



# Alunni adolescenti e gioco d'azzardo: analisi del disagio comportamentale

## Adolescent students and gambling: analysis of behavioural discomfort

Roberto Melchiori

Università degli Studi Niccolò Cusano – Telematica Roma  
roberto.melchiori@unicusano.it

### ABSTRACT

Adolescent discomfort, or youth distress, is an issue that has always been of major interest to educators, psychologists, sociologists and even criminologists since it can trigger behaviours leading to misappropriation or ill-adaptation, behavioural addiction or illegal behaviour, i. e. child bullying and juvenile delinquency. Among the different kinds of discomfort which are widely manifested also at school, many have characteristics linked to participation in social and daily classroom life, to school success, as well as behavioural dependency, also linked to the use of technologies, such as surfing the internet on inappropriate sites, competing with online games, betting on gambling, or as cyberbullying, and they can generate a dependence in a similar way as a substance. The purpose of this article is to describe the results of a nationwide study on one of the behavioural addictions that presents specific characteristics because it involves young teenagers, enrolled in formal education, with respect to cognitive and motivational spheres in real and virtual activities, behavioural addiction and gambling, consequences for the educational field.

Il disagio giovanile, o malessere giovanile, è una problematica che è sempre stata oggetto d'interesse per gli educatori, gli psicologi, i sociologi e, anche, i criminologi, poiché originare o alimentare forme molteplici di disadattamento quali dipendenze comportamentali o in condotte illegali e antisociali, cioè bullismo e delinquenza minorile.

Tra le forme di disagio, che trovano ampia manifestazione anche a scuola, con caratteristiche collegate alla partecipazione alla vita sociale e scolastica, oltre che al successo scolastico, la dipendenza comportamentale, anche collegata all'uso delle tecnologie, come il navigare in internet su siti sconvenienti, gareggiare con videogiochi in rete, scommettere con il gioco d'azzardo, oppure partecipare, sulla base di suggestioni derivanti da informazioni appostate sulla rete internet, a giochi che possono portare a compiere gesti estremi come il fenomeno del blue whale oppure come il cyberbullismo. Lo scopo di questo articolo è di descrivere i risultati di uno studio realizzato a livello nazionale relativo a una delle dipendenze comportamentali che presenta caratteristiche specifiche perché coinvolge i giovani adolescenti, che frequentano la scuola dell'obbligo, rispetto agli ambiti cognitivi e motivazionali nelle attività reali e quelle virtuali; la dipendenza comportamentale per il gioco di azzardo; le ricadute in ambito formativo.

### KEYWORDS

Behavioral Addiction, Generalized Linear Mixed Models, Life Skills, Gambling, Scoping Review, Well Being.  
Dipendenze Comportamentali, Modelli Lineari Misti Generalizzati, Revisione della Documentazione Scientifica, Gioco D'azzardo, Benessere.

## Disagio giovanile e nuove dipendenze

Il disagio giovanile, o malessere giovanile, è una problematica che è sempre stata oggetto d'interesse per gli educatori, gli psicologi, i sociologi e, anche, i criminologi, poiché può dare inizio all'assunzione di comportamenti che possono sfociare o in disadattamento o in dipendenze comportamentali o in condotte illegali, cioè bullismo e delinquenza minorile.

Il disagio trova espressione anche nell'ambito scolastico dove i giovani *allievi adolescenti* sperimentano con coetanei e adulti le relazioni diverse, di collaborazione e cooperazione, ma anche di competizione e sfida al fine di ottenere riconoscimenti al loro agire e alla loro identità personale. Quando la partecipazione alla vita scolastica non corrisponde alla richiesta di riconoscimento personale o di aiuto per lo sviluppo dell'identità e dell'adattamento sociale, gli allievi possono percepire una compromissione delle relazioni interpersonali e dell'immagine di sé e reagiscono esprimendo forme diverse di disagio, come ad esempio la trasgressione dei codici che regolano la vita scolastica.

L'ambiente scolastico rappresenta, pertanto, un luogo privilegiato per studiare le forme del disagio giovanile in funzione dello sviluppo delle capacità e abilità cognitive, relazionali, culturali, che sottendono l'acquisizione delle competenze personali e sociali (Bandura, 1996). In particolare, il giovane-allievo frequenta la scuola nella fase dell'adolescenza<sup>1</sup>, fase della vita che si caratterizza per i rapidi e continui cambiamenti nello sviluppo fisico e psichico sia per la sperimentazione di nuove abilità o capacità nell'ambito di situazioni sempre diverse. In questo periodo i giovani, da un lato, individuano maggiori opportunità di sviluppo, e dall'altro lato, palesano maggiori possibilità di sperimentare comportamenti a rischio per la propria salute e il benessere psico-fisico. È in questa condizione che il malessere giovanile tende a manifestarsi nelle forme, individuali e sociali, di carattere patologico caratterizzandosi come o *disagio* o *disadattamento* o *devianza* oppure *delinquenza minorile*<sup>2</sup>; tale sequenza può anche intendersi come insieme di un unico processo involutivo.

- 1 Accezione di *adolescenza*: "Adolescents are, in accordance with UNICEF, WHO and UNFPA definitions, defined as those persons aged 10-19 years; young adolescents are defined as persons aged 10-14 years; and older adolescents as persons aged 15-19 years."
- 2 I singoli termini identificano comportamenti diversi, quali: *disagio giovanile*, che in ambito psicologico e socio-pedagogico definisce lo stato di difficoltà e/o di sofferenza in cui si trova una persona sia in riferimento al proprio stato interiore sia e soprattutto con riferimento alle sue relazioni sociali; *disadattamento*, che rappresenta l'incapacità che gli adolescenti e gli individui, in generale, mostrano nel rapportarsi pacificamente con le persone, con i valori e con il mondo circostante (pur non realizzando una ribellione alle regole, può accadere che si trasformino e sfocino in devianza qualora assumano connotazioni particolarmente esasperate); *devianza*, per la quale si intende, comunemente, ogni atto o comportamento (anche solo verbale) di una persona o di un gruppo che viola le norme di una comunità e che di conseguenza va incontro a una qualche forma di sanzione (è un concetto relativo perché definito culturalmente e varia in base al periodo storico, per cui un comportamento può essere considerato reato in alcune società e in altre no); *delinquenza minorile*, si riferisce all'insieme di comportamenti devianti ed illegali compiuti da persone minorenni (nel sistema giudiziario sussistono allo scopo specifiche procedure nei riguardi dei giovani come ad es. la custodia cautelare presso i centri di detenzione).

Tra le forme di disagio, che trovano ampia manifestazione anche a scuola, con caratteristiche collegate alla partecipazione alla vita sociale e scolastica, oltre che al successo scolastico, la *dipendenza comportamentale*<sup>3</sup>, anche collegate all'uso delle tecnologie, come il navigare in internet su siti sconvenienti, gareggiare con videogiochi in rete, scommettere con il gioco d'azzardo, oppure come il cyberbulismo, cioè attuare pratiche di aggressione, prevaricazione e molestie verso coetanei e adulti, ecc., possono generare dipendenza esattamente come una sostanza. Queste *situazioni-comportamenti* a forte rischio di dipendenza, in senso strettamente nosologico, sono fatte corrispondere, nella loro espressione patologica, secondo i criteri diagnostici riportati nel *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM V, 2013; APA, 2013) alle *dipendenze e disturbi correlati*<sup>4</sup>.

