

Ho accettato con vivo piacere l'invito a presentare il lavoro di Franca Tani e Annalisa Ilari in quanto il gioco d'azzardo si sta rilevando un fenomeno sociale in continua crescita (in Italia giocano circa 27 milioni di persone).

Le ricerche indicano che il volume del gioco aumenta in presenza di forti crisi sociali e rappresenta un'alternativa all'azione costruttiva per accedere al reddito.

Se per la maggior parte delle persone il gioco d'azzardo rappresenta solo un passatempo, per molte persone (circa un milione in Italia secondo numerosi studi epidemiologici) è una vera e propria malattia definita appunto Gioco d'Azzardo Patologico (GAP) che solo di recente è stata riconosciuta tale dal Legislatore nazionale.

Il GAP è un fenomeno che in Toscana, secondo recenti studi dell'Agenzia Regionale di Sanità della Toscana, riguarda oltre 20000 persone e i Servizi deputati (SERT) hanno preso in carico nel 2015 oltre 1400 giocatori patologici.

La crescente richiesta di aiuto di persone, e dei loro familiari, ormai entrate nel vortice del Gioco d'Azzardo Patologico, ha indotto la Regione Toscana a porre in essere numerose azioni di prevenzione e cura.

Nonostante la carenza di un chiaro quadro normativo nazionale di riferimento che definisca le prestazioni da inserire nei Livelli Essenziali di Assistenza (LEA) per le persone con problemi di GAP, la Toscana è stata tra le prime Regioni che hanno cercato di fornire risposte alla crescente domanda di aiuto sia delle persone entrate ormai nel vortice del Gioco d'Azzardo Patologico che dei loro familiari sostenendo, anche economicamente, progettualità tese a favorire la conoscenza del fenomeno e realizzare una rete territoriale di servizi qualificata e professionalmente in grado di farsi carico delle persone con tale problema e delle loro famiglie, compreso

una struttura residenziale denominata ORTHOS per la cura di giocatori d'azzardo patologici attraverso un programma terapeutico intensivo della durata di 21 giorni.

Gli interventi della Regione Toscana hanno consentito di portare all'attenzione delle competenti istituzioni (magistratura, prefetture, forze dell'ordine, enti locali, aziende sanitarie, associazioni antiusura, associazioni di volontariato e gruppi di mutuo-auto-aiuto) la tematica del GAP, contribuendo così alla costruzione di una vera e propria rete territoriale in grado di fornire risposte appropriate ed efficaci alle persone e alle loro famiglie con problemi di GAP.

Questa tematica è stata altresì affrontata dalla Regione Toscana con la legge regionale 18 ottobre 2013, n. 57, concernente *Disposizioni per il gioco consapevole e per la prevenzione della ludopatia*, pubblicata sul BURT n. 50 del 28 ottobre 2013, che tra le finalità prevede la promozione di iniziative per la prevenzione e il contrasto delle dipendenze da gioco, nonché per il trattamento terapeutico ed il recupero sociale dei soggetti coinvolti, nell'ambito delle competenze regionali in materia di tutela della salute e delle politiche sociali.

Il Regolamento attuativo è stato approvato con Decreto del Presidente della Giunta regionale n. 26/R dell'11 marzo 2015. Strumenti normativi che sicuramente avranno più forza e continuità per allestire un'efficace strategia di contrasto al Gioco d'Azzardo Patologico, ai quali si aggiunge quest'anno un'importante risorsa economica stanziata dal Governo.

A Franca Tani e Annalisa Ilari va pertanto il mio personale apprezzamento per aver contribuito con il presente volume a farci comprendere meglio le dinamiche che portano in Italia centinaia di migliaia di persone a rovinare la loro vita e, spesso, quella dei loro familiari.

Sono sicura che i numerosi aspetti trattati con dovizia e completezza costituiranno elementi utili a quanti, politici, amministratori, associazioni, professionisti sanitari e sociali, si occupano a vario titolo del Gioco d'Azzardo Patologico, una malattia che, come ben evidenziato nel volume, crea a livello sanitario, sociale, familiare e relazionale tanta sofferenza e disagi.

