

Mimmo Torrìs

DROGHE del nuovo millennio

Anche videogames, playstation, internet e shopping: ecco la nuova frontiera della dipendenza patologica. E a guadagnarci è soprattutto lo Stato



In Italia c'è oltre un milione di macchinette, installate in 28mila bar. E il 20 per cento di chi si rivolge agli usurai si è indebitato con il videopoker

Videopoker e shopping, sesso e cibo, internet e videogiochi: le vie della dipendenza sono infinite. E pericolose. Anche se spesso, per lo Stato, rappresentano un ottimo affare. Si inizia come sempre, senza accorgersi che quello che era uno svago, un piacere, si sta trasformando in un'ossessione: non si riesce a farne a meno, ci si pone dei limiti per superarli regolarmente, si aumenta ogni volta la «dose» per provare piacere, si arriva a patire l'astinenza e, sul piano delle relazioni, si finisce per distruggere rapporti consolidati. In una parola: dipendenza, anche se non da una sostanza ma da un comportamento. La differenza può anche essere sottile, come dimostrano i polidipendenti, categoria in crescita di persone che hanno una dipendenza incrociata, magari sommando i comportamenti cosiddetti compulsivi con l'uso e l'abuso di sostanze.

Videopoker & co ecco l'inferno dei tecno-dannati

Sei un tecno-dipendente o no? Rispondi a queste domande

I criteri per riconoscere il «comportamento maladattivo legato al gioco d'azzardo» secondo il DSM IV (Dsm IV sta per: «Diagnostic and Statistical Manual - 4th Edition, pubblicato dalla American Psychiatric Association»). Comunque si ritiene che la presenza di cinque su dieci dei criteri sia indice di dipendenza

1. Ha una preoccupazione con il gioco d'azzardo.
2. Ha bisogno di giocare somme di denaro sempre maggiori per raggiungere lo stato di eccitazione desiderato.
3. Riprova reiterati e inutili sforzi per tenere sotto controllo l'attività di gioco, per ridurla o per smettere di giocare.
4. È irrequieto o irritabile quando tenta di

giocare meno o di smettere.

5. Ricorre al gioco come fuga o come conforto all'umore disforico (senso di disperazione, di colpa, ansia, depressione).
6. Quando perde, ritorna spesso a giocare per rifarsi («inseguimento» delle perdite).
7. Mente in famiglia e con gli altri per nascondere il grado di coinvolgimento.
8. Compie azioni illegali (come reati di falso, truffa, furto, appropriazione indebita) per finanziare il gioco.
9. Mette a rischio o perde una relazione importante, un lavoro, un'opportunità di formazione o di carriera a causa del gioco.
10. Confida negli altri perché gli forniscano il denaro necessario a far fronte a una situazione economica disperata causata dal gioco.

Diagnosi mondiale

Il fenomeno è tutt'altro che marginale e, anzi, negli ultimi anni, sta crescendo trasformandosi. Non per tutti si tratta di patologie, e anche gli esperti del ramo mettono in guardia dal rischio di inflazione delle «categorie diagnostiche», ma la bibbia della psichiatria mondiale, il Diagnostic and statistical manual della associazione degli psichiatri americani, già da 20 anni include nel proprio elenco il gioco d'azzardo: «Non lo considerano una dipendenza ma un comportamento compulsivo», spiega Mauro Croce, uno dei massimi esperti italiani di dipendenze non farmacologiche - è però solo una questione di scuola di pensiero». Più di recente hanno fatto il loro ingresso lo shopping compulsivo, la dipendenza da Internet, la Sex and love addiction e il consumo compulsivo di videogiochi in un crescendo di categorie che stanno a metà tra la diagnosi clinica e l'osservazione sociologica di comportamenti che se non fosse per la misura sarebbero ritenuti assolutamente «normali».

