

di Maria Rosa Madera
e Roberto Pozzoli

Il gioco VIZIO

Sono 800mila i giocatori d'azzardo in Italia. Il fatturato vale una finanziaria. A pagare il conto sono però i giocatori e le loro famiglie. Ecco cosa fare quando si finisce vittime del gioco.

Attualmente si parla molto di gioco d'azzardo per gli interessi che ruotano attorno a questo tema e per le conseguenze spesso disastrose per chi resta intrappolato nella dipendenza da questo intrattenimento.

Il gioco d'azzardo non è un'espressione tipica della nostra società post-moderna. Gli storici riferiscono che già nel tremila avanti Cristo, nell'antico Egitto si giocava a dadi e che nelle culture greca e latina il gioco d'azzardo era un'attività così diffusa che sulle insegne di alcune locande si leggeva "scommesse e cibo". Con il procedere dei secoli il gioco d'azzardo ha trovato sempre maggiore affermazione: dalle corse dei cavalli alle slot-machine, al poker on line.

Ma chi è il giocatore d'azzardo? Una persona con il vizio di giocare o una persona malata?

La differenza è sottile ma sostanziale.

Il vizio è un'abitudine che può fare male, può nuocere, ma è un comportamento volontario che la persona "viziata" può imporsi di cambiare.

Il giocatore sa che non dovrebbe cadere nel vizio, sa di essere criticabile, sa di correre un rischio ma non interrompe la sua abitudine anche se potrebbe farlo. Il gioco d'azzardo è un vizio fino a quando non insorgono le caratteristiche tipiche della dipendenza, in questo caso diventa una malattia.

Il giocatore allora ha bisogno continuo di gioco e non riesce a smettere.

Il gioco diventa la sua droga, la sua sostanza. La persona ha crisi di astinenza e, quando non può soddisfare il suo bisogno, è soggetta a nervosismo, ad ansia, a tremori. Attribuisce inoltre le perdite alla sfortuna ed aumenta i fattori di rischio illudendosi di recuperare il denaro perduto. Viene così travolta dal meccanismo perverso dell'inseguimento delle perdite con conseguenze drammatiche per sé e per la sua famiglia. Bisognosa sempre di maggiori somme di denaro cade spesso vittima di strozzini e di ricattatori.

L'Associazione Psichiatrica Americana, voce autorevole nel definire le patologie psichiatriche, definisce il gioco d'azzardo patologico una malattia mentale che rientra all'interno dei disturbi del controllo degli impulsi e ne sottolinea l'affinità con i comportamenti di abuso e di dipendenza.

Ma la persona affetta da GAP (Gioco d'azzardo patologico) può guarire da questa malattia?

La cura esiste, è lunga e coinvolge diversi soggetti: il GAP infatti è una malattia cronica ed è necessario

intervenire in maniera strutturata e integrata. L'intera famiglia viene coinvolta nel sostegno e nell'accompagnamento terapeutico del paziente. La terapia obbliga all'astinenza in funzione di una sobrietà che protegga dalle ricadute.

Il trattamento può essere individuale e di gruppo, residenziale o no. Ogni giocatore per uscire dalla dipendenza necessita di un intervento "su misura" e, oltre allo psicoterapeuta con competenze specifiche, deve poter contare su una solida rete di sostegno che comprenda l'avvocato, l'assistente sociale, l'educatore, così da essere aiutato nel gestire il denaro e nel rientrare dai debiti.

Va infine riaffermato il valore della prevenzione nelle scuole e di campagne di sensibilizzazione dell'opinione pubblica sui rischi del gioco d'azzardo in modo da riportare il gioco al suo significato di salutare divertimento e di naturale espressione di abilità sociali.



d'AZZARDO MALATTIA?



Quante volte sbirciando verso quell'angolo nascosto del bar abbiamo sentito pena per quei ragazzi e quei padri di famiglia "attaccati" alle macchinette? Quante volte dal tabaccaio ci siamo preoccupati per quella pensionata che sperperava la pensione col "gratta e vinci"? Quante volte ci siamo domandati "... e se fossero miei famigliari? "Perché nessuno li avverte, li ferma? Possibile che non si possa far nulla per evitare loro il disastro, anzi che ci sia chi ce li spinge? Sono almeno 800.000 gli italiani, di età compresa tra i 18 e 64 anni, giocatori d'azzardo compulsivi. Un terzo sono giovani tra i 18 e 24 anni. Due milioni di persone patiscono le conseguenze di questa ossessione. Lo Stato apre bottega e incassa! Nel 2008 sono stati giocati 47 miliardi e mezzo di Euro, circa novantaduemilamiliardi di vecchie Lire (vi ricordate la finanziaria Amato?). Nel 2009 gli "affari" sono andati ancora meglio con 54 miliardi di Euro giocati, oltre i centomilamiliardi di Lire, dei quali 9 per lo Stato. Nel 2010, a fine luglio, si sono sfiorati i 35 miliardi. Per lo Stato-banco un'entrata netta di 10 miliardi di Euro. Il trend è buono. Va sfruttato. Ogni anno, col ridursi del potere d'acquisto, con la perdita dei posti di lavoro, coi dubbi sul futuro dei figli, ci si affida sempre più alla sorte. Fa specie la notizia di studenti universitari che giocano i danari racimolati con piccoli lavori per rincorrere vincite sufficienti per pagare i master (...all'estero). Uno di loro all'estero non ci andrà, deve (paradosso) trovare lavoro per coprire un "buco" di 30.000 Euro fatto giocando. E' materia per sociologi e psicologi, ma a farla da padrone sono i pubblicitari. La propaganda è efficace, subdola e martellante. Il gioco è facile e sicuro, la vincita a portata di mano. Quasi sciocco non provarci. Allarmi? Segnali di pericolo? Limitazioni e protezioni? Non parliamone proprio. Il business

"..Sono almeno 800.000 gli italiani, tra i 18 e 64 anni, che sono giocatori d'azzardo compulsivi.."

