

E D U C A T O R I A L L A V O R O

Il giocatore e il familiare giocati dal gioco d'azzardo

Giorgia Bogoni*

Il gioco è un'attività universale, presente nell'uomo e nell'animale fin dalla nascita, ed ha una funzione specifica: essere piacevole, divertente, gratificante, e nello stesso tempo anche strutturante, cioè capace di facilitare l'acquisizione di importanti capacità personali e sociali. Il gioco, nelle sue varie forme, permette di entrare in contatto con la dimensione del piacere e del divertimento, aspetti fondamentali della natura umana. Inoltre favorisce (ad esempio negli sport) la possibilità di sperimentare la propria abilità, di entrare in rapporto con gli altri, di confrontarsi con il rispetto delle regole, di vivere la competitività, l'autoaffermazione, la perdita, la frustrazione... tutte competenze utili e necessarie all'esistenza individuale e sociale.

I vari tipi di gioco possono essere così classificati:

- giochi di competizione (*Agon*), in cui rientrano tutte le discipline sportive;
- giochi di travestimento (*Mimicry*), come ad esempio i giochi di ruolo;

* Psicoterapeuta relazionale e familiare, esperta in conduzione di gruppi terapeutici per la dipendenza da gioco e per i loro familiari, presso la Nuova Vita Onlus cooperativa sociale di Vicenza, centro terapeutico specializzato per la cura delle dipendenze.

- giochi di vertigine (*Ilinx*), come l'altalena, le montagne russe, gli sport estremi;
- giochi d'azzardo (*Alea*), basati sul caso (Lotto, Gratta e Vinci, VLT, Lotteria istantanea, Enalotto, slot machine, scommesse, Bingo)¹.

"Azzardo" è un termine che deriva da una parola araba che significa "dadi", alludendo così a quel tipo di gioco, quello dei dadi, il cui esito è completamente determinato dal caso e non dall'abilità del giocatore. Per estensione il gioco d'azzardo è considerato un comportamento, un'attività legata al rischio, all'assumersi il rischio di far decidere al caso l'esito di un evento o di una giocata.

Giochiamo d'azzardo ogni volta che rischiamo di perdere denaro e beni, e quando perdere e vincere è deciso dalla sorte. Nel gioco d'azzardo devono essere presenti tre condizioni: il giocatore pone in palio il denaro o beni di valore; questa messa in palio o "posta" è irreversibile (una volta giocata non può più essere ritirata); il giocatore esprime una scommessa il cui risultato si basa esclusivamente o principalmente sul caso, quindi non è influenzabile dalle sue abilità ed è incerto².

Alcuni aspetti del fenomeno del gioco d'azzardo

A partire dagli anni Novanta in Italia si è assistito ad un incremento esponenziale delle offerte di gioco e delle scommesse. L'elevata disponibilità di fruizione di luoghi deputati al gioco (bar, tabaccherie, sale giochi...) e l'avvento dei nuovi media che consentono il giocare d'azzardo online (internet, smartphone, TV interattiva...) hanno incrementato l'accessibilità e la popolarità del gioco d'azzardo a livello mondiale. Di conseguenza, è aumentato il numero di persone che ricercano assistenza per problemi correlati al gioco, rendendo il disturbo da gioco d'azzardo un importante problema di salute pubblica. È nel 2012 che, per la prima volta, il Decreto Balduzzi³ riconosce

¹ R. Caillois, *I giochi e gli uomini*, Bompiani, Milano 1981.

² Cf R. Ladouceur - C. Sylvian - C. Boutin, *La psicoterapia cognitivo-comportamentale nel gioco d'azzardo. Discussione di un caso*, in M. Croce - R. Zerbetto (a cura di), *Il gioco & l'azzardo*, Franco Angeli, Milano 2001.

³ Decreto-Legge 13 settembre 2012, n. 158.

il disturbo da gioco d'azzardo come patologia e quindi, da allora ad oggi, il soggetto affetto ha il diritto alla cura presso il sistema sanitario pubblico (Ser.D.)⁴.

Ora ci soffermeremo su alcuni dati che danno l'idea della portata del gioco d'azzardo nel nostro Paese. Il volume di denaro giocato in Italia nel 2019 è aumentato rispetto all'anno precedente del 3,5%, attestandosi sul valore di 110,54 miliardi di euro. Prosegue inarrestabile la crescita della Raccolta online (gioco a distanza): nel 2019 è stata pari a 36,4 miliardi di euro. Dal 2016 al 2019 c'è stato un aumento della Raccolta online (+70%), la cui incidenza sulle giocate complessive registrate in Italia è passata dal 22% del 2016 al 33% del 2019. È un trend in continua crescita dal 2008, e diventa sempre più un grande affare per le lobby del gioco⁵.

