Centro Regionale per la Salute Globale - CERSAG

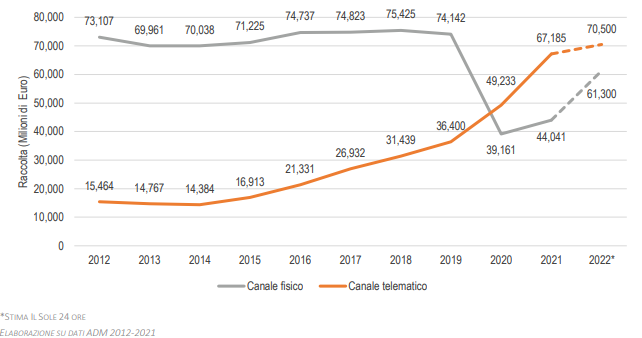
La promozione della salute per il contrasto al gioco d’azzardo online



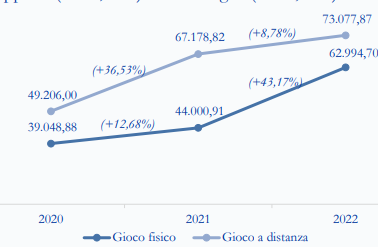
* Prove di efficacia
* Bibliografia selezionata

**INTRODUZIONE**

Nel 2021 la raccolta da gioco in Umbria è stata di circa 1,4 miliardi di euro, corrispondente all'1,3% della raccolta a livello nazionale. Il dato comprende la raccolta da gioco su rete fisica, che è stata di circa 629 milioni di euro, e la raccolta da gioco su rete telematica, che nel 2021 è risultata di circa 766 milioni. In media, ogni residente in Umbria ha giocato 1.618 euro nel 2021 (a livello nazionale la raccolta per residente è stata di 1.882 euro, superiore del 16%). Con riferimento alla sola rete fisica, la raccolta per residente in Umbria è stata di circa 729 euro, di poco inferiore al dato pro capite nazionale pari a 745 euro. Il dato relativo alla sola raccolta su rete telematica, invece, evidenzia una raccolta pro capite pari a circa 888 euro. Questi dati posizionano l’Umbria al nono posto nella classifica delle regioni italiane con la raccolta per residente su rete fisica più alta (comunque, sotto la media regionale) e all'ottavo nella classifica delle regioni italiane con la raccolta su rete telematica più bassa.

****

Con la riapertura dei punti gioco sul territorio, la Raccolta del gioco fisico ha registrato un incremento del 43,17% rispetto al 2021. Tale dato positivo è dovuto principalmente agli “Apparecchi”, (+85,63%), seguiti dal “Gioco a base sportiva” (+119,18%), dal “Gioco a base ippica” (+111,14%) e dal “Bingo” (+104,83%). La Raccolta del gioco a distanza mostra invece una crescita più modesta, pari all’8,78%, dovuta in particolare ad un incremento del 94,53% per i “Giochi numerici a totalizzatore”, del 20,89% per le “Lotterie” e del 19,68% per il “Betting Exchange”.

****

Il gioco on line prevale su quello fisico: (Libro Blu- Agenzia delle Dogane, 2022)

**LA PROMOZIONE DELLA SALUTE A CONTRASTO DEL GIOCO D’AZZARDO ONLINE**

La promozione della salute applicata a quest’ambito si concentra su strategie preventive, di supporto psicologico e di regolamentazione, con l'obiettivo di ridurre i rischi associati ad esso e proteggere la salute mentale e finanziaria degli individui. L'efficacia di queste misure è stata oggetto di studi approfonditi che hanno messo in evidenza i benefici di approcci integrati, che includono interventi educativi, tecnologie di autoregolazione e supporto psicologico. La promozione della salute contro il gioco d'azzardo online beneficia della collaborazione tra istituzioni sanitarie, piattaforme di gioco e legislatori, nonché del continuo sviluppo di tecnologie di autoregolazione e supporto psicologico.

Di seguito vengono elencate e descritte le varie strategie con le relative prove di efficacia.

