

TESINA DI
FRANCO DANI

Percorso formativo
"Università del volontariato"
Anno 2017/2018

GAME OVER – TORNO CON I PEDI PER TERRA
ORA PUNTO TUTTO SU DI ME PERCHÉ GUARIRE SI PU
VINCERE È UN SOGNO – PERDERE UNA REALTÀ



Volontario interessato alle diverse sfaccettature del volontariato attivo, Franco ha frequentato quasi tutte le lezioni del programma di quest'anno, cercando di cogliere ogni stimolo. Ha scelto, poi, di concentrare la sua attenzione su una nuova emergenza a cui sta guardando la sua associazione di appartenenza: il disturbo da gioco d'azzardo.





UNIVERSITÀ
del VOLONTARIATO
a Treviso

È un'iniziativa promossa da:



In collaborazione con:



Patrocini:



Sommario

| | |
|---|----|
| 1- IL PROBLEMA | 5 |
| Il gioco d'azzardo patologico (GAP), o disturbo da gioco d'azzardo (DGA) | 5 |
| 2 - I SINTOMI | 6 |
| 3 - SCORCI DI VITA | 10 |
| 4 - LA CURA - Cosa fare. | 11 |
| L'aiuto dal web | 12 |
| La scrittura autobiografica | 12 |
| I gruppi ama | 13 |
| L'impegno delle amministrazioni | 13 |
| La progettazione nel territorio | 14 |
| Piccole frasi, grandi cambiamenti | 15 |
| 5 - CONCLUSIONI | 20 |
| BIBLIOGRAFIA | 21 |

1- IL PROBLEMA

Il gioco d'azzardo patologico (GAP), o disturbo da gioco d'azzardo (DGA)

Il disturbo da gioco d'azzardo, questo fenomeno sociale 'esplosivo' negli ultimi 10 anni è una vera e propria malattia, che rende incapaci di resistere all'impulso del giocare d'azzardo o fare scommesse in tutte le forme possibili sia on-line che off-line. Si gioca al lotto, superenalotto, gratta e vinci, slot machine, lotterie varie, ecc. ecc. Online infatti ci sono vari siti web dove si può puntare su sport, casinò, bingo, poker oltre ovviamente a quanto si può fare offline nelle varie sedi, sale giochi e altro.

La definizione che dà il Ministero della Salute per questa patologia è "l'incapacità di resistere all'impulso di giocare d'azzardo o di fare scommesse, nonostante l'individuo che lo fa sia consapevole che questo possa portare a gravi conseguenze".

Il GAP come le droghe, causa assuefazione. La vincita, se c'è, stimola il Centro cerebrale del piacere a produrre dopamina, generatrice di benessere e gratitudine.

Nella sua presentazione del corso sul 'Gioco d'azzardo problematico il Dr. Carlo Cenedese (*) definisce questa dipendenza patologica come "un'alterazione del comportamento che, da comune abitudine sfocia in una esagerata e patologica ricerca del piacere".¹ (1) L'individuo *dipendente* tende a perdere la capacità di un controllo sull'abitudine.

Viene spontaneo chiedersi perché si gioca. Ovviamente in primis c'è il desiderio di tentare la fortuna, diventare ricchi e potenti, risolvere un problema economico. Purtroppo quando si entra in questa spirale, come qualsiasi altra droga, il gioco modifica biologicamente il sistema nervoso. Si vuole sconfiggere il caso. Come spiega il dr. Vincenzo Marino², "azzardare e osare sono istinti naturali dell'uomo". Sigmund Freud³ definisce il gioco d'azzardo "una autopunizione perché domina il bisogno di perdere per uno stato nevrotico o compulsivo",

1 *Il gioco d'azzardo problematico* - ULSS2 - dr. Carlo Cenedese - dirigente psicologo. Centro per le Dipendenze Giovanili

2 Marino Vincenzo, *Fuori dal gioco si sta meglio*, Famiglia Cristiana 7/03/2015.

3 Citazione di Freud Sigmund, in *Gioco d'azzardo patologico: cos'è e come uscirne* di Simona Lauri.

anche se personalmente mi piace il pensiero di Bergler⁴ che definisce il gioco “un masochismo psichico di persone che cercano nell'inconscio l'umiliazione che poi trovano in questa sconfitta”. Anche Rosenthal⁵ sostiene che nei giocatori d'azzardo ci sia un disturbo narcisistico della personalità.

Il TG5 del 29/04/2018 annunciava che in 10 anni i giochi d'azzardo sono quadruplicati, che sono nati vari gruppi AMA e un centro psicologico. Che ci sono 400.000 malati e solo con le slot machine si gioca 1.000.000 di euro al mese.

Ma quando il gioco è d'azzardo?

