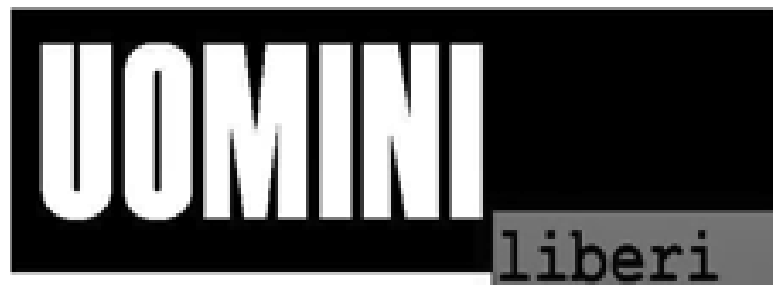


Mensile di attualità,
informazione e cultura

della Casa Circondariale di Lodi

Anno VIII - Numero 1 - Marzo 2011



SI ENTRA NEL TUNNEL CON LE PRIME VINCITE OCCASIONALI, ALLA LUNGA SI FINISCE CON IL TAGLIARE TUTTI I LEGAMI SOCIALI E AFFETTIVI

La "ludomania", un cammino a più fasi

Per uscirne non basta curare il sintomo, occorre trovarne le cause

Alcuni autori (vedi Custer, 1982) distinguono le fasi di progressione del gioco d'azzardo patologico, in cui un giocatore si può muovere sia sul versante dell'aggravamento del problema che della possibile risoluzione dello stesso.

La **FASE VINCENTE** è caratterizzata dal gioco occasionale e da vincite iniziali che motivano a giocare in modo crescente, spesso grazie alla capacità del gioco di produrre un piacere e di alleviare tensioni e stati emotivi negativi. La **FASE PERDENTE** invece è connotata dal gioco solitario, dall'aumento del denaro investito nel gioco, dalla nascita di debiti, dalla crescita del pensiero relativo al gioco e del tempo speso a giocare. C'è poi la **FASE DI DISPERAZIONE**, in cui crescono ancora il tempo dedicato al gioco e l'isolamento sociale conseguente, con il degenerare dei problemi lavorativi/scolastici e familiari (divorzi, separazioni) che talvolta ha generato anche gesti disperati di tentativi di suicidio. Nella **FASE CRITICA** nasce il desiderio di aiuto, la speranza di uscire dal problema e il tentativo realistico di risolverlo attraverso il ritorno al lavoro, nonché i tentativi di ricucire debiti e problemi socio-familiari. C'è poi la **FASE DI RICOSTRUZIONE**, in cui cominciano a vedersi i miglioramenti nella vita familiare, nella capacità di pianificare nuovi obiettivi e nell'autostima. Infine la **FASE DI CRESCITA** quando si sviluppa un nuovo stile di vita lontano dal gioco.

Dalle motivazioni passiamo adesso ai fattori di rischio del gioco. Numerosi studi hanno cercato di individuare quelli che predispongono a diventare "giocatori d'azzardo impulsivi" o perfino "gioco-dipendenti", ricorrendo a tre aspetti, generalmente ritenuti in interazione fra loro. Anzitutto gli **ASPETTI BIOLOGICI**, relativi a fattori principalmente neurofisiologici, ancora non ben dimostrati, ossia allo squilibrio che si potrebbe determinare nel funzionamento del sistema di neurotrasmettitori cerebrali atti a produrre serotonina, una sostanza chimica cerebrale, responsabile di un equilibrio affettivo-comportamentale, che nei giocatori patologici scenderebbe sotto i livelli medi. Poi gli **ASPETTI AMBIENTALI/EDUCATIVI** inerenti sia l'educazione ricevuta (e quindi l'ambiente evolutivo caratterizzato da situazioni problematiche e da una tendenza a stimolare e ipervalorizzare le possibilità di felicità legate al possesso del denaro), sia la presenza di difficoltà economiche legate ad esempio allo stato di disoccupazione che sembra un particolare fattore di rischio. Infine gli **ASPETTI PSICOLOGICI** che talvolta sembrano più connessi alla presenza di tratti di personalità lussuosa e avara di denaro, talvolta connessi al bisogno di riuscire a dimostrare un controllo sul fato e sul caso, come simbolo del controllo sul mondo.

