

RETE CEDRO

Rete Centri di Documentazione sulle Dipendenze della Regione Toscana
Redazione Mariella Orsi, Alba Russo, Daniela D' Angelo

ANNO VIII,
Numero 1
Gennaio 2011



RETECEDRO.net

Sommario

EDITORIALE

ALCOL

DIPENDENZE

Sul portale del **Centro di documentazione della Regione Piemonte (DORS)** è disponibile un sezione tematica dedicata agli incidenti alcol-correlati.

Per approfondimenti: www.dors.it

EDITORIALE

Durante il Corso di formazione sui **“Moltiplicatori della sicurezza”**, che fa parte delle iniziative correlate al progetto nazionale CCM Guadagnare salute in adolescenza, è stata presentata una relazione sui **nuovi strumenti educativi per la prevenzione degli incidenti alcol-droga correlati**.

Si tratta dei cosiddetti **“serious games”**, videogiochi che svolgono una funzione di medium espressivo e persuasivo, utilizzando la narrativa del gioco per favorire la modificazione di un comportamento.

In letteratura l'autore di riferimento su questi temi è **B. J Fogg** che, da tempo, si sta interessando ai videogiochi, in grado di catturare l'attenzione dei giocatori utilizzando linguaggi vicini ai destinatari. Questi strumenti presentano una serie di caratteristiche importanti infatti, oltre ad essere interattivi, anonimi, e multimediali permettono di raccogliere una serie di dati. In **America** è nato un **filone di ricerca** denominato *captology*, che si occupa di studiare l'utilizzo delle tecnologie per aiutare le persone a modificare i comportamenti, che sta sviluppando applicazioni interessanti nel campo della promozione della salute. Sono disponibili ad esempio *exercise games*, con una valenza educativa, che possono aiutare i soggetti in sovrappeso a fare movimento e attività fisica.

Esistono **serious games** specificatamente **educativi**, che possono essere **utilizzati** negli interventi sociali e, in particolare, nelle attività educative nell'ambito dei **progetti rivolti alla prevenzione** dei più tipici **comportamenti a rischio nella popolazione giovanile** fra i quali il **consumo/abuso di alcol e droghe** e la guida associata all'assunzione di bevande alcoliche.

Al fine di realizzare **strumenti accattivanti**, è importante coinvolgere i giovani nella fase di progettazione dei videogiochi (ad esempio nella scelta dei contenuti e della grafica del videogioco) e conoscere le loro opinioni, atteggiamenti, comportamenti, in merito all'area di criticità che si vuole affrontare e all'uso delle tecnologie, magari attraverso l'approccio della ricerca etnografica.

I videogiochi educativi presentano una serie di **potenzialità**: la possibilità di **sperimentare comportamenti a rischio in un luogo sicuro**, sono utili nella fase di **aggancio** nei **contesti informali** (interventi nei luoghi del divertimento), permettono di evidenziare la relazione causa – effetto di comportamenti a rischio per la salute e aiutano i giovani a riflettere sui propri comportamenti. Sono disponibili sul mercato tipologie di videogiochi educativi diversi adatti sia per interventi di prevenzione in ambito scolastico che nei contesti informali (luoghi di aggregazione giovanili, discoteche, feste paesane ecc). Naturalmente, si tratta di strumenti che, come tali, necessitano di essere inseriti in percorsi guidati dagli operatori (insegnanti, peer, operatori socio-sanitari.) **Fra i videogiochi educativi il simulatore di guida** è da tempo utilizzato in progetti rivolti alla promozione della sicurezza stradale in ambito scolastico.

