

## PROGETTO "IL BEL GIOCO DURA POCO"

Il progetto è iniziato il 03.07.2017 e si è concluso il 03.07.2018. Il progetto si qualifica come un progetto per la prevenzione e il contrasto alla dipendenza dal gioco d'azzardo per il territorio della Valle Brembana ed ha realizzato le azioni progettuali in continuità e a completamento di quanto avviato nella 1° annualità di progetto (terminato il 30.07.2016).

Costo complessivo a preventivo: €. 19.875,00 di cui €.15.000,00 contributo R.L.

Il progetto è stato realizzato con i seguenti soggetti partner del progetto con capofila l'Ambito Valle Brembana:

- ATS dip. Prevenzione;
- Unità Operativa Complessa Dipendenze ASST Papa Giovanni XXIII Bergamo;
- Cooperativa Sociale Incammino;
- Consultorio familiare di Zogno;
- Fondazione e Consultorio Don Stefano Palla
- ASCOM Bergamo
- Parrocchia di San Martino in rappresentanza dei vicariati della Valle.

---

**Gli ambiti d'intervento sono stati 4. Di seguito gli esiti:**

### **Ambito 1: Informazione/comunicazione**

- *target popolazione anziana:*

**DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ SVOLTE:** È stata realizzata n.1 serata di informazione e sensibilizzazione in alta valle, specificatamente rivolta al target della popolazione anziana ma aperto a tutta la cittadinanza del territorio. dal titolo "*Ludopatia: quando il gioco diventa un problema e come aiutare chi è in difficoltà*". L'incontro è stato condotto da due psicologhe e psicoterapeute del Consultorio Familiare di Zogno con formazione specifica sul trattamento del GAP.

Gli stakeholder coordinati dall'assistente sociale hanno condiviso presso la sede consultoriale con referenti del gruppo mutuo aiuto buone prassi per l'accoglienza e il riconoscimento delle problematiche GAP.

L'obiettivo è stato quello di fornire informazioni chiare, puntuali e precise relative alle dinamiche psicologiche che, in presenza di fattori di vulnerabilità individuale, possono esitare in una dipendenza da gioco d'azzardo nell'anziano.

**RISULTATI OTTENUTI:** Sono stati dettagliati i possibili percorsi terapeutici che possono essere attivati per la presa in carico di persone con problemi di gioco, attraverso lo sportello di ascolto e orientamento attivo gratuitamente presso il Consultorio Familiare di Zogno.

**IMPATTO SUL TERRITORIO:** All'incontro sono state presenti circa 20 persone (es. ex amministratori, pediatri in pensione, referenti Auser, ecc.)

**SINERGIE/COLLABORAZIONI CON ALTRI PROGETTI DEL BANDO:** Sportello di ascolto e accoglienza del Consultorio Familiare di Zogno.

**CRITICITÀ RICONTRATE:** È risultato difficoltoso attivare collaborazioni con gli amministratori locali, soprattutto coi comuni virtuosi che non registrano presenza di VLT sul loro territorio e che quindi non avvertono il problema. Difficoltà nell'ingaggio della popolazione (10 unità in meno rispetto ai risultati attesi).

- *target popolazione adolescente:*

### **DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ SVOLTE:**

-n.2 incontri informativi (dicembre 2017) presso il CFP di San Giovanni Bianco alle classi seconde settore Agricolo-meccanica e acconciatura per un numero di 47 alunni coinvolti;

-n.2 incontri informativi (febbraio2017) con gli alunni di due classi terze dell'Istituto Comprensivo di San Pellegrino Terme per un numero di 37 alunni coinvolti;

- n.3 incontri (gennaio/febbraio2017) presso l'Istituto Superiore Turollo di Zogno attraverso il metodo della *peer education*. Hanno aderito 1 gruppo biennio (10 classi prime e 9 classi seconde) e 1 gruppo triennio (7 classi terze e 7 classi quarte). Hanno partecipato un totale di 66 alunni coinvolti in qualità di peer educator;

-n. 2 incontri che hanno coinvolto la totalità della popolazione adolescenziale presente nell'Istituto (circa 1200 ragazzi in fascia 14-20 anni)

Gli obiettivi: comprendere motivi e meccanismi che caratterizzano il passaggio dal gioco ludico sociale a quello compulsivo, fare una corretta valutazione degli elementi di rischio e di vulnerabilità personale, prendere coscienza degli effetti della dipendenza da GAP, mettere in discussione credenze e pensieri magici nel gioco d'azzardo.

**RISULTATI OTTENUTI:** Il progetto ha pienamente realizzato i risultati attesi per quanto riguarda il coinvolgimento della fascia di età pre e adolescenziale, con il coinvolgimento di un Istituto a cui afferiscono la quasi totalità della fascia di adolescenti che frequentano la scuola superiore.