Come riportato nella relazione del dr. Cenedese, il gioco diventa d'azzardo ogni volta che rischiamo di perdere denaro e altri beni e quando questo è deciso dalla sorte.

Sono presenti tre condizioni:

1. il giocatore pone in palio denaro, oppure oggetti di valore;
2. questa messa in palio (denominata posta) è IRREVERSIBILE, perché una volta giocata non può più essere ritirata;
3. il giocatore fa una scommessa il cui risultato dipende dal caso e non è influenzabile dalla sua abilità.

2 – I SINTOMI

I report statistici del “Sistema gioco Italia” dati dalla Federazione di Confindustria e ripresi dalla Camera dei Deputati dicono che:

“Ci sono 790.000 italiani malati di gioco e ben 1.750.000 a rischio patologia senza distinzione di età né di sesso e neppure di fascia sociale. Elevata è purtroppo la percentuale di adolescenti. Per questo lo stato spende quasi 7 miliardi di euro l'anno.”

Non solo gioca chi se lo può permettere ma il 47% degli italiani indigenti. Il 56% delle persone appartenenti al ceto medio basso. Il 47,1% degli studenti tra i 15 e i 19 anni e oltre 1.200.000 ragazzi.

In conseguenza a quanto sopra presentano forme di GAP:

⁴ Citazione di Bergler E., in *Gioco d'azzardo patologico: cos'è e come uscirne* di Simona Lauri.

⁵ Citazione di Rosenthal, in un articolo di Koelliker del 1987 postato il 13/05/2017 su Jgor vitale in *Psicologia Clinica*.

- 50% dei disoccupati
- 17% dei pensionati
- 25% delle casalinghe
- 17% dei giovanissimi
- 400.000 bambini fra i 7 e i 9 anni!!!

Ci sono in Italia 397.000 macchine da gioco - 1 apparecchio ogni 251 abitanti. Il business del gioco d'azzardo vale il 4% del Pil nazionale. Nel 2016 sono stati giocati 96 miliardi di euro.⁶

Per questo motivo i progetti contro il disturbo da gioco d'azzardo vogliono sostenere ed aiutare i cittadini affetti da questa patologia indotti ad indebitamento e contrastare il fenomeno della dipendenza dal gioco d'azzardo facendo prendere coscienza di sé “.

È come “una tassa sulla povertà”, dice il docente dell'Insubria dr. Marino: “I soldi investiti nel gioco d'azzardo aumentano nei periodi di crisi; giocano di più i “disgraziati”, quelli che hanno perso il lavoro, i disoccupati, gli uomini poco scolarizzati, con basso reddito”. Anche i suoi dati danno 800/900.000 le persone con il problema del gioco, che sono il 2,2% della popolazione e che il 3,2% dei giocatori patologici ha tra i 15 e i 19 anni. Fa male quell'impulso interiore inarrestabile che porta a continuare a giocare all'infinito. Si pensa di avere il controllo dei propri comportamenti mentre c'è la presenza di una malattia della volontà.

Si gioca perché si cerca di comprarsi un sogno. Più vinco e più sono rinforzato nel mio desiderio, continuo cioè a giocare per ripetere all'infinito il piacere della vittoria. A fare più male, determinando dipendenza, sono i giochi che danno una vincita immediata. Più gioco, però, più posso perdere e allora mi arrabbio con la sfortuna e continuo a rincorrere le perdite fino alla disperazione che mi porta a mettere in atto anche comportamenti criminosi, come i furti, intesi anche come “prestiti” che rifonderò al momento della vincita che arriverà, pensa il giocatore incallito.

6 www.corriere.it >sette

Come evidenziato nell'intervento del dr. Cenedese⁷ l'incremento delle giocate è stato agevolato dalla maggiore disponibilità di fruizione di luoghi deputati al gioco (bar, tabaccherie, sale giochi, ecc.). E dal basso costo delle giocate. Anche le New Slot hanno agevolato il gioco come descritto nello stesso intervento. Queste infatti piacciono per vari motivi: Sono facilmente disponibili e il gioco è rapido. La puntata costa poco. Danno l'illusione di essere un gioco di abilità. Provocano eccitamento e trance dissociativa. Hanno pure colori e suoni accattivanti. Segnalano palesemente quando si vince attirando curiosità sul giocatore. Danno frequenti piccole vincite creando l'illusione che complessivamente si stia vincendo.

Il giocatore diventa patologico quando perde il piacere del gioco e pur riconoscendolo non riesce più a fermarsi e rinunciare.

Tra Nord e Sud d'Italia, si riscontrano comportamenti nel modo di giocare, nell'intensità e nella tipologia differenti. Se in Lombardia c'è il maggior numero di soldi giocati, in Campania c'è il maggior numero di giocatori.