* Interventi Educativi e di Sensibilizzazione

Gli interventi educativi, sia in contesti scolastici che attraverso campagne di sensibilizzazione pubblica, hanno dimostrato di aumentare la consapevolezza sui rischi del gioco d’azzardo online e di ridurre il desiderio di partecipazione, specialmente tra i giovani. Uno studio condotto su programmi educativi in ​​Canada (Turner et al., 2008) ha dimostrato che la partecipazione degli adolescenti a programmi di sensibilizzazione sul gioco d'azzardo ha portato a una maggiore comprensione dei rischi ea una riduzione dell'intenzione di giocare. (1,2)

* Tecnologie di Autoregolazione e Autoesclusione

Le opzioni di autoregolazione, come l'autoesclusione e i limiti di spesa e tempo, sono state ampiamente studiate per la loro efficacia nella prevenzione del gioco problematico. La ricerca empirica ha dimostrato che l'autoesclusione è efficace nel ridurre i comportamenti di gioco problematico e promuovere il benessere mentale. Un esempio è lo studio di Håkansson e Widinghoff (2020), che ha mostrato come il 90% dei partecipanti che utilizzavano l'autoesclusione ha riportato un miglioramento nella capacità di controllo e una riduzione del tempo speso nei giochi online. (3,4)

* Strumenti di Notifica e Feedback Comportamentale

Le notifiche di feedback comportamentale, come i pop-up di avviso dei messaggi personalizzati, si sono dimostrate utili per interrompere le sessioni di gioco e ridurre il tempo trascorso sui siti di gioco d'azzardo. Studi come quello di Auer e Griffiths (2015) hanno dimostrato che i pop-up di avviso possono far interrompere il gioco a una parte significativa degli utenti, con una riduzione del 10-14% delle sessioni di gioco prolungate. (5, 6)

* Interventi Psicologici e di Supporto Online

Gli interventi psicologici online, come la Terapia Cognitivo Comportamentale (CBT) e il supporto tramite chat e gruppi di auto-aiuto, si sono dimostrati particolarmente efficaci per il trattamento del gioco d'azzardo problematico. Ad esempio, uno studio di Carlbring et al. (2012) ha scoperto che la CBT online riduce in modo significativo i sintomi del gioco problematico, con il 65% dei partecipanti che ha mostrato miglioramenti. (7,8)

* Regolamentazione e Politiche di Controllo

Le normative governative e le misure di controllo, come il blocco dei siti non regolamentati e le verifiche di identità, sono considerate efficaci nel ridurre l'accesso ai giochi da parte dei minorenni e nel limitare l'offerta di giochi online non sicuri. In paesi come l'Italia e il Regno Unito, studi hanno dimostrato che il controllo delle licenze e la verifica dell'identità riducono i rischi di accesso non autorizzato, soprattutto da parte dei giovani. (9,10)

* Interventi di monitoraggio con algoritmi e notifiche di rischio

L'utilizzo di algoritmi avanzati per monitorare i comportamenti di gioco e inviare notifiche di rischio personalizzate si è dimostrato utile nel prevenire l'insorgere di comportamenti problematici. Lo studio di Broda et al. (2008) ha evidenziato che i sistemi di monitoraggio automatico riescono a identificare i segni precoci di gioco problematico nel 40% degli utenti analizzati, consentendo interventi preventivi. (11,12).

Le ricerche dimostrano che la combinazione di strumenti di sensibilizzazione, regolamentazione e interventi psicologici è più efficace rispetto all'uso isolato di singole misure. Altri studi oltre quelli citati rappresentano una base solida per ulteriori approfondimenti e per la pianificazione di interventi di promozione della salute nel contrasto al gioco d'azzardo online. (13,14)

**LA METODOLOGIA DELLA PEER EDUCATION**

La Peer Education, o educazione tra pari, è una metodologia didattica che si basa su un processo di trasmissione di conoscenze ed esperienze tra i membri di un gruppo di pari, all'interno di un piano che prevede finalità, tempi, modi, ruoli e strumenti adeguatamente strutturati.È un approccio che utilizza figure di riferimento “pari” (coetanei o persone con esperienze simili) per informare, educare positivamente le scelte di altri individui appartenenti allo stesso gruppo. Prevede un coinvolgimento in una formazione specifica, con finalità educative, alcuni soggetti di un gruppo che possono in un secondo momento ritornare nel gruppo e assumere la funzione di facilitatori per lo sviluppo e la promozione di competenze e comportamenti a favore della salute e del benessere.Questa metodologiapuò svolgere un ruolo significativo nella prevenzione del gioco d'azzardo online, soprattutto tra i giovani e gli adolescenti, per i quali i comportamenti e le opinioni dei pari hanno un grande impatto. Nel contesto della prevenzione del gioco d'azzardo online, la peer education offre diversi vantaggi e può favorire un impatto profondo su comportamenti e atteggiamenti, di seguito vengono illustrate le principali aree su cui la metodologia è in grado di intervenire.

