



**Dott.ssa Jenny Grossi**

**Specialista nell'Intervento e nella Prevenzione:**

**Consumo di Sostanze**

**Gioco online nei giovani**

**Gioco d'Azzardo**

**con un focus sulle problematiche**

**psicologiche, neuroscientifiche e socio-comportamentali.**

**INCONTRO = ASCOLTO**



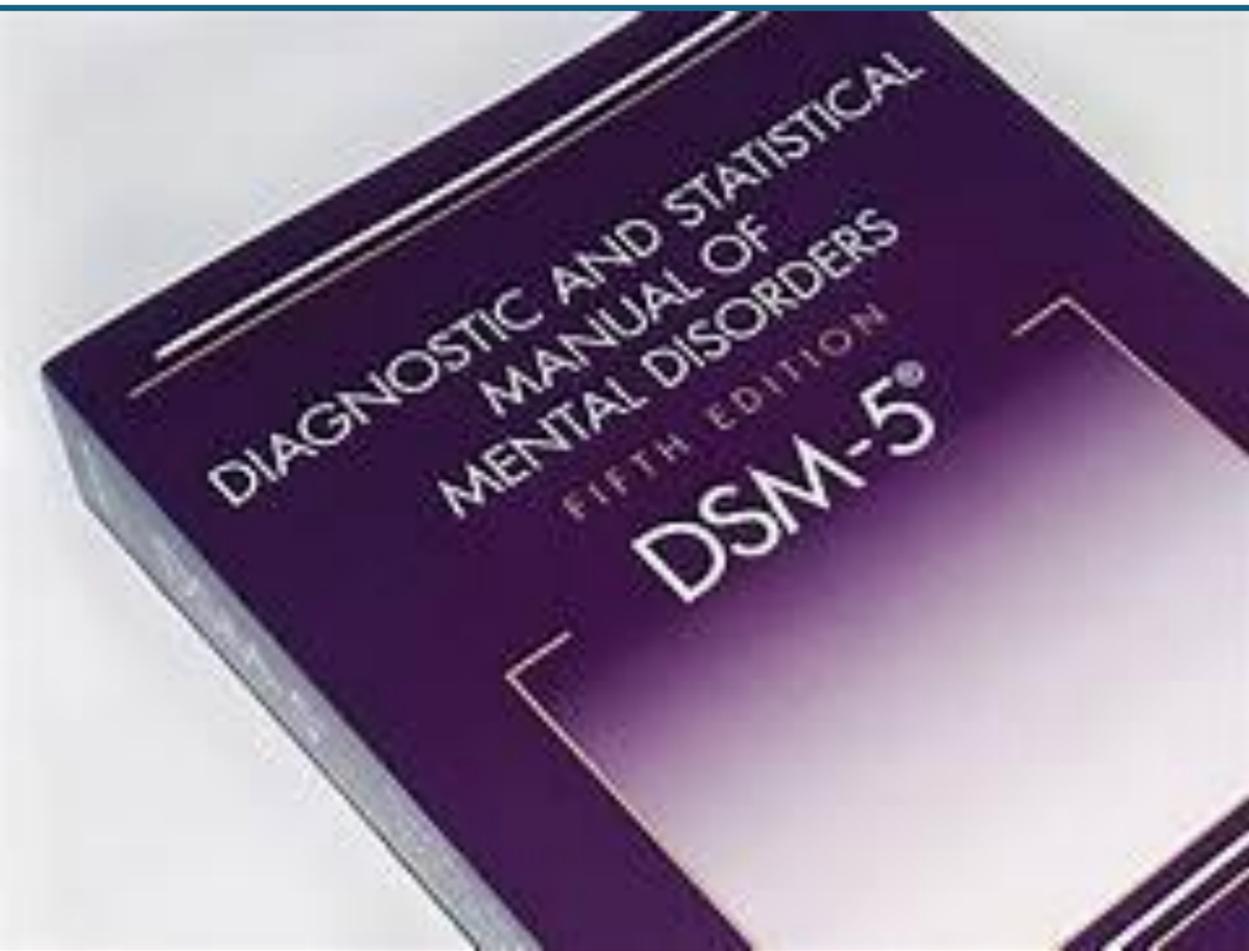
**COMUNITA' ATTIVA**



**RISPOSTE**



# ***NEW - ADDICTIONS***



**TOLLERANZA  
CRAVING  
ASTINENZA**

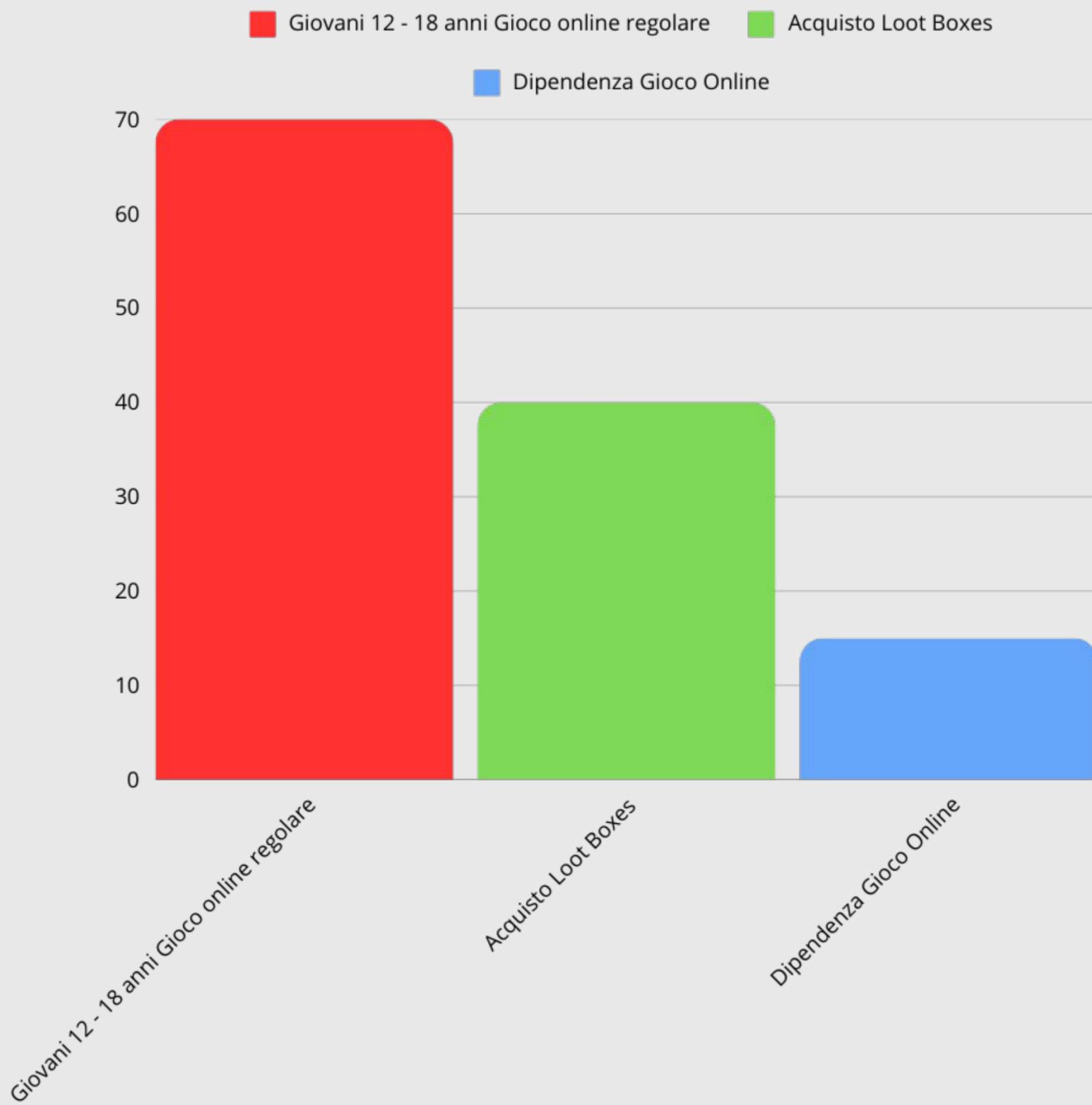


**POLICONSUMO**

**Il gioco online è diventato un'attività ricreativa diffusa tra i giovani, offrendo intrattenimento e opportunità di socializzazione.**



**Tuttavia, l'uso eccessivo può portare a comportamenti problematici sviluppando una vera e propria dipendenza.**



## Dati 2023 - Impatto della dipendenza da Gaming (1400 Adolescenti)

il 70% dei giovani gioca online regolarmente

Il 40% ha dichiarato di aver speso soldi in loot boxes

il 15% dei giovani  
presenta segni di dipendenza da gioco online

Aumento di ansia e stress  
legati all'eccessivo tempo di gioco

(Prof. Zsolt Demetrovics - Flinders University)

