

8.3

GIOVANI, GIOCO D'AZZARDO E DIPENDENZE COMPORTAMENTALI NEL POST COVID

Tanca R.M.T., Locci D., Madau M.

Unità Operativa per i Disturbi da Gioco d'azzardo e Dipendenze Comportamentali

*Struttura Complessa Servizio Dipendenze Patologiche
SERD - DSMD – ASL SASSARI*

Giovani e dipendenze comportamentali

Introduzione

Il presente lavoro nasce da alcune riflessioni strutturate del nostro Servizio per i Disturbi di gioco d'azzardo e Dipendenze comportamentali del SerD Asl Sassari, per coniugare la ripresa di tutte le attività di Prevenzione, Cura e Riabilitazione con la fine del periodo pandemico e il ritorno alla 'normalità', consapevoli della possibilità di doversi confrontare con importanti conseguenze sul piano dell'incremento di disturbi psicopatologici o aumento dell'uso o abuso di comportamenti da addiction, nella popolazione di adolescenti e giovani, che gravitano nel nostro campo di intervento sanitario.

Il post - Covid ha aperto pagine personali di smarrimento, difficoltà, senso di incertezza, paura, reclusione, isolamento sociale ecc., tali da chiedere a noi "addetti ai lavori", di prendersi cura della salute psicologica, così provata e lesionata di pazienti già in carico al servizio, ma soprattutto di chi sarebbe arrivato a chiedere aiuto per un problema di abuso o dipendenza.

Pertanto, il nostro 'team' psicologico, attraverso l'osservazione clinica e il lavoro di prevenzione nelle scuole secondarie di primo e secondo grado, dopo la ripresa delle attività senza distanziamento, ha potuto centrare il 'focus' del presente studio su alcuni aspetti, che ci sono sembrati degni di nota, emersi nella popolazione degli adolescenti e giovani adulti, proprio in seguito all'isolamento.

In particolare, l'équipe si è focalizzata sull'osservazione di una chiara incidenza dell'Addiction, nella declinazione DGA e IAD (American Psychiatric Association, 2022), dal periodo post pandemico a tutt'oggi, osservando e dimostrando con i numeri, come nel triennio successivo, 2021-2023, ci sia stato un incremento di accessi al

Servizio di utenti under 35, con problematiche rilevanti legate all'azzardo, unicamente attraverso la "modalità del Gioco On line".

Tali evidenze rappresenteranno lo studio, attualmente in atto, di un approccio di intervento multidisciplinare coordinato fra analisi e azioni flessibili nel campo della prevenzione e della cura delle Dipendenze senza sostanze.

Discussione

La metodologia dello studio di tipo esplorativo è stata quella dell'osservazione sul campo diretta, come osservazione partecipante, e dell'osservazione indiretta, nella clinica, con l'utilizzo di questionari e test.

Vari studi italiani ed europei hanno evidenziato come le politiche restrittive atte a contenere il virus SARS-Cov-2, abbiano contribuito a determinare un incremento dei disturbi depressivi e di ansia, sia a causa dello stress derivato dall'isolamento sociale, sia dalla precarietà della situazione economica in cui molte famiglie si sono trovate a vivere; restrizioni dovute in molti casi a contrazioni dei redditi a seguito della perdita del lavoro o di diminuzione delle ore salariate (Amerio A. et al., 2021; Price A., 2022).

Lo studio sulla popolazione non clinica, finalizzato a comprendere i cambiamenti comportamentali dell'emergenza pandemica nel medio e lungo termine, sviluppato dall'Istituto Mario Negri, in collaborazione con l'Istituto Superiore di Sanità, ISPRO e San Raffaele, avvalendosi delle ricerche di Amerio A. et al (2021), e Odone A. et al (2020), ha registrato un peggioramento, con evidenze di problematicità da livelli di media ad alta gravità, in tutte le variabili psicologiche (sintomi di depressione, sintomi di ansia, sonno insufficiente/insoddisfacente, qualità della vita insoddisfacente), ed un aumento del 20% dell'uso di almeno un farmaco psicotropo.

Sempre dagli studi citati, il comportamento di Gioco problematico e/o patologico nelle declinazioni del gioco On-line o dello IAD è stato incentivato dalle condizioni appena delineate, che hanno costituito evidentemente gravi fattori di rischio correlati al contesto pandemico. Nonostante la chiusura delle sedi fisiche, la disponibilità di tipologie di Gioco d'azzardo non è venuta meno data l'esistenza di sedi virtuali online, che hanno consentito ai "gruppi a rischio" di poter attuare comportamenti di gioco anche da casa, con la conseguenza di un aumento della frequenza e dell'incremento delle puntate (Price A., 2022).