Gli apparecchi da intrattenimento (slot machine, VLT, Gratta e Vinci, Lotto) cumulano quasi 64 miliardi di euro di giocate (l'86% del totale su rete fisica). È difficile fornire un elenco completo dei giochi legali presenti in Italia, perché il mercato è sempre in via di espansione e movimento sia *on line* che *off line* (ad oggi attraverso i big data i produttori di giochi possono capire come creare il gioco in base alle caratteristiche del giocatore rilevate online).

Ne indichiamo alcuni in ordine di maggior utilizzo secondo i giocatori a noi pervenuti negli ultimi anni come: slot machine, VLT, Gratta e Vinci, Lotterie (istantanee come Supernalotto, Enalotto), alcuni giochi di carte, i giochi online e sullo smartphone... tutti facilmente reperibili e "consumabili" a casa, nei bar e tabacchini e nelle varie sale dedicate.

Alcune caratteristiche dei giochi e fattori di condizionamento

I giochi sono strutturati e pensati in modo che, sia per la modalità in cui viene erogata la vincita sia per le caratteristiche strutturali dei tipi di gioco e dell'ambiente in cui si gioca, generano meccanismi di con-

⁴ I Ser.D. sono i servizi pubblici per le dipendenze patologiche del Sistema Sanitario Nazionale, istituiti dalla legge 162/90. Essi sono dedicati alla cura, alla prevenzione e alla riabilitazione delle persone con problemi di dipendenza.

⁵ Su <https://www.avvisopubblico.it> sono riportati i dati ufficiali sul gioco d'azzardo in Italia.

dizionamento che possono portare il soggetto a tornare a giocare. Tali elementi sono presenti in modo evidente nei dispositivi elettronici (slot machine, VLT) ma anche nel Gratta e Vinci. Essi facilitano il consolidamento all'abitudine all'azzardo e al comportamento di gioco.

Di seguito presentiamo alcune situazioni che mostrano come certi stimoli possono condizionare il giocatore a ritornare a giocare.

La "quasi vincita" è una situazione che si verifica ogni volta che il risultato ottenuto in un gioco non conduce ad una vincita, ma presenta degli elementi che inducono il giocatore a pensare di averla sfiorata: questo viene recepito come un segnale incoraggiante che stimola a riprovare a giocare. È quello che accade, per esempio, ad un'estrazione della lotteria, quando i numeri vincenti si avvicinano a quelli scelti dal giocatore ma sono precedenti o successivi a quelli della sestina vincente. Nelle slot machine, invece, succede quando solo una figura non corrisponde alla combinazione vincente.

Altra caratteristica dei giochi d'azzardo che può portare il giocatore a ritentare la fortuna sono le "piccole vincite" a forma intermittente con intervalli casuali: esse inducono la convinzione che la ricompensa prima o poi arriverà e così si sfida nuovamente la sorte.

Questi meccanismi stimolano nella persona la componente eccitante del rischio e favoriscono l'illusione e la speranza della vincita.

I pensieri erronei del giocatore

La consuetudine al giocare d'azzardo, che genera in alcuni giocatori dipendenza, è anche supportata da pensieri cognitivi erronei. Essi sono rappresentati da idee e convinzioni che per lo più rimangono sottotraccia, e non vengono espressi apertamente se non li si indaga. Ne segnaliamo alcuni: il *controllo predittivo*, ossia la certezza che si possa predire l'esito favorevole o meno della scommessa; *alcune convinzioni legate al giudicare un evento tanto più frequente quanto più è facile immaginarlo mentalmente* (perché più disponibile e diffuso) e *quanto più impressiona emotivamente* (impatto emotivo). Ad esempio, chi è più vulnerabile al gioco e all'illusione che esso genera resta molto colpito dalle vincite esposte nelle tabaccherie che frequenta abitualmente, oppure se assiste ad una cascata di monetine vinte nella slot machine. Queste esperienze possono persuadere il giocatore vulnera-

bile che sia più probabile e facile vincere, nonostante le possibilità di successo dipendano esclusivamente dal caso.

