

## **European Conference on Gambling Studies and Policy Issues (Loutraki, 18-21 settembre 2012)**

Tra il 18 e il 21 settembre si è tenuta a Loutraki, in Grecia, la nona European Conference on Gambling Studies and Policy Issues, un appuntamento che raduna i massimi esperti mondiali in tema di gioco d'azzardo e patologie correlate.

L'evento è stato organizzato dall'European Association for the Study of Gambling (EASG), un forum di studio e discussione che mira alla diffusione delle conoscenze di tutti gli aspetti relativi al gioco in Europa, all'analisi degli aspetti storici, economici, psico-sociali del gioco e alla comprensione del fenomeno del gioco d'azzardo patologico, della sua prevenzione e dei programmi di cura afferenti.

L'associazione organizza ogni due anni una conferenza internazionale in una città europea. I temi generalmente affrontati sono l'evoluzione politico-normativa del comparto per ciascun Stato membro dell'UE, il punto sullo sviluppo dell'industria del gioco e, soprattutto, una ricognizione degli studi e delle terapie che si focalizzano sulla comprensione, la prevenzione e il trattamento delle problematiche connesse al gioco eccessivo.

A seguire alcuni dei contributi presentati durante la Conferenza e ritenuti di maggior interesse e attualità.

### **STUDI CLINICI**

*Comportamento criminale nei giocatori patologici: le evidenze del National Problem Gambling Clinic, Regno Unito*

Il lavoro di Henrietta Bowden-Jones, National Problem Gambling Clinic, mira a offrire, in una prospettiva internazionale, una ricognizione sulla relazione tra gioco patologico e criminalità.

Sono numerose le evidenze che suggeriscono l'esistenza di un nesso come sostenuto già nel 1992 da Lesieur. Atti criminosi compiuti in relazione a problemi di gioco possono spaziare dal furto, alla frode sino all'omicidio, senza dimenticare comportamenti disfunzionali di minore gravità ma comunque significativi, come la negligenza genitoriale. Ricerche condotte negli Stati Uniti, in Oceania ed Europa hanno confermato un solido legame tra gioco eccessivo e propensione criminosa, anche se il dibattito sulla definizione del rapporto causale tra i due fenomeni è ancora aperto.

Al proposito pare utile soffermarsi sull'analisi condotta da Bowden-Jones su 178 casi in carico al National Problem Gambling Clinic (marzo 2012). L'età media dei soggetti è di 36 anni, quasi esclusivamente maschi e giocatori di lungo corso (13 anni) e nel 40% dei casi privi di una occupazione. Il 42% dei soggetti in valutazione ha precedenti familiari con il gioco e ben il 58% ha commesso atti illegali contro un membro della propria famiglia, in genere senza essere chiamato a risponderne civilmente o penalmente, il 26% a danno di amici e il 14% in ambito lavorativo. In 14 casi su 178 si è registrata la commissione di atti di violenza fisica contro un familiare

Interessanti anche i dati relativi alla comorbilità (il 65% dei soggetti ha una storia personale di malattia mentale o abuso di sostanze) e la circostanza che, sebbene solo il 39% del campione avesse una storia criminale alle spalle, l'86% dei soggetti abbia commesso atti illegali per finanziare il proprio giocare.

Gli esiti della ricerca lasciano diverse questioni aperte, con particolare riferimento alla opportunità di considerare il disturbo da gioco d'azzardo patologico come una attenuante in sede di giudizio civile e penale e alla preferibilità, sempre in sede di valutazione processuale, dell'arrogazione di pene che prevedano una fase di trattamento rispetto all'incarcerazione pura e semplice.

**Henrietta Bowden-Jones**

Consulente psichiatrica, Addictions Directorate, Central North West London NHS Foundation Trust.

Lead Clinician, National Problem Gambling Clinic.

Portavoce del London Royal College of Psychiatrists rispetto ai problemi legati al gambling.

Membro del Government's Responsible Gambling Strategy Board.

Honorary Senior Lecturer, Division of Brain Science, Imperial College, UK.