**Uno Studio Internazionale  
ha rilevato una correlazione significativa  
tra l'acquisto di "loot boxes" nei videogiochi  
e problemi di Gioco d'Azzardo.**

**L'uso rischioso delle "loot box"  
comunemente utilizzate per acquistare costumi, strumenti o armature,  
o per ottenere un vantaggio competitivo nei giochi online  
è collegato ad ansia, stress e comportamenti impulsivi.**

**In Italia**

**oltre il 40% dei giovani tra i 15 e i 17 anni**

**ha dichiarato di aver partecipato**

**a piattaforme di scommesse online,**

**nonostante le restrizioni legali.**



**Il Prof. Mark Griffiths, esperto in dipendenze comportamentali, ha evidenziato come le dipendenze tecnologiche condividano componenti nucleari comuni, tra cui:**

- **Preoccupazione costante**
- **Modifiche dell'umore**
- **Aumento della tolleranza**
- **Sintomi di Astinenza**
- **Impatto su Scuola e Famiglia**
- Isolamento Sociale**



**Questi elementi sono presenti anche**



Gx\_Andgab2010

Beh il problema allora sono gli adolescenti?

15o

Rispondi



samu\_012!

bhe sincero giocare nn e una cosa brutta io ho una vita,ho amici e che mi vogliono bene avvolte però ci sono delle complicazioni che ti rendono la vita più difficile e alcuni potrebbero sfogarsi cosi

13o

Rispondi





s 

quando si sviluppa una dipendenza forse e perché è l'unica cosa ti fa stare bene ? Ve lo dice uo che giocava anche 16/18 h al giorno perché era il mio unico modo per essere felice

18o

Rispondi



5



289



127



24.296

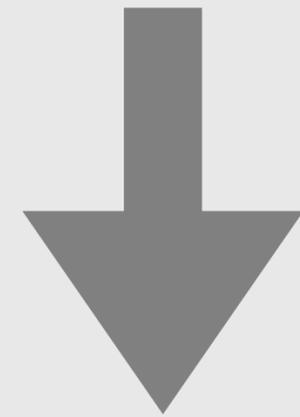


samu\_012!

e si la vita vera e bella però nn sempre nn sembra ma può essere difficile anche per ragazzi giovani come noi per molti motivi quindi si può arrivare anche a poterlo trovare come una via di fuga