Altre convinzioni sono date dalle proprie abilità o qualità atte a modificare a proprio favore l'esito della giocata (*illusione del controllo*). Per esempio: la possibilità di scegliere i numeri nelle lotterie o scommesse; il grattare con una data strategia un biglietto del Gratta e Vinci come se aumentasse la probabilità di vincere un premio; l'uso del tasto "stop" nella slot machine. Prendiamo in esame l'uso del tasto "stop": esso permette al giocatore di poter anticipare di qualche secondo il momento in cui vengono visualizzati i simboli che determinano la vincita o la perdita. Tuttavia la sequenza dei simboli è casuale: l'uso del tasto non può condizionare l'esito della giocata, mentre influenza il pensiero del giocatore che è convinto di aver determinato, attraverso una sua azione, l'andamento del gioco.

Altri pensieri distorti derivano dall'*ottimismo irrealistico*, cioè la tendenza a pensare che la possibilità di imbattersi in eventi positivi sia maggiore della probabilità di incontrare eventi negativi. Questo processo si attiva maggiormente rispetto a situazioni che sfuggono al controllo, così che una qualche forma di previsione sembra aiutare a gestirle e a inquadrarle. La mente umana si dota, anche in modo illusorio e poco razionale, di strumenti e strategie per dare forma a ciò che forma logica non ha. Nel gioco d'azzardo, dove ciò che succede sfugge alla logica in quanto governato dal caso, l'attivazione dell'ottimismo irrealistico diventa il meccanismo mentale per cui spesso sono sopravvalutate le vincite e sottovalutate le perdite, e viene usato come strategia previsionale e di decodificazione degli eventi. Al giocatore, illusoriamente ottimista, succederà che qualche volta riesca a vincere (anche piccole somme), e in tal modo si convincerà che fa bene a credere nella possibilità di vincere e che forse è veramente fortunato e che se continua a giocare la fortuna arriverà.

Come ultimo errore di ragionamento citiamo la "*fallacia di Montecarlo*" che si basa su un errato calcolo della probabilità, cioè l'idea per cui un numero della lotteria che non esce da un po' di tempo abbia una maggiore possibilità di uscire rispetto ad altri numeri. In realtà ogni esito della giocata è statisticamente indipendente dall'altro.

La relazione tra errori cognitivi e gioco d'azzardo problematico si muove in modo parallelo: da un lato i pensieri erronei facilitano

l'avvio e la persistenza dei comportamenti di azzardo, dall'altro l'esposizione agli eventi casuali porta la persona alla creazione di teorie e strategie fondate sulla natura della casualità, sulle probabilità e sulle regole alla base dei giochi⁶.

Quando il gioco diventa un problema

La maggioranza delle persone gioca occasionalmente per divertirsi, secondo le proprie possibilità e senza conseguenze. Il giocare d'azzardo non diventa per tutti un problema. Dall'osservatorio nazionale del 2019, nella popolazione italiana giocano d'azzardo tra gli otto e i dieci milioni di persone, mentre 1,3 milioni sono coloro che hanno sviluppato la patologia da gioco d'azzardo⁷.

Nella popolazione generale si distinguono modalità diverse di approccio al gioco d'azzardo: il *giocatore sociale*, il *giocatore problematico* e il *giocatore eccessivo* che rischia di sviluppare una dipendenza da gioco d'azzardo.

Il *giocatore sociale* è una persona che gioca occasionalmente, per curiosità o divertimento, ha in mente quanto denaro puntare, vive la vincita come esperienza rara e il denaro ottenuto o lo conserva o lo usa per acquistare qualcosa. Solitamente tollera con serenità la perdita e non ci pensa fino alla prossima occasione di gioco, che non programma. Il gioco non condiziona lo stato di salute, psichica e fisica, né il benessere familiare.

Il *giocatore problematico* ha provato a giocare una volta, vi è tornato una seconda. La vincita, inaspettata, lo ha fatto sentire fortunato e gli è venuta voglia di giocare più spesso. Di fronte alla perdita vive la frustrazione e inizia a pensare che potrebbe riprovare per recuperare i soldi persi. Si promette di giocare in modo controllato ma sperimenta di aver perso più soldi di quelli che si era proposto, così gli si instilla nella mente il pensiero di poterli riavere. La famiglia talvolta è a conoscenza del suo comportamento, ma spesso il giocatore sceglie di non informare più i propri familiari a causa delle perdite che, con l'accrescersi della frequenza del gioco, si fanno via via più numerose.

⁶ C.A. Leonard - R.J. Williams, *The Relationship Between Gambling Fallacies and Problem Gambling*, in «Psychology of Addictive Behaviors», 30 (2016), pp. 694-704.

⁷ Dati rilevati da <https://www.salute.gov.it>.

La frustrazione ed il bisogno di recuperare i soldi persi aumentano, e può emergere il desiderio di tornare nuovamente a giocare (inizio della fase della vincita, vedi in seguito).