## **STUDI SUL POKER**

### *Evoluzioni comportamentali dei giocatori di poker: uno studio sull'orizzonte dei tre anni*

Pochi sono gli studi sinora condotti sui giocatori di poker, ma da quanto emerso si evince un'alta prevalenza di gioco patologico (tra l'8 e il 9%) e di gioco problematico (tra il 15 e il 38%) tra i giocatori di poker online (Jonsson, 2009; Hopley & Nicki, 2010). I giocatori problematici di poker sono in genere caratterizzati da elevato ammontare di spesa, alta frequenza nel gioco, impulsività ed errate credenze e, infine, da difficoltà nell'identificare e gestire le emozioni.

Gli obiettivi dello studio presentato, che si indirizza a tutte le tipologie di giocatori di poker (non solo online), sono:

- 1) Descrivere l'evoluzione delle traiettorie di gioco nel tempo
- 2) Identificare i problemi di salute mentale e gli altri fattori associati al variare della severità dei disturbi comportamentali rispetto al gioco
- 3) Partendo dalla testimonianza diretta dei giocatori, descrivere e spiegare l'evoluzione delle loro attitudini rispetto al gioco

Allo studio hanno partecipato inizialmente 271 giocatori (quasi il 90% uomini), con età media di 30 anni, studenti od occupati e con un buon livello d'istruzione. Il 29% dei partecipanti si è descritto come giocatore esperto o professionale, il 47% ha dichiarato di giocare prevalentemente su internet, mentre la somministrazione al campione del Problem Gambling Severity Index (PGSI) ha restituito i seguenti risultati: nessun problema (23.7%), rischio basso (36.6%), rischio moderato (34.6%), giocatore problematico (5.6%).

Considerando le limitazioni riconosciute dagli autori (campione piccolo e auto-selezionato, periodo di valutazione di soli tre anni, quando un problema di gioco può svilupparsi anche in un lasso di tempo di dieci), l'analisi delle traiettorie di gioco ha comunque consentito di proporre alcune generalizzazioni:

- Non tutti i giocatori di poker sviluppano un problema di gambling
- I giocatori a basso rischio rimangono stabili o addirittura diminuiscono il loro coinvolgimento nel gioco, mentre i giocatori più problematici mantengono un traiettoria di gioco tendenzialmente costante
- I giocatori online conoscono, nel triennio considerato, traiettorie di gioco più rischiose
- Coloro che paiono più a rischio non diminuiscono la frequenza del loro giocare nel breve periodo considerato dallo studio e pertanto dovrebbero essere oggetto di specifici programmi di prevenzione.

**Magali Dufour**, Ph.D, Université de Sherbrooke

**Élise Roy**, MD., MSc., Université de Sherbrooke

**Natacha Brunelle**, Ph.D., Université du Québec à Trois-Rivières

### **Riferimenti indicati dagli autori**

Eysenck, S. B. G., & Eysenck, H. J. (1977). The place of impulsiveness in a dimensional system of personality. *British Journal of Social and Clinical Psychology*, 16, 576-68.

Ferris, J. & Wynne, H. (2001). L'indice canadien de jeu excessif. Rapport final. [http://www.ccsa.ca/CCSA/FR/Topics/Substances\\_Addictions/Gambling.htm](http://www.ccsa.ca/CCSA/FR/Topics/Substances_Addictions/Gambling.htm)

Griffiths, M., Parke, A., Wood, R. and Rigby, J. (2010). Online poker gambling in University students: Further findings from an online survey. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8 (1), 82-89.

Hopley, A.B. & Nicki, R. M. (2010). Predictive Factors of Excessive Online Poker Playing. *Cyberpsychologie, Behavior, and social networking*, 13 (4), 379-385.

Mitrovic, D. V., & Brown, J. (2009). Poker mania and problem gambling: A study in distorted cognitions, motivation and alexithymia. *Journal of Gambling Studies*, 25 (4), 489-502.

Shead, N.W., Hodgins, D.C. and Scharf, D. (2008). Differences between poker players and non-poker-playing gamblers. *International Gambling studies*, 8(2), 167-178.

