PROGETTO

Contrasto al Gioco d'Azzardo Patologico

Regione Lombardia ATS Val Padana

Progetto avviato nell'anno 2016 - Ultimo anno di attività : 2016

Abstract

Obiettivo generale

Il gioco d'azzardo, in diverse forme, ha rappresentato un'attività di divertimento e svago anche per le passate generazioni. La percezione della pericolosità del gioco d'azzardo per gli aspetti socio-economici e per la salute era sancita dalla sua classificazione tra le attività illegali, eccetto per le rare lotterie gestite direttamente dallo Stato o per i pochi Casinò autorizzati. Ma la situazione è molto mutata, nell'ultimo decennio il gioco d'azzardo ha assunto in Italia dimensioni preoccupanti per l'elevato numero di persone che lo praticano e tra questi anche molti giovani. L' accessibilità a questo tipo di gioco è facilitata dalla promozione attraverso numerose campagne pubblicitarie, realizzate attraverso i mezzi di comunicazione e dall'elevato numero di luoghi presenti sul territorio ove è possibile cimentarsi con giochi e scommesse che promettono il trionfo e la ricchezza.

Per molte persone l'esperienza del gioco d'azzardo non rappresenta solo un momento di svago, di competizione con la sorte e di eccitazione piacevole, ma supportato da un atteggiamento responsabile, in molti casi diventa un comportamento reiterato e compulsivo che può compromettere l'equilibrio personale, familiare, lavorativo e finanziario. Il DSM V, ovvero l'ultima edizione del Manuale Diagnostico Statistico dell'Associazione Psichiatrica Americana (APA), strumento di riferimento internazionale per la definizione dei criteri diagnostici inserisce il "gambling disorder", disturbo da gioco d'azzardo, nel capitolo più ampio dei disturbi correlati all'uso di sostanze o altre forme di dipendenza, collocandolo nella sottocategoria di "dipendenza sine substantia", non correlata cioè all'uso e abuso di determinate sostanze, legali o illegali

Tali aspetti di ordine sanitario sono stati considerati anche nel recente testo del DPCM sui LEA , che all' Art. 28 "Assistenza sociosanitaria alle persone con dipendenze patologiche" precisa: "1. Nell'ambito dell'assistenza territoriale, domiciliare e territoriale ad accesso diretto, il Servizio sanitario nazionale garantisce alle persone con dipendenze patologiche, inclusa la dipendenza da gioco d'azzardo???. la presa in carico multidisciplinare e lo svolgimento di un programma terapeutico individualizzato che include le prestazioni mediche specialistiche, diagnostiche e terapeutiche, psicologiche e psicoterapeutiche, e riabilitative necessarie e appropriate nei seguenti ambiti di attività ??"

Alla luce di queste considerazioni Regione Lombardia ha predisposto iniziative volte a contrastare questo fenomeno attraverso interventi di sensibilizzazione, di prevenzione e di cura, delegando le ASL prima, ora le ATS ed ASST alla loro realizzazione, favorendo iniziative di rete che vedono coinvolte le principali Istituzioni e gli Enti del terzo settore.

Analisi di contesto

Il fenomeno del GAP con le sue ricadute sociali, familiari ed economiche, solo recentemente è diventato oggetto di analisi e di ricerca. Il Parlamento ha pubblicato nell'anno 2015 la relazione aggiornata sul tema delle dipendenze da droghe, all'interno della quale trova spazio un'analisi sul gioco d'azzardo: i due comportamenti vengono affrontati assieme, poiché secondo i dati clinici l'eziopatogenesi del GAP è assimilabile a quella della dipendenza da sostanze. Una interessante associazione è stata trovata tra frequenza della pratica del gioco d'azzardo e consumo di sostanze che evidenzia una correlazione lineare tra le due condizioni sia nella popolazione giovanile (15-19 anni) sia in quella generale (15-64 anni).

