

AMBITO SOCIALE XIX



ENTE TITOLARE:

AMBITO TERRITORIALE SOCIALE XIX

Indirizzo sede legale: Comune di FERMO - Via Mazzini, 4

CAP: 63900

Città: FERMO

Prov.: FM

Tel.: 0734/284237 – 0734/603174

Fax.: 0734/623176

E-mail: ambitosociale19@libero.it

Legale rappresentante: Dott.ssa Nella Brambatti

*Allegato alla
DGC 5.8.2014
n° 260*

TITOLO: ...“ALL IN”...

ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO

AZIONE 1:



IL SEGRETARIO GENERALE
Dott.ssa Serafina CAMASTRA

1. Descrizione del contesto di riferimento, delle criticità individuate sulla base di indicatori numerici e dell'obiettivo generale dell'azione:

L'Italia è il Paese che detiene il 4,4% del mercato mondiale di spesa sul gioco d'azzardo e che vende il 19% dei Gratta e Vinci al mondo. I costi sociali e sanitari del gioco d'azzardo, nel nostro Paese crescono sempre più. Ma tra i record italiani non c'è solo il Gratta e Vinci: l'Italia detiene anche il 23% del mercato mondiale del gioco online, nonché il triplo delle Videolottery (Vlt) procapite rispetto agli Stati Uniti. Da una parte, assistiamo in questi anni a una contrazione dei consumi famigliari con una minore possibilità economica per le famiglie che risparmiano persino sui generi alimentari e sui medicinali mettendo a rischio la propria salute e, dall'altra, all'incremento costante del fatturato sul gioco d'azzardo». Se nel 2000 la spesa sul gioco d'azzardo era infatti di 14 miliardi di euro, nel 2011 è arrivata a toccare quasi 80 miliardi di euro aumentando del 471% circa in un anno.

Secondo una ricerca commissionata dall'UE i nuovi giochi, cioè quelli introdotti negli ultimi anni, come ad esempio i poker games o i casinò online, sono risultati i più attraenti soprattutto per le persone più povere e in genere con una scolarizzazione più bassa. Ciò comporta un costo sociale, sia diretto (come i ricoveri sanitari), sia indiretto (come la perdita di lavoro o di reddito), che impattano sulla qualità della vita individuale e soprattutto familiare.

Dal gratta e vinci saltuario, all'investimento dell'intero stipendio il passo è breve. Si inizia con una piccola puntata e spesso non ci si ferma più, autocondannandosi a quella che è, a tutti gli effetti, una dipendenza. La dipendenza può degenerare in dipendenza patologica quando il soggetto che ne è affetto dilapida patrimoni e altera – spesso irrimediabilmente – i rapporti famigliari e sociali.

Attualmente locali e bar con slotmachines, intere sale slot, giochi online, casinò, agenzie di scommesse, lotterie di ogni genere: il gioco d'azzardo è forse l'unico settore che non conosce contrazione né crisi, anzi a rigor di cronaca sembra godere di un'esponenziale aumento di popolarità e addirittura crescita.

Le ricadute sociali, sanitarie ed economiche di quella che è ormai considerata una vera e propria "patologia" nel nostro tempo sono innumerevoli. Secondo la Relazione (anno 2013) del Dipartimento Politiche Antidroga della Presidenza del Consiglio dei Ministri, sono infatti problemi correlati al gioco d'azzardo patologico: la depressione, l'ansia, il disturbo del controllo degli impulsi, l'abuso di alcol, il tabagismo, l'abuso di droghe. Ma non solo: la necessità impellente di giocare può portare a comportamenti illeciti così come al ricorso all'usura.

Fortemente coinvolti sono solitamente i familiari del "giocatore patologico" i quali, oltre a convivere con disturbi psichici, sono spesso loro malgrado coinvolti in gravi dissesti finanziari e addirittura impoverimento.