Tremblay, J. & Blanchette-Martin, N.(2009). Manuel d'utilisation du DÉBA Alcool/Drogues/Jeu; Version adaptée pour la formation de la première ligne en dépendance, Version 1.08, Québec, Service de recherche CRUV/CRAT-CA en collaboration avec le Centre Dollard-Cormier ó Institut universitaire sur les dépendances.

## **GIOCO ED ETÀ**

### *Il gioco tra gli anziani: una revisione della letteratura*

È un fatto che, a fronte di una crescente e opportuna attenzione rispetto al gioco giovanile, un numero limitato di studi abbia preso in considerazione il gioco problematico e patologico nelle fasce anziane della popolazione. Tuttavia, il gioco è un'attività comune tra gli anziani, anche se tende a decrescere con il procedere dell'età (Stitt, Giacomassi & Nichols, 2000), in particolare dagli 80 anni in poi. Gli anziani hanno molto tempo libero, sono spesso in buona salute fisica e quindi attratti dalle attività ricreative, rappresentando un target ben preciso per l'industria del gioco.

Uno studio longitudinale (Vander Bilt, Dogde, Pandav, Shaffer & Ganguli) condotto nel 2004 ha tracciato il profilo del giocatore tipo nella fascia anziana della popolazione, identificandolo con un uomo, di età compresa tra i 70 e i 79, immerso in un ambiente che fornisce supporto sociale al gioco, consumatore di alcol, e già in passato dedito al gioco. Studi più recenti (Zaranek & Lichtenberg e Southwell, Borrobmeham & Laffan, entrambi del 2008) profilano un uomo tra i 60 e i 69 anni, single o vedovo, a basso reddito, con problemi psicologici e che non può contare su reti socio-relazionali stabili.

Le motivazioni che spingono gli anziani a giocare sono legate maggiormente al bisogno di sensazioni gratificanti e di elusione della noia piuttosto che alla ricerca di una vincita in denaro (Desai & al., 2004). In particolare, la ricerca di svago e intrattenimento induce gli anziani a visitare casino e sale bingo, mentre le slot machines solitamente implicano profili di gioco più problematici (Potenza & al., 2006).

Sebbene non vi siano significativi scostamenti statistici tra il tasso di giocatori problematici adulti e anziani, è necessario riconoscere la maggiore gravità degli effetti nel secondo caso. Infatti, i soggetti anziani hanno meno risorse (economiche e personali) da mettere in campo per rimediare e

una maggiore riluttanza a chiedere aiuto (Nixon & al., 2005), specialmente se donne (Mc Kay, 2005).

Il comportamento di gioco degli anziani, causa le loro vulnerabilità individuali e sociali e il reddito medio-basso di cui in genere dispongono, rappresenta un importante e specifico ambito di studio e pertanto si avverte il bisogno di analisi più omogenee mediante l'utilizzo di nuovi e specifici strumenti di screening. L'autore auspica inoltre ulteriori ricerche in ambito cognitivo e sui processi psicologici di base quali, ad esempio, le determinanti dell'impulsività.

**Laurence Aufrère**, psicologa clinica, terapeuta cognitiva

## **MODELLI TEORICI**

### *Comprendere e predire il comportamento di gioco nei giovani adulti: una applicazione della Teoria del Comportamento Pianificato*

Nella ricerca ci si è proposti l'obiettivo di sottolineare i fattori comportamentali, cognitivi, attitudinali, sociali e decisionali che influenzano il giocare, nel tentativo di comprendere e predire il comportamento di gioco dei giovani adulti tra i 18 e i 35 anni. La teoria del Comportamento Pianificato (TCP) è stato il quadro teorico di riferimento prescelto. Per quale motivo? Poiché le svariate determinanti che influenzano il giocare (biologiche, comportamentali, socio-economiche e politico-culturali), si avverte la necessità di pensare a un sistema complessivo di salute pubblica che faccia proprio un approccio psicosociale per disegnare programmi di prevenzione e sostenere strategie di riduzione del danno (Evans, 2003; Sharpe, 2002).

