

ISSN 1124-9099

# PERSONALITÀ DIPENDENZE

Rivista Quadrimestrale

Estratto

Mucchi Editore



# PERSONALITÀ DIPENDENZE



Rivista Quadrimestrale

Volume 18, n. 45 (1-2 2012)

Mucchi Editore

In collaborazione con

**ERIT ITALIA  
FEDERAZIONE  
ITALIANA OPERATORI  
TOSSICODIPENDENZE**



**SDP  
SOCIETÀ DI STUDIO  
PER I DISTURBI  
DI PERSONALITÀ**





*La tripla “A” dei giochi.  
Attractiveness, Accessibility, Addictivity.*

*Il diverso potenziale di rischio nei giochi:  
quali elementi, quali riflessioni, quali politiche.*

**MAURO CROCE\***

\* Psicologo, Criminologo, Psicoterapeuta. Direttore della S.S Educazione Sanitaria della ASL VCO, insegna presso la University of Applied Sciences of Southern Switzerland di Lugano e collabora con la Universidad Nacional de San Luis, Argentina.

*Key word:* gambling, risk, prevention, harm reduction, policy.

L'autore propone di considerare come i giochi d'azzardo siano tra loro diversi per quanto riguarda il loro potenziale di rischio in ordine allo sviluppo di compulsività. I giochi possono infatti essere diversamente “appetibili”, “accessibili”, o “additivi” a seconda delle variabili di genere, di età, di strutture di personalità, di condizione sociale dei potenziali clienti. Riflettere intorno a questi elementi risulta necessario al fine di organizzare l'offerta e l'accessibilità dei giochi con una attenzione al loro impatto sociale, alla prevenzione o riduzione dei danni rispetto sviluppi di problematicità o patologia.

## 1.1 Il cambiamento della funzione sociale del gioco

---

I dati relativi al ricorso al gioco da parte degli italiani evidenziano un forte e crescente sviluppo in termini di mercato e di consumi. Uno sviluppo dovuto ad una offerta incessante e diffusa di proposte ed occasioni di gioco; alla costruzione di giochi “su misura”; alla possibilità di giocare, scommettere, tentare la fortuna in luoghi diversi (Croce et al, 2009). Una pubblicità intrigante pressante, indirizzata ai target più diversi e costruita sull'illusione della soluzione dei propri problemi attraverso una vincita fortunata, non poteva che determinare un aumento della platea di giocatori. Ma il gioco d'azzardo presenta più realtà. La realtà delle molte persone che giocano sporadicamente oppure regolarmente senza che questo possa portare ad evoluzioni problematiche e quella di altre persone per le quali il gioco è diventata una forma di dipendenza patologica. Tuttavia tale polarizzazione rischia di non comprendere – sia del punto di vista delle analisi, delle proposte concrete e delle politiche sociali – la vasta zona intermedia e grigia costituita dalle diverse modalità di gioco, dai diversi bisogni ai quali il ricorso al gioco risponde e quelli che la consuetudine del gioco può creare. Certo è che il mondo del gioco, con le sue attrazioni le promesse di facili vincite sempre più sta diventando il luogo

ove imbrigliare ed incanalare molte frustrazioni derivate dall'irraggiungibilità delle mete di successo, dalla crescente caduta sul piano sociale, dalla frammentazione dei legami sociali e dal bisogno di trovare un luogo “altro” dove rifugiarsi e pensare di essere vincitori: dove potersi rifare. È infatti paradossale osservare come, di fronte ad un aumento di occasioni, di attività di gioco e di giocatori, si sia persa la dimensione, il senso, il significato del gioco stesso. Il gioco come attività di svago, come breve illusione, come parentesi, come ricerca di emozione temporanea, come momento di socializzazione sembra infatti avere lasciato il posto ad una ripetitività senza senso i cui rischi e problematicità sono sempre più evidenti. Un gioco per nuove emarginazioni sociali che coinvolge soprattutto le persone e le categorie deboli dove il ricorso compulsivo al gioco si rivela, nei fatti, un moltiplicatore di povertà: economica, relazionale, culturale. Per dirla con Imbucci il gioco pare essere diventato “una scorciatoia qualunque e dove c'è gioco oltre una certa misura non c'è politica” (Imbucci, 1997). Sempre meno infatti si gioca insieme ad altri. Sempre più si gioca in solitudine. Si gioca “contro” macchine programmate ed alienanti. Si gioca con ritmi velocissimi, che non permettono uno stacco (Croce 2012). Ma è anche un gioco che non deve più essere cercato, pensato, programmato, raggiunto. È il

gioco che si propone direttamente a noi nel proprio computer, al bar dove ci si reca a prendere un caffè e si è tentati dalle luci e dal tintinnare del denaro delle slot machines, nella telefonia cellulare, nella televisione interattiva, dal tabaccaio dove ci si era recati per acquistare una marca da bollo e si incontrano pareti tappezzate di gratta e vinci, di somme vinte, di occasioni a portata di mano; al supermercato e così via. In altre parole se anni fa l'azione di giocare era una azione che chiedeva una decisione consapevole, un movente, ora talvolta è il gioco stesso che si “presenta e ti si offre” nei luoghi e nelle situazioni varie ed abituali. È un gioco che sempre meno presenta elementi di complessità, di strategia, di abilità, di ritualità. Sono giochi che spesso richiedono di cliccare ossessivamente un tasto o grattare dei foglietti. Non sono più giochi legati ad una trasmissione culturale tra generazioni come potevano essere i giochi di carte che richiedevano doti di memoria, previsione, strategia. Ora i giochi sono estremamente semplici e globalizzati (Parisi et al, 2011), ripetitivi e spesso offrono una riscossione immediata: elemento questo che si inserisce ed amplifica un processo di coazione a ripetere. Anche la tipologia dei giocatori sembra essere cambiata e – contrariamente a quelle che sono le rappresentazioni sociali che vedono il gioco caratteristica delle classi sociali agiate – sempre più i “nuovi giocato-

