



**Ratti, L. – Riflessioni sulla dipendenza da gioco d'azzardo**

---

## **Riflessioni sulla dipendenza da gioco d'azzardo**

*di Luisa Ratti*

L'anziana consuocera del nonno protagonista di una popolare serie televisiva, in uno degli episodi, è finita preda delle "slot", sta dilapidando tutte le sue cospicue sostanze e non ha rivelato a nessuno, neppure a se stessa, l'incresciosa situazione in cui si trova.

Il protagonista la scorge, nella penombra della sala giochi, intenta a ciò che ormai sembra la sua unica occupazione con un foulard legato sotto il mento, occhiali scuri, totalmente assorta.

Anni fa, vicino al mio luogo di lavoro, in un locale peraltro del tutto ordinario, un bar e tavola calda, si poteva assistere ogni giorno, senza differenza di orario, in un angolo adibito a "sala giochi", ad uno strano via-vai: dal vicino negozio di macelleria, ad un ritmo sinistramente regolare, entravano e uscivano con il grembiule da macellaio indosso, alcuni giovani che si avvicendavano con sguardo assente alle postazioni di gioco, come automi giocavano per un po' per poi scomparire di nuovo nel laboratorio della macelleria, cedendo la postazione ai colleghi che entravano, così da continuare, presumibilmente, il proprio lavoro fino alla giocata successiva.

Quella scena mi è sempre rimasta nella memoria perché era la prima volta che assistevo ad un tale comportamento .

Da sempre si raccontano storie di gioco d'azzardo e di giocatori perduti: nella letteratura, nel cinema, nei racconti delle persone. Si tratta di un soggetto narrativo che ci appartiene e almeno una volta qualcuna di quelle storie ci ha appassionato, forse perché l'azione del giocare d'azzardo ha a che fare con qualcosa che ci riguarda, qualcosa di affascinante tanto per il giocatore quanto per chi è coinvolto come lettore o spettatore, nella narrazione. (1) (2)



**Ratti, L. – Riflessioni sulla dipendenza da gioco d'azzardo**

---

La relazione che ognuno intrattiene con il caso e l'imprevedibile è il terreno su cui l'interesse per queste storie si fonda.

La quota di incertezza, che necessariamente fa parte della vita, stimola l'attitudine della nostra mente ad anticipare gli eventi per orientare le nostre azioni in vista dei risultati, monitorarne costantemente gli effetti grazie alle nostre abilità cognitive ed emotive, produrre quelli desiderati (a volte persino quelli temuti) oppure effetti imprevisi, in un processo continuo di costruzione che coinvolge sé e il mondo e che ci permette di apprendere, conoscere, vivere...: l'incertezza può solo essere vissuta per ciò che è.

Nella tradizione del gioco questo processo è simbolicamente ritualizzato, chiuso in una cornice che lo separa, esemplifica ed esalta.

Nella condizione che oggi chiamiamo "dipendenza da gioco d'azzardo patologico" quel processo si deforma in una caricatura di se stesso.

Grazie alla classificazione descrittiva del DSM che indica i criteri diagnostici per individuare quella condizione patologica o alle classificazioni in tipologie dei giocatori, redatte da alcuni esperti, possiamo osservare una azione ripetitiva, a cui è dedicata sempre di più la capacità di prestare attenzione, di ricordare, di programmare, di spendere. Un'azione che non può interrompersi, pena uno stato di irrequietezza o malessere e al di fuori della quale vi è un mondo fatto soltanto di ciò che è utile per continuare: denaro, persone, cose, situazioni da manipolare, sfruttare o neutralizzare (quando rappresentano ostacoli al suo compimento), anche oltrepassando i limiti della legalità, in un intento ostinato e nella sottovalutazione dei costi psicologici, relazionali, economici e sociali.

