

Ludopatia e Hikikomori

Ludopatia: il gioco come dipendenza

Nonostante la consapevolezza delle conseguenze negative, per alcune persone il gioco (d'azzardo o elettronico) può diventare un impulso incontrollabile. Si parla in questo caso di *ludopatia*, che letteralmente significa “malattia del gioco”. Si tratta di un **disturbo psicologico** che in Italia interessa circa un milione di persone di tutte le età, compresi adolescenti e anziani. Quando il divertimento diventa secondario rispetto all'impulso di giocare, pure a spese delle relazioni affettive e dell'attività lavorativa, al bisogno di rischiare somme ingenti, alla frenesia di riprovare, di continuare a tentare la fortuna anche a fronte di perdite clamorose, in questi casi ci si trova di fronte a **una vera e propria dipendenza**. Essere ludopatici, cioè, equivale a essere “drogati” dal gioco. Per gli studiosi del problema, la gravità del disturbo è indicata dal **tempo medio dedicato al gioco d'azzardo** (fino a 16 ore al giorno) o dalla **perdita finanziaria media annuale**, che può indurre a indebitarsi pesantemente e in alcuni casi perfino a commettere reati.

Le occasioni per giocare d'azzardo oggi sono tante e diversificate. Televisione, radio, Internet, giornali e cartelloni sono strapieni di pubblicità che promettono guadagni facili e favolosi, vacanze di lusso, vite da sogno e fanno leva su fattori di vulnerabilità individuali e ambientali. Per questo il gioco d'azzardo patologico è considerato una **malattia sociale**.

PER SAPERNE DI PIÙ

Un fenomeno in forte crescita: il gioco d'azzardo

Il gioco d'azzardo e i casi di ludopatia sono sempre più diffusi nel nostro Paese. Nel 2017 gli italiani hanno giocato oltre **100 miliardi**, 5 in più rispetto all'anno precedente e oltre 20 in più rispetto a 4 anni prima. Attualmente, con un tasso di **una slot machine ogni 143 cittadini**, siamo nettamente in testa a questa poco onorevole classifica, seguiti da Spagna (una ogni 245 abitanti) e Germania (una ogni 261). Si tratta quindi di un fenomeno di massa: ad esempio nel 2017 la percentuale di persone tra i 15 e i 64 anni ad aver giocato almeno una volta raggiungeva il 42,8%, 17 milioni di persone in termini assoluti, 7 in più rispetto a tre anni prima. E tra questi, più di un milione sono giovani tra i 15 e i 19 anni, vale a dire il 36,9% di questa fascia d'età, e 400 mila sono bambini tra i 7 e 9 anni, indotti a giocare da un adulto.



↑ Slot machine all'interno di un casinò.

Riconoscere e affrontare la dipendenza da gioco

Per una diagnosi precoce ci sono alcuni **segnali da non sottovalutare**: il giocatore patologico è irritabile e irascibile soprattutto quando deve interrompere il gioco, è assente e distaccato, tende a mentire, ha bisogno continuo di soldi, si allontana dalla famiglia e dagli amici, può presentare un improvviso calo del rendimento scolastico o lavorativo. In questi casi ci si può rivolgere ai **servizi territoriali che si occupano di patologie delle dipendenze** (SerT) oppure ad associazioni di auto-aiuto.

Hikikomori: reclusione e isolamento volontario

Il primo a utilizzare il termine **Hikikomori** fu lo psichiatra giapponese Saito Tamaki. Con questo termine (composto da *hiku*, “tirare”, e *komoru*, “ritirarsi”); quindi, letteralmente, “isolarsi”), definì il fenomeno per cui un numero sempre crescente di **giovani e adolescenti si isolano volontariamente dal resto del mondo**, anche per lunghi periodi, interrompendo ogni relazione sociale con il mondo reale. L'isolamento viene spesso abbinato a un **utilizzo intenso di Internet e di videogiochi**.

Il fenomeno, nato e sviluppatosi prevalentemente in Giappone agli inizi degli anni Ottanta del secolo scorso, si è diffuso negli ultimi anni in altri Paesi come Stati Uniti, Francia, Germania e anche in Italia, dove sta assumendo dimensioni sempre più preoccupanti, soprattutto se i dati vengono messi in relazione con quelli dell'abbandono scolastico. In Italia la problematica interessa in particolare gli **adolescenti intorno ai 14 anni**, mentre nelle fasce più adulte non si parla ancora di vera e propria generazione di Hikikomori.