Videopoker d'azzardo

Il più indagato dei fenomeni è certamente il gioco d'azzardo, che nella sul-

la dimensione di massa ha un nome preciso: videopoker. In Italia ci sono oltre un milione di macchinette, installate in 28mila bar. Si calcola che la dipendenza da gioco d'azzardo, non solo videopoker, riguardi una cifra che oscilla dall'1 al 3% della popolazione adulta del nostro paese. Con una evoluzione già vista: «Si sta ripetendo quanto accaduto con il tossicodipendente - dice Croce - ovvero il passaggio da un consumo circoscritto a gruppi precisi

ad un fenomeno sociale che interessa l'operaio e il pensionato, il vicino o la casalinga che al bar sotto casa si gioca lo stipendio». Una «democratizzazione» che, spiega ancora Croce, ha definitivamente smentito l'immagine letteraria del gioco d'azzardo come quella di «un mondo abitato da scrittori geniali e maledetti, artisti e prostitute d'alto bordo». Un contributo lo ha dato lo Stato con un incremento delle forme di gioco legalizzato, senza peraltro contra-

stare efficacemente quelle illegali in mano alla criminalità organizzata: «secondo alcune ricerche il 56% degli strati sociali medio-bassi, il 17% degli strati più poveri ed il 66% dei disoccupati impegnano l'equivalente del reddito di sussistenza in gioco d'azzardo. Una strana forma di tassazione volontaria e gradita, inversamente proporzionale al reddito dei cittadini». La contropartita è stata un notevole aumento di entrate per le casse pubbliche: si calco-

la che dal '89 al '99 la spesa degli italiani per il gioco d'azzardo sia passata da circa 9mila a 36mila miliardi di lire. Ogni famiglia spende, in media, 900 euro l'anno. Il problema è che la media mente, c'è chi non spende nulla e chi tutto. E, infatti, il 20% delle vittime dell'usura si è indebitato grazie al videopoker. «Il videopoker è il tipico gioco hard: può essere giocato senza pause, è veloce, solitario, tecnologico e consente la

riscossione immediata», spiega Croce che avanza anche qualche suggerimento su come affrontare un fenomeno ancora, sostanzialmente, sottovalutato: «Il gioco può essere bello e non dev'essere demonizzato, ma i rischi vanno conosciuti. Si deve sapere quali sono le possibilità di vincere, dovrebbero essere eliminate alcune forme crude di gioco. Più in generale, serve una politica sul gioco, una legislazione specifica, ricer-

meno ancora poco indagato ma già abbastanza per sfatare un mito: non riguarda solo le donne. «Si tratta dell'incapacità a resistere all'impulso dell'acquisto, andando incontro a seri problemi per fare fronte alle spese. Cosa che risulta facilitata dall'utilizzo delle carte di credito. Nei negozi, ma anche su internet dove aumentano, ad esempio, gli uomini che partecipano alle aste on line».

Famiglie distrutte, debiti da capogiro, un girone infernale che spesso arriva al desiderio di farla finita: storie di persone che si sono rivolte alla «Anonima Giocatori»

«Aspettando il colpo vincente, senza via d'uscita...»

Quando il gioco diventa una dipendenza l'unica cosa da fare è uscire fuori, limitare i danni. Come con la droga, come con l'alcol. E non è un caso se proprio da una costola dell'associazione Alcolisti anonimi è nata Giocatori anonimi. Un gruppo di auto-aiuto che punta a mettere in comune le esperienze di chi si è trovato coinvolto nella dipendenza del gioco e fornire strumenti di sostegno. Le storie pubblicate di seguito sono tratte dal sito www.giocatorianonimi.it.

Alberto
Sono un giocatore compulsivo. La mia compulsività si è sviluppata circa 4 anni fa. Ho sempre giocato la classica schedina, 2 numeri al Lotto, la Tris, etc. Però 4 anni fa cominciai a non avere più freno, giocavo a ruota, frequentavo sale ipiche, andavo spesso al Casino, mi fermavo nei bar che avevano videopoker. All'inizio ero affascinato,

ma col passare del tempo i soldi che puntavo superavano di gran lunga il mio reddito mensile e ricorrevo a prestiti. Chiedevo soldi a tutti: banche, finanziarie, parenti, amici. La situazione mi è completamente sfuggita di mano, volevo smettere. Me lo ripromettevo ogni giorno, quando tornavo a casa sconfitto. Ma puntualmente il giorno dopo ricominciavo. Giorno dopo giorno le mie ansie e preoccupazioni aumentavano, avevo sempre più debiti, vedevo solo una via d'uscita: il colpo vincente. Per mantenere questo ritmo di vita ho ferito moltissime persone, ho calpestato tutti e tutto. Dicevo bugie inverosimili e recitavo in ogni momento in cui mi trovavo di fronte alle persone a me care. Sono papà di un bambino stupendo. Nemmeno la sua nascita mi ha distolto dal gioco. Tutti i sabati scaricavo mio figlio ai miei genitori con la scusa che dovevo andare a lavorare. In realtà mi recavo in sala corse. Vedevo e sapevo che stavo