ri” appartengono a classi svantaggiate, a disoccupati, a pensionati per i quali il ricorso al gioco sembra allo stesso tempo un mezzo per rifarsi degli scacchi della vita, per riuscire ad arrivare alla fine del mese, per crearsi una parentesi ove non pensare, ove restare ipnotizzati da numeri, combinazioni, luci sfavillanti. La realtà che ci troviamo di fronte è per molti aspetti molto più “normale e banale”. Siamo passati in Italia – come gli studi di Imbucci hanno bene evidenziato (Imbucci, 1997) da una fase (che si sarebbe verificata nei momenti di percezione di diffuso benessere economico dove “il senso di colpa individuale e collettivo si è mobilitato ed ha allentato i suoi freni inibitori consentendo un maggior consumo di gioco”) ove il ricorso al gioco poteva essere interpretato in una cornice di tipo ludico, ad una successiva fase dove il gioco ha svolto una funzione, di tipo compensativo. Nel periodo infatti successivo al benessere economico il giocare avrebbe rappresentato un “succedaneo di speranza” ed un “espediente compensativo”. La fase attuale è invece interpretabile in una cifra di tipo regressivo che sarebbe interpretabile, sempre secondo Imbucci, sulla base di elementi quali: a) la “crescita vorticoso e non omogenea del volume di gioco in presenza di concomitanti crisi economiche e sociali”; b) la “prevalenza di giochi di alea sui giochi di abilità”; c) il “disincanto del mondo e della politica con

la crescita vorticosa dell'astensionismo, delle evasioni fiscali, (...) ed una accentuata incertezza del futuro". Ecco che allora il gioco rischia di diventare per molti – ed i soggetti svantaggiati appaiono maggiormente a rischio – il luogo ove imbrigliare ed incanalare molte delle frustrazioni derivate dall'irraggiungibilità delle mete di successo ed i valori socialmente auspicati della classe media, un contenitore rassicurante per accettare i fallimenti personali e per condividere la speranza e l'eccitazione di una vincita. E la moltiplicazione delle possibilità di incontro con il gioco, come è intuitivamente comprensibile oltreché dimostrato da numerosi studi (Welte et al, 2004), non solo ha portato, come auspicato da parte dell'imprenditoria del gioco d'azzardo, all'aumento dei clienti ma anche all'aumento di casi di problematicità e di dipendenza con costi sociali ed individuali crescenti e difficili da valutare nel loro reale impatto. Questo cambiamento nello scenario del gioco ha visto il suo preludio con la diffusione dei videopoker nei bar, a partire dal quale è diventato facilmente accessibile il contatto con giochi tecnologici, solitari, veloci e che offrono la riscossione immediata. Del resto la degenerazione in senso solitario ed alienante di antichi giochi a matrice aggregativa è già stata analizzata da Robert Putnam (Putnam, 2000) come chiave interpretativa per dimostrare la perdita di

coesione e capitale sociale rilevabile in alcune società complesse. Il caso del giocatore solitario di bowling descritto da Putnam rappresenta infatti la metafora e lo stereotipo della caduta di capitale sociale che si sarebbe verificata negli Stati Uniti. Da gioco di gruppo e di compagnia, nel corso del quale compagnie di amici si sfidavano e trascorrevano occasioni di svago informale, il bowling si è trasformato progressivamente in un luogo di solitudine, utilizzato perlopiù come "riempimento" delle pause-pranzo da parte di professionisti e uomini soli, gravitanti nei quartieri di lavoro delle grandi metropoli statunitensi. Un fenomeno simile è stato anche osservato da Natasha Dow Schull (Schull, 2006) nei casinò di Las Vegas dove si è assistito a un allontanamento dalle forme sociali di gioco quali la roulette o le partite a carte, in favore di un gioco solitario, praticato con terminali elettronici. Un gioco che secondo l'autrice trascinerebbe i giocatori in una sorta di trance definita "machine zone" in grado di oscurare ed anestetizzare le preoccupazioni. Una sorta di dissociazione già evidenziata da Jacobs (Jacobs, 1988) il quale ha osservato come questa sarebbe una tipologia di gioco in grado di attirare e trattenere persone con problematicità latenti determinando o aggravando problemi di isolamento con possibile amplificazione di sintomi depressivi e ansiosi. Anche la realtà italiana sem-

bra seguire questo percorso. Si pensi ai molti locali pubblici dove dal gioco di carte che rappresentava un momento di socializzazione, di sfida tra amici, di occasione di incontro si siano trasformati in luoghi ove persone l'una in fianco all'altra di fronte ad uno schermo pigiano tasti e sperano in un algoritmo che possa ricompensarli di tanta fatica. Esperienza che, come evidenziano Dal Lago e Quadrelli, "Diversamente dai giochi d'azzardo tradizionali non comporta un'esperienza comune e, quindi, un'attività narrativa o fabulatoria. Diversamente dal toto (legale o clandestino) o dalle scommesse ai cavalli, non si basa su competenze tecniche, reali o presunte. Diversamente dal lotto, non consente elaborazioni magiche del caso e della probabilità. È un tipo di sprofondamento asociale che ricorda, soprattutto nelle sale o nei bar, in cui diversi giocatori sono allineati davanti alle macchine, un lavoro ripetitivo di immissione di dati". (Dal Lago, Quadrelli, 2003). Ma il percorso dal gioco sociale, al gioco problematico, al gioco patologico può essere spesso subdolo ed insidioso. Un percorso non obbligato e che può prevedere diverse evoluzioni. Un percorso che inizia con un incontro dove il pretesto, il bisogno, il movente è il divertimento, la distrazione, la speranza di vincere, di guadagnare denaro, di trascorrere il tempo. Un incontro con il gioco, con il mondo del gioco che per taluni sog-