Le dipendenze comportamentali o *nuove dipendenze*, che sono agite dagli adolescenti influenzano anche gli aspetti formativi e pedagogici, oltre che gli ambiti psicologici e sociali. Le difficoltà principali nascono da una mancanza di riconoscimento e quindi di individuazione, non solo dagli adolescenti, ma anche dai soggetti adulti di riferimento (genitori, insegnanti, ecc.) i quali non sempre riescono a percepire la rilevanza degenerativa degli stessi comportamenti e perciò non sono in grado di re-agire in modo tempestivo, rispetto agli eventuali sviluppi patologici. Assumono perciò importanza gli interventi di tipo educativo che consentono all'adolescente di modificare il proprio comportamento, attraverso esperienze significative all'interno delle quali egli può esprimere le proprie potenzialità ed attribuire responsabilità alle azioni che compie, dunque abbandonare i comportamenti dipendenti. Le esperienze significative, affinché abbiano successo, devono implicare anche un intervento nel contesto socio-culturale dove l'adolescente è inserito, in modo da ridurre sia la sintomatologia sia la causa del disagio.

Lo scopo di questo articolo è di descrivere i risultati di uno Studio svolto a livello nazionale relativo a una delle dipendenze comportamentali che presenta caratteristiche specifiche perché coinvolge i giovani adolescenti rispetto agli ambiti cognitivi e motivazionali nelle attività reali e quelle virtuali; la dipendenza comportamentale il *gioco di azzardo*<sup>5</sup>.

- 3 Nelle lingue anglosassoni si distingue tra i termini di *dependance* e di *addiction*, che nella lingua italiana sono tradotti con lo stesso termine di *dipendenza*: con *dependance* si intende una dipendenza fisica e chimica, cioè la condizione in cui l'organismo, per funzionare, necessita di una determinata sostanza; con il termine *addiction*, invece, si intende riferirsi alla dipendenza psicologica che porta alla ricerca dell'oggetto senza il quale l'esistenza diventa priva di significato.
- 4 Nel DSM V si definisce come dipendenza "...una modalità patologica d'uso della sostanza che conduce a menomazione e a disagio clinicamente significativi..." (APA, 2013) che contempera i seguenti elementi diagnostici: la *tolleranza*, cioè o la necessità di quantità elevate di sostanza per raggiungere un'intossicazione (o l'effetto desiderato), oppure una riduzione dell'effetto complessivo con l'uso continuativo di una stessa quantità di sostanza; l'*astinenza*, cioè una modificazione patologica del comportamento associata a eventi fisiologici e cognitivi concomitanti. Una persona, dopo avere sperimentato sintomi di astinenza spiacevoli, spropende ad assumere la sostanza per attenuare o evitare i sintomi sperimentati; in questo caso l'assunzione della sostanza si realizza nell'arco di tutta la giornata (APA, 2013).
- 5 Il termine di *gioco* nella lingua italiana è polisemico. Nella lingua anglosassone si distingue tra *play*, cioè gioco come insieme di regole per saper fare e per prevedere, e *gambling*, cioè gioco legato al caso e nel quale rientra il concetto di ricompensa. In questo Studio è stato utilizzato con l'accezione di *gambling*, includendo quindi

## Domande e obiettivi di ricerca

Il gioco d'azzardo in generale e il gioco di azzardo digitale, in particolare, sono attività che presentano aspetti singolari, cioè personali, e collettivi, cioè sociali. Il passaggio da gioco occasionale a un gioco abituale (*escalation*), comporta l'insorgenza di problematiche che culminano con la *ludopatia* a cui sono associate altre patologie concomitanti o *comorbidità*. Nel gioco che prevede una vincita ipotetica, espressa la maggior parte delle volte in denaro, il giocatore, assume la credenza errata di essere in grado di conoscere le *regole*, di saperle aggirare e di saper guidare le proprie *scelte* in maniera consapevole e tattica, grazie ad illusorie capacità personali (, 2011). In questi casi si instaurano meccanismi psicologici, cioè *distorsioni cognitive* o *bias*<sup>6</sup>, che fanno sviluppare in alcuni individui la convinzione illusoria di poter controllare le dinamiche di gioco, tramite abilità, strategie e la propria astuzia.

Lo Studio si è articolato su alcuni temi, derivati dall'analisi della letteratura considerata relativa sia all'ambito generale delle nuove dipendenze comportamentali sia agli aspetti specifici del gioco d'azzardo digitale e il quadro problematico sintetizzato costituiscono la cornice nella quale si inserisce il lavoro di ricerca condotto finalizzati rispettivamente a:

1. Dimensioni del fenomeno a livello nazionale, ancorché con un campione ragionato;
2. Fattori predisponenti e di rischio di natura individuale, interpersonale e ambientale derivati in parte dall'analisi della letteratura nazionale e internazionale;
3. Tipologie di gioco d'azzardo fruiti e canali principali di fruizione e facilità di accesso.

L'obiettivo generale quindi è stato quello di migliorare la conoscenza del fenomeno in funzione, principalmente, delle possibili strategie di supporto e formative da poter utilizzare per contrastare lo stesso fenomeno all'interno della

l'aspetto fondamentale della vincita che non dipende dall'abilità. In particolare, in questo Studio il gioco elettronico legato ai *Videogiochi di ruolo* o ai *Live Action Role Play* (Larp) oppure educativi, tipo *mind games*, *puzzles*, *brainteasers*, ecc., non sono stati considerati, pur presentando una forte comorbidità.

- 6 Al GAP si riconoscono alcune forme di distorsioni cognitive, cioè: *Gambler's fallacy* (Fallacia del Giocatore), dove se un evento generato dal caso devia dalla media, l'evento opposto viene giudicato più probabile (ad es. alla Roulette: "se per 5 volte è uscito il nero, allora è più probabile che esca il rosso"); *Overconfidence*, dove gli individui esprimono una maggiore fiducia nelle proprie capacità non giustificata da dati reali (ad es. ritenersi più bravi di altri giocatori nell'indovinare i numeri, nel capire i meccanismi di gioco, nell'implementazione di strategie di gioco efficaci); *Trends in number picking* (Tendenze nei numeri), dove si crede di individuare sistematicità relative a distribuzioni casuali (es. nel gioco del Lotto, c'è chi pensa che i numeri *ritardatari* abbiano più probabilità di essere estratti, o che un numero estratto di recente non sia probabile nelle estrazioni successive); *Illusory correlations* (Correlazioni illusorie), dove si giudicano due eventi appartenenti a differenti domini della realtà come interdipendenti se si presentano in concomitanza (ad es. comprare un gratta e vinci fortunato e continuare a recarsi sempre nello stesso bar per acquistarne altri).

scuola considerando che l'attuale normativa vigente non riconosce in modo specifico la patologia della ludopatia e all'interno della stessa il gioco di azzardo patologico<sup>7</sup>.

## Il metodo di lavoro

Per approfondire la problematica, in linea con una strategia di ricerca di tipo esplorativo, si è scelto di operare utilizzando la metodologia mista attraverso due macro-attività a cui hanno corrisposto altrettanti metodi.

La prima macro-attività, è stata caratterizzata dall'analisi della letteratura riguardante gli ambiti psicologici (dipendenze comportamentali, tecnologiche e gioco d'azzardo), pedagogici (disagio scolastico e malessere), sociologici (disadattamento e devianza) realizzando una *revisione finalizzata* (Systematic Review), attuata come analisi rigorosa degli approcci individuati nella letteratura disponibile sugli specifici ambiti. Il risultato di questa macro-attività è stato utilizzato soprattutto per la costruzione dello strumento impiegato nell'indagine nazionale condotta per raccogliere i dati necessari all'approfondimento del fenomeno.

