

## IL GIOCATORE PATOLOGICO

*di Maurizio Calvani*

La fortuna ha sicuramente un ruolo importante nella vita dell'uomo. Non sappiamo dove sia, non sappiamo neanche quando deciderà di manifestarsi e in che forma, se avversa o propizia, ma siamo certi della sua esistenza.

Un esempio banale di fortuna: siamo in ritardo per un appuntamento importante. L'intenso traffico non ci aiuta. Trovare posto in quella zona della città è praticamente impossibile. Stiamo per essere assaliti dall'ansia. Ma proprio davanti al luogo deputato una macchina se ne sta andando. Veloci ci infiliamo nel parcheggio libero e arriviamo all'appuntamento in tempo.

Quell'attimo di entusiasmo, di gioia, destinato peraltro a durare quanto un respiro, tra le mille afflizioni della vita quotidiana, è un incontro con la fortuna. Questo genere di contatti con la Dea Bendata possono peraltro vedere modificati i loro effetti nel mutamento continuo delle cose. Infatti non possiamo mai essere certi che una grande fortuna apparente si mantenga tale e non assuma i tratti di un'inaspettata condanna. Così, ad esempio, il famoso appuntamento può rivelarsi foriero di conseguenze spiacevoli e la fortuna di aver trovato un parcheggio trasformarsi in un bieco scherzo della sorte. Apparentemente esiste però un'eventualità che pare essere al di sopra di questo relativismo: la vincita in denaro.

Ma cosa si prova quando si vincono soldi? Quando la pallina della roulette s'imbuca proprio sul nostro numero, o quando il cavallo su cui si è puntato supera tutti gli altri sulla retta di arrivo? Qualunque cosa sia, è questa la sensazione che inchioda il giocatore al suo vizio e non gli permette quasi di pensare ad altro.

Le immagini neurali ci dicono che al momento della vincita, si attivano particolari circuiti nervosi, situati nell'area corticale dell'Insula, l'organo del cervello capace di elaborare in modo cognitivo le esperienze corporee, nonché affettive, piacevoli e incentivanti. Nella mente del giocatore si formerebbero insomma dei ricettacoli di emozioni positive che il soggetto tenta di riaccendere attraverso le vincite eventuali ottenute attraverso l'azzardo; lo stesso processo utilizzato dal tossicodipendente per mezzo dell'assunzione della sostanza psicotropa.

Tale spiegazione risulta del tutto plausibile, anche se, come spesso accade per la scienza, viene chiarito il come ma non il perché delle cose.

Da che cosa nasce in realtà il piacere che il giocatore prova? Che cosa ricerca davvero?

Il tutto è strettamente collegato all'illusione umana di potere controllare la sorte. Chi gioca è spinto dalla tensione quasi metafisica di accedere a

quella magica danza di eventi che può determinare la vincita o la rovina. È questa tensione, questa smania di incrociare il flusso della fortuna, la sostanza che crea dipendenza. Anche se non è un composto chimico analizzabile, la massa di sensazioni prodotte dall'azzardo, nel suo continuo braccio di ferro con gli accadimenti, rappresenta la dose di cui non si può più fare a meno.

La psicologia usa per definire il vizio del gioco il termine azzardopatia, indicando nel più usato ludopatia un improprio sinonimo. Secondo il D.S.M. (*Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali*), redatto dall'A.P.A. (*American Psychiatric Association*), l'azzardopatia rientra tra i disturbi del controllo degli impulsi come la cleptomania, l'onicofagia, la piromania, la tricotillomania, con l'aggravante di configurarsi come una forma di dipendenza comportamentale. I sintomi sono del tutto simili a quelli che caratterizzano le tossicodipendenze. Si evidenziano infatti l'isolamento, consistente nel rivivere le esperienze di gioco passate, nel pianificare le prossime puntate, nell'inventarsi metodi per trovare soldi; la necessità dell'aumento della dose, cioè di giocare cifre sempre maggiori per mantenere vivo il livello delle emozioni; l'astinenza, che si manifesta in stati di irrequietezza profonda, quando si tenta davvero di smettere; l'illegalità, cioè il finanziamento del gioco attraverso azioni come la falsificazione, la frode e il furto; l'emarginazione, la perdita di relazioni personali e di opportunità di carriera.