Altri contributi, di carattere più psicologico, come quello del cognitivista Ladouceur, individuano tra le particolari caratteristiche nella cognizione dei giocatori dipendenti una percezione erronea del concetto di "caso", con una serie di errori logici tipici del



**Ratti, L. – Riflessioni sulla dipendenza da gioco d'azzardo**

---

pensiero superstizioso, la convinzione di poter sottomettere l'incertezza, piegare al proprio volere ciò che invece è solo aleatorio. (3)

Per quanto riguarda le motivazioni che spingono la persona al gioco, vengono proposte varie ipotesi in base alle differenti organizzazioni di personalità: specie nelle prime fasi, I futuri giocatori dipendenti possono essere motivati dal semplice bisogno di accedere alle proprie emozioni, di pianificarle e controllarle o infine di lenire emozioni insopportabili (come nel cosiddetto gioco per fuga).

Queste chiavi di lettura, come anche il modello delle fasi nella carriera del giocatore, di Custer (fase vincente, perdente, della disperazione, della via nuova) o quello delle fasi del cambiamento di Prochaska e Di Clemente (precontemplazione, contemplazione, determinazione, azione, mantenimento, ricaduta), offrono il vantaggio di creare ordine, indicare regolarità osservabili nel fenomeno, ridurre la sua complessità, orientarci, pensare al problema come un qualcosa di risolvibile perché in qualche modo conosciuto, previsto, oggettivato.

Quando poi, entrando in relazione con persone reali, vogliamo rispondere al bisogno di aiuto psicologico espresso da chi è alle prese con il "problema" gioco d'azzardo, necessariamente abbiamo bisogno di comprendere i significati dell'azione nella specifica situazione : significati sociali, intra e intersoggettivi e la complessità e irriducibilità di ogni storia si riaffaccia al nostro campo di osservazione.

I significati e le intenzioni che attirano le persone a giocare possono variare per ogni giocatore, ma per i casi che vengono definiti di "dipendenza patologica" e che giungono ad una richiesta di aiuto esplicita quell'azione deve evidentemente aver catalizzato e veicolato significati particolarmente importanti, tanto da imporsi prima o poi, con tutte le sue conseguenze, all'attenzione di familiari, amici, professionisti dell'aiuto.



**Ratti, L. – Riflessioni sulla dipendenza da gioco d'azzardo**

---

Quest'affermazione parte dal presupposto che l'azione umana è sempre dotata di intenzionalità e di significato, anche se con differenti gradi di consapevolezza, è perciò comunicazione (4) contemporaneamente con se stessi, con “gli altri”, con qualcuno in particolare.

Gli effetti che la persona anticipa apprestandosi a giocare, come a qualunque altra azione, hanno aspetti “pragmatico strumentali ” e contemporaneamente “espressivo-comunicazionali” (5) (6) (7), tutti da costruire, caso per caso, momento per momento: ottenere soldi (ma cosa sono, i soldi, per quella persona?), ottenere (per sé?) l'esaltazione della vincita; ottenere o ristabilire (per chi?) un'immagine di successo (quale?); evitare un confronto (con quali problemi?); risarcire (quali danni?); risolvere definitivamente, dimostrare, chiedere (che cosa? A chi ?), guidati da quali costrutti interpretativi, in quali sistemi di riferimento?

Porsi queste domande significa ricostruire il contesto del gioco, liberare significati spesso intrappolati nell'implicito, spezzare circoli viziosi, restituire responsabilità ai protagonisti.

Anche a livello sociale il significato dell'azione è per il gioco d'azzardo altrettanto interessante e rappresenta la componente culturale cui l'azione partecipa.

Possiamo infatti pensare a quanto nel contesto della nostra cultura, oggi siano presenti modelli di successo e guadagno facile, (carriere favolose che nella narrazione di “vip” intervistati si realizzano “per caso”), polarizzazione dei significati tra “l'essere vincenti” e l'essere “perdenti” ecc... per non parlare della pubblicità che fa sembrare i giochi “legali” nelle forme offerte dal mercato come un'abitudine totalmente innocua e irrinunciabile (lotto, grattaevinci..).

Ad un differente livello il significato dell'azione è dato dal contesto, stavolta inteso come situazione specifica in cui l'azione viene compiuta.



