



## Boom del gioco nelle vallate trentine, l'esperta Giulia Tomasi: "Durante il lockdown un aumento incredibile" - Pergine



Gioco / L'allarme

Serata a Pergine sul problema della ludopatia. Gli ultimi dati disponibili sull'azzardo nel capoluogo valsuganotto risalgono al 2017: le giocate pro capite in città in quell'anno ammontavano a 1.284 euro, per totali 27,47 milioni di euro spesi in giocate e 21,30 milioni di euro vinti

**PERGINE.** Viviamo in una società che invita alla felicità ma che alla fine crea persone tristi, e che ci porta all'assenza di legami portando le persone, tuttavia, alla ricerca di relazione, anche se con una sostanza o un comportamento: questa la fotografia attuale della collettività scattata da **Giulia Tomasi**, psicologa e psicoterapeuta, **responsabile del progetto "Gioco d'azzardo"** dell'associazione **Ama di Trento**.

La serata con l'esperta, trasmessa in diretta Zoom su iniziativa di Cooperazione Futura della **Cassa Rurale** Alta Valsugana, si poneva l'obiettivo di sensibilizzare i partecipanti rispetto al tema delle dipendenze, con specifico riferimento all'azzardo e ai videogiochi. Una vera e propria "piaga", quella del gioco d'azzardo, che Ama (nata nel 1995) affronta sin dal 1999, quando iniziò l'attività il primo gruppo a sostegno di due giocatori patologici (principalmente, all'epoca, in casinò e centri scommesse). Oggi, per dare l'idea di come il fenomeno sia cresciuto, i gruppi sono 8 in tutta la provincia con molte persone e gruppi familiari.

«Viviamo in un tempo – ha spiegato Tomasi – molto incline a far sviluppare le dipendenze, in una società sempre più affettiva, che ci spinge alle dipendenze per cercare la nostra felicità, ed addirittura, del tutto, subito e possibile a costo zero. Con l'azzardo ed i comportamenti che ne seguono si cerca di scappare dal malessere, dalla tristezza».

Fino all'introduzione del cosiddetto "**Decreto dignità**" (**dl 87 del 2018**), anche in televisione venivano trasmesse pubblicità sul gioco d'azzardo, «una leva pazzesca sulla società» ha spiegato Tomasi. Ma certi messaggi possono essere veicolati anche sotto forma di altri canali, come ad esempio certi video musicali: l'esperta ha preso in esame, ad esempio, quello di "Una vita da bomber" di Christian Vieri dell'estate scorsa, «che ha

veicolati messaggi di auto-realizzazione, successo familiare e lavorativo sbagliati, in una lotta per la visibilità che si desidera avere. Un'attività amplificata dai social network, e che tocca tutte le età».

«Paradossalmente però -ha continuato Tomasi - c'è il rifiuto dello sguardo: vogliamo essere visti ma non guardati, ammirati ma non conosciuti, osservati ma da lontano. Siamo una società di individui, con persone intorno, ma ci si sente comunque soli».

Quello che si si pensa sia un'auto-cura per il proprio disagio in sostanza, diventa malattia, anche se non tutte le persone che giocano sono giocatori "patologici". Il lockdown di questi tempi di pandemia non ha fatto altro che amplificare certe emergenze: un dato su tutti, in media da ottobre 2019 a ottobre 2020 il gioco sui poker online è aumentato del 300%.

Anche i videogiochi sono fattori di rischio, perché nonostante siano controllati dalla **certificazione del grado di rischio PEGI (Pan European Game Information)**, quest'ultima non tiene conto del potenziale di dipendenza creato soprattutto nei giovani (ad oggi la percentuale di "neet", cioè i giovani fra 18 e 24 anni che non studiano, non lavorano e non cercano lavoro, è pari al 25,7%).

A concludere la serata è intervenuto **Francesco Barni**, presidente dell'**associazione Forma Mentis Tridentinae**, che ha illustrato invece il progetto "Vei a zugar", pensato per tornare alla condivisione del divertimento e del gioco come un tempo con giochi da tavolo tutti "**made in Perzen**".

Gli ultimi dati disponibili sull'azzardo a Pergine risalgono al 2017: le giocate pro capite in città in quell'anno ammontavano a 1.284 euro, per totali 27,47 milioni di euro spesi in giocate e 21,30 milioni di euro vinti.

Per la maggior parte (11,3 milioni di euro) si gioca nelle videolottery, seguono le AWP, acronimo di Amusement With Prizes e anche dette new slot (con 9,6 milioni di euro), le lotterie istantanee, categoria nella quale confluiscono quelli che in gergo vengono chiamati "gratta e vinci" (3,8 milioni di euro), il classico gioco del Lotto (2,23 milioni di euro) e il Superenalotto (454 mila euro).

Il dato non contempla tuttavia un'altra gamma di giochi nei quali confluiscono pure milioni e milioni di euro, ossia il gioco online, il cui controllo è ancora più difficile.