

Il gioco d'azzardo

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. Lo sviluppo sociale del problema del gioco d'azzardo è in parte favorita anche dalle crescenti possibilità di scelta tra una vasta gamma di tipologie di gioco, ormai sempre più legalizzate, che riescono a rispondere alle simpatie dei giocatori con diverse propensioni e con differenti personalità. Così i giocatori d'azzardo vanno dagli amanti della trasgressione, come quella dei giochi da Casinò e delle slot-machine, agli appassionati dei videogiochi che si lasciano conquistare dai sempre più diffusi videopoker, agli appassionati dei giochi d'azzardo popolari, come le lotterie, il gioco di numeri e di schedine, fino al Bingo, la moderna trasformazione del gioco della tombola.

Dal vizio alla dipendenza: caratteristiche del gioco d'azzardo patologico

Per cominciare ad individuare gli indicatori della patologia da gioco, è estremamente importante operare una distinzione tra giocatori d'azzardo e giocatori patologici.

Per molte persone, infatti, numerosi giochi d'azzardo tra quelli elencati sono piacevoli passatempi, in taluni casi occasionali e in altri abituali, ma anche in quest'ultimo caso non significa che il gioco sia necessariamente patologico, dal momento che non è la quantità il fattore discriminante del problema.

Il gioco d'azzardo patologico (o compulsivo) è un problema caratterizzato da una graduale perdita della capacità di autolimitare il proprio comportamento di gioco (diventa dipendente), che finisce per assorbire, direttamente o indirettamente, sempre più tempo quotidiano, creando problemi secondari gravi che coinvolgono diverse aree della vita.

Un giocatore veramente 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.

L'autoinganno assume la funzione di strumenti di controllo del senso di colpa ed alimenta un circolo autodistruttivo (Fig.1) in cui se il giocatore dipendente perde, giustifica il suo gioco insistente col tentativo di rifarsi e di "riuscire almeno a riprendere i soldi persi", se vince si giustifica affermando che "è il suo giorno fortunato e deve approfittarne".

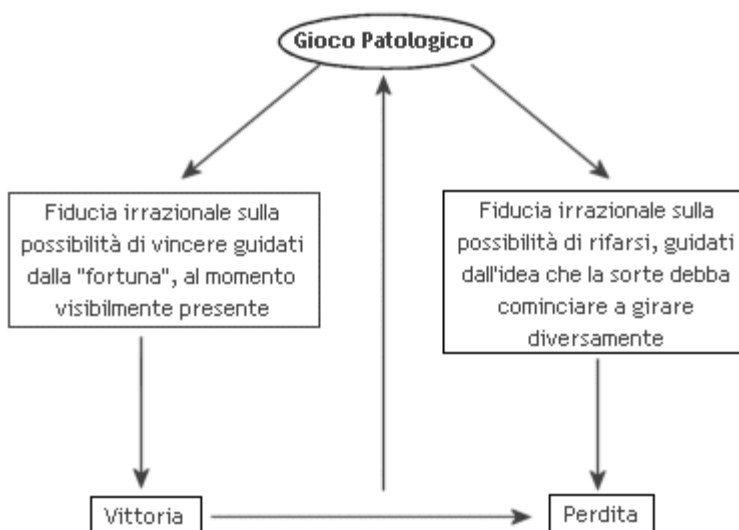


Figura 1: schema sul circolo vizioso del gioco patologico

Lo stato mentale di un giocatore patologico è estremamente diverso da quello di un giocatore anche assiduo non patologico e si caratterizza per il raggiungimento di uno stato alterato di coscienza dove si è completamente assorbiti, fino ad uno stato di estasi ipnotica, dal gioco.

Talvolta questa condizione della mente è favorita da un consumo di alcolici o altre sostanze, che alimenta la perdita di controllo.

Se il soggetto presenta almeno cinque di questi sintomi, viene diagnosticato un quadro di gioco d'azzardo patologico

1. È eccessivamente assorbito dal gioco d'azzardo (per esempio, il soggetto 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 a soldi);
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 o alleviare problemi (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 nascondere 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 (una "operazione di salvataggio").