Quando un giocatore passa dalla occasionalità all'abitudine e, via via con frequenza sempre maggiore, perde la testa alla conquista della giocata della vita, allora la vita, a quel punto, è già diventata giocata dal gioco. Il gioco diventa il padrone assoluto, incontrastato, del giocatore.

Il *giocatore eccessivo*, che può sviluppare una patologia da gioco, è colui che si è recato a giocare, può aver inizialmente vinto o aver visto vincere qualcuno vicino a lui; l'effetto della vincita o la sensazione di adrenalina sperimentata lo hanno portato a giocare per la seconda e per la terza volta, aumentando il tempo dedicato al gioco e la cifra di denaro messa in palio; il gioco d'azzardo lo solleva da un umore depresso, lo fa sentire bene, lo induce a pensare che potrebbe risolvere alcuni problemi economici; la perdita gli lascia un vissuto di fallimento che non tollera e necessita di alleviare al più presto, tornando a giocare per recuperare il denaro. Il soggetto non riesce più a gestire le perdite e inizia a mentire in casa per nascondere il suo comportamento; aumenta la quantità di tempo dedicato al gioco; sente il desiderio intenso di giocare, che vive come costrizione; perde il controllo della cifra spesa e gli torna la necessità di rifarsi sulle perdite. Può dimenticare appuntamenti importanti (in famiglia e al lavoro); può arrivare ad indebitarsi con parenti ed amici, fino a coinvolgersi in azioni illegali pur di procurarsi il denaro. Il giocatore eccessivo ha un'alta percentuale di probabilità di diventare dipendente in modo patologico.

La dipendenza del giocatore

Quando il gioco inizia ad interferire con la vita lavorativa e familiare, a danneggiare la salute mentale e fisica, a provocare problemi finanziari allora il giocatore ha sviluppato una vera e propria dipendenza da gioco.

La dipendenza, in inglese *addiction*, deriva dal latino *addictus* e sta ad indicare il soggetto divenuto schiavo per debito. Il termine ricorda la condizione di prigioniero, condannato; il giocatore diventa schiavo del suo giocare, reitera il comportamento di cui è vittima e questo

comporta un debito progressivamente crescente che causa la perdita della libertà e della capacità di autodeterminarsi⁸.

Quali aspetti presenta il giocatore che diventa dipendente? Il giocatore dipendente

- presenta un desiderio intenso di andare a giocare, detto *craving*, che domina il pensiero e lo induce ad agire immediatamente, senza controllo e a tutti i costi, per raggiungere i luoghi di gioco: «Sentivo come se avessi un necessario bisogno di andare a giocare per stare bene»;
- ha bisogno di giocare d'azzardo con quantità crescenti di denaro al fine di raggiungere l'eccitazione desiderata (tolleranza): «Avevo bisogno di puntare sempre più contanti per vivere la sensazione piacevole ma illusoria di poter vincere»;
- vive un'intensa sofferenza psico-fisica nel caso in cui il comportamento si riduca o non venga messo in atto (astinenza): «Stavo male all'idea di non poter giocare... quando mia moglie era a casa tutto il giorno dovevo trovare una scusa per uscire e andare a giocare per potermi sentire meglio»;
- perde il senso del tempo: «Non c'era più sera o mattina per me, il tempo non aveva più un suo valore, entravo nella sala giochi e perdevo il bisogno di mangiare, andare in bagno, dormire»;
- non considera le conseguenze negative del giocare: «Avevo perso tutti i soldi accantonati per il mutuo della casa, mia moglie non mi parlava più e minacciava il divorzio, al lavoro avevo ricevuto un richiamo per non essermi presentato... ma non mi importava... io dovevo andare a recuperare le perdite subite».

La tipologia di giocatori patologici

Complessi e profondi possono essere i motivi per i quali una persona arriva ad essere dipendente dal gioco, e le cause variano da un individuo all'altro.

