

## Gioco@Perdere. di F. Prever, G. Genovese, M. Borsani

Partendo dalla letteratura di riferimento e secondo dall'inchiesta dell'associazione italiana di pediatria, 800mila giovani adolescenti dai 10 ai 17 anni hanno già giocato d'azzardo (1). L'evidenza scientifica dimostra che l'efficacia della prevenzione è associata agli interventi precoci, che incrementando i fattori di protezione e riducendo i comportamenti di rischio (2). Per questa ragione è essenziale sviluppare specifici interventi dedicati ai bambini e giovani adolescenti. La nostra ricerca ha l'obiettivo di indagare sulla percezione che i bambini hanno dei giochi di fortuna come possibile fattore predittivo del loro atteggiamento verso il gioco d'azzardo, anche rispetto alla variabile premio, e come i pensieri erronei possano agganciare ("Hooked", Nir Eyal, 2013) e innescare comportamenti in relazione all'azzardo. A partire dal modello Savron et al. 2018, dell'associazione PUC - Ravenna, il nostro team ha rielaborato un progetto apportando alcune modifiche significative rispetto a metodi e obiettivi. Questo modello è stato testato sulla popolazione della Città Metropolitana di Milano, all'interno di un programma di contrasto al DGA della Regione Lombardia; la ricerca - intervento racchiude quindi i seguenti obiettivi : **riconoscere** sensazioni, emozioni, pensieri e comportamenti nel corso di tre tipi di giochi (competizione, collaborazione e fortuna); **sviluppare** una consapevolezza dell'influenza che i giochi stessi esercitano durante il loro svolgimento; **raccogliere** informazioni sul divertimento, sul coinvolgimento emotivo e sulle preferenze dei bambini rispetto ai singoli giochi; trovare le eventuali connessioni con **emozioni e pensieri erronei presenti anche nel giocare d'azzardo**, che potrebbero costituire **elementi di rischio** nel futuro; nella parte di **attivazione**, a seguito della conclusione dei questionari e la **verifica del gradimento dell'esperienza** è stato importante soffermarsi sulle stimolazioni proposte dai bambini stessi e **riflettere insieme** sul **significato di vincita**, sul **ruolo svolto dalla casualità**, sull'**accettazione del rischio** e sulla **presenza del premio** e le eventuali **connessioni con i rischi dell'azzardo**. L'obiettivo era inoltre verificare la **validità e la replicabilità di questo intervento** sul territorio interessato.

### Materiali e metodi

Hanno partecipato 141 alunni dell'ultimo anno della scuola primaria di un'età media di 9.9 anni (min=9anni; max=11anni). Di questi 52.5% erano maschi e 47.5% erano femmine.

FASE 1: sono state coinvolte più classi, separate in due gruppi (Gruppo A: sperimentale, Gruppo B: controllo). Il 51.1% dei partecipanti è stato attribuito al gruppo che, secondo il piano sperimentale, avrebbe ricevuto un premio nel gioco dei dadi (gruppo sperimentale), mentre il restante 48.9% è stato assegnato al gruppo senza premio nel gioco dei dadi (gruppo di controllo) Per ogni classe è stato messo in atto un intervento totale di due ore gestito da tre psicologhe-psicoterapeute formati sulle tematiche relative al gioco d'azzardo patologico e agli interventi di prevenzione in questa fascia d'età. Durante queste due

ore l'attività ha previsto: svolgimento dei giochi divisi in tre gruppi, con una rotazione sui tre giochi (mini-bowling - scarabeo - gioco dei dadi). Alla fine del singolo gioco è stato somministrato un breve questionario di valutazione delle emozioni vissute e al termine delle tre esperienze un questionario finale che metteva in correlazione i tre giochi.

FASE 2: a distanza di una settimana è stato riproposto alle stesse classi, un altro breve questionario di controllo, strutturato utilizzando una scala Likert con domande attinenti all'importanza e alla qualità dell'esperienza e sull'utilizzo futuro delle informazioni acquisite. Per la validità della ricerca si è posticipata ogni commento e discussione alla fine della consegna del questionario di gradimento.

