

Il giocatore d'azzardo

Enrico Parolari*

Il gioco è qualcosa di misterioso e gratuito, uno spazio primordiale che simbolizza una capacità insita nell'umano di distanziarsi dalla realtà e nello stesso tempo un di più di gratuità e creatività dell'essere che si manifesta nel fenomeno umano. Lo spazio del gioco è necessario perché la libertà si possa esprimere nella gratuità che trascende la realtà immediata. Il gioco rappresenta simbolicamente qualcosa di fondamentale dell'esistenza umana per cui potremmo dire che chi non impara a giocare non vive in pienezza.

Il gioco salva la vita del bambino

Come illustrato nell'articolo di G. Vittigni in questo stesso numero di *Tredimensioni*ⁱ, il gioco salva la vita del bambino non solo perché il bambino assorbito dal gioco è in qualche modo difeso dalle minacce del mondo esterno, ma anche perché di fronte a sofferenze superiori alle sue forze il bambino crea in sé stesso un mondo immaginario, in certi casi attraverso una vera e propria dissociazione funzionale alla sopravvivenza della sua identità psichica, un mondo che funziona. Il bambino cambia le regole del gioco o cambia gioco per poter vivere. Una esemplificazione veramente intuitiva e geniale di questa dinamica dell'infanzia la ritroviamo nella strategia narrativa paradossale della seconda parte del film *La vita è bella* di Roberto Benigni laddove il padre di Giosuè all'ingresso del campo di concentramento riesce, attraverso una traduzione fantastica del tedesco della guardia del lager, a cambiare le «regole del gioco» per custodire la vita del figlio.

Il gioco patologico tra economia, recessione e doppi messaggi

Lo spazio dell'illusione e del gioco che crea un intervallo rispetto alla realtà è necessario. Ma quando l'illusione diventa indefinita e la manipolazione della realtà perde i limiti, si entra nello spazio del delirio dove la mente umana entra in un sogno pericoloso che al primo risveglio diventerà un incubo.

Spunta così, il gioco d'azzardo - «alea»ⁱⁱ - nelle sue varie forme: quel gioco che fa leva prevalentemente o esclusivamente sulla fortuna. In questa situazione il gioco diventa una giostra che non si può più fermare, dalla quale da soli non si

* Psicologo, Seminario Arcivescovile di Milano e docente all'Istituto Superiore per Formatori.

riuscirà a scendere; un gioco che si prende gioco della vita stessa e la ingabbia dentro le proprie regole. L'aspetto delirante del gioco d'azzardo è il desiderio di dominare il destino con la fortuna e il fatalismo, anziché con l'esercizio responsabile nella ricerca della felicità. Dunque, nessuna gratuità e creatività.

È importante fornire, attraverso un servizio giornalisticoⁱⁱⁱ, una serie di dati essenziali per comprendere il fenomeno del gioco patologico nella sua estensione (settecentomila giocatori patologici, oltre due milioni si sono curati). Vengono evidenziate influenti variabili economiche (nel 2008 con 49 miliardi di euro il gioco d'azzardo è la terza azienda italiana come fatturato), esistenziali (coloro che hanno un lavoro precario sono particolarmente esposti), culturali (si tenta di far passare le *Slot-machine* da giochi di fortuna a giochi di abilità) ed educative (debolezze dei genitori e solitudine dei ragazzi). Si identificano i soggetti coinvolti: gestori, utenti, proprietari, industria, lo stato, la famiglia, la società. Si fanno emergere le contraddizioni e i doppi messaggi della pubblicità, tra l'induzione fortemente emotiva e coinvolgente al gioco di fortuna («*alea*») e le esortazioni a frenarne l'uso pericolosa. Ormai l'accessibilità al gioco d'azzardo è diventata «democratica», alla portata di tutti e ora anche «casalinga» (via internet, ad esempio con i video-poker). L'aumento vertiginoso delle macchine da soldi nei bar e nelle sale gioco, l'enorme proliferazione di possibilità legali di scommettere (lotto e super-enalotto, gratta e vinci, scommesse sull'ippica, centri scommesse della Snai) alimenta le speranze illusorie (*il-ludere*: entrare nel gioco) di molti, ma sappiamo che il secondo tempo della speranza spesso si chiama *de-lusione* (etimologicamente: finire fuori dal gioco).

