

I molisani e il gioco d'azzardo

di **Claudio de Luca**

LARINO. Giocare d'azzardo è una delle manie dei Molisani. Secondo i contenuti di uno studio dell'Istituto di Fisiologia clinica del **Cnr** di Pisa, su 40mila studenti, la percentuale di 15-19enni che hanno giocato d'azzardo almeno una volta nel corso dell'anno sarebbe lievitata rispetto al passato, soprattutto tra le ragazze. Quasi un adolescente su due (compresi gli infradiciottenni) si sarebbe lasciato prendere la mano da giochi come il "Gratta e vinci", il "Superenalotto", i "videopoker" e le puntate "on line". Lungo lo Stivale, questi giochi vengono praticati da giovani e da adulti e sarebbero cresciuti al ritmo del 13% ogni anno. Ammonterebbero a poco meno di 60 i miliardi di euro puntati. Tutto questo è accaduto (e continuerà ad accadere) nonostante si sappia che, sui tempi lunghi, finisce col perdere sempre chi gioca. Una constatazione sicuramente poco allettante per gli incalliti praticanti dell'azzardo. La Dea bendata non esiste; ma, seppure Madama Fortuna fosse un'entità reale, bacerebbe raramente gli audaci. A dirlo non è un esperto di psicologia, e manco un educatore impegnato in una campagna contro siffatta tipologia di dipendenza, quanto piuttosto gli esiti di un principio elaborato da alcuni matematici. Grazie ad una moltiplicazione, dal meccanismo difficile da esplicitare dai non addetti ai lavori, pure un "jouer" inarrestabile potrebbe conoscere in anticipo – e con estrema esattezza – quanto danaro avrà perduto dopo mesi (od anni) di assidua pratica del tavolo verde. Gli esperti nel calcolo delle probabilità sono stati chiari: "Per sua natura, ogni gioco rimane organizzato allo scopo di portare guadagni al banco che, quasi sempre, fruisce di un margine fisso e sicuro". Dunque, sui tempi lunghi, la sconfitta rappresenterebbe soltanto un dato da calcolare; e, "ciò che uno perde costituisce il prodotto del margine di guadagno del banco moltiplicato per la somma messa in palio nel tempo", dal momento che ogni trattamento ("roulette", "Superenalotto", "Win for life" od altro che sia) ha una sua percentuale di vincita sicura.

Ciò nonostante è stato calcolato che un'aliquota di adolescenti, pari all'11%, una volta coinvolta, rischia di diventare vittima della cosiddetta "patologia dello scommettitore". Sulla scorta degli ultimi dati pubblicati, in testa alla classifica della gioventù che gioca si trova la Campania (57,8% di studenti); se-

guono la Basilicata (57,6%) e la Puglia (57%) ed il piccolo Molise conferma il suo 50%, unitamente a Sicilia, Lazio, Abruzzo, Sardegna, Calabria e Umbria. Per quanto riguarda i luoghi adibiti a siffatte attività ludiche, ai primi tre posti si trovano i locali pubblici, sia pure non dedicati espressamente al gioco (come bar, tabaccherie, "pubs": 32%; case private: 20%; sale-scommesse: 12%). Il gioco virtuale viene utilizzato nel 7% dei casi; ed una quota di quello praticato nelle dimore rimane effettuato tramite "internet" ed appare destinato a lievitare. Rispetto alla frequenza, cresce il numero di coloro che ammettono di avere giocato più di 2 volte in un anno (transitati dal 43% al 45%). Invece chi riferisce di avere giocato oltre 20 volte è parte di un'aliquota che oscilla tra il 13 ed il 14%. Infine, diminuiscono i soggetti che si sono impegnati 1 o 2 volte (dal 44% al 41%), mentre rimane pressoché stabile l'importo delle poste. In proposito, il 6,5% degli studenti dichiara di aver speso oltre 50 euro nell'ultimo mese.

In molti casi il vizio del gioco è trascinante; e chi arriva a concretare una vera e propria dipendenza può essere paragonato tranquillamente ad un tossicodipendente che accusi una compulsione, vale a dire una necessità irrefrenabile che lo spingerà ad impegnarsi sempre di più, ed una sorta di astinenza nel caso in cui non riuscisse a prodursi nella "performance". Gli psicologi descrivono tali soggetti (che nei Paesi molisani abbondano soprattutto fra gli adulti di sesso femminile) come bisognosi di forti emozioni, presumibilmente perché non riescono a ricavare scosse emotive dagli affetti familiari e dai rapporti con gli altri.