La seconda macro-attività quindi ha comportato la realizzazione di una specifica Indagine a carattere nazionale, che ha previsto le canoniche fasi di: *disegno operativo*, costruzione dello *strumentario* di raccolta dati, *piano di campionamento*, diffusione e *somministrazione* della strumentazione, raccolta dati, elaborazione dei dati e riflessione sui risultati ottenuti. La conclusione del progetto di ricerca prevede anche un'attività di valutazione complessiva dello sviluppo della ricerca stessa che sarà realizzata alla conclusione di tutte le attività previste e descritte nel relativo Rapporto di ricerca.

Nel complesso quindi, il metodo di lavoro utilizzato può ascrivere al *metodo misto* e in particolare al *disegno integrato* secondo la tipologia proposta da . La scelta di tale tipo è derivata dalla necessità di contemperare la fase dell'indagine esplorativa con quelle dell'analisi della documentazione presente nella letteratura, differenziata per ambiti disciplinari e le fasi della costruzione di una interpretazione dell'ampiezza e caratterizzazione del fenomeno sulla base dei risultati delle analisi dei dati quantitativi.

7 Attualmente la normativa ha dato molto spazio alle dipendenze comportamentali al bullismo e alle patologie cognitive (DSA). Il MIUR ha dato vita a diversi Programmi Nazionali come: "Welfare dello Studente" inteso come modello di azione volto a promuovere stili di vita corretti, un'educazione alla salute e all'alimentazione sana, ha per certi versi la necessità di agire per prevenire il disagio e fenomeni di bullismo e cyberbullismo; Programma Nazionale "La Scuola al Centro", intervento per prevenire la dispersione scolastica teso ad incentivare la coesione sociale e che vuole intervenire su più fronti per il recupero del territorio (interventi su ambienti per l'apprendimento, per l'integrazione dell'offerta formativa); Linee Guida Nazionali (art. 1 comma 16 L. 107/2015) Educare al rispetto: per la parità tra i sessi, la prevenzione della violenza di genere e di tutte le forme di discriminazione; Legge del 71/2017, "Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione e il contrasto del fenomeno del cyberbullismo".

## Gli aspetti caratterizzanti del gioco digitale

L'offerta dei servizi di gioco in forma digitale<sup>8</sup>, attuata principalmente attraverso la rete internet da parte dei siti web specializzati, è diventata sempre più ampia e la domanda è diventata sempre più crescente nel tempo, interessanti sia le tipologie dei giochi (dai giochi di ruolo ai giochi d'azzardo – ad esempio, scommesse e slot machine-) le cui componenti strutturali sono diventate sempre più sofisticate distaccandosi, in modo totale, dalle peculiarità tipica dei giochi realizzati nella realtà fisica (luoghi, tempi e partecipazione).

In questo ultimo decennio, soprattutto, il gioco on-line ha trovato un partner privilegiato nell'industria dell'high-tech che ha investito molto per rendere questo settore altamente innovativo e alla portata di tutti, soprattutto attraverso la rete internet, gestendo anche l'aspetto della mobilità: dispositivi tecnologici mobili (tablet, PC portatili di diversi formati, iphone) tutti collegati o collegabili alla rete internet che permettono di superare le peculiarità del luogo (qualunque, dentro e fuori casa), dei tempi (24 ore) e della partecipazione (singola o in gruppo attraverso i social network).

Gli aspetti che fondamentalmente si evidenziano nell'ambito del gioco digitale sono due, cioè: *l'identità virtuale (o digitale)* e *le caratteristiche dei giochi digitali via internet*.

Considerando che per identità virtuale si qualifica un *“sistema complesso d'immagini, video e informazioni scritte che l'internauta ha pubblicato in un social network per rappresentarsi come individuo digitale unico e inconfondibile”*, il *“passaggio dall'essere reale ad un'altra dimensione ontologica”*, esprime il virtuale come una nuova dimensione o modalità dell'Essere di una persona e quindi la sua personalità o soggettività. In base a questa assunzione, l'identità virtuale e l'identità reale<sup>9</sup>, rappresentano la personalità, il carattere e il Sé, ovvero le modalità con cui si rivela la soggettività di una persona o il suo Essere. La coincidenza tra le due espressioni della identità ha come riferimento i risultati di alcuni studi di ambito psicologico che hanno dimostrato come le informazioni pubblicate sulle pagine web dei social network, come foto, video, immagini, testo o commenti (da considerarsi come simboli dell'identità), hanno un rapporto di stretta dipendenza con la personalità della persona digitale. In particolare, tra i risultati delle ricerche è emersa una significativa correlazione tra i tratti di personalità dell'identità reale e specifiche tematiche che sono pubblicate sui social network.

- 8 Lo sviluppo della tecnologia digitale e la sua pervasività soprattutto nelle strumentazioni della comunicazione hanno determinato un *ambiente relazionale*, definibile *immersivo*, nel quale si modifica nelle persone la percezione e della realtà circostante e dell'essenza dell'identità unica. Questa, all'interno dell'ambiente digitalizzato si caratterizza, perdendo la fisicità, con molteplici e diversi Sé.
- 9 In accordo con il punto di vista di che qualifica l'identità in: *“Cos'è la nostra identità? Essa è tutto ciò che caratterizza ciascuno di noi come individuo singolo e inconfondibile. È ciò che impedisce alle persone di scambiarsi per qualcun altro. Così come ognuno ha un'identità per gli altri, ha anche un'identità per sé. Quella per gli altri è l'identità oggettiva, l'identità persé è l'identità soggettiva. L'identità soggettiva è l'insieme delle mie caratteristiche così come io le vedo e le descrivo in me stesso. L'identità oggettiva di ciascuno, ossia la sua riconoscibilità, si presenta secondo tre principali modalità: fisica, sociale e psicologica”*.

In questo Studio i termini di identità reale<sup>10</sup> e di Sé sono stati considerati come sinonimi nonostante ciascuno dei due termini assuma la sua specificità solo in riferimento all'altro che contribuisce a chiarirne il significato.

Focalizzare l'attenzione sulle caratteristiche dei giochi non significa distogliere lo sguardo da responsabilità, consapevolezza, predisposizioni individuali e caratteristiche personali dei soggetti, se consideriamo consumo, abuso e dipendenza, come succede per l'alcool e le droghe, non si può non fare a meno di vedere le proprietà, le peculiarità e le regole di tale consumo.

Lo sviluppo di una particolare *addiction* dipende da variabili e caratteristiche individuali, ambientali, contestuali e di gioco diverse, che fanno sì che una persona tenda a legarsi a differenti tipologie di gioco, sviluppando problematiche diverse all'interno del gioco d'azzardo patologico.

La tabella 1.1 sono state poste in evidenza le differenze tra le caratteristiche dei giochi tradizionali e quelle dei giochi digitali.

TRADIZIONALI	MODERNI
LENTEZZA	VELOCITA'
RITUALITA'	CONSUMO
SOCIALITA'	SOLITUDINE
MANUALITA'	TECNOLOGIA
VISIBILITA'	INVISIBILITA'
CONTESTUALIZZAZIONE	DECONTESTUALIZZAZIONE
BASSA SOGLIA DI ACCESSO	ALTA SOGLIA DI ACCESSO

**Tab.1. Confronto tra vecchi e nuovi giochi. Adattamento da (Croce M., 2010)**

Entrambe le due tipologie di gioco possono portare allo sviluppo di una dipendenza, ma i giochi del nuovo millennio risultano essere i più pericolosi e rischiosi, sulla base delle specifiche modalità di gioco e all'alto grado di coinvolgimento che spesso tende a sfociare in inconsapevolezza, evasione dalla realtà e "trance ipnotica".