Differenti tipologie di giocatori

Possono essere riconosciute differenti tipologie di giocatori, non in base al giudizio etico o allo stile della loro personalità, ma esclusivamente rispetto alla qualità della loro relazione al gioco d'azzardo^{iv}.

- ✓ **Giocatori antisociali:** si tratta di truffatori che attraverso il gioco d'azzardo ottengono denaro in maniera illegale. Ad esempio giocano con carte segnate, tavoli da gioco manipolati, raggirano giocatori ingenui o sono coinvolti in corse truccate. Sono persone che rischiano e traggono soddisfazione nell'ingannare e metter nel sacco il prossimo.
- ✓ **Giocatori professionisti :** sono coloro che si mantengono con il gioco d'azzardo come se fosse una professione. Non sono dipendenti dal gioco, per cui riescono a controllare l'ammontare di denaro scommesso ed il tempo speso a giocare. Può essere un lavoro discutibile e vuoto sotto il profilo etico, ma non è patologico.
- ✓ **Giocatori sociali occasionali:** giocano occasionalmente con altri amici per divertirsi e per socializzare ed il gioco non interferisce con l'orientamento della loro vita. Vengono anche definiti giocatori sociali adeguati.
- ✓ **Giocatori sociali seri o costanti:** investono regolarmente tempo nel gioco che per loro rappresenta la principale forma di relax e di divertimento. Rimangono in grado di mantenere l'equilibrio nella loro vita, il controllo sulla loro attività di gioco e non trascurano lavoro e/o famiglia.

- ✓ **Giocatori per fuga e per alleviamento senza sindrome da dipendenza:** si tratta di giocatori sulla soglia del rischio che riescono tramite il gioco ad alleviare sensazioni di ansia, depressione, solitudine e noia. Il gioco è per loro un potente analgesico che li aiuta a non pensare alle difficoltà, ma non sono giocatori compulsivi. Vengono anche definiti giocatori inadeguati senza sindrome da dipendenza.
- ✓ **Giocatori compulsivi con sindrome da dipendenza:** perdono il controllo del gioco che è diventato per loro la cosa più importante. Non possono più smettere di giocare, indipendentemente dalla loro volontà e dal loro impegno. Le loro relazioni familiari, amicali e lavorative sono negativamente influenzate dalle vicende del gioco. Ne patisce il rendimento e la soddisfazione lavorativa e per procurarsi denaro possono assumere comportamenti illegali o delinquenti.

Non si può escludere lo slittamento da una tipologia all'altra in passaggi esistenziali delicati. A volte anche chi riesce a distinguere razionalità ed emozioni nel gioco, sia nel professionismo che nella truffa, si può lasciar prendere dalla smania di grandi guadagni e perdere il controllo della situazione. Al riguardo è molto interessante un film che si ispira ad una storia vera intitolato: «21» (regia di Robert Luketic, 2008). Nel film un gruppo di cinque studenti universitari scopre una tecnica per vincere al casinò attraverso un complicato sistema di conteggio delle carte. Così sbancano Las Vegas, ma nonostante la freddezza del calcolo e la loro abilità, il gioco li gioca. Uno dei maggiori esperti italiani sul gioco patologico intitola così un suo studio: «Consumismo e gioco d'azzardo. Dalla patologia della normalità alla normalità patologica»^v. Forse già la normalità sociale di un eccessivo investimento economico su un gioco di fortuna costituisce già un'area di normalità patologica.

Il circolo autodistruttivo del giocatore patologico

Entriamo nella descrizione del giocatore patologico, nel circolo vizioso del suo pensiero ingannevole e nei criteri diagnostici specifici che lo individuano nella sua dipendenza.

