

Intervista a Giacomo Del Sala - coordinatore dei progetti area GAP e al Dott. Luigi Occhini di C.A.T. cooperativa sociale

1. Può descriverci brevemente gli obiettivi del progetto Tilt-off?

Concorrere alla rimozione delle cause socio/culturali che possono favorire le forme di dipendenza da gioco d'azzardo e promuovere una risposta coordinata e continuativa alle persone che manifestano un problema di gioco d'azzardo patologico.

Il 72% degli uomini e il 74% delle donne infatti si dicono non informati, o scarsamente informati, sulle modalità di accesso ai servizi, e su questo limite crediamo sia importante essere maggiormente incisivi.

Il progetto Tilt-off si propone di attivare interventi di prossimità per prevenire i rischi correlati al gioco d'azzardo nella popolazione generale, anche con azioni di comunità collegate al rafforzamento delle reti dei servizi. Inoltre, si intendono sostenere le attività degli sportelli d'ascolto locali con la partecipazione del privato sociale, implementare le attività svolte dall'unità di strada e attivare azioni di animazione e sensibilizzazione sul territorio.

Sportelli di ascolto che operano in sinergia con SerD e SDS, collegamento con il numero verde regionale, utilizzo di APP di automonitoraggio, sportelli online, uscite con l'ausilio di unità mobile di fronte ai luoghi di gioco e realizzazione di eventi di sensibilizzazione saranno gli strumenti utilizzati per cercare di essere il più efficaci possibile.

2. Quali aspetti metodologici caratterizzano l'intervento di CAT sul gioco d'azzardo?

Il lavoro di strada e outreach è fondamentale per coinvolgere il territorio in un progetto di intervento, promuovendo la partecipazione attiva della comunità.

Si tratta di dimensioni concrete che possono rafforzare le capacità di autocontrollo dei giocatori, offrendo loro una possibilità di contatto con operatori e anche dare origine a una successiva relazione di fiducia.

Queste attività mirano a fornire una diffusione il più capillare possibile di informazioni, supporto e orientamento ai servizi locali, andando a intervenire sia all'interno di realtà comuni che in luoghi che rappresentano situazioni di rischio legate al gioco d'azzardo.

L'outreach favorisce inoltre la costruzione di relazioni con le persone contattate e la collaborazione tra operatori, agenzie di rete e servizi territoriali.

Per cercare di ampliare la possibilità di accesso al progetto, il tutto viene supportato dall'utilizzo di materiali informativi cartacei, di strumenti digitali come Google My Maps / App Dubetter / Canale Telegram e canali comunicativi come il sito internet / la pagina FB ed il canale instagram.

La mappatura territoriale è un aspetto chiave che permette di visualizzare la diffusione di luoghi di gioco, servizi e stakeholders e di conseguenza le aree di maggiore interesse per l'organizzazione di interventi successivi.

La strategia adottata è quella della condivisione e della collaborazione tra i soggetti istituzionali e non istituzionali del territorio ai fini di contrastare e prevenire i rischi derivanti da un uso problematico del gioco d'azzardo.

3. Fra gli interventi attuati da CAT sul GAP, rientrano quelli rivolti agli studenti delle scuole superiori. Cosa emerge rispetto alle loro rappresentazioni del gioco d'azzardo?

Negli ultimi 4 anni CAT ha partecipato al progetto regionale per il contrasto al gioco d'azzardo "Prize". Tale progetto ci ha portato ad incontrare un gran numero di studenti delle superiori sul territorio fiorentino (Firenze/Empoli) e pratese.

Quello che è emerso dai nostri incontri è che le motivazioni principali che spingono i ragazzi ad avvicinarsi al gioco d'azzardo sono: la curiosità (stimolata sia da esperienze all'interno della famiglia, sia all'interno del gruppo dei pari, sia attraverso la visione di contenuti social), il divertimento e il caso, la noia.

La rappresentazione che molto spesso hanno i ragazzi di questa età, e sul quale il nostro intervento voleva andare a lavorare, è che il gioco d'azzardo sia una cosa tutto sommato facile, che la credenza rispetto alle probabilità di vittoria sono maggiori rispetto alla realtà, che soprattutto in certi giochi (scommesse sportive) le proprie conoscenze e le "dritte" assicurate da *influencer* del settore possano innalzare sensibilmente le probabilità di vittoria.

4. Sempre rispetto alla popolazione studentesca che avete incontrato, le sembra molto diffuso il gioco d'azzardo online e se sì quali ragioni possono motivarlo?

Rispetto a quelli che abbiamo avuto modo di incontrare "brevi manu" non emerge una così grande diffusione del gioco classico online (inteso come casinò online, siti di scommesse ecc..) questo probabilmente per la ancora giovane età, per lo più l'intervento infatti ha coinvolto ragazzi di prima e seconda superiore.

Molto più diffusa invece è apparso l'utilizzo dei propri *device* per videogiochi online che al loro interno prevedono delle meccaniche di gioco fortemente associabili al gioco d'azzardo (*loot-box* ad esempio).

Su questo aspetto c'è a parer nostro ancora da lavorare, visto che rispetto ai giochi d'azzardo classici vi è una sottovalutazione del loro impatto da parte delle famiglie.