A questa consistente lista si aggiungono altri elementi più specifici quali la richiesta di aiuto, cioè il chiedere agli altri denaro per risollevarne la propria situazione; la gratificazione, ossia l'uso del gioco per superare emozioni negative come depressione, senso di colpa e ansia ed infine la rincorsa, il tentativo di rimediare alle perdite. In quest'ultimo caso si manifesta peraltro anche una profonda componente di autoinganno: infatti il denaro che viene talvolta vinto, non è mai infatti un patrimonio per ricostruire la propria esistenza, ma una nuova fonte di liquidi per continuare a giocare.

Resta comunque il fatto che, al di là dell'esauriente descrizione dataci dalla psicologia del fenomeno del gioco d'azzardo, il centro della dipendenza resta l'influsso ipnotico che la fortuna esercita sull'uomo. Il giocatore non pensa: «Ecco, ho vinto, finalmente!». Quanto piuttosto: «Hai visto! Avevo ragione! Questa volta l'ho centrata in pieno!». La ruota del vizio è mossa dal senso di presunta onnipotenza che viene prodotto nel giocatore da un incontro positivo con la sorte che gli dà l'illusoria, ma irrinunciabile sensazione di essere il padrone degli eventi.

Letteratura e cinema si sono spesso ispirate a questo aspetto, diremo così 'romantico', del gioco. Nella produzione hollywoodiana l'azzardo viene erroneamente trattato alla stregua di un'attività sportiva e il giocatore, anziché quelli di un malato, assume i contorni dell'eroe che alla fine raggiunge la meritata salvezza. Di solito queste pellicole infatti non trattano dell'azzardo puro e del terribile vizio ad esso conseguente, ma di

giochi quali il poker o il biliardo, in cui l'abilità del singolo può ridurre l'impatto della sorte.

In letteratura invece ci troviamo spesso di fronte alla ludopatia come metafora dell'impossibilità di realizzare un ideale. Il fatto che si sia condannati a perdere, pur avendo in assoluto anche la possibilità di vincere, diviene paradigma del tentativo di realizzare il valore perseguito, che, come il successo nel gioco, non può essere che parziale e destinato infine a infrangersi contro la realtà.

In questo senso risulta esemplificativa la figura del protagonista de *Il giocatore* di Fëdor Dostoevskij, pubblicato nel 1866 e dettato dal grande scrittore russo in poco meno di un mese a causa dell'impellenza di dover pagare dei debiti di gioco. Nel romanzo viene tratteggiata una vasta casistica del ludopatico (il *gentleman*, il neofita, il popolano), ma il vero "giocatore" si manifesta nei tratti di Aleksej Ivànovic, il quale, impossibilitato a realizzare il proprio amore per Polina, si abbandona alla tentazione della roulette come forma succedanea del proprio ideale.

Purtroppo oggi il gioco d'azzardo non ha niente a che fare con tutto questo. Un primo grado di approssimazione alla realtà ce lo fornisce la ricerca intitolata *Gioco d'azzardo patologico e usura* pubblicato sul sito ufficiale del Ministero dell'Interno. Secondo tale indagine i ludopatici oscillerebbero tra 300.000 e 1.300.000 unità mentre il numero di coloro nella fase cosiddetta problematica si aggirerebbe tra 700.000 e 2.300.000. Sarebbe come dire che coloro che hanno sviluppato il vizio del gioco corrispondono, nella migliore delle ipotesi, agli abitanti di una città come Napoli (300.000 + 700.000) e, nella peggiore, a quelli di Milano e Roma messi insieme (1.300.000 + 2.300.000). Non esistono statistiche sull'argomento precedenti al 1998 e questo non perché tale scienza non fosse abbastanza sviluppata, ma perché l'incidenza sociale del problema non aveva assunto proporzioni così preoccupanti. La causa dell'incremento esponenziale dell'azzardopatia è da identificare nello sviluppo tecnologico. L'intera massa delle scommesse è costituita per il 68% da slot machine (27%), videolottery (24%), e giochi on line (17%). A questo numero si possono aggiungere le scommesse sportive, per gran parte realizzate attraverso strumenti informatici, pari all'8% del totale.