I nuovi giochi ampliano oggettivamente le probabilità di far nascere un comportamento patologico, in quanto innalzano il potenziale di gratificazione; in particolare Chòliz (2010) in una ricerca sui giocatori delle slot machine, ha sottolineato come nei giochi virtuali, da una parte, l'aumento della possibilità di giocare e rigiocare, in maniera continua e discontinua, rappresenti il criterio fondamentale di scelta del gioco stesso, e dall'altra parte, la distribuzione tempestiva delle vincite rappresenti un altro importante fattore di rinforzo per continuare a giocare. La frequenza del gioco non consente al giocatore di ricredersi, deprimersi, rammaricarsi o arrabbiarsi, scegliendo eventualmente la sospensione, ma esorta e incita a giocare assidue e compulsive, sempre più inconsapevoli, nell'illusione che la sfortuna desista e inverta il suo corso.

10 Nello stesso tempo, il termine di Identità è stato considerato sinonimo di personalità e carattere.

## I risultati dell'indagine sulla dipendenza comportamentale del gioco d'azzardo

Il Gioco d'Azzardo è un tipo di gioco che consiste nello scommettere denaro, o altri beni di valore, allo scopo di ottenere una vincita su un evento il cui esito è determinato dal caso. Giocare d'azzardo, di per sé, non è un comportamento patologico, ma può evolvere in patologia quando diventa un comportamento reiterato in una persona vulnerabile.

Negli ultimi anni la ricerca, nazionale e internazionale, ha dimostrato che gli adolescenti<sup>11</sup> sono maggiormente a rischio rispetto alla popolazione adulta tanto che la prevalenza del Gioco d'Azzardo Patologico in questi ultimi sembra essere da 2 a 4 volte più elevata rispetto agli adulti, con una diffusione che varia dal 4% al 7%. Anche in Italia cresce il numero di giovanissimi che ammettono di essere stati coinvolti nel gioco d'azzardo almeno una volta negli ultimi 12 mesi. Nel 2015, la percentuale di giocatori adolescenti (dai 15 ai 19 anni) ha avuto un tasso di crescita pari al 3%. Il 7% ha riferito di giocare anche 4 o più volte a settimana. Complice dello sviluppo di condotte legate al Gioco d'Azzardo in questa fascia d'età è la percezione di invulnerabilità, tipicamente adolescenziale, e l'accesso illimitato a qualunque opportunità di gioco attraverso la rete.

Lo Studio realizzato ha avuto l'intento di fornire una ricognizione compiuta e su più livelli gnoseologici (dalla prospettiva psicologica a quella sociologica) delle variabili conoscitive ed esplicative attinenti al gioco d'azzardo più rilevanti con una prospettiva comparata a livello territoriale.

L'Indagine conoscitiva utilizzata, di tipo esplorativo, è stata attuata su un campione di alunni in età adolescenziale, con uno specifico focus sulla *percezione del fenomeno*, frequentanti gli istituti scolastici secondari di primo grado, o istituti comprensivi, distribuiti su tutto il territorio nazionale nell'anno scolastico 2016/17. Nello specifico, l'obiettivo principale è di fornire una stima dell'incidenza del Gioco d'Azzardo su una fascia di età adolescenziale ed esplorare le possibili opinioni che sostengono il fenomeno. All'interno del Questionario<sup>12</sup> utilizzato per la raccolta dati, sono state anche inserite domande per indagare variabili che in letteratura sono connesse al rischio di sviluppare un Disturbo da Gioco d'Azzardo (GAP-DSM-V).

### Le analisi dei dati

I risultati delle elaborazioni presentate riguardano i seguenti aspetti: *i dati del campione, il Gioco d'Azzardo, la percezione del Gioco d'Azzardo, i fattori di ri-*

11 L'indagine, mirando ad età comprese tra 11 e 15 anni, prende in considerazione la prima adolescenza. In questa fascia di età si determinano, quindi, gli atteggiamenti che verranno adottati in età adulta. Di conseguenza lo Studio dei comportamenti degli adolescenti risulta essere utile nella previsione di un futuro prossimo, quando gli individui studiati raggiungeranno lo stato di maturità ed entreranno a tutti gli effetti nella società.

12 Il Questionario è stato realizzato nell'ambito dell'indagine conoscitiva "MIND THE G.A.P." (opinioni e abitudini dei giovani in relazione al gioco d'azzardo) realizzata dalla Onlus MODAVI, costituita come Federazione nazionale di Associazioni. Il Progetto "MIND THE G.A.P. – Attenti al Gioco d'Azzardo Patologico", è stato finanziato dal Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali.

*schio*. In particolare le variabili indagate sono state le seguenti: *Variabili socio-anagrafiche: età, genere, Istituto scolastico, area geografica d'appartenenza; Condotta verso il gioco; Condotte di Gioco d'Azzardo: frequenza, giochi utilizzati; Condotte di Gioco d'Azzardo dei genitori; Percezione del Gioco d'Azzardo; Gioco d'Azzardo in internet: senza scommessa di denaro/con scommessa di denaro; Utilizzo di Videogiochi; Problemi emotivi.*

All'interno dell'articolo sono riportati i risultati dell'applicazione delle seguenti analisi dei dati (metodi e tecniche statistiche):

*Analisi della varianza univariata:* attraverso il test F di Fisher è stato possibile calcolare la significatività delle differenze tra gruppi in riferimento alle diverse variabili prese in esame (ad esempio differenziare maschi e femmine su diversi livelli di sessismo). I risultati vengono detti statisticamente significativi quando  $p$  è inferiore a 0.05.

*Regressioni lineari:* per esaminare la relazione lineare tra uno o più predittori (es. caratteristiche individuali e dinamiche familiari) e una variabile criterio (es. bullismo agito). Il peso di ogni predittore sulla variabile criterio è stato calcolato con i coefficienti (coefficienti beta). Nel report sono state elencate, nelle figure, esclusivamente le variabili che risultano significative. Le variabili non significative sono state escluse. I risultati vengono detti statisticamente significativi quando  $p$  è inferiore a 0.05.

### *La struttura del campione ragionato*

Il campione realizzato è di tipo ragionato, quindi non probabilistico, complessivamente ha coinvolto 2734 studenti provenienti da tutto il territorio italiano (sono state interessate 18 Regioni e 20 Province). Le scuole sono state selezionate sulla base delle loro iniziative nell'ambito delle dipendenze comportamentali e del rapporto instaurato con la rete delle associazioni che operano sul territorio per le problematiche oggetto di studio. L'età dei partecipanti è risultata compresa tra i 11 e i 15 anni ( $= 12,36$ ;  $= 0,96$ ). La struttura interna del campione è risultata composta da 1256 ragazze (il 46,4 %) e da 1452 ragazzi (il 53,6%). Circa il 96,9% dei ragazzi componenti il campione ha dichiarato di essere di nazionalità italiana. Agli studenti partecipanti è stato sottoposto un Questionario per la raccolta dei dati di interesse dell'indagine. La compilazione era in forma anonima e la somministrazione è stata realizzata durante l'orario scolastico.

Nei grafici, 1 e 2, sono riportate le sintesi dei dati di struttura, cioè genere ed età.

Genere dei partecipanti

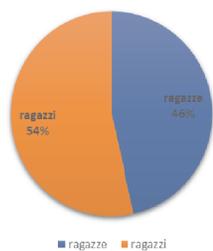


Grafico 1. Distribuzione per Genere Grafico 2. Distribuzione per età.

Nel terzo Grafico si riporta la distribuzione dei partecipanti per area territoriale d'appartenenza.

