

1. “GENERAZIONE Z: VINCITORI O VINTI?”, DI ROBERTA PACIFICI – GIÀ ISTITUTO SUPERIORE DI SANITÀ

Il progetto “Dipendenze comportamentali nella Generazione Z. Studi di prevalenza nella popolazione scolastica (11-17 anni) e correlazione con percezioni e competenze genitoriali, anche alla luce dell’emergenza pandemica da Covid-19”, si è svolto nel 2022 e presenta importanti risultati.

- Negli studenti di età tra 11-17 anni, il 2,5% (stima 99.632 soggetti) presenta social media addiction; il 12% (stima 478.177 soggetti) presenta gaming disorder; il 28,8% (stima 1.152.308 soggetti) ha sviluppato una dipendenza da cibo spazzatura di cui il 9,3% in forma grave; ed infine l’ 1,6% pratica il ritiro sociale.

Lo studio ha messo in rilievo anche ulteriori comportamenti rischiosi legati ad un uso problematico dei social quali: il doxing praticato e subito dal rispettivamente 14,2% e 20,8% dei ragazzi; le sfide sociali pericolose dal 6,1% dei ragazzi; il sexting inviato e ricevuto dal rispettivamente il 20,6% e 40,1% dei ragazzi; il morphing dal 21,4%. Dato di particolare preoccupazione l’ansia sociale grave sofferta dal 5% dei ragazzi di 11-13 anni e dal 10,5% dei ragazzi di 14-17 anni.

Relativamente al gioco d’azzardo praticato dai minori un recente studio dell’ISS ha permesso di confrontare l’andamento del fenomeno dal 2018 al 2024: la prevalenza della pratica di gioco d’azzardo si abbassa dal 29% al 25% circa. Nonostante il divieto un minore ogni 4 pratica il gioco d’azzardo. Aumentano i giocatori problematici e la fascia a rischio: problematici da 68mila a 90mila; a rischio da 80mila a più di 136mila.

Rispetto ai canali di gioco si osserva uno spostamento verso il gioco online. Nel 2017 il gioco online era praticato dal 21% degli studenti 14-17 anni; nel 2024 la percentuale raddoppia al 42%. Di questi, il 40% circa si crea un account da solo, mentre la maggior parte utilizza l’account di un maggiorenne.

2. PROGETTI INDUSTRIALI DI CONSUMI CORRELATI A DANNI ALLA SALUTE E NUOVI PARADIGMI DELLE DIPENDENZE

2.1. CRISTIANO CHIAMULERA, UNIVERSITÀ DI VERONA

Di-pendenza Di-sfunzione. Diverse discipline scientifiche – biomediche, psicologiche e sociologiche – ci forniscono già da diverso tempo le schiacciante evidenze del danno che i disturbi di dipendenza causano non solo all’individuo ma anche all’ambiente, nel senso più ampio del termine (sociale, economico, giuridico, ecologico). In particolare, le neuroscienze ci hanno illuminato sul (mal)-neuroadattamento delle aree cerebrali della gratificazione (Limbico), delle emozioni (Amigdala) e delle capacità cognitive e decisionali (Prefrontale). Aree e processi questi ancora in una fase dinamica di crescita e assemblamento nell’età evolutiva, più vulnerabili, con conseguente ipersensibilità alla ricompensa, iperreattività emozionale, impulsività e perdita di controllo. Le conseguenze del disturbo di dipendenza diventano nel tempo danno/disfunzione bio-psico-sociale. Una disfunzione alimentata e sostenuta anche dagli spazi di vita, luoghi-eterotopie del piacere, della deviazione e della crisi (M. Foucault). Contrastare (“remare contro corrente”) è tuttavia possibile grazie a forme di restituzione basate sull’arricchimento ambientale, il gioco e il contatto con la Natura (come, nuovamente, ci dimostra la Scienza).