Lo studio ha riguardato un campione internazionale di 109 persone (67 donne), valutate su un periodo di sei settimane. Considerando l'associazione tra alta frequenza di gioco e gioco problematico, lo sforzo per la riduzione del danno dovrebbe focalizzarsi sull'indebolimento dell'intenzione di giocare, contrastando l'attitudine di un soggetto verso il gioco. Allo stesso modo, potrebbe essere utile concentrarsi sui quei fattori che influenzano positivamente la percezione di controllo e di fiducia rispetto al proprio modo di giocare. A prescindere dalle considerazioni sull'auto-regolazione individuale, si evidenzia la rilevanza di un'errata percezione della propria reale capacità di controllo comportamentale nel favorire stili disfunzionali di gioco.

Motivo per cui gli autori riconfermano la validità della TCP nello spiegare la complessa natura del gioco problematico e patologico tra i giovani adulti, poiché mette in rilievo i meccanismi che consolidano la percezione che un soggetto ha di poter agire un comportamento voluto. Un controllo che influisce sull'intenzione di attuare un dato comportamento e quindi sull'effettivo comportamento agito. Tuttavia, ricorda l'autrice, in certe situazioni e contingenze, non sempre un soggetto ha a disposizione le risorse cognitive, temporali e motivazionali per poter analizzare e valutare in modo accurato il proprio agire e le sue conseguenze.

### **Emma Malone**

Supervisor: Associate Professor **Fran O'Callaghan**

Report sottomesso come requisito parziale per il Bachelor of Psychology (Honours) presso la Griffith University, Gold Coast campus.

## **MISURE PREVENTIVE**

### *Feedback comportamentali in un quadro motivazionale*

La responsabilità sociale sta diventando una questione rilevante per l'industria del gioco. La possibilità per i giocatori online di limitare volontariamente i periodi di tempo e la quantità di denaro spesi nel gioco è una pratica di responsabilità sociale che si va diffondendo tra gli operatori attivi sul mercato. L'auto-imposizione di tali limiti ha un effetto positivo sul conseguente comportamento di gioco? Tali misure sono d'aiuto per i giocatori problematici?

In un paper prodotto da Michael Auer e Mark D. Griffiths, la questione è stata esaminata tramite la raccolta dei dati da un campione rappresentativo di 100.000 utenti che hanno giocato sul sito win2day, in particolare 5000 utenti registrati che hanno scelto di auto-limitarsi. L'intensità di gioco è stata misurata valutando le perdite teoriche e la durata delle giocate. Il comportamento del 10% di giocatori più intensivi è stato analizzato in maniera più approfondita rispetto all'efficacia dei limiti posti in essere. I limiti di tempo si sono rivelati più efficienti tra i giocatori di poker, mentre i limiti di denaro lo sono stati tra i giocatori di casino online. Si è evidenziato che l'auto-limitazione ha effetti significativi sui comportamenti di gioco, soprattutto con riferimento ai giocatori di casino.

I risultati emersi dal paper confermano quanto espresso da numerosi studi antecedenti, che mostrano come il feedback comportamentale possa incidere sui comportamenti di gioco e favorire il cambiamento. Monaghan et al (2009) hanno infatti evidenziato come i messaggi di auto-valutazione abbiano un effetto significativamente maggiore sui pensieri e i comportamenti del giocatore rispetto ai messaggi informativi e di controllo (come gli alerts e i warnings).

Pertanto, se l'obiettivo è mettere in campo strategie in grado di prevenire comportamenti di gioco disfunzionali da parte dell'utenza dei siti web di gioco, è fondamentale identificare i cambiamenti comportamentali nel giocatore, sostenerlo con feedback oggettivi rispetto al suo giocare e fornirgli dei messaggi personalizzati, anche e soprattutto dopo una vincita. Millner & Rollnick (1991) hanno enfatizzato inoltre l'importanza di un feedback di natura normativa (es. "Stai giocando da più tempo di quanto intendessi fare?") come misura critica per interventi sul breve periodo, soprattutto per evitare la rincorsa delle perdite.

**Michael Auer**, Neccton ltd.