Il giocatore dipendente è una persona in cui l'impulso per il gioco diviene un bisogno irrefrenabile e incontrollabile, al quale si accompagna una forte tensione emotiva ed una incapacità, parziale o totale, di ricorrere ad un pensiero riflessivo e logico. L'auto-inganno e il ricorso a ragionamenti apparentemente razionali assumono la funzione di controllo del senso di colpa e innescano un circolo autodistruttivo: se il giocatore perde, giustifica il suo gioco insistente col tentativo di rifarsi, di riuscire almeno a recuperare i soldi persi o di uscire dal gioco da vincitore...; se, invece, vince si giustifica affermando che è il suo giorno fortunato e deve approfittarne, che può spendere almeno i soldi che ha vinto per guadagnarci di più o cose simili...

Circolo vizioso del gioco patologico^{vi}



Lo stato mentale di un giocatore patologico è pertanto estremamente diverso da quello di un giocatore anche assiduo non compulsivo e si caratterizza per il raggiungimento di uno stato analogo alla sbornia. Il giocatore patologico subisce una modificazione della percezione temporale che rallenta o addirittura si ferma, e sembra fatalmente spinto a raggiungere uno stato di coscienza completamente assorbito, quasi ipnotizzato, dal gioco. A volte questa condizione della mente è favorita anche da un reale consumo di alcolici o di altre sostanze, associato al gioco, che alimenta la perdita di controllo della propria condotta.

Criteria diagnostici

Il gioco d'azzardo patologico è considerato come una vera e propria forma di dipendenza senza droga. Se il soggetto presenta almeno cinque di questi sintomi, viene diagnosticato un quadro di gioco d'azzardo patologico (DSM IV-TR, 2002)^{vii}:

1. È eccessivamente assorbito dal gioco d'azzardo (per esempio, è continuamente intento a rivivere esperienze trascorse di gioco, a valutare o pianificare la prossima impresa di gioco, a escogitare i modi per procurarsi denaro con cui giocare).
2. Ha bisogno di giocare somme di denaro sempre maggiori per raggiungere lo stato di eccitazione desiderato.
3. Ha ripetutamente tentato di ridurre, controllare o interrompere il gioco d'azzardo, ma senza successo.
4. È irrequieto o irritabile quando tenta di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo.
5. Gioca d'azzardo per sfuggire problemi o per alleviare un umore disforico (per esempio, sentimenti di impotenza, colpa, ansia, depressione).
6. Dopo aver perso al gioco, spesso torna un altro giorno per giocare ancora (rincorrendo le proprie perdite).
7. Nasconde ai membri della propria famiglia, al terapeuta, o ad altri per occultare l'entità del proprio coinvolgimento nel gioco d'azzardo.
8. Ha commesso azioni illegali come falsificazione, frode, furto o appropriazione indebita per finanziare il gioco d'azzardo.

9. Ha messo a repentaglio o perso una relazione significativa, il lavoro, oppure opportunità scolastiche o di carriera per il gioco d'azzardo.
10. Fa affidamento sugli altri per reperire il denaro, per alleviare una situazione economica disperata causata dal gioco d'azzardo.

I giocatori compulsivi sono quegli individui che si trovano progressivamente e cronicamente incapaci di resistere all'impulso di giocare. Il loro comportamento compromette la loro vita sociale, familiare e lavorativa. Raramente la dipendenza dal gioco d'azzardo non si associa con altri disturbi psichici^{viii} come l'abuso di sostanze o alcol, la depressione e il disturbo antisociale di personalità. Inoltre si riscontra una co-morbilità – una possibile doppia diagnosi - con il disturbo di deficit dell'attenzione e dell'iperattività (ADHD^{ix}) e con il suicidio in un contesto di depressione. Dobbiamo riconoscere che nella vita adulta è più difficile mantenere lo spazio buono di gioco, con quella distanza sanamente critica e auto-ironica rispetto ai propri impegni di vita.