I giochi che sembrano predisporre maggiormente al rischio sono quelli che offrono maggiore vicinanza spazio-temporale tra scommessa e premio, quali le slot-machine e i giochi da casinò, ma anche i videopoker e il Bingo. Tra le donne, le fasce più a rischio sembrano le casalinghe e le lavoratrici autonome dai quaranta ai cinquant'anni. Tra gli uomini, invece, i disoccupati o i lavoratori autonomi che hanno un frequente contatto con il denaro o con la vendita ed un'età intorno ai quarant'anni. Dal momento in cui il gioco d'azzardo patologico è stato riconosciuto come un vero e proprio disturbo psicologico, distinto da altre problematiche, sono stati sviluppati diversi programmi di intervento sul problema che spesso viene ormai affrontato in vere e proprie comunità di recupero.

Altrettanto utili sembrano i risultati legati alla partecipazione dei giocatori a gruppi di auto-aiuto per Giocatori Anonimi, fondati su diverse tappe per l'uscita dal problema, dal suo riconoscimento, alla condivisione, ai traguardi verso l'abbandono basati sull'analisi delle tecniche di autoinganno comuni che spesso vengono più facilmente osservate nei racconti degli altri che rispecchiano i propri pensieri. Ciò che va sottolineato è che, attraverso metodi individuali, di gruppo terapeutico, di auto-aiuto o di comunità, gli obiettivi terapeutici vanno sempre centrati sulla possibilità di modificare, oltre che il comportamento di gioco, il substrato cognitivo fatto di pensieri legati all'idea che prima o poi arriverà il giorno in cui il gioco potrà cambiare la propria vita, risolvendo magicamente i propri problemi.

Beppe



Giocatori attorno al tavolo della roulette in un casinò; quando si finisce nella cosiddetta "fase perdente", cresce l'isolamento sociale mentre si tende ad aumentare la quantità di denaro investita nelle puntate

Le giocate legali coltivate a suon di spot pubblicitari

Cinquantaquattro miliardi di euro giocati nel 2009, 49,6 nei primi 10 mesi di quest'anno, il 12% in più rispetto all'anno precedente. I dati sono dell'Amministrazione autonoma monopoli di Stato (Aams) e fanno capire la colossale dimensione del business legale in Italia. Secondo uno studio della Italian Population Survey on Alcohol and other Drugs (Ipsad), in Piemonte i giocatori, anche occasionali, sono tra il 39,5% (donne) e il 44,5% (uomini). Tra questi, ci sono molti giovani: dai dati della European School Survey Project on Alcohol and other Drugs (Espad), almeno un milione di adolescenti ha giocato almeno una volta nel 2009. Le percentuali sono cresciute dal 39% del 2000 al 51,6 dell'anno scorso. In Piemonte la media è tra il 41,1 delle donne e il 49,2 degli uomini. I giochi considerati sono tutti quelli ammessi dalla legge, dal videopoker alle scommesse sportive, dalle lotterie ai gratta&vinci. Tutti legali, per i maggiorenni. Vietati ai minori, come specifica sul proprio sito l'Aams, ma nessuno vigila su rispetto di questo divieto. E, soprattutto, non è prevista sanzione. Esistono addirittura distributori automatizzati di gratta&vinci. Basta inserire