* Maggiore Credibilità e Identificazione

I giovani tendono a fidarsi di più dei messaggi provenienti da persone della loro stessa età rispetto a quelli trasmessi da figure istituzionali o autoritarie (come insegnanti, genitori o professionisti della salute). La peer education sfrutta questa dinamica, promuovendo messaggi contro il gioco d'azzardo attraverso figure di pari che vivono e coinvolgono la stessa realtà. La vicinanza di età e di esperienza aiuta a creare un legame empatico e una maggiore disponibilità a ricevere i messaggi di prevenzione. Gli educatori tra pari possono trasmettere non solo informazioni sui rischi del gioco, ma anche strategie di resistenza alle pressioni sociali legate al gioco d'azzardo.

* Modellamento di Comportamenti Positivi e di Stili di Vita Sani

La peer education consente di diffondere comportamenti positivi e stili di vita sani attraverso il “modellamento”, ovvero l'emulazione di comportamenti da parte dei pari. Gli educatori tra pari possono mostrare alternative sociali e ricreative al gioco d'azzardo online, promuovendo attività sane e gratificanti che non comportano rischi. I pari che agiscono come modelli di comportamento sano possono influenzare la percezione del gioco d'azzardo come un'attività non necessaria e potenzialmente dannosa, promuovendo invece il benessere psicologico e il rispetto dei limiti personali.

* Aumento della Consapevolezza Critica e del Pensiero Riflessivo

Gli educatori tra pari possono incoraggiare una riflessione critica sugli effetti del gioco d'azzardo, utilizzando un linguaggio e uno stile di comunicazione vicini a quello dei loro coetanei. Questo approccio stimola un pensiero critico verso le pubblicità sul gioco d'azzardo, la probabilità di vincita ei meccanismi di dipendenza. I giovani coinvolti in programmi di peer education sono spesso in grado di sviluppare un senso critico e una migliore comprensione delle strategie di marketing e delle dinamiche di dipendenza. Questo approccio può anche sfatare il mito del “gioco d'azzardo facile” e aiutare i giovani a comprendere le vere probabilità di perdita ei rischi associati.

* Supporto tra Pari e Riduzione dello Stigma

Gli educatori tra pari possono offrire supporto emotivo e incoraggiare i compagni a parlare liberamente delle proprie esperienze, riducendo lo stigma associato al gioco d'azzardo problematico. Creare spazi di discussione tra pari consentire ai giovani di riconoscere segnali di rischio in sé stessi o nei propri amici e di cercare aiuto senza sentirsi giudicati. La peer education favorisce la creazione di una rete di supporto tra pari, che può essere preziosa per chi si trova a fronteggiare comportamenti problematici legati al gioco d'azzardo. Questo supporto “orizzontale” rende più accessibile la condivisione delle difficoltà e l'accesso a soluzioni collettive e supporto preventivo.

* Efficacia sul Lungo Termine

Gli studi sulla peer education mostrano che l'apprendimento tra pari ha effetti duraturi sui comportamenti e sugli atteggiamenti, poiché rafforza la convinzione interna rispetto ai valori condivisi. Gli effetti della peer education possono quindi estendersi nel tempo, contribuendo a creare una cultura che stimola il gioco d'azzardo online problematico. Nel lungo termine, la peer education può contribuire a creare un cambiamento culturale all'interno dei gruppi di pari, rendendo il gioco d'azzardo meno socialmente accettabile e incentivando invece attività alternative e modalità di socializzazione più salutari.

CONCLUSIONE

La peer education si rivela uno strumento efficace e adattabile per la prevenzione del gioco d'azzardo online, soprattutto in contesti giovanili. La forza di questo approccio risiede nella capacità di influenzare positivamente i comportamenti attraverso relazioni di fiducia, supporto emotivo e modelli di comportamento che provengono direttamente dai pari. In combinazione con altri interventi (come regolamentazione, notifiche di rischio e supporto psicologico), la peer education può giocare un ruolo centrale nel promuovere la salute e prevenire il gioco d'azzardo problematico online (riferimento bibliografico dedicato).

