

Valutazione dell'Efficacia della Prevenzione del Disturbo da Gioco d'Azzardo Patologico nelle scuole: analisi dei questionari Pre-Post del Progetto "Punta Tutto su di Te"

*Claudia Della Ceca***, Sofia Acampora***, Benedetta Biancalana****, Cristina Caliciotti****, Sara De Marco****, Vittoria Monteleone****, Simona Rocchia****, Cristiana Sarno Gufler******

SUMMARY

■ *Gambling represents a worrying phenomenon among Italian adolescents, with about 40 percent of students aged 15 to 19 involved in gambling activities.*

This study, conducted as part of the "Bet it all on yourself" project promoted by the Pathological Addiction Services (ASL RM5), evaluated the effectiveness of a psycho-educational intervention aimed at raising young people's awareness of the risks of gambling and enhancing their critical awareness.

A total of 2,836 pre- and post-intervention questionnaires were administered in grade I and II secondary schools in four territories (Colleferro, Palestrina, Tivoli-Guidonia, Monterotondo).

Results showed a significant increase in the perception of gambling as a risky behavior, greater awareness of the random mechanisms of gambling, and improvement in emotion management.

However, some gender discrepancies and an increase in honest responses about gambling experiences were observed.

The study underscores the importance of continuous and differentiated preventive interventions to counter the phenomenon of pathological gambling among adolescents. ■

Keywords: *Gambling, Prevention, Psycho-education, Gambling risks, Critical awareness, Psycho-educational, Interventions-pre- and post-intervention, Questionnaires, Secondary schools, Gender differences, Emotion management, Gambling addiction.*

Parole chiave: *Gioco d'azzardo, Prevenzione, Psicoeducazione, Rischi del gioco d'azzardo, Consapevolezza critica, Psicoeducativi, Interventi pre e post intervento, Questionari, Scuole secondarie di secondo grado, Differenze di genere, Gestione delle emozioni, Ludopatia.*

Introduzione

In Italia, il gioco d'azzardo coinvolge una percentuale significativa di adolescenti.

* *Progetto regionale "Interventi di prevenzione, cura e riabilitazione delle patologie connesse al Gioco D'Azzardo Patologico (GAP)" Dipartimento di Salute Mentale e delle Dipendenze Patologiche ASL Roma5, UOC Ser.D. Colleferro.*

** *Educatrice professionale, psicologa clinica, Dipartimento di Salute Mentale e delle Dipendenze Patologiche ASL Roma 5, Ser.D. Colleferro.*

*** *Assistente sociale, Dipartimento di Salute Mentale e delle Dipendenze Patologiche ASL Roma 5, Ser.D. Colleferro.*

**** *Psicologa psicoterapeuta, Dipartimento di Salute Mentale e delle Dipendenze Patologiche ASL Roma 5, Ser.D. Colleferro.*

***** *Medico chirurgo, Igiene e Medicina Preventiva. Direttore ff UOC Dipendenze Patologiche ASL Roma 5. Responsabile UOS Ser.D. Colleferro-Palestrina.*

Secondo il rapporto del CNR (Consiglio Nazionale delle Ricerche), circa il 40% degli studenti tra i 15 e i 19 anni ha dichiarato di aver partecipato ad almeno una forma di gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi.

Tra questi, le modalità più diffuse includono scommesse sportive, gratta e vinci, e giochi di carte.

L'aumento dell'uso di piattaforme digitali durante la pandemia di Covid-19 ha ulteriormente esacerbato il problema, rendendo il gioco accessibile anche ai minorenni.

A livello globale, il fenomeno segue una tendenza analoga.

Studi internazionali evidenziano che tra il 5% e il 15% degli adolescenti ha avuto esperienze di gioco d'azzardo problematico, con tassi particolarmente alti in Paesi come Stati Uniti, Regno Unito e Australia.

L'espansione delle app di gioco e la pubblicità aggressiva delle piattaforme di scommesse amplificano il rischio, creando una cultura del gioco normalizzata anche tra i più giovani.

Il report 2019 di ESPAD (European School Survey Project on

Alcohol and Other Drugs) ha fornito dati significativi riguardo alle abitudini dei giovani in Europa, inclusi quelli legati al gioco d'azzardo.

Sebbene il focus principale dello studio sia sulla prevalenza di comportamenti a rischio come l'uso di alcol e droghe, nel 2019 è emerso un aumento dell'interesse per le attività di gioco, inclusi il gioco d'azzardo online e le scommesse, specialmente tra i giovani adulti.

Secondo il report, una percentuale crescente di giovani tra i 15 e i 16 anni ha ammesso di aver partecipato a forme di gioco d'azzardo nel corso dell'ultimo anno.

Sebbene la frequenza delle partecipazioni vari da paese a paese, il fenomeno sembra essere in espansione, con una preoccupante connessione tra il gioco d'azzardo e il consumo di sostanze come alcol e cannabis.

Inoltre, l'accesso facilitato alle piattaforme di gioco online, combinato con la crescente disponibilità di smartphone e dispositivi connessi, ha aumentato la vulnerabilità dei giovani, favorendo una maggiore esposizione al gioco d'azzardo.

