BENE COMUNE

Per comprare un po’ di adrenalina

La Rivista, Numeri, Non gioco più...



Giuseppe Mulas | 11 Aprile 2014

Giocare rende euforici ma produce danni economici, psicologici e sociali. La società che per troppo tempo ha sdoganato e reso “normale” il rischio deve ora ritrovare un equilibrio. La società civile organizzata si è mobilittata e vuole fare la sua parte per stare accatto alle persone e alle famiglie vittime di questa febbre d’azzardo

Giocare d’azzardo rende euforici ma produce danni economici, psicologici e sociali, e questo i giocatori lo sanno. Bisogna partire da questa considerazione per capire come il gioco d’azzardo sia una vera e propria dipendenza e come tale un problema enorme della nostra società. Una società che purtroppo ha ormai sdoganato e reso “normale” il rischio, forse per cercare di trovare un equilibrio in una realtà dove le certezze sono sempre meno e dove l’instabilità sembra una condanna.

La parola azzardo viene dall’arabo ‘az-zahr, che significa dado. Vincere in un gioco d’azzardo è sempre una frazione minimale delle possibili risposte del gioco, mentre l’effetto assoluto è la decisione di affidarsi al caso, all’imponderabile. Il giocatore d’azzardo non ha in realtà come obiettivo principale quello di vincere; il suo vero obiettivo è giocare, perdere il controllo, vuole provare quel brivido che ha quando assiste passivamente ad eventi che lo riguardano, ma che ormai non dipendono più da lui. **Il giocatore quando gioca non cerca un guadagno, ma “compra” adrenalina**.

Questo è testimoniato dai numerosi studi matematici che dimostrano come le giocate multiple, o qualsiasi altro accorgimento, sia perfettamente inutile ai fini della vincita: i giocatori li conoscono e sanno che vincere è quasi impossibile, ma nonostante ciò giocano, nascondendo la loro voglia di brivido con la chimera della vincita.

Questa ricerca del brivido può essere talmente grande e amplificata dagli enormi input che in tal senso la nostra società offre – basti pensare alla creazione di centinaia di diverse tipologie di giochi – che il giocatore può perdere la visione complessiva della sua situazione e decidere di “giocarsi tutto”. **Una situazione patologica che porta la persona a decidere di non disporre più della sua vita**, dei suoi affetti e del suo danaro, ma di far ruotare tutto attorno “alla giocata”, che non è più vizio ma malattia, che se non trattata in maniera adeguata sarà

la sua rovina.

Purtroppo su questo la nostra società, governata da processi lenti e farraginosi, è stata superata dalla velocità del mondo del gioco d'azzardo, portandoci agli occhi una situazione assolutamente deregolamentarizzata, dove **i giocatori patologici sono più di un milione** e non hanno l'assistenza e l'attenzione che dovrebbero avere in quanti soggetti ad una dipendenza.

Le Acli, inseme a molte altre reltà, mostrando lungimiranza hanno evidenziando sin da subito questo **tema come centrale per la tenuta sociale del Paese**. Hanno organizzando a livello locale numerose iniziative con l'obiettivo di sensibilizzare la comunità e aiutare chi soffre di questa dipendenza che può avere esiti tragici. A livello nazionale la campagna "Mettiamoci in gioco" ha visto l'associazione e il suo sistema protagonista, a testimonianza di un impegno convinto per una società dove il gioco d'azzardo non venga minimizzato o peggio incentivato per antietiche esigenze di bilancio, ma venga trattato come una pratica che rischia di devastare le persone e le loro famiglie minando la base la nostra società.