

Introduzione

di Riccardo Zerbetto

1. Presentazione

Il presente *Manuale sul gioco d'azzardo* si propone, come esplicitato nel sottotitolo, di fornire informazioni aggiornate su *Diagnosi, Modelli di trattamento e Organizzazione dei servizi* in un momento molto particolare della evoluzione degli stessi nel nostro Paese. Nel proporsi tale obiettivo, il Manuale si pone in una logica di continuità con il trattato su *Il gioco&l'azzardo*, curato da Mauro Croce e dal sottoscritto nel 2002 (sempre per l'editore FrancoAngeli), e che ha rappresentato un testo di riferimento per i professionisti che, a vario titolo, si sono "rimboccati le maniche" per affrontare una "malattia sociale", così definita dall'OMS già nel 1080, ed il cui riconoscimento non è stato ancora recepito a pieno, sia a livello normativo che di politica sanitaria, nella realtà nazionale pur investita durissimamente ed inaspettatamente da questo fenomeno. Accanto alla sottolineata "continuità" va tuttavia sottolineata la discontinuità ed innovazione del presente Manuale che, nella fattispecie, è curato da Graziano Bellio, oltre a Mauro Croce, ad indicare un taglio più clinico e di concreta applicabilità di strumenti al lavoro terapeutico, preventivo e riabilitativo in una fase in cui si stanno strutturando concretamente protocolli di intervento specifico sia a livello istituzionale che di volontariato sociale nel settore.

Oltre a partecipare con alcuni contributi specifici, mi è stato offerto l'onore di introdurre il Manuale. Richiesta a cui corrispondo con piacere anche come occasione per non rinunciare completamente ad un aspetto di carattere antropologico così intrinseco al tema del gioco d'azzardo che ha avuto spazio nel precedente trattato, ma che viene necessariamente sacrificato in questo testo che ha finalità più concrete ed applicative.

2. Brevi note di carattere storico-antropologico

2.1 *Il nostro destino tra leggi immutabili e fattori aleatori*

Nel suo notissimo saggio sul *Il caso e la necessità*, Jacques Monod riporta in premessa il famoso aforisma di Democrito “*Tutto ciò che esiste nell’universo è frutto del caso e della necessità*” che sintetizza la tesi cui lo stesso studioso, premio Nobel in biologia ma anche pensatore, giunge a conclusione delle sue ricerche sui meccanismi della riproduzione molecolare. Lo studioso sottolinea come, accanto alle leggi immutabili della natura, sia a livello inorganico che organico, compare un fattore di tipo *casuale* (e non *causale*...) che tuttavia, lungi dal potersi considerare un mero accidente che viola le leggi immutabili (un “diavolo che ci mette la coda”), rappresenta l’elemento di innesco per i fenomeni di cambiamento e potenziale evoluzione. Nel caso dei fenomeni biologici, il fattore di *invarianza* che garantisce la salvaguardia e la continuità delle strutture biologiche si espone continuamente al *rischio* di errori nella trasmissione dei codici genetici con la possibilità di produrre *mutazioni*. Dalle stesse possono derivare sia cambiamenti inutili (che verranno pertanto eliminati) o dannosi (come cellule neoplastiche), ma anche tali da consentire *scarti evolutivi* che, nel mutare delle condizioni adattive potranno rappresentare delle opportunità vincenti per la sopravvivenza della specie.

Tale tesi, difficilmente contestabile alle luce delle recenti conquiste in tema di scienze naturali, sembra tuttavia, a livello filosofico, privilegiare quasi il fattore variante (caso) rispetto a quello invariante (necessità). Di qui la conclusione al saggio “*L’antica alleanza è infranta; l’uomo finalmente sa di essere solo nell’immensità indifferenziata dell’Universo da cui è emerso per caso. Il suo dovere, come il suo destino, non è scritto in nessun luogo* (Monod, tr. it. 1970)”. La caduta del mito della “antica alleanza tra uomo e natura”, nel privilegiare l’elemento causalistico all’origine dei processi evolutivi che portano al fenomeno ultimo della coscienza nell’uomo, viene tuttavia contestato anche da recenti apporti autorevoli anche in ambito scientifico che enfatizzano al contrario come “necessariamente” (e non “casualmente”) le leggi della natura portino, prima o poi, allo stesso risultato. Questa è la tesi di Prigogine e Stengers (1981) in *La nuova alleanza* e di quanti sospettano che i fenomeni, anche ad un livello materico ed inconsapevole, siano comunque espressione di un “*groviglio irriducibile di contingenze e di necessità e non di un miracolo di contingenza entro l’edificio granitico della necessità*” (da Monod, op. cit.,

p. XV). Il Cosmo sarebbe quindi *intelligente*, come suggerisce P. Davis (1989) per il quale “*L’universo è libero di creare se steso mentre si evolve. Lo schema generale di sviluppo è “predestinato” ma non lo sono i dettagli*” (P. Davis, 1989, p. 261).

Ho fatto precedere al tema specifico questa premessa di carattere generale perché ritengo che aspetti scarsamente comprensibili, che è dato osservare nei giocatori, possano trovare chiavi interpretative nell’ambito di una visione più ampia che inscriba il tema del gioco nella dialettica stessa delle forze che regolano l’universo di cui, a livello più o meno consapevole, facciamo parte (vedi anche Zerbetto 2001, a).