Stefania Saccardi
Assessore alla Sanità della Regione Toscana

Prefazione

Il gioco accompagna e permea la vicenda umana dalle origini del suo stesso esistere. È oggetto del nostro osservare e del nostro riflettere dagli inizi della storia del pensiero. È appena il caso di rammentare come Platone asserisse che «l'uomo è fatto per essere un giocattolo, strumento di Dio» e come il gioco costituisca «la migliore cosa in lui». Anzi, come egli sia chiamato a seguire quella sua natura «giocando i giochi più belli» e a «vivere la sua vita, proprio all'inverso di come tende a fare quando non si conforma al proprio destino, [...] un giocattolo nelle mani degli dei e al cui tavolo non potrà mai sedersi» (Platone, 1983). Ma anche Aristotele distingueva il gioco dal lavoro, assimilando il primo alla felicità e alla virtù data la sua alterità dalla necessità e dal bisogno, e data la sua intrinseca relazione con l'autosufficienza e la libertà (Aristotele, trad.it. 2004). Libertà nel gioco che Kant avrebbe associato all'estetica, dove il giudizio giusto si fonderebbe sul «libero gioco delle nostre facoltà conoscitive» attribuendo comunque al gioco una funzione biologica da cui deriverebbe lo sviluppo spirituale e materiale dell'uomo. Fino a ritenere il gioco un'attività ineliminabile nella natura umana, priva di un fine esterno e di un preciso scopo razionale, ma 'atto' nel quale sensibilità e razionalità conviverebbero nell'azione ludica e renderebbero l'uomo libero perché solo nel gioco egli finalmente esprimerebbe la sua capacità di metter in armonia 'forma' e 'materia' della sua creatività. E riuscirebbe in un simile intento, per l'appunto, «[...] solo quando gioca» (Schiller, 1971: 172-174).

Un simile assunto ha una sua congruente declinazione anche teologica: «[...] la creazione è un gioco di Dio, un gioco della sua sapienza senza fondo e origine. Essa è lo spazio per il dispiegamento della magnificenza di Dio» (Moltmann, 1986: 6) e anche se «Dio ha creato quel che gli piaceva e gli piace quel che risponde alla sua interiore essenza», proprio per questo la creazione di Dio è buona» (Moltmann, 1986: 357). Così «l'unità tra

il libero creare e compiacenza per quel che corrisponde al proprio essere, possiamo esprimerla, meglio che in ogni altra, nella categoria del gioco» (Moltmann, 1986: 357).

Fin qui le citazioni dotte e le constatazioni letterarie più o meno scontate o tranquillizzanti. Ma la questione si complica quando cominciamo a percepire che il gioco assume e svolge una soggettività in proprio, autonoma, altra da quella dei giocatori: «L'autentico soggetto del gioco non è il giocatore ma il gioco stesso. È il gioco che ha in sua balia il giocatore. Lo irretisce nel gioco, lo fa stare al gioco. Il gioco come tale non lascia più sussistere per nessuno l'identità di chi gioca» (Gadamer, 1960). Tutti domandano solo più che cosa è il gioco, che cosa esso significa. I giocatori non sono più: ciò che è, è solo ciò che da essi è giocato¹.

E si complica ancor di più la questione, quando avvertiamo il gioco come *rischio esistenziale*, come *aut-aut* della libertà di scegliere:

Il primato del gioco rispetto ai giocatori, quando si tratta del soggetto umano che si atteggia nel comportamento ludico, viene riconosciuto in maniera peculiare anche dai giocatori stessi. Ancora una volta sono qui gli usi impropri della parola a fornire le migliori indicazioni per scoprire la sua natura propria. Si dice ad esempio di qualcuno che 'gioca' con le possibilità o con i progetti. Ciò che si intende dire con tale espressione è chiaro: quel tale non si è ancora seriamente risolto per quelle possibilità.

D'altro lato, però, tale libertà non è priva di pericoli. *Anzi [corsivo nostro] il gioco stesso è un rischio per chi lo gioca. Solo con possibilità serie si può giocare. Ciò significa chiaramente che uno si abbandona ad esse al punto che possono prendere il sopravvento e farsi valere contro di lui. Il fascino che il gioco esercita sul giocatore risiede proprio in questo rischio. Ciò che si gode in esso è una libertà di decisione che però nello stesso tempo è minacciata e irrevocabilmente limitata* (Gadamer, 2004: 137).