Un aspetto importante, come mette in evidenza la relazione parlamentare, è la mancanza di dati statistici completi ed esaurienti sulle persone che soffrono di questo disturbo, pertanto i riferimenti quali-quantitativi che vengono forniti in diversi contesti sono il frutto di stime, desunte dagli elementi di conoscenza di cui si è in possesso.
L'incidenza del GAP sulla popolazione non è un dato semplice da ricavare, anche perché il confine tra il comportamento fisiologico, per cui il gioco è considerato come attività ricreativa e piacevole ed accettata socialmente e quello francamente patologico, non è sempre ben delineato e passa attraverso uno stato intermedio, il cosiddetto gioco d'azzardo problematico, caratterizzato da un aumento del tempo e delle spese dedicati al gioco con vincite in denaro, con comportamento a rischio per la salute e necessità di diagnosi precoce ed intervento.
Attualmente, in Italia, secondo la Relazione Annuale al Parlamento 2015, sono circa 12 mila le persone in trattamento per gambling, in 200 servizi territoriali Ser.T. Il decreto legge 13 settembre 2012, n. 158 (Decreto Balduzzi), convertito con modificazioni dalla legge 8 novembre 2012, n. 189 prevede che i cittadini italiani possano essere curati per GAP (gioco d'azzardo patologico) presso i servizi dipendenze presenti in tutte le Aziende Sanitarie.
Altri dati sono ricavati dalle pubblicazioni di seguito indicate.
Si inizia in questi tempi a strutturare un sistema di sorveglianza, nazionale e regionale, che ci permetta di monitorare il tema del gioco d'azzardo e del gioco d'azzardo patologico.
Tutt'ora si fa riferimento al lavoro svolto da Serpelloni Giovanni (Italian Journal on Addiction, Vol. 2 Numero 3-4, 2012), che stima sul totale della popolazione italiana la presenza di giocatori d'azzardo patologici tra lo 0,5% ed il 2,2% (302.093 - 1.329.211).
Secondo i dati ESPAD®Italia i giocatori tra i 15 ed i 19 anni sono stati 60 mila in più dell'anno precedente (in totale sono circa un milione). Il 7% riferisce di giocare 4 o più volte alla settimana. Anche il 38% dei minori scolarizzati (15-17 anni), circa 550 mila studenti, riferisce di aver giocato d'azzardo nel 2015 (erano il 35% nel 2014).
Secondo una pubblicazione del 2015 della Polizia di Stato ("Decalogo per le famiglie sulle nuove dipendenze (a cura di Nadia Onlus e Polizia di Stato), soffre di forme più o meno gravi di dipendenza dal gioco il 50% dei disoccupati, il 25% delle casalinghe, il 17% dei pensionati.
Gioca il 47% della popolazione italiana, l'85% dei giocatori perde in media 40 euro al giorno, e il 25% degli esercizi dedicati al gioco controllati dalle FF.OO. è irregolare.
I ragazzi e le ragazze giocano per: disporre di denaro, sembrare più grandi, frequentare amici e trasgredire.
Sono quasi 24.000 le persone in carico al Sistema Sanitario Nazionale e alle Strutture private convenzionate (fonte Ministero Salute 2015).
Nel 2015 gli italiani hanno speso nel gioco d'azzardo circa 88 miliardi di euro. Nel 2016 abbiamo avuto un incremento dell'8% passando ad un giocato di 95 miliardi di euro (fonte Agipronews - Vita.it)
L'insieme di queste informazioni rendono evidente la necessità di intraprendere iniziative per contrastare il fenomeno. Sul territorio di ATS Val Padana abbiamo una presenza diffusa di esercizi dove poter giocare d'azzardo, circa uno ogni 700 abitanti. Al primo posto i bar, poi le tabaccherie, le sale da gioco e le sale scommesse. Non mancano alberghi e ristoranti.
Abbiamo una presenza media di una "macchinetta" (Newslot e VLT) ogni127 abitanti (fonti: Gazzetta di Mantova del 30 novembre 2015; Mondo Padano del 15 aprile 2016; Cremona Oggi del 18 giugno 2014).
A ciò si aggiunga il gioco d'azzardo on line al quale si può accedere in qualunque luogo ed a qualunque ora. Per contrastare il gioco d'azzardo così realizzato, la prevenzione passa attraverso un più ampio intervento educativo che metta in luce le potenzialità creative di internet, al posto del suo uso