Questo panorama, caratterizzato da una crescente visibilità del gioco d'azzardo, è fondamentale per comprendere come i rischi e i comportamenti problematici possano evolversi tra i giovani e quali siano le sfide in termini di regolamentazione e prevenzione.

Le politiche educative e preventive, soprattutto nel contesto scolastico e familiare, sono pertanto cruciali per affrontare le problematiche legate al gioco d'azzardo tra le nuove generazioni (ESPAD Group, 2019).

Questi dati offrono una base importante per esplorare più a fondo il tema del gioco d'azzardo e delle sue implicazioni sociali, economiche e psicologiche.

Le conseguenze sociali includono difficoltà relazionali con la famiglia e amici, isolamento sociale e comportamenti antisociali. L'adolescente può sviluppare una visione distorta delle relazioni interpersonali, basata sulla competitività e sul guadagno facile, riducendo la capacità di costruire legami significativi.

Sul piano scolastico, gli adolescenti che si avvicinano al gioco d'azzardo mostrano un calo nel rendimento scolastico, un aumento dell'assenteismo e una minore partecipazione alle attività educative.

Il tempo e le risorse dedicate al gioco compromettono l'attenzione e la motivazione verso lo studio, aumentando il rischio di abbandono scolastico.

Il gioco d'azzardo tra gli adolescenti non è solo un fenomeno emergente, ma una problematica che richiede interventi tempestivi e mirati.

A tal proposito, nell'ambito delle attività previste dal Piano Nazionale per la Prevenzione 2020-2025 e in particolare il programma 1 - Rete di scuole che promuovono Salute, i Servizi per le Dipendenze Patologiche di Colferro, è stato attuato,

presso gli Istituti scolastici secondari di I e II grado, dei territori dell'Asl RM5, il progetto "Punta tutto su di te", vinci la partita contro il gioco d'azzardo patologico.

Gli obiettivi del progetto sono stati: Promuovere una conoscenza critica e consapevole del gioco d'azzardo e degli stimoli del Gambling; prevenire l'insorgenza del Disturbo da Gioco d'Azzardo, potenziando i fattori protettivi, valutando elementi di rischio e attivando interventi precoci; esplorare la diffusione dei comportamenti a rischio legati al gioco d'azzardo presso gli Istituti scolastici coinvolti attraverso la somministrazione dei questionari di screening anonimi; indagare e modificare le convinzioni errate riguardo il gioco d'azzardo, specialmente riguardo probabilità di vincita e difficoltà personali, indicate come fattori di rischio per lo sviluppo del Disturbo da Gioco d'Azzardo (Johansson *et al.*, 2009); sensibilizzare sull'esistenza di Servizi specialistici territoriali ai quali rivolgersi per accertamenti e consulenze specifiche.

Metodologia

La formazione teorico-esperienziale prevedeva due incontri: una prima parte informativa-psicoeducativa riguardo i rischi del gioco d'azzardo, ed una seconda dedicata alle Life Skills. La durata degli incontri è stata di circa 2 ore e mezza per ogni gruppo classe.

Agli studenti degli istituti secondari di I e II grado dei territori di Colferro, Palestrina, Monterotondo e Tivoli-Guidonia sono stati somministrati complessivamente 2.836 questionari, sia in fase pre-intervento che post-intervento, suddivisi per età e genere, al fine di valutare l'efficacia del progetto.

In particolare:

Nei territori di Tivoli-Guidonia sono state incluse 32 classi e somministrati 548 questionari, suddivisi tra 318 maschi e 230 femmine.

Nel territorio di Monterotondo sono state coinvolte 30 classi, e somministrati 499 questionari, con la partecipazione di 272 maschi e 227 femmine.

Nel territorio di Colferro sono state incluse 41 classi, con la somministrazione di 1192 questionari, 745 maschi e 447 femmine. Nel territorio di Palestrina sono stati coinvolti 24 classi di studenti, con la somministrazione di 597 questionari, 310 maschi e 287 femmine.

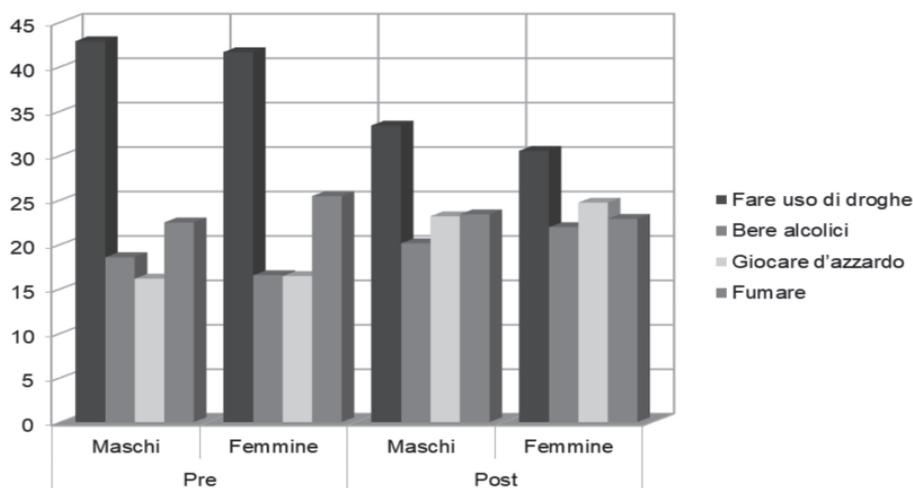
L'obiettivo principale della rilevazione era valutare, attraverso un'indagine ex-ante (in ingresso), la percezione iniziale e le conoscenze degli intervistati sul gioco d'azzardo. Successivamente, l'impatto del progetto è stato misurato confrontando i risultati del questionario ex-ante con quelli del questionario ex-post (in uscita), somministrato al termine degli incontri.