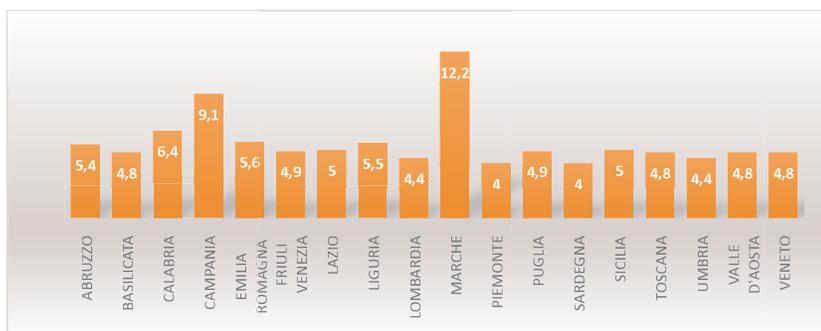
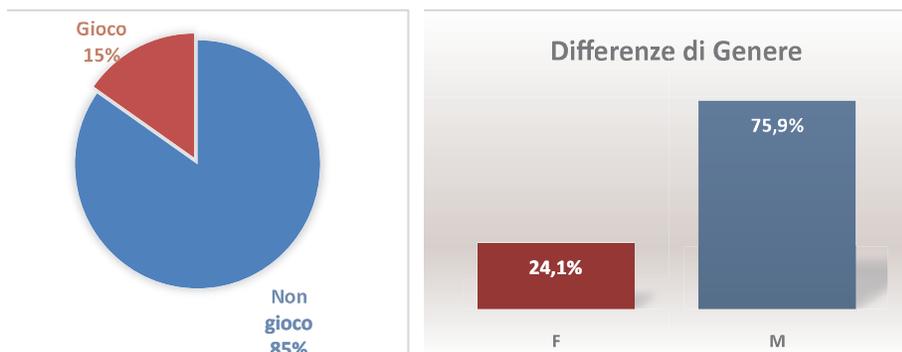


Grafico 3. Distribuzione per area geografica d'appartenenza

### *Il comportamento verso il gioco d'azzardo*

In questa sezione sono presentati i risultati che riguardano la presenza di condotte di Gioco d'Azzardo tra i partecipanti, le frequenze rispetto al genere, all'età e alla regione d'appartenenza. Infine verranno presentati i giochi maggiormente utilizzati.

Il grafico 4 mostra le percentuali di risposta alla domanda "Negli ultimi 12 mesi, hai giocato e scommesso soldi?"



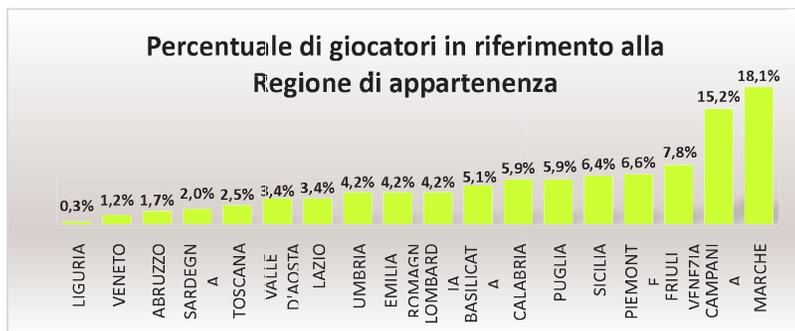
**Grafico 4. Presenza di condotte di Gioco d'Azzardo** **Grafico 5. Differenze rispetto al genere dei partecipanti**

Il 14,9% (N = 408) dei partecipanti dichiara di giocare d'azzardo. Il restante 82,5% (N = 2255) afferma di non aver mai giocato scommettendo denaro. I partecipanti dichiarano di giocare d'Azzardo pur commettendo un'illegalità. Attraverso l'analisi statistica della varianza, emergono differenze significative rispetto al genere e all'età: per il genere, i risultati evidenziano che i ragazzi tendono a giocare e scommettere soldi più delle ragazze (= 97,72; gdl = 1;  $p < .001$ ), mentre, per l'età, emerge che i partecipanti più grandi (13-15 anni) giocano di più di quelli più giovani (11-12 anni) (= 48,62; gdl = 1;  $p < .001$ ). Questo dato conferma anche che la maggiore disponibilità di liquidità dipende socialmente dall'età.



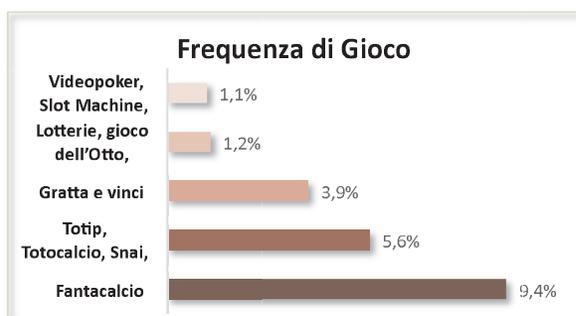
**Grafico 6. Differenze di età dei partecipanti**

Rispetto alla percentuale di giocatori, in riferimento al territorio di residenza, con il 18,1%, le Marche emerge come la Regione con il più elevato numero di partecipanti che ammettono di giocare d'Azzardo. Segue la Campania, con il 15,2%, e il Friuli Venezia Giulia, con il 7,8%. La Liguria, con lo 0,3%, è la Regione con il minor tasso di giocatori minorenni (Grafico 7).



**Grafico 7. Percentuale di giocatori in riferimento alla Regione di appartenenza**

Analizzando le tipologie di gioco d'azzardo emerge che, in assoluto, viene fatto un uso minore di Videopoker, Slot Machine e Video Slot (95% "non ci ho mai giocato") e un uso maggiore di Fantacalcio (4,4% "ci gioco mensilmente"; 5% "ci gioco più volte a settimana"). Il Gratta e vinci è il gioco maggiormente utilizzato, ma con una frequenza minore (22,1% "ci gioco meno di una volta al mese").



**Grafico 8. Frequenze di gioco da «mensilmente» a «più volte a settimana»**

Esaminando le differenze di genere in relazione ai differenti giochi d'azzardo, è emerso che i ragazzi, rispetto le ragazze, fanno un utilizzo maggiore di tutti i giochi indagati (Tabella 2).

GIOCO	DIFFERENZE DI GENERE	STATISTICHE
GRATTA E VINCI	M>F	F1-2687 = 12,43; p<.001
LOTTERIE	M>F	F1-2687 = 12,43; p<.001
FANTACALCIO	M>F	F1-2687 = 252,82; p<.001
CALCIOSCOMMESSE	M>F	F1-2687 = 156,44; p<.001
VIDEOPOKER	M>F	F1-2687 = 12,35; p<.001

**Tab.2. Differenze di genere in riferimento alla tipologia di Gioco d'Azzardo**

Esaminando le differenze di età in relazione ai differenti giochi d'azzardo, sono emerse differenze significative rispetto tre tipologie di giochi: i ragazzi più grandi (fascia 13-15) giocano maggiormente a: 1) Fantacalcio; 2) Totip, Totocalcio, Snai, Calcio Scommesse; 3) Videopoker, Slot Machine, Video Slot (Tabella 3).

GIOCO	DIFFERENZE DI ETA'	STATISTICHE
FANTACALCIO	13-15>11-12	F1-2687 = 45,4; p<.001
CALCIOSCOMMESSE	13-15>11-12	F1-2687 = 38,63; p<.001
VIDEOPOKER	13-15>11-12	F1-2687 = 12,35; p<.001

Tab. 3. Differenze di età in riferimento alla tipologia di Gioco d'Azzardo

### Percezione del Gioco d'Azzardo

Generalmente i partecipanti hanno espresso una percezione negativa del Gioco d'Azzardo. Per quasi tutti i ragazzi e le ragazze che hanno partecipato alla raccolta dati, il Gioco d'Azzardo comporta la *perdita di denaro* (82,8%), *rappresenta un rischio* (80,7%), e *può diventare un'abitudine* (80,2%). Solo per il 13,3% il Gioco d'Azzardo rappresenta un *divertimento*.