getti rivelare un qualche cosa di nuovo, di trasformativo. Un qualcosa che può rivelarsi al primo incontro o restare sopito. Può avvenire un graduale, o improvviso precipitare di elementi che agiscono allo stesso tempo sia in modo sincronico che sequenziale. Sincronico perché più cause, più ferite, più elementi legati alla storia del soggetto trovano nel gioco una possibilità di fuga, di sfogo, di uscita o di rivalsa così come in taluni soggetti può innescarsi una sequenzialità di fatti che può portare ad una insidiosa escalation. Una sequenzialità che vede un passaggio lento o velocissimo tra diverse fasi che vede – come peraltro in altre forme di dipendenza – un superamento graduale dei limiti che il soggetto si dà. Ed è in questo gioco in ultima analisi con se stesso che si innesca il gioco della addiction. In questa prospettiva si tratta di considerare il fatto che "il venire a contatto", il giocare, non costituisca una esperienza ad unica soluzione di evoluzione patologica, un indicatore, una minaccia necessariamente. Nelle prime fasi il giocatore ha la sensazione di potere smettere quando vuole e vede il gioco come una parentesi fondamentale priva di rischi. A questa fase può però subentrare un successivo momento che trova un ricorso al gioco sempre più solitario e con episodi di perdite sempre più rilevanti. Un passaggio che non è obbligato ma che quando si innesca, il gioco appa-

re sempre più monopolizzare il pensiero e le preoccupazioni del soggetto. La necessità di denaro risulta sempre più assillante e le rare vincite vengono reinvestite nel gioco dove diventa necessario rischiare maggiormente e scommettere su combinazioni e tipi di giochi che promettono maggiori guadagni, anche se con minori probabilità. È in questa fase che si può ricorrere ad indebitamenti o prestiti a tasso di usura per potere fare fronte alla necessità di giocare; ed il continuo ricorso al gioco è giustificato dalla necessità di potersi rifare del denaro perso. Tutto ciò porta a giocare sempre di più, a chiedere prestiti ed a raccontare e raccontarsi che recuperato il denaro perso – “con la vincita che non mancherà” – non si giocherà più. Il rischio di escalation può essere pericolosamente aumentato da tanti fattori tra i quali, ad esempio, la sensazione di “avvicinarsi” alla vincita quale conferma del fatto che “le cose cominciano a girare” e pertanto sia necessario continuare ad insistere per recuperare il denaro perso. Tale rincorsa diventa sempre più intensa ed assillante ed anche quando finisce la sessione di gioco il pensiero ritorna al gioco, al modo per trovare i soldi per rifarsi, ai pretesti da raccontare per giustificare le ore trascorse a giocare ed il denaro che comincia a mancare. Ed il gioco diventa un’isola, un luogo di fuga da una vita reale e da una quotidianità insoddisfacente. La vita “normale”

diventa sempre più problematica e svalutante e richiama i debiti, le incomprensioni della famiglia, il lavoro che si trascura, i problemi che si rimandano e che si amplificano. Il senso di colpa e di fallimento vengono negati, razionalizzati o giustificati dal pensiero di potersi rifare e poterne uscire “da vincitore” come se fosse una sorta di riscatto ed i fallimenti, le perdite, la caduta di dignità trovano una giustificazione nel periodo sfortunato.

## 1.2 Gli elementi di rischio in ogni gioco: attrattività, accessibilità, additività

---

Ma come si può spiegare il fatto che da quello che è per la maggior parte delle persone un comportamento sostanzialmente privo di rischi e per certi aspetti anche funzionale, per talune altre l’incontro con il gioco inneschi una evoluzione che, partendo da modalità di gioco moderato, sporadico, occasionale si amplifica in intensità ed esclusività sino a rendere il gioco centrale, totalizzante ed irrinunciabile? Diversi sono i fattori di rischio che sono stati analizzati nell’individuare le caratteristiche che possono predisporre o meno lo sviluppo di problematicità al gioco. Le principali aree problematiche appaiono ritrovabili nella familiarità, nel precoce incontro con il gioco, nel ruolo dei fattori genetici, l’influenza del gruppo, la presenza di comorbi-

dità con disturbi psichiatrici o con disturbi dall'uso di sostanze, eventi traumatici nel corso dell'infanzia o negli ultimi anni precedenti il ricorso al gioco, la presenza di distorsioni cognitive nei giocatori ed anche la ricerca del rischio sono stati segnalati quali elementi da considerare per il ruolo svolto nel predisporre o favorire lo sviluppo di una problematicità al gioco (Croce, Picone, Zerbetto, 2011). Tuttavia le conclusioni dell'expertise sul gioco d'azzardo promossa dall'INSERM (INSERM 2008) evidenziano, similmente a quanto avviene nel caso di altre condotte di dipendenza, la molteplicità dei possibili fattori implicati, la loro interdipendenza e la loro assenza di specificità.

Similmente quindi a quanto è avvenuto nello studio sulle tossicodipendenze (Valleur, 2009) dove sono stati da tempo superati i modelli monovariati o bivariati (modelli che considerano un solo elemento: l'individuo, la sostanza o il contesto culturale) per considerare l'interazione tra i tre elementi (modelli trivariati) e la loro interazione nel tempo anche nel caso del gioco d'azzardo è importante osservare come i diversi elementi si combinino tra loro. Pertanto per comprendere i diversi percorsi che possono portare o meno ad un gioco problematico o patologico ed il diverso ruolo esercitato dai fattori di rischio, è necessario superare o quanto meno integrare quello che spesso ap-