La Regione Marche si posiziona al 13° posto con una spesa annuale per il gioco di poco più di 2.000.000,00 di euro nel 2012, mentre si posiziona all'ottavo posto (prima di Piemonte, Puglia e Veneto) per quel che concerne la spesa pro capite annuale che si attesta ad euro 1.177,00, contro una media nazionale di euro 1.300,00. (Fonte: Dipartimento Politiche Antidroga della Presidenza del Consiglio dei Ministri)

All'interno della nostra realtà regionale i Servizi Territoriali per le Dipendenze Patologiche gli STDP sono 14 e si articolano nell'ambito delle cinque Aree Vaste della Regione Marche. I dati aggiornati all'anno 2011 rilevano che gli STDP marchigiani hanno attualmente in carico 170 utenti, per lo più maschi ed adulti. Da sottolineare che gli utenti nuovi, quelli cioè arrivati nel corso del 2011, rappresentano oltre la metà del campione totale (96 su 170).

Nella nostra realtà territoriale, l'Area Trattamento e Cura dell'AV 4 – Fermo, tra l'anno 2009 e 2013 ha attivato diverse progettualità finalizzate alla prevenzione attraverso il rinforzo dei fattori di prevenzione e la presenza etnografica nonché alla cura.

La prima "La Famiglia come Risorsa" vede coinvolte circa 35 famiglie per un totale di 80 soggetti presi in carico a cui vengono erogati trattamenti di sostegno alle famiglie (counseling, trattamenti psicoterapeutici di coppia o familiari) con un componente affetto da GAP (Gioco d'Azzardo Patologico).

La seconda progettualità, gestita dal "Team Territoriale di Prevenzione", si svolge nelle scuole medie inferiori e superiori, ed opera in una logica di riduzione dei fattori di rischio riconosciuti. Vengono analizzati tutti i comportamenti che possono facilitare una sottovalutazione del rischio connesso al gioco.

Infine è attivo un terzo intervento che è costituito "dall'Unità Mobile" di riduzione del danno-sub progetto "educativa di strada" che dal 2011 sino al 2013 ha coinvolto circa 533 gruppi vulnerabili di giovani che frequentano sale scommesse, fuoriusciti dal circuito scolastico o in difficoltà di percorso scolastico.

Il gioco d'azzardo quindi è una realtà ormai presente in ogni città non più solo confinata all'interno delle pur numerose sale slot, ricevitorie, tabaccherie, sale scommesse ma ben diffusa nei luoghi del quotidiano, come bar, ristoranti, gelaterie, locali d'intrattenimento e altri ancora.

Obiettivo generale:

Per avere un quadro ben definito della diffusione del gambling nell'area degli ATSS XIX e XX, si provvederà, con il presente progetto, ad una mappatura dettagliata delle attività economiche al cui interno sono presenti giochi con vincite in denaro, sentite le associazioni di categoria.

Il lavoro di mappatura permetterà di valorizzare quelle attività in cui sono assenti tali giochi attraverso materiale da esporre all'entrata o all'interno del locale che attesta l'assenza di giochi d'azzardo.

Dallo studio e valutazione del fenomeno sul territorio, verrà proposto ai sindaci afferenti agli ATSS XIX e XX di sottoscrivere un Protocollo contro il gioco d'azzardo con l'obiettivo, tra gli altri, di fare rete tra gli amministratori locali nell'affrontare un problema che ha ricadute sociali e individuali tangibili sui territori, ma la cui gestione e il cui controllo investe responsabilità, e chiede risposte, di rilievo nazionale.

Considerate tali premesse la finalità generale del seguente progetto è quello di creare nel territorio di riferimento la consapevolezza della pericolosità del gioco d'azzardo, da un punto di vista sanitario, sociale e legale attraverso opportune strategie comunicative rivolte ai giovani, ai loro genitori e ai docenti, alla cittadinanza tutta per una riflessione critica nel territorio fermo.

Sarà attivata una rete di soggetti afferenti al pubblico e al privato socio-sanitario con l'intento di collaborare a vario titolo e costruire e realizzare azioni sinergiche volte alla prevenzione, contrasto e cura del GAP.