**CIRCUITO  
RICOMPENSA  
CEREBRALE**

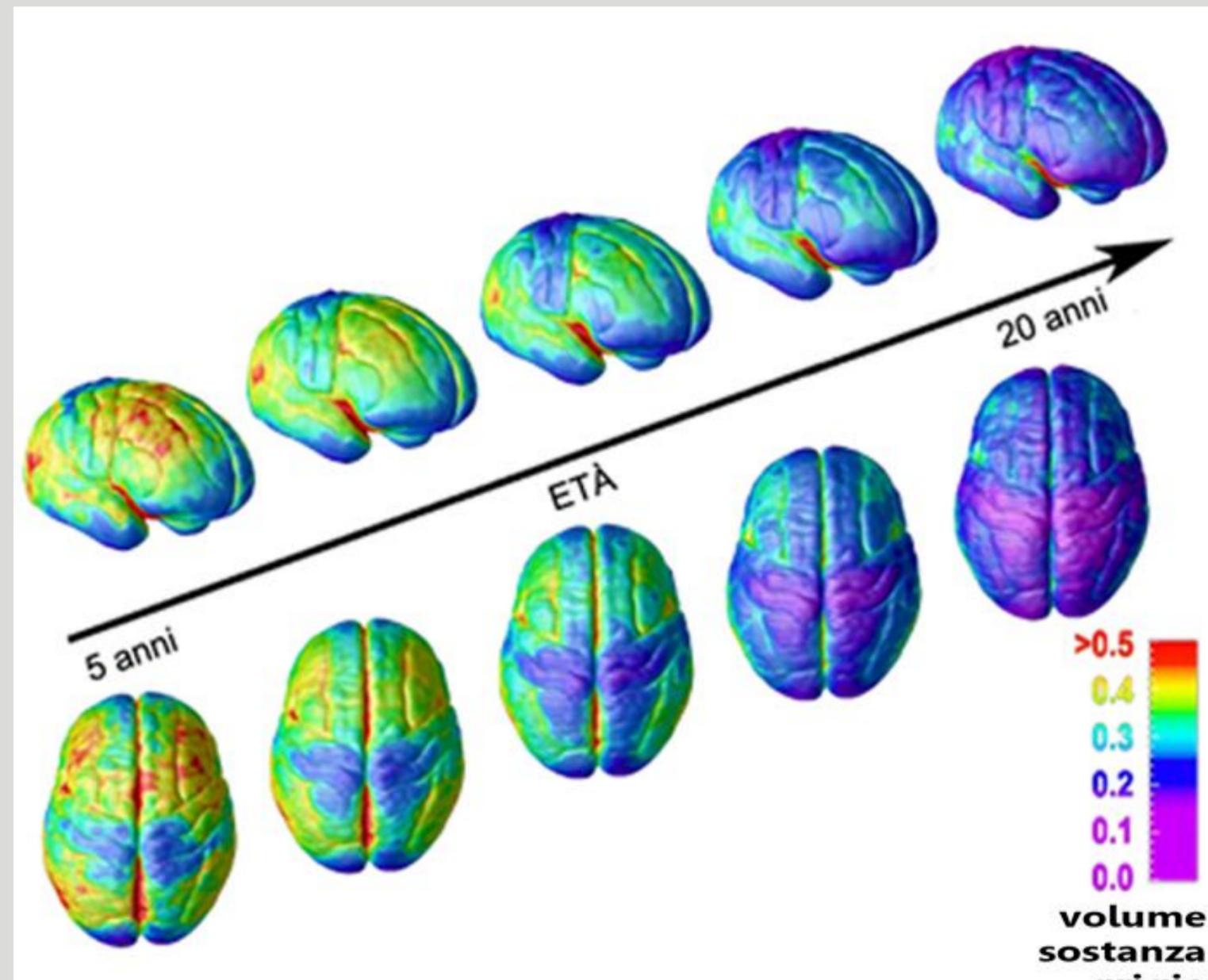


**DOPAMINA**

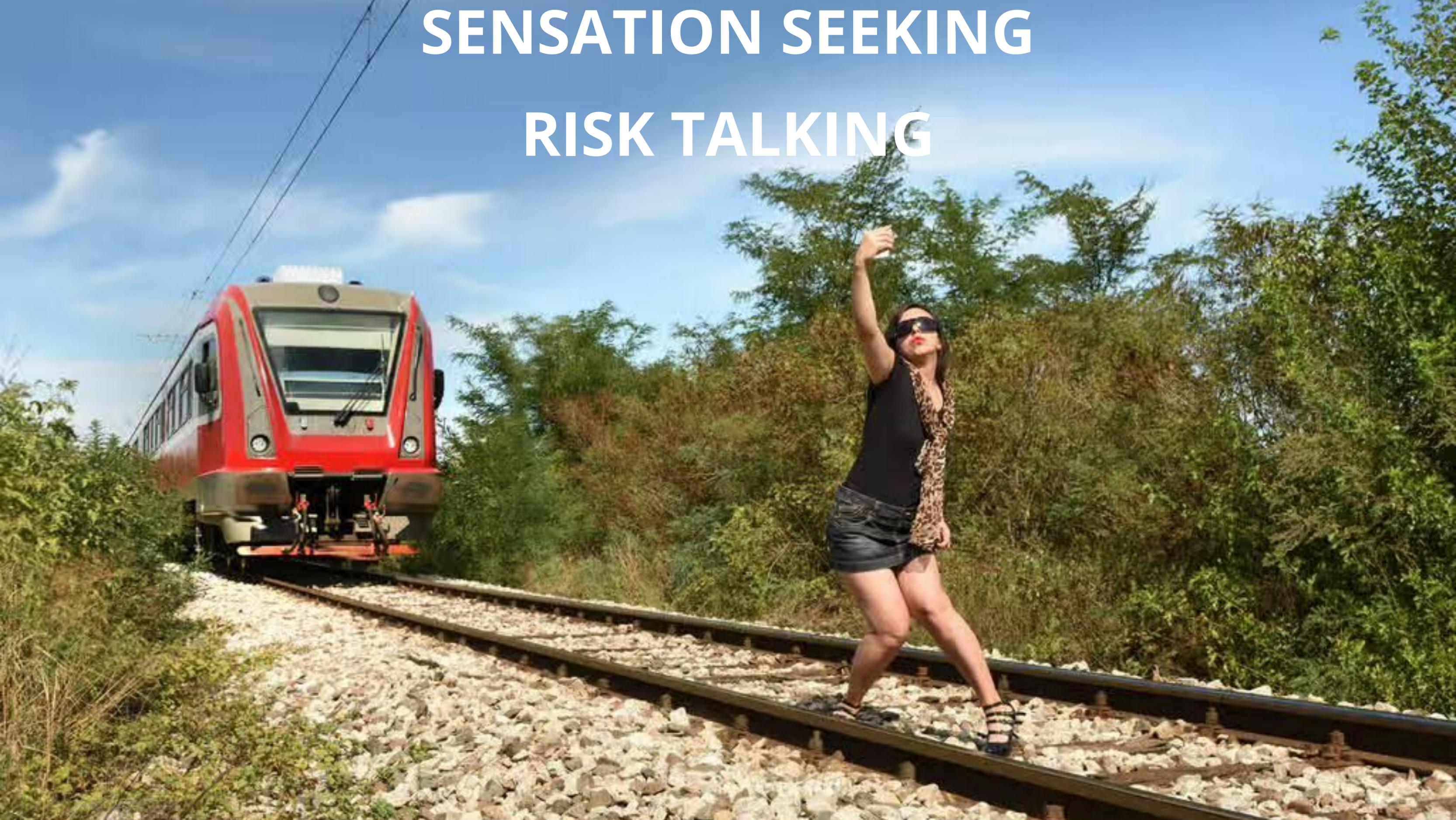
# CORTECCIA PRE-FRONTALE

**Sede delle FUNZIONI ESECUTIVE:**

- **Capacità di astrazione del pensiero**
- **Riflessione / Formulazione Ipotesi**
- **Prendere Decisioni**
- **Ponderare il Rischio**
- **Comportamenti Sociali**  
(rispetto regole - inibizione - educazione)



# SENSATION SEEKING RISK TALKING



# Impulsi e Autoregolazione

## Difficoltà di gestione degli impulsi nei giovani

L'assenza di un adeguato controllo degli impulsi può favorire la dipendenza

I giochi online sono progettati per mantenere l'utente coinvolto il più a lungo possibile



