

LUDOPAVIA, UN DRAMMA CHE NON TUTTI CONOSCONO

A tre anni dai riflettori del New York Times sulla nostra città, cos'è cambiato in Italia?

Il gioco d'azzardo è oggi diffuso in gran parte del mondo, ma da millenni questa cattiva abitudine caratterizza la vita di una buona parte della società.

Gli antichi Romani, ad esempio, scommettevano sulle corse di bighe e quadrighe e offrivano sacrifici alla dea Fortuna; fu anche emanata una legge, la Lex Alearia, che proibiva alcuni giochi come la morra. Altri svaghi popolari erano i giochi da tavolo, tra cui il *ludus latruncolorum*, progenitore della dama.

Al giorno d'oggi si privilegiano le slot machine o i casinò; tuttavia il vizio del gioco, assai mutevole nelle sue forme, persiste e rappresenta un grave problema per molte persone.

Spostiamo ora lo sguardo ad una delle città più toccate da questo fenomeno sociale: Pavia, che unisce il glorioso titolo di città universitaria a quello ignominioso di "capitale del gioco d'azzardo".

Il crescente numero di giocatori ha portato tre anni fa la città lombarda sulla prima pagina del New York Times. A cosa abbiamo assistito, nel frattempo?

Si stima che qui il rapporto tra slot machine e popolazione sia di una ogni 104 abitanti, ben oltre la media nazionale (1:143), già per niente invidiabile (negli Stati Uniti questo rapporto è 1:372 !).

Sembra che la crisi abbia incentivato lo sviluppo del settore perché, sebbene le imprese coinvolte siano diminuite, c'è stato un notevole aumento di giocatori (+24,8%), dovuto anche alla difficile situazione economica di molte famiglie, che hanno provato la via della ricchezza facile, non potendo contare sul lavoro.

Se la povertà ha portato molti a giocare, d'altro canto la crisi ha toccato anche i baristi, che non hanno certo rinunciato ad una fonte di entrate sicura, evitando peraltro di pagare le società che controllano le slot machine, le quali applicano una multa a chi, eliminando gli apparecchi, diminuisce le loro entrate.

Anche la demografia delle vittime dell'azzardo è cambiata: in aumento le madri tra i 35 e i 55 anni, che sono un quarto dei giocatori totali, e i minorenni.

Si pensa che il percorso tipo compiuto dai giovani inizi intorno ai 12 anni, età in cui si fanno le prime scommesse o le prime giocate in compagnia dei genitori; intorno ai 15 anni per molti è già divenuta un'abitudine.

A questo proposito l'ASST pavese ha organizzato diversi corsi di educazione e prevenzione nelle scuole. Laddove però non si riesce a prevenire (si consideri che questi incontri sono una novità), interviene direttamente il centro specializzato.

Di fondamentale importanza nel percorso di disassuefazione è la famiglia: la scoperta della dipendenza deve essere repentina e i familiari per primi devono intervenire, contattando anche i centri competenti in materia. Un intervento in ritardo potrebbe causare l'aggravarsi del problema, che spesso porta alla necessità di tenere i "giocatori" in comunità, circondati da psicologi.

Per compiere una graduale transizione verso l'indipendenza dal gioco, è perciò necessario rispondere immediatamente ai segnali; nella terapia si otterranno effetti migliori se il soggetto non si percepisce come "paziente".

Come forse non tutti sanno, la ludopatia (ufficialmente "disturbo da gioco d'azzardo", o DGA) è una vera e propria patologia riconosciuta dall'Organizzazione Mondiale della Sanità, che l'ha annoverata tra i "disturbi da dipendenza legati all'abuso di sostanze", per quanto non ne comporti l'assunzione.

Del resto le analogie con le dipendenze da alcool, droga e tabacco sono notevoli: ad esempio il desiderio di alzare la giocata è simile a quello di aumentare il livello di nicotina o la gradazione alcolica, e gli scommettitori patologici tendono a non rendersi conto del loro livello di assuefazione. Inoltre il DGA è frequentemente abbinato ad altre patologie mentali:

i ludopatici presentano spesso disturbi della personalità, quali comportamenti antisociali, narcisistici, ossessivo-compulsivi ed impulsivi.