2.2. MAURIZIO FIASCO, PRESIDENTE DELL'ASSOCIAZIONE SCIENTIFICA ALEA

Le ricerche, condotte da istituti indipendenti e rivolti all'interesse pubblico documentano il peso crescente delle cosiddette *new addiction* nella sofferenza di bambini, adolescenti e giovani. L'età evolutiva, infatti, subisce l'aggressione mossa da un insieme di industrie che sfruttano le vulnerabilità del sistema di ricompensa del cervello per incentivare il consumo di prodotti come junk food, gioco d'azzardo, gaming, tabacco e alcolici. Le aziende che traggono i loro successi dall'aggressione al sistema neurobiologico formano un comparto che, pur nelle differenze di merci da esse distribuite, definiamo qual "*dopamine economy*" all'interno di un particolare scenario di "*lymbic capitalism*" (Courtwright, 2019).

Le corporation che sfruttano le dipendenze patologiche non solo danneggiano la salute individuale e collettiva, manipolando il comportamento dei cittadini, ma anche influenzano le istituzioni e minano la libertà di scelta e la fiducia pubblica. Solo attraverso una coalizione forte di cittadini consapevoli, rappresentanti responsabili e regolamentatori efficaci, sarà possibile proteggere la democrazia dagli interessi privati che sfruttano le dipendenze per il proprio guadagno.

3. I DIRITTI ALLA QUALITÀ DELLA VITA COME LIMITI COSTITUZIONALI DEL PROFITTO, DI DANIELE BUTTURINI, UNIVERSITÀ DI VERONA

Da una disamina molto accurata dei principi costituzionali essenziali in tema di persona, comprendiamo che l'art. 2 Cost. afferma la natura relazionale della persona umana intesa come unità sociale e interattiva. Alla luce di ciò verrà analizzato il diritto al gioco così come riconosciuto a livello di diritto internazionale e costituzionale. Si porrà l'accento sulle insidie costituzionali in termini di diritti conculcati del gioco d'azzardo e del profitto economico ad esso connesso. Poi sarà effettuata una disamina di alcune leggi regionali che limitano le installazioni di attività d'azzardo alla luce del diritto dei minori, della salute, dello sviluppo della personalità, della dignità e della libertà. Anche la giurisprudenza costituzionale e amministrativa è interessante in tal senso. Le conclusioni invece atterranno sulla necessità di riaffermare la gerarchia prescrittiva dei diritti costituzionali, nel senso della superiorità assiologica e giuridica dei diritti della persona sulle libertà economiche.

4. "AZZARDARE IN GIOVENTÙ A NORMA DI LEGGE", DI LUCA BALDUCCI. AUSL DELLA ROMAGNA

Azzardare in gioventù a norma di legge. I giovani e i giovanissimi sono una delle fasce della popolazione più a rischio di cadere nella trappola del gioco d'azzardo con conseguenti perdite di denaro e rischi legati alla salute.

Quando parliamo di giovani, ci riferiamo anche ai più piccoli che frequentano le scuole elementari e che spesso vengono iniziati, quasi inconsapevolmente, al gambling: basta far parte di una famiglia di giocatori abituali, non necessariamente patologici, oppure accompagnare spesso il nonno o la nonna a comprare il gratta e vinci.

Quando poi si diventa preadolescenti e adolescenti, lo smartphone in tasca e la continua connessione online, oltre alla pratica frequente, se non quotidiana, del gaming, sono porte aperte al gioco d'azzardo.

Cosa dice la legge? Quanto sono tutelati i minorenni? Quanto gli adulti sono informati? Quanto gli enti preposti realmente investono in prevenzione?

5. "MEMA: UNA APP PER LA PREVENZIONE DEL GAP IN ETÀ SCOLARE", DI LOLITA GULIMAN, FRANCESCA ZAZA

Oggi viviamo in una epoca che sta per essere profondamente modificata dall'applicazione su larga scala dell'Intelligenza Artificiale la quale sarà sempre di più strumento di quotidianità .

Nell'ottica della prevenzione per il gioco d'azzardo patologico e con la consapevolezza di rendere gli strumenti per tale obiettivo sempre più facilmente fruibile e smart, nasce il progetto MEMA: Mentality&Emotional monitoring Assistance.

