DOPPIOZERO

Gioco d'azzardo patologico

Pietro Barbetta

6 Ottobre 2014

Il canto delle sirene costringe Ulisse a farsi legare, lo ascolta senza esserne inghiottito. Gli antichi conoscevano i pericoli dell'*Aion*, l'istante eterno. Finché si tratta di un fanciullo che gioca questa temporalità è necessaria e benevola, avviene dentro il legame, è un tempo circoscritto dai codici della flessibilità materna. Fuori dalla relazione, resistere alla potenza dell'*Aion* necessita ben altri legami, perciò l'uomo dalle personalità multiple – *polytropos* – si fa legare al palo con robuste corde. Vuole ascoltare senza perdere il *principium individuationis*. Nelle sale da gioco non ci sono orologi.

Personalità multipla è diagnosi caduta in disuso. Diffusa negli anni Novanta indicava la presenza di un disturbo mnesico importante: "A tratti, non ricordo più chi sono, sono altro". Una donna rientra a casa con la borsa piena di pezzi di parmigiano e borsellini altrui, a volte è fermata dalla polizia che l'accusa di furto. Poi il ricovero psichiatrico. Quando la incontro mi rendo conto che fissarle il prossimo appuntamento sarà un problema. Il dionisiaco – perdita della memoria identitaria – ha bisogno dell'apollineo – il racconto; il fanciullo che gioca desidera ascoltare la voce materna che lo richiama e lo accoglie, esperienza fatica.

Il gioco d'azzardo è l'evento contemporaneo delle sirene, chi ode quei suoni è perduto, affoga prigioniero delle acque di un acquario; luci artificiali, vetri bruniti, senza richiamo alla realtà. *Si* dice che il problema è individuale, che si tratta di *guarire* la patologia individuale. Probabile che tra le ragioni del declino della personalità multipla nel nostro tempo ci sia una diffusione così capillare del fenomeno da renderlo normale: giochi finanziari, d'azzardo, giochi cibernetici, gente che non dorme la notte perché deve vendere le vacche nella fattoria virtuale, che non lavora più perché deve chattare, che si fa curare con un ansiolitico che ti fa temporaneamente scordare le vacche da vendere. Avere

personalità multiple è diventato normale. È normale perdersi dietro le sirene, dimenticare il mondo. In questo clima culturale è *normale* perseguire il fine di *mangiarsi fuori tutto*, riscattare la miseria dell'anonimato per avere in cambio l’illusione di emergere dalla folla solitaria. Il mondo è in fase di dissociazione.

Quando ero in prima elementare, il primo giorno di scuola, davanti al ritratto di Gronchi, ci regalarono un salvadanaio a forma di libro, iniziativa della banca locale, forse anche questo era gioco d'azzardo. Ci spiegarono come la virtù principale del popolo italiano fosse il risparmio; scuola elementare di provincia, come vivere in un film di Pupi Avati. Quel tipo di cultura, crescendo, ci apparve meschina, egoista, familista. Contestavamo la normalità. Quel che non sapevamo era che quella condizione era del tutto eccezionale, si era nel bel mezzo di una pace perpetua che sarebbe finita precocemente. Negli stessi anni la dissipazione si stava manifestando dove lo spirito puritano del capitalismo si dissolveva.



Secondo i *dati* forniti dai burocrati, i giocatori d'azzardo patologici sarebbero uguali al numero dei pazienti in cura per gioco d'azzardo patologico. Il presupposto di questi *dati* è che il gioco d'azzardo sia attività *normale*, come leggere libri, andare al cinema, bere il caffè, fare una passeggiata in montagna. Per ognuna di queste attività ci si può ammalare, se si leggono troppi libri si diventa miopi e si consulta l'oculista, se si va troppo al cine può venire il mal di schiena e si va dall'ortopedico, ecc. Invero la cura *funzionale* del gioco d'azzardo è *funzionale* alla ripetizione del gioco d'azzardo, *funziona* in questo senso. Senza starci su troppo a pensare, l'esperto di gioco d'azzardo patologico è chi cura, senza cultura, il gioco d'azzardo patologico. Serie di tautologie burocratiche.

Ancor più interessante è il fenomeno educativo. La playstation è entrata nelle scuole sotto le spoglie di tablet distribuiti a piene mani con i soldi trattenuti, da anni, agli insegnanti. Secondo questa prospettiva, gli insegnanti sono diventati obsoleti. La società futura, che è già qui, può farne a meno. Può fare a meno dell'altro, della famiglia, della scuola, della comunità, della società, della vita. Si

impara da soli, con un tablet in mano, si produce da soli, con il tablet, si gioca nello stesso modo. S'ingurgita cibo ordinato con il tablet al supermarket, si fa sesso chattando, ci si può sottoporre persino a una visita medica o a una seduta psicoterapeutica col tablet, le uniche azioni irriducibili al tablet sono rimaste i bisogni corporali. Forse il momento della liberazione verrà quando useremo il tablet come latrina.

L'analisi del gioco d'azzardo è una delle chiavi maestre per comprendere le derive di questa vita offesa, senza *minima moralia*. Il tema va affrontato in modo interdisciplinare – termine, *interdisciplinare*, che indica una vecchia pratica di riflessione desueta. Da qualche tempo la *disciplina* si è sostituita al confronto. La disciplina di curare i giocatori d'azzardo *patologici*, di *guarirli* con tecniche behavioriste, sposta la sintomatologia verso altre patologie, oppure produce miglioramenti temporanei seguiti da ricadute maggiori, è del tutto funzionale all'industria del gioco d'azzardo, si tratta di sportelli rotanti, dentro-fuori. Si possono inventare nuovi farmaci per la cura del gioco d’azzardo, le compagnie farmaceutiche investirebbero nell’acquisto di sale da gioco.

Che il gioco d’azzardo stia diventando un fenomeno devastante lo testimoniano numerose iniziative: Venerdì 26 settembre mattina, in Piazza San Fedele, a Milano, ad *Aggiornamenti Sociali*, si è svolto un convegno sul gioco d'azzardo. Sono intervenuti Marco Dotti, Paolo Foglizzo, Luca Sossella (l’editore che sta pubblicando Natasha Schüll *Addiction by Deisgn. Machine Gambling in Las Vegas*) e tanti altri studiosi e critici. Il colloquio si è sviluppato intorno a diversi temi, dall’analisi critica dei dati pubblici, con Marcello Esposito, alle devastanti implicazioni finanziarie, con Luigino Bruni, fino al degrado culturale implicato dalla diffusione di macchine slot nei bar, nelle tabaccherie, dalla diffusione di sale gioco, dalla comicità delle norme sulla distanza dai punti *sensibili*, fino a quanto scritto sopra intorno all’idea che non esista gioco d’azzardo patologico, ma solo giocatori patologici. È stato pure annunciato che l'Università di Bergamo aprirà, l'anno prossimo, un corso sulle patologie del gioco d'azzardo e non un corso per *guarire* i giocatori d'azzardo patologici, per chi vuole approfondire l’argomento. Per queste attività accademiche non si guadagnano punti sulle riviste indicizzate, altra forma del gioco d’azzardo legalizzato.

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO

