

9.12

AZZARDATAMENTE LIBERI, A.LI. 3.0

Lencioni S. *, Cerrai E.

*Azienda USL Toscana Nord-Ovest/UF SerD Piana di Lucca
~ Lucca ~ Italy*

Contrasto al gioco d'azzardo patologico e altre dipendenze comportamentali, promuovendo la prevenzione e la sensibilizzazione tra adolescenti, famiglie, educatori e la cittadinanza.

Il progetto A.LI. 3.0 (Azzardata-mente Liberi) è un progetto di prevenzione e sensibilizzazione su gioco d'azzardo e altre dipendenze comportamentali; mira a informare, prevenire e creare consapevolezza sul gioco d'azzardo e sulle dipendenze digitali; attraverso formazione, sensibilizzazione e interventi concreti, vogliamo dare ai giovani e alle loro famiglie strumenti efficaci per contrastare il rischio di addiction e promuovere un uso più sano della tecnologia.

L'iniziativa è promossa da Azienda USL Toscana Nord Ovest, che si impegna da alcuni anni nella realizzazione di progetti di prevenzione grazie ai fondi previsti dai Piani Regionali per la prevenzione, cura e riabilitazione dei disturbi legati al gioco d'azzardo. A.LI. 3.0 si inserisce all'interno del Piano Regionale 2024/2026 della Regione Toscana e nasce da un tavolo di co-progettazione tra pubblico e privato, integrazione richiesta proprio dalla delibera regionale. Questa integrazione ha visto in primis la collaborazione tra le tre Zone Distretto della Provincia di Lucca (Versilia, Piana di Lucca e Valle del Serchio) e successivamente il coinvolgimento di enti del Terzo Settore (ETS), tra cui Auser comprensoriale Lucca e Versilia, C.RE.A Società Cooperativa Sociale, Fondazione Ceis Lucca e Zefiro Impresa Sociale, che in una sinergia di pensiero e risorse, hanno definito e messo in atto le diverse anime del progetto.

Nello specifico, sono cinque le azioni definite e sviluppate (alcune ancora in fase di svolgimento o da realizzare):

AZIONE 1: Sensibilizzazione della popolazione

AZIONE 2: Formazione e prevenzione per educatori, insegnanti e operatori

AZIONE 3: Interventi educativi nei centri giovani e nelle scuole

AZIONE 4: Creazione di una rete territoriale di supporto

AZIONE 5: Evento finale provinciale

Per quanto riguarda la sensibilizzazione della popolazione e portare quindi il tema del gioco d'azzardo all'attenzione del grande pubblico, il progetto ha previsto una campagna di sensibilizzazione teatrale, affidata agli attori della compagnia teatrale Ygramul, che hanno replicato, in diversi contesti pubblici consolidati, come ad esempio la manifestazione lucchese Verdemura, sketches brevi e coinvolgenti tratti dal loro già conosciuto spettacolo teatrale "Gamb&Ling", che rappresentano in modo divertente temi legati alle distorsioni cognitive e alle false credenze sul calcolo delle probabilità di vincita e sul ruolo del giocatore. Parallelamente, sono stati coinvolti anche gli anziani, grazie alla rete di AUSER, con incontri dedicati nelle parrocchie e nelle piccole associazioni locali e con uno spettacolo teatrale a loro dedicato dal titolo "Noi, il chiaro e l'oscuro" (uno spettacolo di musica e parole con la tecnica dello psicodramma).

La parte progettuale dedicata alla formazione ha previsto innanzitutto l'allineamento delle competenze e degli approcci di operatori, educatori e animatori degli ETS coinvolti, nonché di mettere in contatto gli stessi con gli operatori dei SerD delle tre zone promotrici, organizzando incontri formativi condotti da quest'ultimi su temi come adolescenza, gioco d'azzardo, dipendenze da sostanze, dipendenze digitali e promozione delle life skills. Contemporaneamente sono state organizzate tre giornate formative rivolte a formatori e professionisti del Servizio Pubblico per approfondire tematiche di rilevante attualità con esperti nazionali come Daniele Novara, Alberto Pellai, Massimo Lussignoli e Laura Petrini del Centro Psico Pedagogico (CPP).

Conclusa la fase formativa, le attività del progetto si sono aperte agli ambiti più pratici ed esperienziali, attraverso gli interventi educativi nei centri giovani e nelle scuole, coinvolgendo ragazzi dai 12 ai 21 anni. I centri giovani (coinvolti almeno 12 centri di aggregazione giovanile, con un impatto stimato su 200 ragazzi e le loro famiglie) hanno organizzato percorsi di 10 incontri con attività per stimolare la partecipazione e promuovere l'uso consapevole degli strumenti digitali. Nelle scuole invece sono stati organizzati percorsi con focus specifico su gioco d'azzardo online e trading tra adolescenti e tre giornate Smart Detox, ossia in "disconnessione," dove l'obiettivo è astenersi dall'utilizzo di dispositivi elettronici come smartphone, tablet o piattaforme di social media e ristabilire un equilibrio tra digitale e reale.

