



Regione  
Lombardia

ASL Milano 2



CONFERENZA dei SINDACI ASL Milano 2  Regione Lombardia

## GAME OVER ..... E POI?

### PIANO DI INTERVENTO TERRITORIALE SUL GAP

Prima annualità: ottobre 2013 – settembre 2014

#### Premessa

Il presente piano è in linea con i contenuti del Programma di mandato della Conferenza dei Sindaci della ASL Milano 2 presentato nel febbraio 2013 e con le linee programmatiche deliberate dalla Giunta Regionale Lombarda nell'aprile 2013 e i relativi obiettivi dei Direttori Generali delle ASL.

Il fenomeno del gioco d'azzardo, ed in particolare il Gioco d'Azzardo Patologico (GAP), ha assunto nel nostro Paese dimensioni rilevanti coinvolgendo un importante numero di persone appartenenti a varie fasce d'età ed in particolare soggetti vulnerabili sul piano psicologico nei quali si può sviluppare un vero e proprio disturbo compulsivo.

La Lombardia è la Regione italiana dove si gioca di più d'azzardo, circa il 17,9% del totale.

Nella popolazione regionale di 15-64 anni, il 40% circa almeno una volta nella vita ha praticato giochi in cui si puntano soldi, in particolare i maschi (m=53%; f=29%).

Tra i giovani adulti di 25-34 anni si osservano le quote più rilevanti di giocatori (60% dei maschi e 35% delle femmine), seguiti dagli adulti di 35-44 anni (m=59%; f=33%), per decrescere tra i soggetti delle classi di età successive e raggiungere il 50% ed il 13% tra i maschi e le femmine di 55-64 anni.

Nella Regione Lombardia la quota di donne che, almeno una volta nella vita, ha praticato giochi in cui si puntano soldi risulta in linea con quella nazionale (29%), fatta eccezione per la quota rilevata tra le donne di 55-64 anni che in provincia corrisponde al 13%, mentre in Italia al 20%.

Tra la popolazione maschile della Regione, invece, la quota di soggetti che ha praticato questi giochi risulta superiore rispetto a quella nazionale (corrispondente al 50%), in tutte le classi di età.

Nella popolazione studentesca locale (ASL Milano 2), il 58,3% dei maschi ed il 39% delle femmine, almeno una volta negli ultimi dodici mesi, hanno giocato puntando soldi.

Rispetto alle prevalenze regionali gli studenti locali presentano prevalenze superiori in tutte le fasce d'età (Lombardia=53,6%).

Tra gli studenti della ASL Milano 2 che hanno giocato almeno una volta nel corso degli ultimi 12 mesi, il 56% dei maschi e il 47% delle femmine hanno adottato tale comportamento da 3 a 19 volte, mentre il 29% dei maschi ed il 51% delle femmine lo ha fatto poche volte (1-2 volte).

Giocare d'azzardo 20 o più volte in un anno ha coinvolto il 16% del collettivo maschile ed il 2% di quello femminile.

In Lombardia nel 2011, rispetto all'anno precedente, le imprese specializzate, che tra sedi ed unità locali, si dedicano al settore del gioco e delle scommesse sono aumentate del 23,9% (passando da 598 a 741), più del dato nazionale che si ferma al +17,7%.

Crescono soprattutto le attività di gestione di apparecchiature a moneta o gettone (+79,6%) e le ricevitorie di Lotto, Super Enalotto e Totocalcio (+55,8%). Tra le province lombarde Milano è prima con 298 attività, il 40,2% del totale regionale.

Il GAP genera e si connette a svariate problematiche che oltre a riguardare la dimensione personale dei soggetti coinvolti, con risvolti sulla salute dell'individuo, compromissione finanziaria e conseguentemente problemi famigliari, di lavoro e sociali in genere, va anche a connettersi con aspetti legati alla criminalità organizzata e può divenire, in alcuni soggetti, criminogeno.

Al di là del notorio coinvolgimento della criminalità organizzata nel fenomeno in quanto altamente redditizio, si evidenzia come i problemi economici causati dal GAP e la necessità di far fronte all'impegno economico necessario per continuare a giocare, porta alcuni individui ad indebitarsi fino a ricorrere a prestiti usuranti (di nuovo entra in gioco la criminalità organizzata), con conseguenze devastanti che coinvolgono l'ambito familiare e lavorativo.

Inoltre nei soggetti la cui "identità normativa" non è adeguatamente strutturata, si assiste al ricorso ad azioni illegali come furti, rapine, truffe ed altro finalizzate al reperimento rapido del contante necessario ad alimentare la dipendenza dal gioco.

Rispetto alle problematiche connesse alla legalità, occorre intervenire su questo fronte perseguendo due obiettivi:

-**l'educazione alla legalità** da effettuarsi in particolare nei confronti dei soggetti più giovani (studenti) attraverso incontri focalizzati sul senso della "norma" ed il rispetto delle regole comuni di convivenza. Anche insegnanti e genitori vanno sensibilizzati su questo tema.

-**il contenimento e la riduzione del fenomeno del gambling** con la duplice finalità di ridurre l'afflusso di risorse economiche alla criminalità organizzata ed altresì evitare il più possibile che i soggetti meno strutturati dal punto di vista normativo ricorrano a comportamenti illeciti per sanare i debiti accumulati od anche solo per alimentare la propria dipendenza.

Scoraggiare e/o limitare l'offerta intesa anche come facilità di accesso ai luoghi di gioco, attuare adeguati interventi di prevenzione ed offrire alternative gradevoli significa rendere il territorio meno "appetibile" e quindi non meritevole di ulteriori investimenti sia da parte delle imprese specializzate che della criminalità organizzata più in generale.