Risultati

1) Secondo te, quali sono i comportamenti più rischiosi adottati dai giovani?

	Pre		Post	
	Maschi	Femmine	Maschi	Femmine
Fare uso di droghe	42,857143	41,620879	33,355007	30,511003
Bere alcolici	18,551308	16,529304	20,123537	21,932115
Giocare d'azzardo	16,136821	16,437729	23,146944	24,692279
Fumare	22,454728	25,412088	23,374512	22,864603

Comportamenti Rischiosi



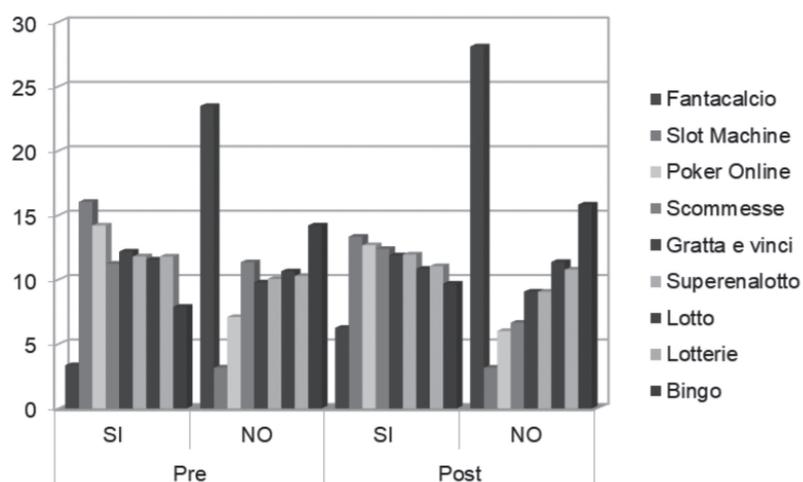
2) Quali tra questi definiresti giochi d'azzardo?

	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Fantacalcio	3,3447196	23,466816	3,4284655	23,604573	6,2514941	28,096515	6,5464158	29,704301
Slot Machine	16,026188	3,1643797	14,103039	4,001345	13,327755	3,1635389	13,434925	4,233871
Poker Online	14,204384	7,0848502	13,676798	7,5655683	12,670332	6,0053619	12,377546	8,8037634
Scommesse	11,229718	11,341361	16,456635	5,1782112	12,383457	6,6487936	12,766288	6,5860215
Gratta e vinci	12,169086	9,7731728	11,100815	11,566913	11,869472	9,0616622	12,377546	7,8629032
Superenalotto	11,799032	10,053206	8,9510749	11,802286	11,941191	9,0616622	11,942155	9,6102151
Lotto	11,557074	10,641277	11,026686	11,197041	10,841501	11,367292	10,449386	8,6693548
Lotterie	11,784799	10,277233	11,323202	11,264291	11,032752	10,77748	9,998445	10,61828
Bingo	7,8849986	14,197704	9,9332839	13,819771	9,6820464	15,817694	10,107293	13,91129

Maschi

	Pre		Post	
	SI	NO	SI	NO
Fantacalcio	3,3447196	23,466816	6,2514941	28,096515
Slot Machine	16,026188	3,1643797	13,327755	3,1635389
Poker Online	14,204384	7,0848502	12,670332	6,0053619
Scommesse	11,229718	11,341361	12,383457	6,6487936
Gratta e vinci	12,169086	9,7731728	11,869472	9,0616622
Superenalotto	11,799032	10,053206	11,941191	9,0616622
Lotto	11,557074	10,641277	10,841501	11,367292
Lotterie	11,784799	10,277233	11,032752	10,77748
Bingo	7,8849986	14,197704	9,6820464	15,817694