La ricerca del rischio e dell'azzardo, da parte di soggetti vulnerabili allo sviluppo di una dipendenza, può essere dovuta alla presenza di

⁸ G. Lavanco - M. Croce (a cura di), *Psicologia delle dipendenze sociali*, McGraw-Hill, Milano 2008, p. 249.

sottostanti bisogni psicologici che intervengono a favorire l'attrazione verso l'azzardo. Ad esempio, la possibilità di illudersi (in-ludo) e quindi di fantasticare una vincita che, a sua volta, potrebbe determinare eccitazione, esaltazione ma anche una chance di cambiamento. Come comprare un sogno: più mancano certezze più si cede alle illusioni. Il gioco per alcuni può essere la possibilità di vivere una speranza e, nei momenti di crisi, una promessa di felicità, soprattutto per chi può sentirsi particolarmente infelice, sfiduciato e impotente. Giocare può essere la risposta a vari bisogni: il bisogno di estraniamento, che porta a distanziarsi dalla realtà che si sta vivendo; il bisogno di affermazione attraverso la vincita, laddove nella vita non si ha riuscita; e altri come: riempire il vuoto interiore, risolvere la noia, scaricare la tensione, fuggire dai problemi.

Spesso il giocatore diventa compulsivo in correlazione a momenti critici personali e familiari. Può aver vissuto una perdita o un cambiamento nella sua vita affettiva (lutto, separazione, difficoltà in famiglia) o sociale (pensionamento, perdita del lavoro) che hanno generato sentimenti di solitudine, vuoto, umore depresso.

La letteratura internazionale permette di differenziare i pazienti in tre tipi, secondo la classificazione di Blaszczynski e Nower (2002)⁹: il *giocatore condizionato*, il *giocatore emotivamente vulnerabile*, il *giocatore impulsivo antisociale*.

Il *giocatore condizionato* è una persona che si è avvicinata al gioco per divertimento, curiosità, casualità. È alla ricerca della vincita o di un cambiamento nella propria vita. L'esperienza di gioco può essere iniziata a qualsiasi età, in seguito all'esposizione al gioco in prima persona o vedendo altri. I sintomi ansiosi o depressivi sono dovuti alle conseguenze di un gioco compulsivo non ad altre patologie pregresse. È stato condizionato da una vincita o per aver visto altri vincere, e non è più riuscito a fermarsi, fino a sviluppare una dipendenza. La prognosi risulta più favorevole rispetto ad altre tipologie di giocatori.

Il *giocatore emotivamente vulnerabile* è colui che è spinto a giocare da bisogni emotivi. Non sapendo come affrontare le situazioni di crisi e i sentimenti che comportano, individua nel gioco d'azzardo un

⁹ A. Blaszczynski - L. Nower, *A pathways model of problem and pathological gambling*, in «Addiction», 97 (2002), pp. 487-499.

modo per sollevarsi da ciò che lo preoccupa e dall'umore depresso. Il gioco rappresenta una via di fuga emotiva dalla condizione di vita vissuta come difficile (separazione, lutto, perdita del lavoro o del ruolo sociale, difficoltà familiari). È soggetto ad una certa vulnerabilità emotiva e può presentare aspetti psichiatrici (area dei disturbi d'ansia e dell'umore). La prognosi diventa problematica soprattutto per la difficoltà nel gestire le emozioni in situazioni di stress. Nella storia del giocatore emotivamente vulnerabile può essere presente anche una certa familiarità con il gioco d'azzardo e con l'uso di sostanze.

Il *giocatore impulsivo antisociale* si è avvicinato al gioco in età precoce, può avere in famiglia casi con disturbo da gioco d'azzardo; proviene da una storia con poche o povere risorse relazionali, presenta una vulnerabilità della personalità e una forte impulsività (tratti antisociali, disturbo del controllo degli impulsi); è a rischio di attuare comportamenti illegali e abusi di sostanze. L'impulsività comporta: una reazione immediata a corto circuito, la difficoltà a bloccare un comportamento avviato, la ricerca di sensazioni forti e situazioni da brivido, un'instabilità dell'attenzione. Inoltre, l'impulsività porta all'azione, cioè a compiere atti senza pensiero, quindi rischiosi, di fronte sia a sentimenti spiacevoli (rabbia, frustrazione, ansia, tristezza) che positivi (gioia, euforia)¹⁰. La prognosi è complessa perché la problematicità va oltre il disturbo da gioco d'azzardo.

La carriera del giocatore patologico

Nel suo percorso di gioco incontrollato ogni giocatore attraversa progressivamente tre fasi: la fase della *vincita*, la fase della *perdita* e la fase della *disperazione*, definite così nel 1984 da R. Custer, psichiatra esperto in materia di gioco patologico. In queste fasi vengono descritti quali possono essere i comportamenti che si manifestano nello sviluppo di una dipendenza da gioco. Questi periodi possono essere vissuti per un tempo diverso in base al soggetto e aiutano a scorgere quei segnali che permettono di individuare il problema, prima che raggiunga la sua forma più grave.

¹⁰ G. Bellio, *I mille volti del giocatore d'azzardo impulsivo*, in «Dal Fare al Dire», 3 (2016), pp. 8-14.