Spesso i giocatori dipendenti cadono in depressione; a questo sono dovuti i numerosi tentativi di suicidio. Secondo gli studi al riguardo, gli azzardi preferiti variano con le categorie:

gli uomini e i ragazzi tendono a fare scommesse in Internet o a giocare con slot machine e video-lottery, mentre le donne sono generalmente legate ai Gratta & vinci.

Le giocatrici sono inoltre restie a svelare la dipendenza, più di quanto lo siano gli uomini.

Per contrastare l'aumento dei giocatori era stata approvata nel 2012 una legge che prevedeva una distanza minima tra slot machine o pubblicità di gioco d'azzardo e scuole, fissata a 200 metri, anche se alcune regioni l'hanno elevata a 500.

Gli effetti di questo provvedimento non sono stati eccellenti: la legge riguardava solo i locali di nuova apertura; quindi il barista in possesso di slot machine da anni non era obbligato a rimuovere le macchinette.

Nel dibattito politico sul tema erano emerse altre proposte, tra le quali l'idea di scrivere le avvertenze sull'uso, come si fa nella vendita di tabacco ("Il fumo uccide", per esempio).

Nessuna di queste proposte si è però concretizzata. Gli ultimi cambiamenti hanno riguardato la tassazione, che è passata dal 5,5% al 6%, a seguito della "manovrina" del governo Gentiloni, nell'aprile del 2017.

Secondo le dichiarazioni del sottosegretario all'economia Baretta, a partire da quest'anno le slot verranno eliminate da hotel e locali balneari per poi essere completamente sradicate nel 2020 anche dai bar e dai tabacchi.

Rimangono però poco chiare le modalità con cui si potranno ridurre drasticamente le slot machine e desta sospetto la presenza di Baretta stesso ad una fiera delle società che si occupano di azzardo.

Inoltre le restrizioni non riguarderanno tutte le slot machine e non limitano un altro fenomeno correlato, oggi in grande crescita:

le scommesse e i giochi in Internet, che contribuiscono a rendere l'Italia il primo mercato europeo dell'azzardo, sono molto in voga tra i giovani.

Tornando alla "Las Vegas italiana", bisogna difendere i recenti traguardi, poiché oggi c'è una forte mobilitazione di associazioni contrarie al gioco d'azzardo. Promotore di una delle maggiori è Simone Feder - psicologo della "Casa del Giovane" - che, occupandosi quotidianamente di casi difficili, è riuscito a sponsorizzare la campagna "No Slot", di cui si vedono spesso gli adesivi attaccati alle vetrine dei 159 bar pavesi che vi hanno aderito.

Ciò che emerge dalle parole di Feder, che coordina le associazioni e le istituzioni contro gli azzardi in Lombardia, è il problema culturale: Pavia in questi anni ha fatto grandi progressi, dovuti alla reazione al triste primato e al sostegno dato da molti cittadini pavesi e dagli esercenti che hanno scelto di eliminare le macchinette (riuniti nel movimento "Senza Slot"), ma le cause profonde non sono state debellate e difficilmente lo saranno a breve, perché sono anzitutto problemi della nostra società.

Ne "Il giocatore", Dostoevskij si chiede perché l'azzardo venga considerato un cattivo metodo per arricchirsi; è una questione che dovremmo porci di più: siamo propensi a ritenerlo un pessimo metodo, ma non riusciamo sempre ad indignarci quando vediamo i grandi campioni dello sport che pubblicizzano gli azzardi o i siti di scommesse.

Adam Smith teorizzò la presenza di una "mano invisibile" che regola il commercio in un mercato libero. Ma l'azzardo, oltre che una dipendenza, è un'economia malata e la mano invisibile che lo controlla è la frenesia, la voglia di giocare di più, di vincere di più, di rischiare di più.

Il gioco d'azzardo è una corsa all'infinito quasi costante, affannosa, fino a quando si rimane senza fiato.