**IMPATTO SUL TERRITORIO:** Il progetto ha intercettato una percentuale molto elevata della totalità della popolazione adolescente che abita il territorio della Valle Brembana

**SINERGIE/COLLABORAZIONI CON ALTRI PROGETTI DEL BANDO:** Dipartimento prevenzione dell'ATS, Istituti scolastici, Assistenti sociali d'Ambito, Consultorio familiare Priula

**CRITICITÀ RISCOSE:** Più difficile il coinvolgimento degli adulti di riferimento come genitori e insegnanti.

- *Sportello di ascolto-orientamento per giocatori e loro familiari*

#### **DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ SVOLTE:**

Proseguo delle attività dello sportello gratuito di ascolto e orientamento ai Servizi di cura specialistici per i giocatori di azzardo e i loro familiari presso la sede del Consultorio Familiare Priula di Zogno. L'obiettivo dello sportello è quello di rendere consapevole il giocatore e i familiari del problema di dipendenza e orientare ai servizi specialistici altrimenti poco conosciuti.

**RISULTATI OTTENUTI:** Gli accessi dell'utenza allo sportello è stata di circa 20 persone in prevalenza giocatori e in misura minore hanno riguardato i familiari (mogli e sorelle). Nel 30% dei casi le persone hanno effettuato accessi per richiesta di informazioni generali sulla problematica del gioco. Nella percentuale del 70% le persone hanno effettuato più colloqui con una prosecuzione della presa in carico degli psicologi del Consultorio per problematiche di relazione e familiari connesse al GAP e prosecuzione presso il Gruppo dei giocatori anonimi la cui sede è collocata all'interno del Consultorio di Zogno.

L'età dell'utenza che si è presentata allo sportello è compresa tra 22 e 82 anni.

I giochi a più alto aggancio di dipendenza sono VLT, Gratta e Vinci e Lotto.

Si evidenzia che dall'inizio della consulenza le persone stanno mantenendo astinenza dal gioco.

**IMPATTO SUL TERRITORIO:** Possibilità di usufruire di un servizio gratuito e specializzato in un territorio in cui i dati delle ricerche in merito alla spesa annua pro capite in Valle Brembana risultano preoccupanti e in considerazione del fatto che in Valle Brembana non è presente un Servizio di diagnosi e cura.

**SINERGIE/COLLABORAZIONI CON ALTRI PROGETTI DEL BANDO:** Assistenti sociali d'Ambito, gruppo dei giocatori anonimi, la Diocesi di Bergamo con i suoi referenti locali, ASST, dipartimento prevenzione ATS, Ordine dei medici di Bergamo.

**CRITICITÀ RISCOSE:** Difficoltà di aggancio dell'utenza al Servizio Dipendenze che è percepito come troppo stigmatizzante.

---

## **Ambito 2: Formazione**

*Formazione al personale specialistico e ai moltiplicatori dei servizi*

#### **DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ SVOLTE:**

- Realizzazione di un corso di formazione sul Colloquio Motivazionale della durata di 20 ore effettive che ha visto la partecipazione di tutte le rappresentanze dei servizi sociali che in rete operano sul territorio. Obiettivo del corso è stato quello di migliorare la capacità di individuazione precoce delle situazioni di gioco patologico, promuovere una cittadinanza attiva sul tema;

- Realizzazione di n.2 percorsi di complessive 13,5/h rivolti agli operatori ingaggiati in progettualità dell'ambito e che possono svolgere altresì la funzione di moltiplicatori. Il primo è stato realizzato con gli educatori e i coordinatori degli spazi "Non solo compiti" del territorio, il secondo con gli operatori ingaggiati nel ruolo di custodi di comunità della popolazione anziana, vi hanno aderito 10 moltiplicatori.

**RISULTATI OTTENUTI:** È stata raggiunta la percentuale dell'80% degli operatori dei servizi sociali, mentre la partecipazione dei moltiplicatori è stata inferiore di 10 unità rispetto alle attese ipotizzate in fase di progetto.

**IMPATTO SUL TERRITORIO:** Presenza sul territorio vallare di operatori sociali adeguatamente preparati a intervenire con strumenti validati e dunque efficaci, capaci di svolgere un colloquio centrato sulla persona.

**SINERGIE/COLLABORAZIONI CON ALTRI PROGETTI DEL BANDO:** Sportello di ascolto e orientamento, incontro dedicato di sensibilizzazione dei moltiplicatori in target anziani.

**CRITICITÀ RISCONTRATE:** difficoltà di coinvolgimento dei moltiplicatori riconosciuti sul territorio

---

### **Ambito 3: Mappatura**

**DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ SVOLTE:** Elaborazione dei dati della mappatura e resoconto di conteggio sul numero degli apparecchi presenti in Valle Brembana suddivise per comune. Raffronto tra il numero di slot e il numero delle zone sensibili con calcolo della stima del rapporto tra numero di apparecchi censiti e luoghi sensibili. Il parametro utilizzato e denominato "di rischio" si basa sul fatto che un singolo apparecchio potrebbe potenzialmente aggredire un luogo sensibile, quindi inferiore di uno NO, ma superiore di uno SI da qui un elenco dei comuni a rischio.