compulsivo.
Tutto ciò premesso, considerata la trasversalità del fenomeno, si ritiene non sia facile individuare specifici destinatari a cui dedicare interventi di prevenzione, pertanto le azioni proposte hanno un ampio spettro di destinatari e di azioni attuate.
Ci si è orientati ad interventi di sensibilizzazione, di informazione e di formazione realizzati in diversi contesti a partire dal 2014.

Metodi e strumenti

Già nel 2014 le ASL di Mantova e Cremona hanno iniziato a collaborare per affrontare il tema del gioco d'azzardo patologico secondo strategie ed obiettivi comuni. La DGR X/856 del 25 ottobre 2013 (misura 5 - azione 1) prevede che le ASL coordinino l'azione di "sensibilizzazione ed informazione della popolazione" sul gioco d'azzardo patologico, mediante l'organizzazione di interventi di prevenzione specifici in contesti scolastici, nel mondo del lavoro e presso gli ambiti di aggregazione.

Nell'anno 2016 gli interventi attuati sono i seguenti, suddivisi tra quelli rivolti alle comunità e quelli rivolti agli studenti.
Comunità: interventi di formazione, che hanno visto il coinvolgimento di 10 operatori, sia dei SerT che del Terzo settore accreditato già attivi sul tema del GAP in un percorso formativo realizzato in due fasi (per un totale di 4 pomeriggi e due giornate), sui temi specifici del gioco d'azzardo patologico e delle sue implicazioni sociali, economiche e di salute, di 3 agenti di Polizia Municipale (n. due incontri di tre ore ciascuno, con focus sulla normativa oltre che sulla patologia), di 216 insegnanti di Istituti Comprensivi Infanzia, Primaria e Secondaria (n. due incontri di due ore ciascuno, con modalità interattive e con l'introduzione al programma regionale LST Program) e di 22 decisori politici (n. due incontri di due ore ciascuno, avente come focus la sensibilizzazione sul tema e le possibili strategie d'intervento) per un totale di 251 persone.

Sono stati coinvolti gli Amministratori Locali di 27 Comuni (su 184 presenti sul territorio) che ci hanno permesso di raggiungere, attraverso attività specifiche e/o partecipando ad eventi di promozione aggregazione sul territorio 1415 adulti, 14 educatori e 58 giovani under 18, per un totale di 1487 persone. Sono stati attuati anche interventi con persone definibili come "target a rischio" (detenuti della Casa Circondariale di Cremona, utenti dei SerT inviati dalla Prefettura, anziani e ospiti di Comunità Terapeutiche) per un totale di 513 persone. Sono stati attuati gruppi di discussione ed informazione sul tema della ludopatia. Sul territorio di alcuni Comuni sono stati attivati sportelli di ascolto dedicati ad un aggancio precoce delle persone bisognose. Sono stati effettuati interventi di ascolto, sostegno e orientamento rivolti a singole persone e famiglie, nonché attività di invio ed accompagnamento ai Servizi preposti. In tal modo sono stati raggiunte circa 60 persone. Con D.d.u.o n. 5149 del 22 giugno 2015 i Comuni lombardi hanno potuto presentare progetti di informazione e sensibilizzazione al tema del gioco d'azzardo patologico, comprendenti diverse azioni (dalla formazione alla mappatura del territorio) indicate da Regione Lombardia.
Su 88 progetti presentati sono stati 5 quelli finanziati ai Comuni dell'attuale ATS Val Padana: Asola (con il Piano di Zona), Crema, Gonzaga, Gussola (con il Piano di Zona) e Borgo Virgilio (con Roncoferraro e Curtatone), per un totale di euro 202.416.
In questi progetti le ASL avevano avuto un ruolo di rilevanza negli aspetti formativi e di informazione / sensibilizzazione.
Altre quattro realtà non sono state finanziate, pur avendo ricevuto l'approvazione dei progetti presentati (Suzzara, Cremona, Comuni dell'Isola Mantovana e Comuni delle Terre dell'Oglio)
Nell'ambito delle Comunità Territoriali sono state coinvolte 2311 persone.

