

Ludopatia quanto ci costi «Baratro da 46 miliardi»



Quasi due miliardi di euro. Vale a dire un quarto del gettito dell'Imu, o quello che servirebbe quest'anno nelle casse dell'Erario per non dover aumentare l'Iva al 23%. Tanto ci costano i ludopatici cronici in termini di spese socio-sanitarie. E sono briciole rispetto a quello che accadrà in futuro: quando i miliardi di euro da sborsare ogni anno potrebbero essere 46. L'equivalente di una finanziaria e di quasi due spending review. In ogni caso, sei o sette volte tanto quello che lo Stato si mette in tasca grazie all'azzardo (8 miliardi e mezzo nel 2011, un miliardo in meno circa nel 2012). A lanciare l'allarme, documentato dai dati di numerosi studi e ricerche in materia di dipendenza dal gioco d'azzardo, è l'indagine che sarà pubblicata in settimana dall'Italian Health Policy Brief, la rivista di politica economica e sanitaria che promuove studi, ricerche e confronti per una sanità sostenibile. Autori Walter Ricciardi, direttore del Dipartimento di Sanità Pubblica del Policlinico Universitario Gemelli, e Chiara Cadeddu dell'Istituto di Sanità pubblica dell'Università Cattolica del Sacro Cuore. Che per arrivare a formulare queste drammatiche previsioni hanno analizzato i costi attuali della ludopatia: ebbene, quest'anno sono stati 120mila i giocatori patologici che si sono rivolti ad asl e ospedali per curare la loro malattia. Solo per loro, lo Stato ha dovuto sborsare un milione e 800 milioni di euro tra visite, esami, ricoveri, sostegno da parte di professionisti. Un dato che moltiplicato per i circa 3 milioni di giocatori a rischio potrebbe riservare brutte, bruttissime sorprese in futuro. Disoccupazione e perdita di produttività, spese giudiziarie, terapie e ricoveri, oltre che sostegno economico ai familiari: sono queste le principali voci di spesa che, anche secondo studi condotti negli Usa e in Europa, generano quei costi dei quali «occorre tenere conto nella definizione delle scelte politiche per gli anni a venire, nei quali l'equilibrio economico dovrà necessariamente essere al centro dell'attenzione del governo», ha sottolineato Walter Ricciardi.

Secondo un rapporto prodotto dal Centro nazionale per la prevenzione e il controllo delle malattie del ministero della Salute è dimostrata una forte comorbilità della ludopatia con altri quadri diagnostici, quali malattia di Parkinson, depressione, ipomania, disturbo bipolare, impulsività, abuso di sostanze e disturbi della personalità: tutti aspetti, questi, che impattano – e ancor più impatteranno in futuro, sostengono gli esperti – sulla crescita dei costi socio-sanitari. Senza contare la voce produttività: se è vero che una giocata alle slot dura in media un minimo di 6 secondi, una al Gratta e vinci 60 e una a Lotto e Superenalotto 240, il tempo sprecato nei 49 miliardi di operazioni di gioco che ogni anno vengono fatte in Italia è pari a quasi 5 miliardi di euro di reddito mancato, in pratica un punto di Pil in meno (per l'esattezza, sono 69 milioni 760 mila le giornate lavorative trascorse a inseguire la fortuna: in totale, fanno 488 milioni e 320mila ore di lavoro bruciate). «A ciò vanno aggiunte le pesanti implicazioni di natura etica e morale che si affiancano a questo grave fenomeno cui i giovani appaiono essere esposti in misura maggiore rispetto agli adulti», continua Chiara Cadeddu, ricordando come in molti degli ultimi fatti di cronaca nera siano coinvolte persone con dipendenza dal gioco: «È il caso di Luigi Preiti, l'autore della sparatoria davanti a Palazzo

Chigi del 28 aprile scorso in cui sono rimasti feriti due carabinieri. Abbiamo scoperto successivamente che l'uomo giocava compulsivamente d'azzardo». Videopoker e slot machine, in particolare.

Viviana Daloiso

26.06.2013