**Ratti, L. – Riflessioni sulla dipendenza da gioco d'azzardo**

---

Ad esempio, se un musicista famoso si mette a suonare all'entrata della metropolitana, come veramente è successo qualche tempo fa a Londra, ottiene l'indifferenza o al più l'elemosina di qualche passante. Una stessa azione viene connotata nel suo significato dai vincoli rappresentati dal contesto e dall'interazione cui partecipa.

La persona che agisce contribuisce a creare i contesti simbolici che poi orientano (talvolta in maniera coercitiva) l'uso di certi costrutti interpretativi, anziché altri, in un processo autoricorsivo. (6)

Quanto più il gioco è di routine e quante meno alternative ha, tanto più la persona genera, da sola o con altri frequentatori dello stesso ambiente fisico e sociale, un contesto vincolante, rispetto all'interpretazione dell'esperienza.

Le conversazioni tra giocatori che capita di ascoltare nelle ricevitorie, spesso sono basate su presupposti, teorie sui sistemi e sulle strategie di gioco : una mitologia condivisa, una vera subcultura.

Inoltre l'attuale onnipresenza di slot e punti-vendita presso qualsiasi tabaccaio, bar ecc. tende a portare il gioco d'azzardo "fuori dai suoi tradizionali confini spazio-temporali" che, perché il gioco sia tale devono essere, necessariamente, molto ben definiti (9), snaturandone in un certo senso il significato e la funzione, permettendogli di polverizzarsi, invadere gli interstizi della piccola vita quotidiana, le sue soste, i gesti compiuti nei contesti deputati, tra le attività più stressanti, all'illusione di comfort, al relax della pausa-caffè, quando si può "abbassare la guardia".

Ma una persona che entra in una "storia di gioco", che si tratti del fascino del casinò o della malinconia di un retrobottega, non lo fa semplicemente perché ha avuto un attimo di distrazione o perché è "causato" da una vulnerabilità psicofisiologica che lo pre-dispone alla malattia. (8) (10).



**Ratti, L. – Riflessioni sulla dipendenza da gioco d'azzardo**

---

L'incontro con il gioco è un punto di svolta narrativo di una storia già iniziata in cui si possono inaugurare sviluppi maledetti, o meno, a seconda dei repertori narrativi che la persona ha a disposizione, dei significati profondi che riesce ad esprimere, del "potere negoziale" che ha o può prendersi (con se stesso e gli altri), nel generare i suoi stessi contesti simbolici.

L'azione è il centro del processo di dipendenza e l'azione è anche il passaggio obbligato della riabilitazione.

Da qui, ad esempio, le proposte di trattamento in comunità, in cui la vita quotidiana è scandita da gesti condivisi e sensati, legati alla stretta gestione dei bisogni minimi, azioni apparentemente semplici a cui riconnettere la propria intenzione, come dalla gestione di tempi "vuoti e solitari" sapientemente prescritti, fino al momento in cui l'ospite potrà diventare insieme attore protagonista e narratore della sua storia. (11)

Attraverso un'azione comunicativa la persona può entrare allora in una differente ricorsività, che si realizza nella concretezza di un "passaggio di contesto " e poi, ad un secondo livello, di libertà autoorganizzativa e consapevolezza, in cui non si vive solo di azione (quell'azione), ma si può scegliere, ogni volta come e con quali mezzi comunicativi raccontarsi.

Le azioni comunicative utili, dalla prevenzione primaria alla riabilitazione, possono incontrare il destinatario in qualsiasi punto della storia, ma saranno utili solo se si tratterà di un incontro con i suoi propri, inconfondibili significati.