BIBLIOGRAFIA

1. *Turner, NE, Macdonald, J., & Somerset, M. (2008). Abilità di vita, ragionamento matematico e pensiero critico: un curriculum per la prevenzione del gioco d'azzardo problematico . Journal of Gambling Studies , 24(3), 371-387.*
2. *Williams, RJ, & Volberg, RA (2014). L'impatto della pubblicità sul gioco d'azzardo sulla partecipazione al gioco d'azzardo e sul gioco d'azzardo problematico . Journal of Gambling Studies, 30(2), 253-274.*
3. *Håkansson, A., & Widinghoff, C. (2020). Gioco d'azzardo nonostante l'autoesclusione a livello nazionale: uno studio di indagine web sui giocatori d'azzardo online in Svezia . Frontiers in Psychiatry , 11, 599.*
4. *Griffiths, MD, & Wood, RT (2008). Autoesclusione: uno strumento utile nella gestione del gioco d'azzardo problematico . Journal of Gambling Issues , 21, 52-64.*
5. *Auer, M., & Griffiths, MD (2015). L'uso del feedback comportamentale personalizzato per i giocatori d'azzardo online: uno studio empirico . Frontiers in Psychology , 6, 1406.*
6. *Wohl, MJ, Parush, A., Kim, HS, & Warren, K. (2014). Basandosi sulla teoria dell'autodeterminazione per comprendere la motivazione a limitare il comportamento di gioco d'azzardo: motivazione autodeterminata per l'autocontrollo . Journal of Gambling Studies , 30(4), 845-861.*
7. *Carlbring, P., Degerman, N., Jonsson, J., & Andersson, G. (2012). Trattamento basato su Internet del gioco d'azzardo patologico con un follow-up di tre anni . Terapia cognitivo comportamentale , 41(4), 321-334.*
8. *Gainsbury, S., & Blaszczynski, A. (2011). Minimizzazione del danno nel gioco d'azzardo . In Psicologia del gioco d'azzardo , pp. 197-210.*
9. *Parke, J., Wardle, H., Rigbye, J., & Parke, A. (2016). Esplorare il gioco d'azzardo sociale: definizione dell'ambito, classificazione e revisione delle prove . The Gambling Commission .*
10. *Gainsbury, SM, & Blaszczynski, A. (2017). Come Internet sta cambiando il gioco d'azzardo: risultati di un sondaggio sulla prevalenza australiano . Journal of Gambling Studies , 33(2), 459-479.*
11. *Broda, A., LaPlante, DA, Nelson, SE, LaBrie, RA, Bosworth, LB, & Shaffer, HJ (2008). Sforzi di riduzione del danno virtuale per il gioco d'azzardo su Internet: effetti dei limiti di deposito sul comportamento effettivo del gioco d'azzardo sportivo su Internet. Harm Reduction Journal, 5(1), 27.*
12. *Auer, M., & Griffiths, MD (2018). Terapia cognitivo comportamentale per il disturbo del gioco d'azzardo: una revisione sistematica e una meta-analisi. Addictive Behaviors, 77,*
13. *Gainsbury, SM, King, DL, Russell, AM, Delfabbro, P., & Hing, N. (2016). Esposizione e coinvolgimento con il marketing del gioco d'azzardo nei social media: impatti segnalati sulle popolazioni vulnerabili. Journal of Behavioral Addictions, 5(1), 76-84.*
14. *Ladouceur, R., Shaffer, P., Blaszczynski, A., & Shaffer, HJ (2017). Gioco d'azzardo responsabile: una sintesi delle prove empiriche. Addiction Research & Theory , 25(3), 225-235.*

**Ruolo della Peer Education nella Prevenzione del Gioco d'Azzardo**

1. *Marlatt, GA, & Donovan, DM (2005). Prevenzione delle ricadute: strategie di mantenimento nel trattamento dei comportamenti di dipendenza. The Guilford Press.*

*Questo libro esplora il concetto di "prevenzione delle ricadute" e include sezioni che trattano di come i programmi di peer education possono essere utilizzati per sostenere la prevenzione e il trattamento dei comportamenti problematici, come il gioco d'azzardo.*

1. *McKenna, A., & Day, E. (2017). Programmi peer-led per la consapevolezza del gioco d'azzardo: una revisione dell'efficacia e delle sfide. International Journal of Mental Health and Addiction , 15(2), 356-367.*

*Una panoramica delle ricerche sui programmi di educazione tra pari per sensibilizzare al gioco d'azzardo e sui loro risultati in termini di efficacia nella prevenzione e riduzione del rischio.*

1. *Aquilino, WS, & LoSciuto, LA (2000). Educazione guidata dai pari: una meta-analisi. Health Education Research, 15(1), 1-15.*

*Studio che esamina vari approcci di peer education, mostrando come l'educazione tra pari possa influenzare positivamente i comportamenti di salute, inclusa la prevenzione del gioco d'azzardo.*