2.2 L’uomo tra realtà e rappresentazione

Nel suo tentativo di orientarsi in un mondo caratterizzato da elementi di invarianza (cicli stagionali e biologici) o, al contrario, imprevedibili ed in balia di forze sconosciute, l’uomo ha quindi dovuto sviluppare progressivamente la sua capacità di cogliere le leggi che regolano gli avvenimenti naturali e, se possibile, prevenirle.

Il passaggio dalla caccia-raccolta alla coltivazione-pastorizia comportò una progressiva attenzione ai cicli biologici ed ai fenomeni atmosferici, ad un’allargamento progressivo, quindi, dell’osservazione dal territorio circostante a i cicli stagionali e quindi al moto delle stelle.

Non sembra casuale il fatto che l’astronomia e l’astrologia si siano sviluppate primariamente nelle culture dei grandi fiumi salvo poi diffondersi nelle culture mediterranee ed in Grecia.

Anche i primi “giochi” di cui abbiamo notizia in epoca storica, dimostrano intrinseche correlazioni con i grandi temi della vita con cui i nostri “padri culturali” si confrontavano: strategie di caccia e di guerra, studio dei cicli della natura e delle loro correlazioni con il moto degli astri, percorsi esistenziali mondani o ultraterreni.

Giocare coi simboli del mondo sarebbe quindi divenuto lo sport elettivo della specie umana e legittimamente Huizinga (1946), sottolinea la sostanziale sovrapposibilità di significato tra *sapiens, faber e ludens*.

L’artificio del cavallo di Troia indica emblematicamente la strategia vincente che premia l’uso dell’ingegno e della simulazione sopra la forza bruta dello scontro diretto. Di qui l’attribuzione simbolica delle armi di Achille all’astuto Ulisse e non al fortissimo Aiace.

Delle quattro componenti, nelle quali Callois (tr. it. 1981) distingue le attività giocose - competizione, imitazione, ricerca di ebbrezza ed alea - forse è proprio l’ultima quella più tipica degli esseri umani. Ha infatti a che fare più di ogni altra con dei simboli astratti, in genere numeri o ideogrammi. Rispecchia, in altri termini, quella tendenza, instauratasi con

l'homo sapiens, a manipolare i simboli e non solo gli oggetti. La “pressione evolutiva” determinata dalla sfida a sopravvivere nella savana (una volta persa la condizione di primati arboricoli) e quindi di confrontarsi con prede e predatori di grandi dimensioni, ha reso necessario lo sviluppo di tecniche collettive di caccia che implicavano la trasmissione di informazioni complesse e quindi l’uso di un linguaggio più articolato. Il prodigioso accrescimento della materia cerebrale sarebbe infatti collegata a tale scarto evolutivo che ha reso possibile una progressiva capacità di mappare il territorio, di rappresentare simbolicamente la realtà, di manipolare concetti condivisi e di elaborare un pensiero anticipativo. Una battuta di caccia, per essere coronata da successo, doveva quindi essere “giocata a tavolino” e programmata anticipatamente. La corrispondenza tra modelli rappresentativi ed esiti della azione comune sul piano di realtà divenne progressivamente la carta vincente per la competizione inter- o intra-specifica.

2.3 *L’eterno fanciullo che è in noi*

L’attività giocosa, che si esprime nella creativa virtualizzazione-manipolazione della realtà, è particolarmente sviluppata nei bambini. “*È nel giocare – ci ricorda anche Winnicott (tr. it. 1986) - che l’individuo, bambino o adulto, è in grado di essere creativo e di fare uso dell’intera personalità, è solo nell’essere creativo che l’individuo scopre il Sé*”.

L’attività giocosa avvicina, in particolare, l’attività dei bambini a quella divina per la componente di gratuità, libertà ed inventiva che si presenta come categoria dello spirito a cui anche l’adulto tende a tornare quando i vincoli alle costrizioni imposte dal “principio di realtà” lo consentono. Lo stesso cosmo, nella sua essenza, richiama il gioco di un fanciullo nel celebre aforisma di Eraclito “*Aiòn è un fanciullo che gioca con le pedine (pessoi), il potere regale di un fanciullo*” e non c’è, in fondo, sostanziale discontinuità tra l’essenza umana e divina del gioco nella sua dimensione sapienziale “*Eraclito entrò nel tempio di Artemide e si mise a giocare ai dadi con i fanciulli*” (Diogene Laertio IX, 3).

Per riprendere Hillmann (tr. it. 1999) “*Un Fanciullo divino si unisce quindi ad un Deus ludens*” creatore che non per rispondere a necessità esteriori, ma soltanto interiori trasforma le sue intuizioni in nuovi mondi e giocando con le infinite combinazioni degli elementi compone nuove creature e sempre più complesse espressioni di vita.

Tale dimensione di gratuità del gioco viene sottolineata anche da Eugen Fink che nel suo saggio *Oasi della gioia* (tr. it. 1969), sostiene come “*Il gioco rassomiglia ad un’oasi di gioia, raggiunta nel deserto del nostro tendere e della nostra tantalica ricerca. Il gioco ci rapisce. Giocando*

siamo per un po' liberati dall'ingranaggio della vita, come trasferiti su un altro mondo dove la vita appare più leggera, più aerea, più felice".

