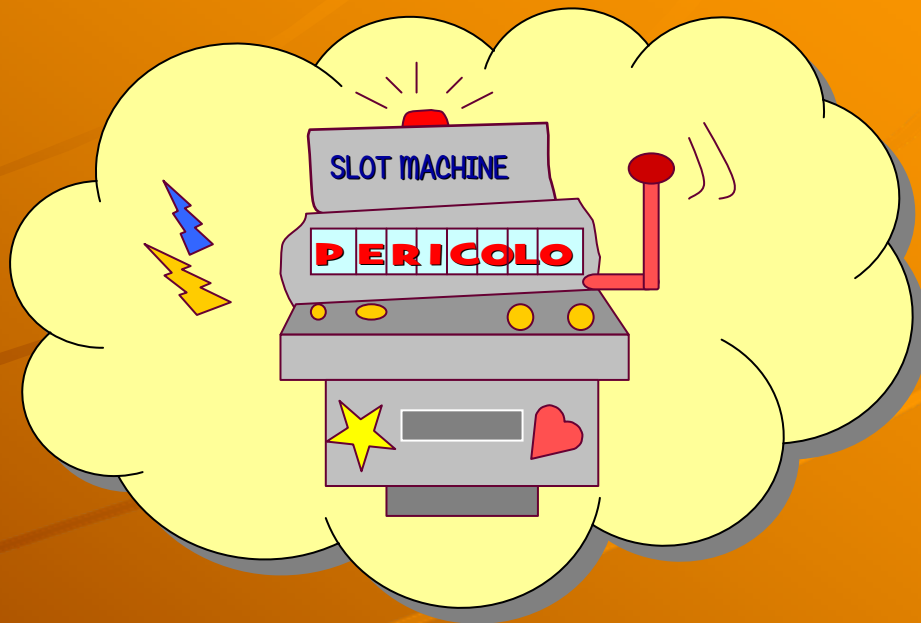


# IL GIOCO, VINCITORI O VINTI

Uno sportello per la dipendenza

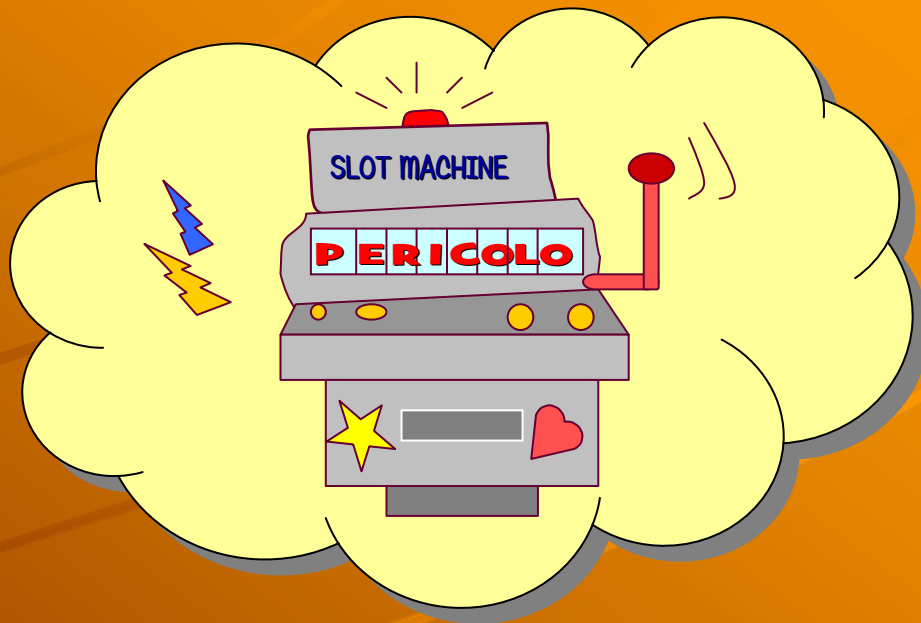


**“L’essere indifferenti non significa stare in mezzo, significa stare dalla parte sbagliata”**



# IL GIOCO, VINCITORI O VINTI

Uno sportello per la dipendenza



“L’essere indifferenti non significa stare in mezzo, significa stare dalla parte sbagliata”