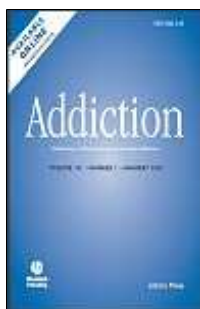
Per approfondimenti: Human technology lab – Università di Padova <http://htlab.psy.unipd.it/>

ALCOL

SPOGLI DA PERIODICI E MONOGRAFIESEGNALIAMO INOLTRE

POTENTIAL CONSEQUENCES OF REPLACING A RETAIL ALCOHOL MONOPOLY WITH A PRIVATE LICENCE SYSTEM: results from Sweden/ T. Norstrom, T. Miller, H. Holder, Esa Osterberg, Mats Ramstedt, Ingeborg Rossow e Tim Stockwell

Contenuto in: Addiction, numero 12 dicembre 2010



Lo scopo dello studio è stato quello di esaminare gli **effetti della sostituzione del monopolio della vendita al dettaglio di alcol** con il sistema delle licenze private, sul consumo di alcol e i danni alcol-correlati in **Svezia**.

Sono stati analizzati **due possibili scenari: la sostituzione del monopolio attuale della vendita di alcol con le licenze private** a negozi specializzati per la vendita di alcolici, oppure a tutti i supermercati.

E' stato utilizzato un modello che ha previsto gli effetti di cambiamenti intervenuti in una serie di fattori chiave (**orari di vendita, prezzi al dettaglio, promozioni e pubblicità, densità dei punti vendita**). Poi, sono stati stimati gli effetti dell'aumento del consumo previsto, attraverso un **set di indicatori**: mortalità alcol-correlata, mortalità, suicidio, omicidio, guida associata all'alcol, aggressione, mancanza di salute. I valori di riferimento sono stati tratti dalla letteratura scientifica. In accordo con le previsioni, il **primo scenario** produrrebbe un **aumento del consumo del 17%**, che provocherebbe 770 morti, 8.500 aggressioni, 2.700 automobilisti che guidano dopo aver bevuto e 4.5 milioni di giorni di malattia in più per anno.

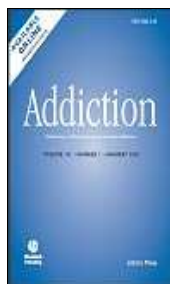
Il **secondo scenario** comporterebbe un **aumento del consumo del 37,4%** che porterebbe a 2000 morti, 20000 aggressioni, 6600 guidatori sotto l'effetto di alcol e 11.1 milioni di giorni di malattia in più. Le proiezioni suggeriscono che, la privatizzazione del mercato al dettaglio della vendita di alcolici aumenterebbe in maniera significativa il consumo dell'alcol e i danni alcol correlati.

WHICH CAME FIRST: the readiness or the change? Longitudinal relationships between readiness to change and drinking among college drinkers/ S. E. Collins, D. E. Logan, C. Neighbors

Contenuto in: Addiction, numero 11 novembre 2010

La **disponibilità** di una persona **ad entrare in un processo di cambiamento positivo (RTC)** è indicata, dalle evidenze scientifiche, come un **meccanismo di svolta** nel modificare i comportamenti di consumo di alcolici.

Lo scopo dello studio è di **migliorare gli strumenti di valutazione della RTC**, utilizzati in altre indagini, impiegando campioni più estesi per indagare le associazioni fra RTC e comportamenti di consumo di alcol fra gli studenti.



Racial/Ethnic Differences in Adolescent Substance Use: Mediation by Individual, Family, and School Factors/ R. A. SHIH, J N.V. Miles, J S. Tucker [Et.all]

Lo studio ha esaminato le **differenze connesse all'etnia nel consumo di alcol, sigarette e marijuana** in un campione di 5.500 studenti delle scuole di I e II grado. Inoltre è stata analizzata la capacità dei soggetti, della famiglia e della scuola di mediare le disuguaglianze che influenzano l'uso.

