

A cura di
Paola Maria
Tauer

psicologa e
psicogerontologa

Quando non è più un gioco

I CONFINI tra gioco occasionale, abituale, problematico e patologico sono sfumati e per lungo tempo impercettibili. Si cade nella trappola per cercare la rivincita che non arriva

L'azzardo funziona come una sorta di rifugio della mente, un'occasione per costruire una realtà parallela alternativa a quella quotidiana che non ci piace



Fernando Botero

Il gioco, secondo alcuni studi, è una vera e propria forma di cultura, adatto a tutte le età dell'uomo. Facilita la crescita, favorisce la socializzazione, rappresenta un utile svago e una piacevole evasione temporanea dalla quotidianità per scaricare le tensioni accumulate nella vita di tutti i giorni.

I giochi d'azzardo (scommesse, *slot machine*, *roulette*, bingo e *videopoker*) stanno destando un certo allarme sociale. Steiner definì il gioco d'azzardo «un rifugio della mente», un'occasione per costruire una realtà parallela alternativa alla realtà quotidiana. Ma questa esperienza ludica può divenire talmente coinvolgente da non rappresentare più un'oasi di gioia e perdere così quel suo aspetto positivo di neutralizzare i disagi della vita quotidiana, assumendo invece una forma problematica e trasformandosi in gioco d'azzardo patologico.

I confini tra gioco occasionale, gioco abituale, gioco problematico e gioco patologico sono sfumati e per lungo tempo impercettibili. Per questo



risulta complesso riconoscere quando vi è il rischio di sviluppare una vera e propria patologia.

Il giocatore, da una fase occasionale e spesso vincente, vira verso una fase perdente che di solito dura cinque anni, illudendosi di poter tenere tranquillamente sotto controllo il gioco. Invece, attribuendo le perdite a un periodo sfortunato, continua a ricercare la grande rivincita e inizia a chiedere prestiti e contemporaneamente a scommettere sempre più denaro, tanto da perdere completamente il controllo di sé e della situazione. È questo il passaggio dalla fase perdente alla fase di disperazione, dominata dal bisogno imperioso di giocare e che spesso sfocia in crisi coniugali, licenziamenti e problemi con la giustizia.

Per catturare i clienti sfruttano le debolezze umane

Non esiste un tratto tipico di personalità del giocatore, tuttavia molti studi confermano che è sempre presente la tendenza a cercare forti sensazioni, che coinvolgono tutte le modalità sensoriali. Ai giocatori piace il rischio di perdere, perché produce in loro una forte eccitazione e l'atteggiamento verso il rischio cresce con l'aumentare della familiarità di questi individui col gioco. Un tempo i giocatori incalliti erano prevalentemente maschi, ma con la nascita di giochi come il "gratta e vinci", il bingo e i videopoker, è molto cresciuto il numero delle giocatrici. Negli ultimi anni è aumentato anche il numero delle giocatrici over 60. Quindi attenzione. Non cascate nel tranello psicologico che solitamente i vari giochi, anche di Stato, mettono in atto per attirare nuovi "clienti". Meglio stare alla larga da certe illusioni che possono rovinare l'equilibrio psichico.