

6

QUANDO IL GIOCO NON È PIÙ UN GIOCO?

Mauro Cecchetto, Elisabetta Bosi
Coop. Sociale La Collina - Pavia

Premessa

Il progetto di sensibilizzazione ed informazione della popolazione in tema di gioco d'azzardo patologico "Quando il gioco non è più un gioco?" realizzato sui territori di Oltrepò Pavese e Lomellina, in attuazione del piano biennale territoriale sul gioco d'azzardo patologico G.A.P. (2014-2015) dell'Asl di Pavia, si articola, in stretta collaborazione con la stessa Asl, **in azioni di aggregazione e di coinvolgimento attivo del territorio** finalizzate alla promozione di un "sistema" in grado di operare in modo integrato e complementare, condividendo gli obiettivi, i metodi di lavoro, le linee e le strategie d'azione, le risorse.

Il progetto, realizzato dalla cooperativa sociale La Collina di Pavia (ente capofila) in partnership con Enti, Associazioni del terzo settore e del mondo del volontariato ha anche condiviso un importante lavoro coordinato in rete con l'Asl e con l'ente gestore del progetto "Azzardopatia 2.0", sviluppato sul territorio di Pavia.

Le azioni previste sono state attivate su differenti piani di sensibilizzazione ed informazione:

- Un piano "universale" indirizzato alla popolazione generale che, essendo sempre di più esposta alla presenza di agenzie di gioco, necessita di essere accompagnata ad impattare i pressanti inviti al gioco con maggior criticità e minor vulnerabilità
- Un piano "ambientale" indirizzato ai contesti dove si concentra il rischio (sale, bar, tabaccai, internet) con la produzione di materiale informativo
- Un piano "selettivo" indirizzato a quelle fasce di popolazione definite vulnerabili per alcune proprie caratteristiche intrinseche (adolescenti, pensionati, disoccupati, detenuti, persone con fragilità psichiatrica o con già un'esperienza di dipendenza nella propria storia di vita) con l'obiettivo di promuovere comportamenti di autoregolazione e autodeterminazione
- Un piano "indicato" indirizzato a persone che già presentano una modalità problematica di gioco d'azzardo per promuoverne la presa di contatto con i servizi di diagnosi e cura

Dal punto di vista metodologico si è preferito privilegiare e promuovere il lavoro con le persone (anche nell'approccio con i gestori dei locali di gioco) evitando di entrare nel merito di azioni o proposte di contrasto all'offerta.

L'articolazione del progetto, la rete di collaborazione e soprattutto la flessibilità dell'equipe coinvolta hanno inoltre permesso di adattare l'intervento ad un territo-

rio eterogeneo per conformazione geografica e demografica.

Obiettivi

I principali obiettivi del progetto sono:

- incrementare nei diversi target i fattori protettivi (attraverso la promozione delle *life skills*), che consentono di diminuire la possibilità di sviluppare una dipendenza da gioco e di promuovere il precoce riconoscimento della problematica al fine di orientare la persona o i familiari alle competenti agenzie di cura del territorio.
- consolidare le strutture già operanti sul territorio e incrementare la loro accessibilità attraverso l'azione formazione/informazione rivolta agli operatori di Enti, Associazioni e volontariato
- fornire attività di ascolto e di primo orientamento a persone e a familiari di persone che presentano una modalità problematica o patologica di gioco d'azzardo.

Azioni

Il tema che ha caratterizzato l'intero intervento in modo trasversale nei diversi ambiti è stato la promozione delle *life skills*, in sintonia con quanto promosso dal Dipartimento Dipendenze dell'Asl di Pavia nell'ottica di condividere obiettivi e strategie in un lavoro di rete integrato. Ciò ha conferito ulteriore coerenza alla proposta che ha trovato riscontro positivo in particolare da parte dei dirigenti scolastici degli istituti del territorio permettendo di organizzare, in più di 50 classi, **incontri informativi/formativi** di due ore ciascuno in dieci Istituti Superiori, che hanno coinvolto in totale 783 studenti e circa 40 docenti.