pare come un insieme sterile e statico di uno o più fattori combinati tra loro, con un modello di tipo processuale che consideri il giocatore patologico come punto di arrivo non obbligato di un percorso, di una successione di fasi, di cambiamenti dove il comportamento è comprensibile non tanto e non solo sulla base di stimoli, motivi, pressioni ambientali, deficit sociali, biologici o personali, quanto anche in relazione al modo in cui viene elaborato, modificato, sviluppato il significato intersoggettivo e intrasoggettivo dell'esperienza "gioco" e le sensazioni che produce nel soggetto (Sharpe, 2002; Slutske et al, 2003). Questa visione processuale potrebbe essere utile nel superare un modello di ricerca che, pur presentandosi come mosso da una logica di continuità tra il normale ed il patologico, tuttavia sottende una implicita idea di discontinuità fondata da una diversa – e presupposta – vulnerabilità tra giocatori patologici e "normali" (INSERM, cit. pag 68). In questa prospettiva risulta importante considerare come "fattori di sofferenza sparsi, fluttuanti" non ancora strutturati dentro una specifica struttura psicopatologica così come "alcuni tratti di personalità, non necessariamente patologici, stili difensivi e di elaborazione, strategie di azione, modi decisionali e comportamentali, possano acquisire continuità e persistenza assumendo una strutturazione rigida e ripetitiva. (Rigliano, 2009). Tra i diversi fattori da analiz-

zare un elemento importante è quello della tipologia di gioco. In questa prospettiva similmente a quanto avviene con le dipendenze da sostanze – si deve considerare come anche i giochi possano presentare un diverso grado di “addittività” ovvero una diversa potenzialità nel favorire l’insorgere o meno di fenomeni di addiction. Così infatti come è inopportuno e poco scientifico parlare genericamente di droga senza considerare le differenze di tipo chimico, di modalità d’uso, di significati simbolici e di mercato, di accessibilità e di appetibilità, è anche inopportuno parlare di gioco d’azzardo in senso generale senza considerare le varie forme di gioco e le diverse potenzialità attrattive in prima istanza e quindi additive (ovvero in grado di favorire o meno dipendenza nei soggetti) che possono presentare. Pertanto il grado di rischiosità di un gioco va desunto da un insieme di variabili all’interno di tre grossi campi. Il campo dell’attrattività (*attractiveness*) che un gioco può presentare sia in senso generale sia in senso relativo. Un gioco può essere differentemente attrattivo per un anziano o per un adolescente, per una donna o per un uomo, per una persona singola o un gruppo. Un secondo elemento è relativo alla accessibilità di un gioco (*accessibility*). Ad esempio un casinò è difficilmente raggiungibile da parte di chi abita nel sud Italia, mentre un gratta e vinci è facilmente accessibile a chiunque. Un ultimo punto riguarda le caratte-

ristiche strutturali di come è costruito un gioco e quanto queste possono o meno favorire lo sviluppo di una dipendenza (*addictivity*). Giochi quindi che possono più o meno attrarre, giochi che possono essere più o meno raggiungibili, giochi che possono più o meno favorire compulsività. È tuttavia necessario precisare che stiamo parlando di potenzialità allo stesso tempo assolute e relative: assolute perché, come è noto da tempo, giochi che offrono l’immediata possibilità di rifarsi della perdita, attraverso la possibilità di giocare immediatamente e magari con la possibilità di innalzare la quota attivando il fenomeno del “*chasing*” (rincorsa della perdita), risultano potenzialmente più a rischio di altri. Così come la possibilità di riscossione immediata del denaro vinto costituisce un forte fattore di rischio poiché comporta una gratificazione immediata, rinforzando l’impulso a ritentare per ottenere ancora di più e subito e a sottostimare l’entità delle perdite nel frattempo intervenute. Dover attendere più giorni, o addirittura settimane, prima di riscuotere ciò che si è vinto, al contrario, induce un impatto diverso con la vincita, una sorta di decantazione, e quindi comporta un rischio minore di cadere in un processo di compulsività. Rischi in un certo senso assoluti ma anche relativi perché, coerentemente al modello trivariato, bisogna considerare anche le variabili soggettive, il

momento specifico, ed il contesto nel quale avviene il gioco.

La rincorsa alla perdita che si può verificare in taluni giochi, e l'impulsività che molti giochi possono attivare, può quindi presentare un diverso significato ed una diversa evoluzione. Per taluni soggetti può ridursi e concludersi in momenti di abbuffata-ubriacatura che non portano ad una cronicizzazione del problema. Per altri invece la perdita di controllo può preludere ad una cronicizzazione ed amplificazione del comportamento. Tuttavia pur con la necessaria relativizzazione, è necessario considerare in una politica di gioco responsabile, ove l'unica responsabilità non sia attribuita al giocatore, come sia doveroso individuare giochi a maggior rischio e quindi allocare tali giochi in contesti nei quali sia più difficile poterli incontrare, siano resi consapevoli i clienti che si tratta di giochi a maggior rischio, siano maggiori i controlli rispetto all'accesso ed anche le iniziative di tipo preventivo, di riduzione dei rischi e di intervento precoce nei casi di problematicità, alla messa a disposizione di metodologie in grado di individuare le diverse modalità di gioco e tramite accorgimenti specifici (ad es. riducendo la velocità di giocata, inviando messaggi pop up, ecc.) cercare di rendere consapevole il consumatore delle proprie modalità di gioco. Sono ipotesi che certamente vanno valutate con attenzione tuttavia la ricerca e la conoscenza dei di-

versi fattori che contribuiscono a produrre o meno rischio di addittività risulta elemento imprescindibile. Per quanto riguarda quindi il diverso grado di relativa addittività vanno considerate diverse variabili a loro volta riassumibili in alcuni campi di analisi più generali. Il campo delle correlazioni tra tipi di personalità, età, genere, problematiche soggiacenti e potere attrattivo dei diversi giochi. Il campo degli elementi situazionali relativi al setting di gioco (contesto di allocazione, possibilità di accesso, relazioni con altri giocatori). Il campo degli elementi strutturali (come sono costruiti i giochi).