E' interessante osservare quindi come il gioco, pur presentandosi all'insegna della gratuità e slegato dalle leggi di necessità, manifesti al contempo caratteristiche che lo collegano in modo strutturale e non marginale all'uomo e al suo destino.

2.4 Mettersi in gioco

Giocare non significa quindi soltanto un'attività esterna al giocatore, ma una forma di rispecchiamento nel quale lui stesso si esprime. "Dimmi come giochi e ti dirò chi sei", potremmo parafrasare. In tale senso appare evidente il collegamento tra modalità ludica e profilo di personalità, argomento che è stato ampiamente sviluppato nella nosografia delle tipologie caratteriali più frequentemente riscontrabili tra i giocatori ed a cui altri Autori fanno riferimento anche in questa raccolta di articoli.

"Ethos andropo daimon" recita uno dei frammenti più densi di significato che Eraclito ci ha lasciato. La traduzione comune di carattere e destino, allude a dei significati più che rendere esplicito questo aforisma nel quale è criptata la complessa ed inestricabile interazione tra un intrinseco modo di essere ed un certo comportamento, un particolare modo-di-essere-nel-mondo di un uomo con tutto lo spessore esistenziale che questo comporta.

In occasione di momenti di sfida, nelle quali tutte le nostre conoscenze, abilità, lacune e condizionamenti caratteriali vengono messi a prova, si gioca la nostra possibilità di prevalere o di soccombere. Non è poi così rilevante se lo sfidante sia un competitore in un agone sportivo, di guerra, di abilità intellettuale, se sia addirittura il computer con cui giocare a scacchi, il videogioco o la slot machine. La *gestalt* riproposta da tutte queste diverse situazioni rimanda ad un confronto tra me e un altro-da-me (reale o immaginario) con cui far nascere un confronto, una possibilità di valutarsi, di com-misurarsi e quindi di conoscersi nella relazione.

"E' per questo – ricordano Rovatti e Dal Lago (1993, p. 95) - che, con un po' di esperienza, nulla come il gioco del poker vi rivela, più di qualunque test, la persona morale di chi vi sta di fronte (e la vostra a loro)".

Questo elemento di sfida, in certi casi estrema, richiama una componente ordalica che legittimamente è stata evidenziata da Le Breton che ricorda come *"il sacro compare spesso come prossimità con la morte"*.

Non sta forse nell'eterna partita tra l'essere predatore o predato che si gioca dalle origini il gioco primario tra la vita e la morte nella quotidiana sfida che ineluttabilmente ci aspetta e per sostenere la quale ci siamo

evoluti? Come fosse una droga a cui noi “mortali” ci siamo assuefatti ricerchiamo quindi situazioni estreme senza le quali l’esistenza appare, specie in alcuni individuo tendenzialmente orientati a questo stato di coscienza eccitatorio, piatta e priva di *excitement* e di significato.

Seppure i comportamenti di gioco vengano tradizionalmente visti come lontani, se non contrapposti, ad una concezione religiosa della vita, è innegabile un latente collegamento seppure spesso a livello inconscio e di pensiero magico. “*Nei comportamenti rischiosi o ordalici, o nell’avversità accettata e trasformata in sfida, si esprime una sorta di liturgia personale*” (op. cit., p. 189). Per questo motivo, sostengono ancora Rovatti e Dal Lago (1993, p. 95) “*Il fatto che la posta sia costituita da denaro fa del gioco un comportamento estremamente serio essendo il danaro, nella nostra cultura la merce universale di scambio per antonomasia*”.

2.5 Una matrigna di nome Fortuna

Nel suo importante contributo di orientamento psicoanalitico, *Psicologia del giocatore*, Bergler (1957) sviluppa alcune idee proposte da Freud (1927), approfondendo in particolare l’importanza del pensiero magico-onnipotente del bambino che, nella nevrosi del giocatore, resta “fissato” anche in età adulta. L’intuizione, già avanzata da Freud nel saggio citato, secondo cui “*il Fato, infine, non è altro che una proiezione paterna*”, viene ripresa nel senso che “ogni bambino crede nell’amore esclusivo dei suoi genitori, che è una perpetuazione proiettata dell’amore per se stesso. Il “vantaggio” che il giocatore trae da questa forma di transferenza delle aspettative genitoriali sul Fato starebbe nel fatto che egli non si percepisce più come “*libero agente perché una potenza più alta lo domina*”.

Il giocare con il destino, nella pretesa megalomania di controllarlo, si traduce quindi in un “progetto per perdere” fine, questo, autopunitivo e riparativo, che rappresenta il vero obiettivo inconscio del giocatore seppure camuffato dal suo autoinganno teso alla sete spasmodica per la vincita. La stessa “tensione piacevolmente penosa” del giocatore che attende il verdetto del Fato non farebbe altro che richiamare, a livello inconscio, il tempo che intercorre “*tra la perpetuazione di un qualche misfatto infantile e l’attesa del relativo castigo*”, il suo desiderio di essere punito. A tale desiderio inconscio debbono, quindi, attribuirsi gli “errori” tipicamente reiterati dai giocatori. La risposta, quindi, alla domanda del giocatore di Dostoevskij se “*Veramente è impossibile stare al tavolo da giuoco senza essere immediatamente infettati dalla superstizione?*” è inequivocabilmente, secondo lo stesso Autore: “*Si. La superstizione è l’altra faccia del desiderio infantile di onnipotenza*”.