Eppure, il gioco permane come attività libera con la quale si costruisce consapevolmente una realtà fittizia. Una realtà diversa da quella della vita ordinaria, disinteressata, in quanto non correlata né funzionale originariamente a determinati scopi materiali o di sopravvivenza e caratterizzata da regole liberamente volute e osservate a tutela e per la sopravvivenza di uno specifico mondo ludico. Un mondo che ha nel gioco una specifica ed essenziale 'invariante culturale'. Che è così riassumibile:

La cultura sorge in forma ludica, la cultura è dapprima giocata [...] Ciò non significa che il gioco muta o si converte in cultura, ma piuttosto che la cultura, nelle sue fasi originarie, porta il carattere di un gioco, viene rap-

¹ Imprescindibile, proprio sotto questo specifico profilo, il romanzo di P. Maurensig, *La variante di Lüneburg* (1993).

presentata in forme e stati d'animo ludici [...] Nei giochi e con i giochi la vita sociale si riveste di forme sovra biologiche che le conferiscono maggior valore (Eco, 1988).

Una tematizzazione che Roger Caillois ha portato a conseguenze argomentative (e classificatorie in materia di giochi, di logiche, di regole e di postulati antropologici e culturali dei medesimi) non più superate nella loro densità multiversamente critica (Caillois, 1981). E che, in materia di gioco d'azzardo così conclude:

Tale è indubbiamente la profonda seduzione dell'*alea* che anche i sistemi economici che, per natura, maggiormente l'aborriscono [ossia – N.d.r. – *quelli che basano la loro legittimazione morale sul lavoro, l'impegno individuale, la responsabilità verso la comunità di riferimento, la premialità soggettiva fondata sul merito*] devono ciò nondimeno concederle un posto, sia pure ristretto, camuffato e come vergognoso. L'arbitrio della sorte resta, infatti, il contrappeso necessario della competizione regolata. Questa stabilisce, senza discussione possibile, il trionfo decisivo di ogni superiorità misurabile. La prospettiva di un beneficio immeritato riconforta il vinto e gli lancia un'estrema speranza. È stato sconfitto in un combattimento leale. Non può invocare alcuna ingiustizia a sostegno del suo fallimento: le condizioni di partenza erano le stesse per tutti e non può prendersela che con la propria imperizia. Non avrebbe più niente da aspettarsi, se non gli restasse, a equilibrare la sua umiliazione, la compensazione, del resto infinitamente improbabile, di un sorriso gratuito delle capricciose potenze del destino, inaccessibili, cieche, implacabili, ma che, per fortuna, ignorano la giustizia (Caillois, 1981: 186-187).

Orbene, i richiami testé accennati ad alcune delle riflessioni 'classiche' non sono un omaggio a un qualche bisogno di erudizione concernente il gioco e il gioco d'azzardo in specie. Sono invece l'ennesima testimonianza di una ricerca, di una domanda o se si vuole di un'opportunità insoddisfatta: ossia l'esigenza di una *teoria generale* alla quale ancorare un insieme di diagnosi sociali, figlie a loro volta di diagnosi psicologiche, e un insieme di linee di azione che sappiano correlare i versanti clinici e i versanti dell'agire politico-amministrativo. Si tratta, infatti, di affrontare globalmente la fenomenologia che alimenta le sofferenze individuali e collettive che si associano alla pervasività del giocare individuale e collettivo.

Purtroppo, da una tale *teoria generale* siamo ben lontani, anche in Italia. Non siamo riusciti ancora ad elaborarla, nonostante le asserzioni apodittiche di un certo associazionismo *business oriented* del cosiddetto terzo settore, sempre attento ai benefici dell'assistenzialismo pubblico e assai scrupoloso nel tutelare il proprio *lobbying* presso le istituzioni locali e centrali del pubblico amministrare in materia. Eppure una tale *teoria generale* permane come esigenza tanto necessaria quanto non soddisfatta, e in sua

assenza, non si possono dare politiche pubbliche coerenti ed efficaci. Ma, al più, soltanto annunci mediatici.

Orbene, è proprio a fronte di tale carenza che alcuni studiosi e alcuni operatori impegnati in contesti territoriali emblematici hanno cominciato a definire le condizioni analitiche e metodologiche per affrontare la tematica del gioco d'azzardo come questione da trattare secondo postulati di credibilità scientifica. E dunque in funzione di possibili politiche pubbliche coerenti alle risultanze delle analisi empiriche, oltre che consapevoli delle condizioni per conseguire significativi e misurabili 'successi' di fatto.