### 1.3 L'attrattività dei diversi giochi

---

Il tema dell'attrattività dei giochi interessa il grado di interesse che un determinato gioco può suscitare per un determinato pubblico in generale oppure settori diversi del mercato: i giovani, le donne, gli anziani, gli appassionati di sport e così via. I fattori che possono contribuire ad una maggiore attrattività sono di diverso tipo: l'opportunità di divertirsi, di vivere emozioni, di mettere in gioco la propria abilità, la vincita che può si può ottenere etc. Esiste poi un altro piano di riflessione che interessa il rapporto tra forme di patologia più o meno latente e ricorso ai giochi. Una relazione che appare più circolare che lineare: ovvero se è vero che perso-

ne con particolare caratteristiche psicopatologiche possono nutrire maggiore interesse verso determinati giochi (o droghe) è anche vero che la frequentazione di determinati giochi (o droghe) può elicitarne o provocare sviluppo di patologie altrimenti silenti, subcliniche che altrimenti non si sarebbero manifestate. I dubbi rimangono aperti e certamente maggiori ricerche sono necessarie in tale ambito. Allo stato attuale il riferimento obbligato in questo ambito è lo studio di Nancy Petry (Petry, 2003) la quale ha evidenziato come possano esistere delle correlazioni tra genere, strutture di personalità, età e ricorso a tipologie diverse di giochi. Lo studio si riferisce a pazienti che avevano chiesto un trattamento per la loro patologia rispetto al gioco. Da questo studio emerge come ad esempio gli scommettitori di cavalli e di cani, fenomeno diffuso nei paesi anglosassoni, sarebbero prevalentemente maschi e mediamente più anziani rispetto agli altri gruppi di giocatori. Sono soggetti che tendono a presentare problemi precoci con il gioco, un alto dispendio di denaro, ed anche disturbi di tipo psichiatrico quali ansia, disturbi di memoria, difficoltà di controllarsi con comportamento spesso violento e ideazione suicidaria. In tali soggetti il rischio di presentare problematicità all'uso di sostanze non sembra molto elevato. I giocatori di scommesse sportive, più giovani rispetto al gruppo precedente, presenterebbero un

minore dispendio di denaro, una minore frequenza di disturbi psichiatrici ma una tendenza all'abuso di alcol e problemi ad esso correlati. Sarebbero, invece, prevalentemente donne, piuttosto su di età e con una maggiore frequenza di disturbi psichiatrici, i giocatori-tipo di slot machines. Donne che, pur non avvicinandosi precocemente al gioco tendono tuttavia ad esprimere un veloce sviluppo di problematicità. La partecipazione del genere femminile a questo tipo di gioco confermerebbe alcune ipotesi che vedono il ricorso al gioco quale funzione di fuga a problemi familiari e personali, a differenza di quanto avviene nei maschi nei quali invece, sembra prevalere lo ricerca di uno stato di azione e di eccitazione e la ricerca di giochi quali (Anderson & Brown, 1984) scommesse ippiche e giochi di casinò: roulette, black jack, chemin de fer. (Lesieur & Blume, 1991c). Infine, i giocatori di gratta e vinci nonostante apparentemente spendano cifre più esigue rischiano tuttavia di innescare una ricorso compulsivo ad acquistare sempre più biglietti dove i soldi vinti vengono subito "reinvestiti" nell'acquisto di nuovi biglietti. Secondo la ricerca della Petry molti di questi soggetti possono presentare all'anamnesi abuso di sostanze e disturbi psichiatrici.

## 1.4 Il setting del gioco

---

Ricerche di etnografiche di osservazione partecipante nei contesti naturali dove ha luogo il gioco hanno evidenziato come il mondo del gioco, le interazioni tra i partecipanti contribuiscano a creare un *realtà altra*, alternativa al mondo, un rifugio, una realtà parallela, una zona “libera da afflizioni” della quotidianità e che permette di vivere un’altra dimensione del sé (Azzimondi et al., 2001; Croce, Muzzupappa, 2008; Zola, 1964). E come vi possano essere due sostanziali categorie situazionali di giochi: quelli praticati in solitudine e quelli che, pur essendo praticati singolarmente avvengono all’interno di contesti di gruppo dove l’azione del soggetto è comunque vista da altri; altri quale scenario di una rappresentazione dove il soggetto partecipa ad una azione di gruppo o quantomeno il suo comportamento è visibile ad un gruppo. I giochi in solitudine (giochi a-sociali) quali possono essere quelli in internet o le slot machine (sebbene queste ultime allocate in luoghi pubblici) sono giochi che possono attirare prevalentemente soggetti che cercano nel gioco una fuga (*escape*) attraverso la costruzione di spazi e rifugi mentali (Griffiths, 1990; Steiner, 1993). Giochi che, offrendo una sorta di evasione temporanea rischiano di non limitarsi ad una semplice parentesi, ma di costruire e costituire per molti sog-

getti un’isola, uno spazio alternativo e preferibile alla vita reale ove potersi rinchiudere con gravi conseguenze di escalation nel gioco e di disinvestimento dalla vita e dalle occupazioni professionali, affettive, culturali. Persone che invece ricercano nel gioco l’azione (*action*) tendono invece a rivolgersi a giochi in contesti di gruppo ove possono mettere alla prova le loro competenze, ed anche dimostrare la loro abilità. Il concetto di azione è stato sviluppato particolarmente da Goffman a seguito della sua esperienza in un casinò. Egli ha evidenziato come, attraverso il gioco d’azzardo l’uomo comune si possa illudere di partecipare per una volta alla favola colorata della vita e “uscire” dai «luoghi sicuri e silenziosi, la casa e i ben regolati ruoli del mondo degli affari, dell’industria e delle professioni», per partecipare a «tutte quelle attività che generano espressione, che richiedono che il soggetto si esponga e ponga se stesso in posizione rischiosa per un breve attimo» (Goffman, 1971, pp. 305-306). Nell’azione sono comprese «quelle attività che sono suscettibili di conseguenze problematiche e che sono intraprese come fini a se stesse» e le caratteristiche risultano più accentuate quando le quattro fasi del gioco – preparazione, determinazione, scoperta e sistemazione – avvengono in un periodo tanto breve. In questa prospettiva Goffman sembra analizzare e cogliere la realtà della partecipazione al mondo dell’azzar-

do come spazio di ricerca di azione, di ruolo, di avventura, di identità, di esibizione. Un elemento importante scaturito dalle ricerche sul campo è legato all'analisi dei fattori che spiegano quanto la persistenza a giocare possa essere ricercata, anziché nelle motivazioni o negli elementi patologici di base dei soggetti, in relazione alla struttura sociale del "mondo del gioco", ai significati che vengono veicolati e alle "pressioni" del gruppo, e al cambiamento di prospettiva del soggetto. (Croce, Pezzali, 2008).