Secondo altri Autori, come Greenberg (1980) è l'elemento materno a prevalere come introietto onnipotente nel giocatore. Questo quadro teorico implica che la Fortuna sia simbolicamente la madre cattiva che il giocatore compulsivo si sforza, attraverso la sua sofferenza, di incolpare e costringere così a fornirgli un eterno e beato nutrimento. Tale prospettiva è quella implicitamente sostenuta anche da Freud che, nel noto saggio sul *Il parricidio in Dostoevski (1927)*, ipotizza il perdurare di una costellazione edipica con forte coinvolgimento della relazione figlio-madre ed una istanza parricida che, oltre che direzionata verso la figura paterna, potrebbe intendersi come negazione del "principio di realtà". Ci si troverebbe, in altri termini, in presenza di una struttura di personalità di tipo "orale" frequentemente riscontrabile anche in tossicodipendenti (vedi anche Zerbetto, 1996).

Nella sua essenza il pensiero magico affonda verosimilmente le sue radici nel bisogno dell'essere umano, specie in condizioni di maggiore precarietà e vulnerabilità, per neutralizzare, almeno in parte, la penosa condizione di inadeguatezza di fronte agli elementi strapotenti con cui si deve confrontare.

Alla voce *magia* del *Dizionario di Psicologia*, a cura di Galimberti (1999), si legge come "dal punto di vista psicologico la magia ha la sua radice nella precarietà dell'esistenza, sempre alla ricerca di forme protettive e rassicuranti". Anche per Lavanco (2001) "Quasi tutte le teorie sul gioco d'azzardo confermano che questo senso d'onnipotenza, che caratterizza il giocatore, può essere messo in relazione a qualche forma d'insoddisfazione o debolezza, oppure al senso di sopraffazione della realtà, o ancora alla disgregazione della famiglia, o all'incertezza circa il proprio futuro economico o, infine, a minacce di distruzione della società".

A conferma della componente magica, recentemente valorizzata anche in trattamenti di orientamento cognitivo-comportamentale che verranno di seguito approfonditi nei capitoli che seguono si aggiungono le teorie che vedono nel *sensation seeking* (Zuckerman 1994) il tratto di personalità che sta alla base del comportamento di ricerca del rischio. La ricerca dell'emozione collegata al rischio tende ad incrementarsi e a farsi ripetitiva in soggetti che non traggono sufficienti motivi di gratificazione in altri ambiti esistenziali, quali quello affettivo o lavorativo-creativo, e che sono affetti da una alta soglia di *arousal* per la quale necessitano di stimoli più intensi. "Il gioco fondato sull'alea costituisce una vera democrazia del caso perché ciascun giocatore deve avere probabilità di vincita assolutamente uguali e tutti allora sono uguali innanzi al caso" (Imbucci, 1997, p. 94)". Ed anche a livello sociale "Febbre del gioco e fuga dalla

realtà coincidono perché segnalano l'impotenza dell'uomo e l'ingovernabilità del reale" Imbucci G. (1997, p. 111).

2.6 Brevi note di storia dell'uomo ludens

Se il gioco umano ha a che fare, nella sua essenza distintiva, con la manipolazione dei simboli e quindi con artefatti di valore rappresentativo, possiamo fare solo inferenze sulle attività di gioco dei nostri progenitori in età preistorica. E' certo che testimonianze inequivoche accompagnano il sorgere della cultura umana in epoca storica. Oggetti assimilabili a dadi sono stati trovati non solo nell'antico Egitto, dove avrebbero accompagnato faraone e dignitari nel viaggio ultramondano, ma anche in Cina, in Giappone ed in India. Antichi manoscritti ci narrano di forti scommesse al gioco dei dadi e alle corse dei carri (Caroli e Marinello, 1990). Quanto alla società ellenica, sottolinea Huizinga (tr it. 1964) *"era così profondamente imbevuta dell'elemento ludico, in tutte le sue manifestazioni, che questo riaffiorava ormai a malapena alla coscienza come cosa eccezionale"*. Non casuale era la misurazione stessa del tempo con il succedersi dei giochi olimpici che avvenivano in un contesto solennemente sacralizzato e sancivano l'appartenenza delle diverse città greche, pur in lotta tra loro, ad un'unica *koiné* ellenica (vedi anche Zerbetto, 2001 b). Le classi abbienti avevano migliori possibilità di partecipare ad attività ludico-agonistiche ma universale era la partecipazione agli stessi eventi come pure la valorizzazione di elementi di sfida non solo sul piano agonistico ma anche intellettuale (tra indovini) e personaggi che si confrontavano nell'abilità intellettuale attraverso l'uso del gioco. Meriterebbe soffermarsi, ma lo spazio non lo consente, sulla tematica della sfida intellettuale e sapienziale proposta dal racconto di Edipo che si trova, ad un primo "giro", a vincere con la sfinge (anche qui la posta in gioco è totale: divenire re di Tebe o morire) e al secondo a perdere (da salvatore della città scoprirsi l'untore, la causa del castigo di Apollo). Nella logica del *reversal* tuttavia la prima vittoria ne fa un inconsapevole re incestuoso mentre la seconda sconfitta prelude al faticoso percorso di consapevolezza e di liberazione dalle colpe originarie tanto da farne un eroe della conoscenza interiore. Alle "vincite" sul piano mondano, non sempre corrispondono pari successi sul piano coscienziale che, anzi, sembrano quasi rispondere ad una logica enantiodromica, quasi che nella vincita possa nascondersi l'insidia di una sconfitta e viceversa. La nota Scala di Custer che prevede una vittoria iniziale seguita da una tragica sconfitta e da una possibile redenzione sembra confermare questa parabola che sembra segnare più in generale la traiettoria del percorso evolutivo della persona prima ancora che del giocatore.