Gli studenti (49% maschi) provenienti da tre diversi distretti scolastici sono stati coinvolti nell'indagine per rilevare: **caratteristiche socio-demografiche**, comportamenti di **consumo nell'arco della vita e nei mesi precedenti la rilevazione, fattori individuali** (aspettative e mancanza di auto-efficacia), **fattori familiari**, (rispetto dei genitori, consumo degli adulti e dei fratelli più grandi), **fattori scolastici** (consumo nei diversi ordini di scuola e percezione del consumo fra i coetanei). L'obiettivo è stato di indagare le differenze nel consumo nei gruppi etnici individuati (Caucasico, Afro-americo e Asiatico). Fra i risultati più significativi: **gli ispanici hanno riportato livelli di consumo più alti** (durante tutto l'arco della vita e nell'ultimo periodo) mentre **gli asiatici i livelli più bassi**. Invece non risultano differenze significative nei consumi fra i non-ispanici afro americani e l'area caucasica. Diversi **fattori individuali influenzano la relazione fra etnia (gruppo ispanico) e consumo di sostanze**, fra i quali le **aspettative negative** e la mancanza di auto-efficacia. I tassi di consumo più elevati negli ispanici non sono spiegati da fattori familiari e/o scolastici. Al contrario, **molte elementi influenzano i livelli di consumo di alcol più bassi fra gli asiatici** fra i quali: fattori **individuali, familiari** (rispetto dei genitori e consumo degli adulti e dei fratelli più grandi) e **scolastici** (percezione dell'uso fra i coetanei e consumo nei diversi ordini di scuola).

OMS – Regione europea

E' stato pubblicato il **Rapporto su alcol e salute**, che fotografa la situazione relativamente alla legislazione, ai profili di consumo di alcol e ai danni provocati sulla salute nei diversi paesi della Regione Europea dell'OMS.

In merito agli aspetti giuridici: Il 72% dei Paesi europei ha una chiara definizione giuridica di bevanda alcolica, il 60% ha una legislazione nazionale sull'alcol e, nel corso degli ultimi tre anni, nell'87% dei Paesi della Regione europea dell'OMS si sono organizzate attività di sensibilizzazione.

Per approfondimenti: European Status Report on Alcohol and Health 2010 www.retecedro.net



ALCOL

SPOGLI DA PERIODICI E MONOGRAFIE

SPOGLI DA PERIODICI E MONOGRAFIE

OMS- Handbook for action to reduce alcohol-related harm

Le **linee guida** sono rivolte principalmente ai decisori politici, che operano a diversi livelli (nazionale, regionale e locale), per sviluppare **strategie e azioni per ridurre i danni alcol-correlati**.

Il documento individua i **sogetti da coinvolgere**, per realizzare un piano efficace sull'alcol, e descrive le **10 aree** nelle quali intervenire: prezzi, disponibilità, marketing, produzione illegale e informale di alcol, **consumo di alcol associato alla guida**, contesti ambientali, servizi socio-sanitari, campagne informative, interventi di prevenzione nella comunità e nei luoghi di lavoro, **monitoraggio e valutazione**.

Per ogni area vengono indicate le strategie, le priorità da considerare, le possibili azioni e gli attori.

Le linee guida forniscono anche una breve bibliografia sugli strumenti e i materiali di supporto .



SUBSTANCE USE PATTERNS AMONG FIRST-YEAR COLLEGE STUDENTS: secondary effects of a combined alcohol intervention/ Joel R Grossbard, N. R. Mastroleo, J. R. Kilmer [et.all]

Contenuto in: Journal of substance abuse treatment, gennaio 2011

Il **passaggio** dalla scuola secondaria di II grado all'**università** è un **periodo critico**, comunemente associato con l'aumento dei comportamenti a rischio, soprattutto consumo di alcol, sigarette e sostanze di abuso.

L'**indagine nazionale** dell' American college Health Association (2009) ha rilevato che se il **63.1% degli studenti ha dichiarato di aver consumato alcol (negli ultimi 30 giorni)**, il 16.6% e il 14.5% hanno consumato sigarette e marijuana.

Gli studenti tendono più a bere che a fumare quotidianamente, mentre i **tassi di consumo di tabacco e di droghe illegali risultano più alti quando si beve molto in una singola occasione**.