I criteri diagnostici sopra elencati potrebbero essere applicati in modo analogico a qualsiasi realtà dell'esistenza (il lavoro, la religione, il proprio ruolo, i guadagni, il prestigio, il successo...) che quando diventa esagerata chiude ogni spazio per quel gioco, fatto di gratuità e creatività, che salva la vita.

La fortuna e il desiderio

La patologia del gioco di fortuna è, poi, strettamente connessa alla cultura del consumismo che la genera. Oggi il consumo non è più legato alla risposta di un bisogno o all'acquisizione di un bene – come nella prima fase del consumismo: dalla fine ottocento alla seconda guerra mondiale - né a un bisogno di esibizione per distinguersi nella competizione sociale – come nella seconda fase del consumismo : dal 1950 al 1980 - ma a «una necessità di sperimentare, vivere, ripetere e amplificare emozioni»^x. Il brivido del gioco d'azzardo entra così a colmare il senso di vuoto e apatia del desiderio: in questo senso si comprende il consumo vertiginoso anche delle forme di gioco che danno poche garanzie di guadagno. In una cultura senza limiti e confini, che pensa di poter manipolare tutto a piacere e fa tremendamente fatica ad accettare la realtà, si comprende come il desiderio onnipotente di dominare il fato \ la fortuna possa diventare un inganno sempre più facile.

Imparare a giocare per sperimentare la libertà

Il gioco è una cosa seria, ma è anche rischiosa! Non è un affare da bambini, ma qualifica la possibilità di gratuità e di creatività dell'adulto.

La terapia del giocatore patologico è lunga e richiede conoscenze tecniche, ma prima di arrivare a questi estremi ci vorrebbe qualcuno che insegnasse a giocare, quindi a saper giocare e a sapere di giocare. Ho incontrato un giovane che vivendo con due genitori che gli volevano «troppo bene» ed erano soffocanti e protettivi, fin da piccolo ha sentito l'istinto di danzare. Quel movimento nella danza salvava simbolicamente lo spazio del suo desiderio e della sua libertà...Però, più avanti negli anni quel ragazzo ha corso il pericolo di credere che solo il danzare fosse bello!

Il gioco dovrebbe essere una palestra in cui allenarsi, senza rischio, all'incontro-scontro con la realtà.

ⁱ G. Vittigni, "Il gioco e la sua importanza", *Tredimensioni*, 10(2013) 62-70.

ⁱⁱ La diffusione globale del gioco d'azzardo trova conferma nella stessa etimologia della parola azzardo che deriva dal francese *hasard*, una parola a sua volta di origine araba e derivante dal termine *az-zahr* che designava il dado, uno dei più antichi oggetti a cui si lega la tradizione del gioco sociale di scommessa.

ⁱⁱⁱ You Tube: *Rai news 24*, liberamente XXIII — 24 dicembre 2008 — Il gioco d'azzardo da dipendenza singola a problema sociale (<http://www.youtube.com/watch?v=XTNDHMjsP5A>).

^{iv} R. J. Custer, *Profile of the pathological gambler*, in «*Journal of clinical psychiatry*», 45 (1984), pp.35-38.

^v Contributo di M. Croce in F. Picone (a cura di) *Il gioco d'azzardo patologico*, Carocci, Roma 2010, pp. 39-40.

^{vi} [www.benessere.com/.../dipendenza gioco azzardo.htm](http://www.benessere.com/.../dipendenza_gioco_azzardo.htm) (dott.ssa M. Monaco).

^{vii} American Psychiatry Association, *DSM-IV-TR Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali* – Text Revision, IV ed., Masson, Milano 2002.

^{viii} M Croce – R. Zerbetto (a cura di) *Il gioco e l'azzardo. Il fenomeno, la clinica, le possibilità di intervento*, Franco Angeli, Milano 2001.

^{ix} Per la descrizione di questa sindrome cf, in questo stesso numero di «Tredimensioni», l'articolo di S. Bruno, *Il disturbo da deficit di attenzione e iperattività (ADHD)*.

^x F. Picone (a cura di), *Il gioco d'azzardo patologico*, cit. .