## **Indice**

<b>PREFAZIONE</b>	Pag. 7
<b>INTRODUZIONE</b>	9
<b>DIPENDENZA E DIPENDENZE: RIFLESSIONI E INFORMAZIONI SULLO SPORTELLLO D'ASCOLTO</b>	
1. Dipendenza: lotta o fuga?	11
2. "All'inizio era un gioco."	11
3. Ludopatia: perché è la forma più insidiosa di dipendenza?	12
4. Dipendenza: segni di riconoscimento	13
5. "Perché non ho chiesto aiuto prima?"	13
6. Denominatori comuni dei giocatori dipendenti	14
7. Sostenere l'individuo, supportare la famiglia	14
8. Riflessioni su alcuni utenti	15
9. Conclusioni sul progetto	17
<b>LA STORIA DI MATTIA. VINTO DAL GIOCO D'AZZARDO</b>	19



## PREFAZIONE

*Era una fredda e umida mattinata di novembre del 2011. Entrai nel bar dell'autostazione di una cittadina dell'entroterra marchigiano per acquistare un biglietto per l'autobus. All'interno trovai l'atmosfera tipica del bar di provincia in una mattina d'inverno. C'erano diversi anziani, un paio di ragazzini che, probabilmente, avevano marinato la scuola, oltre ad alcuni uomini di mezza età. Molti avventori indubbiamente non erano lì di passaggio, come me. Penso che la maggior parte siano stati clienti abituali. Con questo tipo di clientela, si sa, il gestore non intrattiene un rapporto particolarmente confidenziale come può essere in un piccolo paese, ma sicuramente di vista li conosce uno ad uno. Di qualcuno, probabilmente, sa anche qualche cosa di più, se è sposato, se lavora o se è pensionato, da dove viene. Nella veste di gestore di un bar, sicuramente conosce alcune delle abitudini dei clienti: cosa preferisce bere o mangiare, quanto del suo tempo trascorre lì dentro, se viene più spesso di mattina o di pomeriggio, se parla con qualcuno o preferisce stare solo, se si ferma a leggere il giornale o se, magari, e quanto tempo dedica al gioco. Ma mica al gioco delle carte. In quel bar, di carte da gioco non ce n'era rimasta neppure l'ombra. Eppure mi era capitato di entrarci anni prima e li avevo visti dei gruppetti di anziani ad entusiasinarsi per una briscola o un tre-sette. Adesso il tavolo attorno al quale usavano riunirsi era vuoto e veniva occupato di tanto in tanto da qualche avventore che, nell'attesa dell'autobus, si sedeva a consumare un fugace pezzo di pizza e una bibita. In compenso, gli altri clienti erano allineati rivolti verso le pareti, completamente estraniati dal contesto, intenti ad armeggiare sulle slot. Erano sicuri del fatto loro, davano l'idea di conoscere bene lo strumento dei loro desideri. Bastava solo avere pazienza, perché quella macchinetta, prima o poi, avrebbe rigurgitato tutto il denaro. Lo sapeva bene anche quell'anziano che, ad un certo punto, si era alzato, incoraggiato da un giovane che faceva il tifo per lui. Si era recato dal gestore, confortato dal ragazzino, a chiedere di spegnere la macchina. "Solo qualche minuto, ti prego. Il tempo di andare a casa a prendere i soldi." Il gestore aveva risposto che gli dispiaceva veramente tanto, ma non poteva farlo. Allora l'amico-giovane-tifoso era intervenuto a sostenere la causa dell'amico-anziano-giocatore. "Dai, cosa ti costa. Ci ha buttato 280 euro fino ad ora, se riprende il gioco dove l'ha lasciato almeno potrà riprenderli." Il gestore, però, non si fece intenerire. Distolse l'attenzione dalla coppia di avventori e si rivolse a me per servirmi. Chiesi di acquistare il biglietto dell'autobus, salutai e me ne andai.*

