

Giocare ed essere giocati

Il fenomeno del *gambling*, la dipendenza da gioco, in un libro curato da Carlo Cefaloni e le azioni di Slot Mob

Siamo in una scuola media (oggi si chiama secondaria di primo grado) e l'insegnante di matematica ha deciso di utilizzare il metodo a sorteggio per la verifica dei compiti a casa. Ovviamente fra gli alunni della classe c'è chi teme di essere "pescato" perché i compiti non li ha fatti o perché sa che non ne uscirebbe bene, e c'è chi spera che la mano della prof lo peschi: i suoi compiti sono perfetti e un bel

sulle sue estrazioni e con i numeri è molto più semplice!". Questo episodio è raccontato da Giuseppe Riccio, un medico che lavora presso il Centro di Salute Mentale di Teramo, nel capitolo "Game over: scene di vita quotidiana di una ASL di provincia" che fa parte del libro a cura di Carlo Cefaloni: *Vite in gioco: oltre la slot economia* (Città Nuova edizioni, 2014). Il tema del libro riguarda il fenomeno del *gambling*, la di-



Una manifestazione di Slot Mob

voto è sicuro di meritarlo. E c'è chi ostenta più o meno indifferenza nell'attesa del verdetto della sorte quando, poco prima del momento fatidico, Piero "un alunno con fare garbato e ossequioso, si fa avanti e... 'Professoressa, a nome della classe vorrei chiederle, se è possibile, di non comunicarci direttamente il nome estratto, ma prima il numero corrispondente. Sa com'è, abbiamo iniziato a scommettere

pendenza da gioco, che ha raggiunto livelli preoccupanti nel nostro Paese coinvolgendo dal 2 al 4% della popolazione; in numeri assoluti da 2 a 4 milioni di persone secondo i dati del Ministero della Salute. Si tratta a tutti gli effetti di una dipendenza che, sebbene diversa per gli "oggetti" che la connotano e in parte per gli effetti, è assimilabile ad altre patologie da dipendenza come quelle da sostanze (alcol, droghe...) oppure da Internet, da sesso, da lavoro ecc. Il decreto Balduzzi del 2012 ha portato (non senza resistenze e difficoltà)

all'inserimento della sindrome del gioco d'azzardo patologico nell'ambito degli interventi essenziali di assistenza che, come tali, richiedono apposite prestazioni di "prevenzione, cura e riabilitazione" da parte del Servizio Sanitario Nazionale.

Forse non tutti sanno, e Cefaloni ce lo dice all'inizio del libro, che "l'Italia detiene il primato in Europa e il terzo posto nel mondo, con un numero pro-capite di macchine da gioco di ultima generazione (le Vlt) triplo rispetto a quello degli Stati Uniti. La spesa media, contando solo i maggiorenni, è di oltre 1700 euro l'anno". Non stupisce, in anni di crisi economica profonda (e non solo economica) come quelli che stiamo ancora attraversando, che sia soprattutto la popolazione appartenente al ceto sociale medio-basso a essere più soggetta a questa patologia, e in particolare i soggetti fragili sul piano psicologico e che potremmo considerare in qualche modo "a rischio".

Su questo tema esiste già una significativa letteratura: in tempi non sospetti, come si usa dire, era il 1993, le edizioni Gruppo Abele (non a caso...) pubblicavano la traduzione italiana del libro di Mark G. Dickerson, *La dipendenza da gioco* (il testo originale, *Compulsive gamblers* era del 1984!). Fra i vari contributi, ricordiamo quello di Gioacchino Lavanco e Loredana Varveri: *Psicologia del gioco d'azzardo e della scommessa: prevenzione, diagnosi, metodi di lavoro nei servizi* (Carocci, 2006). Dal 2000 a oggi sono usciti vari studi che hanno affrontato il tema anche dal punto di vista storico-sociale ed economico.