la moneta. Anche un bambino può acquistare quei biglietti ed è tutto legale, in nome degli introiti da capogiro che riescono là dove hanno fallito ben più sofisticate politiche socio-economico-finanziarie. Il miraggio della vincita è coltivato a suon di pubblicità, differenziate in base ai vari prodotti offerti (dal lotto, alle scommesse, al gratta&vinci), che condividono la stessa logica della vincita a piramide: pochissimi potranno esultare per incassi ricchi, molti potranno beneficiare di colpi di fortuna medio-piccoli. Tutto messo nero su bianco, in ossequio alla trasparenza. I numeri aiutano a capire. Prendiamo il gratta&vinci denominato *Monopoly*. Ogni tagliando costa 3 euro. La Aams ne ha stampati 36 milioni. Il monte premi è di 72 milioni 627 mila euro. Le vincite sono distribuite a piramide: sei sono da 200 mila euro (un milione e 200), ventiquattro da 20 mila euro (480 mila) e via via fino a 5 milioni 431 mila e cinquecento premi da 5 euro e ai quasi altrettanti da tre euro. Per la "legge del giocatore", le vincite più basse (consideriamo quelle fino a 15 euro) vengono reinvestite nello stesso gioco. Risultato: su 72 milioni e 627 mila euro pagati come premi da Aams, con ogni probabilità almeno 52 milioni 272 mila euro tornano poi al mittente. E così, il monte premi si riduce a un terzo, per mano degli stessi giocatori. Tutto legale.

Articolo tratto da "La Stampa" *Giocatori malati di gioco d'azzardo* di Claudio Laugeri

AVEVA PERSO TUTTO QUEL CHE AVEVA COSTRUITO, RISCHIANDO ANCHE DI MORIRE

Antonio si è salvato per miracolo da una vita "bruciata" dalle carte

C'era una volta un tipo di Milano, che chiameremo Antonio, con il vizio del gioco. Le carte erano la sua folle passione, perché giungeva al punto, prima di coricarsi la notte, di appoggiarle sul comodino e di restare ad osservarle per un po'. Antonio non era ricco, lavorava come impiegato in una ditta da oltre vent'anni ed aveva di conseguenza una vita discretamente agiata. Era sposato, aveva due figli che studiavano e la moglie badava alla casa. Due o tre volte alla settimana frequentava un bar della città dove giocava a poker o a ramino-pokerato fino alle cinque del mattino. La moglie lo lasciava fare, non riteneva Antonio un giocatore pericoloso, capace cioè di rovinarsi e di trascinare la famiglia in un dissesto finanziario. Una notte, al bar, conobbe tre o quattro persone che avevano la sua stessa passione. In breve divennero amici ed incominciarono a giocare allo stesso tavolo. I nuovi compagni, a differenza dei precedenti, avevano un'ottima disponibilità di denaro e Antonio fu costretto almeno a triplicare le sue puntate. Con il cuore in gola nei primi tempi riuscì a guadagnare un po' di denaro che gli permise di elevare il livello di vita dei propri cari: cambiò l'auto, comperò la cucina nuova, diede un'aria più moderna all'appartamento e, a causa di un eccesso di "consolidata borghesia", una sera si presentò a casa con un bellissimo cucciolo di Labrador. I giorni trascorrevano felici e la moglie, per nulla stupida, aveva perfet-

L'ESEMPIO

Semplice e veloce, produce adrenalina: nasce così il successo del poker texano

Il gioco d'azzardo dovrebbe godere dei seguenti requisiti essenziali: deve essere estremamente semplice e veloce, cosicché tutti possano partecipare, dalla casalinga al bancario.... La mano deve essere molto veloce in modo da non concedere il tempo di pensare tra una puntata e l'altra, o meglio tra una perdita e l'altra, aumentando in questo modo l'adrenalina nel sangue. Paragoniamolo ad esempio al vizio del fumo: più sigarette fumi, più aumenta la nicotina nel sangue che arriva al cervello. Appena tenti di smettere, cala la nicotina e di conseguenza il cervello stimola il desiderio di tornare a fumare. Si è così creata una dipendenza.