1. *La fase della vincita*: la persona che inizia a giocare e a sperimentare piccole vittorie ha la sensazione che sia facile vincere; il successo lo fa sentire abile e fortunato e lo spinge a pensare che, giocando di più, potrebbe accrescere la sua abilità nel gioco. Racconta un giocatore: «Era un periodo che la mia vita mi sembrava vuota, senza particolari interessi; provenivo da una delusione di lavoro e non ero più capace di riscattarmi. Già giocavo ma con moderazione, ed avevo ancora un buon controllo sul mio desiderio di giocatore. Ho avuto la fortuna di fare una buona vincita e da quel momento mi sono lanciato in questa folle ed eccitante corsa per rincorrere un'altra grande vincita, più importante della precedente. Se ero stato fortunato una volta, perché non avrei potuto esserlo ancora?». La vincita lo incoraggia a giocare con maggior frequenza e a puntare più denaro. Inizia a coltivare il pensiero erroneo che più giocherà e più vincerà, non tenendo conto della realtà, cioè che la probabilità di vincita nel gioco d'azzardo dipende solo ed esclusivamente dal caso e che matematicamente più giochi e maggiore è la possibilità di perdere tutto. Per il giocatore, nel tornare a giocare si alternano esperienze di vincite e perdite ma, in forza del meccanismo della memoria selettiva, tende a non tener conto delle perdite bensì solo delle vincite. Di conseguenza non considera gli eventi negativi e così non calcola le perdite reali. Quindi, sia che la vincita sia reale che presunta, il giocatore si sente ottimista, sopravvaluta le vittorie pensando siano avvenute anche grazie alla sua bravura e inizia ad aumentare la frequenza del gioco e della spesa. Inoltre vive sensazioni di piacere e sperimenta nel giocare un modo di evadere dai problemi del momento (familiari, economici, lavorativi) oppure da vissuti di depressione o di ansia. In questa fase i famigliari possono essere al corrente del modo di giocare del/la proprio/a compagno/a e aver partecipato alla gioia della vincita, oppure potrebbero non essere a conoscenza delle perdite subite (spesso la gestione del denaro è a carico del famigliare che gioca).
2. *La fase della perdita*: prima o poi il giocatore diventa consapevole che, nonostante i suoi calcoli matematici o la convinzione di essere fortunato e abile, continua a perdere il denaro

scommesso. Se dapprima si sentiva fortunato, ora comincia ad interpretare gli insuccessi come fallimento personale o come segno della sorte avversa. Arriva così a pensare che i giochi siano truccati e programmati per farlo perdere: qualche giocatore racconta che inveiva contro la propria slot machine, scelta come la macchinetta portafortuna, "incolpandola" del destino contrario. Le perdite sono sempre più frequenti e il pensiero ossessivo del giocatore è rientrare da esse e poi fermarsi: inizia così "la rincorsa alle perdite". Il giocatore torna a giocare per rifarsi, scommettendo cifre sempre più elevate. Aggrava così il suo stato economico che via via diventa sempre più precario, perché più gioca, più perde. A questo punto la persona coinvolta nel gioco non riesce a trovare una soluzione: diventa ansiosa, si isola da amici, familiari, colleghi, trova scuse per mascherare il suo comportamento e inizia a raccontare bugie per giustificare l'assenza di denaro. Lo stato di malessere che vive lo può portare a essere costantemente irritato e a sviluppare sintomi come gastrite, ulcera, ipertensione, insonnia. Il clima familiare diventa difficile, emergono tensioni che possono sfociare in atti violenti agiti o subiti. È in questa fase che il giocatore rischia di indebitarsi con parenti, amici, banche, società finanziarie. Il gioco ha giocato il giocatore, perché lo ha reso schiavo di un unico pensiero pervasivo: recuperare le perdite.

3. *La fase della disperazione*: la carriera del giocatore presenta debiti che non sono più pagabili, i prestiti richiesti vengono rifiutati. La situazione economica è grave e le spese della famiglia non sono più sostenibili. Il giocatore sperimenta angoscia e disperazione ma continua a pensare che l'unica soluzione consista nel vincere una grossa somma di denaro, con la speranza così di risolvere i suoi problemi una volta per tutte. A questo punto potrebbe vendere oggetti di famiglia arrivando a negare, se scoperto, di averli sottratti e sostenendo che siano stati rubati; potrebbe addirittura svuotare il salvadanaio del figlio, fino a compiere atti illeciti (truffe, appropriazione indebita, firme false, assegni in bianco). La paura di essere scoperto lo porta a vivere stati di angoscia profonda e irrequietezza, nutrendo il desiderio di fuggire lontano o in alcuni casi anche di sparire,