Grazie a queste nuove forme dell'azzardo, che hanno affiancato casinò (solo quattro quelli presenti sul territorio italiano), ippodromi, agenzie ippiche e tavoli privati (senza dimenticare le lotterie da sempre e tradizionalmente gestite dallo stato), la spesa per il gioco stimata in 15.8 miliardi di euro nel 1998, è passata ai 47.5 miliardi del 2008, fino a raggiungere, secondo le valutazioni di quest'anno, i 95.6 miliardi nel 2016. In tal modo l'Italia si pone al primo posto nel mercato del settore in Europa e al quarto in quello mondiale, dopo USA, Cina e Giappone. Lo Stato Italiano ha incassato 8 miliardi di imposte da gioco nel 2015 e ben 9.2 miliardi nel 2016, pari circa al 10% del valore delle giocate.

I motivi di questa eclatante diffusione dell'azzardo risiedono in alcune caratteristiche specifiche dei cosiddetti "nuovi giochi". Anzitutto la semplicità.

\* \* \*

La prima slot machine, chiamata «Liberty Bell» fu costruita nel 1895 dal tedesco Charles Fey, a San Francisco. Interamente meccanica, veniva azionata da una leva (da cui il nomignolo di «bandito con un braccio solo») e si basava sui simboli delle carte da poker. Allorché i rulli di cui era composta, andavano a formare una certa combinazione si apriva la cassetta del denaro e la vincita veniva riscossa. L'inserimento iniziale di un penny rendeva possibile azionare la macchina. Il successo fu immediato. Dopo solo un anno dalla sua apparizione, Fey, insieme all'amico Theodore Holtz, aprì una sua propria fabbrica di slot machine. Nel 1907 l'industriale di Chicago Herbert Mills produsse un apparecchio chiamato «Operaror Bell», che in breve fu reperibile nei bar, nei negozi di barbiere e di sigari, nei bowling, in moltissimi club, insomma praticamente ovunque.

Le odierne slot machine non differiscono in sostanza molto dalle loro antenate di inizio '900, se non per il fatto di essere delle video slot, non più meccaniche ma basate sull'elettronica, molto più colorate e con una serie assai maggiore di combinazioni vincenti, le cosiddette *paylines*.

Oggi come allora il successo di queste apparecchiature risiede nell'estrema semplificazione del metodo di gioco. Basta introdurre la *fiche* richiesta e azionare il meccanismo, attendendo il risultato conclusivo. Anche un gioco come la roulette, sostanzialmente immediato nella sua essenza (vinco se esce il mio numero o la combinazione di numeri che ho puntato), con i suoi sistemi e le sue strategie, diviene al confronto un'attività quasi scientifica. Tale semplicità, che è poi comune anche alle Videolottery (dette anche VLT, acronimo di Video Lottery Terminal), le quali presentano modalità di gioco solo appena più evolute, permette, a chiunque sia in grado di infilare una moneta o una banconota nell'apposita fessura, di provare l'ebbrezza dell'azzardo.

Inoltre la reperibilità di tali apparecchiature, così come all'inizio del XX secolo, può attirare il curioso che, giocando anche solo una volta, rischia di finire nella trappola senza nemmeno sapere come abbia fatto, essendo tra l'altro minimo l'investimento economico da effettuare inizialmente. Nelle nostre città quasi in ogni bar, per non per parlare poi delle proliferanti sale gioco, è possibile trovare le più svariate versioni di queste macchine e chiunque ha la possibilità di tentare la fortuna.

Il giocatore da casinò deve percorrere spesso centinaia di chilometri per raggiungere Sanremo, Saint Vincent, Campione d'Italia o Venezia e, una volta arrivato a destinazione, deve presentare un documento di identità valido per munirsi della carta d'ingresso, nonché spesso provvedere al pagamento di quest'ultima. Sicuramente una serie di azioni che richiedono

un intento infinitamente superiore di quello necessario a raggiungere un bar qualsiasi e tentare la fortuna mentre altri avventori prendono un caffè o si bevono un'aranciata fresca.