1. *Turner, NE, & Donato, A. (2017). Il ruolo dell'educazione tra pari nella prevenzione dei problemi di gioco d'azzardo tra gli adolescenti. Journal of Gambling Studies, 33(1), 121-135.*

*Questo studio esplora l'efficacia dei programmi di educazione tra pari nella prevenzione del gioco d'azzardo tra gli adolescenti e offre una valutazione critica dei fattori che influenzano il successo di questi programmi.*

**PREVENZIONE E CONTRASTO AL GIOCO D’AZZARDO ON LINE TRAMITE LE MATERIE DI INSEGNAMENTO SCOLASTICO**

MATEMATICA E STATISTICA

La matematica e la statistica insegnate a scuola possono svolgere un ruolo cruciale nella prevenzione del gioco d'azzardo online e nel miglioramento della consapevolezza sui rischi associati a queste pratiche. Questi strumenti non solo possono promuovere la comprensione dei meccanismi del gioco d'azzardo, ma anche sviluppare una mentalità critica e analitica che aiuti gli studenti a riconoscere i rischi insiti in queste attività.

* **Comprensione delle Probabilità e delle Statistiche**
* Ruolo nella prevenzione: Insegnare la teoria delle probabilità e le statistiche può fornire agli studenti una comprensione chiara di come funzionano le probabilità nel gioco d'azzardo. I giochi di casinò, le slot machine e il poker online, ad esempio, si basano su probabilità complesse e leggi matematiche che determinano le chance di vincita e perdita. Quando gli studenti capiscono che la probabilità di vincita è sempre bassa e favorevole al banco, diventano più consapevoli dei rischi associati al gioco d'azzardo.
* Impatto: La conoscenza delle probabilità e delle statistiche aiuta gli studenti a comprendere che il gioco d'azzardo non è un'attività che può essere "controllata" o "vinta" attraverso strategie personali, ma che è fondamentalmente una questione di probabilità a lungo termine e di rischio. Questo tipo di consapevolezza può ridurre l'attrattiva del gioco d'azzardo e incoraggiare i giovani ad evitare comportamenti rischiosi.
* Esempio didattico: Gli insegnanti possono utilizzare giochi di casinò simulati (senza denaro) in classe per spiegare come funzionano le probabilità, ad esempio con dadi, carte o roulette, facendo capire come anche una “vittoria” casuale non alteri il fatto che le probabilità siano sempre favorevoli al casinò.
* **Educazione alla Statistica e al Pensiero Critico**
* Ruolo nella prevenzione: La statistica aiuta a comprendere i concetti di media, varianza, distribuzione e correlazione , e come questi si applichino, ad esempio, alle pubblicità sui giochi d'azzardo online, che spesso enfatizzano storie di vittorie eccezionali per attrarre giocatori. Con l'insegnamento delle statistiche, gli studenti imparano a riconoscere che i risultati straordinari sono anomalie statistiche e non rappresentano la realtà per la maggior parte dei giocatori.
* Impatto: Il pensiero critico sviluppato attraverso la statistica permette agli studenti di essere meno suscettibili alle manipolazioni delle pubblicità sul gioco d'azzardo. Ad esempio, un ragazzo che ha una formazione statistica potrebbe facilmente identificare come le probabilità di vincere in un gioco online siano spaventosamente basse rispetto alle promesse pubblicitarie.
* Esempio didattico: In classe si possono analizzare grafici e dati relativi al gioco d'azzardo, per esempio, confrontando la probabilità di vincita nei vari giochi da casinò o confrontando il ritorno teorico al giocatore (RTP) nelle slot machine.
* **Sviluppo di Competenze di Decisione e Autocontrollo**
* Ruolo nella prevenzione: La matematica e la statistica aiutano gli studenti a comprendere come le decisioni razionali possono essere prese basandosi su dati e prove oggettive. Imparare a valutare i rischi ei benefici in modo quantitativo permette di sviluppare competenze di decisione più consapevoli. Nel gioco d'azzardo, queste competenze possono aiutare a riconoscere quando il rischio supera il beneficio e quando è meglio smettere.
* Impatto: La consapevolezza dei rischi legati al gioco d'azzardo, unita alla capacità di fare scelte basate su dati razionali, può motivare gli studenti a evitare il gioco d'azzardo oa limitare la loro partecipazione, riducendo così il rischio di sviluppare comportamenti di gioco problematico.
* Esempio didattico: Durante le lezioni pratiche, si può chiedere agli studenti di calcolare la probabilità di successo di diverse scelte in contesti simulati di gioco, evidenziando l'importanza del rischio e del guadagno atteso in ciascuna decisione.
* **Analisi Critica delle Pubblicità e del Marketing**
* Ruolo nella prevenzione: Le pubblicità del gioco d'azzardo sono spesso progettate per essere attraenti e minimizzare i rischi, enfatizzando vittorie occasionali o mostrandole come facilmente raggiungibili. La matematica e la statistica possono essere usate per analizzare criticamente questa pubblicità. Ad esempio, gli studenti possono imparare come le promozioni che offrono bonus o giocare gratuite siano spesso strutturate in modo tale da massimizzare le perdite nel lungo termine.
* Impatto: Un'educazione e statistica aiuta gli studenti a interpretare in modo critico le tecniche di marketing ea riconoscere quando un'offerta di gioco potrebbe essere matematica troppo buona per essere vera. Gli studenti possono imparare a fare scelte più informate e meno influenzabili dalla pubblicità.
* Esempio didattico: Si possono analizzare in classe le strategie pubblicitarie per il gioco d'azzardo, utilizzando concetti matematici per svelare la manipolazione delle probabilità e degli incentivi nel marketing.
* **Sviluppo della Matematica come Strumento di Autocontrollo**
* Ruolo nella prevenzione: La matematica e la statistica possono anche essere utilizzate per sviluppare capacità di autocontrollo e gestione del rischio. Gli studenti possono imparare a quantificare il rischio e a stabilire limiti personali per la propria attività. Ad esempio, si possono insegnare concetti di gestione del denaro e budgeting, applicandoli ai concorsi di gioco, per aiutare gli studenti a capire come evitare di spendere più di quanto possono permettersi.
* Impatto: Queste competenze matematiche e di autocontrollo possono essere applicate non solo al gioco d'azzardo, ma anche ad altre aree della vita, aiutando gli studenti a diventare più consapevoli e responsabili nelle loro decisioni finanziarie.
* Esempio didattico: Utilizzare simulazioni di gioco in cui gli studenti devono stabilire un budget per partecipare, e monitorare il loro saldo e le probabilità di successo, per capire come limitare le perdite.

