

TITOLO PROGETTO: FUORI DAI GIOCHI

La tua vita non è un gioco....ma è in gioco la tua vita (Madre Teresa di Calcutta)

AMBITI DI INTERVENTO: MOTIVARE L'INTERESSE A PRESENTARE IL PROGETTO

Il progetto insiste sull'ambito di Palazzolo S/O. Rispetto all'oggetto del bando, l'ambito non ha in questi anni maturato un'esperienza specifica, intendendo con questa espressione, la messa in campo di un sistema di azioni a contrasto del gioco d'azzardo. Al tempo stesso, da diversi anni, è presente tra gli operatori sociali e socio-sanitari delle istituzioni e tra gli operatori nel campo dell'educazione e della formazione, una sensibilità al tema, ascrivibile all'area della informazione e della prevenzione dei comportamenti di uso e consumo e all'area dell'attivazione collettiva e civile verso l'assunzione di stili di vita sani e responsabili. Nel Piano di zona in corso (2015/2017), tra i temi generatori nella programmazione delle politiche sociali, è presente, in modo trasversale, quello dell'inclusione e protezione delle fasce più vulnerabili della popolazione, ossia maggiormente esposte al rischio di scivolamento in un disagio e deprivazione di natura relazionale, economica, culturale. I comportamenti di dipendenza possono accelerare questo percorso di deriva che, non trattato, sconfinava nel patologico. Il giocatore d'azzardo, alle slot e/o on line è tracciabile negli ultimi anni tra i profili dell'utenza sociale, a volte in modo diretto (riconoscimento del problema e richiesta di aiuto), a volte in modo indiretto (come concausa di altre manifeste problematiche), altre volte ancora mediato dai familiari del nucleo di appartenenza, fortemente minato nella sua sostenibilità emotiva e materiale. Accanto alla questione "nuove dipendenze", si pone la questione, strettamente produttiva e commerciale, della capillarità e diffusione del mercato dello slot-machine e delle scommesse (in Italia ci sono 397000 macchine da gioco, tra slot e videolottery). Nel 2016 l'Italia ha battuto il record dei record: 7,9 miliardi al mese versati nel gioco, 260 milioni al giorno, 4,7 per cento del nostro Pil, con una spesa media pro capite pari a 1583 euro (*ref. dati dell'inchiesta pubblicata sull'Espresso il 7 febbraio 2017*). I dati quantitativi oggi conosciuti nell'ambito palazzolese non sono così allarmanti: nel comune capofila, l'Ufficio Commercio, ha rilevato la presenza di 26 installazioni tra pubblici esercizi, rivendite tabacchi, edicole, circoli privati e 4 sale gioco e scommesse. È altrettanto vero però che lo stesso Ufficio ha sottolineato come diverse situazioni siano in fase di accertamento con il Comando di Polizia. Colpisce invece il numero di richieste di parere preventivo per l'avvio di punti scommessa: tra la fine del 2016 e i primi tre mesi del 2017, sono già 3, in un territorio di 20.000 abitanti. Alla luce di questa analisi, il gruppo distrettuale dei sindaci, congiuntamente alla rete dell'istruzione, formazione e del privato sociale (parrocchie, associazioni, cooperative), ha scelto di accogliere la sfida rispetto al GAP, investendo sulla parte preventiva e di sensibilizzazione alla cittadinanza. E lo fa partendo da un dato molto preoccupante: l'identikit di quelle definite le "vittime collaterali della ludocrazia", ossia gli adolescenti. Secondo una recente ricerca curata dall'Istituto di fisiologia clinica del CNR, il 47,1% del profilo del giocatore ha tra i 15 e i 19 anni e di questi l'8% ha già comportamenti problematici e l'11% è a rischio, ossia, lasciato solo, potrebbe superare la soglia della patologia.

DESCRIZIONE DELLE AZIONI DI PROGETTO

La finalità generale del progetto è quella di attivare un sistema di sinergie tra gli attori del pubblico e del privato sul tema del gioco d'azzardo, con un'attenzione alla prevenzione dei comportamenti di uso e consumo patologico e alla promozione di buone prassi di contenimento e di contrasto alla diffusione di situazioni di alto rischio per le fasce più deboli e fragili della popolazione. Si tratta di uno "start up" di un percorso che parte dalla conoscenza e rilevanza del problema nel distretto n.6 Monte Orfano per giungere all'apprendimento di misure concrete e tangibili di contrasto al gioco d'azzardo, sia sul versante dell'impatto con la popolazione dipendente e a rischio sia su quello del mercato produttivo.

