

GIOCO, PERDO, GUIDO?

“I giocatori sanno bene che si può resistere addirittura per ventiquattr’ore di seguito con le carte in mano senza neanche gettare un’occhiata a destra o a sinistra”

Fëdor Dostoevskij – Il giocatore, 1866

E' noto come il gioco d'azzardo patologico rappresenti una tematica diffusa e complessa da affrontare, basti pensare che il romanzo da cui è tratta la citazione sopra riportata fu scritto dall'autore russo proprio sotto la necessità di pagare dei debiti di gioco. Questa circostanza rende bene l'idea di come il problema del gioco d'azzardo abbia le caratteristiche della circolarità e della tendenza ad autoalimentarsi. Il giocatore il più delle volte perde, tenta allora il riscatto giocando ancora, spesso perdendo di nuovo, avvitandosi in una spirale senza fine, o meglio con una fine spesso tragica. Se il termine gioco è legato a livello di significato allo spasso, al passatempo, all'attività immaginativo-creativa (inventare i giochi), accostandovi l'azzardo, quindi il rischio e la competizione, la questione si sposta su un piano di drammatica realtà. I bambini, si sa, giocano alla guerra, mettono in scena il tragico fingendo che sia reale, assaporandone le emozioni prima di tornare alla sicura realtà. Il giocatore fa esattamente l'opposto: compie gesti all'apparenza innocui, come starsene seduto davanti a uno schermo a premere pulsanti illuminati, mettendo però in gioco la propria vita. All'esito degli eventi egli affida le proprie risorse, la speranza di recuperare quanto perduto, il proprio orgoglio, la possibilità di tornare a casa dimostrando di non essere come tutti gli altri, quelli che col gioco d'azzardo si sono rovinati.

Se questi sono i temi in ballo, possiamo provare a immaginare quale sia lo stato d'animo del giocatore che, finite le risorse, si alza per tornarsene a casa. A questo vanno aggiunti aspetti più fisiologici, quali la stanchezza, l'effetto di sostanze che, come l'alcool, possono accompagnare il gioco, lo stordimento derivante dalle tante ore passate con la continua stimolazione visiva e uditiva che immancabilmente accompagna le macchinette.

Alcuni anni fa il regista Wim Wenders realizzò uno splendido documentario sulla città di Tokyo (Tokyo-Ga, del 1985) nel quale mostrava enormi sale da gioco dove, tra un continuo tintinnio di suoni elettronici, decine di persone passavano ore su ore davanti ad apparecchi simili ai video poker. Quello strano gioco, si dice nel film, si diffuse all'indomani della sonora sconfitta giapponese nella seconda guerra mondiale, quando la popolazione aveva bisogno di dimenticare il senso di umiliazione e il dolore. Questo esempio mostra la natura perversa e il potere del gioco d'azzardo. Il meccanismo che lo anima riesce, infatti, nella duplice azione di produrre uno stato di coscienza alterato nel quale rifugiarsi dai dolori della vita, e al quale si riesce difficilmente a rinunciare, producendo allo stesso tempo altrettanti dolori, dei quali è causa e al tempo stesso illusoria soluzione.

Su questi presupposti, cosa potrebbe fare chi volesse produrre il maggior danno possibile? La domanda porterebbe a fantasticare, ma la realtà viene in aiuto mettendo in atto l'impensabile, riuscendo a collocare il quadro appena descritto nel bel mezzo di uno dei contesti dove maggiormente sono richieste attenzione, serenità, capacità di giudizio: la carreggiata autostradale. Si viene a realizzare un vero e proprio percorso a ostacoli, per il giocare e per chi, per sua sfortuna dovesse trovarsi nei paraggi. Immaginiamo il giocatore: ha perso gli ultimi spiccioli, è stanco, avvilito, arrabbiato col mondo se non con sé stesso. Ha bevuto parecchio e la sua capacità di resistere agli impulsi è ridotta. Immaginiamolo alzarsi e per un attimo rendersi conto che è giunta la notte e, nell'autogrill deserto, ci sono solo lui, una cassiera e parecchi soldi. Forse resisterà alla tentazione, uscirà per salire in auto. Poi in marcia, forse oltre il limite di velocità, perché lui ha altro a cui pensare, ha seri problemi da risolvere, ha una verità scomoda da raccontare non appena arrivato a casa, deve trovare altri soldi per riprovarci. Chissà se la rabbia finirà per sfogarsi sull'acceleratore, magari gli altri automobilisti potrebbero divenire dei nemici. Oppure sarà così prostrato, depresso, da essere totalmente distratto rispetto a ciò che lo circonda, prigioniero di un vortice di pensieri carichi d'angoscia.

Non ne vale più la pena, potrebbe dirsi: è l'ora di finirla, potrebbe pensare. Non col gioco però, con sé stesso, perché solo così il gioco si può uccidere. Forse non lo penserà neppure, ma inconsciamente agirà in modo da ottenere lo stesso risultato. Certo per lui sarà una brutta fine, uno strazio per i familiari, ma c'è di più. Perché la realtà, abbiamo detto, supera la fantasia. C'è solo da augurarsi di non essere nei paraggi quando un dramma finemente programmato vedrà la sua attuazione.

***Psicologo-psicoterapeuta
davide.stroschio@libero.it**