Un dato finale completa la serie di motivazioni che hanno condotto al manifestarsi dell'azzardopatia su così larga scala nella nostra nazione. Si tratta dell'ammissibilità del gioco. Non è raro infatti, sia in televisione (soprattutto prima e durante gli eventi sportivi trasmessi sui canali a pagamento), sia in radio, vedere e ascoltare pubblicità di siti online dedicati alle scommesse che promettono invitanti bonus di benvenuto o la réclame di sale gioco di nuova apertura che offrono tutti i confort desiderabili. In tal modo si attua una sorta di maligno transfert tra i rassicuranti *mass media* e le ipnotiche immagini in continuo cambiamento delle slot e delle VLT che tengono incollati i ludopatici in uno stato di sonnambulismo attivo, lo stesso nel quale l'individuo contemporaneo trascorre gran parte della propria esistenza. Il fatto poi che si possa giocare protetti da un anonimato pressoché assoluto, come ad esempio nei giochi online, aumenta il sentore dell'ammissibilità del gioco d'azzardo, incrementando i rischi di incorrere nella ludopatia.

E qui torniamo alla domanda dell'inizio. Che cos'è che spinge tante persone a dedicarsi all'azzardo? Parlando della situazione in atto, la risposta non può essere la stessa di quella ipotizzata per il giocatore diremo così «classico». La gente comune infatti non è mossa da un desiderio, seppur inconscio, di trascendenza, quanto piuttosto da una pulsione emotiva diretta, che viene incentivata a bella posta. Questo sentimento altro non è se non la speranza. Situazioni difficili, condizioni di vita insoddisfacenti, solitudine, desiderio di riscatto possono facilmente convogliarsi verso il tentativo folle, ma anche commovente, di trovare una soluzione nella vincita in denaro. Grazie all'astuta offerta nel campo, di cui abbiamo appena scorso le principali caratteristiche, si crea un fenomeno di massa: la figura di colui che abbandona la sua vita per sprofondare nel gioco si trasforma in un fantasma collettivizzato simile agli automobilisti in coda nei weekend estivi o ai frequentatori degli shopping center. Con la differenza che qui siamo di fronte a una vera e propria patologia latrice di sofferenze sia per chi ne è colpito, sia per i suoi cari.

Ma chi dobbiamo allora ringraziare di questa nuova piaga che indebolisce ulteriormente la nostra società, già così profondamente provata? Chi dà le carte in questo gioco? Chi è il Grande Croupier che sfrutta le fragilità umane per costruire un immenso affare economico al riparo da ogni rischio?

Sicuramente non si tratta di giocatori di vecchia o di nuova generazione; nessuno di questi esseri umani schiavi della propria dipendenza potrebbe neppure pensare qualcosa di così mostruoso e spietato. La ricerca della fortuna a tutti i costi viene pagata da loro a caro prezzo, mentre l'avidità

di chi non rispetta l'altrui esistenza è un misfatto senza attenuanti, ancorché non perseguibile legalmente.

Ma serve accusare qualcuno? Probabilmente no e non solo per mere ragioni di convenienza. Il tritacarne dell'azzardo contemporaneo non è altro infatti che una drammatica rappresentazione di alcuni tra gli aspetti più dolorosi della natura umana. Da un lato la debolezza morale dei ludopatici, dall'altra il cinismo degli imprenditori di questa industria assai poco edificante. In passato il tentativo, giocando, di incontrare la fortuna poteva essere concepito metaforicamente alla stregua una sorta di slancio metafisico; oggi ha assunto la forma di un inganno ben pubblicizzato che colpisce gli strati più fragili della popolazione. Tutto ruota intorno al ruolo di divinità che ha assunto nella nostra vita il denaro, fonte di corruzione per i 'giocatori' che si rovinano per nulla, così come per i 'croupiers' pronti a macchiarsi, anche se indirettamente, dell'inafasto destino dei primi, pur di ottenere profitti. Di fronte a tutto ciò non valgono né recriminazioni, né accuse. Resta solo l'amarezza della riflessione.