

# *FATTORI DI RISCHIO*

# *FATTORI DI PROTEZIONE*



**Ellena Pioli**

*Arezzo, 12 maggio 2007*

# Perché fattori di rischio e fattori di protezione / 1

Solo comprendendo il fenomeno della dipendenza possiamo sviluppare programmi di prevenzione, strategie e tecniche di intervento, sviluppare normative che permettono di diminuire l'incidenza di queste problematiche e le conseguenze negative a livello medico, psicologico, economico e sociale.



# Perché Fattori di rischio e di Protezione / 2



Questa comprensione richiede:

- Conoscenze epidemiologiche
- Conoscenze sui fattori psicofisici e contestuali
- Conoscenze sui fattori di rischio e di protezione dell'individuo dalla dipendenza

# Perché Fattori di Rischio e di Protezione / 3

Le dipendenze comportamentali, come il Gioco d'Azzardo, pongono problemi diversi rispetto a quelle da sostanze:

1. Nella letteratura internazionale i dati sui fattori di rischio e protettivi sono ancora scarsi, anche se vi sono molti fattori comuni con le dipendenze da sostanze
2. Esiste un continuum fra la normalità e la patologia ( es. giocatore sociale- problematico- patologico) per cui queste condotte non sono considerate devianti, ma come abitudini e consuetudini legittime e socialmente incentivate, che interessano in modo trasversale tutta la popolazione e assolvono a una funzione sociale ed economica importante

# Perché Fattori di Rischio e di Protezione / 4

Oggi il concetto di fattori di rischio e di protezione viene considerato secondo una prospettiva dinamica e integrata per cui diventa difficile stabilire l'effettivo peso di ogni singolo fattore. E' perciò improbabile che ad esempio i fattori di rischio a carico della persona, della famiglia, dell'ambiente sociale, considerati separatamente possano dare una spiegazione esaustiva dell'equilibrio psicologico del soggetto.

# Perché Fattori di Rischio e di Protezione / 5

Così, per esempio oggi si preferisce parlare più che di fattori protettivi, di resistenza (resilience) per indicare il risultato della negoziazione fra individuo e ambiente che permette un ottimale livello di adattamento. I fattori protettivi, che solo da pochi anni hanno ricevuto adeguata attenzione scientifica, vengono definiti come **situazioni** che riducono la probabilità di coinvolgimento nel rischio, come **fattori che riducono i danni** dello stesso, come **elementi che “moderano”** i fattori di rischio ambientali.

# Fattori di Rischio / 1

---

In letteratura ritroviamo riportati un discreto numero di correlati statistici del gioco problematico e patologico ma non è ancora stato possibile effettuare inferenze circa le cause.

Nell'eziopatogenesi, possiamo riconoscere 2 ordini di fattori predittivi che sono stati indagati come fattori di rischio:

1. Individuali
  2. Socio-Ambientali
-

# Fattori di Rischio / 2

---

## **Fattori individuali**

Questi hanno a che fare con la storia personale del soggetto, le caratteristiche di personalità, le esperienze di vita, le modalità emotive e cognitive, le caratteristiche genetiche e neurobiologiche.

---

# Fattori di Rischio / 3

---

## **Fattori socioambientali**

Sono rappresentati dalle caratteristiche del contesto familiare, le abitudini del gruppo dei pari, le reti e il sostegno sociale, l'ambiente culturale in cui l'individuo vive.

---

# Fattori individuali

## Comorbidità

- con disturbi dell'Asse I come disturbi dell'umore ( 50%), di deficit dell'attenzione con iperattività, disturbi da uso di sostanze come alcol,fumo, sostanze illegali ( dal 30 % al 64%), disturbi d'ansia e disturbo ossessivo-compulsivo
- con disturbi dell'Asse II (87%) come il disturbo antisociale di personalità,il disturbo narcisistico, il disturbo borderline
- con i disturbi del controllo degli impulsi ( piromania, cleptomania, etc) che renderebbero l'individuo più vulnerabile allo sviluppo e al mantenimento della dipendenza

# Fattori individuali

## Caratteristiche di Personalità:

La letteratura è amplissima e le indagini hanno riguardato in particolare gli adolescenti.

- Sensation seeking ( Zuckerman): bisogno di nuove sensazioni ed esperienze e conseguente propensione ad assumere rischi fisici e sociali per sperimentarle. Comprende 4 aspetti fondamentali come la ricerca di avventura e brivido, la ricerca di esperienze nuove, la disinibizione, la sensibilità alla noia con avversione agli eventi ripetitivi. Questa caratteristica sarebbe significativa solo per alcuni tipi di gioco d'azzardo ( giochi da casinò, corse di cavalli) e soprattutto per chi ama il rischio della perdita.
- Risk-taking: “assunzione di rischio”, atteggiamento per cui il giocatore, crescendo la sua familiarità col gioco, tende a prendersi sempre più rischi
- Desiderio di successo: tipico dei soggetti con forte bisogno di successo che tendono a preferire giochi di azzardo piuttosto che giochi di abilità

# Fattori individuali

- Locus of control ( Rotter): variabile che comprende una serie di aspettative generalizzate in base a cui l'individuo percepisce la propria azione come determinante o non significativa. Se il locus of control è interno, il soggetto crede di poter influenzare con i propri sforzi ciò che avviene, se esterno si sente in balia del destino. Le ricerche sul locus of control hanno dato risultati divergenti ( Carroll, 1984, Lester, 1980) probabilmente perché i giochi di fortuna sarebbero preferiti da chi ha un “controllo esterno”, quelli di abilità da chi ha un “controllo interno”.
- Autostima: sembrerebbe avere un ruolo determinante ( Roy e al., 1988) ma non è ancora chiaro se la bassa autostima è causa della dipendenza o ne può essere la conseguenza.

