

**Modulo 6 - Progetto**  
(Schede azioni)

Il progetto si compone di due azioni prioritarie

Ad ogni ambito di intervento può essere abbinato uno o più target di riferimento.

Denominazione progetto: "IL GIOCO E' BELLO... SE NON NUOCE !"

**MOTIVAZIONE E OBIETTIVI DEL PROGETTO**

Descrivere il contesto territoriale e gli obiettivi generali del progetto (Max 3000 caratteri).

La Lombardia è la regione italiana dove si gioca di più d'azzardo, 299,6 milioni di euro nel 2009 equivalenti al 17,9% del totale con un giro d'affari nel 2010 di 300 milioni di euro. In **Lombardia** nell'ultimo anno le imprese specializzate, che tra sedi ed unità locali, si dedicano al settore del gioco e delle scommesse sono aumentate del 23,9% (passando da 598 a 741), più del dato nazionale che si ferma al +17,7%. Crescono soprattutto le attività di gestione di apparecchiature a moneta o gettone (+79,6%) e le ricevitorie di Lotto, SuperEnalotto e Totocalcio (+55,8%). Ed è lombarda oltre una impresa del settore su otto in Italia (12,9%). Tra le province lombarde **Milano** è prima con 298 attività.

Nella ASL MI 1, sulla base di una ricerca eseguita dal CNR in collaborazione con l'osservatorio del Dipartimento delle Dipendenze, si stima che un numero variabile fra le 25.000 e le 30.000 persone sono in una condizione più o meno grave di gioco patologico, il che significa che dalle 25.000 alle 30.000 famiglie sono in condizione di difficoltà a causa del gioco, che produce effetti negativi non solo in ambito economico, ma anche nelle relazioni familiari, nelle relazioni lavorative e sociali, fino a produrre problemi legali e rapporti con la criminalità. Secondo quanto rilevato dall'indagine ESPAD-Italia®, il 44% degli studenti afferenti all'ASL Milano 1 ha giocato a soldi negli ultimi dodici mesi, valore in linea con i dati regionali e leggermente inferiore al valore nazionale e provinciale. I ragazzi giocano più delle ragazze (54% contro 35%) e per entrambi la classe di età che riporta i valori maggiori è quella dei 18 anni. Un quarto dei giocatori dichiara di aver giocato almeno venti volte nell'anno e poco meno della metà dalle tre alle diciannove volte. Dagli studi e dalle osservazioni cliniche emerge poi quanto la probabilità di manifestare problematicità o patologia al gioco d'azzardo sia più alta in soggetti in cui siano presenti o siano stati presenti altri problemi di dipendenza. Non è chiaro quale sia la relazione tra gioco ed uso di sostanze, ma molti soggetti dipendenti da sostanze e/o alcol a seguito di un trattamento riescono a mantenersi astinenti, sostituendo la sostanza con il comportamento compulsivo del gioco e viceversa. Come sottolinea Croce: " ...non si parla di sostituzione tra una e l'altra forma di dipendenza ma di incrocio o sovrapposizione nel caso in cui l'abuso (o dipendenza) tra gioco e sostanze si presenti contemporaneamente innescando spesso meccanismi di reciproca interazione e escalation." (Croce M., "Uso di sostanze, gioco d'azzardo e altre dipendenze. Osservazioni e spunti per la ricerca", in AA.VV. Ma a che gioco giochiamo? A mente Libera Edizioni , Reggio Emilia 2011). Per queste ragioni **il gioco d'azzardo non può più essere visto solo come un problema di ordine pubblico, bensì come un problema con forti valenze sociali e sanitarie**, come del resto dal 1980 ci invita a recepire l'Organizzazione Mondiale della Sanità. (tratto da "scommetto di farcela"- anno 2012)

**OBIETTIVO GENERALE:**

Contrasto alla diffusione indiscriminata del sistema di offerta del gioco d'azzardo con attenzione ai soggetti a rischio Gap. In particolare:

