Per un giocatore su due è malattia: allarme gioco d'azzardo

🕒 28 gennaio 2015 17:31

Ammalarsi di gioco d'azzardo, tanto da non poterne fare più a meno. E' la condizione di un giocatore su due in Italia: un dato che fotografa una realtà sempre più preoccupante. Sono infatti tre milioni, secondo una stima del Cnr, gli italiani a rischio ludopatia e ad essere vittima della dipendenza d'azzardo, soprattutto on line, anche 500mila teen-ager. A riaccendere i riflettori su un trend in crescita sono gli psicologi, mentre sul fronte politico è ancora al palo il ddl per il contrasto alle ludopatie. L'ultima istantanea del fenomeno arriva da un sondaggio on line dell'Associazione Europea Disturbi da Attacchi di Panico (Eurodap).

Il gioco d'azzardo, spiega la psicologa e presidente Eurodap Paola Vinciguerra – che domani presenterà a Roma il libro 'Gioco D'azzardo, difendersi si può' (Minerva Edizioni), di cui è autrice insieme al segretario dell'Unione nazionale consumatori Massimiliano Dona – "per 1 giocatore su 2 è diventata un'esperienza emotiva insostituibile destinata a trasformarsi in qualcosa di più serio, in una forma di compulsività tale da provocare nei giocatori e nelle loro famiglie pesanti ripercussioni". Al sondaggio on line hanno risposto 850 persone tra i 25 e i 65 anni e dalle risposte è emerso che il 20% del campione ha le caratteristiche di un patologico grave, ossia si tratta di persone che non riescono a sottrarsi al gioco; il 30% è patologico (siamo in presenza di una malattia legata al gioco); un altro 20% del campione è risultato a rischio, nel senso che l'abitudine al gioco potrebbe facilmente diventare una malattia, mentre il restante 30% del campione si è dichiarato giocatore occasionale.

Dai dati emerge che "il 50% del campione intervistato è composto da giocatori patologici – spiega Vinciguerra -. Il gioco d'azzardo, dunque, è in aumento ed è ormai entrato a far parte della vita quotidiana delle persone, a cominciare dai Gratta e Vinci per finire col gioco pesante che sempre di più si sta diffondendo su Internet". L'allarme, secondo recenti stime, riguarderebbe anche 500mila adolescenti tra 15 e 17 anni, vittime delle macchinette mangiasoldi e di altre forme di dipendenza da gioco d'azzardo. A spiegare tale 'esplosione' della dipendenza da azzardo è, secondo l'esperta, "il grande aumento delle varietà dei giochi e soprattutto di quelli on-line, che crea un bombardamento sensoriale al quale diviene difficile sottrarsi.

A ciò si aggiunge anche la facilità di reperimento di questi giochi, che certo non aiuta". Va poi considerato, aggiunge la psicologa, che il gioco on line, in particolare, "inibisce ancor di più la consapevolezza della pericolosità del comportamento per vari fattori: il non dover uscire per andare a giocare permette al giocatore di non dover rendere consapevoli gli altri; la mancanza del confronto con altre persone presenti nella situazione del gioco ripara dalla vergogna; l'assenza del contatto tangibile con il denaro diminuisce la percezione della realtà economica durante il gioco". Ma alla base di tutto vi è il difficile momento socio-economico che la maggioranza degli italiani sta vivendo: "Questa precarietà sviluppa alti livelli di stress ed ansia. Le persone cercano soluzioni all'esterno, e quella di tentare la fortuna giocando e sperando in una vincita che risolva le paure – conclude la psicologa – è sicuramente una delle soluzioni facilmente a portata di mano".