

# BANDO REGIONALE PER LO SVILUPPO E IL CONSOLIDAMENTO DI AZIONI DI PREVENZIONE E CONTRASTO ALLE FORME DI DIPENDENZA DAL GIOCO D'AZZARDO LECITO.

## LINEA 1

### **ATTENTI AL GAP! - RELEASE 2**

Il Comune di Monza ha partecipato al primo bando regionale per lo sviluppo e il consolidamento di azioni di prevenzione e contrasto alle forme di dipendenza dal gioco d'azzardo lecito, in qualità di Ente Capofila di un partenariato che ha visto coinvolti Asl Monza Brianza, I Comuni di Brugherio e Villasanta, il Consorzio Exit Spaziogiovani in un progetto multidisciplinare che ha attivato quasi tutte le azioni del bando. Il metodo seguito è stato quello di predisporre un progetto che puntasse a valorizzare la sinergia sia con enti con i quali vi sono interessi paralleli su competenze differenti, sia con enti con medesime competenze, vicini territorialmente, al fine di raggiungere il massimo valore aggiunto sugli sforzi messi in campo e con l'intento di avviare un processo a tutto campo di carattere generale e diffuso, che toccando tutti i punti strategici della problematica mettesse le basi oltre che l'attenzione sul tema.

Assumendo il ruolo di Ente Capofila, l'Amministrazione monzese ha coinvolto Asl Monza Brianza, I Comuni di Brugherio e Villasanta, il Consorzio Exit, Spaziogiovani in un progetto multidisciplinare che vede attivate quasi tutte le azioni del bando.

Inoltre al suo interno, per la realizzazione del progetto, hanno fatto sinergia i servizi S.U.A.P. e Polizia Amministrativa, Politiche Giovanili e Servizi Sociali.

Concluse le azioni del progetto e valutati i risultati, è chiaramente emersa non solo l'opportunità ma anche la necessità di proseguire alcune azioni

1. **Azioni di informazione/comunicazione - voce A3:** "report agli stakeholder interessati sullo stile di vita dei giovani con affondo specifico sul tema del gioco d'azzardo effettuate mediante la somministrazione di non meno 6.000 questionari anonimi alla popolazione scolastica". Pur raggiungendo il numero di questionari restituiti evidenziato nel progetto come indicatore, l'avvicinarsi della chiusura dell'anno scolastico con tutti gli impegni relativi (il progetto 2015/2016 si è concluso il 30 luglio 2016) non ha certo aiutato a trovare completa disponibilità nei dirigenti scolastici per una più capillare distribuzione del questionario.

Per questo motivo i soggetti partner hanno elaborato, per la partecipazione a questo nuovo bando, la prosecuzione dell'azione A3 attraverso il "*Progetto Selfie*". Il progetto prevede la realizzazione di un'indagine sugli stili di vita degli adolescenti attraverso un questionario anonimo proposto agli studenti delle scuole secondarie di primo grado e rielaborato con il dipartimento di statistica dell'università Bicocca di Milano.

La ricerca toccherà diversi aspetti dello stile di vita degli alunni, con particolare riferimento ad alcuni comportamenti a rischio, tra i quali il gioco d'azzardo, con indagini sul significato e sulla conoscenza diretta o indiretta di tale fenomeno, con attenzione anche agli aspetti sociali, i comportamenti a rischio (coinvolgimento nei principali comportamenti assuntori/disfunzionali, credenze a riguardo, rappresentazione di sé e rapporto con l'altro). Il questionario sarà composto da n. 45 item, riconducibili alle macro aree di vita.

Si prevede di coinvolgere n. 18 scuole e 6 oratori/centri estivi del territorio dei Comuni partner.

I risultati della ricerca saranno restituiti a livello cittadini attraverso un (o più) convegno pubblico ed ai singoli istituti scolastici coinvolti, al fine di supportare con strumenti concreti ed attuali le eventuali scelte di politiche giovanili e/o di prevenzione che le amministrazioni intenderanno mettere in campo.

2. **Mappatura sale gioco - voce D1:** questa azione, regolarmente portata a termine grazie al precedente progetto, aveva visto la partecipazione attiva non solo dei Comuni del partenariato ma anche di ATS (già ASL) che si è occupata di indagini per “mappare” la tipologia dell’utenza con stima della spesa media per soggetto ed altre caratteristiche socio demografiche dei giocatori. Poiché l’indicatore del progetto prevedeva la rilevazione relativamente ad almeno 10 esercizi pubblici e ritenendo tale dato di grande interesse per le Amministrazioni coinvolte, con questa nuova fase del progetto il partenariato ha l’intenzione di ampliare il numero delle rilevazioni estendendo gli esercizi coinvolti.

Gli esiti delle rilevazioni verranno poi trasmesse agli Uffici comunali, saranno oggetto di elaborazione e presentazione pubblica.

Per tali linee di intervento ed attività è previsto un impegno economico complessivo di euro 19.000,00 di cui:

- euro 4.000,00 a carico del Comune di Monza e in quota parte dei partner
- euro 15.000,00 finanziamento Regione Lombardia (pari al 78.95% della spesa complessiva del progetto).

N.	OGGETTO	SOGGETTO	SPESA COMPLESSIVA	DETTAGLIO	FINANZIAMENTO REGIONE	COFINANZIAMENTO
A3	Informazione e comunicazione	Comune di Monza - Brugherio e Villasanta - EXIT	15.000,00	Personale non dipendente - riproduzione di copie - Lavoro dipendente	12.000,00	3.000,00
D1	Mappatura contestuale e azione di controllo	Comune di Monza - Brugherio e Villasanta	4.000,00	Lavoro dipendente	3.000,00	1.000,00
	<b>TOTALI</b>		<b>19.000,00</b>		<b>15.000,00</b>	<b>4.000,00</b>

#### QUADRO STATISTICO DI RIFERIMENTO

POPOLAZIONE TOTALE	170.820
ANZIANI	40.971
STUDENTI	26.272
GESTORI PUBBLICI ESERCIZI E SALE DA GIOCO	765