- Sensibilizzare ed informare i target più a rischio sulle conseguenze del gioco d'azzardo;
- Mappare, a livello quantitativo e qualitativo, il fenomeno e la dislocazioni delle sale gioco con installati AWP e VLT.
- Incentivare e supportare i gestori di locali, in cui sono presenti slot machine o videopoker, ad aderire alla campagna No Slot e alle azioni proposte nel territorio.
- Sensibilizzare la popolazione generale del territorio di riferimento ai rischi connessi al gioco d'azzardo e fornire gli strumenti per una visione del problema più consapevole

Il progetto verrà strutturato dando maggior visibilità **ad azioni rivolte a giovani e anziani del territorio.**

**SOGGETTI PARTNER**

I soggetti partner si assumono ruoli, compiti e impegni precisi, partecipando ai costi di realizzazione attraverso la messa a disposizione di personale e/o attrezzature e/o risorse economiche. L'elenco dei soggetti è già presente nella sezione del bando on-line e nella lettera di intenti. Non è necessario indicare nuovamente i soggetti partner.

**AMBITI DI INTERVENTO**

- A.** MAPPATURA territoriale e individuazione luoghi sensibili locali o sale gioco con installati AWP e Vlt;
- B.** "AZIONI NO SLOT" incentivanti per gli esercenti di pubblici esercizi che scelgono di non installare o di dismettere apparecchiature per il gioco d'azzardo lecito

**TARGET DI RIFERIMENTO DEL PROGETTO**

Le azioni progettuali prevedono tipologie di destinatari differenziate a seconda della popolazione target riferita:

- 1) Popolazione totale
- 2) Anziani
- 3) Studenti/giovani
- 4) Gestori pubblici esercizi
- 5) Amministratori locali, Operatori dei servizi pubblici e privati

SCHEDA AZIONE:

**4. MAPPATURA** territoriale e individuazione luoghi sensibili pubblici esercizi e sale gioco con installati (New slot) AWP e Vlt

TERRITORIO COMUNALE	MOTIVAZIONE DELLA SCELTA
8 Comuni dell'ambito del Garbagnatese con azioni specifiche nel Comune di Novate Milanese e nel Comune di Paderno Dugnano	Da un lavoro di raccolta dati all'interno dei Comuni, si evince la mancanza di un documento unitario che racchiuda informazioni quantitative e qualitative rispetto ai luoghi dove viene praticato il gioco d'azzardo. Tale vuoto di informazione e di raccolta sistematica dei dati non permette alle

	amministrazioni comunali di avere un quadro complessivo del fenomeno e di svolgere azioni mirate al contenimento e presa in carico del fenomeno. Nell'ottica progettuale qui presentata la mappatura serve anche come primo contatto propedeutico alle successive fasi del progetto.
--	--

### DESCRIZIONE AZIONE PROGETTUALE

#### Mappatura quantitativa:

la compagine si impegna a svolgere un'azione di mappatura e raccolta dati insieme alle amministrazioni comunali e agli uffici competenti, tese a costruire un documento che possa indicare con precisione il numero, la dislocazione, la caratteristica dei locali di gioco, il numero di macchinari in essi presenti, la loro vicinanza ai luoghi sensibili in ottemperanza alle indicazioni inizialmente contenute nel decreto Balduzzi. (Il criterio della distanza minima da scuole, luoghi di culto e impianti sportivi va riferita ad una tutela dei soggetti più a rischio rispetto ai fenomeni di gioco d'azzardo patologico).

Tale azione si conclude con la creazione di un vademecum che raccoglie le linee guida dell'azione di "mappatura", volta a rendere più facilmente rinnovabile tale azione dalle amministrazioni comunali e la creazione di un documento virtuale che dia visibilità della geolocalizzazione di tali esercenti (mappa dinamica). Tale vademecum dovrà vedere una condivisione sul territorio dell'Ambito del Garbagnatese e potrà strutturare una metodologia di monitoraggio costante e continua.