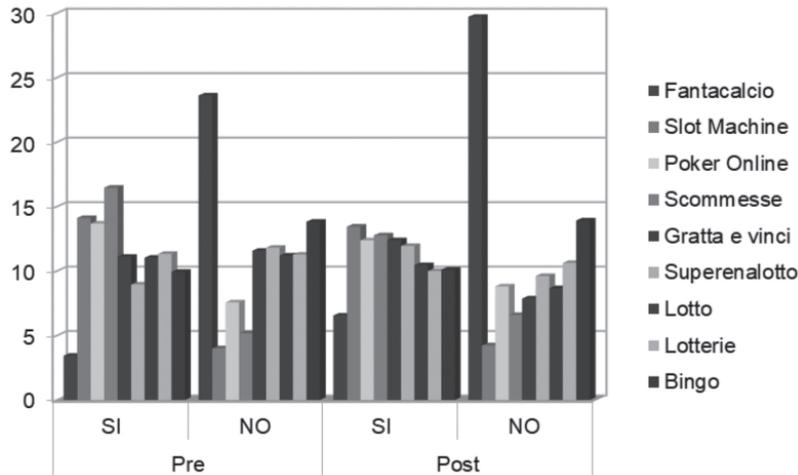
Giochi d'azzardo maschi



Femmine

	Pre		Post	
	SI	NO	SI	NO
Fantacalcio	3,4284655	23,604573	6,5464158	29,704301
Slot Machine	14,103039	4,001345	13,434925	4,233871
Poker Online	13,676798	7,5655683	12,377546	8,8037634
Scommesse	16,456635	5,1782112	12,766288	6,5860215
Gratta e vinci	11,100815	11,566913	12,377546	7,8629032
Superenalotto	8,9510749	11,802286	11,942155	9,6102151
Lotto	11,026686	11,197041	10,449386	8,6693548
Lotterie	11,323202	11,264291	9,998445	10,61828
Bingo	9,9332839	13,819771	10,107293	13,91129

Giochi d'azzardo femmine



3) Qual è la tua opinione rispetto alle seguenti affermazioni?

Nel gioco d'azzardo l'abilità del giocatore non influisce sul risultato

Nel gioco d'azzardo un giocatore che gioca con maggiore frequenza acquisisce più capacità

Giocare d'azzardo è un modo per passare il tempo con gli amici

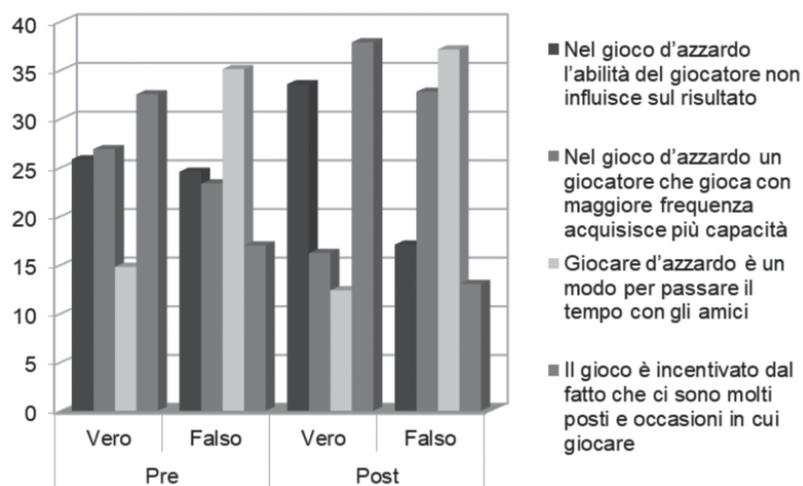
Il gioco è incentivato dal fatto che ci sono molti posti e occasioni in cui giocare

Pre				Post			
Maschi		Femmine		Maschi		Femmine	
VERO	FALSO	VERO	FALSO	VERO	FALSO	VERO	FALSO
25,829668	24,557166	26,927083	23,52071	33,552921	17,070218	30,404551	21,621622
26,869252	23,349436	27,916667	22,435897	16,205534	32,768362	15,486726	30,888031
14,794082	35,10467	11,09375	38,2643	12,384717	37,126715	11,314791	33,252896
32,506997	16,988728	34,0625	15,779093	37,856829	13,034705	42,793932	14,237452

Maschi

Pre		Post	
Vero	Falso	Vero	Falso
25,829668	24,557166	33,552921	17,070218
26,869252	23,349436	16,205534	32,768362
14,794082	35,10467	12,384717	37,126715
32,506997	16,988728	37,856829	13,034705

Opinione maschi



Femmine

Nel gioco d'azzardo l'abilità del giocatore non influisce sul risultato

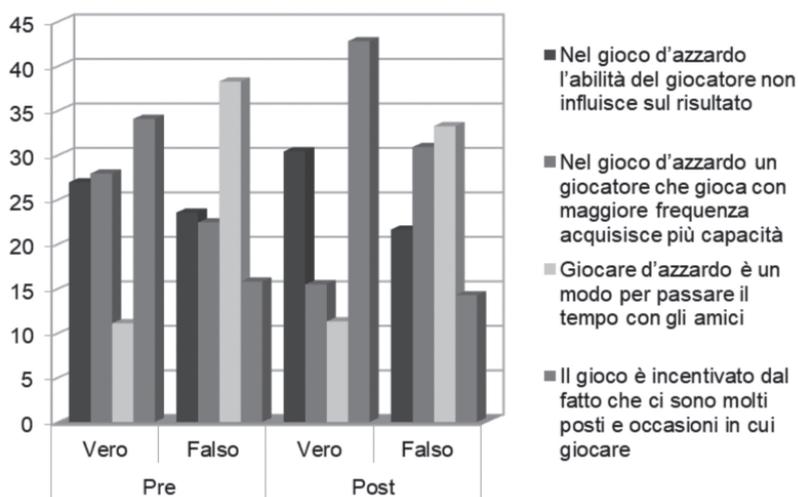
Nel gioco d'azzardo un giocatore che gioca con maggiore frequenza acquisisce più capacità

