**GAMBLING and DREAMS**



**Premessa**

Il fenomeno del gioco d’azzardo è sempre più diffuso tra i giovani.

Secondo l’ultimo studio realizzato dall’Osservatorio Young Millennials Monitor di Nomisma, su un campione di 11mila giovani tra gli 11 e 19 anni, nel corso del 2016 il 49% dei giovani studenti italiani ha tentato la fortuna almeno una volta; si tratta di circa 1.240.000 di ragazzi per cui un minore su due è tentato dalle scommesse, ma solo il 17% ne avverte effettivamente la componente di rischio o dipendenza.

Il 17% degli studenti delle scuole secondarie superiori è *frequent player*, ha giocato una volta a settimana o anche più spesso ed emerge una fascia di giocatori per la quale il rapporto con il gioco d’azzardo assume contorni più critici, con implicazioni negative sulla vita quotidiana e sulle relazioni familiari: il 36% dei giovani giocatori ha nascosto o ridimensionato le proprie abitudini di gioco ai genitori, il 4% ha derogato impegni scolastici per giocare, mentre il gioco ha causato discussioni e litigi con familiari e amici o problemi a scuola nel 5% dei giocatori.

I giovani di oggi sono la prima generazione per i quali le occasioni di gioco sono più vicine, hanno un tabacchino ad ogni angolo del quartiere e posso accedervi facilmente su internet. I genitori spesso vedono il gioco come un’attività innocua e possono avviare i loro figli in scommesse e giochi d’azzardo.

Inoltre l’interesse per il gioco d’azzardo, oltre al profilo socio-demografico del ragazzo (genere, area geografica di residenza, tipo di scuola frequentata), le caratteristiche della famiglia di provenienza e del gruppo dei pari frequentato, il rendimento nonché specifici stili di consumo (energy drink, sostanze d’abuso...), è legato all’incapacità di valutare la struttura probabilistica della possibile vincita.

Prox Experience si propone così come un progetto dove fare un’esperienza diretta di apprendimento sul calcolo delle probabilità nei giochi più utilizzati dai giovani (es. Gratta & Vinci); attivare maggiore consapevolezza e sguardo critico rispetto all’impianto dei giochi d’azzardo e problematizzare l’ampio uso dei giochi di azzardo come comportamento a rischio di dipendenza.

**Obiettivi specifici**

1. Veicolare una corretta informazione sulla struttura *nascosta* dei giochi d’azzardo al fine di sviluppare un senso critico rispetto al gioco come prodotto commerciale
2. Implementare consapevolezza sugli aspetti dell’essere umano sui quali fanno leva i giochi d’azzardo per essere commercialmente appetibili ed agganciare le persone alla reiterazione dell’attività di gioco
3. Favorire una riflessione consapevole sulle dinamiche dell’attività di gioco, sul significato della relazione con questo e sugli aspetti emotivi che ne vengono coinvolti
4. Creare spazi di confronto sul tema

**Destinatari**

\* Istituti di Scuola Secondaria di 2° Grado del Comune di Torino

\* Associazioni e organismi di cittadinanza attiva del Comune di Torino

**Strumenti**

\* Equipe Go Pro. Salute della Struttura Complessa Dipendenze ex ASLTO2 (Educatori Professionali,

Psicologi ed Assistenti Sociali) integrata da operatori della Cooperativa StranaIdea che collabora sul Piano Locale Dipendenze con la S.C.

\* Strumenti multimediali ed installazioni interattive

\* Giochi ed attività di gruppo

\* Pagina Facebook e Profilo Instangram

**Spazi**

\* Centro Promozione della Salute di via Pietro Cossa 280/e (C.P.S.)

\* Contesto di riferimento del gruppo afferente al progetto (classe, associazione, centro aggregativo)

**Metodologia**

La metodologia scelta per la realizzazione di questo progetto è divisa in due momenti:

esperienza immersiva e incontro in classe (o nel contesto di riferimento).

L’esperienza immersiva si svolge nei locali del C.P.S. e consiste nell’attraversare *stanze* in cui avvengono esperienze di apprendimento e confronto sulla struttura dei giochi d’azzardo, sugli aspetti emotivi che ne coinvolgono la reiterazione del comportamento e sul significato correlato alle aspettative, speranze, illusioni e definizione di *pensiero magico*. Il passaggio da una stanza all’altra non è casuale, ma di continuità e integrazione rispetto alla stanza precedente.

Nel secondo incontro vengo ripresi i contenuti più significativi dell’esperienza al C.P.S. e serve per rielaborare l’esperienza e consolidare i messaggi di promozione della salute appresi.

**Attività**

Durante la visita al C.P.S. sono proposte le seguenti attività che possono variare a seconda della tipologia dei partecipanti e di altre variabili organizzative:

Crea il tuo Gratta & Vinci

Il gruppo viene diviso in due sottogruppi a cui viene chiesto di costruire un Gratta 6 Vinci secondo criteri a libera scelta dei partecipanti. Unico obiettivo è che il G&V sia commercialmente appetibile e quindi verrà poi comparato alla struttura dei più venduti in Italia.

Esposizione Museale

Esposizione di diversi reperti relativi alla storia del gioco d’azzardo e al rapporto dell’uomo con esso (astragalo, prime carte da gioco, vecchie schedine, locandine su gare e corse varie …) per individuare nella storia dell’uomo, la naturale correlazione tra giocare e gioco d’azzardo ed il conseguente quotidiano rapporto con il caso e lo sconosciuto.

Timeline

Su una lunga linea del tempo sono affisse delle date mentre ai ragazzi vengono date delle schede con domande a risposte multiple inerenti la storia dei giochi d’azzardo e gli eventi più particolari ad esso correlato. Attraverso l’elaborazione delle risposte, gli ospiti saranno invitati a riflettere sulle dinamiche del caso e del significato che gli rivolgiamo; quotidianamente ed eccezionalmente. Oltre ad apprendenre la stretta correlazione tra gli avvenimenti politico sociali e l’immissione di nuovi giochi sul mercato.

Bandire l’asta

Simulazione di una serie di aste con diversi criteri di rilancio. A piccole squadre, con tanto di premi in palio, gli ospiti sono invitati a calarsi in un’esperienza di coinvolgimento attivo in una dimensione di realizzazione della perdita. Viene così materializzato e svelato il meccanismo di rincorsa della perdita, fra le principali caratteristiche della dipendenza da gioco d’azzardo patologico con l’intenzione di comprendere il momento in cui questo si può eventualmente anticipare e prevenire.

Voglio trovare un senso che non c’è

Un’estrazione casuale, storie di correlazioni spurie, avvenimenti storici che si sono dispiegati secondo significati dati ad avvenimenti prettamente casuali. Cos’è il caso? Perché siamo naturalmente orientati a dare un disegno a successioni di eventi? Tutto spiegato attraverso una mini conferenza interattiva con gli ospiti.

Durante il secondo incontro viene proposta la rielaborazione dei contenuti portati dai partecipanti durante la visita al C.P.S. Ci si confronta su eventuali esperienza dirette di gioco d’azzardo, si mettono in discussione i significati che sottostanno all’attività di gioco e si consolida lo sguardo critico da avere nell’approccio ai giochi in denaro.