I dati emersi dalla mappatura quantitativa consentiranno di svolgere le seguenti azioni propedeutiche alla mappatura qualitativa:

- l'analisi territoriale dei luoghi sensibili legati a tale fenomeno
- l'individuazione dei criteri che orientano la scelta degli esercizi con cui lavorare e primi contatti
- la definizione di strumenti di rilevazione e aree rilevazione da approntare nelle fasi formative

#### Mappatura qualitativa:

Successivamente verrà attivata una mappatura "partecipata" dei pubblici esercizi e delle sale gioco intesa anche come una ricerca-intervento volta a rilevare e definire i rischi e i costi sociali del GAP, da svolgersi attraverso:

- osservazione partecipata dei fenomeni di gioco;
- azioni di sensibilizzazione e informazione nei luoghi di incontro informale del territorio di Novate Milanese e Paderno Dugnano rivolta a giovani e anziani;
- individuazione di persone autorevoli e di fiducia per gli esercenti che potranno fare loro da tramite nella promozione dell'azione no-slot *Circoli di Studio*;
- elaborazione dati e definizione nuove ipotesi di sviluppo;

### **Osservazione e mappatura partecipata del rischio sociale e contatto/coinvolgimento esercenti**

La costituzione dei gruppi research è centrale per la realizzazione del progetto. I gruppi research, ingaggiati in ambiti di naturale aggregazione (giovani studenti negli istituti scolastici, anziani nei centri ricreativi, università per la terza età, corsi tempo libero del Consorzio Bibliotecario, esercenti

no slot...), hanno un ruolo trasversale, finalizzato alla mappatura e strettamente integrato all'azione di formazione, all'azione no slot e alle altre azioni.

I gruppi precedentemente formati sui temi del gioco e sulle osservazioni partecipate saranno accompagnati nelle uscite territoriali nei luoghi del gioco da operatori specializzati per osservare, attraverso una griglia definita in fase di formazione, le modalità, tipologie, frequenze dei giocatori; le corrispondenze o divergenze rispetto a quanto appreso.

In previsione della distribuzione del materiale prodotto per l'azione no slot, i gruppi research che in questa fase consideriamo co-mappatori, potranno iniziare un primo contatto con gli esercenti per rendere più accogliente il passaggio informativo previsto per le fasi successive e per coinvolgerli negli ulteriori sviluppi progettuali pensati specificamente per loro. I gruppi research saranno antenne rispetto al ricevimento di segnalazioni e richieste di aiuto dai giocatori e di orientamento e invio agli sportelli dedicati sul territorio (front office dei servizi sociali dei comuni) e ai servizi di presa in carico trattamentale (dipartimento dipendenze per pertinenza vedi L.R. 8/2013).

La fase di osservazione è centrale anche per quei gruppi research, ad esempio gli studenti degli istituti scolastici superiori, che in una fase successiva si predisporranno materiali informativi e di sensibilizzazione.

Al termine della fase di mappatura si effettuerà un momento di valutazione prima per gruppo research di appartenenza e poi congiunto tra i gruppi research con l'obiettivo di incrociare le diverse aspettative e visioni, di sedimentare gli apprendimenti e di rafforzare l'esperienza sul campo attraverso lo sviluppo di ipotesi di intervento successive.

Il materiale prodotto, le osservazioni, gli apprendimenti e le esperienze fatte sul campo saranno oggetto di rielaborazione da parte dei gruppi di teatro e scrittura creativa tenuti dal Consorzio Bibliotecario del Nord-Ovest e di successiva promozione sui territori.