fino al punto di pensare al suicidio. A questo punto il giocatore è completamente in preda al bisogno di giocare in modo compulsivo ed è costantemente in astinenza perché non ha più la possibilità di avere soldi da spendere per il gioco. Iniziano a vedersi i segnali di un comportamento problematico, individuabili in: frequenti ed inspiegabili assenze da casa; irreperibilità telefonica; continue menzogne che riguardano gli spostamenti e la mancanza di denaro; trascuratezza nel lavoro, in famiglia, nella salute e nell'aspetto; sbalzi di umore ed isolamento sociale. Il penoso epilogo, che arriva senza scampo dopo qualche tempo di giocate senza più controllo, è facilmente intuibile: enormi "buchi" economici, grandi problemi personali, tensioni e drammi familiari. Nonostante tutto ciò, rimane una forte ed incontenibile voglia di giocare ancora e sempre, con l'illusione di poter riparare al danno e recuperare le perdite subite. Raramente il giocatore chiede aiuto, perché nega fino alla fine di vivere un problema (la negazione dell'evidenza è una caratteristica della dipendenza). È generalmente un familiare a chiedere per primo aiuto dopo aver scoperto che un proprio congiunto ha un problema di gioco. Il giocatore dipendente spesso ha bisogno di qualcuno che contrasti il suo impulso e assuma le redini della situazione divenuta per lui ingestibile. In tal senso può essere determinante la presa di posizione di un familiare significativo.

La relazione tra il giocatore e il familiare

Nella dipendenza da gioco d'azzardo coloro che soffrono assieme al giocatore sono i familiari o le persone significative. Più di una moglie di giocatori dipendenti ci ha riferito che la scoperta che il marito si era ormai intrappolato nel gioco è avvenuta quando la dipendenza purtroppo si era già sviluppata, e soprattutto conseguentemente a comportamenti strani del coniuge, ritardi inconsueti senza plausibili spiegazioni, costante difficoltà con il denaro e giustificazioni su spese poco probabili. «Vedevo mio marito cambiato – racconta la moglie di un giocatore – aveva modi strani, era più scontroso, nascondeva qualcosa, i conti non tornavano mai. Ho pensato che avesse l'aman-

te, che mi tradisse. Non mi ero purtroppo sbagliata di molto, perché mio marito mi tradiva con il gioco». E ancora un giocatore ci racconta di sé: «Lavoravo molto, fino a tardi, ed ero spesso fuori casa, avevo sempre un alibi pronto e solido per giustificare a mia moglie i miei ritardi o l'arrivo ad orari insoliti; in realtà approfittavo del tempo, anche di quello che avrebbe dovuto essere dedicato al lavoro, per fuggire alle sale gioco e compulsivamente buttarmi a capofitto sulle slot machine».

In genere, quando il giocatore patologico viene scoperto non ammette subito quella che è diventata improvvisamente per tutti un'evidenza chiara. Il giocatore gioca le sue ultime carte, aumenta la consistenza e la complessità delle menzogne, si giustifica in continuazione, può arrivare costantemente a promettere di smettere senza mai farlo. Anche il familiare potrebbe tendere a minimizzare il problema e a negarlo perché è troppo doloroso riconoscerlo, fino a quando la situazione non giunge ad assumere caratteristiche drammatiche e disperate.

La conclusione, a questo punto, può avvenire in due modi: o, nella migliore delle ipotesi, il giocatore stesso chiede aiuto, prendendo consapevolezza del suo stato di malattia proprio perché ne sperimenta la potenza negativa e l'enorme disagio che gli sta creando; oppure è il familiare più stretto (spesso la moglie o il marito) che decide di prendere posizioni drastiche (controllo dei soldi, minacce di separazione, segnalazione ai Servizi) che determinano uno scossone nel giocatore al punto anche di fermarlo e "costringerlo" così a chiedere aiuto.

Purtroppo esiste anche il caso in cui il giocatore, nonostante vari tentativi per farlo desistere dai suoi propositi distruttivi, continui imperterrito a giocare compulsivamente, quasi insensibile alle conseguenze negative dei suoi comportamenti. In questa situazione è il familiare che necessita di un aiuto per essere supportato a limitare il danno economico.