L'intervento di attivazione seguente, gestito sempre da due psicologhe-psicoterapeute del team, ha fatto emergere le distorsioni cognitive erronee e le emozioni provate nelle fasi di gioco nonché narrazioni spontanee relative ad associazioni libere dei bambini fra il gioco di alea e il gioco d'azzardo, con racconti sulle proprie esperienze familiari. Si è disposto un momento di condivisione con la creazione di cartelloni riportanti i contributi dei ragazzi in modo da rendere loro visibile il risultato del lavoro svolto.

FASE 3: è stata effettuata l'elaborazione statistica, la discussione dei risultati ottenuti, la restituzione ai coordinatori di classe e un convegno organizzato dal comune capofila del progetto Cesano Boscone e ATS Città Metropolitana di Milano con la partecipazione del dott. Tomei. I risultati del progetto sono stati presentati in sede congressuale a Friburgo (CH) e a Varsavia (Polonia)

### Risultati

Per quanto riguarda le Impressioni **al termine di ogni gioco, (Q1)** possiamo vedere che i ragazzi i hanno dichiarato essersi **divertiti a tutti e tre i giochi** proposti.

Nonostante questo, il **gioco dei Dadi sembra averli divertiti meno del Bowling**, che risulta il più divertente, e **meno dello Scarabeo**.

**Le differenze** tra il gioco dei dadi e ognuno degli altri due giochi **sono significative**.

Rispetto alla sensazione di sentirsi **bravi**, quindi **competenti**, il gioco dello scarabeo li ha fatti sentire maggiormente competenti, (M = 2.79, ST = 1.06) e a seguire il Bowling (M = 2.51, ST = 0.98) e poco capaci al gioco dei dadi (M = 1.94, ST = 1.08). **Le differenze tra le medie** dei tre giochi **sono significative** (t-test > 3.0; p < .001).

I tre giochi hanno suscitato **poche reazioni di rabbia** nei bambini in prima battuta (Q1) ma **confrontando i giochi, (Q2)** appare chiaro che i **Dadi abbiano suscitato più rabbia** degli altri due giochi, con **differenze anche significative**.

Possiamo notare che alla **fine dei giochi proposti, (Q2)** il **Bowling rimane quello che ha divertito di più** (49.6%), seguito dallo Scarabeo (39%) e in **ultimo dai Dadi (11.3%)**, quindi pare chiaro che l'aspetto del divertimento del gioco di Alea non sia l'elemento trainan-

## Gioco@Perdere. di F. Prever, G. Genovese, M. Borsani

te. Per quanto riguarda **la voglia di ripetere**, osserviamo che il gioco che i partecipanti avrebbero voluto ripetere di più è il Bowling (51.1%). I **dadi hanno riscontrato meno interesse 26.2%** ad essere ripetuti ma in **percentuale maggiore del gioco dello Scarabeo. (22.7%)**

**Lo Scarabeo** è il gioco al quale i rispondenti si **sono sentiti più capaci (46.1%)**. Il **Bowling** lo è stato per **43.3%** degli alunni e i **Dadi per 10.6%**; rileviamo quindi che il 10% dei bambini ritiene che ci sia una capacità nel gioco d'azzardo. **Tutte le differenze tra le percentuali sono significative.**

Tabella 1. Impressione di divertimento, di capacità e di rabbia dopo il gioco dei dadi, secondo la presenza o meno di un premio in caso di vincita.

		Gioco dei dadi		F	p
		Con premio	Senza premio		
Ti sei divertito ?	Media	<b>3.14</b>	<b>2.96</b>	1.46	.229
	N	72	69		
	ST	.810	.977		
Ti sei sentito-a bravo-a, capace?	Media	<b>1.88</b>	<b>2.00</b>	0.47	.493
	N	72	69		
	ST	1.020	1.138		
Ti sei arrabbiato-a ?	Media	<b>1.54</b>	<b>1.71</b>	1.07	.303
	N	72	69		
	ST	.948	.987		

Per quanto riguarda l'**effetto del premio**, sono state effettuate delle analisi della varianza per comparare le impressioni dei giocatori al termine del gioco dei dadi, secondo l'appartenenza al gruppo (con premio vs senza premio). I risultati delle analisi mostrano che il fatto di attribuire un premio in caso di vincita ai Dadi **non ha influito sulle emozioni dei giocatori**.

