



nazionale
dipendenze

TUOI NUMERI



I costi sottostimati

ANTICAMERA DELLA ROVINA
Giocarsi un euro al gratta e vinci. Gesto solo apparentemente senza conseguenze...

del'azzardo pervasivo

di **Annalisa Loriga**

In un decennio è diventato una delle grandi industrie d'Italia. Ma non rende allo stato, in tasse, quanto ci si aspetterebbe. E dietro di sé lascia una scia di vittime, per le quali è difficile trovare percorsi di cura: giocatori compulsivi e a rischio, famigliari sofferenti

Lo troviamo ovunque: al bar, nelle tabaccherie, nei centri commerciali, nelle grandi sale create appositamente per attirare visitatori. E poi sui giornali, nella pubblicità in tv, perfino sulle divise della nazionale di calcio. Ora, dopo dieci anni, sembra si sia finalmente inserita la retromarcia, ma in questo decennio l'azzardo è diventato un fenomeno che ha cambiato faccia alla società italiana. Un mondo che da sconosciuto è diventato una delle grandi industrie del paese: produce però non beni e servizi, ma illusioni e solitudine.

Quello dell'azzardo è un mondo all'apparenza scintillante, fatto di colori intermittenti, monitor che lampeggiano, ricerca della buona sorte e sogni che si avverano. In realtà, a chi lo conosce dal di dentro, si rivela come un sistema studiato nei minimi dettagli per macinare incassi. Ma è un business che lascia per strada, abban-

donati a se stessi, coloro che non riescono a farne a meno e diventano giocatori patologici. Sono oltre 800 mila persone in tutta Italia, un numero in costante aumento. Con storie di solitudine, di abbandono, di disperazione, talvolta di morte. Una vera emergenza nazionale, che ancora non è stata studiata fino in fondo e per la quale ancora non esiste un sistema di risposta adeguato alle necessità. Un obiettivo, peraltro, che diventa prioritario ogni giorno che passa.

Due milioni a rischio

Dopo una pausa durata un quadriennio di sostanziale stagnazione (la raccolta complessiva dei giochi, giunta al record di 88,5 miliardi nel 2012, era risalita a 88 miliardi nel 2015), il nostro paese pare di nuovo volersi affidare all'ebbrezza un po' malata dell'azzardo. Slot machine, videolottery e sale scommesse sono presenti in oltre 7 mila comuni italiani, e nei mille che resta-

no (ovviamente sono i più piccoli e meno popolati) fra il lotto e i gratta e vinci c'è sempre modo di tentare la sorte. Circa mezzo milione di macchinette mangiasoldi sparse per il paese, 50 mila videolottery, 2 mila concessionari, 5 mila gestori, 14 mila punti scommesse, la cifra immane di 15 milioni di giocatori abituali: gli italiani hanno speso nell'azzardo, nel 2016, ben 95 miliardi di euro, cioè 260 milioni al giorno, 3.012 euro al secondo, e comunque l'8% in più rispetto all'anno precedente. Il Belpaese contribuisce per più del 20% alla spesa mondiale stimata in azzardo: siamo uno dei mercati più fiorenti al mondo, se non il più fiorente. Da noi si stampano un quinto dei "gratta e vinci" dell'intero pianeta.

NUOVI RECORD Nel 2016 impennata del fatturato

95 miliardi di euro

Il giro d'affari 2016 del settore dell'azzardo (88 nel 2015); lo stato incassa **18,5 miliardi** (8,7 nel 2015), circa il 20% del fatturato

51,6%

La quota del giro d'affari garantita nel 2016 dagli apparecchi di intrattenimento (slot e Vlt), che insieme hanno mobilitato **49,1 miliardi** di euro; seguono il gioco on line (web gaming), lotterie istantanee (gratta e vinci) e tradizionali (a estrazione differita)

25 miliardi 963 milioni

La spesa 2015 degli italiani nelle **340 mila** newslot diffuse nel paese, mentre **22 miliardi 198 milioni** erano stati spesi nelle **poco più di 50 mila** Vlt (sono gli apparecchi dove è possibile giocare cifre più elevate)

14 miliardi 65 milioni

I fondi spesi nel 2015 in Lombardia; seguivano Lazio (**7 miliardi 611 milioni**), Campania (**6 miliardi 821 milioni**); ultimi Basilicata (**486 milioni**), Molise (**352 milioni**) e Valle d'Aosta (**132 milioni**).