### **INDICATORI DI EFFICACIA**

Numero di gruppi research attivati

Numero di rilevazioni attivate

Numero di esercizi mappati

Numero di luoghi sensibili mappati

### **RISULTATI ATTESI**

Attivazione di anziani, giovani ed esercenti formati al supporto tra pari

Costruzione di una mappa dinamica

Realizzazione di un vademecum sulle linee guida di mappatura

Attivazione di relazioni di rete specifiche sul gioco d'azzardo

SCHEDA AZIONE:

“**AZIONI NO SLOT**” incentivanti per gli esercenti di pubblici esercizi che scelgono di non installare o di dismettere apparecchiature per il gioco d'azzardo lecito

DESTINATARI INDIVIDUATI	N. PREVISTO DEI SOGGETTI DESTINATARI DELL'AZIONE	MOTIVAZIONE DELLA SCELTA
<i>Gestori pubblici esercizi</i>	Nei comuni dell'ambito sono stati parzialmente mappati 197 esercizi commerciali, con 274 macchinette da gioco e 10 sale gioco.	<b>Un campione dei pubblici esercizi mappati verrà coinvolto in proposte di attivazione di azioni no slot al fine di:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sostenere nel tempo la scelta NO SLOT</li> <li>• Creare rete per non lasciare soli gli esercenti virtuosi</li> </ul>
Amministratori locali, Operatori dei servizi pubblici e privati	<i>8 Comuni dell'Ambito del Garbagnatese, Comuni Insieme. 20 soggetti stimati</i>	<b>Identificazione e analisi delle forme di promozione, marketing e strategie possibili per gli esercenti NO SLOT virtuosi.</b>

**DESCRIZIONE AZIONE PROGETTUALE**

Si propone di valorizzare le iniziative NO SLOT già intraprese dai Comuni a favore dei gestori ed esercenti di locali, che scelgano di non installare -o di dismettere- apparecchiature per il gioco d'azzardo lecito.

**Obiettivo prioritario** è quello di promuovere una distribuzione di materiali promozionali-informativi sui locali e sulle iniziative Stop Slot, in connessione con gli esiti dell'azione di mappatura. Verranno coinvolti i giovani e gli anziani (gruppi research) nel produrre materiali utili ai gestori virtuosi e contenenti informazioni sulla rete delle risorse NO SLOT rendendo visibile e sostenibile la loro scelta nel tempo. Questi materiali saranno utilizzati anche dai percorsi laboratoriali di teatro e scrittura creativa tenuti dal Consorzio Bibliotecario del Nord-Ovest.

Verrà promosso un percorso tra gestori e gli amministratori locali (Assessorato al Commercio, alla Sicurezza e Coesione, alle Politiche Sociali) per individuare insieme strategie no slot efficaci.

Verranno proposte delle serate informative rivolte sia ai soggetti gestori che alla popolazione generale per creare sensibilizzazione sul tema del gioco d'azzardo gestite del Dipartimento Dipendenze di Asl Mi1 in accordo con quanto proposto nel Piano Prevenzione 2015.

Verranno coinvolti particolarmente i giovani e gli anziani, che abitualmente si incontrano in spazi e luoghi aggregativi del territorio, per riflettere sul tema del gioco d'azzardo, per attivare un pensiero critico sulla vincita “facile” e i meccanismi sottostanti e giungere alla realizzazione di una campagna informativa (reale e virtuale) e all'allestimento di un evento finale co-costruito.

Verrà proposta la costituzione di **circoli di studio**: ambito di formazione tra pari, che si riuniscono in piccolo gruppo con lo scopo di sviluppare nuove conoscenze e competenze, per una gestione efficace della condizione/difficoltà, che li accomuna. L'apprendimento avviene attraverso lo scambio, la condivisione e la valorizzazione delle conoscenze e delle esperienze di chi vi partecipa. Nel caso specifico, ci si prefigge di riunire gli esercenti che scelgano di dismettere le apparecchiature per il gioco d'azzardo, consentendo loro di condividere le criticità che possono rendere gravosa questa scelta, per affrontarla e sostenerla adeguatamente. Al termine del Circolo, si proporrà ai partecipanti di proseguire l'esperienza come gruppo di Auto Mutuo Aiuto. I **gruppi di Auto Mutuo Aiuto** sono una risorsa gratuita e alla portata di tutti, che unisce persone che condividono lo stesso problema e le aiuta a trovare le risorse e le soluzioni per superarlo insieme.