Si può parlare di una vera e propria "dipendenza dal gioco d'azzardo" se sono presenti:

- sintomi di assuefazione, come il bisogno di aumentare la quantità di gioco;
- sintomi di astinenza, legati ad ansia e irritabilità;
- sintomi di perdita di controllo manifestati attraverso incapacità di smettere di giocare.

Alcuni autori (Custer, 1982) distinguono le fasi di progressione del gioco d'azzardo patologico, in cui un giocatore si può muovere sia sul versante dell'aggravamento del problema che della possibile risoluzione dello stesso. Più precisamente sono state individuate le seguenti tappe:

- **FASE VINCENTE:** caratterizzata dal gioco occasionale e da vincite iniziali che motivano a giocare in modo crescente, spesso grazie alla capacità del gioco di produrre un piacere e di alleviare tensioni e stati emotivi negativi;
- **FASE PERDENTE:** connotata dal gioco solitario, dall'aumento del denaro investito nel gioco, dalla nascita di debiti, dalla crescita del pensiero relativo al gioco e del tempo speso a giocare;
- **FASE DI DISPERAZIONE:** in cui cresce ancora il tempo dedicato al gioco e l'isolamento sociale conseguente, con il degenerare dei problemi lavorativi/scolastici e familiari (divorzi, separazioni) che talvolta ha generato anche gesti disperati di tentativi di suicidio;
- **FASE CRITICA:** in cui nasce il desiderio di aiuto, la speranza di uscire dal problema e il tentativo realistico di risolverlo attraverso il ritorno al lavoro, nonché i tentativi di ricucire debiti e problemi socio-familiari;

- **FASE DI RICOSTRUZIONE:** in cui cominciano a vedersi i miglioramenti nella vita familiare, nella capacità di pianificare nuovi obiettivi e nell'autostima;
- **FASE DI CRESCITA:** in cui si sviluppa maggiore consapevolezza e un nuovo stile di vita lontano dal gioco.

Rischio di dipendenza

I giochi che sembrano predisporre maggiormente al rischio sono quelli che offrono maggiore vicinanza spazio-temporale tra scommessa e premio, quali le slot-machines e i giochi da casinò, ma anche i videopoker e il Bingo.

Le fasce più a rischio sembrano invece, tra le donne, le casalinghe e le lavoratrici autonome dai quaranta ai cinquant'anni e, tra gli uomini, i disoccupati o i lavoratori autonomi che hanno un frequente contatto col denaro o con la vendita ed un'età intorno ai quarant'anni.

Programmi di recupero

Dal momento in cui il gioco d'azzardo patologico è stato riconosciuto come un vero e proprio disturbo psicologico, sono stati sviluppati diversi programmi di intervento che spesso viene affrontato in vere e proprie comunità di recupero.

Utili sono i risultati legati alla partecipazione dei giocatori a gruppi di auto-aiuto per Giocatori Anonimi, dove si affrontano diverse tappe per l'uscita dal problema, dal suo riconoscimento, alla condivisione, ai traguardi basati sull'analisi delle tecniche di autoinganno comuni, che spesso vengono più facilmente osservate nei racconti degli altri che rispecchiano i propri pensieri

Alcuni riferimenti bibliografici

- Alonso-Fernandez Francisco, 1996, La dipendenza dal gioco. In *Le altre droghe*, EUR, Roma.
- AA.VV., 1994, DSM-IV, Masson
- Croce M., Zerbetto R., 2001, *Il gioco e l'azzardo. Il fenomeno, la clinica, le possibilità d'intervento*, Franco Angeli, Milano.
- Dickerson M., 1993, *La dipendenza da gioco. Come diventare giocatori d'azzardo e come smettere*, Edizioni Gruppo Abele, Torino.
- Lavanco G., Varveri L., 2006, *Le nuove forme dell'azzardo*. In *Psicologia Contemporanea*, 194, 58-64.