

Il gioco d'azzardo e il pericolo ludopatia

DI MADDALENA CAPALBI

L'Enciclopedia Treccani così definisce il gioco: «Giòco (letter. giuòco) s. m. [lat. *iocus* «scherzo, burla», poi «gioco»]. Qualsiasi attività liberamente scelta a cui si dedichino, singolarmente o in gruppo, bambini o adulti senza altri fini immediati che la ricreazione e lo svago, sviluppando ed esercitando nello stesso tempo capacità fisiche, manuali e intellettive». Il gioco quindi come innocenza, proprio come lo intendeva Aristotele che lo accostò alla gioia e alla virtù, distinguendolo dalle attività praticate per necessità. Ma è sempre così? Il gioco d'azzardo, per esempio, è accostabile alla definizione di Aristotele? L'enciclopedia Treccani così lo definisce: «Attività ludica in cui ricorre il fine di lucro e nella quale la vincita o la perdita è in prevalenza aleatoria, avendovi l'abilità un'importanza trascurabile. Ne esistono svariati tipi, dai più antichi, come il gioco dei dadi (*azzardo* deriva dall'arabo *azzahr*, che significa dado), a quelli più recenti effettuati con apparecchi automatici o elettronici. Possono dar luogo a una condizione patologica di dipendenza consistente nell'incapacità cronica di resistere all'impulso al gioco, con conseguenze anche gravemente negative sull'individuo stesso, la sua famiglia e le sue attività professionali».

Il gioco d'azzardo sembra non andare mai in crisi e negli ultimi cinque anni, secondo alcune statistiche, ha avuto un incremento che sfiora il 90% anche se, paradossalmente, la crescita del settore, non è coincisa con l'impennata delle entrate erariali che sono invece diminuite.

Uno degli aspetti più delicati del gioco d'azzardo è il rischio ludopatia che rappresenta un disturbo psicopatologico riconosciuto. Caratteristica di tale dipendenza non è soltanto la voglia della vittoria, ma soprattutto quell'insieme di emozioni forti e nuove che porta-

no ad un'alterazione del sistema bio-comportamentale, e spingono alla ricerca della ricompensa, con conseguente perdita della percezione del tempo, del controllo sul gioco e della valutazione della quantità economica del danno. Come si legge nella Relazione annuale al Parlamento su droga e dipendenze 2015: «La dimensione del fenomeno in Italia è difficilmente stimabile e non esistono studi accreditati, esaustivi e validamente rappresentativi del fenomeno». Secondo i dati del Rapporto Eurispes 2009, in Italia il gioco d'azzardo coinvolge fino al 70-80% della popolazione adulta (circa 30 milioni di persone). La stima però dei giocatori d'azzardo "problematici" (a rischio) varia dall'1,3% al 3,8% della popolazione generale (da 767.000 a 2.296.000 italiani adulti), mentre la stima dei giocatori d'azzardo "patologici" (dipendenza) varia dallo 0,5% al 2,2% (da 302.000 a 1.329.000 italiani adulti). Secondo i dati di ricerca forniti dal Dipartimento per le politiche antidroga (2012-13) la pratica del gioco d'azzardo riguarda il 49,4% degli studenti intervistati. Il problema è andato crescendo, in questi ultimi anni, anche a causa della sempre maggiore diffusione delle opportunità di gioco, le nuove applicazioni degli *smartphone* e della pubblicità dell'azzardo.

Nel 2015 il consumo in giochi degli italiani è stato di 88,2 miliardi di euro. Metà di questo consumo va in macchinette. Nel 2016 la cifra record è stata surclassata e si è arrivati a 95 miliardi spesi nelle macchinette, in scommesse online, in Gratta e Vinci e lotterie varie. Spese pazzesche che surclassano appunto gli 88,2 miliardi del 2015 - +7%, nemmeno il Pil cinese cresce a questa velocità - e doppiano i 47,5 miliardi del 2008. 95 miliardi di euro sono più o meno il 4,4% del Pil italiano. Più del doppio di quanto le famiglie italiane spendano ogni anno tra tasse, rette, lezioni private trasporto scolastico. Più di quanto

- il 4,1% del prodotto interno lordo - lo Stato spenda ogni anno per l'istruzione. Poco meno del crollo degli investimenti in Italia tra il 2007 e il 2015, pari a 109 miliardi di euro. Non molto di meno dei 129 miliardi all'anno che spendiamo, noi tutti per mangiare.

95 miliardi che alimentano le casse dello Stato con un gettito anch'esso da record. 18,5 miliardi, per la precisione. Una cifra che corrisponde a 260 milioni al giorno, 3.012 euro al secondo. Soprattutto, sono 1.583 euro a testa, per ogni italiano. Una cifra che ha pochi eguali al mondo, metà della quale finisce in una delle 414 mila slot machine - una ogni 143 abitanti - disseminate su tutto il territorio nazionale, molte delle quali in mano alla criminalità organizzata che le usa per riciclare il denaro sporco. Per dare un'idea, in tutti gli Stati Uniti ce ne sono circa 800mila.

Tra le regioni la Lombardia è in testa alla classifica per la raccolta complessiva del gioco d'azzardo: 14 miliardi e 65 milioni, segue il Lazio con 7 miliardi e 611 milioni. E poi la Campania con 6 miliardi e 821 milioni, l'Emilia Romagna con 5 miliardi e 994 milioni. Un fenomeno inquietante anche alla luce dei rapporti che intercorrono tra il gioco d'azzardo e la criminalità organizzata che si è costruita un appetibile fonte di guadagno. Le condotte criminali sono per lo più finalizzate all'alterazione del sistema gestito e garantito dallo Stato e su questo sorge una domanda legittima: fino a che punto è corretto che il gioco d'azzardo venga organizzato dallo Stato? ■

© RIPRODUZIONE RISERVATA

a cura di
Fabio La Rosa
**Il gioco d'azzardo
in Italia.**
Contributi per
un approccio
interdisciplinare
Franco Angeli,
pp. 362, € 47,00