Il gioco on line, in crescita, non può comunque essere abbinato a un territorio geografico

“ Delle patologie derivanti dall'azzardo si calcola siano vittima 800 mila persone, mentre circa 2 milioni sono i soggetti a rischio (una persona su trenta). I costi sanitari e sociali sono difficili da stimare... ”

difficili da stimare: il rapporto *Azzardopoli 2.0* compilato da Libera parla, già nel 2012, di almeno 5 miliardi di euro. Infine, vanno pesati anche i mancati versamenti dell'Iva sulla parte di fatturato che non ritorna ai giocatori sotto forma di vincita: soldi che, se usati per l'acquisto di beni e servizi invece che nell'azzardo, genererebbero gettito fiscale per lo stato.

«La principale giustificazione addotta dallo stato per il suo atteggiamento debole e accondiscendente verso l'azzardo – afferma Leonardo Becchetti, ordinario di economia politica all'Università Tor Vergata di Roma – è che il settore contribuisce significativamente alle entrate del paese. In realtà non è così, perché il valore cui fare riferimento non è il Pil, ma è lo stock dei beni spirituali, relazionali, culturali, economici di cui una comunità può godere nel territorio. Da questo punto di vista, il saldo della piaga dell'azzardo è largamente negativo».

Basta una più articolata e complessa valutazione costi-benefici, afferma Becchetti, per «smontare la presunzione della indispensabilità dell'azzardo per la nostra felicità».

Inondati spazi reali e virtuali

Eppure, nonostante un'analisi attenta induca a dubitare che l'azzardo costituisca un affare economico per lo stato, non è affatto facile tornare indietro, dopo un decennio di sviluppo incontrastato del settore. Anni che hanno cambiato radicalmente la percezione di cosa sia il gioco. «Hanno inondato di macchinette i luoghi di passaggio e gli spazi aggregativi, i posti dove le persone vivono, e con la martellante pubblicità ti aggrediscono anche sulle reti virtuali: è davvero difficile oggi non inciampare nell'azzardo – osserva Simone Feder, psicologo, coordinatore dell'Area giovani e dipendenze della comunità Casa del Giovane di Pavia, uno che gli effetti nefasti dell'azzardo li vede ogni giorno nelle tante persone che cerca di aiutare –. La stragrande maggioranza di chi viene da noi è gente normale, di tutte le età e di tutte le classi sociali, dal commerciante all'amministratore delegato, dall'operaio al contadino. Gente che non presentava all'apparenza alcuna vulnerabilità e che invece è caduta nella trappola».

FOTOLIA - AVVENIRE, CAMERA DEI DEPUTATI

Una trappola che non avrebbero incontrato se l'azzardo non avesse goduto di tutta la visibilità che ha. Feder lo spiega con un paradosso: «Se prendo un quartiere di Roma, la Garbatella, e metto ovunque, ad ogni angolo, delle damigiane di vino, e le pubblicizzo per tutto il quartiere, state pur certi che dopo una decina di anni uno studio della popolazione troverà alla Garbatella un tasso di alcolisti maggiore rispetto agli altri quartieri di Roma. Con l'azzardo è successo questo, con la differenza che nessun luogo d'Italia ne è rimasto indenne». Dieci anni di azzardo libero, insomma, hanno cambiato la percezione della gente. E il peggio sta arrivando adesso, con il coinvolgimento dei giovanissimi.