Però ulteriori analisi *crosstab*, effettuate incrociando la variabile gruppo (con premio vs senza premio) alla forma dicotomizzata delle risposte ("per niente" vs "sì" (= "un poco" + "abbastanza" + "molto")), hanno rilevato un'**associazione significativa** sul sentimento di essersi **divertiti al gioco dei dadi**. Più precisamente, i ragazzi della **condizione "premio" (n = 72)** hanno dichiarato **tutti (100%)** di essersi **divertiti** al gioco dei Dadi, mentre nella condizione **senza il premio (n = 69)** i **divertiti erano 91.3%**.

Inoltre, questa differenza sembra esser **specifica al genere** poiché è stata **significativa solo** nel gruppo dei **maschi**. Tra questi, 100% di coloro che avevano il premio in palio (n = 35) si sono detti divertiti ai dadi contro l'87.2% di quelli che hanno giocato senza possibilità di ricompensa (n = 39).

**Nel gruppo delle ragazze** l'associazione tra **premio/senza premio** e grado di **divertimento non è stata significativa.**"

Per quanto attiene alle **differenze di genere**, nel gioco dei dadi è emersa invece una **differenza significativa sul sentimento di rabbia**: sentimento che è apparso essere più maschile che femminile, poiché **45.9%** dei **maschi** hanno dichiarato essersi arrabbiati a questo gioco contro solo il **26.9% delle femmine.**" Altre variabili non apparivano significative per la scarsità del campione

### Conclusione:

L'esperienza è parsa ai ragazzi **significativa e divertente**, per nulla noiosa e abbastanza interessante. Essi sostengono di aver **imparato alcune cose utili che** potranno utilizzare in futuro, e non vi è una significativa differenziazione tra maschi e femmine su queste dimensioni. I risultati ci dicono che il gioco dei dadi in prima battuta è divertente (Q1), e ancor più divertente nel gruppo sperimentale col premio, e nella popolazione maschile, ma poi confrontato con gli altri giochi (Q2) del bowling e dello scarabeo, diverte molto meno; pur tuttavia i dadi sono un gioco che il 26 % dei ragazzi vorrebbe ripetere. Uno dei temi principalmente identificati nella connessione fra il gioco di fortuna e l'appetibilità del gioco è stato: **"la frustrazione conduce al desiderio di ripetere il gioco"**. Rabbia/frustrazione/ripetizione appaiono tra loro correlate; la voglia di ripetere **non è data dalla piacevolezza del gioco** (che piace meno del Bowling e dello Scarabeo) bensì legata alla frustrazione e al desiderio di **poter migliorare attraverso nuovi tentativi**: vi è una **connessione erronea** fra la sensazione di competenza in un gioco di abilità e il potersi sentire competenti anche in un gioco di alea. Questo aspetto risulta presente anche nel pensiero del giocatore problematico che "rincorre le vincite"

## Gioco@Perdere. di F. Prever, G. Genovese, M. Borsani

L'aspetto di genere più rilevante è dato dal fatto il sentimento di rabbia è presente in modo significativo nei maschi rispetto alle femmine, **45% vs 26,9%**; potrà essere interessante indagare ulteriormente su altre possibili associazioni di genere in un campione più esteso. Se vediamo la voglia di ripetere il gioco dei dadi connessa al sentimento di rabbia (frustrazione) e alla sensazione di poter migliorare (apparsa anche nell'attivazione) la popolazione maschile pare essere più sensibile rispetto ad un comportamento di coazione a ripetere; questo aspetto di genere come **elemento di maggior rischio** è presente anche nella letteratura specifica dell'azzardo.

Non dimentichiamo inoltre la **maggior associazione** nella **popolazione maschile** tra **divertimento e premio nel gioco dei dadi**, che la rende maggiormente coinvolgibile/vulnerabile; anche questo un tema da potere esplorare come **eventuale fattore di rischio** correlato al genere.

Lo Scarabeo è un gioco di **collaborazione** che **diverte, non fa arrabbiare** e in cui i **bambini si sentono maggiormente capaci**: potrebbe quindi essere un **fattore protettivo** rispetto ai meccanismi dell'azzardo? Questa è un'ipotesi su cui vorremmo lavorare.