Attraverso l'analisi della varianza sono state esaminate le differenze di genere in relazione alle percezioni connesse al Gioco d'Azzardo. È emerso che i ragazzi, rispetto alle ragazze, percepiscono il G.A. come maggiormente *divertente* ed *eccitante*. In riferimento alla vincita/perdita di denaro, le ragazze pensano maggiormente che il G.A. comporti la perdita di soldi; al contrario, i ragazzi sostengono in maggior misura che con il G.A. si possano vincere soldi (Tabella 4).

PERCEZIONE	DIFFERENZE DI GENERE	STATISTICHE
Il G.A. è divertente	M>F	F1-2676 = 113,87; p<.001
Il G.A. è eccitante	M>F	F1-2676 = 122,85; p<.001
Con il G.A. si perdono soldi	F>M	F1-2676 = 10,94; p<.001
Con il G.A. si vincono soldi	M>F	F1-2676 = 64,14; p<.001

Tab. 4. Differenze di genere in riferimento alla percezione di Gioco d'Azzardo

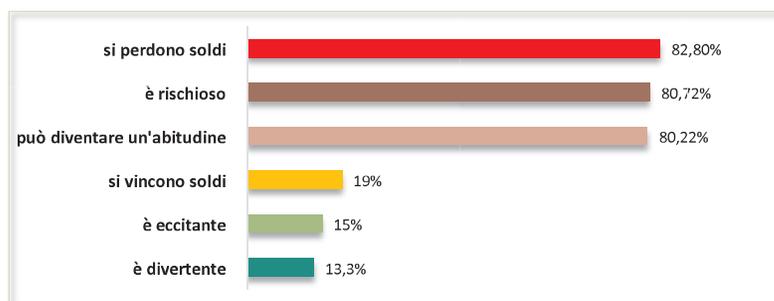


Grafico 8. Percezione del Gioco d'Azzardo

Esaminando le differenze di età in relazione alle diverse percezioni connesse al G.A., emerge che il gruppo di partecipanti con un'età maggiore (13-15), rappresenta il G.A. come un gioco eccitante, divertente e arricchente in misura maggiore dei partecipanti più giovani.

Dall'analisi dei dati, inoltre, emerge che il 13,9% dei partecipanti gioca in Internet senza soldi e il 3,3% lo fa scommettendo denaro. Rispetto all'utilizzo di videogiochi, il 20,7% dei partecipanti gioca da 1 a 2 ore, il 10,1% da 2 a 4 ore e il 10% gioca per più di 4 ore.

Sia per il tempo speso o scommettendo in rete ( $F(1,2703) = 44,96; p < .001$ ), oppure giocando ai videogiochi ( $F(1,2703) = 522,68; p < .001$ ), gli allievi adolescenti sono maggiormente a rischio rispetto alle loro pari di sesso femminile.

PERCEZIONE	DIFFERENZE DI ETA'	STATISTICHE
Il G.A. è divertente	13-15>11-12	$F1-2676 = 46,0; p < .001$
Il G.A. è eccitante	13-15>11-12	$F1-2676 = 24,53; p < .001$
Con il G.A. si perdono soldi	11-12>13-15	$F1-2676 = 8,51; p < .001$
Con il G.A. si vincono soldi	13-15>11-12	$F1-2676 = 11,83; p < .001$

Tab. 5. Differenze di età in riferimento alla percezione di Gioco d'Azzardo

Relativamente all'età, invece, emerge che i ragazzi appartenenti alla fascia d'età 13-15 giocano di più d'azzardo in rete (senza scommettere denaro) ( $F(1,2703) = 15,05; p < .001$ ) e spendono più tempo giocando ai videogiochi ( $F(1,2703) = 40,84; p < .001$ ), se rapportati ai partecipanti della fascia d'età 11-12.

### *I fattori di rischio*

Per analizzare i fattori di rischio associati all'adozione di condotte di Gioco d'Azzardo, è stato utilizzato un modello di analisi dei dati di regressione logistica<sup>13</sup>.

13 Il modello analitico utilizzato per l'analisi dei dati è la regressione logistica, con variabile dipendente distribuita in modo binomiale e rientra nei modelli lineari generalizzati (GLMs). Le variabili dipendenti sono state infatti rese binarie tramite un'operazione di dicotomizzazione. Questi modelli presentano alcune problematiche, dovute all'assunto che la distribuzione della variabile risposta sia normale (ipotesi di normalità), ma spesso, come nel nostro caso, non si ha a che fare con variabili di questa natura. Negli altri casi è possibile utilizzare una tipologia di modelli che permette una più ampia gamma di applicazioni: i Generalized Mixed Effects Models. Poichè i mixed effects models sono tuttora un campo di ricerca molto attivo esistono alcuni problemi non ancora risolti riguardo ad essi. Tra questi il più importante è il dibattito sui gradi di libertà da assegnare agli effetti fissi.

Per l'individuazione del modello di regressione logistica multilivello si è proceduto come segue: 1. individuazione delle variabili esplicative (o covariate) da considerare nel modello; 2. specificazione del modello in grado di descrivere la relazione di dipendenza tra la variabile risposta e le variabili esplicative selezionate; 3. stima dei parametri fis-

Innanzitutto, con l'applicazione del modello logistico è emerso che l'associazione del Gioco d'Azzardo al *divertimento* ( $B = 0,56$ ;  $P < .001$ ), all'*eccitazione* ( $B = 0,20$ ;  $P < .001$ ) e alla *vincita* di denaro ( $B = 0,23$ ;  $P < .001$ ) rappresentano dei fattori di rischio sulla messa in atto della condotta.

Per quanto riguarda la condotta, sono state considerate le variabili *condotte di gioco dei genitori* ( $B = 0,42$ ;  $P < .001$ ) e possibili *problemi di condotta* ( $B = 0,67$ ;  $P < .001$ ); queste, dai risultati dall'analisi, rappresentano dei fattori di rischio sulla messa in atto del Gioco d'Azzardo da parte degli adolescenti partecipanti all'indagine.

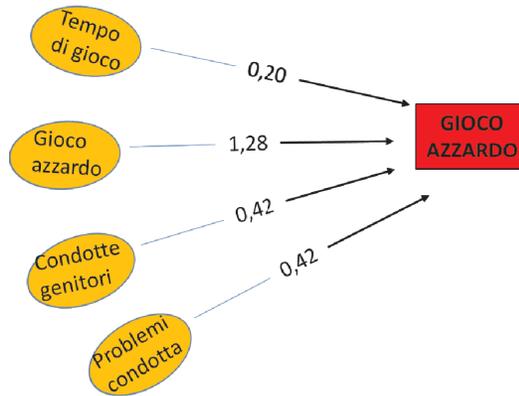


Fig. 1. Predittori del Gioco d'Azzardo sulla base del modello di analisi

Infine, dallo stesso modello di regressione, è emerso che, il trascorrere molto tempo giocando a *videogiochi* ( $B = 0,20$ ;  $P < .001$ ), l'utilizzo della rete on line, cioè giocare *d'azzardo on-line* (con e senza l'utilizzo di denaro) ( $B = 1,28$ ;  $P < .001$ ;  $B = 0,94$ ;  $P < .001$ ) porta gli adolescenti ad una maggiore propensione al gioco d'azzardo.