### 1.5 L'additività: elementi strutturali dei giochi

---

Le caratteristiche strutturali di un gioco, come diversi autori hanno evidenziato (Weinstein, Deitsch 1974, Cornish 1978, Griffiths 1993, Ladouceur, Gaboury, Bussières, 1989), costituiscono un importante fattore nel condizionare il successivo comportamento del cliente. Le principali caratteristiche di strutturali riguardano la misura dell'investimento in termini di sopportabilità e di percezione del valore del denaro; l'ammontare della perdita di denaro in un dato periodo di tempo; la frequenza della partita (tempo di attesa tra una partita ed un'altra); la struttura della vincita (numero delle vincite e tipo di vincite); la probabilità di vincita; la misura del montepremi; la percezione da parte del soggetto che sia-

no presenti elementi di abilità (Griffiths, 1995); la percentuale di "quasi vincite" ovvero "near miss" (Reid, 1986); effetti visivi (luci, colori, ambientazione del gioco); effetti sonori (suoni, buzzers); natura sociale o asociale del gioco; comprensibilità delle regole (Parke, Griffiths, 2004, 2006). Alcune di queste caratteristiche tendono a colludere con quelle che sono le distorsioni erranee dei giocatori: ovvero l'idea che un evento di per se aleatorio sia invece controllabile o prevedibile dalla propria abilità. È evidente infatti che quanto più si ritiene di avere un controllo sul gioco tanto più si penserà di potere ottenere la chiave per la vincita (Ladouceur et al, 2000). E quanto più questo pensiero sarà confermato dall'approssimarsi del risultato, tanto più si tenderà a continuare a giocare. Se poi l'avvicinarsi alla vittoria arriva dopo diversi tentativi, allora sarà difficile staccarsi e sarà facile raccontarsi che sarebbe assurdo abbandonare ora che si è vicini alla meritata vittoria. Il giocatore infatti non sembra rendersi conto che nei giochi d'azzardo ogni puntata è nuova e che dunque l'osservazione dei risultati precedenti risulta inutile ai fini di diminuire il rischio delle sue scommesse o di aumentare le sue probabilità di vincita. Ignorare o non badare alla regola dell'indipendenza delle giocate induce alcuni giocatori a puntare in maniera del tutto irrazionale. Si veda ad esempio la ricerca di Ladou-

cer e Walker del 1996. dove i partecipanti ad un gioco di lancio delle monete, in cui erano invitati a prevedere il risultato (testa/croce), avendo la possibilità dietro pagamento di osservare la sequenza dei lanci precedenti scelsero di pagare per ottenere l'informazione, benché questa sia del tutto inutile nel fornire previsioni sul risultato del lancio successivo. Ma anche il ruolo attivo riveste un grosso peso e sono numerosi gli studi di Helsin sul lancio dei dadi (Helsin, 1967) ove venne evidenziato come se si vuole ottenere un numero alto da lancio dei dadi si tenda a lanciare i dadi con maggiore forza e velocità a differenza di quando si voglia ottenere un numero basso. È quindi evidente come quanto più un gioco è strutturato per far percepire da parte del cliente un ruolo attivo. Tanto più sarà indotto a pensare di poter influire sul risultato, tanto più tenderà a continuare a giocare. Una recente ricerca condotta da Meyer et (Meyer et al 2011) al ha cercato di evidenziare il potenziale di rischio nei diversi giochi attraverso la combinazione delle diverse caratteristiche degli stessi. La ricerca ha previsto in una prima fase, una intervista a 26 esperti, l'analisi dei risultati emersi e la selezione delle caratteristiche da approfondire. Attraverso una review della letteratura scientifica sono state quindi analizzate 64 caratteristiche dei giochi isolandone ed approfondendone 16. La seconda fase della ricerca

si è avvalsa di campione composto da 363 giocatori, di cui 153 sociali, 37 problematici e 173 patologici ai quali è stato loro chiesto quale "peso" rivestissero ad esempio nelle abitudini di gioco, nell'attrazione e nella perdita di controllo i 16 fattori. Tale fase ha portato a ridurre a una decina le determinanti principali del gioco a ciascuna delle quali è stato attribuito un punteggio in base al "peso" costruito dalle osservazioni dei ricercatori e giocatori intervistati. Le dieci caratteristiche individuate sono risultate: Frequenza dell'evento; Molteplici occasioni di giocare e di puntare; Probabilità di vincita; Effetti di suoni e di luci; Diversità di valore delle puntate; Disponibilità dei giochi, presenza di Jackpot; Intervallo di pagamento; Quasi vincite; Continuità del gioco. Per ogni caratteristica individuata sono state determinate delle gradazioni cui attribuire dei punteggi in modo da ottenere una valutazione globale per ogni tipo di gioco tale da potere costruire differenti classi di pericolosità. Classe A: potenziale di pericolosità assai ridotto. Classe B: potenziale di pericolosità ridotto; Classe C: potenziale di pericolosità medio; Classe D: potenziale di pericolosità alto; Classe E: potenziale di pericolosità molto alto. Tale classificazione è stata quindi testata e applicata alle diverse tipologie di gioco. Il gioco risultato maggiormente a rischio appartenendo alla classe E è risultata la slot machine. Questo esi-