Giocare d'azzardo è un modo per passare il tempo con gli amici

Il gioco è incentivato dal fatto che ci sono molti posti e occasioni in cui giocare

Pre		Post	
Vero	Falso	Vero	Falso
26,927083	23,52071	30,404551	21,621622
27,916667	22,435897	15,486726	30,888031
11,09375	38,2643	11,314791	33,252896
34,0625	15,779093	42,793932	14,237452

Opinione femmine



4) Quanto pensi che sia praticato il gioco d'azzardo tra i giovani?

Per niente

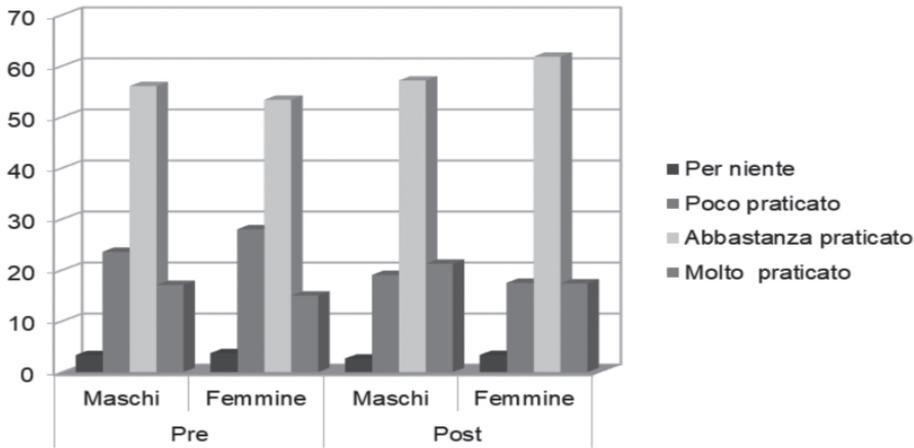
Poco praticato

Abbastanza praticato

Molto praticato

Pre		Post	
Maschi	Femmine	Maschi	Femmine
3,3201581	3,6963037	2,6315789	3,3441208
23,557312	27,972028	19,01528	17,475728
56,047431	53,346653	57,13073	61,812298
17,075099	14,985015	21,222411	17,367853

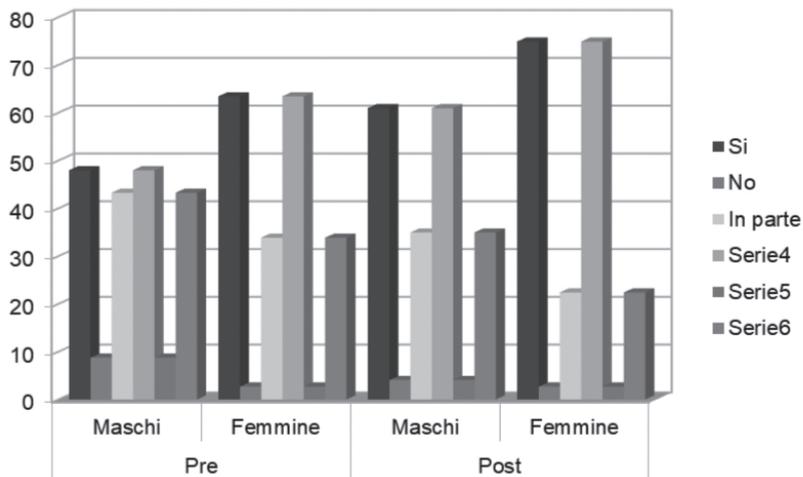
Pratica gioco d'azzardo



5) Pensi che sia rischioso per gli adolescenti giocare d'azzardo?

	Pre		Post	
	Maschi	Femmine	Maschi	Femmine
Si	47,970779	63,4375	60,967473	74,891775
No	8,7662338	2,7083333	4,0867389	2,7056277
In parte	43,262987	33,854167	34,945788	22,402597