Tutti gli interventi e azioni di comunità (campagne e sportelli informativi, servizi di accoglienza, educazione, riabilitazione ), che la società vorrà e saprà organizzare per promuovere nelle persone una scelta più consapevole dei propri giochi e riparare i danni provocati dallo sfruttamento del gioco d'azzardo (legale e non) su vasta scala, saranno efficaci se riusciranno a restituire uno spazio – tempo, anche minimo, al Sé. Questa restituzione non è riempire "d'ufficio" un luogo altrimenti vuoto (di scelta, di



**Ratti, L. – Riflessioni sulla dipendenza da gioco d'azzardo**

---

responsabilità, di consapevolezza...), ma semmai permettere al vuoto che segue ad un punto interrogativo di dilatarsi quanto basta per lasciare emergere qualche novità.

Nell'episodio della fiction televisiva, il protagonista, senza troppe parole, si avvicina alla consocera, e con molta delicatezza, tranquillizzandola, compie l'azione di prenderla a braccetto e accompagnarla fuori dalla sala giochi, verso l'accoglienza del resto della famiglia e l'atteso lieto fine.

Dei giovani lavoratori della macelleria non ho saputo più nulla.

## **A chi rivolgersi**

### ***Reti di professionisti sul territorio***

*<http://www.retenuovedipendenze.it>*, Rete Nuove Dipendenze Patologiche, un progetto promosso da Mo.P.I. – Movimento Psicologi Indipendenti e Vertici s.r.l. Network di Psicologia e Scienze Affini. Direzione Scientifica: Dott.ssa Rosa Mininno.

### ***Numeri utili***

Vertici s.r.l. Network di Psicologia e Scienze Affini, via Leopardi n° 14, 50121 Firenze. Tel. 055 2342810 Fax 055 2477263 eMail [info@vertici.com](mailto:info@vertici.com)



Ratti, L. – *Riflessioni sulla dipendenza da gioco d'azzardo*

---

## Bibliografia

**Callois, R.** (1981) *I giochi e gli uomini: la maschera e la vertigine*, Milano, Bompiani

**Croce, M.** (2001) *Il caso del gioco d'azzardo: una droga che non esiste, dei danni che esistono* in: *Personalità/Dipendenze*, 2001, fasc. II, pp.225-242

**De Gregorio, E.** *La costruzione narrativa dell'azione deviante: analisi dei contenuti e delle strutture narrative con atlas.ti* (Dottorato di ricerca in psicologia sociale) Dipartimento di psicologia dei processi di sviluppo e socializzazione. Università degli Studi di Roma "La Sapienza"

**De Leo, G.; Patrizi, P.** (1999) *La spiegazione del crimine*, Bologna, Il Mulino

**Ladouceur, R.** (2003) *Il gioco d'azzardo eccessivo - vincere il gambling*, Centro scientifico editore

**Pagliaro, G.** (1996) *L'antropomorfismo e la psicologia discorsiva nei processi di cambiamento* in: Harrè, R.; Gillet, G. *La mente discorsiva*, Milano, Raffaello Cortina Editore

**Patrizi, P.; Bussu, A.** (2005) *Giocare d'azzardo: significati sociali e ragioni soggettive* in: *Psicologia & Giustizia*, anno VI, numero 2, luglio-dicembre 2005

**Salvini, A.** *Quando lo psicologo clinico è chiamato a fare il criminologo* in *Rivista di Psicologia Clinica*, <http://www.psicologia.toscana.it>.

**Valleur, M.; Matysiak, J. C.** (2003) *Sesso, passione e videogiochi*, Torino, Bollati Boringhieri





**Ratti, L.** – *Riflessioni sulla dipendenza da gioco d'azzardo*

---

**Watzlawick, P. et altri** (1967) *Pragmatica della comunicazione umana*, Roma, Astrolabio-Ubaldini

**Zerbetto, R.** (2007) *Interventi in ambito residenziale con giocatori d'azzardo patologico* in: *Gioco d'azzardo, alla ricerca di possibili integrazioni tra servizio pubblico, privato sociale e territorio* (percorso formativo organizzato dall Azienda USL 2 Lucca - Regione Toscana)

**Luisa Ratti**, *Psicologo Psicoterapeuta, socio Mo.P.I., aderente alla "Rete Nuove Dipendenze".*

---