### INDICATORI DI EFFICACIA

**Numero di gestori coinvolti**

**Numero di attività promozionali e di sensibilizzazione identificate**

**Numero di luoghi in cui viene distribuito il materiale informativo**

**Numero di giovani, anziani e popolazione totale coinvolti**

**Numero dei partecipanti ai Circoli di studio**

**Numero di partecipanti ai gruppi AMA**

### RISULTATI ATTESI

**Attivazione campagna informativa condivisa sul territorio delle azioni no slot**

**Diffusione di materiale informativo e di sensibilizzazione (cartaceo e virtuale)**

**Conoscenza del costo sociale del gioco d'azzardo da parte dei gestori virtuosi**

**Costruzione di una rete di supporto stabile fra gestori per sostenere nel tempo la scelta "no slot"**

**Elaborazione di strategie e progettualità condivise di marketing e recupero del reddito non percepito.**

### FORMAZIONE

Attività formative rivolte a operatori degli sportelli welfare, operatori comunali, polizia locale, percorsi con avvocati, Medici di Medicina Generale, Bancari e su target sociali, insegnanti, studenti d esercenti (esclusa la formazione obbligatoria DGR 2573 del 31.10.2014), associazioni di consumatori.

DESTINATARI INDIVIDUATI	N. DEI SOGGETTI DESTINATARI DELL'AZIONE	MOTIVAZIONE DELLA SCELTA
Operatori comunali e associazioni	8 Comuni dell'Ambito del Garbagnatese; Comuni Insieme; Sportelli Caritas; Auser; Università terza età; 50 soggetti stimati	Essere in grado di leggere e supportare le situazioni a rischio e svolgere un'azione di monitoraggio proattivo e di ascolto
Polizia locale ed esercenti	8 Comuni dell'Ambito del Garbagnatese; Comuni Insieme; Esercenti 40 soggetti stimati	Essere in grado di leggere e supportare le situazioni a rischio
Insegnanti e Associazione genitori	Insegnanti e associazioni genitori delle scuole coinvolte; 40 soggetti stimati	Essere in grado di leggere le situazioni a rischio e svolgere un'azione di monitoraggio proattivo e di ascolto
Gruppi research	Anziani e giovani di Novate e Paderno 80 soggetti stimati	Formazione necessaria: per dare strumenti di lettura del fenomeno del gioco d'azzardo; propedeutica all'uscita sul territorio dei gruppi research come mappatori; costruire supporti sensibilizzativi/informativi sul fenomeno

## DESCRIZIONE AZIONE PROGETTUALE

Si intende fornire strumenti e competenze adeguate al riconoscimento delle situazioni a rischio e dell'analisi dei reali bisogni. All'interno dei pacchetti formativi sarà presentata l'offerta del dipartimento dipendenze in termini di organizzazione, attività e trattamenti erogati, verrà definito il GAP (Gioco d'Azzardo Patologico), verrà fornito un addestramento all'utilizzo di semplici test come primo screening finalizzato all'intercettazione e selezione del bisogno e verranno distribuiti materiali informativi. Obiettivi dell'intervento sono dunque: Fornire nozioni utili a identificare precocemente gli indicatori di rischio di dipendenza dal gioco d'azzardo lecito in modo da intervenire preventivamente e orientare il bisogno sul territorio, formare in modo più specifico chi già lavora in contesti d'aiuto, creare una rete di servizi che operano in sinergia per supportare e contrastare il gioco d'azzardo.