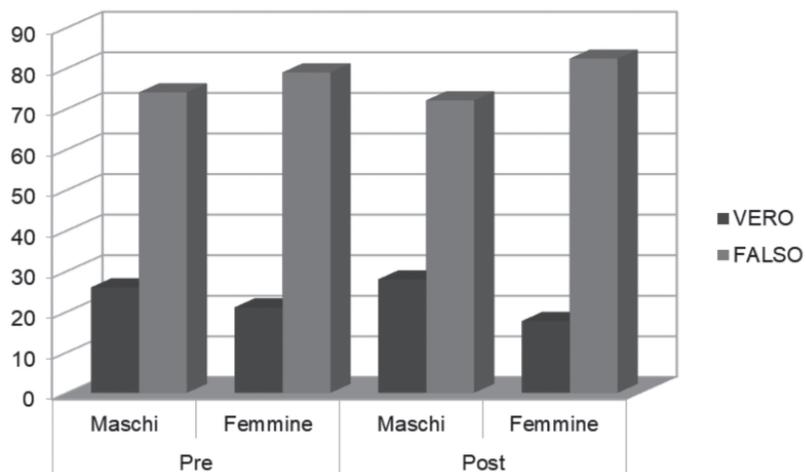
Gioco d'azzardo rischioso



6) Quando vedo una slot machine o una pubblicità relativa a un gioco d'azzardo mi viene voglia di fare almeno un tentativo?

	Pre		Post	
	Maschi	Femmine	Maschi	Femmine
VERO	25,976096	21,052632	27,942422	17,665953
FALSO	74,023904	78,947368	72,057578	82,334047

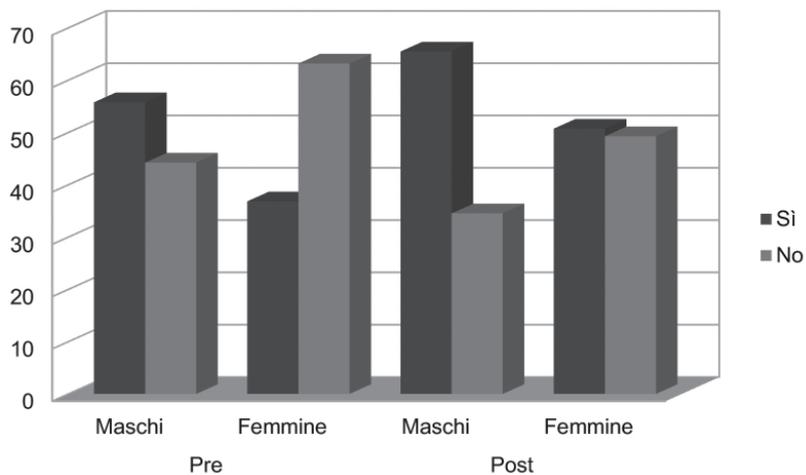
Voglia di tentare



7) Hai mai giocato o scommesso per soldi?

	Pre		Post	
	Maschi	Femmine	Maschi	Femmine
Si	55,766063	36,826043	65,467009	50,718686
No	44,233937	63,173957	34,532991	49,281314

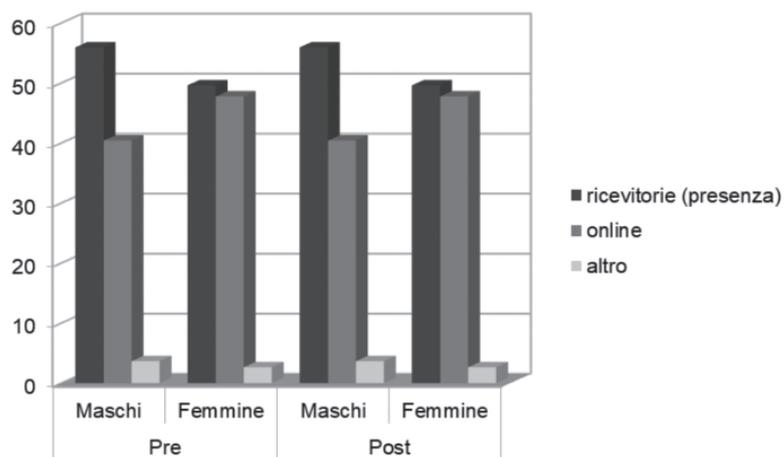
Scommesso per soldi



8) Dove?

	Pre		Post	
	Maschi	Femmine	Maschi	Femmine
ricevitorie (presenza)	55,919395	49,593496	55,919395	49,593496
online	40,428212	47,764228	40,428212	47,764228
altro	3,6523929	2,6422764	3,6523929	2,6422764

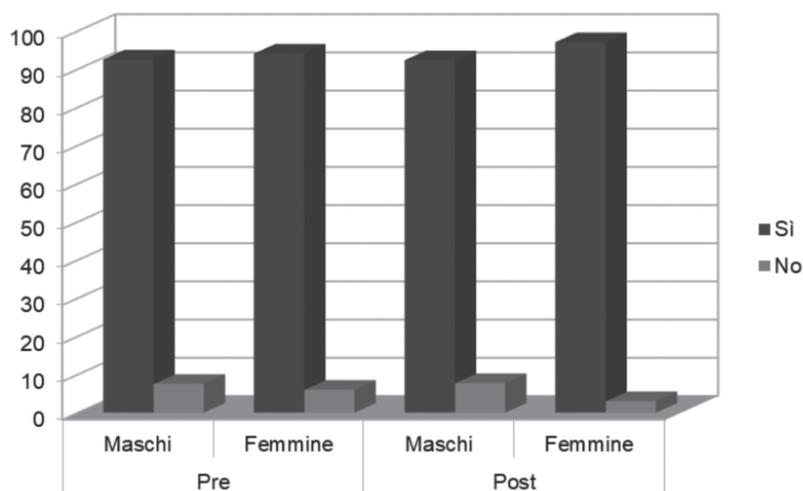
Dove hai scommesso



9) Secondo te è possibile diventare dipendenti dal gioco d'azzardo?