Percezione mancante

Circa un milione sono infatti gli studenti che ammettono di aver giocato d'azzardo nel 2015, un anno in cui – afferma uno studio condotto dalla ricercatrice dell'Istituto di fisiologia clinica del Consiglio nazionale delle ricerche di Pisa, Sabrina Molinaro – i giocatori fra i 15 e i 19 anni sono stati 60 mila in più dell'anno precedente. «Mettendo le slot vicino ai giochi per bambini o nei fast food dove i ragazzi vanno a mangiare con pochi soldi – fa notare Feder – le multinazionali dell'azzardo riescono a intercettare e coltivare nuovi bersagli, a far passare la cultura del gioco come normale. La stessa sponsorizzazione della nazionale di calcio, che tante critiche e proteste ha causato negli scorsi mesi, mira anzitutto a sdoganare agli occhi dei giovani quello che a quanti fra loro non hanno compiuto ancora 18 anni è perfino vietato per legge. Una volta raggiunta la maggiore età, non ci saranno più vincoli».

Non è un caso se oggi, negli adolescenti, manca in genere la percezione chiara della pericolosità del fenomeno, non avendo essi, in molti casi, sviluppato lo spirito critico che permette

di distinguere un gioco di abilità da un gioco d'azzardo. Soprattutto se quest'ultimo è di casa in famiglia: «Del resto, come fai a pensare che una cosa è nociva, se la fanno mamma o papà?». Ecco l'importanza di risvegliare questa consapevolezza, ad esempio con la prevenzione attuata nelle scuole.

Difficile chiedere aiuto da soli

Il giocatore patologico è impulsivo e completamente assorbito dall'azzardo: ripensa alle esperienze passate, programma le successive, pensa a come procurarsi il denaro necessario, mente sul proprio coinvolgimento, nasconde le perdite ai parenti, non riesce a fare a meno di giocare ed è fortemente irritabile quando ci prova. Mette a repentaglio le sicurezze economiche (perdita dei risparmi, caduta nella spirale prestiti-debiti-usura), provoca effetti devastanti sulle sue relazioni professionali, familiari e personali (assenze dal lavoro, licenziamento, separazione, divorzio), si spinge fino ad azioni illegali (furti) e al suicidio (quattro volte superiore alla media).

«È difficile – esplicita Feder – che tali giocatori riescano a chiedere aiuto da soli, di solito è un familiare che li spinge. Per prima cosa, quando te li trovi davanti la prima volta, devi avere con te un avvocato che li rassicuri sulla parte finanziaria, devi far sì che si sentano accuditi. Poi devi capire che tipo di dipendenza hanno sviluppato e a cosa: è molto diverso curare un malato di slot, un malato di scommesse, uno di gratta e vinci. La nostra esperienza è che la terapia individuale è importante, ma nell'azzardo non c'è cura senza il contesto di gruppo: è quello che cambia davvero, è lì che la persona si apre e che gusta il cambiamento. Lì che guarisce. Se si arriva al gruppo, il tasso di riuscita è elevatissimo, e arriva molto più rapidamente di quanto accade con altre dipendenze. come l'alcol o la droga».

Importante è capire che tipo di dipendenza hanno sviluppato e a cosa: è diverso curare un malato di slot, un malato di scommesse, uno di gratta e vinci. Nell'azzardo, in ogni caso, non c'è cura senza contesto di gruppo



IMAGO MUNDI

Di quale cura parliamo?

Le modalità di cura sono però una sfida aperta: «L'azzardo – aggiunge lo psicologo della struttura di Pavia, dove negli ultimi anni sono arrivate oltre 300 persone – manda in crisi anche noi clinici, perché non puoi riproporre modelli applicati ad altre dipendenze. La risposta a questa patologia è esistenziale: non basta il titolo di studio, devi cambiare il tuo sguardo e devi studiare molto. Si parla molto di cura oggi, con l'inserimento nei Lea della cura delle ludopatie arriveranno anche fondi pubblici. Ma di quale cura parliamo? La verità è che c'è un gran bisogno di studiare il fenomeno e che è quanto mai necessario creare una capillare rete di associazioni e movimenti, in modo da rafforzare i legami fra realtà che si sono trovate a dare risposte a una patologia prima quasi inesistente. Condividere e confrontare le esperienze, aiutarsi a vicenda, fare squadra tutti insieme per dare risposte adeguate e tempestive: è la sfida che abbiamo davanti».