Il *Gioco d'Azzardo in Internet* (con o senza soldi) e l'utilizzo massiccio di videogiochi rappresentano, quindi, dei comportamenti fortemente concomitanti e associati; tale associazione può essere considerata come predittiva del Gioco d'Azzardo.

si e casuali che contribuiscono a caratterizzare il modello (test di Wald per la significatività delle covariate, calcolo degli odds ratio, analisi dei residui); 4. interpretazione del modello. Per quanto concerne la prima fase, le variabili esplicative da includere nel modello di regressione sono state individuate in seguito ad una approfondita analisi del fenomeno in esame, descritta nella prima parte dell'articolo. Il modello di regressione logistica utilizzato per l'analisi presenta la seguente espressione analitica (Tabachnick e Fidell, 1996):

$$\log \text{it}(\pi_{ijk}) = \beta_{0jk} + \sum_{h=1}^p \beta_{1h} x_{hijk} + \sum_{g=1}^{p'} \beta_{2g} x_{gijk}$$

$$\text{dove } \beta_{0jk} = \beta_0 + v_{0k} + u_{0jk}; \beta_{2j} = \beta_2 + u_{2jk}; [v_{0k}] \sim N(0, \Omega_v); \begin{bmatrix} u_{0jk} \\ u_{2jk} \end{bmatrix} \sim N(0, \Omega_u).$$

## La scuola e il disagio comportamentale

La scuola svolge importanti funzioni e attività di aiuto per i giovani-adolescenti-studenti che si trovano in particolari difficoltà anche in risposta alle indicazioni e prescrizioni della legislazione vigente. Le difficoltà che si generano nello sviluppo adolescenziale, infatti, si manifestano anche a scuola evidenziandosi sia tramite il comportamento sia tramite le insufficienze nel rendimento scolastico. I docenti devono spesso fare fronte non solo a studenti con problemi di profitto insufficiente, bensì anche a studenti demotivati con comportamenti o trasgressivi (prepotenti, esagitati o aggressivi) o, all'opposto, asociali (isolati, timidi e diffidenti).

Gli insegnanti si trovano, sulla base dei comportamenti manifestati dagli studenti, a dovere confrontarsi anche con gli aspetti psicologici oltre che con gli stili d'apprendimento dei propri studenti, ad iniziare dalla manifestazione dell'ansia che è diventata endemica tra gli studenti della generazione dei *millennials*. La percezione e la valutazione di questi problemi per gli insegnanti risultano difficili anche in considerazione del fatto che gli stessi insegnanti operano sull'intera classe più che con i singoli studenti.

Nelle attività quotidiane le scuole, e gli insegnanti, per ridurre il disagio giovanile svolgono una costante e progressiva attività educativa e formativa, anche con funzioni di prevenzione, che si caratterizza, ad esempio, alla pratica del rispetto dell'altro e al riconoscimento dei valori della diversità come risorsa e non come fonte di disuguaglianza. Le scuole ricercano, sulla base del curricolo progettato e pianificato, anche attraverso modelli didattici innovativi, che consentano dinamiche cooperative e la differenziazione dei percorsi formativi, di attivare forme di potenziamento, oltre che delle competenze di base di carattere curricolare, anche delle cosiddette *life skills*<sup>14</sup> o *soft skills*. Queste abilità sociali ed emotive - abilità non cognitive- sono coinvolte nella gestione delle emozioni. Chiaramente tali abilità-skills giocano un ruolo in tutte le fasi della vita delle persone: per esempio, mentre ai bambini si insegna quali comportamenti sono appropriati quando giocano con gli altri, gli adulti devono imparare le regole del gioco di squadra in ambienti professionali.

Rispetto a queste assunzioni la gestione della classe e l'implementazione di nuovi scenari organizzativi, con particolare riguardo al ruolo delle figure specialistiche di supporto e al ruolo di altri soggetti del territorio appartenenti alla comunità educante, consente la progettazione di interventi per il recupero del disagio atti a prevenire fenomeni di violenza in tutti i contesti, non escluso quello scolastico. Altre attività specifiche sono realizzate sulla base delle capacità di

Alla fase di individuazione del modello, segue la verifica dello stesso, mediante la valutazione della significatività statistica e della coerenza interpretativa dei parametri stimati.

- 14 Le *life skills* sono, abilità per un comportamento adattivo e positivo che pongono l'individuo nelle condizioni di affrontare pressioni negative dei pari e situazioni di rischio e si possono anche suddividere in: a) *skills sociali e interpersonali* (includono skills di comunicazione, skills di rifiuto, assertività ed empatia); b) *skills cognitive* (incluso il processo di presa di decisione, il pensiero critico, la capacità di problem solving, e l'autovalutazione); c) *skills di gestione delle emozioni* (incluso la gestione dello stress; attribuzione di eventuali successi/insuccessi a cause interne). Cfr. (Bollettino OMS, Skills for life, 1, 1992).

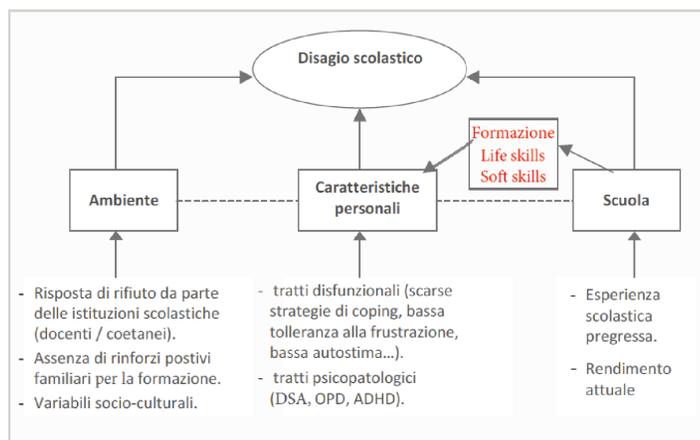
ogni scuola di sviluppare elevati standard di qualità per il benessere degli studenti e il recupero del disagio sociale anche attraverso la formazione di figure di referenti, coordinatori, tutor per il welfare dello studente e per la lotta al disagio sociale/bullismo. Rispetto a tali premesse il ruolo del docente cambia assumendo nuove linee come guida e accompagnatore nei momenti di difficoltà, di scelta e di decisione dello studente. Le scuole, quindi, possono attivare percorsi di coinvolgimento degli adulti di riferimento in attività integrative da realizzare in orario scolastico ed extra-scolastico, anche attraverso iniziative socializzanti per sviluppare il senso di appartenenza alla scuola e l'interazione tra i ruoli docente parentale.

Vi è dunque un corpus di evidenze abbastanza articolato che mostra come ciò che succede a scuola ha un peso sostanziale nella costruzione dell'identità personale e sociale, e che l'esperienza scolastica costituisce l'ambito privilegiato della socializzazione riguardante i rapporti istituzionali e l'acquisizione dell'orientamento verso il sistema formale-burocratico.