Gli incontri sono stati condotti ponendo il focus sulla differenza tra il gioco e l'azzardo, sulle distorsioni cognitive, sui rischi insiti nel gioco, sul graduale passaggio dal gioco d'azzardo alla dipendenza; è inoltre stata promossa una modalità più critica di lettura dei messaggi promossi dai media in tema di gioco e delle pubblicità e sulle strategie messe in atto dall'industria del gioco (spot, mailing, condizioni ambientali costruite ad hoc per stimolare e mantenere il desiderio, ecc.). Sono stati infine forniti ai docenti elementi utili a cogliere negli studenti quei segnali comportamentali e psicologici che possano essere associati ad una problematica di gambling e informazioni su come intervenire per un corretto orientamento alla rete dei servizi.

È stato predisposto un **questionario** anonimo di rilevazione del gradimento degli incontri nel quale sono state inserite alcune domande volte a indagare i comportamenti di gioco dei ragazzi e delle famiglie.

Sono stati restituiti 651 questionari compilati ed è emerso come dato significativo anche in vista di future iniziative di prevenzione che *l'82% degli alunni che hanno risposto ha presenziato mentre un adulto (il genitore nel 42% dei casi e un amico adulto nel 43%) giocava*. Questo dato, a nostro avviso, conferma come sia in atto una sorta di "normalizzazione" del gioco da parte della famiglia che potrebbe valere la pena approfondire.

Rispetto alle modalità di gioco il 76% dei ragazzi ha dichiarato di aver giocato almeno una volta, di questi l'85% principalmente al gratta e vinci (l'88% di loro

dichiara di acquistarli almeno una volta al mese). Rispetto all'efficacia dell'incontro percepita dagli studenti, il 58% ha dichiarato di sentire che la possibilità di spendere soldi nel gioco è diminuita, il 26% che è diminuita parzialmente e il 14% che non è diminuita. Gli argomenti trattati sono risultati completamente nuovi per il 6%, parzialmente conosciuti per il 57%, mentre il 37% ha dichiarato di conoscerli già.

Il 24% ha trovato l'incontro abbastanza interessante, il 36% molto e il 24% moltissimo. Il 16% dichiara di non aver trovato interessante l'incontro.

A seguito degli incontri, con il Centro Territoriale Permanente Educazione degli Adulti "G. Plana" si è sperimentato uno **spazio di ascolto settimanale** per le tre classi di studenti che non sono riusciti a conseguire la licenza media nei tempi canonici con età media 16/17 anni (qualcuno più adulto si è rivolto a noi per problemi specifici di gioco), per la maggior parte provenienti da famiglie multiproblematiche. Ad ogni apertura ci sono stati mediamente 7/8 accessi e la richiesta dei docenti è di potenziarlo e di poter proseguire nell'esperienza.

Alcuni familiari (spesso già giocatori problematici) sono stati coinvolti ed hanno accettato di proseguire il percorso al di fuori della scuola. Attualmente sono due le famiglie che vengono seguite nello spazio di ascolto della cooperativa.

Nell'ottica di promuovere un approccio in cui sia valorizzata l'attuale esperienza degli adolescenti a favore delle future generazioni sono stati previsti **incontri di sensibilizzazione/informazione** rivolti ai genitori di bambini dell'asilo e delle elementari² nei quali promuovere una genitorialità più consapevole a partire dalla proiezione di spot prodotti dagli studenti di alcune classi superiori che ben illustrano i rischi di una modalità di gioco problematica nella popolazione adolescenziale e l'importanza di sviluppare adeguati fattori di protezione al fine di prevenire tali ed altre condotte a rischio.