*Non importa il luogo e neppure la stagione.*

*Non fa differenza l'età, il genere, la professione, la condizione sociale.*

*La dipendenza è bendata, esattamente come la fortuna.*

*Solo che quando colpisce non produce allegria, ma un silenzioso e lacerante squallore.*

*Marina Marozzi\**





## INTRODUZIONE

Il progetto rappresenta un proseguimento ed un potenziamento delle attività proposte e realizzate nel precedente intervento svolto dall'ADOC Marche nel 2013 dal titolo "Il gioco, vincitori o vinti: quando il vizio diventa dipendenza" . "IL GIOCO, VINCITORI O VINTI: UNO SPORTELLO PER LA DIPENDENZA" nasce proprio alla luce di quanto realizzato in quella prima esperienza e, soprattutto, dalle evidenze emerse successivamente in considerazione di un "sentire" sociale un po' più consapevole che sta continuando tutt'oggi a far emergere la realtà sommersa di un fenomeno che sta assumendo i tratti di una reale emergenza. In conseguenza a tutto ciò si imponeva la necessità di proseguire un impegno ancora più mirato ed approfondito, concretizzato in questo percorso progettuale.

Gli obiettivi sono fondamentalmente tre:

1. continuare a parlare e far parlare, riflettere e far riflettere, offrire continui spunti di dibattito sociale affinché l'attenzione sul problema non si fermi ad una sterile presa d'atto tra "addetti ai lavori", ma possa radicarsi tra le persone, negli ambienti più disparati, al di là dell'età, della professione, del genere o dell'estrazione sociale;
2. proseguire l'attività di ascolto e prima assistenza, dare alle persone che sono già cadute nella dipendenza dei momenti attraverso i quali confrontarsi con le possibili soluzioni, anche orientandole verso i Dipartimenti per le dipendenze della sanità pubblica dove compiere un percorso di recupero e per chi, invece, si trova su quella terra di confine tra l'autocontrollo e l'oblio, aiutarli a ritrovarsi;
3. insistere nell'azione di sollecitazione delle Istituzioni a trovare non palliativi, ma soluzioni reali ed efficaci per combattere il fenomeno, contrastando l'inconcepibile convinzione che il gioco d'azzardo rappresenti una risorsa per lo Stato, considerato che, mentre da una parte riesce in questo modo a garantirsi introiti, per dire il vero sempre più contenuti, dall'altra è costretto a spendere denaro pubblico per affrontare le conseguenze del fenomeno, riuscendo, però, a dare risposte solo ad una limitatissima platea di aventi bisogno.

Come noto, la proliferazione di forme differenti di gioco d'azzardo, oltre che delle sale giochi e dei locali dove è possibile tentare la fortuna, continua a creare aspettative di vincita irrealistiche. A ciò si aggiunga la disarmante coincidenza della nascita di contigue proposte commerciali per la compravendita di preziosi. Tutto ciò va contestualizzato alla situazione sociale ed economica attuale, in cui fattori di ordine psicologico relativi a situazioni specifiche di disagio, determinate ad esempio da problemi coniugali o relazionali, vanno a sommarsi ad un possibile peggioramento delle condizioni di vita dovuto ad una perdita o riduzione di reddito da lavoro, favorendo il dilagare del vizio del gioco. A conferma di tali criticità, il Decreto Legge del 13 settembre 2012 n.158 che

introduce disposizioni per limitare la pubblicità dei giochi con vincite in denaro con particolare riguardo alla tutela dei minori.

Il progetto ha consentito di attivare uno sportello di prima assistenza psicologica e legale, rivolto anche ai familiari, oltre che ad amici o persone, comunque, importanti nella vita dei soggetti affetti dalla dipendenza da gioco, che sono stati intercettati attraverso le campagne specifiche di aiuto e prevenzione. L'attività si è sviluppata nell'azione di informazione della popolazione rispetto alle implicazioni e i rischi derivanti dalle degenerazioni del gioco, ma anche di ascolto delle voci di chi ha chiesto aiuto e di incoraggiamento rivolto ai soggetti già problematici ad emergere dal loro stato di sofferenza in cui la dipendenza li ha condotti, anche attraverso un percorso di elaborazione dell'esperienza attraverso il racconto, di cui questa pubblicazione rappresenta la realizzazione pratica. Ciò che segue sarà un resoconto *tecnico* delle esperienze intime dei fruitori del servizio, condotto e proposto con l'intento di renderlo facilmente fruibile anche ai non "addetti ai lavori". Seguirà la testimonianza di un genitore che, nella sciagura del vizio del gioco, ha perso il proprio figlio.