Per tornare alla breve retrospettiva storica, la forte inclinazione per le attività ludiche si perpetuò anche nella cultura romana, specie in età imperiale, nella quale “*i giochi erano una ragione di vita quanto il pane* (da cui la nota espressioni *panem et circenses*) *perché i giochi erano sacri, e sacri i diritti che il popolo riconosceva loro*” (Huinziga, tr it. 1964).

I gladiatori erano prigionieri di guerra costretti a combattere per morire “da eroi”. Sui giochi si poteva scommettere delle puntate (*munera*) al punto che, a partire dal IV secolo, le corse dei carri erano gestite da rappresentanti del potente ordine equestre che regolamentava lo scontro di squadre contrapposte (*factiones*).

In epoca cristiana le attività di gioco vennero fortemente scoraggiate (analogamente a quanto avviene nella cultura islamica) con conseguente interruzione sia dei giochi circensi ma anche di quelli olimpici. L’esame delle costellazioni valoriali che porta diversi sistemi di pensiero a legittimare o contrastare le attività di gioco, sia di *alea* che di *agon*, ci porterebbe lontani. In tale fugace *excursus* merita tuttavia riportare la riemersione del gioco nel tardo medioevo allorché le inibizioni di carattere religioso si fecero meno vincolanti sulla nascente società dei comuni. In un pregevole saggio dello storico Zdekauer (1993) vengono raccolte numerose testimonianze di pratiche di gioco tanto da giustificare la frase spesso citata per la quale “*l’italiano è, fra tutti i popoli d’Europa, il giocatore più grande e appassionato*”.

Il gioco più diffuso era quello con i dadi in legno o terracotta o, per le persone più abbienti, in osso o avorio chiamato *Zara* che “*si giocava con tre dadi senza tavoliere, sopra un banco o un piano comunque liscio. Vinceva colui che faceva il numero proclamato ad alta voce, prima di gettare i dadi*” una specie di combinazione tra gioco dei dadi e morra (op. cit.).

La stessa origine etimologica della parola “azzardo”, ci conferma quanto detto: deriva, infatti, dal francese *hasard*, che a sua volta deriva dall’arabo *az-zahr*, cioè “dado” a dimostrazione del fenomeno di “globalizzazione” culturale cui tali comportamenti sono stati soggetti nel corso della storia.

Il generale divieto a giocare veniva generalmente sospeso in occasione del Natale (ma in certe occasioni anche a Pasqua e calendimaggio) “*similmente a quanto avveniva in occasione di Saturnalia la festa che in Roma ricordava l’aureo regno di Saturno, celebrata a partire dal 17 dicembre, nella quale saltavano le convenzioni e le distinzioni sciali*” (G. Ortalli da Zdekauer, p.7).

I giochi medioevali si potevano praticare solo nella pubblica piazza e durante il giorno sancendo quindi il diritto delle autorità civiche, in particolare i Comuni, a vigilare su tale attività che veniva esercitata da

giocatori di professione, i *barattieri*, rappresentati da una corporazione specifica (*la baratteria*) e che interagiva, attraverso il suo rappresentante (il Potestà dei barattieri) con le autorità civiche. A sottolineare la posizione di semilegalità riconosciuta ai barattieri – sempre al confine tra rifiuto e riconoscimento sociale – sta il fatto che agli stessi venivano affidati i *“servigi pubblici più bassi e più abietti come quello di messo o di spia; essi pulivano le pubbliche strade o cloache, fustigavano i condannati, aiutavano i pubblici ufficiali a riscuotere le tasse, e si prestavano insomma a tutti quei lavori che, senza danno della propria fama, nessuno avrebbe potuto assumere”* (Dzekauer, p.35)

Verso la fine del trecento i Comuni iniziarono ad esigere il versamento di una tassa all'erario pubblico trasformando di fatto al baratteria in una “pubblica casa da gioco”. Tale riconoscimento si accompagnava al divieto della pratica del gioco *“in loco absconso”* (nascosto) o *“in modo di bisca privata”*. Al padrone di casa dove che avesse ospitato la bisca erano inflitte delle pene come *“scoprirgli il tetto della casa, levare le porte e le finestre per bruciarle o almeno per rimetterle dopo lungo tempo”* (op. cit.).

La progressiva legittimazione di gioco controllato da leggi ebbe una fase di ripiegamento sotto l'opera dei grandi predicatori (Savonarola, S. Bernandino etc.) che inaugurarono una nuova fase proibizionistica protrattasi, con fasi alterne, nei secoli successivi come si evince, per fare un esempio, dall'editto del 2 luglio 1778 che proibiva il gioco d'azzardo in Senigallia *“giocare a qualsivoglia gioco d'azzardo come faraone, bassetta, settemmezzo, ventuno, primiera, goffo, trenta, e quaranta, biribissi, sotto pena ai giocatori, o a chi sta a vedere, al biscazziere, o padrone di casa che presta il luogo, di varie pene a ciascuno e perfino la perdita della casa a quest'ultimo che, se fosse conduttore della medesima, dovrà pagare il prezzo che essa costa”* (da Caroli e Marinello, p. 57).