Come riportato sopra dal Dr. Marino⁸, se `azzardare e osare sono istinti naturali nell'uomo e sono alla base delle grandi imprese umane, un rischio "non calcolato", fuori controllo, può portare alla rovina.

L'esperto Federico Baranzini⁹ dice che attualmente giocano circa 900.000 persone con trend in crescita soprattutto nel Web, perché qui nessuno ti vede. Il limite è superato quando giocare diventa più importante della famiglia, del lavoro e dei soldi che avevi messi da parte.

Entro certi limiti tentare la sorte è un'esperienza diffusa, (Si calcola che in Italia ha giocato almeno una volta in un anno il 54% delle persone) la situazione precipita quando l'individuo non riesce più a fermarsi e ad astenersi dal gioco. Il giocatore patologico a differenza di uno `normale` che fissa un limite nella somma da giocare, e la rispetta, trova eccitazione nel gioco e arriva al punto di perdere anche la famiglia.

È molto esplicito l'intervento formativo del dr. Cenedese che identifica una delle cause nella "Legge dell'effetto" e cioè che se un certo comportamento

7 Cenedese, ibidem

8 Marino, ibidem

9 Baranzini F in www.ok-salute.it.

è seguito da conseguenze gratificanti tenderà ad essere ripetuto, mentre il comportamento che è seguito da conseguenze spiacevoli, tenderà a presentarsi e ad essere ripetuto meno frequentemente.

Qualcuno sostiene che il GAP sia una malattia nascosta, ma non è proprio così perché si può solo dire che è solo un po' più difficile da notare, infatti i segnali ci sono e ne elenco alcuni:

- assenza dal lavoro e/o da scuola;
- propensione a sfuggire ai problemi quotidiani della vita;
- disperazione dopo la perdita e bisogno di rigiocare per tentare di recuperare;
- menzogne per nascondere quanto perso (es. "ho perso il portafoglio", oppure "me lo hanno rubato");
- critiche per il gioco ignorate dal giocatore;
- se per il gioco si arriva a litigare, anziché smettere viene voglia di giocare di più;
- pensieri suicidi come conseguenza alla perdita al gioco.

Il giocatore patologico può avere sintomi psicofisici come ansia, depressione, perdita di sonno, modifiche nel peso corporeo.

Mente alla propria famiglia, al terapeuta e agli altri per occultare la patologia. Bisogna prendere coscienza della *sensation seeking* che non è altro che quel piacere che deriva da atti rischiosi e quella ricerca di emozioni che può essere l'inizio per molti della dipendenza, in quanto ha l'illusione del controllo ed è la fallacia in cui cade e vuole autoconvincersi che lui sa controllarsi, sa porsi un limite, sa quando smettere. Non sa ammettere o non si è reso conto che sta entrando in un pozzo con vie d'uscita pressoché improbabili.

Il comune di Villorba ha tenuto una riunione sul problema, alla quale non era presente, purtroppo, che poca gente e non erano presenti malati patologici. In questo incontro è stato evidenziato cosa provoca il GAP nelle persone ed è stato palesato che, soprattutto nei ragazzi, questo comporta negligenza, mancanza di voglia di studiare, nervosismo e soprattutto distacco dalla famiglia dove il ragazzo comincia a creare problemi. Come si può, dunque, affermare

che è "difficilmente individuabile"?

Vittorino Andreoli¹⁰ parla nel suo libro della "disciplina del benessere" della "malattia" o "malato" perché egli dice che questo termine contiene la radice "male" e nella dicotomia bene/male la malattia può essere causa di morte. Il male provoca disturbo. Il male paralizza gli organi, si insedia nel cervello. Per millenni il male è stato legato agli spiriti. Ippocrate sosteneva infatti che le malattie, non solo quelle fisiche, fossero dovute ai quattro umori (la bile nera, la bile gialla, il flegma e il sangue rosso) e che per scacciare gli spiriti del male ci volesse la disintossicazione.

Parafrasando un proverbio, "l'unico fiore che nasce dal gioco è la nevrosi".

3 – SCORCI DI VITA

Al di là della storia di personaggi famosi come Emilio Fede o Pupo che si sono divorati una fortuna, sono significativi i casi di persone che, non sono alla ribalta della cronaca, ma che fanno parte di quella moltitudine privata che ha rovinato la propria famiglia ed affetti a causa del GAP.

1. Artigiano capace, culturalmente modesto, inizia col totocalcio, ippodromo, gioco delle carte al bar (rigorosamente a soldi). A volte mi raccontava un operaio, prima di recarsi al lavoro passava in sala corse, giocava 50/100.000 lire che regolarmente perdeva e quindi andava al lavoro. Ovviamente da artigiano disponeva di soldi continui, ha perso tutto e quindi è entrato nella spirale degli strozzini. Ha iniziato a mentire con una naturalezza disarmante. La moglie lo ha lasciato e il figlio, non appena autosufficiente, se ne è andato.