# DIPENDENZA E DIPENDENZE: RIFLESSIONI E INFORMAZIONI SULLO SPORTELLO D'ASCOLTO

di Tatiana Stefani \*

## 1. Dipendenza: lotta o fuga?

Scappare, nascondersi, sono tentazioni quotidiane di cui spesso non ci rendiamo conto ma che affrontiamo costantemente. Ogni mattina potremmo chiederci se rimanere nel rifugio del nostro letto oppure forzarci ed affrontare il giorno, il lavoro, gli altri. Razionalmente sappiamo che è meglio alzarci e che tanto più rimandiamo le cose inevitabili quanto più sarà critico doverle affrontare.

Ogni persona che decide di chiedere aiuto affronta il primo incontro con una forza di volontà che trova il coraggio di superare i tanti, troppi momenti bui che le dipendenze, per la loro natura, arrecano.

Iniziare un percorso in questi casi significa scrollarsi le lenzuola che da anni hanno protetto e coperto, rischiando di mettersi a nudo, col timore di compiere un'azione inefficace. Tuttavia, come avviene spesso nella vita, il passaggio più critico diventa anche il ponte che, una volta attraversato, rappresenta la svolta decisiva, la prima vittoria.

## 2. "All'inizio era un gioco."

Il gioco nasce come uno dei bisogni fondanti ed irrinunciabili del bambino: rappresenta il modo in cui egli esplora ed entra in relazione con il mondo e, aspetto ancora più importante, tale esperienza viene associata al trascorrere un momento divertente, che genera benessere. Pertanto il gioco è vissuto da tutti come un diritto ancestrale: come possibilità di svago, creazione, divertimento, regressione, alleggerimento, condivisione, ecc...

Il gioco ha anche l'importante funzione di isolamento dall'ambiente circostante per entrare nel mondo simbolico e soddisfare parti che nella realtà non hanno ricevuto riconoscimento. Vedremo come questo passaggio di fondamentale crescita e sviluppo del bambino si capovolge nella ludopatia, diventando momento di fissità ed alienazione.

Giocare non ha età, gli adulti mantengono il bisogno di giocare anche se tale attività non significa necessariamente divertirsi o vivere un momento piacevole. Il gioco cambia nelle sue forme pur rimanendo presente.

### 3. Ludopatia: perché è la forma più insidiosa di dipendenza?

Il gioco d'azzardo, in tutte le forme che generano dipendenza, ha l'aggravante illusoria della vincita di somme considerevoli di denaro. Ciò che rende la ludopatia pericolosa ed attraente allo stesso tempo è il fatto che qui il gioco permette alla persona di: **svagarsi, isolarsi e scommettere**, rinforzando l'illusione di ottenere un riscatto, che sia riconducibile a bisogni economici, psicologici o di altra natura.

In particolare, il **gioco d'azzardo tecnologico**, come una lanterna per la falena, attraverso una continua stimolazione visiva accompagnata da una minima attivazione motoria, crea uno stato di passivizzazione e di suggestionabilità del soggetto di fronte all'oggetto propulsore del gioco.

La caratteristica di rendere la persona alienata dal contesto dagli altri e da se stessa, **offre una via di fuga molto accessibile a tutti** (basta possedere un telefono cellulare), per qualsiasi fascia sociale ed a qualsiasi età, dunque poco gestibile e controllabile.