Ambito scolastico: sono state coinvolte 14 Scuole Secondarie di secondo grado (su 31 esistenti sul territorio di ATS Val Padana) e 2 Scuole Secondarie di primo grado.
Queste ultime sono state coinvolte perché avevano aderito al Piano GAP 2015 di ASL di Mantova ma, per motivi interni alla loro organizzazione, non avevano potuto ospitare gli eventi previsti.
Per queste Scuole sono stati coinvolti 61 studenti, 3 insegnanti e 60 genitori.
Il target privilegiato del Piano GAP ATS Val Padana 2016 in ambito scolastico è stato la Secondaria di secondo grado. Le attività sono state rivolte agli studenti, ai docenti e alle famiglie interessate. Presso la Scuola Secondaria di II grado ITIS di Cremona il progetto ha previsto la realizzazione di una indagine conoscitiva sugli stili di vita - Progetto SELFIE - alla quale hanno partecipato 496 studenti. I risultati sono stati successivamente restituiti ai genitori interessati.
Nelle altre Scuole coinvolte sono state organizzate manifestazioni teatrali sul tema, incontri di informazione e sensibilizzazione che hanno visto il coinvolgimento attivo e partecipe di 3280 studenti di età compresa tra i 14 ed i 18 anni, e di 96 insegnanti.
In totale sono state coinvolte 3872 persone, tra cui l'11% della popolazione studentesca delle Secondarie di II grado (3776 su 34184).
In totale sono state raggiunte 6.183 persone circa (sono lo 0,79% della popolazione totale di ATS Val Padana, che è di 775.273 abitanti)

Nel 2015 ASL di Mantova ha aperto una pagina su Facebook (IL PIATTO PIANGE), dove ha raccolto video esplicativi del fenomeno GAP (a cura di "Fate il nostro gioco"), video che riproponevano una lettura emotiva e relazionale (a cura di "Teatro Magro") e la documentazione delle diverse attività in corso sul territorio. ATS Val Padana ha deciso, per il 2016, di mantenere attiva la pagina Facebook, aggiornando la copertina con il nuovo logo di ATS Val Padana, pur non aggiornandola con nuovi materiali.

Valutazione prevista/effettuata
valutazione quantitativa

Tema di salute prevalente :	DIPENDENZE
Temi secondari :	Gioco d'azzardo patologico (gambling) Internet / nuove tecnologie / videogiochi
Setting :	Luoghi del tempo libero Ambienti di lavoro Ambiente scolastico
Destinatari finali :	Scuola Operatori socio-assistenziali Altri professionisti del settore pubblico Minori Giovani Adulti Anziani Altro Sovracomunali (distretti, asl, consorzi socio-assistenziali, province, ecc.)
Mandati :	Piani locali / Aziendali di prevenzione e promozione della salute

Finanziamenti : Leggi Regionali

Responsabili e gruppo di lavoro

DRUSETTA VALTER (responsabile)
Educatore Prof.le
ATS della Val Padana
e-mail : promozione.salute@ats-valpadana.it
Tel. : 0376 334556

Enti promotori e/o partner

Categoria ente : Amministrazione Locale
Comune di Gonzaga
Come promotore; In fase progettuale; In fase di realizzazione; In fase di valutazione;

Categoria ente : Amministrazione Locale
Comune di Borgo Virgilio capofila tra i Comuni di Borgo Virgilio, Curtatone e Roncoferraro
Come promotore; In fase progettuale; In fase di realizzazione; In fase di valutazione;

