

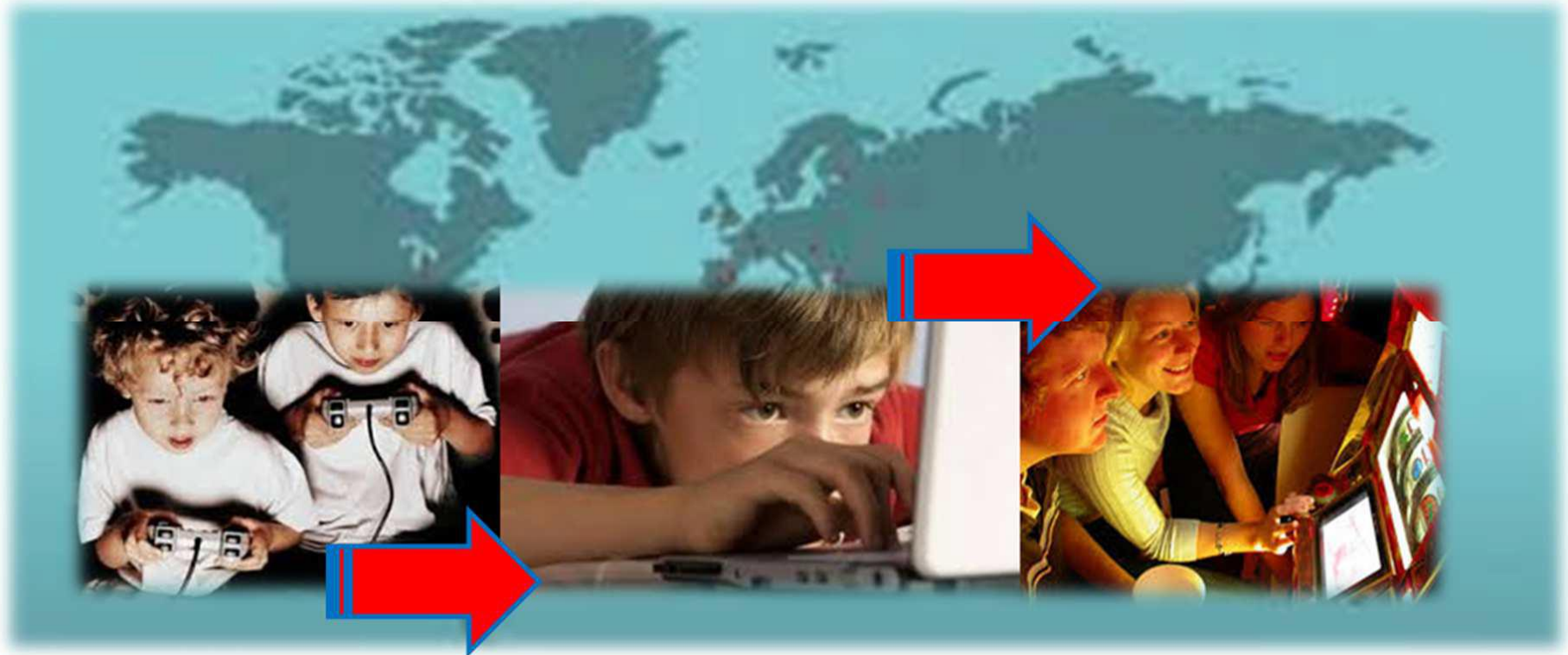
**Dal Gaming al Gambling negli
adolescenti e giovani adulti.
Una ipotesi di studio pilota**

Gianni Mario D'Ambrosio

Rino Finamore

Molte ricerche internazionali hanno evidenziato nella popolazione adolescente una correlazione tra l'attività di gioco (Gaming) e l'insorgenza del gioco d'azzardo patologico (Gambling)

(Griffiths et al 2004; Smyth 2007, Delfabbro et al. 2009, Griffiths et al. 2012, Fuster et al. 2012)



- **In Italia non risultano ad oggi studi eseguiti sugli adolescenti rispetto al Gaming**
- **Diverse ricerche hanno, invece, indagato le abitudini di gioco a soldi e la problematicità del gioco d'azzardo negli adolescenti oltre che negli adulti (Bastiani et al. 2011, Donati et al. 2013, Monacis et al. 2014)**