Chi infatti non compie giornalmente piccole azioni di fuga dalla realtà? Si possono compiere mini rituali di fuga prima di affrontare cose, momenti o persone a noi sgradite come prendersi una pausa caffè, guardare la tv, fare una chiacchierata al telefono, distrarsi con un libro... Queste dissertazioni il più delle volte sono utili per ricaricarci e tornare a fare i conti con la realtà. Diversamente, nel giocatore dipendente, **la fuga non prepara a tornare bensì rinforza il bisogno di fuggire.**

Come nella favola di Pinocchio la tentazione è quella di scappare e nello stesso tempo di trovare una salvezza. Il gioco diviene il paese dei balocchi, rispondendo contemporaneamente a tre bisogni neurofisiologici: svuotamento delle tensioni, eccitazione per le novità divertenti, e funzione magnetica e ipnotica.

**La ludopatia, chiamata anche “gioco d’azzardo patologico” (GAP), indica un comportamento compulsivo, dove scommettere denaro diventa una sorta di vero e proprio bisogno, che diviene prioritario nella mente del giocatore e che se non si riesce a soddisfare, provoca malumore ed irascibilità, caratteristiche presenti nelle dipendenze patologiche. Per questo motivo la ludopatia è anche definita una dipendenza senza sostanze.**

#### 4. Dipendenza: segni di riconoscimento

La dipendenza è un bisogno che diventa inappagabile. L'esperienza del gioco si trasforma in una eterna sfida e rischio, in un'eterna illusione che la vita possa cambiare in meglio. All'interno del nostro servizio abbiamo ritrovato negli utenti le seguenti caratteristiche:

- se nel gioco si sperimentano ludicità, soddisfazione, piacere, nella ludopatia l'individuo prova tensione, frustrazione, sconforto;
- l'umore cambia in modo permanente condizionando le relazioni con gli altri ed anche le proprie abitudini come ad esempio il ritmo del sonno;
- appena si avverte tensione per un evento del quotidiano si sente la necessità di scaricare la frustrazione attraverso il gioco;
- l'impossibilità di giocare genera angoscia;
- si ripete a se stessi "'questa è l'ultima volta";
- lo stile ordinario di vita viene condizionato e compromesso, tutto ciò che distoglie il dipendente dall'attività di gioco diviene ostacolo e interferenza (ad esempio programmare una vacanza, dedicare del tempo alla famiglia);
- tendenza ad aumentare le quantità di denaro con cui si gioca e a ritornare al gioco per rifarsi dalle perdite precedenti;
- vissuti di ansia e irritabilità quando si tenta di controllare o ridurre il gioco d'azzardo;
- propensione a mentire sul proprio comportamento di gioco o a falsificare la realtà;
- richiesta ad altri di denaro necessario per rimediare alla propria situazione finanziaria più o meno disperata a causa dei debiti di gioco.

#### 5. "Perché non ho chiesto aiuto prima?"

Attorno al fenomeno della dipendenza si genera spesso un tabù: chi ne è colpito tende a non parlarne anche se si è accorto del suo comportamento compulsivo. Messo di fronte all'argomento in particolare da parte dei familiari, tende a negare o a svalutare l'entità del problema. L'evitamento è infatti un meccanismo difensivo volto a proteggere se stessi nella situazione di disagio.

Esistono tre livelli di consapevolezza prima di riuscire a chiedere aiuto.

Rappresentano un percorso interiore che l'individuo compie dentro di sé e che ha tempi individuali.

Il primo livello è **razionale**: la persona inizia a dirsi "questa è l'ultima giocata". Il cervello riconosce il pericolo e decide che è l'ultimo errore.

Ma l'atteggiamento razionale da solo non basta ad interrompere il comportamento compulsivo poiché le dipendenze rispondono a bisogni inconsapevoli.

Il secondo livello è **relazionale** o **affettivo**: all'aumentare del tempo e delle somme di denaro spese nell'attività del gioco, la persona inizia a chiedersi cosa avrebbe fatto al posto di giocare (stare di più con i familiari, fare un'attività sportiva, ecc...) se non si fosse

imbattuta in questo problema e come avrebbe impegnato in modo migliore il denaro perso.

Questi pensieri logici indicano che il giocatore inizia a collocare la dipendenza nella sua storia di vita e sta incominciando a comprendere l'entità del fenomeno ma senza frenarne il comportamento. Viene dunque da chiedersi perché continua a giocare. E' egoismo? E' malattia? E' mancanza di volontà?

