
Conoscere i meccanismi

Autore: Spartaco Mencaroni

Fonte: Città Nuova

Dipendenza da gioco: consigli di lettura per l'estate. Come capire se si è caduti nella trappola

“The Zone”. Un termine inquietante quello utilizzato da Natasha Dow Schull nel suo libro “Addiction By Design(1)” (di prossima edizione in Italia come “L’ingegneria della Dipendenza”); da antropologa, l'autrice affronta il tema della dipendenza da gioco partendo dall'esperienza di chi nella “zona” (o “bolla”, secondo una traduzione italiana) c'è rimasto intrappolato, vive e respira, prigioniero al di là di un confine invisibile.

La Dow Schull racchiude in questa definizione l'esperienza dei giocatori patologici statunitensi, che negli ultimi anni ha vissuto un incremento esponenziale sia come frequenza che come gravità, sulla scia dello sviluppo dei moderni sistemi di gioco meccanizzato e della diffusione capillare di apparecchi come *news/lot* e VTL (Videolottery). Sono definiti sistemi per il “gioco leggero”, e in effetti conservano un aspetto innocuo e ludico, sia nella grafica, volutamente simile quella dei vecchi videogames anni '80, che nella facilità dei meccanismi. Le poste contenute, la frequenza allettante delle piccole vincite, persino la cadenza e le caratteristiche degli stimoli visivi e auditivi: nel “gioco leggero” – si intenda il termine in senso ironico - nulla è lasciato al caso, ma tutto è invece frutto di studi approfonditi, finalizzati a stimolare quei meccanismi psicologici e neurobiologici che sono alla base delle dipendenze.

È così, spinti da una miscela di frustrazione e illusione di rivincita, che rotolando in un piano inclinato si arriva nella “bolla”, *«intendendo quella condizione in cui i giocatori sperimentano una sorta di stato mentale dissociativo, in cui sono così concentrati sul gioco d'azzardo da far sì che scivolino via le pressioni derivanti dalla vita quotidiana e le attese sociali nei loro confronti(2)»*.

L'illusione della vincita, della “big win” precoce, costituiscono la prima fase di una vera e propria “strategia di aggancio”(3) alla base della progettazione sia degli schemi che dei dispositivi di gioco; una tecnica finalizzata a mantenere il giocatore in quella sorta di sospensione, di situazione irreale e ovattata, priva di interazioni con il mondo esterno. Fino al punto in cui nemmeno vincere è veramente importante: *«subentra l'esperienza della “bolla”, che “aggancia” il giocatore. [...] Se il giocatore è costretto ad interrompere il gioco, [...] persino una grossa vincita viene percepita come disturbante. Spezzare la sequenza del gioco è fastidioso, tanto quanto lo è il fracasso che annuncia una vincita. Perché espellono il giocatore dalla sua “bolla”, facendolo ripiombare in un mondo sociale che lo vede e gli parla»*.(2)

Chi “abbocca” non è già malato, e non necessariamente ha la predisposizione a sviluppare forme di dipendenza; a cadere nella rete quasi sempre è un giocatore privo delle conoscenze sui meccanismi e sulle probabilità del gioco: in altre parole, chi non riesce a vedere l’amo dietro ad una “esca” tanto allettante.

Di questi meccanismi-trappola e degli altri fattori alla base dello sviluppo del GAP (Gioco d’Azzardo Patologico) si parla anche in “[Matematica e Gioco d’Azzardo](#)” edito da 40k nella collana “Altramatematica”; un piccolo ebook, di facile lettura, che spiega in maniera semplice come funzionano le cose nel nostro cervello e al tavolo da gioco. Svelando, al costo di un “gratta e vinci”, un sistema infallibile: non si tratta di stabilire come vincere al gioco, ma di capire in tempo quando non si sta più giocando

Riferimenti

(1) - Natasha Dow Schull – “Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas” - Princeton University Press, 2014

(2) - La dipendenza da gioco d’azzardo: una dipendenza provocata ad arte. Di Daniela Capitanucci, Maurizio Avanzi, Tazio Carlevaro – Bollettino “ALEA” volume 3, numero 1, 2015

(3) - Nir Eyal – “Hooked: How to Build Habit-Forming Products”, 2014