**RISULTATI OTTENUTI/IMPATTO SUL TERRITORIO:** maggiore consapevolezza degli amministratori della dislocazione dei locali rispetto ai luoghi sensibili, e alla tempistica del rinnovo delle licenze, possibilità di programmare azioni concordate tra comuni limitrofi.

**SINERGIE/COLLABORAZIONI CON ALTRI PROGETTI DEL BANDO:** la mappatura si è rivelata strategica per la programmazione delle azioni no slot.

**CRITICITÀ RISCONTRATE:** difficoltà di carattere tecnico nel caricamento dei dati sul geoportale.

---

### **Ambito 4: Azioni no slot**

**DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ SVOLTE:** Ampliamento e proseguo del gruppo di lavoro ristretto formato dai rappresentanti politici dei comuni più popolosi e da politici rappresentativi delle aree vallari. Con essi sono state predisposte delle linee guida che hanno dato come esito la proposta di un regolamento che limiti e regoli il fenomeno del gioco. Tale proposta è nata sulla scorta di regolamenti approvati in altri ambiti ma modellate, discusse e riviste tenendo presenti le peculiarità del territorio della Valle Brembana.

Si sono svolti n. 2 incontri con i gestori dei locali nei quali è stata presentata la proposta di un regolamento, e dell'applicazione puntuale del codice etico.

**RISULTATI OTTENUTI:** È stata redatta una proposta di regolamento di ambito che intende costituire un atto di indirizzo che i Comuni assumono per prevenire e contrastare il fenomeno del gioco d'azzardo patologico portato e discusso in occasione di 3 assemblee dei sindaci.

**IMPATTO SUL TERRITORIO:** Questa azione ha permesso che la discussione sul fenomeno venga trattata a livello politico in tutti i 37 comuni.

**SINERGIE/COLLABORAZIONI CON ALTRI PROGETTI DEL BANDO:** Questa azione è stata elaborata grazie agli esiti e alle rielaborazioni dei dati numerico ricavati dalla mappatura che evidenziano le specificità del territorio della Valle Brembana.

**CRITICITÀ RISCONTRATE:** il regolamento non ancora stato approvato da tutti i 37 comuni

- difficoltà che su un tema così complesso si possa trovare una reale unità d'intenti, vista la numerosità dei comuni, e dalla difficoltà poi nel far applicare le norme restrittive che andrebbero ad imporsi col regolamento;

- difficoltà di ingaggio dei gestori dei locali. Gli incentivi proposti per la dismissione degli apparecchi non sono commisurati con gli introiti pertanto non aderiscono alle proposte avanzate.

In sede di verifica e a chiusura di progetto si è valutato necessario dare continuità alle seguenti azioni:

- lavoro di comunità avviato al fine di promuovere una cittadinanza attiva sempre più sensibile a questa problematica che ancora oggi rimane un fenomeno per lo più sommerso e in capo alle famiglie che sono lasciate sole;
- tema dell'auto mutuo aiuto alla luce della collaborazione del gruppo dei giocatori anonimi che intende promuovere gruppi di sostegno per i familiari;
- sportello di ascolto e orientamento per giocatori e familiari realizzato dal Consultorio Familiare Priula.
- formazione continua rivolta a tutti gli operatori sociali con lo scopo di approfondire il modello del Colloquio motivazionale;
- lavoro di condivisione di proposte e buone prassi che disciplinino il gioco su due fronti: da un lato con le amministrazioni locali finalizzato alla redazione di un regolamento che limiti il gioco e che sia realmente adottato da tutte le 37 comuni che compongono l'Ambito, dall'altro con i gestori dei locali.
- lavoro di prevenzione con l'obiettivo di sensibilizzare gli istituti Scolastici, in particolare modo le scuole secondarie, con la metodologia delle life skill training in collaborazione con il Dipartimento Prevenzione di ATS e l'Ufficio Scolastico Provinciale.

Costo complessivo del progetto (suddiviso per le 4 azioni)

Azioni	capofila/ partner	costo totale	contributo regionale	cofinanziamento
1 - informazione/comunicazione (Coordinamento)	cooperativa In Cammino - partner	€ 10.635,72	€ 8.755,00	€ 1.880,72
2- Formazione	cooperativa In Cammino - partner	€ 3.844,40	€ 3.321,00	€ 523,40
3- Mappatura	cooperativa In Cammino - partner	€ 1.800,00	€ 1.500,00	€ 300,00
4- Azioni no slot (coordinamento)	cooperativa In Cammino - partner	€ 2.305,00	€ 1.424,00	€ 881,00
informazione/formazione/azioni no slot/mappatura (coordinamento)	Comunità Montana Valle Brembana capofila	€ 2.675,00	€ 0,00	€ 2.675,00
		€ 21.260,12	€ 15.000,00	€ 6.260,12