

Emergenze sociali. Si moltiplicano le iniziative delle associazioni in prima linea contro il dilagare delle ludopatie

Il Terzo settore si mette in gioco

Dalla prevenzione ai percorsi di assistenza per ridare un futuro alle vittime



Paola Springhetti

Il gioco d'azzardo si diffonde sempre più capillarmente, coinvolgendo nuove categorie di persone (casalinghe, pensionati, giovani) e creando un crescente numero di dipendenze, con gravi problemi sociali connessi. I dati resi pubblici qualche tempo fa da Libera parlano di un business che muove tra gli 88 e i 94 miliardi, con una crescita del 400% negli ultimi otto anni: siamo il primo Paese al mondo per "consumo" di Gratta-e-vinci, abbiamo un numero pro capite di macchine da gioco di ultima generazione triplo rispetto a quello degli Stati Uniti, deteniamo il 23% del mercato mondiale del gioco online. La spesa media annua pro capite per ogni italiano maggiorenne si colloca tra i 1.703 e i 1.890 euro, mentre le persone con problemi di dipendenza sono tra le 500mila e le 800mila, quelle a rischio quasi due milioni.

A chi cade in questa patologia le strutture pubbliche hanno dato fin qui risposte di modesta efficacia, anche perché la ludopatia è stata solo da poco inserita nei nuovi Lea, i Livelli essenziali di assistenza riformulati dal ministro Balduzzi. Con il crescere della domanda, frattanto, è aumentato l'impegno del non profit, che lavora a tutto tondo: prevenzione e sensibilizzazione, accoglienza, percorsi di cura. Tra l'altro, un pool di associazioni e coordinamenti

ha da poco lanciato la campagna "Mettiamoci in gioco", con la quale si avanzano proposte per affrontare il problema.

Ma è soprattutto sul piano dell'aiuto alle persone che il Terzo settore si muove capillarmente e con competenza costruita nel tempo. Matteo Iori è presidente del Centro sociale Giovanni XXIII di Reggio Emilia e del Conagga, il Coordinamento nazionale dei gruppi per giocatori d'azzardo, che raccoglie enti non profit di tutto il territorio nazionale. Una delle attività più diffuse è quella dei gruppi di autoaiuto per i giocatori e per i loro familiari (ogni mese gli enti che fanno capo al Conagga ne gestiscono circa 120).

«La dipendenza da gioco - spiega Iori - ha caratteristiche diverse dalle altre, come diversa è la tipologia delle persone. Le sostanze danno effetti immediati, mentre le dinamiche del gioco si fondano sulla speranza di cambiare vita, di "darsi una svolta". I giocatori sono persone normali, che lavorano, hanno moglie e figli, ma entrano in un meccanismo che li costringe a giocare sempre di più, anche per non perdere l'investimento fatto».

Per questo la comunità terapeutica in genere non è la risposta giusta e viene rifiutata, mentre i gruppi di autoaiuto danno buoni risultati. Parallelamente si lavora, con il sostegno di esperti, sul tema del sovraindebitamento, per spezzare il processo che porta a chiedere prestiti prima a parenti e amici, con varie scuse, poi alle banche, poi alle finanziarie, infine agli usurai. Si studia, quindi, un piano di rientro sostenibile, indispensabile perché il percorso di uscita abbia successo.

Proprio perché mancano competenze specifiche sulla di-

pendenza dal gioco, aggiunge Iori, «ci chiamano a formare gli operatori di cooperative o altri enti che hanno fallito con metodi usati per le altre dipendenze. L'impegno del Terzo settore sta crescendo, ma più lentamente di come dovrebbe e con la difficoltà che non ci sono finanziamenti».

Oltre alla cura, un punto-chiave resta la prevenzione. Ne è un esempio l'associazione "Famiglie in gioco", attiva a Salerno da oltre dieci anni. Si occupa di formazione, accoglienza e trattamento e gestisce anche una comunità residenziale, "Il Focolare", dove i casi più gravi possono passare brevi periodi (due o tre mesi). «Nel 2012 oltre sessanta famiglie si sono rivolte a noi - spiega la presidente Stefania Pirazzo - . Purtroppo l'età si è abbassata e sono molti i giovani».

"Famiglie in gioco" fa prevenzione soprattutto nelle scuole. «I ragazzi pensano che i nostri siano discorsi teorici, tanto a loro non succederà. Ma in realtà tutti giocano: una schedina, un gratta-e-vinci, un pomeriggio alle macchinette... Tutti sono quindi a rischio - sottolinea Pirazzo - . Il nostro primo messaggio è che non devono sottovalutarlo».

Le scuole si mostrano interessate: nel giro di un anno l'associazione riesce ad essere presente in 20-30 istituti, vorrebbe però investire maggiormente nella formazione dei docenti, per evitare il rischio che l'intervento resti sporadico e il discorso venga poi dimenticato. La prevenzione viene fatta anche nei confronti degli adulti, attraverso serate aperte alle comunità. Ne vengono organizzate una decina ogni anno, con la presenza di una sessantina di persone.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



La calamita dell'azzardo



2 milioni

Le persone a rischio ludopatia

Sono 500-800mila gli italiani con problemi di dipendenza da gioco d'azzardo: a rischio quasi 2 milioni

23%

La quota «online» dell'Italia

Il nostro Paese detiene quasi un quarto dell'intero business mondiale del gioco online