2. Donna giovane e bella, dama di compagnia e tuttofare di importante nobildonna. Alla morte questa le lascia un grosso capitale. Il compagno, più esperto nella vita, riesce a farle investire una parte in appartamenti. Purtroppo il denaro ricevuto senza fatica e una cultura limitata la fa avvicinare al casinò dove la direzione quando si accorge della disponibilità della donna, la tratta con un occhio di riguardo per farle puntare sempre di più. A nulla servono le

¹⁰ Vittorino Andreoli, *La nuova disciplina del benessere - vivere il meglio possibile*, ed. Marsilio, 2016.

messe in guardia del compagno: in pochi anni la donna perde tutto. Le sono rimasti i 2 appartamenti che l'avvenuto compagno le aveva fatto acquistare.

3. C'è anche il caso di persona colta con ottimo impiego che si fa prendere dal gioco. Si è superindebitato, ha perso il lavoro, la famiglia, ma un genitore continua a sostenerlo, finanziandolo. In certi posti dove giocava non lo lasciano più giocare e allora la soluzione è diventata il gioco on-line. Un genitore è in disaccordo con l'altro, ma continua a finanziarlo e così anche l'armonia della famiglia genitoriale ne sta subendo le conseguenze.

4. Un altro caso emblematico è di una famiglia dove il figlio non ha retto la situazione ed è letteralmente scomparso senza più dare notizie di sé. Un genitore, che mi conosce, mi ha confessato che non saper nulla del figlio lo sta facendo impazzire e mi ha detto che vuole farla finita.

Il grande Dostoevskij, giocatore patologico, ci permette, nel suo libro *Il giocatore*, di entrare nella mente di chi gioca d'azzardo in modo patologico. Egli sostiene che la brama di giocare supera ogni altro aspetto della vita e dichiara che "la cosa principale è il gioco medesimo, giuro che non è la brama di vincere del denaro (...), provavo soltanto un piacere incredibile dovuto al successo, alla vittoria, al potere"¹¹.

Non si può, infine, non narrare dove arriva la fantasia di chi fa giocare la gente. Palazzetto dello sport di Pieve di Cento. Il gioco d'azzardo non era ancora legalizzato, entro per lavoro e dentro in un silenzio assoluto ci sono almeno un centinaio di persone che davanti ad un tabellone seguono un signore che chiama i numeri estratti. Stavano giocando al bingo. Chiedo al mio cliente come fa a poter giocare se il bingo non è legale. Questi mi dice con assoluta sicurezza che lì non si gioca a soldi ma si vincono buoni della spesa. Ovviamente i buoni erano spendibili solo nei supermercati del mio cliente.

4 – LA CURA - Cosa fare.

I progetti e le iniziative non hanno lo scopo di demonizzare la sfera del gioco,

¹¹ Dostoevskij F., *Il giocatore*, ed. Giulio Einaudi Editore, 1982.

e quindi arrivare ad un altro eccesso, ma aiutare a far ritrovare l'equilibrio perduto a chi nel gioco si è perso, ristabilire la giusta dimensione del gioco, come attività ludico-creativa senza eccessi. Pertanto l'obiettivo è il semplice contrasto al fenomeno della dipendenza da gioco d'azzardo, non del gioco in sé. Lo scopo è di creare e implementare un servizio di informazione sui diritti, anche sociali, di chi è affetto da GAP, con assistenza anche ai familiari per portare a conoscenza delle opportunità di inserimento e gli strumenti innovativi e funzionali a sostegno dell'inclusione.

È importante che il soggetto patologico ritrovi un equilibrio psico-fisico, che porti consapevolezza del proprio essere, facendo emergere le proprie debolezze e aiutandolo a superare gli ostacoli emotivi che lo hanno portato alla dipendenza, riuscendo, quindi, a far prendere coscienza di sé al soggetto e guidarlo ad uno stile di vita più adeguato.

L'aiuto dal web

È difficile parlare di cura, non tanto perché non ci siano iniziative sul problema, ma perché il problema è intercettare i soggetti bisognosi.

Un aiuto lo dà innanzitutto il *GiocaResponsabile.it* in modo serio, gratuito e anonimo. È gestito da psichiatri, psicoterapeuti e avvocati ed ha lo scopo di:

- facilitare la conoscenza dei fattori di rischio e come mitigarli;
- formare strumenti di cura per chi non si vuole rivolgere ai servizi;
- sostenere familiari e amici dei giocatori per trovare le soluzioni;
- offrire consulenza e sostegno professionale;
- orientare ai servizi socio-sanitari appositi che li possono aiutare.