CONCLUSIONI

La matematica e la statistica insegnate a scuola offrono strumenti potenti per promuovere una cultura di consapevolezza e di pensiero critico riguardo al gioco d'azzardo online. Insegnare ai giovani a comprendere le probabilità, a riconoscere i rischi e a prendere decisioni informate e razionali può ridurre significativamente la propensione al gioco d'azzardo problematico. Attraverso l'uso di questi strumenti, gli studenti possono sviluppare una mentalità critica che li aiuti a prendere decisioni più consapevoli ea proteggere il loro benessere.

INFORMATICA

Il ruolo dell'insegnamento dell'informatica nella prevenzione del gioco d'azzardo online è fondamentale, poiché l'informatica non solo fornisce agli studenti competenze tecniche per navigare e comprendere il mondo digitale, ma consente anche di sviluppare una maggiore consapevolezza dei rischi legati alle piattaforme in linea. Con la diffusione crescente del gioco d'azzardo su internet, l'insegnamento dell'informatica offre strumenti per comprendere i meccanismi sottostanti, come il funzionamento dei giochi online, le dinamiche di marketing digitale, e le tecniche di profilazione degli utenti. In questo contesto, l'informatica può contribuire a sviluppare una cultura digitale consapevole e un pensiero critico riguardo ai comportamenti online rischiosi, incluso il gioco d'azzardo.

* **Educazione sulla Sicurezza Online e Riconoscimento dei Rischi**

L'informatica insegna come proteggersi dai rischi online, inclusi quelli legati al gioco d'azzardo. Gli studenti imparano a riconoscere siti web non sicuri ea proteggere i loro dati personali, sviluppando una comprensione delle pratiche di raccolta e utilizzo dei dati da parte delle piattaforme di gioco. La consapevolezza sulle tecniche di marketing e sulle trappole digitali aiuta gli studenti a diventare più critici verso i siti di gioco d'azzardo che spesso utilizzano tecniche ingannevoli per attirare i giocatori.

* **Comprensione dei Meccanismi dei Giochi Online**

Gli studenti imparano a comprendere come funzionano i giochi d'azzardo online, come ad esempio le slot machine digitali, i giochi da casinò e il poker online, che sono governati da algoritmi matematici complessi (come il Random Number Generator - RNG) che determinano l 'esito del gioco. Una formazione informatica potrebbe includere la comprensione di queste tecnologie, spiegando che i giochi d'azzardo online sono progettati per essere sempre favorevoli al casinò. La consapevolezza di come i giochi siano progettati per favorire il banco e la comprensione del concetto di probabilità aiuta a ridurre l'illusione di poter vincere facilmente.

