

“Il caso, Lucky, non si può influenzare”

Progetto di prevenzione e sensibilizzazione all’adozione di uno stile di gioco sano, rivolto a ragazzi della scuola primaria di secondo grado.

Capitanucci D.¹, Smaniotto R., Biganzoli A., Romito J. (Associazione AND – Azzardo e Nuove Dipendenze); Ponticelli T. (ASL di Sondrio); Ladouceur R., Ferland F. (CQEPTJ - Università Laval – Canada); Carlevaro T., Alippi M. (GAT – Gruppo Azzardo Ticino).

Abstract:

La ricerca internazionale sul gioco d’azzardo dimostra che i giovani, molto coinvolti in tale attività, sviluppano e mantengono pensieri irrazionali sul gioco d’azzardo col rischio di maturare gravi problemi. In questo studio è stata realizzata, utilizzata e testata la versione italiana del video “*Il caso, Lucky, non si può influenzare*”, ideato dal Prof. Ladouceur per correggere le cognizioni erranee ed aumentare le conoscenze sul gioco d’azzardo, ed è stato dimostrato che le differenze culturali non ne attenuano l’effetto. L’efficacia del video è stata valutata in tre momenti ripetuti e in tre diverse condizioni sperimentali. I risultati indicano che il video incrementa in modo significativo le conoscenze dei soggetti e modifica le loro cognizioni erranee. Nelle conclusioni sono state discusse le implicazioni di questi risultati per la prevenzione dei problemi di gioco.

Parole chiave: gioco d’azzardo; prevenzione; adolescenti; conoscenze; pensieri erranei.

Inquadramento teorico del problema

Il gioco d’azzardo legale (bingo, superenalotto, estrazioni plurisettimanali del lotto, slot machine nei locali pubblici, sale scommesse sportive, ecc.) negli ultimi 10 anni si è diffuso sempre più.

Tale aumento di disponibilità ha portato ad un costante incremento di persone che giocano: solo nel 2006 l’Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato, che gestisce tutta l’offerta di giochi in Italia fatta eccezione per i 4 Casinò esistenti, ha incassato 35 miliardi di euro (circa il 16% in più dell’anno prima), e nel 2007 si è sfondato il muro dei 40 miliardi.

Se per la maggior parte delle persone giocare è un modo per rilassarsi e divertirsi, alcuni possono perdere il controllo sviluppando una vera e propria dipendenza.

In Italia tuttavia la cultura sul gioco d’azzardo, sia sociale che patologico, è ancora scarsa e molta è la confusione a riguardo: ad es. si sta diffondendo l’idea che il gioco legale sia per ciò stesso sicuro, quando invece la patologia al gioco può essere scatenata in contesti di assoluta legalità (condizione necessaria, ma non sufficiente, a garantire la sicurezza dei cittadini). Inoltre, si ha ancora una scarsa preparazione a distinguere giochi d’azzardo e giochi di abilità (contrapponendo invece giochi d’azzardo e giochi da intrattenimento).

Un’attenzione particolare va rivolta agli adolescenti: tra loro il problema è diffuso in una percentuale che va dal 2 all’8%, e questa sarà la prima generazione che si confronta – senza strumenti – con così tanti giochi legali disponibili e facilmente accessibili, perlopiù senza che sia stata fatta una sistematica prevenzione primaria specifica.

Si ritiene quindi indispensabile colmare questo vuoto, realizzando materiali preventivi utili a lavorare sui processi cognitivi che influenzano l’insorgenza del gioco d’azzardo patologico.

Obiettivi

L’idea progettuale consisteva nel tradurre ed adattare alla realtà italiana il video di 20 minuti “*Il caso, Lucky, non si può influenzare*” e faceva parte del più ampio progetto “*Scommessa sul futuro...*”, realizzato con l’ASL di Sondrio, e finanziato ex L. 45/99. Il video originale “*Le hasard, Lucky, on peut rien y changer*”, creato dal Prof. Ladouceur, esperto mondiale del tema, con lo staff del Centre Québécois d’Excellence pour la Prévention et le Traitement du Jeu dell’Università di Laval, già da anni è in uso nelle scuole medie canadesi.

¹ Riferimento per la corrispondenza: capitand@tin.it

Sia la semplice proiezione del video da parte dei docenti di classe - che hanno a disposizione un volumetto esplicativo sintetico e semplice, sia la proiezione accompagnata dall'intervento di uno psicologo sono risultate efficaci in merito agli obiettivi di fornire adeguate conoscenze agli studenti sul tema in oggetto. La nostra Associazione ha sperimentato, confermandola, anche l'efficacia della versione italiana, in 15 scuole primarie di secondo grado della provincia di Sondrio, testando 296 ragazzi.