	Pre		Post	
	Maschi	Femmine	Maschi	Femmine
Si	92,492013	94,024803	92,282158	97,01174
No	7,5079872	5,9751973	7,7178423	2,9882604

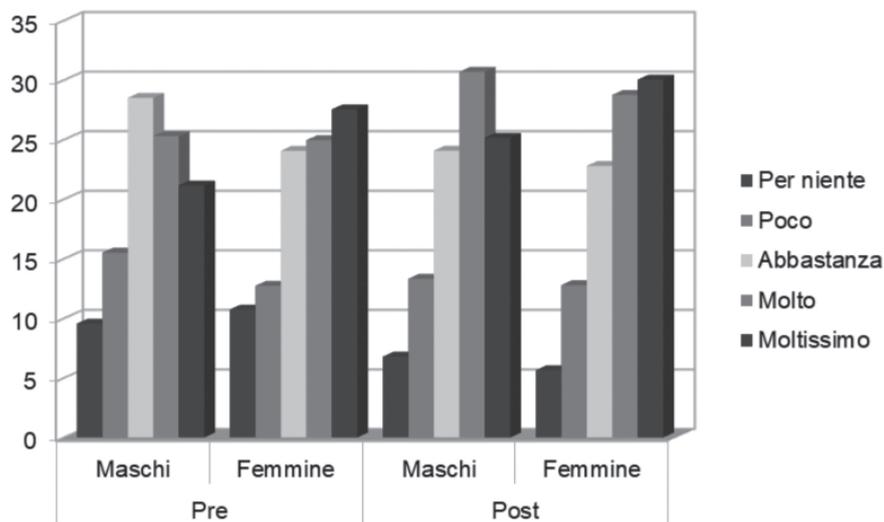
Possibilità di dipendenza



10) Quanto credi che le emozioni possano influenzarti?

	Pre		Post	
	Maschi	Femmine	Maschi	Femmine
Per niente	9,5536413	10,735586	6,7824648	5,6443024
Poco	15,50509	12,723658	13,316791	12,779553
Abbastanza	28,504307	24,055666	24,069479	22,790202
Molto	25,293657	24,950298	30,686518	28,753994
Moltissimo	21,143305	27,534791	25,144748	30,031949

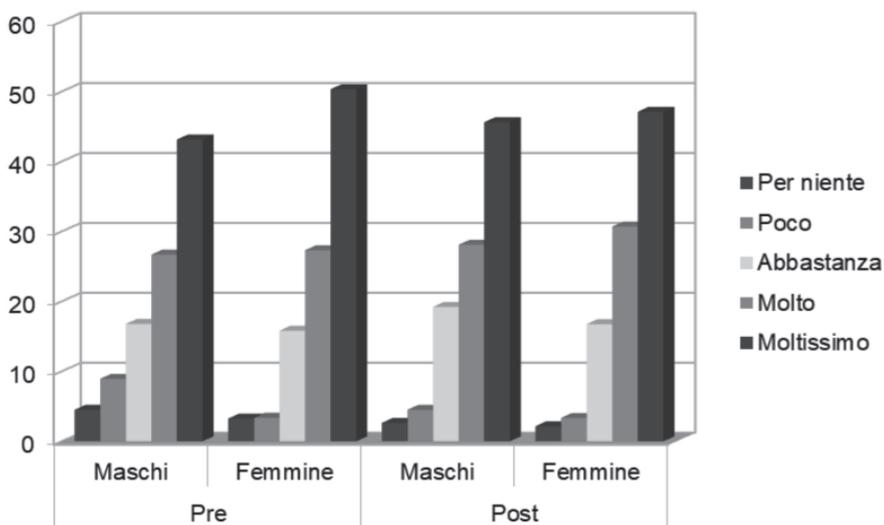
Influenza delle emozioni



11) Quanto credi sia importante gestire le tue emozioni?

	Pre		Post	
	Maschi	Femmine	Maschi	Femmine
Per niente	4,5008183	3,2426778	2,6226734	2,1459227
Poco	8,9198036	3,3472803	4,4839255	3,3261803
Abbastanza	16,775777	15,794979	19,204738	16,738197
Molto	26,677578	27,301255	28,087986	30,686695
Moltissimo	43,126023	50,313808	45,600677	47,103004

Gestione delle emozioni



Discussione

L'analisi dei dati pre e post intervento, rappresentata dai grafici e tabelle inclusi nello studio, ha fornito una panoramica chiara e dettagliata sull'impatto del progetto "Punta tutto su di te".

Di seguito vengono discussi i risultati principali emersi dai dati grafici:

1. Percezione dei comportamenti a rischio

I dati riportano un aumento significativo nella percezione del gioco d'azzardo come comportamento rischioso.