Dispongono anche di un numero verde gratuito a cui rivolgersi: 800 921 121.

Un altro sito internet a cui potersi rivolgere è quello della GAMBLING THERAPY, che fornisce consulenza e supporto.

La scrittura autobiografica

In un'interessante conferenza del prof. Duccio Demetrio il 7 marzo 2018 a Ca' Foscari sul tema della scrittura autobiografica ne ho tratto un'importante insegnamento su come risolvere certe fragilità esistenziali. Nella sua "lectio magistralis", Demetrio invita ad esprimere le proprie fragilità sotto forma di epistola,

anche in terza persona se risulta più semplice e meno impattante, ma di scrivere. Lo scrivere diventa un oggetto transazionale. Con la scrittura si può mettere ordine al caos che attraversa la propria vita. La scrittura fatta in solitudine e con riservatezza ci consente di ragionare su noi stessi. Scrivere stimola i tuoi neuroni. Si riesce ad udire l'allarme dentro di noi perché la scrittura è un rifugio gratificante dentro di noi, la scrittura crea silenzio, e nel silenzio, nella riflessione, si tira fuori da noi tutto.

I gruppi ama

Uno dei progetti esistenti per l'aiuto concreto ai soggetti dipendenti da gioco è la creazione di gruppi AMA e di sostegno e supporto ai servizi e alle attività di assistenza nel territorio già presenti e promuoverne sia col privato che col pubblico in collaborazione con i Servizi per le Tossicodipendenze delle ASL. Nell'affrontare i propri problemi all'interno di un gruppo e non in solitudine, si rafforza l'autostima, oltre ad autonomia e responsabilità.

Incentivare e collaborare con le iniziative in corso per monitorare e quindi agire nei vari punti gioco nei modi che si giudicheranno più incisivi ed efficaci.

Alla fine di ogni incontro è importante ricordare ai partecipanti quanto ha detto Santandreu¹² alla fine di una seduta ad una sua paziente: "lo posso dirti e spiegarti tutto quello che devi fare per uscirne, ma alla fine solo tu, se lo vuoi veramente, puoi farlo. Tu non hai bisogno di un buon psicologo".

L'impegno delle amministrazioni

Lo Stato, dal canto suo, si contraddice: se da un lato fa pubblicità per il gioco, dall'altro mette in guardia contro il pericolo dello stesso anche con spot televisivi. Provvede a far apporre delle scritte in prossimità delle macchinette, sulle quali - oltre a ricordare che il gioco è vietato ai minori di 18 anni - invita a giocare con moderazione, avverte che il gioco è questione di fortuna, che può creare dipendenza, consiglia di non giocare quando si ha bevuto alcolici o assunto sostanze stupefacenti e di non prendere in prestito soldi per giocare. Quando i grossi produttori di tabacco hanno avuto le prime denunce milionarie hanno dovuto risarcire i malati e da ogni fronte si è iniziato a mettere in

¹² Santandreu R., *Felice se lo vuoi*, ed. Vallardi, 2014.

guardia i fumatori circa i pericoli del fumo. Lo Stato italiano, seguendo la scia lasciata da altri Paesi prima di lui, ha vietato la pubblicità e sui pacchetti hanno iniziato a comparire varie frasi per mettere a conoscenza dei rischi legati al fumo.

Una possibile soluzione per ridurre l'impatto potrebbe, inoltre, essere quella di dotare tutti i giocatori di una chiavetta che blocca il giocatore dopo un certo importo.

Uno dei consigli da seguire - come dice il dr. Marino - è quello di giocare saltuariamente, giocare piccole cifre, darsi un limite, smettere quando non si rispettano queste regole.

Come riporta l'intervento del dr. Cenedese, è importante evitare i condizionamenti: quando passa davanti ad una sala giochi, il giocatore problematico o patologico viene attratto automaticamente e si innesca la voglia incontrollata di fermarsi per giocare; solo una giocata - pensa - ma nel profondo sa che non è così. Il giocatore deve riuscire ad imporsi di cambiare strada. Non farsi coinvolgere dal tipico "condizionamento operante" che, come quello "classico", non è altro che condizionamento mentale opera della nostra psiche. Il consiglio più efficace che danno molti psicologi è quello di uscire di casa con poca liquidità e senza bancomat.

C'è un ampio e vivo dibattito sulla necessità di aumentare i divieti ed eliminare totalmente la pubblicità del gioco d'azzardo. In tal senso bisogna accogliere con ottimismo la notizia del Comune di Sanremo che ha decretato lo stop alla pubblicità del gioco d'azzardo contro il disturbo da gioco d'azzardo (venerdì 11 maggio 2018). Il comune ottiene una modifica al regolamento per tutelare il casinò. Bisogna apprezzare particolarmente questa scelta coraggiosa in quanto non molto lontani ci sono i casinò di Montecarlo e Mentone.