# **Indagine "Selfie"**

**Adolescenti in Bergamo**

**Eco di Bergamo (03/2022)**

**37 Istituti Superiori della Provincia**

**17.000 questionari**

 **9 ore/giorno davanti ad uno schermo**

 **1 su 2 si è già ubriacato**

 **+ 50% ha già giocato d'azzardo**

# **ADOLESCENTI** **IN BERGAMO**

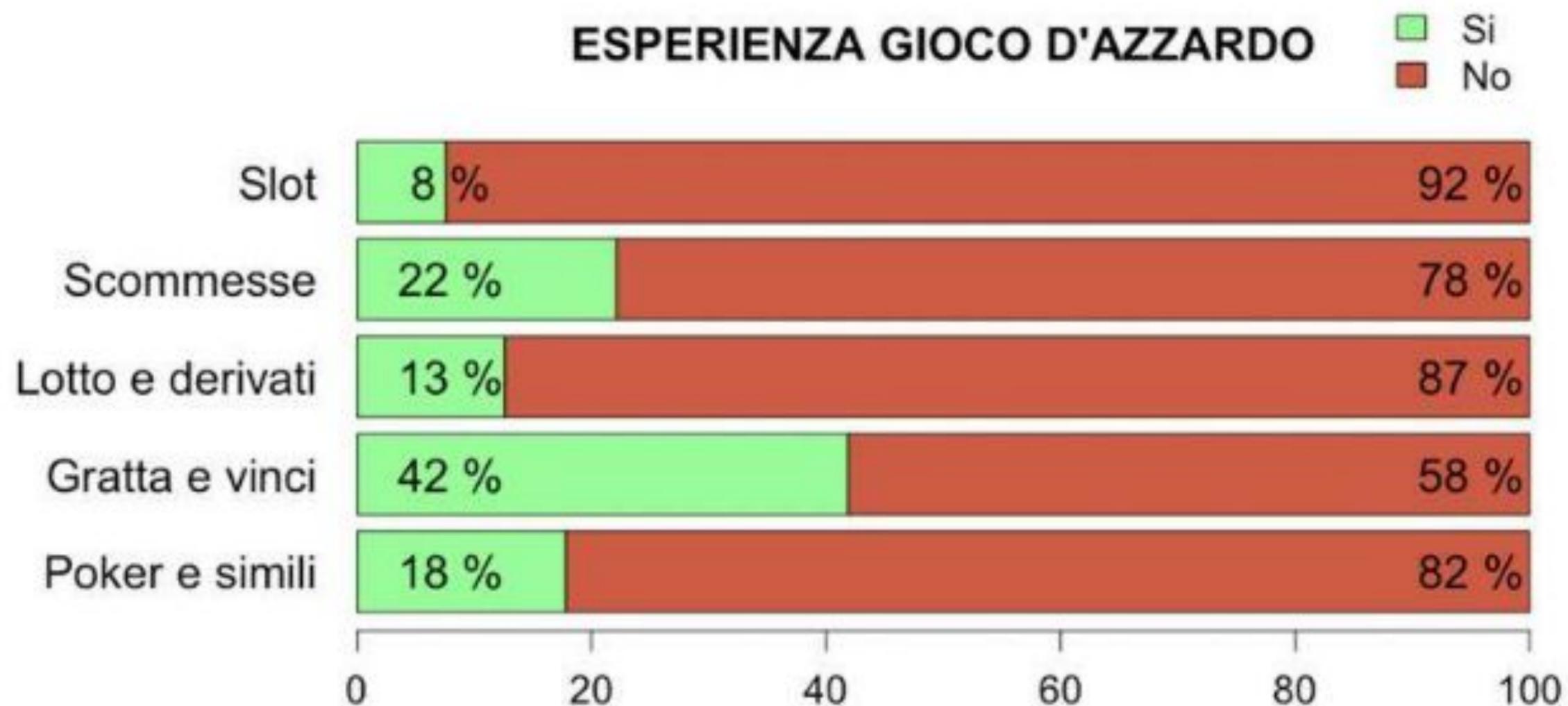
Studenti scuola secondaria (1° e 2°)

Nei ragazzi che giocano d'azzardo, in modalità a rischio o problematica, si individuano diffuse credenze distorte sul gioco e sulle possibilità di trarne guadagno.

**Lo sport rimane uno dei fattori principali di protezione, mentre le famiglie e gli amici sono un riferimento importante.**

## 1.7 Azzardo

54.68% dei soggetti intervistati ha dichiarato di aver provato almeno un tipo di gioco d'azzardo.



# Crescita della Spesa per Azzardo nei Piccoli Comuni

- Nei Comuni con meno di 10.000 abitanti la spesa per le scommesse è in forte aumento.
- Tra i 50 Comuni con la spesa più alta, 43 sono di piccole dimensioni.
- Nel 2023
- la spesa per l'azzardo ha raggiunto i **150 mld di euro**  
di cui **17,8 mld nel gioco online**



# Consumo di Sostanze Stupefacenti



**... ma è davvero una droga "leggera"?**

## **Il THC oggi: perché non è una "droga leggera»**

Negli ultimi decenni, la concentrazione di THC nella cannabis è aumentata drasticamente:

se negli anni '90 era intorno al 3-5%,  
**oggi può superare il 25-30% .**

Questa maggiore potenza aumenta il rischio di:

- ⚠ Dipendenza psicologica e sindrome motivazionale**
- ⚠ Alterazioni cognitive e perdita di memoria**
- ⚠ Maggiore debolezza a disturbi psicotici e ansia**
- ⚠ Impatto negativo sul cervello nello sviluppo degli adolescenti**

**Definirla “leggera” è fuorviante:  
gli effetti sul cervello e sulla salute mentale  
possono essere gravi e duraturi**



**Come  
prevenire la  
dipendenza?**

**Educazione e  
consapevolezza  
sui rischi**

**Limiti di tempo  
e regole  
familiari**

**Trascorrere il  
Tempo con i  
propri figli**





**Il gruppo unito diventa la vera forza!**

**Non abbiate paura di essere “respinti” dai vostri figli,  
quando cercate un dialogo...**

**LORO NON CERCANO ALTRO CHE IL VOSTRO  
“SGUARDO”**

**[www.life-on.org](http://www.life-on.org)**



**GRAZIE PER L'ATTENZIONE!**

**Dott.ssa Jenny Grossi**