Categoria ente : Amministrazione Locale
Comune di Asola
Come promotore; In fase progettuale; In fase di realizzazione; In fase di valutazione;

Categoria ente : Amministrazione Locale
Comune di Gussola capofila dell'ambito dei comuni del casalasco
Come promotore; In fase progettuale; In fase di realizzazione; In fase di valutazione;

Categoria ente : Azienda Sanitaria
ASST di Cremona
In fase progettuale; In fase di realizzazione;

Categoria ente : Azienda Sanitaria
ASST di Mantova
In fase progettuale; In fase di realizzazione;

Categoria ente : Azienda Sanitaria
ASST di Crema
In fase progettuale; In fase di realizzazione;

OBIETTIVI

Informare e sensibilizzare la popolazione in generale, e target specifici, sui rischi di patologia legati al gioco d'azzardo

Il gioco d'azzardo è molto diffuso sul territorio nazionale ed è scarsamente normato a livello nazionale. Questi elementi, insieme alla pubblicità e al facile accesso, ha facilitato la diffusione. Gli scarsi dati epidemiologici ci dicono che le categorie maggiormente a rischio sono gli anziani, gli adulti ed i giovani (sia minori che no). Occorre quindi intervenire negli specifici ambiti sociali (Centri sociali e ricreativi, scuole, ecc.), costruendo reti e processi collaborativi, al fine di aumentare la consapevolezza rispetto ai rischi legati al gioco d'azzardo

INTERVENTO AZIONE #1 - 01/01/2016

Ambito scolastico:manifestazioni teatrali, incontri a piccoli gruppi con modalità laboratoriali, assemblee di istituto interattive, indagine conoscitiva sugli stili di vita, formazione insegnanti

Setting : Ambiente scolastico

Scuole coinvolte nell'intervento :

Cremona
Plesso : J TORRIANI
Scuola Secondaria di secondo grado

Curtatone
Plesso : BUSCOLDO - Istituto : I C CURTATONE
Scuola primaria

Mantova
Plesso : IIS C DARCO I DESTE
Scuola Secondaria di secondo grado

Mantova
Plesso : I T E S ALBERTO PITENTINO
Scuola Secondaria di secondo grado

Mantova
Plesso : IST TECNICO ECONOMICO TECN MANTEGNA
Scuola Secondaria di secondo grado

Rivarolo Mantovano
Plesso : RIVAROLO MANTOV SCUOLA MEDIA - Istituto : I C BOZZOLO
Scuola Secondaria di primo grado

Roncoferraro
Plesso : I C RONCOFERRARO
Istituto comprensivo

Suzzara
Plesso : A MANZONI
Scuola Secondaria di secondo grado

Viadana
Plesso : IPSS S G BOSCO - Istituto : I I S SAN GIOVANNI BOSCO
Scuola Secondaria di secondo grado

Metodi non specificati

Descrizione dell'intervento :
Presso:
Istituto Professionale "Arti e Mestieri" di Suzzara si sono svolti tre laboratori con gli studenti;
Istituto Professionale Fondazione "S. Chiara" si è svolto un incontro di formazione per gli insegnanti

INTERVENTO AZIONE #2 - 01/01/2016

Ambito territoriale: formazione degli stakeholder, incontri per la popolazione generale e per target specifici (comunità terapeutiche e casa circondariale di Cremona)

Setting : Ambienti di vita

Comuni coinvolti nell'intervento :
San Giorgio di Mantova; Roncoferraro; Gonzaga; Curtatone; Ceresara; Castel Goffredo; Canneto sull'Oglio; Bagnolo San Vito; Asola; Vescovato; Stagno Lombardo; San Daniele Po; Pieve d'Olmi; Gerre dé Caprioli; Formigara; Crema; Casalmaggiore; Cremona; Suzzara;

Metodi non specificati

INTERVENTO AZIONE #3 - 01/01/2016

mantenimento della pagina facebook "IL PIATTO PIANGE"

Setting : Luoghi informali

Comuni coinvolti nell'intervento :

Metodi non specificati