La progettazione nel territorio

Anche il Serd di Conegliano ha iniziato un processo non certo facile con lo scopo di monitorare e mappare tutti i locali in cui si gioca dalle tabaccherie, nelle sale dove sono installate delle slot machine, per poi mettere in guardia contro il pericolo del gioco.

Recenti studi hanno dimostrato come da una dipendenza possa scaturirne un'altra e spesso il GAP possa portare all'abuso di altre sostanze. Sulla scia di queste considerazioni, il Coordinamento delle associazioni di volontariato della Sinistra Piave assieme all'associazione ACAT Nordest hanno sviluppato una progettualità, denominata "INDIPENDENTE - prendiamoci cura" che "ha l'obiettivo di contrastare la diffusione delle dipendenze patologiche sviluppando un nuovo approccio che vede il mondo del volontariato collaborare direttamente con le Istituzioni territoriali preposte, in un'ottica PPP (Public-private partnership) e mettendo in rete le Associazioni che si occupano di dipendenze diverse (ma talvolta concatenate), per una collaborazione multidisciplinare". Il progetto si sviluppa inizialmente seguendo tre percorsi:

1. **Volontari per la governance delle strategie contro il gioco d'azzardo:** sia da parte del legislatore Nazionale che da parte dei territori, emerge l'esigenza di monitorare con più efficacia l'estensione del fenomeno del gioco d'azzardo allo scopo di possedere un insieme di dati certi ed aggiornati su cui basare strategie di contrasto più efficaci. Pertanto, il progetto con questa azione si pone i seguenti obiettivi:

- a) definire una strategia di rilevazione scientificamente valida, attraverso interviste mirate agli esercenti che detengono offrono giochi d'azzardo;
- b) formare un numero notevole di volontari;
- c) raccogliere i dati in una pubblicazione (formato da individuare secondo le esigenze) e sensibilizzare gli esercenti ad un uso responsabile ed etico dei giochi d'azzardo;
- d) realizzare con i dati a disposizione una mappa georeferenziata dei luoghi di gioco sul territorio che il Comitato dei Sindaci del Distretto di Pieve di Soligo potrà utilizzare come strumento di governance.

2. **Volontari per il sostegno alle vittime di Disturbo da Gioco d'Azzardo (DGA):** accanto ad una "semplice" azione di mappatura, il progetto prevede per i volontari un ruolo assai più delicato, legato al supporto alle vittime di Disturbo da Gioco d'Azzardo (DGA) attraverso l'attivazione di Gruppi di Auto Mutuo Aiuto (AMA). Il principio dell'auto-mutuo aiuto sostiene che aiutando gli

altri si aiuta se stessi. Tale metodologia di intervento non è molto sviluppata in Italia sul tema del Disturbo da Gioco d'Azzardo (DGA) (ad esclusione di alcune buone pratiche in Lazio e Lombardia) e l'obiettivo del progetto è proprio quello di introdurla in modo più strutturato e competente in territorio veneto e trevigiano in particolare.

3. **Volontari per la sensibilizzazione e la prevenzione:** accanto al tentativo di migliorare da un lato la governance del fenomeno e dall'altro le metodologie di supporto alle vittime di Disturbo da Gioco d'Azzardo (DGA), il progetto prevede anche di attivare i volontari per la realizzazione di una corposa azione di sensibilizzazione e prevenzione, finalizzata ad aumentare la consapevolezza della cittadinanza (e dei giovani in particolare) rispetto ai rischi ed ai pericoli del fenomeno. Accanto a queste azioni, in modo trasversale, si situa un'azione di coordinamento, gestione e monitoraggio guidata dal coordinatore (Volontarinsieme) e mirata ad evitare intoppi ed a mitigare i rischi legati alla conduzione di un'azione complessa che vede la cooperazione di differenti soggetti, istituzionali e non.

Il progetto INDIPENDENTE- prendiamo cura è molto ambizioso, ma già dai primi incontri è emersa una forte volontà all'impegno da parte degli operatori volontari.

Ho avuto modo di conoscere questo progetto, di studiarlo attentamente, e ne sono stato subito coinvolto. Già dalle prime riunioni è emersa la partecipazione attiva e interessata di tutti i volontari rappresentanti di varie associazioni. Il problema si è palesato dal principio in tutta la sua drammatica realtà. Continuerò per tutto il percorso perché fa parte del mio ego conoscere il più possibile tutto ciò che attiene alla problematica del GAP.

Cercherò di portare tutte le mie conoscenze e la mia esperienza perché se con questo progetto fosse possibile salvare dalla patologia anche una sola persona, questa sarebbe un mattone di un muro molto più grande che limiterà questo fenomeno sociale distruttivo.