L'effetto che il gioco compulsivo ha nell'ambiente familiare è piuttosto devastante, al punto che, frequentemente, la relazione tra il giocatore e i membri della propria famiglia arriva a livelli di tensione e contrasto quasi irrecuperabili. I familiari si trovano a vivere un insieme di sensazioni quali: uno stato di shock per aver scoperto la quantità di denaro perso; la paura di non sapere come affrontare la

situazione; l'irritazione dovuta al sentirsi traditi. Inoltre, vivono un vissuto di vergogna, sensi di colpa e confusione per non essersi accorti prima del problema, mancanza di fiducia. Il familiare non riconosce più la persona che ha sposato o la persona con cui è cresciuto, perché la dipendenza ha il potere di far emergere parti sconosciute e fino a quel momento lasciate nell'ombra.

Tra chi soffre di dipendenza e il suo familiare spesso si stabilisce una relazione definita "codipendenza", che genera nel familiare un malessere i cui sintomi sono stati ansiosi o depressivi e portano ad una sofferenza che necessita un aiuto esperto. Il codipendente è «colui che ha permesso al comportamento dell'altro di influenzarlo e che è ossessionato dal desiderio di controllare quello stesso comportamento»¹¹. Pur di mantenere un equilibrio relazionale stabile, la persona codipendente dedica un'enorme quantità di energia alla relazione, attraverso il controllo del partner. La sua modalità di prendersi cura è totalizzante. La persona che soffre di codipendenza è convinta che, attuando un controllo continuo, potrà prevedere le ricadute e contribuire alla guarigione del proprio partner/parente. A sua volta, il soggetto dipendente si sentirà contenuto dal controllo del familiare e vivrà questo stile accudente delegando all'altro il prendersi cura di sé stesso, deresponsabilizzandosi. Questa modalità di relazione disfunzionale può essere presente da prima della comparsa del problema del gioco d'azzardo e sarà oggetto del percorso di cura.

Il nostro intervento di cura

Il nostro intervento terapeutico prevede una prima fase di valutazione, con incontri individuali tra il giocatore, un suo familiare e uno psicologo del centro per la cura del gioco d'azzardo, in modo da stabilire se vi siano le condizioni motivazionali per intraprendere il trattamento. Se alla valutazione iniziale si ritiene che la terapia di gruppo non costituisca l'intervento più adatto, la proposta può essere la psicoterapia individuale o di coppia. Diversamente, il giocatore motivato al cambiamento e un suo familiare accederanno ad un percorso terapeutico di gruppo condotto da due psicoterapeuti con

¹¹ M. Beattie, *E liberati dagli altri*, Mondadori, Milano 1998.

cadenza settimanale. Insieme ad altri giocatori dipendenti, il giocatore e il familiare in una prima fase avranno modo di esaminare settimanalmente i comportamenti compulsivi legati al gioco e di comprendere le caratteristiche della dipendenza da gioco d'azzardo. I primi mesi di terapia (5-6 mesi circa) sono cruciali e determinanti per il prosieguo della terapia stessa: la *compliance* del paziente e del familiare si manifesta con la partecipazione al gruppo, la discussione di tematiche significative nel vissuto contingente e, da parte del giocatore, l'astinenza da comportamenti di gioco.

Non risulta sufficiente smettere di giocare e bloccare la dipendenza. Nel corso del trattamento si affronta una seconda fase dedicata al cambiamento di alcune aree di vita che rimandano ad una modalità dipendente o comunque superficiale nella gestione del denaro, della quotidianità e delle relazioni fino a modificare il proprio stile di vita. L'uscita da una condizione di dipendenza è possibile, ma comporta impegno e fatica; i tempi di durata della terapia sono strettamente individuali. I fattori che favoriscono il cambiamento e la cura dipendono dalla storia e dalle caratteristiche del paziente e del familiare. La terapia trova beneficio quando il familiare e il giocatore sono motivati a cambiare alcuni aspetti disfunzionali della loro vita, riconoscono il problema del gioco, partecipano attivamente, collaborano raccontando il proprio vissuto con sincerità e trasparenza. Così facendo diventano consapevoli dei limiti propri e altrui ma anche delle risorse e capacità personali a cui attingere per poter stare meglio¹².

Il percorso di cura porta molti a sentirsi liberi dal gioco, coscienti che non potranno più ritornare a giocare ma consapevoli che senza il gioco d'azzardo ritorneranno a vivere.

¹² A chi chiedere aiuto? Coloro che individuano un problema di gioco nei loro cari o coloro che si trovano a soffrirne in prima persona possono rivolgersi al Ser.D., alle strutture del privato sociale o alle associazioni di volontariato presenti nel proprio territorio che si occupano di dipendenze e di disturbo da gioco.