Anche perché anche i familiari vanno aiutati, non solo i giocatori. «In media – conclude Feder – ogni giocatore porta nella disperazione cinque o sei persone. Gente sulla cui sofferenza

dobbiamo soffermarci di più. Ce lo fanno capire i bambini, che non sanno manifestare il disagio e vivono attacchi di panico e disagi didattici perché la loro preoccupazione al mattino è cosa capiterà quel giorno al loro papà. E ce lo dicono tragicamente anche i casi di

tentato suicidio registrati di recente; come quella moglie, sessantenne, che dopo una vita di lavoro e sacrifici prima ha scoperto che il marito ha dilapidato tutti i loro risparmi, poi ha provato, con l'aiuto della figlia, a rialzarsi e a riprendere in mano le redini della situazione,

e infine è crollata di fronte al marito che ancora le mentiva e che lei non riusciva più a riconoscere». Altro che luci scintillanti e sogni di vincita: l'azzardo si porta dietro tanta sofferenza. Un'emergenza nazionale, che sarebbe criminale anche solo sminuire.

IMAGO MUNDI

LUDOPATICI IN ERBA
Aggrappato alle macchinette: una patologia che, purtroppo, si può apprendere da bambini...



Tecnologici e vulnerabili, ragazzi a rischio di dipendenza

Campagne, sensibilizzazione a scuola, il concorso Caritas-Miur: riscoprire il senso autentico del gioco, per tutelare i giovani da un'attrazione fatale

di **Cinzia Neglia**

Sono sempre più numerosi ordinanze e regolamenti emessi da amministrazioni comunali, che limitano luoghi e tempi di apertura di nuove sale giochi. Ciò denota, da un lato, un'attenzione sempre più diffusa al fenomeno del gioco patologico, ma d'altro canto non affronta il problema nella sua totalità. Il fenomeno è complesso, invasivo, diffuso, e chi ne diventa vittima è spesso troppo fragile anche solo per avere la forza di chiedere aiuto.

Tra i fattori su cui occorre porre at-

tenzione vie è sicuramente la comunicazione. In questo ambito, occorre anzitutto osservare come a titoli e notizie che appaiono sui media a ogni vincita clamorosa, non corrispondano notizie relative alle quotidiane e sistematiche perdite di molti uomini e donne, anziani, giovani e anche minori. La grande quantità di denaro perso da gente comune non viene enfatizzata: sono più di 5 milioni i gratta e vinci venduti ogni giorno in Italia, è probabile che qualcuno vinca, ma molti di più perdono. E nessuno pubblica i dati, pur

disponibili, degli introiti che i gestori di "macchine da gioco" ricavano, a scapito di quanti restano coinvolti e patologicamente dipendenti da ciò che nulla ha più a che vedere con il gioco. Sarebbe dunque necessaria una comunicazione che non tenda a invogliare al gioco, ma che ne evidenzii i rischi, la facilità con cui si perde il controllo.

Condizione di vulnerabilità
Sarebbero necessari, più in generale, informazioni corrette e stimoli adeguati per innescare riflessioni, all'inter-



no di percorsi di prevenzione che vedano come destinatari anzitutto giovani e minori. Tanti, troppo sono infatti quelli che si incontrano, occupandosi di questo fenomeno. L'allarme sulla presenza di minori nelle fila dei giocatori patologici è emerso, nel 2016, dal confronto tra le Caritas diocesane impegnate a contrastare il gioco d'azzardo, ed è naturalmente confermato da altre fonti.

Tra esse, una ricerca dell'Istituto di fisiologia clinica del Cnr di Pisa, presentata a fine novembre a un convegno Cnca a Roma: la ricerca muove dallo studio campionario Espad Italia, inserito in un omonimo progetto europeo, condotto a livello europeo ogni quattro anni. In Italia, fin dal 1999, monitora un campione rappresentativo (30 mila studenti) delle scuole secondarie di secondo grado, pubbliche e parificate, tra i 15 e i 19 anni. Nel 2015, è risultato che poco meno della metà degli studenti (48,5%, ovvero in totale circa 1,2 milioni di studenti) hanno giocato d'azzardo almeno una volta nella vita e che il 41,7% (poco più di 1 milione) l'ha fatto nell'anno antecedente la rilevazione.