Durante le attività di Intervento di Prevenzione a scuola, con i ragazzi pre-adolescenti ed adolescenti, si è registrata una tendenza all'Internet addiction, attraverso il Gaming disorder (American Psychiatric Association, 2022), specie nel cosiddetto gioco di ruolo, e uso dei social come modalità elettiva per relazionarsi.

I ragazzi hanno potuto constatare, sollecitati nell'interazione reciproca con il supporto dell'équipe, che il tempo medio di utilizzo giornaliero della Connessione Internet attraverso il cellulare, oscillava tra le 8 e le 15 ore, un dato che, dal loro punto di vista, era aumentato sensibilmente durante il "lockdown", rimanendo stabile e costante anche nei tempi successivi alle "riaperture".

Hanno, inoltre, riportato come i vissuti di isolamento, il malessere generale, la tendenza alla somatizzazione di stati depressivi e ansiosi, avessero iniziato a manifestarsi in loro, sia durante le restrizioni che nel periodo successivo.

Queste osservazioni in ambito preventivo sono state poi supportate dai dati emersi dalla somministrazione della batteria testistica in ambito clinico (CORE-OM, SCL-90-R, MCMI-III, MAC-G e GPQ), dove l'équipe ha potuto osservare un aumento delle risposte indicanti una tendenza ai "sintomi internalizzanti" (Achenbach, T. M., & McConaughy, S. H., 1992), tra cui nervosismo e agitazione interna, tendenza alla somatizzazione di vissuti ansioso-depressivi, anedonia, perdita dell'interesse o del piacere sessuale, solitudine, tendenza al rimuginio e alle preoccupazioni eccessive.

Nel dettaglio, il Gambling Pathways Questionnaire (GPQ), strumento messo a punto da Nower e Blaszczynski nel 2017, che ha l'obiettivo di distinguere tra tre tipologie di giocatori (condizionati nel comportamento, emotivamente vulnerabili, e antisociali), è stato utilizzato dall'équipe sulla casistica di pazienti nel triennio successivo alla pandemia, evidenziando un incremento di tipologie di giocatore riconducibili al Pathway 2: giocatori emotivamente vulnerabili, per cui "il gioco funziona come modulatore degli stati emotivi negativi e offre la possibilità al soggetto di affrontare e gestire le situazioni problematiche attraverso l'induzione di stati dissociativi di sospensione, vissuti durante il gioco" (Casciani O., 2022).

Da questi dati di ricerca, data l'inferenza introduttiva del nostro studio, emerge un chiaro aumento dei fattori di rischio predisponenti allo sviluppo e al radicamento di fenomeni di Addiction.

Conclusioni

In linea con gli studi appena citati, e data l'osservazione diretta e indiretta, accompagnata dagli esiti dei test psicodiagnostici, le conclusioni delineano:

- aumento dei fattori di rischio psicologico nel tempo post-Covid;
- peggioramento dei disturbi di salute mentale;
- incremento nell'ordine del 30% degli accessi al Servizio di Cura del DGA;
- aumento della presa in carico di pazienti di fascia di età compresa fra i 18 e i 35 anni con manifestazione unica e preferenziale del Gioco online.

Bibliografia

- Achenbach, T. M., & McConaughy, S. H. (1992). Taxonomy of internalizing disorders of childhood and adolescence. In W. M. Reynolds (Ed.), *Internalizing disorders in children and adolescents* (pp. 19–60).
- American Psychiatric Association. (2022). *Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali* (5a ed., testo rivisto)
- Amerio A, Lugo A, Stival C, Fanucchi T, Gorini G, Pacifici R, Odone A, Serafini G, Gallus S. COVID-19 lockdown impact on mental health in a large representative sample of Italian adults. *J Affect Disord.* 2021 Sep 1;292:398-404. Epub 2021 Jun 4.
- Casciani O., Primi C. *Gambling Pathways Questionnaire (GPQ). Manuale d'uso per il clinico.* Edizioni Publiedit. 2022.
- Odone A, Lugo A, Amerio A, Borroni E, Bosetti C, Carreras G, Cavalieri d'Oro L, Colombo P, Fanucchi T, Ghislandi S, Gorini G, Iacoviello L, Pacifici R, Santucci C, Serafini G, Signorelli C, Stival C, Stuckler D, Tersalvi CA, Gallus S. COVID-19 lockdown impact on lifestyle habits of Italian adults. *Acta Biomed.* 2020 Jul 20;91(9-S):87-89.
- Price, A. Online Gambling in the Midst of COVID-19: A Nexus of Mental Health Concerns, Substance Use and Financial Stress. *Int J Ment Health Addiction* 20, 362–379 (2022).