

ARCIRAGAZZI - LUDOPATIA COLPISCE IL 3% DEGLI ITALIANI: GRAVI CONSEGUENZE SULLA PSICHE E SULLA SALUTE. ATTENZIONE ANCHE AGLI ADOLESCENTI. ITALIA TRA I PRIMI PAESI AL MONDO PER GIOCO D'AZZARDO

Si conclude il progetto "Non giocarti la vita" proposto da Arciragazzi Comitato di Roma Onlus. L'appello alle Istituzioni per un maggiore controllo del fenomeno

Problemi posturali, soprattutto a carico della colonna e per la cervicale, ipertensione da stress, disturbi intestinali, insonnia, che si sommano alla dipendenza ed ai danni sul versante psicosociale.

IL PROBLEMA - Gli ultimi dati del Ministero della Salute parlano **di un 54% della popolazione italiana che gioca**. Le stime indicano percentuali comprese fra **l'1,3 ed il 3,8 della popolazione generale come giocatori "problematici" ed un totale di giocatori "patologici" che varia fra lo 0,5 ed 2,2 %**. Come si intuisce, i dati sono piuttosto vaghi (per i giocatori patologici le stime variano da 300mila ad 1,3 milioni), ma quel che è certo è che fra giocatori problematici, patologici e loro famiglie, il numero delle persone coinvolte e direttamente danneggiate da questo fenomeno sta assumendo proporzioni allarmanti. Adolescenti, anziani, e disoccupati sono portatori di fattori di rischio supplementari.

IL PROGETTO - Per tali ragioni Arciragazzi Comitato di Roma Onlus ha ritenuto opportuno di proporre e realizzare il progetto **NON GIOCARTI LA VITA - COME PREVENIRE LA LUDOPATIA** che, con questo incontro, giungendo alla Sua fase conclusiva, raccoglie i risultati ottenuti e li pone a disposizione della collettività, degli esperti e delle Istituzioni. Il progetto sostenuto e finanziato dal Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali ha previsto nel corso della stagione scolastica **una serie d'incontri tra le classi quarte dell'Istituto Professionale Luigi Einaudi (2 quarte del plesso di Via Borromeo - Primavalle Municipio Roma XIV / 2 quarte della sede centrale di Via Santa Maria alle Fornaci e 2 quarte di Via Giorgio del Vecchio - Municipio Roma XIII)** e esperti del settore che attraverso attività ludico-interattive, hanno discusso sul concetto di caso, sul rapporto fortuna-sfortuna, sul rischio di perdere il controllo del gioco e sui costi umani e sociali collegati alla sua dipendenza.

LE CAUSE DEL FENOMENO - *"E' stato un piacere aderire a questo percorso di orientamento per i giovani delle scuole superiori organizzato dall'associazione ArciRagazzi - afferma il **Dr. Claudio Dalpiaz, Psicoterapeuta di Psy+ Onlus (psyplus.org) e Responsabile Area Sud Progetto Orthos (orthos.biz)** - Durante questi incontri, che hanno avuto come obiettivo l'informazione e l'approfondimento nei confronti del gioco d'azzardo, ma non solo, gli allievi si sono dimostrati curiosi, capaci di interrogarsi e di interrogarci in merito alle forme della dipendenza. È importante sottolineare che possiamo sviluppare problematicità nei confronti di qualsiasi forma di azzardo (alea e posta in denaro caratterizzano questo tipo di offerta). Le caratteristiche più perniciose dei giochi d'azzardo sono la velocità, la ripetitività, la disponibilità ubiquitaria: sono comportamenti che si possono fare sempre (24h/24), ovunque (in sale gioco o tramite internet), e che si possono ripetere velocemente (una giocata alle slot machines, ad esempio dura circa tre secondi; nel 10eLotto possiamo giocare 288 volte nelle 24h)."*