Il bando prevede 3 azioni, una centrale e 2 satellitari. La centrale è quella della RICERCA, intesa come RICERCA-AZIONE, ossia un metodologia di indagine che accanto all'obiettivo della conoscenza quantitativa e qualitativa del fenomeno e di una pratica relativa ad un campo di esperienza (come il consumo), si pone quello di introdurre e tracciare nella pratica stessa dei

cambiamenti migliorativi. La ricerca quindi rivolta ad una target si pone per lo stesso opportunità di formazione e di apprendimento. Il target in questione è quello adolescenziale e giovanile (15 – 19 anni), in quanto è il più a rischio di sviluppare dipendenza, per la sua prossimità (anche tecnica) e facilità di fruizione al gioco, e al tempo stesso è il più idoneo e agganciabile per azioni di prevenzione e protezione informativa e sociale. La ricerca è realizzata dall'ISTITUTO IARD, un istituto privato impegnato nella ricerca sociologica e nella formazione professionale. Si è sempre dedicato soprattutto all'osservazione dei fenomeni legati alla condizione giovanile, analizzata sia nei suoi aspetti strutturali sia sotto il profilo delle rappresentazioni sociali e dei vissuti individuali. IARD opera con un accordo tra Rete ITER (proprietario del marchio) e Università degli Studi Milano Bicocca, Università di Roma LUMSA, Università degli Studi di Napoli Federico II, Università degli Studi di Pavia, Università degli Studi di Trento. E' iscritto all'Anagrafe Nazionale delle Ricerche.

La ricerca consta di 2 fasi:

- Somministrazione di un questionario ad un campione di studenti del triennio degli Istituti secondari di II grado e della formazione professionale dell'ambito (campione che si calcola in base al bacino di utenza).
- Attivazione di gruppi focus con gli adulti significativi degli ambienti di vita dei ragazzi (sport). Tali focus hanno come obiettivo quello di offrire dati ulteriori alla ricerca in rapporto all'oggetto e al target ma al tempo stesso diventano laboratori informativi/formativi di sensibilizzazione al tema (una sorta di apprendimento in situazione).

La II azione è nell'ambito dell'INFORMAZIONE e COMUNICAZIONE: si prevede da un lato la restituzione dei dati della ricerca attraverso l'organizzazione di un momento di convegno/seminario rivolto in primis agli addetti ai lavori (attori della potenziale rete sul tema) e dall'altro la programmazione di interventi su target mirati di prima informazione e sensibilizzazione agli oggetti del bando. La III azione comprende gli interventi NO-SLOT: di natura ricreativa-culturale, hanno come obiettivo principale quello di attivare luoghi e spazi per sperimentare e apprendere pratiche ludiche sane e aggregative. Tali azioni si fondano sul protagonismo attivo dei ragazzi e dei giovani (vedi Piano Giovani territoriale)

Il partenariato è costituito da soggetti del pubblico e del privato sociale. In particolare l'ATS e ASST hanno manifestato pieno sostegno alla progettualità, mettendo a disposizione come risorse proprie, ore di operatori socio-sanitari impegnati nella prevenzione e nel contrasto alle forme di dipendenza tra cui il GAP, con un interesse verso il target dei giovani e dei giovanissimi.

RISULTATI ATTESI DEL PROGETTO

- Attivazione e consolidamento di un sistema di ambito distrettuale di contrasto al Gioco d'azzardo patologico e di prevenzione e sensibilizzazione al tema;
- Coinvolgimento attivo dell'assemblea dei sindaci del distretto n.6 nella riflessione e analisi del problema sia sul versante del target (il giocatore e il suo nucleo familiare e ambiente di vita) sia su quello dell'attività commerciale (mercato SLOT)
- Attivazione di un luogo di confronto e rielaborazione di strategie e interventi da sperimentare nei territori dell'ambito al fine di apprendere buone prassi di azione, in ambito informativo, contenitivo e preventivo
- Integrazione delle politiche GAP tra comuni e ATS/ASST e soggetti del privato sociale e dell'associazionismo
- Coinvolgimento e protagonismo delle scuole quali luoghi di vita altamente significativi per i ragazzi per l'apprendimento di competenze protettive verso comportamenti di consumo e abuso (gioco d'azzardo e correlati)
- Individuazione attraverso la ricerca di aree di problematicità rispetto al consumo patologico (con un focus specifico sulla dipendenza da gioco) da consegnare ai soggetti preposti alla programmazione delle politiche comunali e d'ambito
- Potenziamento di alcune antenne locali di ascolto e di accoglienza della domanda di aiuto legata ai disagi causati dal gioco d'azzardo