Lo studio ha valutato l' **impatto di un programma di prevenzione dell'uso di alcol, sigarette, marijuana e altre droghe illegali**, in un campione di **studenti universitari del primo anno, che fanno parte della squadra di atletica**. Esso è parte di uno studio longitudinale finalizzato a ridurre il consumo problematico di alcol fra le matricole dei college. Gli studenti (1.275) hanno compilato un questionario on-line durante l'estate, prima di iniziare il college, e 10 mesi dopo, con domande sui comportamenti di consumo di alcol e droghe.

L'analisi, a **10 mesi di follow-up**, ha rilevato una **significativa riduzione del consumo di marijuana fra gli studenti che hanno ricevuto l'intervento combinato** (intervento sui genitori e intervento sulla motivazione) rispetto all'intervento base.

I risultati suggeriscono di orientare gli interventi sia sul consumo di alcol che di marijuana, sviluppando programmi basati sulla **peer-education** e sul **coinvolgimento dei genitori**.

EVENTI

CORSO NAZIONALE – Insieme per la sicurezza

Torino, 25-26 gennaio 2011

Il fenomeno della guida associata all'alcol e dei danni alcol-correlati è stato il tema affrontato nella formazione, rivolta agli operatori regionali, impegnati nella realizzazione nei propri contesti territoriali del **progetto nazionale "INSIEME PER LA SICUREZZA"**.

Il progetto fa parte delle strategie promosse dal Ministero della salute- CCM, per affrontare il **problema degli incidenti stradali alcol-correlati**, nella fascia di popolazione degli adolescenti e dei giovani, (14-25 anni).

MOTIVATIONAL INTERVIEWING WITH SIGNIFICANT OTHER PARTICIPATION: Assessing therapeutic alliance and patient satisfaction and engagement/ A. Austin, M. Hospital, E.F.Wagner, S.L.Morris

Contenuto in: Journal of substance abuse treatment, gennaio 2011

Gli studi hanno dimostrato che gli **interventi sulla motivazione**, realizzati con i **pazienti ospedalizzati**, sono risultati **efficaci per ridurre il consumo di alcol** e i danni alcol-correlati.

Inoltre, revisioni di letteratura hanno rilevato che, il **coinvolgimento dei partners** aumenta la probabilità che un bevitore a rischio inizierà un processo di cambiamento.

Non è stato però testato questo approccio nel contesto di un **intervento breve**.

Lo studio ha **comparato l'intervento motivazionale individuale con l'intervento che prevede il coinvolgimento dei partners**, nell'ambito di un counselling breve, per valutare alcuni risultati (alleanza terapeutica, fiducia, soddisfazione, impegno). I partecipanti (382) sono bevitori adulti reclutati al Pronto Soccorso.

Fra le evidenze: la percezione dell'alleanza non cambia nelle due situazioni, ma i pazienti che ricevono il trattamento, che prevede il **coinvolgimento dei partner**, manifestano **livelli di soddisfazione più alti** e un impegno più forte percepiti dal terapeuta.

I risultati suggeriscono di integrare gli interventi sulla motivazione individuali con la partecipazione dei partners.



DIPENDENZE

ULTIME ACQUISIZIONI

CHILD WELFARE AGENCY TIES TO PROVIDERS AND SCHOOLS AND SUBSTANCE ABUSE TREATMENT USE BY ADOLESCENTS/ R.Wells, E. Chuang, L. E. Haynes [et.al]

Contenuto in: Journal of substance abuse treatment, gennaio 2011

I decisori politici stanno incoraggiando i servizi per l'infanzia e l'adolescenza a lavorare insieme.

Lo studio ha esaminato come i **servizi per l'infanzia** siano in correlazione con i **servizi per il trattamento dell'abuso di sostanze**.

Un campione di adolescenti, consumatori a rischio di sostanze psicoattive, è stato estratto da un'indagine nazionale sulle famiglie prese in carico dai servizi sociali per l'infanzia.

Fra le evidenze: è più probabile che, gli adolescenti con problematiche di abuso, entrino in trattamento nelle situazioni dove i servizi per le dipendenze e quelli per l'infanzia fanno capo ad un'unica struttura, in collegamento con le scuole ed inoltre, sia prevista una programmazione congiunta, fra il servizio per l'infanzia e la scuola.