to avviene sulla base di caratteristiche quali la presenza di dispositivi luminosi e sonori installati, l'intervallo brevissimo tra vincita e riscossione di denaro, la presenza di frequenza di "quasi vincite". Sono dispositivi inoltre di facile accesso, con i quali è possibile giocare per molto tempo, puntando cifre sempre più elevate. In verità questo studio non fa altro che confermare quanto si ritrova diffusamente nella epidemiologia e nella clinica: ovvero il fatto che la maggior parte di persone che richiedono aiuto per problemi di dipendenza da gioco d'azzardo riferiscano come il gioco praticato sia quello delle slot machine. Se è vero che le slot machine da tempo sono riconosciute come gioco a maggior rischio di addiction, altrettanto non può dirsi per le scommesse sportive che la ricerca ha posto nella classe D e quindi con un alto grado di addittività. È una tipologia di gioco che implica la competenza da parte del cliente come fattore in grado di fare percepire una determinata abilità. In questo caso l'elemento da osservare, non è tanto il jackpot elevato, quanto la frequenza delle giocate, l'intervallo di pagamento della vincita e la facile accessibilità di questi giochi. Una combinazione di elementi che fa ipotizzare un buon potenziale di addiction, sebbene sottovalutato. Sulla base delle variabili esaminate si potrebbe poi considerare come il lotto rappresenti un rischio relativamente basso; tuttavia le

nuove possibilità di estrazione pongono forti dubbi sulla relativa bassa addittività. Nel caso del Superenalotto dove invece il jackpot elevato risulta molto allettante sarà necessario considerare quanto questo incida e si incroci con altre caratteristiche del gioco. Si potrebbe quindi ipotizzare che il Superenalotto sia un gioco ad alta e diffusa attrazione, ad alta possibilità di incontro, ma a medio rischio di dipendenza in quanto non implica l'immediata possibilità di rincorsa della perdita e quindi di reiterazione del gioco. Tuttavia è importante considerare un elemento importante sebbene talvolta trascurato. Ovvero il fatto che una volta attivato il meccanismo del gioco e non potendo ritornare allo stesso tipo di gioco sia facile il passaggio ad altre forme di gioco. Da queste considerazioni si evince come le varie tipologie di prodotti possano avere differente peso sull'evoluzione di un processo di problematicità e dipendenza. Analizzare e formalizzare con un crescente grado di accuratezza scientifica le peculiarità e il potenziale di addiction insito in ciascun gioco non solo consentirebbe di strutturare al meglio le politiche di prevenzione più adeguate, ma darebbe la possibilità ai giocatori, siano essi giocatori sociali o patologici, di riconoscere e valutare i rischi in cui possono incorrere giocando d'azzardo.

## Bibliografia

- Azzimondi F., Cice R., Croce M. (2001), *La realtà parallela della sala corse: un extraluogo?*, in (a cura di) Croce M., Zerbetto R., *Il gioco & l'azzardo. Il fenomeno, la cura, gli interventi possibili*, Franco Angeli, Milano.
- Cornish D.B., (1978), *Gambling: A review of the literature and its implications for policy and research*, Her Majesty's Stationery Office. Londra.
- Croce M. (2002), *La diversa "addittività" dei giochi ed i meccanismi psicologici del giocatore*, in «Personalità / Dipendenze», vol. 8, III, dicembre, pp. 342-343.
- Croce M. (2008), *Typologie et contextes de jeu: hypothèse sur les facteurs de risque en relation avec les facteurs de protection*, in *Prévenir le jeu excessif dans une société addictive? Livre des résumés*, Lausanne, p. 34.
- Croce M. (2010), *Reflects de la situation en Italie*, in «Prévenir et Traiter les Addictions sans drogue: un défi sociétal», Congrès International Francophone d'Addictologie, Institut des Addictions Comportementales, *Livret des Abstracts*, Nantes, p. 34.
- Croce M. (2012), *Evolución de la situación político-legislativa y económica del juego de azar en Italia*, in Blanca D., Croce M., Petri S. (editors), *Tratado sobre el juego patológico*, Ed Lugar, Buenos Aires, pp. 216-222.
- Croce M., Lavanco G., Varveri L., Fiasco M. (2009), *Italy* in Meyer G., Hayer T., Griffiths M. (editors), *Problem Gambling in Europe: Challenges, Prevention, and Interventions*, Springer Book, New York, pp. 153-171.
- Croce M., Muzzupappa E., (2008), *La sala corse da dietro lo specchio. Appunti e riflessioni di osservazione partecipante*, in Lavanco G., Croce M (a cura di), *Psicologia delle dipendenze sociali. Mondo interno e comunità*. Ed McGraw-Hill, Milano, pp. 99-111.
- Croce M., Pezzali M., (2008), *Il biglietto è mio e non lo posso tradire. Osservazioni, commenti e risultati di una ricerca con giocatori nei luoghi dove si gioca* in Lavanco G., Croce M. (a cura di), *Psicologia delle dipendenze sociali. Mondo interno e comunità*. Ed McGraw-Hill, Milano, pp. 113-124.
- Croce M., Picone F., Zerbetto R., (2010), *La ricerca empirica nel gioco d'azzardo patologico*, in Caretti V., La Barbera D. (a cura di), *Addiction. Aspetti biologici e di ricerca*, Raffaello Cortina Editore, Milano, pp. 221-255.
- Dal Lago A., Quadrelli, E. (2003), *La città e le ombre. Crimini, criminali, cittadini*, Feltrinelli, Milano.
- Imbucci G. (1999), *Il gioco pubblico in Italia. Storia, cultura e mercato*, Marsilio, Venezia.