Sul **territorio**, dal punto di vista strategico, si è data preferenza al lavoro di **potenziamento delle realtà esistenti** (centri di ascolto volontari e professionali, associazioni, ecc.) nella logica di diffondere le conoscenze in tema di azzardo al maggior numero di operatori possibile, raggiungendo così pressoché interamente l'area del territorio di competenza del progetto.

La collaborazione con il progetto di Auser Comprensoriale Pavia "Io non mi azzardo" ha inoltre permesso il censimento delle organizzazioni che nella provincia si occupano di gioco d'azzardo e di realizzare un **piano di informazione/formazione** che ha raggiunto tutte le 64 Associazioni Auser Locali della provincia e ha coinvolto 153 volontari Auser e 96 persone appartenenti ad altri gruppi.

Un'azione specifica è stata dedicata al **mondo del lavoro** coinvolgendo alcune associazioni di categoria: Confcooperative Pavia, Unione Artigiani e PMI di Voghera, Confartigianato Imprese Lomellina con l'obiettivo di raggiungere con del materiale informativo appositamente prodotto, sull'intero territorio provinciale, attraverso le rispettive mailing list, circa 90 cooperative (per un totale di circa 4.000 soci lavoratori) e circa 630 artigiani e piccole imprese (per un totale di

circa 1.600 addetti).

È stata prodotta una scheda formato A4 che riproduce la locandina del progetto e, nel retro, le domande del "Canadian Problem Gambling Index" per promuovere l'autovalutazione delle abitudini di gioco. La scheda è stata inviata alle associazioni di categoria che si sono impegnate a diffonderla presso le aziende associate tramite le loro mailing list, raccomandando ai datori di lavoro di inserirla almeno una volta nella busta paga di tutti gli addetti. Ad oggi non abbiamo riscontri di quante siano effettivamente state stampate e inserite ma l'idea è quella di proseguire periodicamente nella sensibilizzazione dei datori di lavoro attraverso la ripetizione periodica del mailing.

Presso l'Unione Artigiani e PMI di Voghera è stato attivato in via sperimentale uno **spazio di ascolto** mensile. Con l'azione **Sportello**, infine, l'intento è quello di favorire un accesso precoce ai servizi di diagnosi e cura fornendo ascolto, orientamento, assistenza e consulenza su problematiche di natura legale, sociale ed economica per i problemi correlati a situazioni di gioco. Le figure professionali impiegate sono una psicologa e un *counselor* professionista. Al bisogno, la presenza di un professionista specifico (avvocato, assistente sociale, referente amministratori di sostegno, mediatore culturale) per la problematica presentata garantisce interventi individualizzati. La collaborazione con la cooperativa sociale Con-Tatto di Pavia ha permesso di **tradurre il materiale informativo** in romeno, spagnolo, inglese e francese e di sperimentare uno spazio di ascolto quindicinale con la presenza di **mediatori culturali** con l'obiettivo di raggiungere la popolazione straniera.

L'attivazione di **gruppi** rivolti ai giocatori e loro familiari, utilizzando un modello basato sul potenziamento delle abilità di vita, cerca di aumentare la consapevolezza del problema e di promuovere/mantenere un'adeguata adesione al trattamento presso i centri specialistici di competenza (es. Ser.T).

Considerazioni finali

A nostro avviso la logica di aggregazione promossa dall'Asl ha catalizzato l'interesse dei vari soggetti coinvolti ed ha gettato le basi per un intervento più efficace e duraturo ed ha consentito di iniziare a diffondere uno stile di lavoro per il quale la persona che attraversa un momento di difficoltà possa essere orientata ai servizi competenti anche dagli operatori che offrono un primo ascolto (volontari o professionali) in modo più mirato e consapevole. L'effetto è duplice: da un lato la persona percepisce di essere realmente accompagnata ai servizi e non, come spesso emerge dai colloqui, "rimbalzata", dall'altro l'operatore inizia a percepirsi come parte di un sistema e a pensare e agire di conseguenza.