Metodo

Primo Follow-Up

Allo scopo di monitorare che il processo di adattamento (traduzione, rielaborazione, doppiaggio,...) e le differenze culturali non attenuassero l'efficacia del filmato, validato in Canada su analoga popolazione di studenti, il progetto ne ha previsto la verifica nelle classi terze della scuola primaria di secondo grado (N. sogg. Tot= 296; M=141; F=155; età min= 13; età max= 15).

Due condizioni sperimentali sono state attuate *utilizzando gli stessi strumenti e procedure* di Ferland e Coll. (2002):

1. Condizione sperimentale denominata "video+lezione": constava di pre test; approfondimento dei contenuti con due psicologhe esperte in materia di gioco d'azzardo; visione del filmato e post test.
2. Condizione sperimentale denominata "video": constava di pre test; visione del filmato e post test. E' stato previsto anche un campione di controllo che non ha ricevuto l'intervento, ma solo il pre e post test.

Secondo Follow-Up

I campioni sperimentali e di controllo sono stati ri-testati a sei mesi di distanza dall'intervento.

RISULTATI

Primo Follow-Up

I questionari pre e post test sono stati abbinati per consentire l'analisi statistica.

Una misura ripetuta ANOVA è stata inizialmente condotta e laddove sono state riscontrate interazioni significative sono state condotte analisi di contrasto per verificare le differenze specifiche tra le differenti condizioni sperimentali. Per i contrasti è stato assunto un livello di significatività di 0.05.

Un misura ripetuta ANOVA mostra un effetto significativo del Gruppo ($F=10.893$, $p<0.0001$), del Tempo ($F=190.397$, $p<0.0001$) e dell'interazione tra Tempo e Gruppo ($F=35.607$, $p<0.0001$).

Come si vede dal grafico 1, nell'intervallo T1 – T2, c'è una differenza significativa tra gruppo di controllo e gli altri due gruppi, ma non c'è differenza significativa tra gruppo "video" e gruppo "video+lezione".

Gli item del questionario potevano essere suddivisi in due sub-scale: *pensieri erronei* e *conoscenze*. Le analisi di contrasto hanno evidenziato che le due condizioni sperimentali ("video+lezione" e "video") diminuivano i *pensieri erronei* e il numero di *errori di conoscenza* significativamente di più che il gruppo di controllo. Tuttavia, non ci sono differenze statisticamente significative tra la condizione sperimentale "video" ed il gruppo "video+lezione". Le due condizioni sperimentali ("video" e "video+lezione") hanno avuto effetti simili.

Secondo Follow-Up

In totale 261 persone hanno risposto al secondo follow-up. Di queste, 191 sono state associate senza alcuna incertezza ai questionari precedenti, per 62 persone c'è il dato riguardante il numero di cellulare che non coincide (tutto il resto è però corretto) e per 8 persone l'associazione è stata invece dubbia. Per 35 questionari presenti nelle prime due fasi dello studio non è stato compilato il secondo post. Dei 261 questionari ottenuti nel secondo post, 95 facevano parte del gruppo di controllo, 84 avevano visto il video di Lucky e 82 avevano visto il video in associazione alle attivazioni condotte dalle psicologhe ("video + lezione").

Valutazione nel tempo

Per compiere le analisi più approfondite che riguardano il *secondo follow-up*, abbiamo considerato solo quei casi che erano associabili alla prima raccolta di dati e che non presentavano dati mancanti, in totale le analisi si basano quindi su un *campione di 220 persone*. Questa selezione dei dati permette di avere dei risultati più affidabili e non viziati da bias di vario tipo.

Utilizzando un modello lineare generalizzato (GLM) a misure ripetute² abbiamo voluto vedere quale è stato l'andamento dei due gruppi sperimentali e del gruppo di controllo nel tempo ($F=10.627$, $p<001$).

La prima cosa che si può osservare è che la media degli errori, decresce sensibilmente per il gruppo "video" e "video + lezione" tra la prima raccolta dei dati (T1) e il primo follow-up (T2), mentre aumenta leggermente al secondo follow-up (T3). Quindi i due gruppi sperimentali subiscono l'effetto del tempo, dimenticano insomma alcune delle acquisizioni fatte durante l'intervento sperimentale. La loro media di errore non torna però al livello iniziale.