La percezione del gioco come *reato* permane, implicitamente, anche tuttora nell'ordine giuridico. Secondo il codice penale, sono considerati giochi d'azzardo quelli *“nei quali si rincorre il fine di lucro e la vincita o la perdita è interamente o quasi interamente aleatoria”* (art. 721). Quindi, per essere definito tale, devono essere compresenti due elementi essenziali: uno è rappresentato dal fine di lucro della persona che pratica l'attività di gioco, l'altro, invece, è relativo all'aleatorietà della vincita o perdita insita nella natura stessa del gioco. Aleatori sono quei giochi nei quali il risultato finale dipende in misura prevalente dal caso o dalla sorte e non dall'abilità o dalla perizia del giocatore.

2.7 L'eterno ritorno... del giocatore

Tra liberalizzazione e repressione delle attività che implicano il gioco d'azzardo, è curioso osservare, nelle diverse culture ed epoche storiche, una continua tensione dialettica le cui connotazioni strutturali meriterebbe indagare in modo più sistematico. Giova osservare in sintesi come, accanto ad una tendenza mirante a delegittimare o impedire tali attività, sia dato osservare una tendenza in senso opposto. Nella stessa Spagna del 1283, per fare un esempio, il re di Castiglia, Alfonso X, detto "il Saggio" fece pubblicare una serie di libri sulle discipline più importanti per l'epoca. Oltre alla matematica e all'astronomia non mancò un volume sui giochi a dimostrazione dell'importanza riconosciuta a tale ambito della vita civile.

Il Lotto fece la sua comparsa a Genova nel Cinquecento in connessione con le scommesse che venivano fatte sui nomi che sarebbero stati estratti, fra quelli di cinquanta candidati, per ricoprire cinque posti del Serenissimo Consiglio che si liberavano due volte l'anno.

Il gioco del lotto, prima messo all'indice dalla Chiesa, venne dalla stessa riabilitato nel 1731 da Clemente XII aprendo di fatto una nuova fase di apertura sociale che avrebbe proseguito, pur con vicende alterne, sino alla sostanziale liberalizzazione osservabile attualmente in molti stati moderni.

Gli 80 mila miliardi di euro giocati in Italia nel 2013 danno una chiara immagine della rilevanza sociale conseguita attualmente nei paesi dell'occidente. Tra una politica di indiscriminata liberalizzazione e di altrettanto indiscriminata proibizione si pone semmai il quesito di come gestire tale comportamento fortemente diffuso entro confini che limitino le conseguenze negative su soggetti predisposti al gioco patologico ed in particolare su quelli appartenenti alle fasce socialmente "deboli", primi fra tutti gli inoccupati, i giovani o i pensionati che hanno attualmente libero accesso a prodotti di gioco contrariamente ad una diffusione relativamente elitaria tipica delle culture più tradizionali.

3. Linee programmatiche per una politica sul "gioco responsabile"

È noto come le attività di gioco, in particolare quelle che comportano investimenti di danaro, possono essere oggetto, in personalità predisposte, di forme di abuso. Tali aspetti indesiderati, oltre a produrre un danno al giocatore *problematico* sia sotto il profilo psicologico, che dei rapporti familiari e sociali, hanno giustificato l'adozione di legislazioni repressive

più o meno rigorose, a seconda delle diverse culture, e la conseguente collocazione del gioco in un ambito disvalorativo. Tale tentativo di rimuovere la tendenza al gioco ha, tuttavia, impedito l'evoluzione di una più responsabile *cultura del gioco* che si rende necessaria nel momento in cui la tendenza a giocare si diffonde massicciamente e gli stessi governi si rendono promotori, anziché censori, di attività di gioco che implicano il rischio di investire e, quindi, potenzialmente, perdere del denaro.

Nonostante l'art. 721 del Codice penale definisca giochi d'azzardo quelli "*nei quali ricorre il fine di lucro e la vincita o perdita è interamente o quasi interamente aleatoria*" e vieti, tranne rare eccezioni, l'apertura di case da gioco (come i tradizionali casinò), vengono consentite attività di gioco d'azzardo (sotto forma di lotterie, lotto, scommesse sportive, gratta e vinci, ecc.) che implicano la stessa logica di fondo seppure presentandosi in forma più rassicurante ed accessibile a fasce sociali tradizionalmente escluse dalla frequentazione dei luoghi deputati specificamente al gioco.