La tendenza tra 2009 e 2014 appariva in decremento, ma è tornata ad aumentare nell'ultima rilevazione: a essere maggiormente attratti dal gioco d'azzardo sono i maschi (51,5% degli studenti coinvolti, contro il 32% delle studentesse); a scommettere con soldi sono naturalmente soprattutto i maggiorenni (47,7%), ma – nonostante la legge italiana lo vieti – nel 2015 hanno giocato d'azzardo anche oltre un terzo dei minorenni (37,7%).

Attraverso altri dati la ricerca evidenzia come pare esserci una battuta d'arresto rispetto alla crescita dei giocatori patologici, a crescere è però il gioco tra i giovani e tra i minorenni (nonostante, va ribadito, che la legge vieti la partecipazione ai giochi pubblici con vincita in denaro ai minori di

LA DIFFUSIONE TRA I MINORI

Un milione di studenti-giocatori

60 mila

I giocatori tra i 15 e i 19 anni in più nel 2015, rispetto all'anno precedente (+3%: dal 39 al 42% della fascia d'età considerata)

7%

I 15-19enni che riferiscono di giocare anche 4 o più volte la settimana

Un milione

Gli studenti che riferiscono di aver giocato denaro almeno una volta nell'ultimo anno; 51% fra i maschi, 32% fra le femmine

550 mila

I minori scolarizzati (15-17 anni, il 38% di tutti gli studenti) che riferiscono di aver giocato d'azzardo nel 2015 (35% nel 2014)

Oltre 50 euro

Quanto dichiara di aver speso nell'ultimo mese l'8% degli studenti giocatori; il 17% ha giocato tra i 10 e i 50 euro, il 75% meno di 10



IMAGO MUNDI / ROMANO SICLIANI


IL GIOCO CHE DIVERTE
Slot-mob a Roma, per sostenere commercianti che hanno deciso di rinunciare alle slot e alle vit...

18 anni). Tra gli elementi di analisi possibili, vi è quello sui giochi più diffusi (scommesse sportive e gratta e vinci), ma è molto interessante quello sugli strumenti più utilizzati (tra i giovani, ovviamente pc, smartphone, internet point, tablet...). Importante è anche la riflessione sulle caratteristiche di chi, tra i giovani, più facilmente sviluppa una dipendenza: fragilità personali, accompagnate da contesti familiari e sociali problematici, da relazioni personali conflittuali e dalla presenza di altre dipendenze (alcol e sostanze stupefacenti), costituiscono una situazione di vulnerabilità, che in assenza di fattori protettivi facilita l'instaurarsi di forme patologiche di dipendenza, anche da gioco.

Consapevolezza e sostegno

Come sviluppare strategie protettive, in proposito? Una società attenta e partecipe può puntare su campagne informative mirate e interventi educativi all'interno delle scuole (ove ben realizzati, hanno già sortito i loro effetti). Proprio in questa direzione va, per esempio, il concorso "La mia vita non è un gioco", promosso da Caritas Italiana e ministero dell'istruzione università e ricerca (adesioni entro il 30 aprile, per informazioni www.caritas.it).

Significative possono essere anche le misure finalizzate a contenere il rischio di attivazione di meccanismi che generano dipendenza: limiti al tempo di gioco quotidiano, alle perdite di denaro, alla possibile vincita.

Sono numerose le proposte già formulate per contenere il gioco patologico. Tra queste, anche la riscoperta della funzione che il gioco aveva in passato, quando era parte di un rito collettivo, era circoscritto ad alcune occasioni, rispondeva a un bisogno di socializzazione, era a "somma zero" (il denaro perso da un giocatore era vinto da un altro), era necessario "organizzarsi" per giocare e non tutti i tempi e tutti i luoghi erano utilizzabili. In generale, bisogna costruire percorsi per far conquistare e riconquistare consapevolezza e controllo, a partire da informazioni corrette, avendo sostegno nei momenti di maggior fragilità: solo così si può iniziare a scalfire il peso di una piaga sociale ormai non più nuova. 

“ Per contenere il gioco patologico, va riscoperta la funzione che il gioco aveva in passato. A questo mira il concorso “La mia vita non è un gioco”, promosso da Caritas e Miur (info: www.caritas.it) ”