## Conclusioni

Il contrasto alle situazioni di disagio, derivanti dalla dipendenza comportamentale, che la scuola può realizzare, rappresenta un'intenzionalità che può ben considerarsi all'interno dell'ambito più generale della promozione del benessere degli studenti (e non solo); secondo questa prospettiva la salute e il benessere non esprimono situazioni contrapposte alla malattia, ovvero mancanza o di disagio o di malessere. Il benessere e la malattia costituiscono dimensioni che, secondo un approccio olistico ed ecosistemico, convivono all'interno della persona rispetto alla natura biologica, psicologica e sociale che la caratterizza. La promozione del benessere richiede di assumere una nuova prospettiva, per prevenire comportamenti a rischio, che si indirizza verso il possesso di risorse e competenze tali da poter compiere scelte comportamentali consapevoli, in particolare, e del benessere-salute, in generale. Una persona capace di occuparsi del proprio benessere possiede un buon livello di autostima, fiducia nel proprio controllo personale, considerazione verso gli altri, e possesso di Life Skills come indicato dalla Organizzazione Mondiale della salute. Tali fattori si acquisiscono durante i processi formativi dell'infanzia e dell'adolescenza e la scuola può essere un luogo adatto per potenziare nei bambini e negli adolescenti le competenze socio-emotive che si possono definire come quelle abilità sociali e relazionali che permettono ai ragazzi di affrontare in modo efficace le esigenze della vita quotidiana, rapportandosi con fiducia a sé stessi, agli altri e alla comunità.

Solo dopo aver compiuto con i bambini e gli adolescenti un percorso che faciliti l'acquisizione di tali abilità/competenze è possibile proporre programmi di prevenzione per i diversi comportamenti dannosi per la salute (fumo, uso di sostanze psicotrope, gravidanze indesiderate, incidenti stradali, infezioni, giochi -internet, azzardo-). Infatti i percorsi formativi per lo sviluppo delle *Life Skill* (Figura 2) permettono di incidere sui meccanismi psicologici che sono alla base delle scelte nel campo della salute, rafforzando la personalità dei ragazzi e fornendo loro le competenze e le abilità necessarie.



**Fig. 2. Modello relazionale sotteso a un percorso formativo sulle life skill.**  
Adattamento dell'autore da (Trussoni, 2008).

Per essere efficaci tali percorsi devono essere continuativi e quindi necessitano di essere inseriti come parte integrante e trasversale del curriculum scolastico, gestito dagli insegnanti i quali ne sono i promotori principali, all'interno di una rete più ampia di progetto, che veda la partecipazione dei genitori e degli enti e istituzioni del territorio che hanno fra i loro compiti azioni educative.

Proporre un percorso per l'apprendimento delle Life Skills, quindi, richiede la capacità di utilizzare metodologie diverse da quelle tradizionalmente impiegate a scuola: non si tratta di fare lezioni frontali, ma occorre essere animatori di un gruppo e saper condurre discussioni fra i ragazzi. Infatti l'apprendimento delle Life Skills si realizza attraverso una metodologia di tipo attivo: gli studenti sono invitati a partecipare e a sperimentare ciò di cui si parla attraverso giochi e stimoli proposti dall'insegnante, che li aiuta poi a compiere una riflessione e rielaborazione delle esperienze.

### Riferimenti bibliografici

- Assessorato Istruzione, F. L. (2004). *Dal disagio scolastico alla promozione del benessere*. (C. Migani, a cura di) Bologna, Bologna: Carocci.
- Bandura. (1997). *Social learning theory*. New York: Prentice Hall, Englewood Cliffs.
- Bono, P. (2009). *Rapporto Gioco e giovani. Nomisma. Società di Studi Economici*, Bologna. Tratto il giorno settembre 29, 2017 da [http://www.nomisma.it/fileadmin/User/OSS\\_GIOCO/Presentazione\\_Rapporto\\_Nomisma\\_giocoGiovani.pdf](http://www.nomisma.it/fileadmin/User/OSS_GIOCO/Presentazione_Rapporto_Nomisma_giocoGiovani.pdf)
- Bruner, J. (1997). *A narrative model of self-costruction*. (T. S.-r.-a. J. G. Snodgrass & R. L. Thompson, a cura di) New York, N.Y: Academy of Sciences.
- Creswell, J. W. (2011). *Designing and Conducting Mixed Method*. Thousand Oaks: Sage.
- Croce, M. (2010). *Forms of Addiction. In Toward The Selfsustainability of the Micro and the Macrocossms* (p. 130-137). Malaysia, Malaysia: Lama Gangchen Peace Publications).
- Croce, M. (2010). *Post-Modern Man and New Forms of Addiction* (Vol. Toward The Selfsustainability of the Micro and the Macrocossms). Malaysia: Lama Gangchen Peace Publications.
- ESPAD, R. (2015). *Results from the European School Survey Project*. Lussemburgo: Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2016.

- Jervis, G. (1977). *La conquista dell'identità. Essere se stessi, essere diversi*. Milano: Feltrinelli.
- Lavanco G, V. L. (2005). *Gioco d'azzardo. Una scommessa tra il benessere e la patologia*. (L. B. Caretti V, a cura di) Milano: Raffaello Cortina.
- Lemma, S. (2017). *Gioventù salvata. Inchiesta sui millennials controcorrente*. Città del Vaticano: Lateran University Press.
- Levy, P. (1997). *Il Virtuale*. Cortina: Raffaello Editore.
- Linnet J. M. A. (2011). *Dopamine release in ventral striatum during Iowa Gambling Task performance is associated with increased excitement levels in pathological gambling*. *Addiction*. doi:10.1111/j.13600443.2010.03126.x.
- Marmocchi P., D. C. (2004). *Educare le Life Skills. Come promuovere le abilità psico-sociali e affettive secondo l'Organizzazione Mondiale della Sanità*. Trento: Erickson.
- Melchiori, R. (2017). Talento, competenza, capacitazione: caratterizzazioni comuni per uno schema concettuale operativo. *Formazione & Insegnamento* (n. 02 Supplemento).
- Moro, C. A. (2008). *Manuale di diritto minorile*, quarta edizione. (L. Fadiga, a cura di) Bologna: Zanichelli.
- Negru-Subtirica O., P. E. (2017, Novembre). A longitudinal integration of identity styles and educational identity processes in adolescence. *Developmental Psychology*, Vol. 53(11), 2127-2138.
- Ostaszewski, K. &. (2006). The effects of cumulative risks and promotive factors on urban adolescent alcohol. *American Journal of Community Psychology*, 38, 237-249.
- Pietropolli Charmet, G. (1997). *Amici, compagni, complici*. Milano: Franco Angeli.
- Pisano L., C. V. (2013). L'identità virtuale. In *Dalla ricerca sociale all'innovazione nell'intervento sociale*. Roma: Iris Socialia - Centro Studi SUNAS.
- Rosa, F. I. (a cura di) (2016). *Il gioco di azzardo patlogico* (Vol. Il gioco d'azzardo in Italia. Contributi per un approccio multidisciplinare). Milano: Franco Angeli.
- Salzberger-Wittenberg I., H.-P. G. (1987). *L'esperienza emotiva nei processi di insegnamento e di apprendimento*. Napoli: Liguori.
- Serpelloni, G. (2013). *Gambling. Gioco d'azzardo problematico e patologico: inquadramento generale, meccanismi fisio-patologici, vulnerabilità, evidenze scientifiche per la prevenzione, cura e riabilitazione. Manuale per i Dipartimenti delle Dipendenze*. Padova: CUEIM.
- Tara C. M., L. K. (2015). *The Big Five, self-esteem, and narcissism as predictors of the topics people write about in Facebook status updates*. Brunel University.
- Trussoni, F. (2008). *AL DISAGIO SCOLASTICO IN ADOLESCENZA: l'analisi multivariata sui dati di uno studio longitudinale*. Tesi di Dottorato, Università Bicocca, Milano. Tratto il giorno settembre 15, 2014 da <http://www.bicocca.it>
- WHO, W. H. (1993-1994). *Life Skills Education in schools* (WHO/MNH/93) A REV. 1. 1993-1994: WHO.
- Zimmerman, M. (2013). Resiliency Theory. A Strengths-Based Approach to Research and Practice for Adolescent Health. *Health Education & Behavior*, 40(4), 381-383.