La promozione di una *cultura del gioco* si definisce come un atteggiamento socialmente condiviso teso a valorizzare gli aspetti ludici e socializzanti di detti comportamenti unitamente alla consapevolezza dei suoi rischi potenziali e, quindi, all'adozione di misure di *gioco responsabile*. Tale concetto, che si è gradualmente esteso a molti Paesi europei ed extraeuropei implica, da una parte, l'adozione di leggi e regolamenti chiari atti a tutelare il giocatore da forme di abuso e manipolazione degli strumenti di gioco da parte dei gestori e, dall'altra, l'educazione del giocatore ad avvicinarsi alle attività di gioco con senso critico e di autotutela. Tale termine è stato utilizzato in modo discutibile in campagne di sensibilizzazione ai rischi del gioco e che invitavano ad evitare gli eccessi. In modo "proprio" il termine si riferisce tuttavia ad una impostazione precisa che comporta la partecipazione dei tre soggetti che hanno competenza in materia di programmazione di una strategia di gioco compatibile o, comunemente detto "responsabile" vale a dire: il politico (a livello nazionale o locale cui spetta l'elaborazione di normative inerenti i diversi aspetti dell'argomento), il concessionario (che gestisce su autorizzazione dello stato le diverse attività di gioco d'azzardo) e il tecnico (nelle persone dei professionisti che hanno competenza in ambito terapeutico, preventivo e riabilitativo sulla patologia collegata). È evidente che questi tre "soggetti" possono avere concezioni contrastanti nelle valutazioni dei vari aspetti connessi al gioco d'azzardo, ma è proprio dalla ricerca di un equilibrato compromesso tra esigenze di entrate fiscali per il governo, profitti di coloro che lo gestiscono e tutela dei consumatori che può derivare una strategia complessiva equa e, appunto, "responsabile". Una realtà, questa, che nel nostro Paese non si è ancora realizzata in modo

soddisfacente dal momento che manca ancora una legge-quadro a livello nazionale che definisca in modo chiaro:

1. che esiste una patologia riconducibile a forme inadeguate di gioco d'azzardo inclusa tra i "Livelli essenziali di assistenza" (Lea) a cui far fronte con adeguati finanziamenti (dal fondo sanitario nazionale o, come già avviene in molti paesi, dalle entrate all'erario dal mercato del gioco)
2. una indicazione su debba farsi carico degli interventi di prevenzione, cura e riabilitazione dei giocatori. Nell'esperienza svizzera sono i servizi di salute mentale, mentre in Olanda sono di servizi per le dipendenze. Il nostro Paese sembra orientato in tal senso e questo prevederebbe che i servizi per le tossicodipendenze (SerT) si configurassero – come già sta avvenendo in alcuni contesti - come SerD acquisendo anche il carico delle cosiddette dipendenze "comportamentali". Lo stesso slittamento della patologia da gioco nel DSM che dal capitolo sugli *Impulse Control Disorders* è migrata a quello delle *Addictive Disorders* sembra sostenere ormai tale orientamento anche a livello internazionale.
3. un assetto normativo che promuova la sensibilizzazione della popolazione ai rischi connessi al GAP nonché la tutela delle fasce deboli, con particolare riferimento ai minori (da cui l'avvio della legge di iniziativa popolare promossa dalla Scuola delle buone pratiche con la raccolta di oltre 93.000 firme)
4. indicazioni sui livelli di competenza delle amministrazioni locali (da cui la miriade di leggi regionali e di regolamenti comunali che, per compensare tale carenza, si sono avviate in tempi recenti) sulle autorizzazioni alla apertura dei locali adibiti al gioco d'azzardo
5. rilevamenti epidemiologici ed un censimento delle risorse di carattere pubblico o privato presenti sul territorio con possibilità di accesso con un numero verde sotto la regia del governo e non delegato a singoli enti di diritto privato fatalmente spostati a interessi particolari
6. costituzione di una commissione tecnico-consultiva costituita da una rappresentanza autorevole di specialisti alle dirette dipendenze della autorità governative e non dei Monopoli di stato che per delega del governo svolgono una attività egregia di promozione del gioco d'azzardo ma non altrettanto di tutela dai rischi a questo collegato come dalle finalità istitutive di questo istituto dovrebbe risultare

7. avvio di iniziative di aggiornamento per operatori già impegnati in ambiti consimili per dare risposta in tempi brevi anche a queste nuove forme di abuso;
8. stimolo ad iniziative di aggiornamento destinate agli operatori delle agenzie di gioco (casinò, tabaccherie, ricevitorie, bar, sale giochi etc.) affinché possano intervenire in prima istanza nel contenimento delle forme autodistruttive di gioco, coerentemente alla filosofia del “gioco responsabile” già adottata con successo in altri paesi europei, anche con il sostegno degli stessi gestori delle attività di gioco.
9. equiparazione dei giocatori d’azzardo patologici in trattamento ai tossico/alcooldipendenti ai fini delle modalità di accesso ai percorsi terapeutici ambulatoriali, semiresidenziali e residenziali specifici, con le medesime garanzie relativamente al mantenimento del posto di lavoro fruendo di apposite aspettative
10. estensione del gratuito patrocinio a spese dello Stato a favore dei soggetti affetti da GAP nell’ambito dei procedimenti civili e penali instaurati per fatti connessi, direttamente o indirettamente, con il gioco d’azzardo patologico
11. costituzione di una commissione tecnica sulla protezione dai rischi del gioco d’azzardo che vagli e proponga pareri tecnici ed eventuali raccomandazioni sui provvedimenti governativi sul gioco d’azzardo

Tali indicazioni sono contenute in gran parte nel “Comunicato conclusivo alle Autorità di governo” a conclusione dei lavori del Primo Congresso Nazionale su “Il gioco & l’azzardo” – svoltosi a Forte dei Marmi nell’aprile 2000 e promosso da *ALEA-Associazione per lo studio del gioco d’azzardo e dei comportamenti a rischio* con il patrocinio del Ministero della Sanità, del Dipartimento per la Solidarietà Sociale, della EASG (*European Association for the Study of Gambling*) e di altre associazioni professionali nel campo delle tossicodipendenze e della psicoterapia. Sotto forme diverse sono state riproposte anche all’interno di leggi regionali e di molte proposte di legge che in questi ultimi anni sono state avanzate senza giungere tuttavia ad un risultato definitivo.