Con il presente progetto sarà creato un gruppo di coordinamento formato da esperti del STDP e specialisti esterni che andranno a informare/formare assistenti sociali, psicologi, psicoterapeuti, che già collaborano a vario titolo con gli ATSS, al fine di rendere il più possibile capillare il contrasto al gioco patologico su tutto il territorio degli ATSS XIX, XX e XXIV.

2. Obiettivi specifici e attività previste per la loro realizzazione:

Gli obiettivi specifici del presente progetto possono essere raggruppati in 4 categorie: mappatura, prevenzione, formazione e informazione che saranno sviluppati nei seguenti interventi:

a) MAPPATURA:

1. mappatura esercizi commerciali con all'interno slot presenti almeno nelle realtà più grandi come ad esempio quelle costiere;
2. definizione di materiali SLOT FREE da appendere all'ingresso degli esercizi commerciali;
3. Consiglio Comunale aperto, da tenersi nella Città capoluogo di provincia allargato a tutti i consigli comunali aderenti per informare e sensibilizzare gli amministratori all'adozione attiva del Protocollo d'Intesa per il contrasto del GAP;

b) PREVENZIONE:

1. *iniziative di coinvolgimento attivo degli operatori e gestori di sale da gioco, bar, tabaccherie e simili, ai fini dell'attivazione di misure per scoraggiare comportamenti non consapevoli e irresponsabili e di una corretta e adeguata informazione degli utenti sui fattori di rischio nella pratica del gioco d'azzardo;*
2. esperti, in accordo con i Presidi delle Scuole Medie Superiori del Territorio, condurranno laboratori per sensibilizzare gli allievi contro il gioco d'azzardo. Con l'aiuto del "gioco di ruolo" i ragazzi potranno sperimentare sensazioni, rischi reali del gioco, e anche le conseguenze patologiche che ne derivano. Il laboratorio servirà anche per dimostrare con il "calcolo delle probabilità" le scarsissime possibilità di avere una vincita reale. Al termine dei laboratori verrà attivata una piccola campagna informativa, fatta di materiale dei ragazzi che rimarrà esposta all'interno della scuola e potrà essere visitata anche dai genitori e parenti dei ragazzi stessi. Per gli allievi dell'ultimo anno ci sarà la possibilità di valutare il fenomeno in termini di criminalità organizzata e usura che sono spesso connesse al gioco d'azzardo.

Tale iniziativa merita una maggiore spiegazione in quanto, cresce anche tra gli adolescenti italiani la "febbre del gioco". Dallo studio Espad Italia 2012 (European Population Survey on Alcohol and other Drugs), emerge che sono più di un milione gli studenti che lo scorso anno riferiscono di aver giocato soldi. Nonostante una chiara legislazione restrittiva per i minori, sono 630 mila gli under 18 che hanno giocato d'azzardo. Secondo l'indagine - che ha coinvolto 45mila studenti delle scuole superiori e 516 istituti scolastici di tutta la Penisola - nell'ultimo anno il 45,3% degli studenti ha puntato somme di denaro. Una situazione che rischia di trasformarsi in un "vero e proprio dramma". "Basta andare dal tabaccaio o nei centri per le scommesse sportive per vederlo: stiamo crescendo una generazione di giovanissimi giocatori. C'è poi un aspetto dell'indagine che apre uno squarcio interessante e significativo sul profilo del giocatore d'azzardo: circa il 6% di chi gioca tende infatti a tenere nascosta l'entità del proprio coinvolgimento. La prevalenza del gioco tra gli adolescenti è in costante crescita e sono proprio le caratteristiche specifiche di questa fase evolutiva, quali l'impulsività, la ricerca di novità e di emozioni nuove che aumentano la vulnerabilità dei giovani ad un uso, a volte problematico, del gioco d'azzardo. In questi ultimi anni i cambiamenti a livello culturale e sociale hanno ritardato sempre di più il raggiungimento dell'autonomia; il giovane non sviluppa un vero e proprio riconoscimento di sé, si sente più fragile e si rivolge a "oggetti sostitutivi" esterni. L'insorgenza del disturbo in età adolescenziale fa sì che il gioco si radichi come elemento strutturale della personalità in via di sviluppo; ciò comporta che la personalità adulta di questi giovani giocatori a rischio sarà fondata sul gioco e probabilmente i tentativi di eliminare la condotta comporteranno una "messa in gioco" di tutta la struttura di personalità con il rischio di andare incontro ad un' insorgenza di ulteriori disturbi psichici.