Il gioco produce un picco di adrenalina con effetti in tutto per tutto simili alla nicotina, creando di fatto una dipendenza uguale agli effetti indotti da alcool, droghe varie e altri giochi d'azzardo. Nello specifico, il gioco del poker texano è veloce e semplice e ha addirittura una marcia in più rispetto agli altri vizi: lo puoi fare senza spostarti, in qualunque ora del giorno e della notte, meglio se di nascosto da familiari e conoscenti! Ecco spiegato il grande successo di questo gioco d'azzardo.

Gabriele & Giorgio

tamente compreso che quel benessere derivava dalle vincite al tavolo da gioco del marito. Però, dopo qualche tempo, la fortuna voltò le spalle ad Antonio. I suoi compagni alzarono ulteriormente la posta ed egli fu costretto a restituire una parte del denaro precedentemente vinto. Non c'erano congedi ordite alle sue spalle! Nessuno lo aveva attirato in un tranello da cui non si esce: Antonio non giocava con gente subdola, quelli semmai erano smargiassi da bar con

parecchi soldi da buttare e tanto tempo da perdere.... Più passava il tempo e più la fortuna continuava a voltargli le spalle. Antonio era disperato e per tirarsi alla pari continuava a giocare non smettendo mai di crederci. Ma quando arrivarono a casa le rate dell'auto in scadenza e i conti dell'appartamento rimodernato, non poté pagare perché non gli era rimasta una lira (erano i tempi della Milano "da bere"). In breve gli sequestrarono ciò che aveva ac-



Dopo un infarto patito al tavolo verde ha trovato in sé la forza per cambiare

quistato e qualcosa di più. La famiglia gli si strinse intorno, la moglie fu costretta a trovare un lavoro a mezza giornata, ma Antonio non smetteva di giocare. Nonostante fosse in difficoltà insistette finché una notte, di fronte ad una chiusura di un suo compagno da otto milioni, stramazza al suolo colpito da infarto. Fu inevitabile: le preoccupazioni e lo stress accumulato lo videro soccombere fisicamente. Fu però fortunato. Si salvò, ma trascorse, dopo l'ospeda-

le, un periodo di sei mesi presso un centro di riabilitazione. Tornato a casa, i parenti intervennero e l'emorragia finanziaria di Antonio e della sua famiglia si arrestò. Ci volle ancora del tempo prima che la situazione si normalizzasse, però avvenne. Antonio da allora non toccò più le carte, ne ebbe un rifiuto totale che è durato fino ad oggi. Non gioca nemmeno a Natale in famiglia, quando è normale divertirsi con una "scala 40". Però ogni tanto parla di quel periodo nero.

Lo ricorda con profonda tristezza, sa bene di essersi salvato per il rotto della cuffia e se le cose fossero andate ancora peggio, sostiene che avrebbe preferito morire là, in quella sala in fondo al bar e lontana da occhi indiscreti.

Purtroppo di storie del genere ce ne sono state tante e ce ne saranno sempre più di quanto si pensi. Perché certi moralisti ti suggeriscono di non giocare, perché il gioco è un vizio, che porta alla perdizione, e non sta bene, è poco serio, e ci sono altri modi per considerarsi individui.... Certo, poi gli stessi che affermano queste cose magari guadagnano denaro dalla

ripartizione dei proventi del casinò stesso. Noi carcerati, invece, ci limitiamo a suggerire ai giocatori di giocare con moderazione, di evitare di andare a rovinarsi come stava capitando al povero Antonio. E se un giocatore non è morigerato, ebbene, stia in campana, provi a trovare ciò dentro di sé Dobbiamo trovare il giusto equilibrio. E l'equilibrio, in un periodo storico in cui siamo tutti all'estremo, può apparire maledettamente noioso, non ci mette in primo piano, non ci rende protagonisti. Il protagonismo: il male dei nostri tempi. Provatelo a chiederlo ad Antonio in prima persona, ve ne dirà delle belle....

Gabriele, Giorgio & Valza