- Passaggio dallo start up di un percorso di ricerca e prima sensibilizzazione ad un percorso (post finanziamento) di analisi, apprendimento e messa in campo di azioni e prassi di contrasto al gioco

Si rimanda alle azioni specifiche del progetto, la descrizione dei corrispondenti risultati attesi

DESCRIZIONE DELLE AZIONI PROGETTUALI: AZIONI NO SLOT

Si prevedono due tipologie di azioni finalizzate ad incrementare l'interesse e il coinvolgimento in particolare dei giovani e dei giovanissimi verso forme di espressività ludica e culturale alternativa a quella del gioco con slot e on line. Non solo: il progetto, attraverso la promozione degli interventi di seguito illustrati, intende attivare luoghi e spazi di sensibilizzazione e di apprendimento dei temi del bando, quale l'alto rischio del gioco d'azzardo e di comportamenti di consumo ad esso correlati e l'isolamento sociale, sia come causa che come conseguenza di pratiche ludiche non sane. L'azione no slot diventa quindi opportunità di contrasto alla patologia, laddove permette di sperimentare alternative di gioco responsabile, ma al tempo stesso opportunità di conoscenza e di formazione "in situazione", laddove permette di riflettere sui contenuti, mettendoli direttamente in produzione. Caratteristica di entrambe le strategie operative è l'attivazione del protagonismo dei giovani come fattore di protezione e di valorizzazione delle loro abilità e competenze tecniche e sociali. Nello specifico:

- Organizzazione di un contest di video makers: in occasione della restituzione della ricerca e della disseminazione dei risultati, verrà presentata la campagna di comunicazione che i soggetti della rete adotteranno per sensibilizzare la cittadinanza al contrasto del GAP. Tra gli elementi della campagna, la produzione di un video a cura dei ragazzi e dei giovani di età compresa tra i 16 e i 20 anni, il medesimo target "bersaglio" del progetto. Nei mesi precedenti la conclusione della ricerca, un Comitato organizzativo di esperti (scelti tra i soggetti della rete), lancerà un tema (inerente agli obiettivi del bando), attraverso i canali prossimi agli ambienti di vita dei ragazzi; quindi lascerà al massimo 48 ore di tempo, per produrre un cortometraggio, dai 3 ai 7 minuti. Si parteciperà a squadre (con un numero massimo di partecipanti) e il video vincente verrà veicolato nella campagna informativa e comunicativa del progetto.
- Realizzazione della rassegna dei "giochi intelligenti". Nell'ambito di Palazzolo, grazie ai finanziamenti ottenuti dalla Regione Lombardia sui Piani Territoriali Giovani, ha preso avvio un hub giovanile (spazio LAN), all'interno di Villa Lanfranchi, quale spazio comunale dato in gestione ad una rete di associazioni giovanili. Tra queste c'è Terre Ludiche, organizzazione ludica e culturale senza scopo di lucro, nata per diffondere la cultura del gioco sano e intelligente come mezzo di intrattenimento e di interazione tra le persone. Con il presente progetto si intende potenziare la programmazione dell'hub, indirizzando una parte del calendario di eventi ai giochi di società e da tavolo, in uno spazio pubblico e da tutti fruibile. Non solo: per promuovere il gioco oltre che come realtà aggregativa anche come stimolo alla creatività, verrà data la possibilità ai ragazzi e ai giovani di inventare un loro gioco, preparando un demo da presentare all'associazione Terre Ludiche che lo veicolerà all'interno dei canali dedicati e lo candiderà nei vari concorsi a tema presenti nel territorio locale, regionale e nazionale.

