

RECENSIONI  
BOOK REVIEWS

## Quando il gioco non è più un gioco

PAOLA BINETTI

Ma. Gi., Roma 2013

Giocare è cosa buona e l'uomo che gioca si riconcilia attraverso il gioco con le proprie radici infantili; esce dal *pressing* sociale della produttività economica e dal bisogno di dover dimostrare continuamente di essere all'altezza della situazione, per poter ottenere consenso e stima.

Il gioco è lo spazio della creatività che sperimenta soluzioni nuove alternative finora trascurate e si misura con sfide impreviste senza paura di un possibile insuccesso.

Ma il gioco è sano finché non diventa patologico. I dati statistici forniti dall'Istat calcolano che nel 2012 sono stati 30 milioni i giocatori che si sono avvicinati alle scommesse più diverse, investendo cifre piccole o grandi. Come dire un italiano su due.

Il libro scritto dalla on.le prof.ssa Paola Binetti dal chiaro titolo: *Quando il gioco non è più un gioco*, edito dalle Edizioni Scientifiche Ma.Gi. nel 2012, analizza i vari aspetti del Gioco d'Azzardo Patologico (GAP), che più rapidamente del previsto sta attanagliando la popolazione italiana, anche se si dovrebbe parlare di "endemia sociale" poiché la distribuzione è a macchia di leopardo.

Il libro è diviso in 4 parti, nella prima, l'autrice fa una visione d'insieme del problema, nella seconda descrive le dinamiche che portano il "giocatore sociale" a diventare un "giocatore patologico", nella terza analizza gli aspetti etici: dall'osservatorio alla bioetica, e nella quarta analizza i modelli diagnostici e i percorsi di cura dal GAP.

Secondo i dati riportati nel libro, nel 2011, gli italiani hanno speso 76,6 miliardi di euro nel gioco pubblico, esclu-

dendo il mondo del gioco digitale che ha avuto un preoccupante incremento del 170% rispetto al 2010.

Nel libro l'autrice affronta le probabili dinamiche psicopatologiche all'origine del GAP e analizza anche i vari modelli diagnostici per identificarlo e monitorarlo.

Il DSM-IV colloca il GAP tra i disturbi del controllo degli impulsi non classificati altrove e elenca 10 parametri sui quali valutare lo stato attuale del giocatore:

- il soggetto è eccessivamente assorbito dal gioco d'azzardo (per esempio rivive continuamente esperienze di gioco d'azzardo passate, soppesa o programma l'avventura successiva, pensa al modo di procurarsi altro denaro con cui giocare);
- ha bisogno di giocare d'azzardo con quantità crescenti di denaro per raggiungere l'eccitazione desiderata;
- ha ripetutamente tentato, senza successo, di controllare, ridurre o interrompere il gioco d'azzardo;
- è irrequieto o irritabile quando tenta di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo;
- gioca d'azzardo per sfuggire ai suoi problemi o per alleviare un umore disforico (per esempio sentimenti di impotenza, colpa, ansia, depressione);
- dopo aver perso al gioco, torna a giocare ancora rincorrendo le proprie perdite;
- mente ai familiari, al terapeuta o ad altri per occultare l'entità del proprio coinvolgimento nel gioco d'azzardo;
- ha commesso azioni illegali come falsificazione, frode, furto o appropriazione indebita per finanziare il gioco d'azzardo;
- ha messo a repentaglio o perso una relazione significativa, il lavoro, oppure opportunità scolastiche o di carriera, per il gioco d'azzardo;
- fa affidamento su altri per reperire il denaro per alleviare una situazione finanziaria disperata causata dal gioco d'azzardo.

Indirizzo per la corrispondenza  
Address for correspondence

Claudio Pensieri

Istituto dell'Agire Scientifico e Tecnologico  
Università Campus Bio-Medico di Roma  
Via Alvaro del Portillo, 21 - 00128 Roma  
e-mail: c.pensieri@unicampus.it

Quando i soggetti presentano da 0 a 2 parametri positivi, le persone non presentano nessun problema di gioco; da 3-4 parametri siamo davanti a giocatori problematici, dai 5 punti in su si tratta di giocatori patologici.

Il gioco in solitudine, come le slot machines, permette di nascondere gli insuccessi e li rende più accettabili; sottrae alla critica familiare, ma proprio per questo crea condizioni per nuove bugie, sotterfugi, menzogne più o meno vistose e pericolose. Eppure è dalla relazione interpersonale che occorre ricominciare per sperare di uscire dal tunnel del GAP. Il soggetto ha bisogno di un coach, di un tutore (differente dallo psicologo), che lo accompagni passo dopo passo, senza sostituirsi a lui, ma insegnandogli a muoversi, un coach che investa prima di tutto nel creare fiducia sulle sue possibilità di compiere scelte consapevoli.

Il gioco d'azzardo presenta quindi dei seri problemi anche sotto il profilo etico che l'autrice evidenzia nel capitolo "Aspetti etici e bioetici del gioco d'azzardo". Se da un lato lo Stato pone su un piatto della bilancia le sue politiche di formazione e di prevenzione, il suo impegno sul piano della cura dei malati di GAP e un deciso contrasto all'illegalità e alla criminalità sull'altro piatto pone il suo desiderio, o forse sarebbe meglio dire il suo bisogno di far cassa e di ricavare dal gioco d'azzardo i massimi profitti, anche in termini di pressione fiscale.

Dal punto di vista etico è necessario anche prendere in considerazione le questioni riguardanti la necessità di integrare i valori dell'autonomia personale del giocatore con un'adeguata protezione della società e una corretta relazione tra il singolo e la comunità, infatti con lo stato di dipendenza

il giocatore passa dalla libertà di decidere alla impossibilità di decidere. Ma non si può considerare il gioco d'azzardo "buono" quando si vince e "cattivo" quando si perde. Sia che si vinca sia che si perda, sussiste il rischio che si crei dipendenza e quindi che si riduca il grado di libertà di una persona. Non è il vincere o il perdere l'elemento di maggiore negatività sotto il profilo etico, ma la consegna di sé alle dinamiche condizionanti del gioco. Altri aspetti fondamentali da considerare sotto il profilo etico sono il garantire la qualità delle informazioni anche attraverso la pubblicità e formare le persone affinché possano riconoscere le fonti di informazione più autorevoli.

L'autrice conclude con un appello: "La coscienza sociale non può reagire in modo superficiale davanti a questa pandemia, come se la cosa non riguardasse l'intera comunità dei cittadini ma solo una piccola parte di loro, i meno avveduti, colpevoli di essersi spinti oltre il limite della propria capacità di controllo. Non si può pensare che il gioco d'azzardo sia una realtà che resta al di fuori della propria porta di casa. Non si può neppure sperare che nessuno di coloro che fanno parte della propria famiglia, della propria classe o della propria squadra, nessuno dei propri amici e colleghi, resterà contagiato da questa sindrome [...] bisogna attivare percorsi di prevenzione e percorsi di cura, bisogna ripensare i nostri stili di vita, renderli meno frettolosi e forse meno concentrati su un pragmatismo efficiente e riduttivo [...]. Dobbiamo ricominciare a stare bene insieme, a giocare senza bisogno di investirci soldi e comunque mai troppi! Si può tornare a imparare a giocare così, solo per il gusto di giocare, di guardarsi in faccia per condividere le proprie giornate e qualche volta la propria vita".