L'azione 4, ossia la creazione di una rete territoriale di supporto, ha lavorato sui due fronti coinvolti: da un

lato la sensibilizzazione dei gestori di locali con gioco d'azzardo lecito, attraverso corsi di formazione in collaborazione con le associazioni di categoria, al fine di riuscire ad intercettare il prima possibile quelli che possono essere i giocatori problematici e indirizzarli verso i servizi di cura; dall'altro attivare nuovi percorsi proprio nei servizi SerD per giocatori patologici e le loro famiglie e rafforzare la rete tra servizio pubblico, associazioni del Terzo Settore e gruppi di mutuo aiuto. A fine 2025, il progetto si concluderà con un grande evento finale per tutta la Provincia di Lucca, con la presentazione dei risultati del progetto, uno spettacolo rivolto ai giovani, con artisti di richiamo nazionale e ulteriori approfondimenti su gioco d'azzardo e comunicazione consapevole.

Tra le attività dedicate ai più giovani, può configurarsi come una sorta di spin off dell'azione 3 l'iniziativa ideata e promossa dal SerD della Piana di Lucca, che ha scelto di realizzare all'interno dei propri ambulatori un Laboratorio di educazione e benessere digitale (DJLab, Laboratorio Digital-Jungle), rivolto ai suoi utenti più giovani. L'idea nasce dalla consapevolezza di quanto sia presente e permeante il mondo on line nella vita di tutti, in particolare dei giovanissimi; l'obiettivo è offrire uno spazio di riflessione e confronto, provando a riconoscere le contrapposizioni e i paradossi del mondo digitale, approfondendo alcuni argomenti specifici, come la percezione del "tempo on line", la "pubblicità", il "gaming", ed i "social network". La progettazione e la conduzione del laboratorio ha visto ancora una volta l'integrazione tra pubblico e privato, servizio SerD e ETS Impresa Sociale Zefiro; in particolare hanno partecipato alla progettazione gli operatori SerD Sara Lencioni Psicologa, Elena Baroncelli Assistente Sociale, Lucia Federici Educatore Professionale ed Elisa Cerrai Psichiatra, insieme a Camilla D'Achille Psicologa Zefiro, Emiliano Contini Educatore Professionale; il perfezionamento dei contenuti e la conduzione dei laboratori è stata affidata alle psicologhe Sara Lencioni e Camilla D'Achille. Il laboratorio è organizzato in cicli di quattro incontri a cadenza settimanale di un'ora e mezzo; è prevista una fase preliminare di raccolta dati (tramite questionario), necessaria per reclutare i ragazzi e modulare i contenuti teorici della prima parte dei singoli incontri; la seconda parte, più dinamica ed esperienziale, prevede un coinvolgimento attivo dei ragazzi partendo da stimoli specifici, come ad esempio la proiezione di filmati o una sessione live di gaming tra i partecipanti, per sollecitare una lettura più critica di alcuni fenomeni che passano inosservati (avvengono spesso in modo implicito) e un approccio più consapevole alle dinamiche sottostanti dei contenuti web e social. I ragazzi, inizialmente titubanti, hanno confer-

mato ancora una volta quanto la dimensione grupppale favorisca la creazione di uno spazio "altro" dove iniziare ad esprimersi ed affermarsi, attivando confronto e comprensione reciproci. I temi trattati hanno stimolato discussioni e la condivisione di esperienze personali, anche dai più riservati.

Il laboratorio si è imposto all'interno del servizio come uno spazio del tutto nuovo, che va oltre i protocolli standard di cura e di intervento proprio per l'argomento trattato; l'obiettivo è iniziare ad offrire strumenti e conoscenze per intervenire precocemente su fattori che noi sappiamo essere di rischio per lo sviluppo di ulteriori problematiche in soggetti già vulnerabili; alla base c'è l'interrogativo continuo e costante su quale sia l'approccio migliore al paziente, specie al più giovane, e quindi modellare un'offerta di cura sempre più attenta ai nuovi bisogni e alle diverse disponibilità al trattamento. La maggior parte dei giovani che afferiscono ai nostri servizi non porta una domanda, ma necessita inequivocabilmente di una risposta, di un aiuto, di un intervento. Tradurre in parole una domanda non verbalizzata, probabilmente nemmeno consapevole, e trovare una risposta adeguata ed efficace significa spesso attingere ad un linguaggio ancora da inventare.

Link del progetto: <https://progettoali.it>
In allegato locandina del progetto.