**Nel momento di attivazione si riflette:** il *trigger* (elemento scatenante) rispetto al ripetere il gioco è dato dalla **percezione di poter migliorare**, poiché i bambini sanno che dall'esperienza si impara, come insegnano in famiglia: riflessione comune sul fatto che in questo caso dagli errori non si può imparare, proprio perchè i giochi di alea non contengono alcun elemento di abilità; perseverare quindi è inutile e frustrante.

In questa fase di attivazione emergono inoltre **importanti fattori culturali e sociali rispetto alle** abitudini e consuetudini di gioco possibile accoglierle e riconoscere le emozioni dei bambini legate a loro eventuali preoccupazioni: interessante d'altro lato osservare come il bambino di origine pakistana ritiene il gioco dei dadi consueto in famiglia, e quindi giocare/perdere non lo fa arrabbiare.

Interessante notare le reazioni dei ragazzi **all'unico premio** vinto nelle classi, da un **ragazzo con una disabilità** psichica: una grande euforia dei compagni che sottolineavano l'importanza che lui potesse vincere qualcosa " *poiché nella vita, non avendo molte abilità, ciò gli riesce sempre difficile*": partendo dai dati della letteratura che ci dicono della **pericolosità** di questa **associazione tra handicap e fortuna rispetto all'azzardo** e abbiamo ricontestualizzato il concetto di alea.

Ci pare che questo lavoro di ricerca abbia indicato alcuni elementi da approfondire nella connessione rispetto agli elementi di vulnerabilità vs rischio come **eventuali fattori predittivi** della propensione all'azzardo, da indagare in future ricerche; inoltre emerge come il momento di attivazione sia importante per enucleare il peso dei singoli temi nei vissuti dei ragazzi e ci dia nuovi spunti per verificare la validità dell'intervento in sé. A partire dall'ipotesi di introdurre alcuni progressi nello schema della ricerca, abbiamo quindi in mente di proporre questo progetto ulteriormente rivisitato in un diverso territorio Europeo, al fine di verificare l'utilità dell'esperienza, utilizzando un campione più ampio, in modo da permettere anche un'analisi più corretta delle differenze di genere.

### Ringraziamenti:

Si ringraziano il dr. Alexander Tomei del Centre du Jeu Excessif di Losanna (CH) per le preziose indicazioni e per l'elaborazione statistica dei dati, il dr. Gianni Savron e il PUC di Ravenna per la volontà di condivisione della metodologia e l'interesse al confronto e al miglioramento del progetto stesso nelle sue varie forme; gli studenti che ci hanno accolto con entusiasmo e partecipazione, i dirigenti scolastici e gli insegnanti coinvolti nel progetto per la proficua collaborazione e il comune di Cesano Boscone (MI), ente capofila del progetto per l'impegno nel promuoverlo.

F. Prever, G. Genovese, M. Borsani  
Sun(n)coop, Milano

### Note:

(1) SimPE (Società Italiana Medici Pediatri) (2014)

[www.camera.it/leg17/browse/995](http://www.camera.it/leg17/browse/995) Sezione=documenti&tipoDoc=assemblea\_allegato\_odg&idlegislatura=17&anno=2015&mese=03&giorno=12

(2) Prevention of Problem Gambling: A Comprehensive Review of the Evidence Williams, Robert J. (2008)

<http://opus.uleth.ca/bitstream/handle/10133/414/2008-Prevention-OPGRC.pdf?sequence=7>

### Bibliografia:

F. Prever, M. Borsani, "Mind the GAP- Gambling addiction prevention: preventive programs for young students in Italy" presentation- 27-29 June 2018, University of Fribourg, Gambling addiction: Science, Independence, Transparency

F. Prever, "Mind the GAP", 6th International Conference on Pathological Gambling and Behavioural Addictions- Warsaw, 19-20 November 2018

Nir Eyal, "Hooked, how to build Habit-Forming Products" 2014

Savron et al., 2018 (ALEA Bulletin n 1)

R. Ladouceur, F. Ferland and P. Fournier "Correction of Erroneous Perceptions among Primary School Students Regarding the Notions of Chance and Randomness in Gambling"