* **Tecniche di Rilevamento del Gioco d'Azzardo Problematico**

L'informatica può essere utilizzata per sviluppare software di monitoraggio che rilevi comportamenti problematici nel gioco d'azzardo. Strumenti che utilizzano algoritmi di analisi dei dati possono indicare schemi di gioco compulsivo e inviare avvisi per incoraggiare il giocatore a interrompere o ridurre l'attività. Insegnando agli studenti come questi strumenti possono essere utilizzati per il monitoraggio e l'intervento, si sviluppa una maggiore comprensione delle potenzialità dell'informatica nella gestione dei comportamenti di rischio.

* **Sviluppo di Competenze Digitali per il Pensiero Critico**

L'insegnamento dell'informatica include anche il pensiero critico riguardo all'uso dei media digitali, incoraggiando gli studenti a riflettere sugli effetti delle tecnologie e sugli impatti sociali dei nuovi media, incluso il gioco d'azzardo online. L'abilità di analizzare le pubblicità online, riconoscere le manipolazioni psicologiche e valutare i rischi associati a certi siti è essenziale per prevenire l'adesione a comportamenti rischiosi. La formazione informatica aiuta gli studenti a diventare cittadini digitali responsabili, capaci di prendere decisioni consapevoli e di riconoscere i pericoli del gioco d'azzardo online.

* **Promozione di Pratiche di Gioco Responsabile**

Le competenze informatiche possono essere utilizzate anche per sviluppare applicazioni o piattaforme educative che promuovano il gioco responsabile, offrendo risorse, strumenti e informazioni sui rischi del gioco d'azzardo online, come anche opzioni di autoesclusione dai siti di gioco. Gli studenti possono imparare come queste tecnologie siano utilizzate per i giocatori a prendere decisioni consapevoli ea mantenere il controllo durante l'attività di gioco.

CONCLUSIONE

L'insegnamento dell'informatica svolge un ruolo fondamentale nella prevenzione del gioco d'azzardo online, poiché promuove la comprensione dei meccanismi tecnologici e psicologici che regolano queste piattaforme. Attraverso un'educazione digitale consapevole, gli studenti possono acquisire competenze e sviluppare risorse per riconoscere i rischi, proteggersi dalle manipolazioni online e fare scelte più informate.

BIBLIOGRAFIA

**Ruolo della Matematica e Statistica nella Prevenzione del Gioco d'Azzardo**

1. *Griffiths, MD (2009). Dipendenza dal gioco d'azzardo e Internet: l'influenza di Internet sui comportamenti di gioco d'azzardo. Springer Science & Business Media.*

*Griffiths esplora l'influenza del gioco d'azzardo online sulle persone, includendo discussioni sul ruolo delle probabilità e della matematica nel comprendere i rischi associati al gioco.*

1. *Turner, NE, & Horbay, R. (2013). "È tutta una questione di probabilità": una panoramica matematica del gioco d'azzardo e del gioco d'azzardo problematico. International Gambling Studies, 13(1), 5-24.*

*Questo articolo approfondisce le probabilità matematiche associate ai giochi d'azzardo, spiegando come la comprensione di queste possa aiutare i giocatori a riconoscere i rischi e ridurre i comportamenti problematici.*

1. *Auer, M., & Griffiths, MD (2015). L'efficacia dei messaggi pop-up nella gestione del comportamento di gioco d'azzardo. Journal of Gambling Studies ,31(3), 601-616.*

*Studio che esplora l'uso di messaggi e feedback comportamentali, basato su algoritmi matematici, per aiutare i giocatori a comprendere i rischi del gioco d'azzardo e promuovere il comportamento responsabile.*

1. *Binde, P., & Korn, D. (2012). Approcci matematici e psicologici per prevenire i danni del gioco d'azzardo. Journal of Gambling Studies ,28(4), 459-480.*

*Questo articolo esplora come i principi matematici, come le probabilità e le strategie di gioco, possono essere utilizzati per insegnare ai giocatori a prendere decisioni più informate, riducendo così i danni del gioco d'azzardo.*

1. *Walker, M., & Williams, R. (2009). Matematica e gioco d'azzardo: uno studio di probabilità e strategie di gioco. Academic Press.*

*Un testo che esplora come la matematica e le statistiche sono fondamentali nel comprendere il gioco d'azzardo, descrivendo la teoria delle probabilità e come i giocatori possono usare questo sapere per riconoscere la natura rischiosa di tali attività.*