Per affrontare questa problematica è quindi necessario intervenire su vari livelli (individuale, sociale, territoriale, istituzionale) sia a carattere comunicativo, preventivo/informativo che di cura ed assistenza, ed individuando altresì come destinatari gli attori coinvolti nel fenomeno.

## Il piano di intervento

### Destinatari

- soggetti con problematiche di GAP
- famigliari di soggetti con problematiche di GAP
- studenti ed insegnanti
- esercenti di bar e ricevitorie
- polizia municipale, forze ordine, ecc.
- operatori sociali dei Comuni
- rappresentanti istituzionali (sindaci, assessori)
- uffici di piano
- rappresentanti delle associazioni, volontariato, ecc.

### Azioni

#### **Sportello per utenti e famiglie (counselling, screening, consulenza legale):**

Consolidamento delle strutture operanti sul territorio ed incremento dell'accessibilità; utilizzo di figure professionali quali psicologo, assistente sociale, e avvocato per le consulenze legali (situazioni di grave indebitamento, rischi di ricorso ai prestiti usurari). Istituzione di un numero verde e utilizzo di strumenti medialità .

### Scuole

Definizione con i docenti del percorso formativo.  
Valutazione di incontri con gruppi di studenti (ultimo anno medie inferiori e primi due anni superiori) sulle caratteristiche del gambling (con particolare riferimento al gambling online), i rischi di dipendenza, i possibili danni per la salute e la vita sociale.  
La finalità, oltre a fornire informazioni sul gioco d'azzardo, è quello di sensibilizzarli al problema e di renderli capaci di cogliere negli studenti quei segnali comportamentali e psicologici che possano essere associati alla problematica in oggetto.  
Disponibilità a fornire counselling.  
Valorizzazione dei CIC anche per questa materia.  
I contenuti di questo progetto sono integrati con i percorsi di educazione alla legalità attivi o in definizione nelle singole scuole, anche ai sensi e con risorse previste dal nuovo codice della strada.  
I progetti sono da costruire e modulare realtà scolastica per realtà.

### Locali pubblici

Coinvolgimento degli esercenti di locali pubblici forniti di slot-machines, ricevitorie lotto, con vendita di prodotti tipo "gratta e vinci" e similari. Incontri finalizzati all'informazione ed alla sensibilizzazione sul problema.

Valorizzazione del significato della esposizione di materiale informativo all'interno dei locali a breve distanza dalle slot-machine e ricevitorie ai sensi del decreto Balduzzi.

L'ASL rilascerà un attestato di qualificazione (bollino blu).

Possibilità, sulla base di verifiche legate ad indicatori di adesione alle buone pratiche del progetto, di forme di incentivazione a cura delle amministrazioni comunali aderenti e/o di Enti territoriali sovraordinati.

Le Amministrazioni comunali cureranno preliminarmente una mappatura dei luoghi deputati al gioco, rilevandone le caratteristiche quali quantitative utili, coinvolgendo i comandi delle polizie locali.

---

## **MODULO INCONTRI CON ESERCENTI**

### **Tre incontri pomeridiani ( 15 -17) di due ore cadauno**

#### Primo incontro:

Definizione e caratteristiche della ludopatia  
Insorgenza e sviluppo del disturbo compulsivo  
Conseguenze sul piano psicologico e riflessi sulla situazione familiare, lavorativa ed economica

#### Secondo incontro:

Caratteristiche del giocatore compulsivo e indicatori di comportamenti associabili alla ludopatia negli avventori  
Condotte antisociali come possibili conseguenze dello sviluppo della dipendenza e dell'indebitamento  
Approccio al giocatore compulsivo

#### Terzo incontro

Aspetti normativi  
Utilizzo del materiale informativo  
Le strutture territoriali preposte alla prevenzione e cura e loro modalità operative

---

### **Istituzioni e territorio**

Incontri con sindaci ed altri rappresentanti istituzionali di sensibilizzazione e per individuare strategie ed azioni.  
Raccordo con gli Uffici di Piano  
Particolare attenzione agli agenti di polizia municipale.  
Possibile utilizzo di strutture già esistenti sul territorio (cooperative, luoghi di aggregazione..) frequentate in particolare da giovani e anziani, per attività socializzanti e riconducibili a forme meno rischiose di gioco.

### **Formazione/informazione per operatori sociali dei Comuni**

Seminari brevi sui nuovi comportamenti di addiction rivolti agli operatori sociali dei Comuni.  
In una visione di rete territoriale addestramento a cura di esperti ASL all'utilizzo come primo screening di semplici test (CPGI, Lie Bet, IAT) in ambiti di vita territoriali, per una migliore intercettazione e selezione del bisogno.  
Durata seminario n. 3 ore per un massimo di n. 10 professionisti a seminario.

## **Produzione e diffusione di materiale informativo**

### **Risorse:**

Sportello:

1 Psicologo

1 Figura sociale (anche per il numero verde e strumenti mediali)

1 Medico

1 Consulente legale

Scuole:

1 Figura sociale

1 Psicologo (per counselling)

Risorse esterne (esperti in comunicazione ad esempio)

Esercenti:

1 Figura sociale

1 Legale

1 Medico

1 Psicologo

Formazione operatori comunali:

1 Psicologo

1 Medico

Altro:

1 Figura amministrativa

1 Supervisore del progetto

### **Strutture già a disposizione:**

Servizi di ascolto, accoglienza e cura del Dipartimento delle Dipendenze della ASL

Interventi nelle scuole dei Dipartimenti della Direzione Sociale

Iniziative contenute nei Piani di Zona

Piani programmatici dei Comuni associati