RISULTATI ATTESI:

- Realizzazione di un contest con la presentazione di almeno 20 video a tema e il coinvolgimento di almeno 50 ragazzi di età compresa tra i 16 e i 20 anni
- Diffusione del video vincente nei canali di comunicazione dei soggetti della rete
- Presentazione del video nella campagna di sensibilizzazione rivolta alla cittadinanza
- Coinvolgimento delle associazioni giovanili del Piano territoriale Giovani per l'organizzazione e la gestione delle azioni di Gioco Intelligente rivolto a ragazzi, giovani, ma anche a famiglie con bambini: si prevede il coinvolgimento attivo di almeno 4 associazioni giovanili
- Definizione di un calendario di eventi dedicati al Gioco Intelligente: si prevede la realizzazione di almeno 3 eventi di laboratori al chiuso e all'aperto, realizzati in Villa Lanfranchi/Spazio Lan

- Intercettazione di almeno 240 persone
- Realizzazione di almeno un *demo* di un gioco intelligente

DESCRIZIONE DELLE AZIONI PROGETTUALI: INFORMAZIONE E COMUNICAZIONE

Nello specifico il progetto prevede:

- l'organizzazione e attuazione di un convegno di studi in cui presentare gli esiti della ricerca sociale e alcune riflessioni sul piano socio-culturale, educativo e dell'intervento sociale: il convegno si svolgerà nel Comune di Palazzolo sull'Oglio e coinvolgerà esperti di rilievo nazionale, anche con il coinvolgimento dei promotori della campagna "Mettiamoci in gioco" (www.mettiamociingioco.it) e in collaborazione con la strategia "NoSlot" di Regione Lombardia. Il convegno presenterà i principali elementi del dibattito sul tema del contrasto al gioco d'azzardo e farà il punto sulle iniziative legislative nazionali e regionali sul tema. Obiettivo del convegno è anche quello di mettere a disposizione il modello di ricerca e gli strumenti perché sia replicabile ad altri territori regionali e nazionali; il convegno sarà curato da Istituto IARD (ente di ricerca), mentre la segreteria organizzativa è affidata alla Cooperativa Sociale Palazzolese.
- l'organizzazione e l'attuazione di 3 seminari mirati a target specifici (amministratori, insegnanti/educatori, genitori/famiglie) per presentare le implicazioni sul piano delle politiche locali e degli approcci educativi)
- la realizzazione di format didattico da presentare agli insegnanti di matematica e agli studenti per la realizzazione di un percorso formativo sul rapporto tra gioco d'azzardo e calcolo delle probabilità. Il format potrà essere poi ripetuto in autonomia dagli istituti scolastici. Il percorso consiste in un incontro con gli insegnanti e 1 incontro con gli studenti, realizzati da docenti del politecnico di Milano.
- Realizzazione di una pubblicazione on-line nella collana "Quaderni dello IARD" con i risultati della ricerca e gli atti del convegno; la pubblicazione sarà a diffusione gratuita.

RISULTATI ATTESI

Per l'azione sopra descritta sono attesi i seguenti risultati:

- realizzazione di 1 convegno di studi e confronto con almeno 100 partecipanti
- realizzazione di almeno 3 incontri di diffusione a diversi target (amministratori, insegnanti/educatori, genitori), per complessivi 120 partecipanti
- realizzazione di 3 cicli didattici su gioco d'azzardo e calcolo delle probabilità nelle scuole superiori del territorio
- realizzazione di 1 pubblicazione online con esiti ricerca e materiali convegno

DESCRIZIONE DELLE AZIONI PROGETTUALI: RICERCA

Disegno complessivo della ricerca

La ricerca proposta si articola in una ricerca-azione sugli stili di vita e consumo dei ragazzi tra i 16 e i 19 anni e un'indagine qualitativa focus group con le associazioni sportive che operano all'interno dell'ambito 6 e che accolgono in particolar modo il target individuato.

Ricerca-azione sugli stili di vita e consumo

Obiettivi

- disporre di maggiori elementi sul tema del rapporto tra giovani e consumi;
- conoscere il rapporto tra atteggiamenti e luoghi adibiti al consumo;
- ricavare elementi sensibili e/o protettivi rispetto al gioco d'azzardo patologico;
- conoscere i riferimenti culturali che sottendono ai consumi.

Ipotesi di ricerca

Verifica delle correlazioni tra consumo e stile di comportamento (tipologia di luoghi frequentati fisici/virtuali, posizionamento sui social – influencer/fruitori, rappresentazione del gruppo – adesione/non adesione). Gli stili di consumo sono posti lungo un continuum che affianca

elementi di rischio e normalità. Faranno da sfondo alle correlazioni le variabili socio-demografiche costruite sul profilo degli studenti e sul background familiare.