- Inserm (2008), *Jeux d'hazard et d'argent. Contextes e addictions*, Les éditions Inserm, Paris.
- Jacobs D.F. (1988), *Evidence for a common dissociative-like reaction among addicts* in «Journal of Gambling Behavior», 4, pp. 27-37.
- Griffiths M.D. (1990), *The acquisition, development and maintenance of fruit machine gambling in adolescence* in «Journal of Gambling Studies», 6, pp. 193-204.
- Griffiths M.D. (1993), *Fruit machine gambling: The importance of structural characteristics* in «Journal of Gambling Studies», 9, pp. 101-120.
- Griffiths M.D. (1995), *Adolescent gambling*, Routledge, London.
- Griffiths M.D. 1999, *Gambling technologies: Prospects for problem gambling* in «Journal of Gambling Studies», 15, pp. 265-283.
- Ladouceur R., Gaboury A., Bussièrès O. (1989), *Structures des loteries et comportements des joueurs*, Ecole de Psychologie, Université Laval, Quebec.
- Ladouceur R., Sylvain C., Boutin C. & Doucet C. (2000), *Le jeu excessif - comprendre et vaincre le gambling*, Edition de l'Homme, Montreal.
- Lester D. (1994), *Access to gambling opportunities and compulsive gambling*, International Journal of Addiction, 29, pp. 1611-1616.
- Meyer G., Fiebig M., Häfeli J., Mörsen C, (2011), *Development of an assessment tool to evaluate the risk potential of different gambling types* in International Gambling Studies, vol. 11, n. 2.
- Putnam R. (2000), *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*, Simon & Schuster, New York.
- Reid R.L. (1986), *The psychology of near miss* in «Journal of Gambling Behavior», pp. 32-39.
- Rigliano P. (2009), *Come pensare il consumo di cocaina*, in Rigliano P., Bignamini E. (a cura di), *Cocaina. Consumo, psicopatologia, trattamento*, Raffaello Cortina, Milano.
- Savoie D., Ladouceur R. (1994), *Evaluation et modification de conceptions erronées au sujet des loteries*, Ecole de Psychologie, Université Laval, Canada.
- Sharpe L. (2002), *Patterns of autonomic arousal in imaginal situations of in-ning and losing in problem gambling*, in «Journal of Gambling Studies», 22, pp. 1-25.
- Slutske W.S., Jackson K.M., Sher K.J. (2003), *The natural history of problem gambling from age 18 to 29* in «Journal of Abnormal Psychology», 112, pp. 263-274.
- Steiner S. (1993), *I rifugi della mente*, Torino, Boringhieri, 1996.

- Parke J., Griffiths M.D. (2006), *The psychology of the fruit machine: the role of structural characteristic* in «International Journal of Mental Health and Addiction» vol. 4, n. 2, pp. 151-179.
- Parke J., Griffiths M.D. (2004), *Gambling addiction and the evolution of near miss*, in «Addiction Theory and Research», 12, pp. 407-411.
- Weinstein D., Deitch L. (1974) *The impact of legalized gambling*, Praeger, New York.
- Parisi E., Croce M., Flores J., Morales H. (2011), *Los escenarios de adicciones en las sociedades actuales. Un análisis psicopolítico y una experiencia de campo*, Ediciones Cooperativas, Buenos Aires.
- Schull N.D. (2006), *Machines, Medication, Modulation: circuits of dependency and self-care in Las Vegas* in «Culture, Medicine and Psychiatry», 30, 2, pp. 223-247.
- Valleur M. (2009), *La nature des addictions* in «Psychotropes», vol. XV, nr. 2.
- Welte J.W., Barnes G.M., Wiczorek W.F., Tidwell M.C. & Parker J.C. (2004). *Risk factors for pathological gambling* in «Addictive Behaviors», 29, pp. 323-335.
- Wortman C.B. (1975), *Some determinants of perceived control* in «Journal of Personality and Social Psychology», 31, pp. 282-294.
- Zola I.K. (1964), *Observations on gambling in a lower-class setting*, in Becker H.S. (a cura di), *The Other Side. Perspectives on Deviance*, The Free Press, Glencoe.





Rivista Quadrimestrale  
Diretta da Umberto Nizzoli

Volume 18, n. 45 (1-2 2012)

In collaborazione con



**ERIT ITALIA**  
**FEDERAZIONE**  
**ITALIANA OPERATORI**  
**TOSSICODIPENDENZE**



**SDP**  
**SOCIETÀ DI STUDIO**  
**PER I DISTURBI**  
**DI PERSONALITÀ**

Quaderni di Personalità Dipendenze  
Collana di approfondimenti



1. Il Gruppo Terapeutico
2. Craving
3. La cura dei disturbi alimentari

© **Mucchi Editore - Modena**

[www.mucchieditore.it](http://www.mucchieditore.it)

[info@mucchieditore.it](mailto:info@mucchieditore.it)

## Indice

### Editoriale

- 3 UMBERTO NIZZOLI  
5 MARCO MUCCHI

### Riflessioni & Teorie

- 7 La tripla "A" dei giochi.  
Attractivness, Accessibility, Addictivity  
di MAURO CROCE
- 25 Gambling patologico: una lettura aggiornata  
di UMBERTO NIZZOLI
- 35 Obesità e disturbi dell'alimentazione.  
Indicazione per i diversi livelli di trattamento  
AA. VV.

### Clinica

- 81 Gestione di una polidipendenza oppioide  
iatrogena insorta in un caso di falcemia  
di FABIO LUGOBONI, MARCO FACCINI, CAMILLO  
SMACCHIA, MARIA NIVES PASQUALINI, REBECCA  
CASARI, PAOLO MEZZELANI

### Pratiche

- 89 Viaggiare verso approdi sicuri  
di ANNA BOERI, PAOLO BIANCHI

### Riflessioni

- 113 Resilienza (a cura della redazione)
- 115 Lo sport dovrebbe essere divertimento... (a cura  
della redazione)

### Recensione

- 117 Creatività e Terapia; esperienze nel pianeta  
disagio (a cura di V. Sorce)  
di UMBERTO NIZZOLI

### Segnalazione

- 119 World Mental Health Day (a cura della redazione)