Questa è la missione di ogni volontario, senza che si aspetti nessun ringraziamento in cambio.

Piccole frasi, grandi cambiamenti

Il paradigma che mi guida in questo scopo sono tutte le cose che ho imparato dai grandi saggi e che tutti noi dobbiamo comporre come un puzzle per capire e combattere con razionalità e realismo (e idealismo) questa enorme piaga sociale.

Dostoevskij¹³ nel suo libro "Il Giocatore", riferendosi ai giocatori fa alcune considerazioni; egli scrive: "l'uomo ama vedere il suo migliore amico umiliato davanti a lui. Per la maggior parte degli uomini, l'amicizia è fondata sull'umiliazione" e poi ancora "Per quanto sia ridicolo che io mi aspetti tanto dalla roulette, mi sembra ancora più ridicola l'opinione corrente, da tutti accettata, che è assurdo e stupido aspettarsi qualcosa dal gioco (...) vero è che, su cento, uno solo vince, ma a me che importa?".

La leggenda dice che lui stesso fosse incapace di porsi un freno.

In *La psicologia subliminale*, Sammarco nel paragrafo dedicato al pensiero positivo scrive testualmente: "(...) prendiamo la prima decisione che è quella di decidere. Rimanere in attesa che accada qualcosa non ci servirà ad ottenere il cambiamento che desideriamo (...) smettiamo di essere indecisi (...) eliminiamo le alternative e diamoci una scadenza (...) una delle cause degli esseri umani a non decidere è la paura (...) pensa ad una decisione che non hai preso o hai preso e non mantenuto. Perché lo hai fatto? Cosa ti ha frenato? Quali sono state le tue paure? NON DOBBIAMO AVER PAURA DI AVER PAURA!". Nella prefazione del libro di Ken Blanchard¹⁴ "La self leadership e l'One Minute Manager", la traduttrice Maria Grazia Strano scrive: "where there's a will, there is a way" (ricordo che anche in Francia c'è il proverbio "vouloir c'est pouvoir". Ancora nella stessa prefazione cita Henry Miller quando dice che "Il solo modo di guidare gli altri è di potenziare in loro la fiducia nella propria capacità di guidare se stessi" e di non lasciarsi portare fuori strada dalla disillusione.

Nel suo libro Andreoli dice che Ippocrate si impose una medicina che fa liberare lentamente, e a fatica, dal male. Questo malessere è il male del corpo nell'essere che è, che vive. La mente è la funzione del cervello. Quindi è

¹³ Dostoevskij F., *ibidem*.

¹⁴ Ken Blanchard, *La Self leadership e l'One Minute Manager*, ed. Sperling & Kupfer, 2009.

necessario lavorare sull'IO.

In un altro libro Andreoli¹⁵ *La gioia di vivere – a piccoli passi verso la saggezza* egli esplora le difficoltà con cui si scontra la vita di tutti i giorni, esortando il compiersi di piccoli passi per trovare e consolidare equilibrio e saggezza. Al centro della sua riflessione c'è la fatica di vivere. Parla di lotta per il potere, paura dell'insuccesso; parla di coltivare desideri difficili o impossibili; parla di liberarsi dai rimpianti.

C'è una lettera attribuita ad Einstein, che va citata per il suo profondo contenuto. La lettera è indirizzata alla figlia Liserl e parla della Teoria dell'amore. Si dice che è più forte della teoria della relatività perché, sostiene la lettera, l'amore è potenza: per amore si vive e si muore; l'energia per guarire il mondo può essere ottenuta attraverso l'amore.

Bisogna sottolineare quanto ha detto Schopenhauer che anche se riferito alla ricchezza può benissimo adattarsi al gioco d'azzardo: "la ricchezza è come l'acqua di mare, più ne bevi e più hai sete".

Vorrei suggerire ai giocatori d'azzardo quanto ha detto Paulo Coelho¹⁶ quando esorta a fare un elenco di tutto quello che vorresti dalla vita e che ritieni importante; comincia, poi, ad eliminare quelle meno importanti e vedrai che alla fine ti rimarranno solo gli affetti e non certo il gioco.

Sarebbe utile riflettere su quanto scrive Kipling¹⁷ nella lettera al figlio "If" dove in alcuni passaggi dice: "(...) Se riesci ad avere fiducia in te stesso quando tutti dubitano di te (...) Se riesci ad aspettare senza stancarti dell'attesa (...) guardare le cose per le quali hai dato la vita, distrutte e umiliarti a ricostruirle con i tuoi strumenti ormai logori, e conclude dicendo, (...) allora sei un uomo figlio mio".

Beckett¹⁸ sosteneva che la saggezza sta nell'eliminazione del desiderio.