CYBER JUNKIE: Escape the gaming and Internet trap/ Kevin Roberts – Hazelden, novembre 2010

Poiché i **videogiochi e la navigazione su internet continuano ad aumentare**, un numero sempre maggiore di persone si sta isolando, voltando le spalle alla realtà, ignorando la famiglia e gli amici, perdendo il sonno e persino il lavoro a causa dell'uso eccessivo di questi strumenti, che può provocare dannose conseguenze per la salute mentale, fisica e spirituale.

L'autore, un dipendente dai videogiochi in via di guarigione, usa la ricerca scientifica e sociale, completata da storie sue e di altri soggetti, per **fornire ai giocatori e navigatori compulsivi – e alle loro famiglie e amici – una guida graduale verso la guarigione.**

Egli sottolinea il modo in cui i **“cyber tossici” mostrano i segni classici della dipendenza e rivela come possono guarire seguendo un programma simile a quelli usati per altre dipendenze.**

I lettori imparano a capire se sono dipendenti o meno, a trovare le risorse per ottenere un aiuto personalizzato, e a riconquistare una vita gratificante lontano dallo schermo del PC, imparando nuovi comportamenti che li liberano dalla smania che domina la loro vita. Il libro comprende anche una guida per genitori che hanno figli dipendenti.



SEGNALIAMO INOLTRE

QUANDO IL GIOCO DIVENTA DIPENDENZA

Alcuni ricercatori hanno sottoposto ad alcuni **soggetti dipendenti dal gioco d'azzardo** gli stessi paradigmi sperimentali, proposti a **soggetti tossicodipendenti**, in particolare investigando la sensibilità al guadagno e alla perdita, l'impulsività, la reattività agli stimoli e la capacità di prendere decisioni.

I soggetti con (PG,) sottoposti alla Risonanza Magnetica funzionale durante l'esecuzione di compiti che valutano la capacità di reagire al guadagno e alla perdita, hanno dimostrato una **diminuita attività del sistema mesocorticolimbico**, che comprende il nucleo striato ventrale (VSN), l'amigdala (Am) e la corteccia prefrontale ventromediale (VMPFC). Questo si spiega con l'alterata trasmissione del neurotrasmettitore dopaminergico che dai nuclei sottocorticali (VSN e Am) proietta alla corteccia prefrontale (VMPFC) per l'integrazione delle informazioni.

In situazioni di gioco d'azzardo, **i soggetti con PG mostrano** inoltre un'estesa attivazione della corteccia cingolata anteriore (ACC), e **dimostrano azioni e scelte più rischiose, un'aumentata reattività agli stimoli** collegati al gioco, **una forte impulsività e disinibizione.**

Le **affinità neurocognitive** e la **simile responsività farmacologica** nei **soggetti con (PG)** e nei **soggetti con dipendenza da sostanze d'abuso (SUD)** sembrano indicare una **comune vulnerabilità ai comportamenti additivi** e probabilmente una simile strutturale patologica.

Le continue ricerche nel campo delle neuroscienze sono quindi utili per definire quali differenze e uguaglianze neurocognitive esistono tra PG e SUD, arrivando a una nuova classificazione del PG sul DSM-V, da semplice disturbo del controllo degli impulsi a vera dipendenza comportamentale.

(Fonte: Current Psychiatry Report)

PROBLEM GAMBLING IN POKER: money, rationality and control in a skill-based social game/ Ole Bjerg, International Gambling Studies, n. 3 (dic. 2010), p. 239-254.

L'articolo descrive i **risultati di una ricerca, condotta in Danimarca, con metodo qualitativo, attraverso l'analisi di 15 interviste in profondità realizzate su un campione di 29 giocatori di poker.**

Le interviste mettono in evidenza la **relazione esistente tra poker e gioco problematico**, tenendo conto delle peculiari caratteristiche del poker come gioco di società in cui le abilità del giocatore hanno un ruolo nella determinazione degli esiti, accanto all'azzardo.