L'impressione, confermata dai feedback ricevuti durante i momenti formativi e informativi, è che, nei non addetti ai lavori, è ancora molto radicato il concetto di "vizio" e la persona con problemi di dipendenza è ancora vista come una persona di scarsa volontà e di dubbi valori. Anche nel mondo del volontariato, sebbene siano presenti sensibilità maggiori, questo modo di pensare è ancora presente, anche se abbiamo potu-

to apprezzare in molti la disponibilità a cambiare punto di vista e quindi, di conseguenza, l'approccio con le persone in difficoltà.

Ringraziamenti

Ringraziamo i Comuni, le scuole e le Associazioni che hanno aderito e hanno reso possibile la realizzazione delle azioni. Un ringraziamento particolare va ai partner di progetto: Asl di Pavia - Dipartimento Dipendenze, Fondazione Caritas di Vigevano, Caritas di Tortona, coop. sociale Agape di Voghera, Auser Comprensoriale di Pavia, coop. sociale Progetto Con-Tatto di Pavia., coop. Comunità Betania di Vigevano.

UN SERVIZIO DEDICATO: L'ESPERIENZA DELL'ASL NAPOLI 2 NORD

Un Ambulatorio di prevenzione, accoglienza, cura e riabilitazione del gioco d'azzardo patologico

**Di Lauro G., Capasso E., Di Marino M.,
Mautone A.G., Nasti F., Parascandolo I.F.,
Tuccillo R., Vassallo M.**

Dipartimento Dipendenze Patologiche ASL Napoli 2 Nord

Premessa

Con il Decreto Legge del 13 settembre 2012, n. 158 convertito in Legge 8 novembre 2012, n. 189, il legislatore italiano, al fine di assicurare un più alto livello di tutela della salute, ha disposto l'aggiornamento dei Livelli Essenziali di Assistenza (LEA) introducendovi le "prestazioni di prevenzione, cura e riabilitazione rivolte alle persone affette da ludopatia, intesa come patologia che caratterizza i soggetti affetti da sindrome da gioco con vincita in denaro, così come definita dall'Organizzazione Mondiale della Sanità (G.A.P.)".

La disposizione legislativa introdotta manifesta la consapevolezza, anche in ambito legislativo, che la dipendenza da gioco d'azzardo è una patologia che necessita di un intervento riabilitativo, che, data la diffusione sociale, non può esulare dalle prestazioni fornite dal Servizio Sanitario Nazionale (S.S.N.).

Dalla relazione della Consulta Nazionale Antiusura emerge che le provincie che assorbono nell'azzardo quote in termini percentuali più alte del reddito personale disponibile (e quindi del denaro delle famiglie) sono quelle delle regioni meridionali. Nelle prime 25 provincie, per incidenza del consumo di gioco sul reddito, 11 sono del sud, 5 del centro-sud, 2 del centro, 3 del centro-nord e 4 del nord. Napoli è l'unica grande provincia italiana a superare il saggio del 5% del reddito pro capite (cioè quello di 1 euro ogni 20) destinato all'area. Per la precisione quello partenopeo, con il valore di 6.96 è il contributo più imponente al gioco industrializzato in massa alla ricchezza ufficialmente censita. Ci si riferisce, ovviamente, al consumo su postazioni fisiche localizzate, perché sul gioco via internet non si hanno elementi "georeferenziati".

In questo consumo di reddito la Campania è prima in Italia e coinvolge il 57,8 per cento degli studenti, contro la media nazionale del 47,1% dei giovani delle scuole medie superiori. Questo allarmante dato è contenuto nella relazione annuale 2013 del Garante per l'infanzia e l'adolescenza della Regione Campania,

¹ Adattamento da: Dipartimento Politiche Antidroga, "G.A.P. - Gioco d'azzardo patologico. Piano Nazionale d'Azione 2013-2015"

² La modalità di organizzazione degli incontri prevede uno spazio bimbi, gestito da educatrici, per facilitare la partecipazione dei genitori.