
Gioco d'azzardo: peculiarità e rischio di dipendenza

Autore: Lucia Coco

Fonte: Città Nuova

Il gioco come bene relazionale è parte integrante della vita di ognuno di noi dalla culla alla tomba. Non tutti i giochi però sono uguali

Nella nostra lingua si usa sempre lo stesso termine, diversamente accade per gli anglofoni, dove la parola gioco assume nomi diversi a seconda del significato. Nel *play* degli inglesi si sottolineano le qualità attive di chi gioca, nel *game* le qualità passive. E poi, c'è il *gambling*, che è tutt'altro. Un autore come Caillois già nel 1957 diceva che il gioco può essere:

- **Agon (competizione):** giochi che richiedono capacità intellettuale, fisica o di riflessione come le corse, il biliardo, il calcio, gli scacchi...
- **Mimicry (mimesi):** giochi d'imitazione quali le imitazioni infantili, le bambole, i giochi in maschera, il teatro...
- **Ilinx (vertigine):** il roteare infantile, la giostra, l'altalena, le montagne russe, l'acrobazia...
- **Alea (dal latino "dado", az-zahr in arabo):** giochi in cui il risultato è affidato al caso, alla fortuna, come scommesse, roulette, slot machines, lotterie...

Quindi si parla di **gioco d'azzardo** quando esistono le 3 seguenti condizioni: il giocatore deve scommettere del denaro o un oggetto, una volta scommesso la posta non può essere ritirata, l'esito del gioco è dovuto al caso. Ma cosa intendiamo per caso? "Il caso è un avvenimento che deriva da un numero così alto di cause, tra di loro in mille modi diverse, da essere imprevedibile". Ma se questo è vero ne consegue che:

- Ogni giocata è imprevedibile
- Ogni giocata è indipendente da quella precedente
- Ogni giocata non è influenzabile
- Il gioco d'azzardo è l'unica attività umana in cui l'esperienza non serve

Purtroppo questi assunti non vengono presi in considerazione da chi gioca d'azzardo e la fanno da padrone, le cosiddette credenze distorte: 1) **L'illusione di controllo:** I giocatori credono di avere affinato un "metodo infallibile" per vincere. Di conseguenza, attribuiscono le vincite a loro stessi e alle proprie capacità di pianificazione, mentre le perdite al caso, alla malasorte o all'inezia di qualcun altro. A tale riguardo, per esempio, vale la pena anche ricordare che le slot machine sono costruite in modo da **aumentare l'illusione di controllo attraverso modalità molto sottili**. La bravura dei progettisti è valutata proprio su quanto sia difficile resistere a questa illusione. In ogni giocata la slot machine usa un generatore elettronico per selezionare un numero a caso a cui è connesso un esito che può essere una vincita o una perdita. Quindi, l'esito è casuale ogni volta che si preme il bottone, ciò che il giocatore fa attivamente è premere il bottone per scegliere un numero a caso collegato ad un esito ma non ha alcuna influenza sull'esito. La probabilità di vincita ad ogni giocata è la stessa senza nessuna influenza delle azioni del giocatore. 2) **La fallacia di Montecarlo:** Il giocatore tende a sovrastimare la propria probabilità di vincita in seguito ad una nutrita sequenza di perdite, e a sottostimarla invece subito dopo aver vinto. L'esempio classico è il lancio della moneta. Dopo aver ottenuto testa, diciamo, per cinque volte consecutive, la nostra tendenza è quella di prevedere un aumento della probabilità che il prossimo lancio sarà croce, che la probabilità sarà certamente a favore delle croci. In realtà però, le probabilità sono ancora 50/50. 3) **Le quasi vincite:** Nella mente del giocatore c'è la percezione di aver sfiorato la vittoria e la convinzione che insistendo nelle

giocate questa dovrà per forza arrivare. Per esempio: ho scommesso sul 60, è uscito il 61 4) **Le correlazioni illusorie**: Gli individui credono che gli eventi che si aspettano correlati, in seguito a precedenti esperienze o percezioni, siano correlati anche nell'esperienza corrente, anche se non lo sono. Per esempio due variabili non correlate tra loro, come aver fatto un certo tragitto e una vincita al gioco, sono associate in modo ingiustificato. 5) **La sovrastima**: È il fenomeno per cui i soggetti attribuiscono un grado di fiducia alle proprie conoscenze ed abilità non corrispondente alla realtà. 6) **La disponibilità delle vincite degli altri**: La collocazione delle slot machine, per esempio, una di fianco all'altra fa sì che quando si vede che i compagni vincono, si rafforzi l'idea che le vincite abbiano una ricorrenza regolare e quindi si vincerà se si continua a giocare. 7) **L' errore intrinseco della memoria**: I giocatori ricordano gli eventi di vittoria molto più facilmente rispetto alle perdite. Una serie di perdite con una vittoria finale viene categorizzato come un successo e la vittoria finale è il ricordo più saliente: una serie di perdite senza vincita finale non ha alcun ricordo saliente e perciò le perdite sono un unico ricordo che viene cancellato. Viene a questo punto lecita la domanda: ma quando il gioco d'azzardo, da passatempo e possibilità di scelta, diventa necessità e spesso dipendenza? I criteri ufficialmente riconosciuti per diagnosticare un disturbo da gioco d'azzardo sono i seguenti:

1. Il giocatore si sente preso dal pensiero del gioco
2. Il giocatore ha bisogno di mettere in palio somme di denaro sempre maggiori per raggiungere lo stato di eccitamento desiderato
3. Il giocatore fa degli sforzi ripetuti, ma infruttuosi, per controllare, ridurre o arrestare le sue attività di gioco
4. Il giocatore si sente agitato o irritabile quando tenta di ridurre le sue attività di gioco, o quando tenta di porvi termine
5. Il giocatore si dà al gioco per sfuggire a difficoltà
6. Il giocatore, dopo aver perso del denaro al gioco, torna spesso a giocare, il giorno dopo, per recuperare le sue perdite (ossia per "rifarsi")
7. Il giocatore mente ai membri della sua famiglia, o ad altre persone, per dissimulare l'ampiezza reale delle sue abitudini di gioco
8. Il giocatore può commettere degli atti illegali, come falsificazioni, inganni, furti, truffe, per finanziarie le sue attività di gioco
9. Il giocatore, per via del gioco che lo domina, mette in pericolo o perde una relazione affettiva importante o un lavoro, o mette in pericolo le sue possibilità di studio o di carriera
10. Il giocatore conta sugli altri per ottenere del denaro e per uscire da una situazione finanziaria grave provocata dal gioco

Se cominciano a manifestarsi alcuni dei precedenti criteri sarebbe opportuno cominciare ad interrogarsi sul proprio modo di giocare e chiedersi se forse è ancora così innocua la pratica dell'azzardo sulla propria salute psicofisica, le proprie finanze, il proprio sistema familiare. Come ben ricorda Dostojewsky in *Il giocatore*: «Può darsi che l'anima, dopo aver provato tante sensazioni, non solo se ne sazi, ma al contrario, ne ricavi un'eccitazione che lo spinga ad esigerne sempre di nuove e di più forti, fino a restarne definitivamente spossato». ___

Sostieni l'informazione libera di Città Nuova! Come? [Scopri le nostre riviste, i corsi di formazione agile e i nostri progetti](#). Insieme possiamo fare la differenza! Per informazioni: rete@cittanuova.it _