Il libro curato da Cefaloni raccoglie tre tipologie di contributi: quelle di chi opera a diretto contatto con i soggetti che vivono le situazioni di dipendenza da gioco; le analisi di studiosi del fenomeno del gioco d'azzardo dal punto di vista della sua "logica interna", degli effetti economici, della dimensione legale/illegale; infine la reale, quotidiana consistenza del problema e le azioni di contrasto che si possono attivare dal basso attraverso un lavoro di sensibilizzazione che prende le forme della Slot Mob. Si tratta di interventi che puntano a liberare bar e luoghi di intrattenimento dalle macchine che attirano e attivano queste forme di gioco. Una "liberazione" che vede come promotori gruppi e associazioni i quali agiscono con le "armi" pazienti, tenaci e convincenti dell'educazione e della critica; e come protagonisti i gestori stessi di locali che decidono di dire no alla presenza delle macchine del gioco d'azzardo, rinunciando quindi a entrate economiche anche significative.

Slot Mob si esprime in manifestazioni giocose, in strada, dove i bar che aderiscono all'iniziativa danno testimonianza della loro scelta e con l'obiettivo di favorire il contagio positivo di una cultura del gioco il cui "principio attivo" è precisamente quello di inibire il "principio passivo" dell'essere giocati dalle forme compulsive dell'azzardo. I risultati non sono ancora

tali da fare pensare che la liberazione sia alle porte, ma sono incoraggianti. È una lotta dura i cui avversari non sono solo rappresentati dalla catena economica il cui ultimo anello è quello dei gestori delle sale gioco nelle loro varie configurazioni, ma da una potente lobby economica e politica che ha creato le condizioni per il proliferare legale (e illegale) di una economia che ha messo ormai radici profonde e che è uno dei tratti più evidenti del malessere come prodotto (non sottoprodotto) di una società che si definisce del "benessere". Torniamo per un momento all'episodio della classe di scuola media raccontato all'inizio per dire che non vi è nulla di patologico nel "giocare a scommettere". La categoria ludica dell'*alea*, come la definisce Roger Caillois nel suo *I giochi e gli*

uomini, è una delle grandi forme con cui in tutte le culture si esprime il gioco umano. Lo "scommettiamo che...", i giochi che si facevano (si fanno?) con le figurine, il lancio della moneta, le conte, la pesca a premi, il lancio dei dadi che decide le azioni di gioco da tavolo, sono alcune delle forme di "gioco d'azzardo" che appartengono alla cultura ludica infantile e adulta. Non a caso l'immagine del dado campeggia nella copertina del libro, perché è l'emblema di questa tipologia di giochi: la parola "azzardo" viene dall'arabo *az-zahar* che significa esattamente dado.

I bambini non si limitano a riprodurre giochi, ma ne inventano a partire da matrici ludiche, come nel caso della scommessa sul sorteggio dei compagni per la verifica di matematica. La potenza che ha il gioco

nell'infanzia è precisamente quella di investire di intenzionalità ludica la vita reale; in un certo senso "prendersi gioco della realtà" è un modo che i bambini hanno per controllarla, per non adattarsi semplicemente a essa.

La domanda che implicitamente attraversa il libro curato da Carlo Cefaloni è: esiste una pedagogia del gioco in grado di agire come prevenzione primaria, cioè sul piano educativo, nei confronti del rischio della dipendenza da gioco?

La risposta è positiva, a due livelli: il primo è culturale e riguarda la lotta all'ignoranza. Il capitolo "L'analfabetismo matematico e l'illusione di vincere" andrebbe proposto a tutti gli/le insegnanti di matematica come interessante suggerimento didattico (sappiamo dai test OCSE-PISA che la preparazione matematica dei nostri alunni adolescenti non è fra le migliori...). Il secondo livello lo potremmo definire "omeopatico": si tratta cioè di usare il gioco stesso per prevenire il rischio della ludopatia. Favorire le esperienze ludiche nelle loro più diverse espressioni, in presa diretta con la realtà, nelle forme libere della socialità attiva dove il corpo e il movimento, la fantasia e la manualità, la competizione e il senso autentico dell'avventura e del mettersi alla prova danno al soggetto il senso della libertà e del limite. La nostra formazione, ciò che noi siamo, è anche l'esito di quanto e come abbiamo giocato da bambini.

