

Progetto - Il territorio in rete per vincere l'azzardo

FASE 1

Attività propedeutiche alla costituzione dei tavoli di co-progettazione

**L'ASCOLTO DEL TERRITORIO.
RESTITUZIONE DEI FOCUS GROUP**

I focus group

- **Sei** focus group; tra i mesi di settembre e novembre 2015; cui hanno partecipato complessivamente **54 persone**.
- Abbiamo raccolto **i punti di vista, le proposte**, le segnalazioni sul gioco d'azzardo in tre contesti territoriali diversi, di persone che hanno una relazione quotidiana con i giovani, dei giovani, di esperti del gioco positivo.
- **Obiettivo**: accrescere la conoscenza del fenomeno, definire percorsi condivisi ed efficaci di contrasto al gioco d'azzardo e di promozione del gioco positivo,

I diversi aspetti del fenomeno gioco d'azzardo

- Profondamente radicato nella società
- Differenti categorie di giocatori in relazione alla tipologia di gioco
- Il gioco è il tramite per una ricerca di emozioni forti e per un riconoscimento sociale

La percezione

- Giocare è 'normale', è uno svago
- Non è un problema
- Poi, nei casi più gravi, emerge la vergogna
- Diventa una questione privata

I possibili supporti

- La famiglia può essere il problema, ma è anche la leva su cui agire per contrastare il gioco d'azzardo

- L'apparato istituzionale viene a conoscenza solo dei casi più gravi e indirettamente, manca di informazione e formazione sul fenomeno, operatori pubblici e privati si conoscono poco

Alcune parole chiave

- È un fenomeno **pervasivo, trasversale** a tutta la popolazione e **diffuso** in tutte le categorie sociali, anche se con modalità diverse
- È **sommerso e nascosto**
- Caratterizzato da un'**ambivalenza** di fondo
- Induce **emozioni forti**

Suggerimenti e proposte di lavoro

- Valorizzazione dell'esperienza pregressa
- Importanza del mondo dell'associazionismo
- Rete pubblico-privato
- Informazione sull'esistenza di strutture d'aiuto
- Rafforzamento di Call center

Suggerimenti e proposte di lavoro

- Sensibilizzazione e informazione sulle gravi conseguenze che il gioco d'azzardo può determinare
- Far leva sull' 'immediatezza' e sulla spontaneità dei giovani
- Momenti aggregativi di altra natura
- Socializzazione dei giovani, e non solo, al gioco positivo

Suggerimenti e proposte di lavoro

- Sistema di blocco delle slot machine
- Incentivi e/o fiscalità agevolata
- Azioni di sensibilizzazione rivolte agli esercenti

Alcuni spunti di riflessione

- Come rafforzare la collaborazione pubblico-privato?
- Quali strategie comunicative per le campagne di sensibilizzazione e informazione?
- Quali strategie formative per operatori? E quali per gli esercenti?
- Come disincentivare i giovani al gioco d'azzardo e coinvolgerli in altre attività?
- Come costruire percorsi di gioco positivo?