

RAPPORTO SULLE LUDOPATIE

**SE L'ITALIA IN CRISI
PUNTA SULL'AZZARDO**

Massimiliano Panarari

Tra le emergenze sociali nazionali si staglia, gravemente, la ludopatia. Una piaga autentica, come ben sanno i lettori, trattandosi di un tema che sta molto a cuore, e da tempo, a questo giornale. Il gioco d'azzardo continua a ingrossare le (dolenti) file del suo esercito, composto da svariate persone che incrociamo ogni giorno, e che l'ultimo studio Ipsad (la ricerca dedicata alle dipendenze) dell'Istituto di fisiologia clinica del Consiglio Nazionale delle Ricerche (Cnr) descrive tristemente, giustappunto, come un'armata.

Il numero di giocatori (da intendersi come coloro che hanno giocato almeno una volta) di età tra i 15 e i 64 anni nel 2014 coincideva con 10 milioni di persone; nel 2017, è salito a 17 milioni. E, tra di loro, i giocatori problematici (quelli patologici) sono passati dai 100mila del 2007 a 400mila (il 47 per cento dei quali possiede un reddito tra i 15mila e i 36mila euro). Una crescita esponenziale, con l'unica nota positiva rappresentata dal calo dei giocatori tra i più giovani (la fascia 15-19 e dei «millennials»), i quali passano da un milione 400mila a un milione.

CONTINUA A PAGINA 9

Ad aggravare in maniera ulteriore una situazione estremamente preoccupante arriva poi l'ennesimo paradosso tipicamente italico: sono stati, difatti, stanziati dal governo 50 milioni all'anno per un triennio (una cifra peraltro non straordinaria, ma ovviamente assai utile) con finalità di contrasto della ludopatia, eppure i Sert non riescono a ottenerli per l'ennesima vicenda kafkiana di tipo burocratico. Nella «classifica di gradimento» dei giochi d'azzardo istantanea del «gratta e vinci», si mantiene sugli standard abituali di frequenza di giocate il lotto, mentre i videopoker si trovano insidiati quanto a diffusione dalle scommesse sportive (che vengono effettuate dal 72,8% dei giocatori). Un segnale indiscutibile della penetrazione e della potenza dei «persuasori occulti» che si avvalgono dei massicci investimenti pubblicitari in questo ambito, nonché della presenza capillare di sale da gioco o luoghi dove effettuare una scommessa (lo studio evidenzia come il 58% dei giocatori dichiarati di poterne raggiungere uno con una percorrenza a piedi inferiore ai cinque minuti). Come pure, e in special modo, un indizio del mutamento del settore - e del suo allargamento senza fine - determinato dal cellulare, il canale privilegiato da molti scommettitori e giocatori per le puntate (e perdite...).

Soprattutto, la ricerca del Cnr mette in evidenza come almeno un terzo di coloro che giocano consideri possibile e plausibile modificare la propria vita mediante il «colpo di fortuna/finestra di opportunità»

dalla prima

**SE L'ITALIA IN CRISI
PUNTA SULL'AZZARDO**

MASSIMILIANO PANARARI*

derivante dal gioco d'azzardo, testimonianza di un indebolimento della facoltà cognitiva di interpretazione della realtà, per un verso, e della ricerca di una via di arricchimento che prescinde dalla visione del lavoro, per l'altro (naturalmente, va tenuto presente il fatto che nel novero dei giocatori vi sono disoccupati o inoccupati di lungo periodo, e specialmente persone che hanno perduto l'occupazione nel corso della tremenda recessione di questi anni).

Ne deriva, così, un ulteriore elemento problematico rispetto al contesto sociale, che non rimanda esclusivamente a una condizione di impoverimento pensata come superabile attraverso il gioco (come infatti ritiene il 39,1% dei giocatori, convinto di poter diventare ricco in questa maniera). Ma anche, e soprattutto, a un livello simbolico e «ideologico» (sotto vari profili di matrice neoliberalista), che ha consolidato la visione del caso e dell'azzardo quali uniche occasioni «reali» esistenti, sgretolando il piano della fiducia nelle capacità e qualità individuali come strumenti per migliorare le proprie condizioni di vita e giungere al benessere. Un cambio di mentalità dalle implicazioni inquietanti, e malauguratamente difficili da scalfire. E che richiede, appunto, un lavoro di cura vero e proprio, delegato praticamente in toto al volontariato e ad alcuni operatori specializzati, mentre i fondi per la ludopatia si arenano nelle pastoie della burocrazia, e lo Stato preferisce continuare a fare il biscazziere.

* Docente di Analisi politiche e di Management Pubblico Università Bicconi - Milano