Si tratta di una app che, avvalendosi del riferimento agli strumenti psicodiagnostici ad oggi riconosciuti e condivisi, aiuta educatori ed insegnanti ad essere promotori di una prevenzione attenta ed efficace. Attraverso la risposta a domande prestabilite infatti, l'insegnante e/o l'educatore potrà avere un feedback diagnostico della app che potrà o meno far scattare i necessari campanelli di allarme ed adottare le strategie migliori per prevenire la patologia riguardo a bambini della fascia di età compresa tra i 6 e gli 11 anni .

6. "LAB ON LIFE: IL CENTRO EDUCATIVO DIGITALE DELLA ULSS 6 EUGANEA", DI ARIANNA CAMPORESE, USL6 EUGANEA.

Il Centro educativo digitale dell'Ulss 6 Euganea LOL (Lab on Life), nasce sul presupposto di educare i giovani a vivere al meglio le sfide interattive che incontrano nella quotidianità. LoL intende così favorire l'alfabetizzazione digitale, lo sviluppo del pensiero critico e delle condotte prosociali attraverso l'implementazione di competenze sia relazionali che emotive.

Il laboratorio è strutturato in tre "stanze" esperienziali: la stanza della "gambification", la stanza del corpo e la stanza della realtà virtuale aumentata e biosensoristica.

I destinatari sono gli studenti di quarta superiore e gli allievi delle scuole medie.

Obiettivo: educare al digitale in un'ottica di prevenzione.

Il laboratorio permette infatti ai ragazzi di analizzare la "gambification", ossia i processi di normalizzazione del gioco d'azzardo, mentre, a quelli di terza media, di porre l'attenzione sui rischi a cui ci si può esporre quando si frequentano i mondi virtuali sociali e di gioco nonché la sperimentazione di tecniche di fronteggiamento.

7. "IL PROGETTO 'ESCI DAI GIOCHI': UN IMPEGNO CONDIVISO DI PREVENZIONE", DI SABRINA MIGLIOZZI, USL9 VERONA

La Prevenzione dei comportamenti a rischio di Dipendenza è il nucleo centrale delle attività previste dal Progetto "ESCI DAI GIOCHI" dell'ULSS 9 Scaligera. Le fragilità tipiche dell'età adolescenziale e il disorientamento degli adulti sono sempre più evidenti e acuitizzati dai continui e nuovi stimoli provenienti dal mondo reale e digitale. L'esperienza maturata in questi anni ha permesso di individuare come strategia vincente, in cui a migliorare sono la reciproca qualità e la capacità di azione, il lavoro di rete e di stretta collaborazione tra Pubblico e Privato per tutelare la salute dei giovani. In questa ottica di integrazione verranno presentate le principali azioni di intervento sul territorio di Verona e Provincia.

8. "UN INTERVENTO DI PREVENZIONE SCOLASTICA. IL CONCORSO DI IDEE 'L'ALTRA FACCIA DEL GIOCO'...", DI EMILIA SERRA

"L'altra faccia del gioco...", è un concorso indetto nell'anno scolastico 2022-23 e 2023-24 dal Servizio per le Dipendenze dell'Ulss n.4 "Veneto Orientale". Il concorso mirava a sensibilizzare gli studenti sui rischi

connessi al gioco d'azzardo, attraverso un percorso che, dopo una fase formativa sull'argomento, consentisse la produzione di messaggi preventivi (slogan, elaborati grafici, testi e brevi video) o approfondimenti sul tema in una singola disciplina.

Sono 5 gli istituti scolastici del Veneto Orientale che hanno aderito: il Liceo Scientifico "G. Galilei"; Liceo Classico-Linguistico "E. Montale"; CFP "Don Bosco"; IIS "Scarpa-Mattei" e ITTS "V. Volterra" di San Donà di Piave. La scuola è considerata uno degli ambienti di elezione per l'attuazione di interventi di informazione e di sensibilizzazione sui comportamenti a rischio, e dove promuovere la consapevolezza dei meccanismi che possono indurre a problematiche gioco-correlate" .