sbagliando; sofferivo, ma non vedevo via d'uscita. Il solo modo era vincere. Ma mentivo anche a me stesso, perché se avessi vinto una grossa cifra, l'avrei sicuramente ri-

giocata. Dopo tanta autodistruzione e sofferenza è arrivato il momento della rinascita (...). Un giorno sono stato messo alla porta, stavo perdendo le cose più care che mi era-

no rimaste. La sofferenza è stata atroce, pensavo di farla finita (...).
Antonio
Il mio nome è Antonio ed ho 47 anni,

giocatore dipendente da circa 25 anni, oggi posso ritenere di poter controllare la mia «malattia» grazie alla conoscenza di Giocatori anonimi. In 25 anni ho avuto numerosi dissesti economici sempre più traumatici ed irreversibili. Mia moglie l'ho sempre trattata con sufficienza dall'alto della mia arroganza, fatta di orgoglio e presunzione. Mia figlia è nata ma io non l'ho mai conosciuta, quando l'abbiamo concepita pensavo ai cavalli, le accoppiate ed ai multipli. Fra questo penso stitico in cui anche l'alcol ha fatto la sua parte, perché mi aiutava a disimbarbari, ad essere meno razionale e più impulsivo, giungevo all'epilogo finale: circa 3 anni fa ho abbandonato la mia famiglia in un mare di problemi.
Emanuele
Sono Emanuele e sono un giocatore compulsivo, ho 43 anni e fino a 5 anni fa il gioco per me non era un problema, non esisteva proprio al massimo la schedina con mio

cognato se mio cognato me lo ricordava. Poi, in un periodo un po' brutto della mia vita, ho cominciato a frequentare una sala giochi e a giocare ai video-poker mi rilassavo giocare non pensavo alle cose che mi angosciavano, che mi stavano opprimendo non pensavo a nulla e poi per 1000 lire! Ma poi le 1000 lire sono diventate 5000 poi 10.000 poi 100.000 e mi sono giocato tutto quello che avevo e anche quello che non avevo. Ma anche se ero coperto di debiti, anche se non sapevo come fare ad arrivare a fine mese tutti i mesi anche se continuavo a chiedere prestiti continuavo a giocare già il gioco non è un problema smetto quando voglio dicevo. E la cosa grave era che ci credevo. Ma intanto non smettevo mai. E la mia situazione diventava disperata (diventava?). A quel punto ho pensato a tutto: anche ad uccidermi. Mi ero accorto che non ce l'avrei mai fatta a smettere: almeno non da solo...

Videogiochi & videopoker, tutte le cifre di un'emergenza

Videogiochi

- 24 miliardi di euro, stima del giro d'affari su scala mondiale dei software per videogiochi.
- 17%, l'aumento nel triennio del 2002-2004 delle vendite in Italia di videogiochi.

Videopoker

- 1 milione i videopoker installati in 28mila bar italiani.

- 33 italiani su 100 ritengono che si tratti di un divertimento.

- 7 italiani su 100 pensano che sia un gioco d'azzardo.

- Il 20% di chi si rivolge agli usurai lo fa a causa di perdite subite ai videopoker.

Fonte:

Presidenza della Camera dei Deputati

Quanto è ostile (e familiare) il suono della campanella

Luigi Galella



Il suono continuo della campanella, ostile e familiare, dura un minuto, ma dopo qualche secondo, preso da altri pensieri, non ci faccio più caso. La facciata dell'edificio centrale della scuola è occupata sull'intero lato destro da alcuni ponteggi, avvolti da una rete sottile. Mi fermo per un po' a osservarla. Somiglia al volto di un uomo, rugoso e antico. L'intonaco, in più parti scrostato, scivola a terra quasi di schianto sotto i colpi degli operai, sollevando una nuvola di vernice e calce, come pelle che si stacca e mostra le ferite dell'anima. Un ragazzo mi saluta, uno gentile e cordiale, dai capelli corti, rossicci, alto e lentiginoso, che incontro sporadicamente per i corridoi, da anni; un altro corre a testa bassa verso l'aula, col fiatone. L'aria è tiepida stamattina, finalmen-

