

Università Bocconi: gli italiani spendono più nel gioco d'azzardo che nei prodotti finanziari

Le ludopatie sono una malattia

San Patrignano cura (in 18 mesi) la dipendenza da gioco

DI CARLO VALENTINI

Il gioco non va demonizzato ma gestito. Quando era vietato proliferava la clandestinità, ora che è ammesso è possibile monitorarlo e intervenire per arginare comportamenti compulsivi. In particolare è il gioco online che desta preoccupazione per le difficoltà di un effettivo controllo. Che il problema non vada sottovalutato, anche a vantaggio di chi considera il gioco un proprio divertimento passatempo, lo conferma, insieme, una ricerca dell'università Bocconi e l'impegno di San Patrignano che accanto alla sua attività di recupero dei tossicodipendenti sta sviluppando anche un'appendice per chi è giocodipendente.

È la prima volta che la Bocconi compie un'analisi di questo fenomeno e Valerio Ferraro (economista nel team dell'Osservatorio sui conti pubblici della Bocconi) sintetizza i risultati: «Con una crescita che dura da più di vent'anni, nel 2025 il settore del gioco d'azzardo in Italia ha raggiunto dimensioni imponenti: 165 miliardi scommessi, il 7,3% del Pil, come se ciascun italiano (maggiormente) avesse giocato ogni giorno 7,65 euro. Una somma che vale l'85% della spesa delle famiglie italiane in alimentari e più del doppio della spesa in

servizi assicurativi e finanziari. La perdita netta (puntate meno vincite) è la più alta d'Europa, sia pro capite che sul Pil. Tra le regioni d'Italia, quelle del Sud spiccano per le somme giocate e perse pro capite, ma perdono con minore frequenza rispetto alle regioni del Nord grazie ad una preferenza per i giochi di abilità online. In questo scenario, il gettito erariale prodotto dal gioco, seppur in aumento nominale, soffre di una decrescita in rapporto ai volumi di gioco, dal 19,4% nel 2006 al 6,9% nel 2025. La riduzione dipende soprattutto dallo spostamento verso il gioco online, meno tassato, più capillare e più esposto a fenomeni di elusione o illegalità. Questo assottigliamento rischia inoltre di sottrarre risorse ad uno Stato che investe poco più di 30 milioni di euro in prevenzione e cura dei disturbi legati al gioco, ovvero neanche lo 0,3% di quanto incassa tassando i giocatori, anche patologici».

Non a caso San Patrignano si è aperta alle nuove dipendenze, dall'uso compulsivo dei cellulari al gioco. Dice Letizia Moratti, co-fondatrice della Comunità: «L'esperienza di San Patrignano insegna che dietro ogni dipendenza c'è una persona, con le sue fragilità, le sue ferite e il bisogno di essere accompagnata verso una nuova possibilità».

In Comunità il percorso è di tipo residenziale, dura un anno e mezzo o più. In alcuni casi ci si avvale di un supporto

psicoterapeutico volto a rimuovere tutte le convinzioni relative al gioco e a tutti gli atteggiamenti sbagliati che la dipendenza porta ad assumere. Spiegano i responsabili del settore: «La persona è seguita da uno psicoterapeuta e da un educatore. Oltre a questi, successivamente il giocatore patologico viene affiancato da un altro ospite della struttura che è in fase di conclusione del percorso. Inoltre viene individuata all'interno della famiglia la persona che diventerà per lui una figura di riferimento e che sarà in costante contatto con l'educatore. A metà percorso, è prevista una verifica di qualche giorno all'interno del proprio contesto d'origine e questo serve alla persona per responsabilizzarsi e prendere coscienza dei propri cambiamenti. Al termine di queste giornate, il rientro in comunità è seguito da un'analisi di quanto vissuto e si arricchisce della presa in carico di una nuova persona entrata in per-

corso».

L'Istituto di Neuroscienze conferma che dalla ludopatia si può guarire: «Essendo una dipendenza riconosciuta come disturbo psicologico, richiede un percorso di cura mirato. Non si guarisce da soli o dall'oggi al domani, ma con il giusto aiuto è possibile tornare a una vita serena».

Tra gli ospiti che San Patrignano ha già aiutato e si raccontano vi è Jacopo Ba-



Peso: 70%

gherini, giocatore di calcio (portiere) di successo: «Ero un giocatore con ottimi risultati ma fuori dal campo mi stavo distruggendo la vita a causa della dipendenza dal gioco, ho deciso quindi di partire per

San Patrignano per farmi curare. Sono rimasto 18 mesi. Adesso sono io che aiuto le famiglie in difficoltà».

Mentre **Nino Modica** è ora un apprezzato produttore di canditi artigianali: «A un certo punto della mia vita mi sono scoperto vulnerabile, un po' alla volta ho iniziato a caccarmi dentro. Avevo una sorta di vita parallela; sia chiaro non ho mai commesso nulla di illecito, per fortuna. Ma la mattina mi alzavo e pensavo solo a giocare. Era un inferno, vivevo in funzione dei soldi che dovevo procurarmi per giocare. Quelli sono veri campanelli di allarme. Sono patito per San Patrignano sapendo che sarei stato via per circa un anno e mezzo; ho detto a tutti che andavo a Dubai per lavoro. Una volta in Comunità ho iniziato il percorso, all'inizio davvero duro. Ma sono riusci-

to a togliermi questo peso e ricominciare».

Quindi se affrontata a dovere, dalla ludopatia sene esce. Altre comunità, oltre a San Patrignano, hanno incominciato ad interessarsi alla questione, sono sorti in varie regioni gruppi di Giocatori Anonimi, i cui membri si sostengono tra loro, e l'Istituto superiore di sanità ha avviato un numero verde gratuito (800558822, dalle ore 10 alle 16, dal lunedì al venerdì) per ricevere consulenza e supporto. Molte Asl si stanno attrezzando.

Conclude Ferraro: «Lo Stato sembra trovarsi in una situazione di conflitto d'interessi. Da una parte ha interesse a incanalare entro circuiti legali una domanda di gioco che, se lasciata senza sbocchi regolati, alimenterebbe mercati illeciti e offshore; così facendo, garantisce al tempo stesso una fonte consistente di gettito e sottrae spazio alla criminalità organizzata.

D'altra parte, ha il do-

vere di contenere la diffusione dei disturbi da gioco e i costi sociali che ne derivano, con la difficoltà aggiuntiva che la componente più problematica del fenomeno è anche la più redditizia per i conti pubblici. Il conflitto d'interessi che caratterizza l'intervento pubblico nel settore del gioco d'azzardo non può essere eliminato, ma può essere gestito subordinando la produzione di gettito alle priorità di salute pubblica, ai rischi sociali e sanitari, sia nella definizione delle regole di mercato che nelle valutazioni delle politiche adottate, quand'anche ciò riduca le entrate erariali nel breve periodo».

— © Riproduzione riservata —

L'Istituto di Neuroscienze conferma che dalla ludopatia si può guarire: «Essendo una dipendenza riconosciuta come disturbo psicologico, richiede un percorso di cura mirato. Non si guarisce da soli o dall'oggi al domani, ma con il giusto aiuto è possibile tornare a una vita serena»

Il gioco non va demonizzato ma gestito. Quando era vietato, proliferava la clandestinità, ora che è ammesso è possibile monitorarlo e intervenire per arginare comportamenti compulsivi. In particolare è il gioco on line che desta preoccupazione per le difficoltà di un effettivo controllo



Letizia Moratti cofondatrice della Comunità di San Patrignano e Roberta Metsola, presidente del Parlamento europeo



Peso: 70%