In tempi recenti il tema del gioco d’azzardo è stato oggetto di una maggiore attenzione da parte del Dipartimento per le Politiche Antidroga attraverso la pubblicazione di documentazione scientifica tra cui:

- la pubblicazione del volume sulle “*Dipendenze comportamentali / Gioco d’azzardo patologico: progetto sperimentale nazionale di sorveglianza e coordinamento/monitoraggio degli interventi*” promosso dal Ministero della Salute e coordinato da Gaetano Manna e Paolo Jarre.

- *La Monografia sul Gioco d'azzardo in Italia* pubblicata sull'*Italian Journal on Addiction*, Volume 2, Numero 1-2, Anno 2012 da UNICRI, Ministero della Salute e Dipartimento Politiche Antidroga
- *Piano di azione nazionale G.A.P 2013-2015, Area Prevenzione, su proposta e supervisione tecnico-scientifica* del Dipartimento Politiche Antidroga della Presidenza del Consiglio dei Ministri del 19 luglio 2013, e integrato in data 11 dicembre 2013: [http://www.politicheantidroga.it/piano-d'azione/piano-di-azione-nazionale-\(pan\)-sulledroghe-2010](http://www.politicheantidroga.it/piano-d'azione/piano-di-azione-nazionale-(pan)-sulledroghe-2010)

Bibliografia

- Bergler E. (1957), tr. it., *Psicologia del giocatore*, New Compton, 1970
- Callois R. (tr. it 1981), *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani Ed. Milano
- Carlevaro T., *L'esperienza di un Servizio psichiatrico svizzero* in Croce e Zerbetto (2001)
- Caroli R. e Marinello D. (1990) *Il grande libro dei giochi*, DVE Ed.
- Croce M., Zerbetto R. (2001), *Il gioco & l'azzardo*, Franco Angeli Ed. Milano
- Davies (tr. it. 1998) *Il Cosmo intelligente*, Oscar Mondadori-Scienza
- Dickerson, M., G. (1983), *La dipendenza da gioco*, Edizioni gruppo Abele, Torino, 1993
- Eraclito *I frammenti e le testimonianze* a cura di C. Diano e G. Serra, Fondazione Lorenzo Valla, A. Mondadori Ed. (p. 179)
- Fink E. (1969), *Il gioco come simbolo del mondo*, tr. it. Lerici, Milano
- Freud S (1927) *Dostoevskij e il parricidio*, "Opere", vol X, trad it. Ed Boringhieri (1978)
- Galimberti U. (1999), *Dizionario di Psicologia*, Garzanti Ed.
- Greenberg H.R. (1980), *Psychology of gambling*, in Kaplan H.I., Freedman A.M., WilKins, Baltimore, London.
- Hillman J. (trad. it. 1999), *Puer aeternus*, Adelphi, Milano
- Huinziga J. (1946), *Homo ludens*, tr. It. G. Einaudi 1973
- Imbucci G. (1997), *Il gioco. Lotto, totocalcio, lotterie. Storia dei comportamenti sociali*. Marsilio Ed.

- Ladouceur, R. & Walker, M. (1996). *A cognitive perspective on gambling*. In P. Salkovskis (Ed.) *Trends in Cognitive and Behavioural Therapies* U.K.: John Wiley and Sons.
- Lavanco G. (2001), *Psicologia del gioco d'azzardo*, McGraw-Hill
- Le Breton D. (tr. it. 1995) *La passione del rischio*, Ed. Gruppo Abele, Torino
- Monod. J. (tr. it 1970), *Il caso e la necessità. Saggio sulla filosofia naturale della biologia contemporanea*, A. Mondatori Ed.
- Ortalli G (1993), *Fra interdizione e tolleranza. L'azzardo e la politica dei comuni nell'analisi di Ludovico Zdekauer*, da Zdekauer (op. cit.)
- P. Remmers, *L'esperienza olandese sul gioco compulsivo e promozione del "gioco responsabile" in Croce e Zerbetto (2001)*
- Rovatti A. e Dal Lago P. A. (1993), *Per gioco. Piccolo manuale dell'esperienza ludica*, R. Cortina Ed.
- Winnicott D. (tr. it. 1990), *Il gioco e la realtà*, Armando, Roma
- Zdekauer L. (1993), *Il gioco d'azzardo nel medioevo italiano*, Salimbeni Ed. Firenze
- Zerbetto R (2001, a), *Dall'intervento terapeutico a una politica di gioco responsabile* da Lavanco op. cit.
- Zerbetto R. (2001, b) *Il gioco nel mito e il mito del gioco* da *Il gioco & l'azzardo* a cura di M. Croce e R. Zerbetto, Franco Angeli Ed.
- Zerbetto R. (1994) *Riflessioni su carattere orale e tossicodipendenza*. Atti 3a Conferenza Europea degli Operatori delle Tossicodipendenze, Bologna.
- Zuckerman M. (1994), *Behavioural expressions and biosocial bases of sensation seeking*, Cambridge University Press.