I RISULTATI DEL PROGETTO - **Mauro Mennuni, divulgatore scientifico del progetto**, ha raccontato come ha spiegato la problematica del gioco d'azzardo ai ragazzi: *"Sono partito da zero, mi sono informato e grazie alla mediazione di Arciragazzi ho coinvolto alcuni specialisti del settore, per spiegare in maniera efficace cosa sia la ludopatia. Sin da subito abbiamo scoperto che i ragazzi non avevano assolutamente la cognizione del problema, e abbiamo avvertito da parte loro un po' di diffidenza, che però si è trasformata presto in curiosità. Il percorso formativo ha previsto la visione di video e*

*l'esecuzione di giochi, l'accensione di discussioni e di provocazioni, che hanno facilitato la comprensione dei rischi e delle relative conseguenze. Durante le lezioni è emerso che **due studenti per classe, di circa 15 ragazzi ciascuna, sono a conoscenza di un caso di ludopatia nei loro giri più vicini, tra famiglia e amici stretti.** Questa loro testimonianza ha reso più vicina questa problematica anche a chi non la conosceva, rendendola quindi chiara e affrontabile. Per i ragazzi, più dei numeri, forse sono state proprio le testimonianze dei loro compagni a far maturare la consapevolezza che la ludopatia è davvero un problema e che la prevenzione è importante, soprattutto tra i giovani".*

LUDOPATIA COME PATOLOGIA - Nell'esperienza del dr. Claudio Dalpiaz, Psicoterapeuta di Psy+ Onlus (psyplus.org) e Responsabile Area Sud Progetto Orthos (orthos.biz), **gli adolescenti sviluppano problematicità soprattutto nei confronti di scommesse sportive, poker (benché non sia un gioco di alea), lotterie. Tra le persone più anziane, invece, è più frequente la dipendenza da slot machine e da gratta e vinci. In Italia esiste una slot ogni 150 abitanti circa, con una penetrazione che è fra le maggiori al mondo;** inoltre, il nostro è il paese europeo dove il gioco online si è maggiormente diffuso. Al momento sono ancora in stallo le proposte legislative di regolamentazione del settore, e nessun rappresentante politico sta prendendo impegni precisi in materia: per prevenire sensibilmente i danni che derivano dall'economia dell'azzardo, sarebbe infatti necessario contrarre l'offerta dei giochi, ridurre il volume d'affari, riducendo sia gli introiti dei concessionari sia quelli dello stato.

LA SALUTE - *"Le persone che giocano in maniera patologica - aggiunge il Dr. Dalpiaz - e che passano ore ed ore davanti ad un tablet o una slot machine possono certamente sviluppare patologie concomitanti anche sul versante somatico: **problemi posturali, soprattutto a carico della colonna e per la cervicale, ipertensione da stress, disturbi intestinali, insonnia, che si sommano alla dipendenza ed ai danni sul versante psicosociale.** Inoltre, il gioco d'azzardo è spesso correlato al tabagismo, all'uso di alcol e talvolta anche di stupefacenti. La dipendenza d'azzardo danneggia globalmente la qualità della vita di chi ne è vittima: non solo le condizioni psicologiche e fisiche ne risentono, ma anche il sistema di relazioni in cui la persona vive viene sgretolato, cosa che induce un progressivo isolamento, una spirale discendente che va affrontata con l'aiuto di professionisti esperti.*

CAUSE E CONSEGUENZE - Molti fattori possono favorire lo sviluppo di dipendenza dal gioco: **la familiarità per azzardo o altre dipendenze, la presenza di disturbi d'ansia o depressivi, la carenza di una socialità reale.** Nella maggior parte dei casi l'azzardo viene vissuto in solitudine. *"I giochi che si fanno in compagnia sono invece, in genere, meno problematici rispetto a quelli solitari - specifica il Dr. Dalpiaz - L'appartenenza, la co-costruzione, il fare insieme sono fattori protettivi importanti, e le amministrazioni che vogliono porre un argine al dilagare incontrollato dell'azzardo (così come delle altre dipendenze) dovranno ripensare alla necessità di garantire sul territorio spazi di socialità libera, non mediata dal denaro, spazi culturali, solidali, inclusivi, transgenerazionali".*