Strumento d'indagine

Questionario strutturato con risposte uniche, multiple, e classificatorie. Il questionario si compone di 3 sessioni: I° - dati socio-demografici del giovane e della famiglia, II° - dati legati agli stili personali di consumo (si prevede l'utilizzo della tecnica della social network analysis SNA), III° - concetto di uso/abuso e performance sociale.

La somministrazione del questionario

Si prevede l'attivazione di giovani (opportunitamente formati) individuati tramite i partner di progetto che avranno partecipato alla fase di costruzione dello strumento (pre-testing). La progettazione partecipata dello strumento è garanzia di efficacia rispetto ai contenuti indagati, alle modalità di comunicazione e all'ottenimento di informazioni dettagliate. Gli stessi ragazzi selezionati faranno parte del gruppo di esperti incaricati del lancio del contest di video makers.

Il campione

Verrà selezionato dalla popolazione degli studenti nei 2 Istituti Comprensivi di Ambito frequentanti le classi III°, IV° e V° (popolazione a.s. 2016/2017, circa 2240 studenti). Il numero rappresentativo dei soggetti (350) verrà individuato tramite la procedura di campionamento statistico stratificato proporzionando la popolazione scolastica per area territoriale, tipo di istituto e sesso degli studenti.

Focus group con le associazioni sportive di Ambito

Ipotesi di ricerca

I focus si propongono di:

- approfondire il ruolo della pratica sportiva nel sostenere gli habitus atti a contrastare comportamenti legati al gioco d'azzardo. Tale ipotesi potrà trovare riscontro nell'analisi dei dati del questionario, confrontando ad esempio le risposte dei giovani che fanno sport con coloro che non praticano sport;
- sostenere la trasformazione delle associazioni sportive in presidi comunitari.

Struttura dei focus

Scheda intervista rivolta ai rappresentanti/allenatori la cui traccia ha l'obiettivo di fornire dapprima un generale quadro informativo in merito alla rappresentazione del consumo giovanile (modalità di gestione del tempo, del denaro, delle relazioni) che verrà opportunamente incrociato con le istanze rilevate all'interno dell'indagine quantitativa rivolta ai giovani. Tale scelta consentirà un confronto intergenerazionale che arricchirà gli esiti dell'indagine complessiva. In secondo luogo si approfondiranno gli aspetti legati alla funzione delle associazioni in merito a: osservatorio giovanile, prevenzione dei comportamenti a rischio e connettore tra le diverse realtà territoriali che si occupano di giovani.

Analisi dati

Gli indicatori utilizzati per l'analisi dei dati raccolti sono: individuazione dei comportamenti di consumo, ricorsività dei comportamenti; legame tra comportamento e pratica/non pratica di attività sportiva; rilevanza del problema in termini collettivi; risorse collettive a disposizione

RISULTATI ATTESI

Ricerca-azione sugli stili di vita e consumo

Sul versante della ricerca-azione si prevedono i seguenti risultati attesi:

- aumento della conoscenza (natura e conformazione) del fenomeno legato alle modalità di consumo giovanile;
- individuazione del profilo del "giovane consumatore" così come del suo background socio-familiare. Tale dato consente di orientare le azioni territoriali che verranno adottate a seguito della rilevazione;
- aumento della conoscenza in particolar modo riferita ai luoghi adibiti al consumo (reali e virtuali);
- coinvolgimento di due Istituti comprensivi per un totale di n. 112 classi (dati a.s. 2016/2017) del triennio III°, IV° e V°;
- attivazione di un gruppo di n. 30 studenti con funzione di tutoring (15 per istituto);
- raccolta di almeno 350 questionari strutturati;

Focus group con le associazioni sportive di Ambito

Sul versante dei focus group si prevedono i seguenti risultati attesi:

- realizzazione di almeno 5 focus group;
- coinvolgimento di almeno 50 rappresentanti di associazioni sportive di ambito;
- aumento del livello di scambio informativo tra le associazioni sportive del territorio;
- aumento della conoscenza del fenomeno del consumo giovanile secondo la prospettiva degli adulti significativi;
- individuazione di fattori protettivi rispetto al rischio di gioco d'azzardo promossi dalla pratica sportiva;
- aumento del coinvolgimento delle associazioni sportive nel networking delle realtà che a diverso titolo si occupano di giovani.