è sacro! Prevenzione e assistenza? No, ci sono altre priorità, altre urgenze. Anzi, alle urgenze (interventi in Abruzzo) si fa fronte con nuovi giochi (Win for Life) e poco importa se il meccanismo questa volta inventato è tra i più perversi e pericolosi. Inutile indignarsi, protestare. Sorda e tracotante l'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato, col pretesto di sfilare il gioco d'azzardo all'illegalità, si lava la coscienza e va avanti. Continua a sfornare nuove trappole, piccole e accattivanti "prime dosi" che porteranno i più deboli verso la dipendenza. Per contro nulla, o quasi (diciamo pochissimo e con tanta fatica), a livello statale si fa per la presa in carico, l'assistenza di queste persone, di queste famiglie. Per non fare di ogni erba un fascio, corretto è citare le Regioni Piemonte, Toscana, Emilia Romagna e Sardegna

che, pur se a macchia di leopardo con le loro Asl, sono le più attive su questo fronte. In questo deserto di sensibilizzazione, di protezione di prevenzione e di assistenza i Lions italiani qualche cosa hanno fatto, e moltissimo possono fare. Il loro impegno a servire li sollecita a porre attenzione alle istanze dei più deboli, dei più sfortunati, a dare ai giovani un futuro da persone perbene, e allora anche l'aiuto ai giocatori d'azzardo compulsivi e alle loro famiglie è compito loro. ...anche se "non sono il loro figlio, o il loro padre, o la loro moglie". Con questo intento è stata costituita l'associazione "Vinciamo il Gioco", i soci sono i Lions Club. Un progetto c'è; realizzarlo è molto gravoso e le difficoltà non

mancano, ma da settembre è stato avviato col corso di formazione professionale per quegli psicoterapeuti che, provenendo da tutta la Lombardia, costituiranno la rete di presa in carico dei giocatori d'azzardo patologici.



Il progetto prevede un intervento capillare e permanente, inizialmente sul territorio della Lombardia ed è strutturato in modo che vengano coperte le aree relative:

- all'informazione e sensibilizzazione;
- alla sollecitazione nel prendere coscienza dello stato di giocatore patologico;
- all'invio verso psicoterapeuti specificamente preparati;
- all'invio verso studi legali;
- alla formazione dei famigliari sui comportamenti più opportuni da adottare in famiglia.

basandosi su tre punti nodali:

- la costituzione di una rete di psicoterapeuti disponibili e formati alla presa in carico di giocatori compulsivi;
- la costituzione di una rete di avvocati (Lions) pronti a dare le prime indicazioni per la gestione delle problematiche legali;
- l'apertura di un numero verde che funzioni da sportello di primo soccorso e orientamento.

A farsi carico del funzionamento del progetto e del coordinamento

delle varie fasi sarà l'**Associazione "Vinciamo il gioco"** di emanazione **Lions**.

L'intervento vero e proprio è articolato in vari momenti:

• La fase di **informazione e sensibilizzazione**

prevede la distribuzione di materiale che sottolinei efficacemente quale sia l'effettiva "posta in gioco" (patrimonio-famiglia-abitazione-professione), aggiungendo la proposta di chiamare il numero verde.

Inoltre sarà disponibile per i Clubs uno staff di relatori per tenere serate pubbliche di informazione e approfondimento.

• L'**attività di un numero verde** prevede due fasi operative ben distinte:

- quella propriamente pratica che si basa sulla predisposizione di linee telefoniche dedicate (con copertura di 24 ore su 24)

- quella molto delicata della preparazione degli addetti, che saranno preferibilmente studenti di psicologia e che verranno formati con un corso specifico per operatori di questo genere.

• L'**invio a una rete di psicoterapeuti**

comporterà la preventiva organizzazione ed erogazione di un corso di formazione a livello universitario (probabilmente col patrocinio dell'Università degli Studi dell'Insubria di Varese). A tale corso verranno invitati laureati in psicologia e psichiatria, addetti ai servizi sociali, operatori dei SERT e delle ASL, che dichiarino la disponibilità a far parte poi della rete di presa in carico, singola o di gruppo, applicando tariffe di assoluto favore e concordate coi Lions.

• L'**invio a una rete di studi legali**

prevede l'individuazione di avvocati soci Lions che mettano a disposizione le proprie competenze per definire l'impostazione legale più opportuna nella gestione dei problemi derivanti dall'essere vittime dell'usura, dall'aver commesso reati contro il patrimonio, o relativi alla gestione di rapporti familiari deteriorati.

Agli aderenti la rete verrà chiesta la gratuità di questi colloqui e dei consigli preliminari.



HRAPharma