MA VINCERE E' DAVVERO FACILE COME DICONO? - **Vincere ai gratta e vinci è facile: 4 biglietti su 10 sono vincenti, ma di questi il 90% fornisce una vittoria in pareggio,** per esempio 5 euro, ossia il costo del biglietto, oppure pari al doppio del valore di acquisto, per esempio 10 euro. Solo il restante 10% dei 4 biglietti vincenti può dare un premio maggiore. **Anche aggiudicarsi un premio alle slot machine non è impossibile: la macchina, infatti, conserva soltanto il 25% dei gettoni, mentre il 75% deve essere per forza restituito in vincite.** Ovviamente si parla di media temporale, non di percentuale predeterminata giornaliera, quindi un giorno si potrebbe vincere meno del 75% di quanto si è giocato, il giorno successivo di più. In questi casi **il giocatore che azzarda con più frequenza probabilmente tornerà a casa con il 25% di denaro in meno rispetto a quello che ha giocato,** cioè sarà sempre un perdente, mentre quello che gioca una volta ogni tanto ha più chance di portarsi a casa una vincita.

ADOLESCENTI E GIOCO: LAZIO SOPRA LA MEDIA - Il gioco d'azzardo sembra essere in calo fra i ragazzi italiani tra i 15 e i 19 anni, mentre cresce invece il gioco online. Lo afferma lo studio ESPAD@italia2014 realizzato dall'Istituto di Fisiologia Clinica - reparto di epidemiologia e ricerca sui servizi sanitari del CNR di Pisa su un campione di oltre 30.000 studenti di 405 scuole superiori del Paese. Rispetto al 2009 - 2011 quando la percentuale dei 15 - 19enni dediti abitualmente a questa

attività era del 47%, nel 2014 si scende al 39%. In termini assoluti, sono stati oltre 900mila gli studenti che hanno giocato d'azzardo almeno una volta nello scorso anno, mentre erano circa 1,1 milioni negli anni tra il 2009 ed il 2011. In lieve crescita il gioco online (dal 9% del 2013 si sale al 17% del 2014). Le regioni con le percentuali di giocatori con profilo a rischio superiori alla media sono prevalentemente al Centro Sud (Lazio Basilicata, Abruzzo, Molise, Campania, Sicilia) 11.5 - 13.2% contro l'11% del valore nazionale.

Tra i giochi più "accessibili", in testa ci sono i gratta e vinci col 71% delle preferenze (ma in diminuzione rispetto al 77% del 2012): "Attualmente sono ben 60 le tipologie, diversificate per prezzo e tipo di vincita, disponibili nei posti più comuni e frequentati anche dai ragazzi, come i bar, gli autogrill, i supermercati o i distributori automatici installati presso i centri commerciali", spiega Sabrina Molinaro, dell'Irc-Cnr, responsabile dello studio. "In ordine di preferenza, seguono scommesse sportive (49%), bingo e la tombola (33%) e totocalcio (28%). Non mancano coloro che giocano a carte (24%) e al video poker o slot (14%). Circa tre quarti dei giovani ha speso non più di 10 euro nel mese antecedente lo svolgimento dello studio, mentre il 18% ha speso tra gli 11 e i 50 euro e l'8% oltre 50 euro".

Sono le regioni meridionali e il Lazio a far registrare prevalenze di giocatori nell'ultimo anno superiori alla media nazionale, con valori compresi tra il 44.8 e il 49.3%; le regioni del Nord, ad eccezione della Lombardia, sono invece al di sotto (29.5-32.8%), mentre la Lombardia e il Centro, escluso il Lazio, si allineano al valore nazionale (32.9-44.7). Più specificamente, però, le regioni con le percentuali di giocatori a rischio superiori alla media sono prevalentemente al Centro-Sud (Lazio, Basilicata, Abruzzo, Molise, Campania e Sicilia), 11.5-13.2% contro l'11% del valore nazionale. Abruzzo, Molise, Campania, Calabria, Sardegna e Sicilia fanno registrare valori superiori alla media di studenti che riportano un profilo di gioco definito problematico (8.1-10.1% contro 7.6% del valore nazionale).