Questo cambiamento è particolarmente evidente nei maschi, dove la percentuale è aumentata dal 16,13% al 23,14%, e nelle femmine, dove è passata dal 16,43% al 24,69%.

Questi risultati dimostrano l'efficacia del progetto nel sensibilizzare gli studenti riguardo i pericoli legati al gambling.

La variazione è rappresentata graficamente da barre o linee che mostrano chiaramente l'incremento tra i dati pre e post intervento.

2. Conoscenza delle tipologie di gioco d'azzardo

La comprensione delle diverse forme di gioco d'azzardo è aumentata dopo l'intervento, con una maggiore identificazione del "Fantacalcio" come attività a rischio.

I grafici che confrontano la percezione delle diverse tipologie di giochi tra maschi e femmine evidenziano delle discrepanze che persistono, richiedendo un'attenzione mirata in futuri interventi.

3. Opinioni sulle dinamiche del gioco d'azzardo

I dati grafici relativi alle opinioni sulle dinamiche del gioco d'azzardo mostrano un miglioramento nella comprensione dei meccanismi casuali.

La percentuale di studenti che riconosce che l'abilità del giocatore non influisce sul risultato è aumentata per entrambi i generi: nei maschi dal 25,82% al 33,55% e nelle femmine dal 26,92% al 30,40%.

Questa variazione, ben rappresentata nei grafici, suggerisce che l'intervento abbia avuto successo nel contrastare concezioni errate sul gambling.

4. Diffusione del gioco d'azzardo tra i giovani

I grafici mostrano una percezione stabile della diffusione del gioco d'azzardo tra i coetanei, con un leggero aumento nella percentuale di studenti che lo considerano "molto praticato". Questo dato, illustrato in forma di diagramma a barre, è passato dal 17,07% al 21,22% per i maschi e dal 14,98% al 17,36% per le femmine.

Questi risultati suggeriscono una maggiore consapevolezza del fenomeno, piuttosto che un reale aumento della pratica.

5. Propensione al rischio e reazioni agli stimoli pubblicitari

Le risposte agli stimoli pubblicitari mostrano un andamento differenziato tra i generi.

Nei maschi si osserva un leggero aumento della propensione al rischio (dal 25,97% al 27,94%), mentre nelle femmine questa è diminuita (dal 21,05% al 17,66%).

I grafici evidenziano questa differenza, suggerendo un diverso impatto dell'intervento sulla sensibilità agli stimoli esterni legati al gambling.

6. Esperienze di gioco e consapevolezza del rischio

Un dato sorprendente è l'aumento della percentuale di studenti che ha dichiarato di aver giocato per soldi: dal 55,76% al 65,46% nei maschi e dal 36,82% al 50,71% nelle femmine. Questo aumento, rappresentato chiaramente nei grafici, potrebbe essere spiegato da una maggiore onestà nelle risposte post-intervento, grazie al clima di fiducia instaurato.

In parallelo, i grafici mostrano un incremento nella consapevolezza del rischio di dipendenza, che supera il 90% per entrambi i generi.

7. Gestione delle emozioni

I grafici relativi alla gestione delle emozioni mostrano un netto miglioramento.

La percentuale di studenti che ritiene "molto importante" o "moltissimo" gestire le proprie emozioni è aumentata dal 69,79% al 73,68% nei maschi e dal 77,61% al 77,78% nelle femmine.

Questo risultato indica che l'intervento ha contribuito a rafforzare una competenza chiave per ridurre i comportamenti a rischio.

Conclusioni

L'analisi dei grafici conferma l'efficacia del progetto "Punta tutto su di te" nel promuovere una maggiore consapevolezza sui rischi del gioco d'azzardo e nel modificare le percezioni errate tra gli adolescenti.

Tuttavia, permangono alcune aree di intervento, come le differenze di genere e la gestione delle discrepanze percettive tra i diversi gruppi.

Per il futuro, sarà fondamentale integrare questi risultati in interventi continuativi e mirati.

Riferimenti bibliografici

- Australian Institute of Family Studies (2022). *Adolescent gambling in Australia: A public health perspective*.
- Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR) (2017). *Rapporto sul gioco d'azzardo tra gli adolescenti in Italia*.
- ESPAD Group (2019). *ESPAD Report 2019: Results from the European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs*. European Monitoring Centre for Drugs and Drug Addiction (EMCDDA).
- Johansson M., Jonsson J., Sigurdsson J. (2009). Misconceptions about gambling: The cognitive and emotional risk factors for gambling disorders. *Journal of Gambling Studies*, 25(3): 123-140.
- Raisamo S., Halme J., Murto A., Lintonen T. (2012). Gambling-related harms among adolescents: A population-based study. *Journal of Gambling Studies*.
- UK Gambling Commission (2023). *Youth gambling report: Trends and risk factors*. -- Recuperato da www.gamblingcommission.gov.uk.
- World Health Organization (WHO) (2023). *Guidelines for the prevention of behavioral addictions among youth*.