Obiettivi

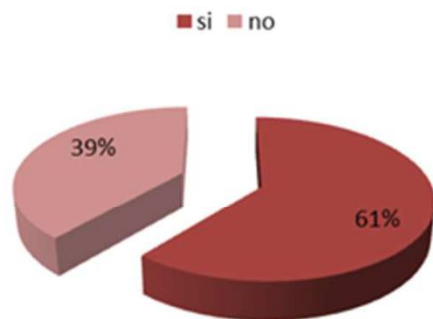
- **Analizzare se e in quale misura la dipendenza dal gioco online e off-line (senza l'uso di danaro) può predire l'insorgenza di comportamenti a rischio verso la dipendenza da gioco d'azzardo problematico e/o patologico.**
- **Elaborare nuovi modelli di intervento di prevenzione specifici per l'adolescenza tuttora mancanti, giacché quelli esistenti sono calibrati sul giocatore patologico in generale, sia esso adolescente che adulto.**

Strumenti

A tutti i soggetti è stata somministrata una batteria di scale:

- **Problem Videogame Playing Scale (PVP; Salguero e Moran, 2002).**
- **Game Addiction Scale (GAS; Lemmens et al., 2009)**
- **SOGS_RA (versione italiana a cura di Guerreschi e Gander, 2002)**
- **Questionario sulla Regolazione Emotiva (ERQ; versione italiana a cura di Balzarotti et al., 2002)**
- **Adolescent Friendship Attachment Scale (versione italiana a cura di Baiocco et.al., 2014)**
- **Big Five Questionnaire (BFI; versione italiana a cura di Fossati et al., 2002)**
- **Child and Youth Resilience Measure (Ungar & Liebenberg, 2011)**