Studi di ricerca retrospettiva hanno mostrato che la maggioranza dei giocatori patologici hanno iniziato a giocare prima dei 20 anni. Il diffondersi dell'utilizzo della Rete, ha portato ad un incremento del gioco d'azzardo on line che vede tra i protagonisti anche molti adolescenti perché: consente l'anonimato e può essere nascosto agli occhi dei familiari.

c) FORMAZIONE/INFORMAZIONE:

1. Seminario formativo di *aggiornamento* per operatori socio-sanitari al fine di approfondire una conoscenza più psico-patologica sui meccanismi legati al gioco d'azzardo e sulle conseguenze a livello di salute.
2. La campagna di informazione per la sensibilizzazione sarà visibile attraverso *quattro autobus* pubblici che percorreranno le strade del fermano mostrando, nelle fiancate, dei maxi side con l'invito a prestare attenzione al gioco d'azzardo. Questa campagna serve a sensibilizzare la cittadinanza a fronte dell'aumento vertiginoso del numero dei giocatori;
3. diffusione di *materiale informativo* sul GAP. I giovani studenti saranno stimolati a realizzare autonomamente brevi slogan preventivi (sotto forma di SMS o messaggi per lavagne a scorrimento, come quelle che si trovano nelle nostre città) in relazione al tema del gioco d'azzardo, a seguito di un momento di lavoro all'interno della classe. L'intenzione è quella di indire un *concorso* destinato agli istituti aderenti all'iniziativa, per la messa a punto di progetti e campagne di sensibilizzazione. La proposta che verrà ritenuta più efficace dal punto di vista comunicativo verrà illustrata ai ragazzi, alle loro famiglie e a alla popolazione nel corso di una serata rivolta alla cittadinanza sui rischi connessi al Gioco d'Azzardo;
4. campagne di informazione nei luoghi di aggregazione delle persone anziane (*centri sociali*) anche attraverso il coinvolgimento dei Comuni, delle università della terza età e delle associazioni interessate;
5. campagne di informazione rivolte ai *genitori* per promuovere l'utilizzo di programmi di filtraggio dei giochi d'azzardo on line.

L'invito non è quello di proibire il gioco ma di *intervenire* su diversi ambiti:

- **etico**, poiché bisogna far comprendere come il guadagno sia connesso al lavoro e non al gioco;
- **culturale**, in quanto bisogna fare informazione sul fenomeno;
- **sociale**, poiché la maggior parte delle tipologie di giochi eliminano l'aggregazione, essendo "solitari";
- **sanitario**, in quanto molti giocatori cadono in dipendenza divenendo patologici;
- **economico**, perché ridurre i soldi spesi nell'azzardo potrebbe rappresentare una piccola manovra anti-crisi.

E' nei momenti di maggiore crisi gli italiani spendono di più nell'azzardo, alla ricerca della vincita che possa cambiare la loro vita, purtroppo per molti l'unico cambiamento è quello del cadere in un vortice che distrutte le loro risorse economiche e mina alla base la vita sociale, lavorativa e familiare.

I grandi concessionari del gioco spendono milioni di euro per promuovere campagne che pubblicizzano i giochi in ogni luogo e che inducono la falsa percezione che vincere e diventare milionari sia facile e a portata di mano.