1. *Carlbring, P., Andersson, G., & Cuijpers, P. (2011). Interventi su Internet per utenti adulti di gioco d'azzardo online: una revisione sistematica. Journal of Gambling Studies, 27(3), 391-400.*

*Review che include una discussione sull'uso di approcci matematici per educare i giocatori sui rischi legati al gioco d'azzardo online, utilizzando strumenti di feedback basati su probabilità e statistiche.*

1. *Leeds, LJ (2018). Insegnare probabilità e rischio di gioco d'azzardo agli adolescenti: un approccio educativo. Journal of Educational Mathematics, 29(3), 130-142.*

*Studio che esplora l'uso della matematica, in particolare le probabilità, nell'insegnamento del rischio di gioco d'azzardo tra gli adolescenti, cercando di sviluppare una maggiore consapevolezza tra i giovani giocatori.*

*Risorse Aggiuntive:*

* *RGA (Responsible Gambling Association): una risorsa online che promuove la prevenzione del gioco d'azzardo, utilizzando approcci basati sulla matematica e sulle probabilità per educare il pubblico.*

**L'Insegnamento dell'Informatica e Prevenzione del Gioco d'Azzardo Online**

1. *Griffiths, MD, & Parke, J. (2002). La psicologia del giocatore online. International Journal of Mental Health and Addiction, 1(1), 15-26.*

*Il libro esplora la psicologia del gioco d'azzardo online, analizzando i meccanismi psicologici e digitali che portano i giocatori a sviluppare comportamenti problematici. Discutendo il ruolo della tecnologia, il testo evidenzia come l'insegnamento dell'informatica possa aiutare a comprendere meglio questi meccanismi.*

1. *Gainsbury, SM, & Blaszczynski, A. (2017). Gioco d'azzardo su Internet: attuali risultati della ricerca e implicazioni. New Media & Society, 19(1), 1-19.*

*Una revisione delle ricerche sul gioco d'azzardo online e sugli impatti della tecnologia digitale. Il testo esamina come la consapevolezza digitale e l'educazione informatica possono essere utilizzate per ridurre i rischi legati al gioco d'azzardo online.*

1. *King, DL, & Delfabbro, PH (2009). La psicologia cognitiva del gioco d'azzardo. Clinical Psychology Review, 29(1), 58-63.*

*Questo studio esamina i fattori psicologici alla base del gioco d'azzardo, con un focus sulle tecniche psicologiche e sulle tecnologie informatiche utilizzate nelle piattaforme di gioco. L'insegnamento dell'informatica viene trattato come un'opportunità per educare i giovani sui rischi del gioco.*

1. *Binde, P., & Korn, D. (2012). Approcci matematici e psicologici per prevenire i danni del gioco d'azzardo. Journal of Gambling Studies, 28(4), 459-480.*

*Discussione su come le tecnologie (incluso l'informatica) possono essere utilizzate per la prevenzione del gioco d'azzardo. Viene esplorato il ruolo delle informazioni matematiche e statistiche, e come la formazione digitale può aiutare a capire e ridurre i rischi del gioco.*

1. *Chóliz, M. (2016). Dipendenza dal cellulare negli adolescenti e nei giovani: un motivo di preoccupazione? Addiction , 111(1), 40-49.*

*Il libro esplora l'impatto delle tecnologie mobili, come smartphone e app di gioco d'azzardo, sulla dipendenza, con implicazioni per la formazione informatica e la promozione di comportamenti responsabili.*

1. *Gainsbury, SM, & Wood, RT (2011). Gioco d'azzardo su Internet: una revisione critica della ricerca. International Journal of Cyber ​​Behavior, Psychology, and Learning, 1(2), 44-55.*

*Una panoramica critica sulla ricerca relativa al gioco d'azzardo online, con particolare attenzione alle tecnologie utilizzate nei giochi e alle tecniche psicologiche che attraggono i giocatori. Viene sottolineato come l'insegnamento dell'informatica possa contribuire alla consapevolezza digitale.*

1. *Korn, D., & Shaffer, HJ (1999). Gioco d'azzardo e salute pubblica: adottare una prospettiva di salute pubblica. Journal of Gambling Studies, 15(4), 289-365.*

Questo lavoro esamina l'adozione di una prospettiva di salute pubblica per affrontare i problemi legati al gioco d'azzardo, considerando come l'educazione informatica possa svolgere un ruolo chiave nella prevenzione e nell'intervento.