videogiochi

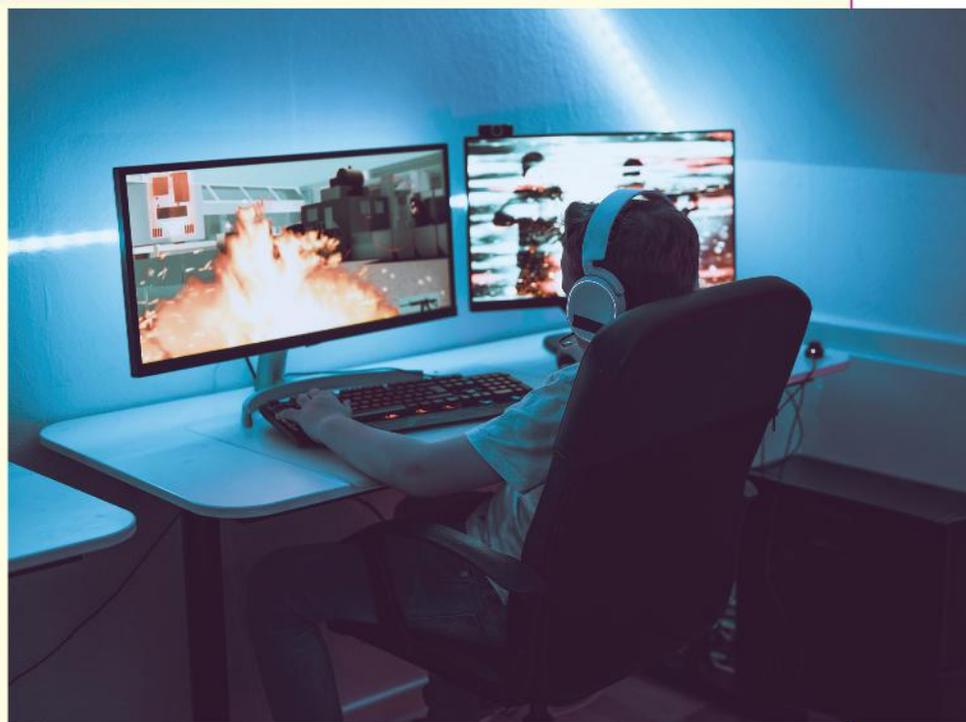
Dispositivo elettronico (in inglese *videogame*) che consente di giocare interagendo con le immagini di uno schermo. Iniziata a partire dagli anni Settanta, la diffusione dei videogiochi nel mondo è cresciuta in maniera esponenziale, riuscendo a imporsi, nel tempo, su tutte le forme tradizionali di passatempo.

LE PAROLE DELLA CITTADINANZA

Fenomeno sociale e malattia

Hikikomori non è solo un fenomeno sociale, ma anche una vera e propria **sindrome**, individuata dal punto di vista clinico e diagnosticabile in persone che hanno trascorso **almeno sei mesi in una condizione di isolamento sociale**, di ritiro dalle attività scolastiche e/o lavorative, senza alcuna relazione al di fuori della famiglia. Il periodo medio di isolamento sociale è di circa 39 mesi, in genere interessa giovani di sesso maschile che decidono di rinchiuersi volontariamente nella propria stanza, evitando qualunque contatto diretto con il mondo esterno.

L'uso di **Internet** e di **videogame** (o meglio il loro abuso) va valutato a seconda dei casi: a volte si sviluppa successivamente al manifestarsi della sindrome, per alleviare la condizione di isolamento, altre volte invece è un fattore che contribuisce a sviluppare potenziali forme di dipendenza.



↑ Un adolescente gioca ai videogiochi chiuso nella sua stanza.



METTITI ALLA PROVA

1. Indica se le seguenti affermazioni relative al bullismo e al cyberbullismo sono vere o false, e in tal caso specifica il perché.

- a. Il bullo è vittima di se stesso, perché non è in grado di interagire in modo sano e corretto con gli altri. V F
- b. Il cyberbullismo per la legge italiana costituisce un reato. V F
- c. Le vittime di bullismo e cyberbullismo possono denunciare solo se conoscono l'età e la provenienza del bullo. V F
- d. Se entro 12 ore il gestore di un sito non ha soddisfatto la richiesta di rimuovere un contenuto offensivo, interviene il Garante della Privacy. V F
- e. Il bullismo si verifica prevalentemente in ambito scolastico. V F
- f. L'anonimato in rete favorisce i fenomeni di cyberbullismo. V F
- g. Il cyberbullo è dotato di forte empatia, cioè sa mettersi nei panni degli altri. V F

2. Completa le frasi scegliendo l'alternativa corretta.

- a. Spesso la sindrome dell'Hikikomori si accompagna *all'uso intenso di Internet/alla dipendenza dal gioco d'azzardo*.
- b. La sindrome dell'Hikikomori è preoccupante anche perché influisce sull'*abbandono scolastico/uso di Internet*.
- c. In chi soffre di *Hikikomori/ludopatia*, il divertimento del gioco è sostituito da un impulso irresistibile a giocare.
- d. Un indicatore della gravità della ludopatia è *la consapevolezza del soggetto riguardo al disturbo/il tempo medio dedicato al gioco d'azzardo*.
- e. In casi di dipendenze, ci si può rivolgere ai *SerT/Caf*, i servizi territoriali che si occupano di queste patologie.
- f. In caso di cyberbullismo, i siti o le piattaforme devono *eliminare i dati personali del minore/ rivolgersi al Garante della Privacy*.

3. Rispondi alle domande.

- a. Che cosa deve fare chi è vittima di bullismo o cyberbullismo?
.....
.....
- b. Perché l'anonimato della rete favorisce il cyberbullismo?
.....
.....
- c. In che senso si può affermare che il bullismo è una manifestazione di forte disagio?
.....
.....
- d. Quali sono i sintomi della ludopatia?
.....
.....
- e. Quando e dove si è verificato inizialmente il fenomeno degli Hikikomori?
.....
.....