3. Definizione degli indicatori e dei risultati attesi per ogni attività prevista

Titolo Attività	Indicatori di Output/outcome	Risultati minimi attesi a 6 mesi	Risultati finali
MAPPATURA	n. esercizi commerciali coinvolti; n. esercizi commerciali aderenti; n. questionari somministrati; n. questionari compilati;	n. questionari elaborati; n. elenco soggetti commerciali sensibili	Almeno il 50% dei questionari somministrati
PREVENZIONE			Corretta e adeguata informazione degli utenti sui fattori di rischio nella pratica del
Percorso formativo concordato con i	n. esercizi aderenti n. incontri effettuati		

rappresentanti delle categorie dei pubblici esercizi Laboratori di sensibilizzazione degli allievi contro il gioco d'azzardo	n. dei partecipanti n. delle scuole coinvolte n. delle scuole aderenti n. incontri n. presenze partecipanti n. questionari restituiti		GAP nei propri locali; diffusione di una cultura del gioco volta alla valorizzazione del divertimento, della espressività creativa e della socializzazione; scoraggiare comportamenti non consapevoli e irresponsabili;
FORMAZIONE /INFORMAZIONE Percorso formativo nei confronti degli operatori sociali, sanitari e Medici di Medicina Generale, educatori campagna d'informazione della popolazione con l'utilizzo di n. 4 autobus pubblici campagne di informazione nei luoghi di aggregazione delle persone anziane	n. degli operatori, insegnanti e genitori aderenti n. incontri effettuati n. dei partecipanti n. Km effettuati n. dei centri aderenti n. degli incontri n. dei partecipanti		- Acquisizione di conoscenze specialistiche da parte degli operatori socio-sanitari; - maggiore conoscenza e consapevolezza della pericolosità del GAP; - prevenzione dei comportamenti a rischio; - sensibilizzare la popolazione sul rischio che il gioco da sociale possa divenire eccessivo e da questo generare nella dipendenza vera e propria

4. Soggetti pubblici/privati coinvolti nella realizzazione delle azioni.

Nel progetto saranno coinvolti i seguenti soggetti: tutti i comuni degli Ambiti Territoriali Sociali XIX e XX, il Dipartimento Dipendenze Patologiche dell'ASUR Area Vasta 4, le Scuole degli ATS XIX e XX, Ufficio Scolastico Provinciale, Associazioni di volontariato sociale, Comunità terapeutiche.

5. Durata dell'azione: mesi 12 dalla data di avvio del progetto.

6. Piano economico

6.a Preventivo costi e costo totale (inserire una descrizione dettagliata delle voci di spesa dell'intervento)

Descrizione voci di spesa	Voci specifiche	Costo previsto
Personale interno ATS XIX, XX e Area Vasta n.4 Fermo (co-finanziamento)		€ 4.284,92
Personale che realizzerà incontri nelle scuole, percorso formativo/informativo nei confronti degli operatori sociali, sanitari e Medici di Medicina Generale, educatori	Incontri con gli esperti del settore e nella comunicazione	€ 10.000,00
Campagne di sensibilizzazione e di informazione con la cittadinanza, anziani	Affitto n. 4 autobus Materiale promozionale	€ 7.139,69
	TOTALE	€ 21.424,61

COSTO TOTALE PROGETTO ATS XIX – ENTE TITOLARE

Eventuale cofinanziamento dei soggetti coinvolti nel progetto/valorizzazione del personale	
1) ATS XIX - ATS XX e Area Vasta	€ 4.284,92
2) ATS XXIV	€ 524,67
Investimento totale previsto	€ 4.809,59

Costo totale del Progetto	€ 24.047,97	
Di cui contributo richiesto alla Regione 80%	ATS XIX - XX	ATS XXIV
	€ 17.139,69	€ 2.098,69
	TOTALE € 19.238,38	
Di cui cofinanziamento 20% ATS XIX – XX – XXIV e Area Vasta n. 4	€ 4.809,59	

Firma Legale Rappresentante dell'Ente Titolare
Sindaco del Comune di Fermo e
Presidente Comitato dei Sindaci ATS XIX
Dott.ssa Nella Brambatti