Saranno co-progettati con il Dipartimento Dipendenze Asl Mi1 degli incontri formativi rivolti ad insegnanti e genitori e alle associazioni territoriali che si occupano a vario titolo di adolescenti e giovani con la finalità di collegare stabilmente questi soggetti ad una rete territoriale sul tema della promozione della salute e della prevenzione dei comportamenti di abuso.

Si ipotizza, in connessione con la proposta formativa sopra descritta di svolgere una formazione con i gruppi research da svolgersi dopo la mappatura quantitativa, che comprenda quattro livelli:

1. **le tematiche del gioco d'azzardo.** Il gioco, il gioco e l'azzardo, il gioco d'azzardo patologico, gioco e illegalità, possibilità di vincita, tipologia di giochi, sistemi di autoinganno.

2. **Il gioco d'azzardo sul territorio.** Dalla raccolta di dati fissi avvenuta nella fase di mappatura quantitativa si desumerà una mappa dinamica e si descriverà l'offerta di gioco d'azzardo nel territorio di riferimento.
3. **L'osservazione.** Le griglie di osservazione, la rilevazione, il passaggio dalla raccolta di dati all'elaborazione di informazioni.
4. **L'individuazione di temi forti per la sensibilizzazione.** Attraverso l'incrocio delle fasi di formazione sopradescritte e l'individuazione di un target cui fare specifico riferimento si individuerà un concept ovvero un tema forte che possa essere considerato il centro dello strumento informativo e di sensibilizzazione che si vorrà produrre e distribuire.

La formazione si svolgerà con metodologia attiva-partecipativa. Nell'ottica sopra descritta di considerare i gruppi research sia gruppi promotori di una sensibilizzazione/informazione che soggetti da formare, si presuppone che attraverso lo scambio, la discussione, la messa in comune dei punti di vista e la precisazione degli argomenti si abbia una sedimentazione degli apprendimenti maggiormente efficace.

### INDICATORI DI EFFICACIA

**Numero di soggetti partecipanti alla formazione**

**Numero di percorsi formativi attivati**

### RISULTATI ATTESI

**Aumento delle conoscenze e delle competenze dei gruppi research**

**Aumento della conoscenza delle caratteristiche del fenomeno sul territorio**

**Diffusione di strumenti per aumentare la capacità di intercettare precocemente le situazioni a rischio**

**Formazione di persone e gruppi di soggetti sensibilizzati al tema che possano trasferire competenze proattive e di ascolto**

### SCHEDA AZIONE:

azioni di orientamento, consulenza e sostegno ai singoli e alle famiglie a rischio.

### ASCOLTO E ORIENTAMENTO

DESTINATARI INDIVIDUATI	N. PREVISTO DEI SOGGETTI DESTINATARI DELL'AZIONE	LUOGO DI INTERVENTO	MOTIVAZIONE DELLA SCELTA
giovani	100	Scuola	Aggancio precoce dei potenziali soggetti a rischio nel target di riferimento



anziani	100	Luoghi di incontro della popolazione anziana	Aggancio precoce dei potenziali soggetti a rischio nel target di riferimento
---------	-----	--	--

**DESCRIZIONE AZIONE PROGETTUALE**

L'azione è volta alla costituzione, nei luoghi di incontro naturale dei gruppi research, dei presidi fissi di ascolto e orientamento che in accordo con i servizi preposti al trattamento dei giocatori d'azzardo compulsivi, possano:

- aumentare nei soggetti la consapevolezza del rischio
- favorire una rielaborazione del proprio rapporto, potenzialmente rischioso, con il gioco d'azzardo
- offrire sostegno e competenze professionali integrative e complementari a quelle del servizio pubblico
- orientare i soggetti a rischio ai servizi territoriali preposti al trattamento

**INDICATORI DI EFFICACIA****Numero di presidi attivati****Numero di soggetti coinvolti****RISULTATI ATTESI****Intercettazione precoce di situazioni potenzialmente a rischio di dipendenza da gioco****Orientamento delle situazioni critiche ai servizi preposti**