È in questo contesto che si colloca, ad esempio, il lavoro della *Unità di ricerca* sulle Nuove patologie sociali, recentemente attivata presso l'Università di Firenze la quale, 'mettendo insieme' il Dipartimento di Scienze della Salute e il Dipartimento di Scienze Politiche e Sociali, oltre a una pluralità di studiosi e ricercatori dalle diverse provenienze disciplinari, ha collocato il gioco d'azzardo tra i temi centrali cui la stessa unità è dedicata.

Ed è ancora in questo contesto che si colloca il volume di Franca Tani e Annalisa Ilari che qui presentiamo. Un volume che si propone di fare il punto sullo stato della ricerca e delle conoscenze finora acquisite riguardo al gioco, dandone una 'lettura' interdisciplinare. Attraverso la trattazione di una pluralità di ambiti tematici, il libro approfondisce i molteplici aspetti neurobiologici, psicologici, sociali ed economici relativi a questa forma di dipendenza comportamentale alla luce di un'analisi critica della riflessione internazionale più recente sotto il profilo teorico, clinico e delle pratiche di intervento.

Il volume si articola in tre parti.

La prima, a carattere generale, propone un *excursus* di tipo storico evidenziando come il gioco d'azzardo abbia cambiato nel corso del tempo caratteristiche e peculiarità, fino a giungere a quelle proprie degli attuali giochi online. E mostra poi, sulla base della ricerca clinica degli ultimi decenni, come si è arrivati all'attuale inquadramento nosografico, che colloca il gioco d'azzardo patologico nella categoria delle 'Dipendenze' e lo fa discutendo criticamente i criteri e gli strumenti finora utilizzati per procedere alla diagnosi e alla valutazione clinica di tale patologia. Vengono successivamente descritte in modo analitico le fasi del decorso che, a partire da forme di gioco 'sociale', portano l'individuo a sviluppare una vera e propria patologia, e alla configurazione di una pluralità idealtipica di giocatori. Infine, vengono esaminati gli aspetti epidemiologici ed economici del fenomeno, evidenziando l'attuale diffusione del gioco d'azzardo patologico nel mondo, e in particolare nel nostro paese, unitamente al giro d'affari che esso alimenta.

La seconda parte del volume approfondisce la complessa eziopatogenesi della dipendenza da gioco d'azzardo e ne illustra i molteplici fattori coinvolti, di natura biologica e neurofisiologica, individuale e contestuale, mostrando come solo un modello integrato che tenga conto della loro

interazione possa dar ragione della predisposizione, dell'insorgenza e del perdurare del comportamento di gioco patologico.

La terza parte è dedicata ai luoghi e ai percorsi di cura e, infine, alla prevenzione. A questo proposito vengono illustrati i diversi tipi di trattamento che si sono dimostrati efficaci per la cura dei giocatori patologici, così come vengono discussi i principali programmi di prevenzione finora messi a punto e promossi in quanto ritenuti strumenti d'elezione per il contenimento e la riduzione della diffusione della patologia. Programmi che, al netto della grande 'buona volontà' che permea la molteplicità di buone pratiche, tentate o realizzate – tra servizi pubblici e associazionismo dedicato – che si possono osservare in molte realtà territoriali investite da fenomeni ludopatologici, non forniscono ricette risolutive ma consentono egualmente sperimentazioni innovative e per ciò stesso interessanti: a cominciare dallo sviluppo di strategie di informazione e di formazione presso i sistemi scolastici locali e le agenzie pubbliche e private che vi si correlano. Ne derivano spunti, suggestioni e strumenti utili alla progettazione e alla messa in opera di qualunque politica pubblica che davvero voglia cimentarsi col 'danno sociale' di un gioco d'azzardo non efficacemente regolato e soprattutto privo di una consapevolezza collettiva adeguatamente diffusa e meditata. Non v'è dubbio che in questa prospettiva il volume di Franca Tani e Annalisa Ilari costituisca un prezioso ausilio allo scopo. Da leggersi e rileggersi con la massima attenzione.

Per queste ragioni si tratta di un libro rivolto non solo agli studenti delle Scuole universitarie di psicologia, medicina, scienze sociali e dei corsi di laurea in assistenza sociale, scienze infermieristiche e per educatori professionali ma, più in generale, a tutti gli operatori e professionisti che operano in ambito socio-sanitario e che sono a vario titolo coinvolti nei programmi di prevenzione, nella presa in carico e nel trattamento dei giocatori patologici e dei loro familiari.

Massimo Morisi

*Coordinatore dell'Unità interdipartimentale
di ricerca sulle Nuove patologie sociali dell'Università di Firenze*