Kidd Krishnamurti¹⁹ dice che "nello specchio della relazione puoi vedere te stesso e come realmente sei solo se riesci a guardare senza giudicare, senza

15 Vittorino Andreoli, *La gioia vivere - a piccoli passi verso la saggezza*, ed. IBS, 2016.

16 Paulo Coelho, *Il cammino di Santiago*, ed. Bompiani, 1987.

17 Kipling Rudyard, *Il libro della giungla*, ed. Maximilian publisher, 1894.

18 Beckett, *Frase e aforismi*, ed. Mansueto M., 2011.

19 Citazione di Krishnamurti, in *Piccolo manuale di autodifesa verbale*, di Berchan B., ed. Feltrinelli.

dare voti, condannare o giustificare”.

Come dice Theragatha²⁰: “La vera pace nasce spontanea quando il tuo spirito si libera da ogni forma di attaccamento, quando capisci che le cose di questo mondo non possono mai darti quello che vuoi davvero”.

20 Theragata, *Le parole del Buddha*, canto.

5 - CONCLUSIONI

Sono fermamente convinto che non c'è una soluzione al problema del GAP ma un insieme di piccoli step e azioni da fare perché ogni passo, seppur piccolo, può incidere sul singolo giocatore.

Ho parlato molto di autori perché spero che con i loro saggi possano fare breccia su qualche giocatore.

Quello che è assolutamente necessario e determinante è riuscire ad intercettarli o a comunicare con loro. Un metodo per diffondere la conoscenza è quello della distribuzione di volantini nei vari punti gioco tipici.

A volte qualcuno potrebbe pensare che sia utopia arrivare ad un risultato positivo, ma ricordo le parole di Pittaco di Mitolene "le cose che sono veramente grandi, a prima vista sembrano impossibili".

Vedo molto importante, anche se ci vorrà tempo per vederne i risultati, iniziare un insegnamento già alla scuola elementare insegnando e mettendo in guardia già da piccoli di tutti i danni che il gioco, quando diventa d'azzardo, può provocare. I bambini sono sempre i più ascoltati nelle comunità e in famiglia. La mia spinta sta in quanto dichiarato da Mao Tse Tung: "Non dispiacerti di ciò che non hai potuto fare, rammaricati solo di quanto potevi e non hai voluto".

Voglio concludere questo elaborato con un messaggio positivo. Nel segnalibro consegnatoci all'inizio del percorso da Volontarinsieme - CSV Treviso ritroviamo la frase:

Una marcia di mille chilometri inizia sempre con un passo.

BIBLIOGRAFIA

- Andreoli V., *La gioia di vivere. A piccoli passi verso la saggezza*, Ed. IBS, 2016
- Andreoli V., *La nuova disciplina del benessere – vivere il meglio possibile*. Ed. Marsilio, 2016
- Baranzani F., www.ok-salute.it
- Beckett, *Fraasi e aforismi di Mansueto M.* Ed. 2011
- Bergler E., *In gioco d'azzardo di Simona Lauri, psicoterapeuta, Gioco d'azzardo patologico: cosa è e come uscirne (citazione su Bergler).*
- Blanchard K., *La self leadership e l'One Minute Manager*, Ed. Sperling & Kupfer, 2009
- Cenedese C., *Il gioco d'azzardo problematico - ULSS2 – dr. Carlo Cenedese – dirigente psicologo. Centro per le Dipendenze Giovanili.*
- Coelho P., *Il cammino di Santiago*, Ed. Bompiani, 1987
- Dostoevskij F., *Il giocatore*, ed. Giulio Einaudi Editore, 1982
- Freud S. cit. In *Gioco D'azzardo patologico: cosa è e come uscirne* di Simona Lauri.
- Gomez Pin V., *Pitagora e il pensiero presocratico*, Ed. Vaschette, 2015
- Kipling R., *Il libro della giungla*, Ed. Maximilian Publisher, 1894
- Krishnamurti cit., da *Piccolo Manuale di autodifesa verbale*, di Berchan B, Ed. Feltrinelli
- Marino V., *Fuori dal gioco si sta' meglio*, *Famiglia Cristiana*, 07/03/2015
- Mehrabian A. Citaz., di Pease A. & B. , *Perché mentiamo con gli occhi e ci vergogniamo coi piedi*, Ed. 2010 RCS
- Rosenthal, cit, art. di Koelliker del 1987 postato il 13/05/2017 su Igor vitale in *Psicologia Clinica*
- Sammarco R., *La psicologia subliminale*, Ed. ICS, 2006
- Sammarco R., *Il viaggio dell'inconscio*, Ed. ICS, 2007
- Santandreu R., *Felice se lo vuoi*, Ed. Vallardi, 2014
- Theragata, *le parole del Buddha*, canto