te. Nel corso dell'inverno, uscendo da casa presto, mi capitava spesso di trovare una patina di ghiaccio sul vetro dell'automobile, prima causa dei miei ritardi. Ero costretto ad accendere il motore e trascorrere qualche minuto con la ventola del riscaldamento al massimo, che soffiava aria calda. E mentre lentamente il ghiaccio si scioglieva, e mi apprestavo ad andare, riepilogavo le lezioni e le ore che mi attendevano: Dante, Petrarca, il Rinascimento, la Rivoluzione Scientifica, l'Illuminismo, Foscolo, Leopardi. E le diverse materie, e le pagine che di volta in volta assegnavo nelle mie tre classi, si andavano intrecciando nei pensieri con l'immagine dei piccoli eventi che ogni giorno si ripetono: il cancello condominiale che sferraglia sui binari, la cui lamentosa infallibilità finisce per combaciare

ideamente con i versi di Petrarca; il vocio della strada e i bambini riottosi o allegri accompagnati a scuola dai genitori, realtà prossima e arcana, a portata di mano e tuttavia irraggiungibile, come in un canto di Leopardi; il traffico o le soste ai semafori, tappe di punizione o penitenza dei diversi gironi della Commedia di Dante. Dal basso, con la coda dell'occhio, intravedo Chiara e Damiana, al secondo piano, affacciarsi per un attimo alla finestra, esclamare "Nooo!" a voce alta e poi ritirarsi. Faccio finta di niente. Ancora qualche passo avanti, e di nuovo: "Nooo!", più forte. Saluto una collega, che mi sta dietro e che va sempre di fretta, ansimando; saluto Romano che è al centro del cortile e che mi ricorda che ho un pacco di libri da prendere in segreteria. Lo ringrazio. Sto per muovermi verso le

scale: "Nooo!" Faccio marcia indietro e mi volto verso l'alto: "Allora?" Chiara e Damiana sono amiche inseparabili. Una bionda, l'altra bruna. Mi invitano a fermarmi, a non proce-

dere oltre. Sorridono. Io provo a dare severità allo sguardo. "Lo sapete che non voglio che vi affacciate!" Le due burlone si guardano l'un l'altra, fintamente contrite. Con Chiara in particolare, ormai, non riesco più a intrattenere un discorso serio. Comunico attraverso l'ironia, che lei usa in dosi massicce e ripetute, l'ironia che destruttura e confonde. Che lega e rompe. A volte mi guarda di sbieco, senza motivo; mi punta e inizia a fare battute a raffica. Non so celare il sorriso, dietro il cipiglio: "E non voglio che apriate la finestra!" La finestra dell'aula dà sul mare. È una classe ambita, assolata e lieta. La vista dell'acqua, di fronte, comunica a tutti il buonumore e una sorta di idillia beatitudine, che altrove, nelle

aula buie del piano terra, non si respira. Ho sorpreso Cristian, un giorno, parlare con un compagno guardando fuori, incantato ad ammirare le onde che s'andavano gonfiando. Raccontava di come fosse bello sedersi in riva al mare, quand'era mosso, e lasciarsi schiaffeggiare e travolgere; e mentre parlava e mimava l'azione dell'acqua che batteva sul corpo, sorrideva, catturato da questo pensiero liberatorio. Il carattere dei ragazzi è forgiato anche dalla tipologia dell'aula che si frequenta, dalla quantità di luce naturale che vi entra, dalla vista del paesaggio che si presenta agli occhi tutt'intorno. La scuola è architettura e natura. La costruzione di uno spazio interiore, disponibile a lasciarsi estendere e ordinare. Ma che nello spazio esteriore,

suo primo modello e riscontro, esige bellezza e funzionalità. Ed è per questo che, mentre mi accingo a salire, e vengo per l'ennesima volta esortato a fermarmi da una voce che dall'alto mi implora: "A professo, famo lezione a mare?", rifletto, pensando alle aule disadornate della mia infanzia, e a tutti gli edifici scolastici che mi hanno ospitato, da alunno e da insegnante; al volto immutabile della scuola di questi quarant'anni, incantuto e triste, e oggi imbellettato, che taglia e si riforma col lifting e la blefaroplastica, e tanto più appare dimesso quanto più vorrebbe dissimulare lo squalore. E mi lascio tentare, per una volta, dalla suggestione di un refolo marino, dal bisogno di respirare, e di inondarsi dalla mite frescura del mattino.

luigiale@tin.it