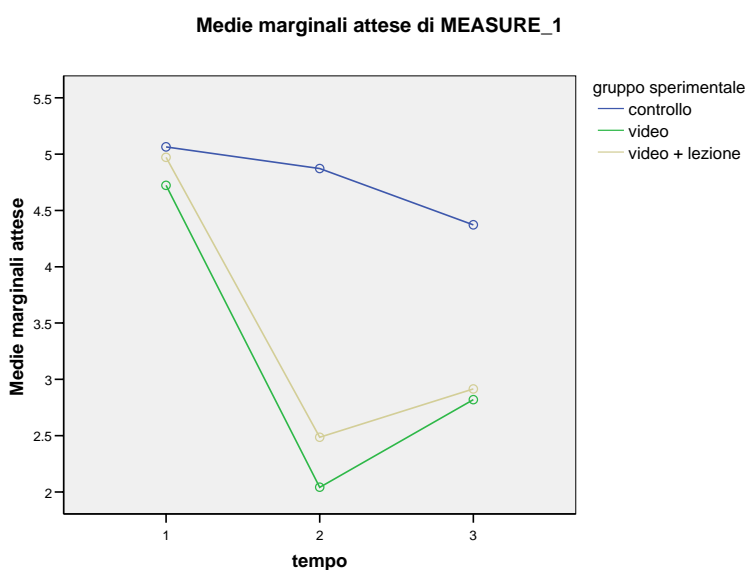


Grafico 1 – Media degli Errori totali nei campioni sperimentali e di controllo prima (T1), subito dopo (T2) e a sei mesi dall'intervento (T3).

Al secondo follow-up (T3) non ci sono differenze significative negli errori compiuti dal gruppo "video" e dal gruppo "video + lezione" (differenza tra medie = .095, $p=1.000$) così come si riscontrava dopo il primo follow-up. Quindi, a sei mesi di distanza dall'intervento, il grado di conoscenza e i pensieri erronei dei due gruppi si equivalgono.

Come già rilevato, osservando l'andamento delle medie degli errori, l'aumento delle conoscenze e la diminuzione dei pensieri erronei rispetto alla situazione iniziale è presente in modo significativo anche al momento del secondo follow-up per entrambi i gruppi (differenze tra medie = 1.903, $p<.001$; 2.057 $p<.001$).

E' interessante però notare la presenza di una differenza tra i due gruppi sperimentali a livello del secondo follow-up. Abbiamo già indicato che il numero di errori aumenta (per una sorta di effetto di dimenticanza) tra il primo e il secondo follow-up. Questo aumento non è significativo per il gruppo "video + lezione": in altre parole questi soggetti hanno sostanzialmente la stessa situazione che avevano dopo il primo follow-up (differenza tra medie = .429, $p=.396$).

² La procedura GLM - Misure ripetute consente di eseguire un'analisi della varianza quando su ciascun soggetto o caso viene eseguita più volte la stessa misura. Se sono stati specificati fattori tra soggetti, la popolazione verrà suddivisa in gruppi. Questa procedura di modello lineare generalizzato consente di verificare ipotesi nulle relative agli effetti sia di fattori tra soggetti che di fattori entro soggetti. È possibile analizzare le interazioni tra fattori e gli effetti dei singoli fattori. In un disegno a misure ripetute doppiamente multivariato, le variabili dipendenti rappresentano le misure di più variabili per i vari livelli dei fattori entro soggetti.

Per il gruppo “video” invece, l’aumento del numero di errori è significativo, quindi l’efficacia dell’intervento sembra attenuarsi nel tempo (differenze tra medie =.778, $p < .05$).

CONCLUSIONI

A conclusione della sperimentazione i risultati positivi ottenuti in Canada sono stati confermati. L’efficacia del video consente di estendere la campagna di sensibilizzazione agli studenti di tutte le scuole del territorio della ASL di Sondrio (e in altre zone del territorio nazionale a richiesta) con la finalità di promuovere atteggiamenti a sostegno della qualità della vita e all’adozione di uno stile di gioco sociale e sano. I risultati suggeriscono anche che l’efficacia di semplici ed economici interventi di sensibilizzazione può essere aumentata reiterando nel tempo in modo costante la presentazione degli stimoli preventivi. Infine, risultati più duraturi si ottengono associando al video attivazioni condotte da psicologi esperti in materia di gioco d’azzardo.

BIBLIOGRAFIA

- Ferland F., Ladouceur R., Vitaro F. (2002). Prevention of problem gambling: modifying misconceptions and increasing knowledge. *Journal of gambling studies*. 18(1).
- Gaboury, A., Ladouceur, R. (1993). Evaluation of a prevention program for pathological gambling among adolescents. *Journal of Primary Prevention*. 14, 21–28.
- Gupta, R., Derevensky, J. L. (2000). Adolescents with gambling problems: from research to treatment. *Journal of Gambling Studies*. 16, 315–342.
- Ladouceur R., Sylvain C., Boutin C., Doucet C. (2003). *Il gioco d’azzardo eccessivo. Vincere il gambling*. Centro Scientifico Editore, Torino.