# Fattori individuali

## Fattori Cognitivi:

- Illusione di controllo: è una distorsione cognitiva per cui le persone trattano gli eventi di tipo aleatorio come se fossero sotto il loro controllo, andando contro alla conoscenza delle leggi che regolano il caso e la probabilità statistica.
- Pensiero magico: idea che avvenimenti fra loro indipendenti sono collegati ( es. aspettativa dei numeri ritardatari). E' tipico dei giocatori di slot machine, videopoker e bingo.
- Fallacia del giocatore: il giocatore tende a sopravvalutare la propria possibilità di successo dopo aver avuto una sequenza di scommesse perse o di previsioni inesatte.

# Fattori individuali

## Vulnerabilità genetica e neurobiologica:

- Alterazioni genetiche che coinvolgono il sistema della gratificazione cerebrale ( recettori D 2 area mesolimbica e mesocorticale)
- Specializzazione emisferica più bassa
- Alterazione di sistemi neurotrasmettitoriali (noradrenergico, serotoninergico, dopaminergico)
- Compromissioni neurologiche a danno del lobo frontale

# Fattori socio-ambientali

---

- Sesso : il GAP colpisce prevalentemente e più precocemente il sesso maschile ( 2 volte più del sesso femminile)
- Età
- Livello di istruzione / formazione: il GAP è più frequente quando il livello è basso

Questi elementi sembrano influire anche sulla tipologia di gioco, la quantità di denaro investita, il tempo dedicato e la frequenza delle giocate

---

# Fattori socio-ambientali

## Contesto Familiare:

- Presenza di un genitore o entrambi giocatori d'azzardo
- Perdita dei genitori per morte, separazione, divorzio, abbandono prima che il figlio abbia compiuto 15 anni
- Iniziazione al gioco d'azzardo in adolescenza
- Insufficiente valorizzazione del risparmio da parte della famiglia
- Eccessiva importanza ai simboli materiali o finanziari

# Fattori socio-ambientali

## Gruppo di appartenenza:

- Appartenere e frequentare un gruppo di giocatori aumenta il rischio

## Spazio e Tempo, Luoghi e Frequenza delle giocate:

- È dimostrato come l'aumento delle disponibilità dei giochi, dei luoghi e del tempo che vi si può impiegare aumenta il rischio, così come il fatto che il gioco possa essere fatto da soli, o sia un tipo di gioco molto veloce, con brevi intervalli fra le giocate, che permette una riscossione immediata del denaro vinto..

# Fattori di protezione

Gli studi sui fattori di protezione non sono numerosi soprattutto in rapporto al gioco d'azzardo e affrontano il problema nell'ambito più ampio della dipendenza o spesso vengono derivati in negativo dai fattori di rischio. Come esempio riportiamo alcuni dati di una ricerca condotta dall' Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission (AADAC) nel 2002, che ha definito i fattori di rischio e di protezione associati ad "adolescenti e forme di addiction".

## I Fattori protettivi vengono classificati in :

1. *Individuali* come abilità sociali e senso di responsabilità, stabilità emotiva, positivo senso di sé, abilità di problem solving, flessibilità, resilience
2. *Familiari* come relazioni positive fra i membri della famiglia, supporto emotivo e assenza di critiche severe, senso di fiducia, alte aspettative genitoriali, ruoli e aspettative chiare, monitoraggio dei familiari
3. *Scolastici* come un ambiente scolastico supportivo, alte aspettative degli insegnanti, modelli e ruoli chiari per un comportamento appropriato, partecipazione e coinvolgimento nei compiti e nelle decisioni scolastiche

# Fattori di protezione

4. *Gruppo dei Pari* :coinvolgimento in attività e norme con un gruppo di pari positivo, competenze sociali quali abilità nel prendere decisioni, di assertività e di comunicazione personale

5. *Comunità* : comunità interessata e supportiva,con alte aspettative sui giovani,con media istruzione, scambio di informazioni,garante delle attività

( Fonte Brounstein, Zweig,1999)

**Per quel che riguarda in modo specifico il gioco d'azzardo appare essenziale tener conto di questi aspetti:**

- Valutare l'impatto della diffusione e delle diverse forme di gioco e il rapporto costi/benefici sulla comunità
- Definire, regolamentare, controllare e separare gli ambienti e i momenti di gioco da quelli di "non gioco"
- Aumentare l'auto-aiuto e il supporto sociale
- Sviluppare competenze e abilità personali attraverso le agenzie educative ( famiglia, scuola, associazioni) considerando che in questi contesti si formano le conoscenze, credenze, valori individuali che possono sostenere o meno un'attrazione verso il gioco patologico.
- Riorientare i servizi sanitari verso la consulenza, l'assistenza e la terapia per chi rischia di incontrare problemi al gioco.