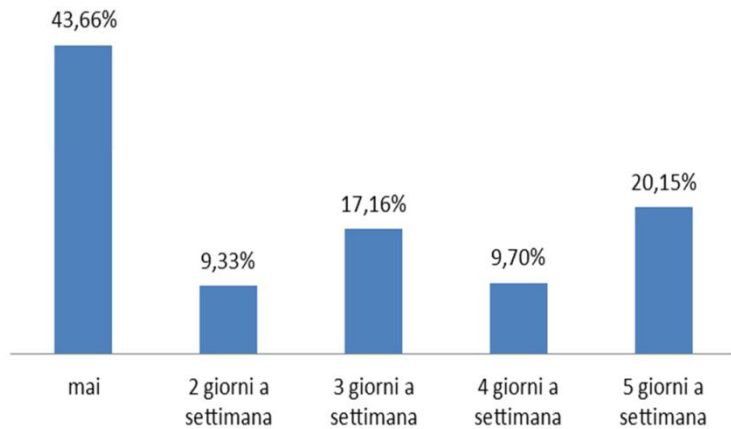
Tab. 9 - Soggetti che giocano on-line



56,34 % lo fa regolarmente durante la settimana

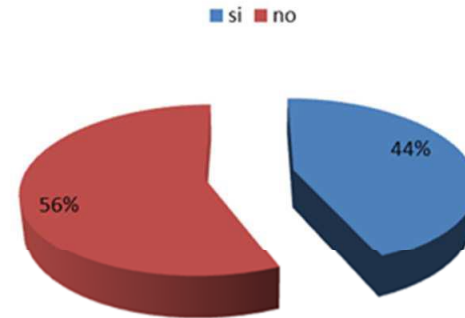
+ 20% gioca 5 giorni su 7

Tab. 12 - Frequenza della giocate on-line nella settimana

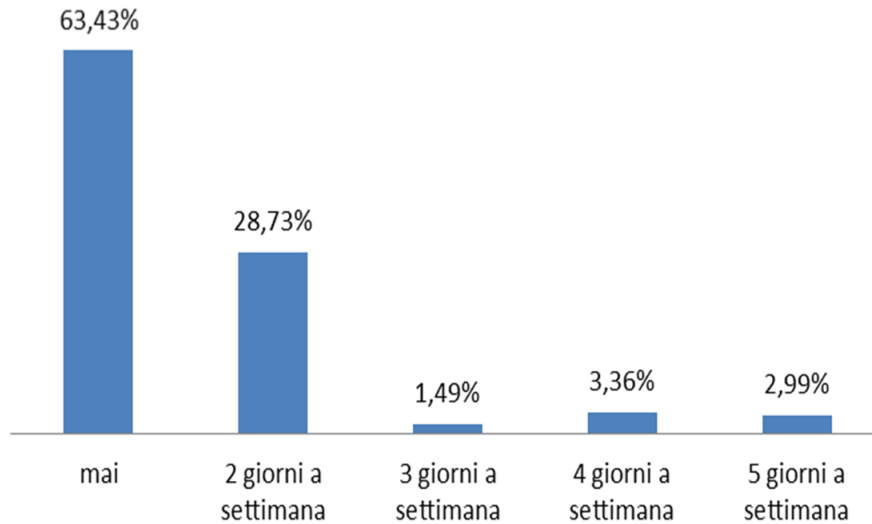




Tab. 10 - Soggetti che giocano off-line



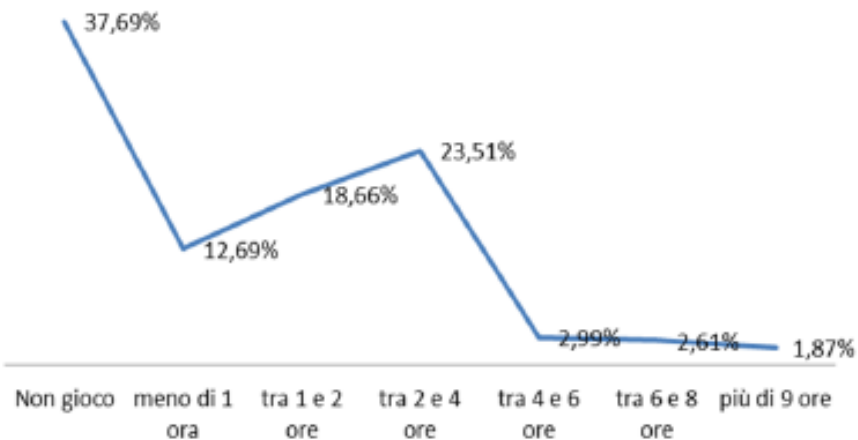
Tab. 13 - Frequenza delle giocate off-line a settimana



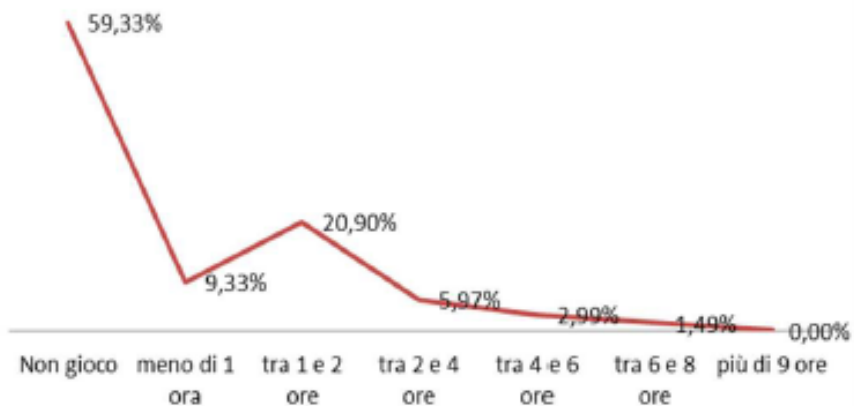
≈ 40% giocano con Regolarità

28% gioca 2 giorni su 7

Tab. 15 - Ore di gioco on-line al giorno

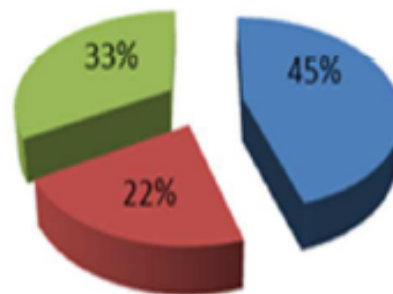


Tab. 16 - Ore di gioco off-line al giorno



Tab. 7 - Distribuzione Giocatori d'Azzardo

■ no problematici ■ a rischio ■ problematico



Conclusione

- I dati confermano l'ipotesi iniziale, ossia sia i fattori *correlati al comportamento problematico al gaming* che quelli correlati ai fattori individuali hanno effetti sull'insorgenza del comportamento patologico di dipendenza al gambling.
- La dipendenza dal *gaming* e l'*uso problematico* dei video games contribuiscono a predire positivamente e negativamente il livello patologico e a rischio del gioco d'azzardo.
- La resilienza sembrerebbe non avere alcun effetto "protettivo" rispetto al gambling.