Ancora la persona inconsapevolmente spera, giocando, di poter migliorare le cose. **Per chi gioca, infatti, giocare rappresenta la soluzione.**

Il terzo livello di consapevolezza è **integrato**: i giocatori la descrivono spesso come la sensazione di "aver toccato il fondo". E' la fase in cui anche le emozioni più intollerabili concorrono a mobilitare la situazione; la disperazione non può più essere taciuta, trattenuta, evitata. Si manifesta intensamente lo stato emozionale che, giorno dopo giorno, silenziosamente si è "preso" la vita e rappresenta il passaggio da cui può iniziare a manifestarsi la richiesta di aiuto.

***Da soli non è facile uscirne, le relazioni familiari o amicali in questi casi sono fondamentali per affidarsi e condividere la fatica della risalita.***

Questo il motivo che spiega il perché il primo contatto telefonico avviene solitamente tramite persone care al soggetto.

## **6. Denominatori comuni dei giocatori dipendenti**

Due sono principalmente le caratteristiche che abbiamo riscontrato negli utenti che si sono rivolti al servizio: il vissuto di **solitudine** e l'**alessitimia**.

- Solitudine: di base ogni utente ha raccontato che giocava quando era solo (senza compagnia di parenti o amici), oltre a questo si aggiungeva il vissuto di percepirsi soli; per fattori socio-lavorativi come un trasferimento e quindi l'allontanamento da casa o per aspetti relazionali (coppie litigiose, relazioni familiari, lavorative o sociali con elevata ostilità).
- Alessitimia: nella descrizione di sé e dei rapporti interpersonali, si ritrova spesso negli utenti la difficoltà di riconoscere, esprimere e comunicare le proprie emozioni. Quando si è poco capaci di sentire gli affetti e di avvertire il desiderio di dividerli, aumenta la possibilità di ricorrere al comportamento dipendente. Stati emotivi poco consapevolizzati e percepiti come sopraffacenti, che fuoriescono cioè dalla finestra di tolleranza emotiva, vengono allontanati e scaricati attraverso il gioco compulsivo.

## **7. Sostenere l'individuo, supportare la famiglia**

Il servizio offerto aveva tra le sue finalità l'accoglienza non solo del giocatore, ma anche di quei familiari disponibili e motivati a comprendere il disagio ed a collaborare.

L'accoglienza dei familiari del giocatore è molto importante in quanto lavorando sui vissuti, atteggiamenti e comportamenti che questi hanno abitualmente col giocatore, si influenza in modo rilevante l'approccio al problema di quest'ultimo.

A volte, per quanto i familiari tentino di aiutarlo (minacciando la separazione, cercando di farlo ragionare, impedendogli di giocare, arrabbiandosi o, all'opposto, svalutando la gravità del problema o altro), non fanno altro che rinforzare la compulsione al gioco.

Anche se le intenzioni sono buone, la maggior parte delle cose che possiamo dire ad un nostro familiare non sono diverse da quelle che egli stesso già conosce e si rischia di aumentare il senso di colpa, vergogna, rabbia che a sua volta rinforza l'impulso di scaricare nel gioco tali tensioni.

Concordare pertanto strategie comunicative, relazionali, comportamentali specifiche per ogni situazione ha accelerato: la presa di consapevolezza del problema, la disponibilità ad affidarsi nel processo di aiuto e di fidarsi nella fase di orientamento alla soluzione del problema.

## **8. Riflessioni su alcuni utenti**

Riportiamo di seguito alcune riflessioni a partire dai colloqui avuti con le persone all'interno del servizio.

Mario accompagna la moglie e nel primo colloquio di conoscenza esordisce: *"Adesso che sei qui ascolta la dottoressa che ti dice cosa fare così risolvi una volta per tutte il problema."*

Accade spesso che le aspettative di guarigione da parte dei soggetti coinvolti non siano realistiche e che non tengano conto della complessità del problema sia in termini neurofisiologici che psicologici.

Cristina parlando del marito afferma: *"E' perché non ha abbastanza forza di volontà, se mi avesse ascoltato sin dall'inizio ora non si ritroverebbe così."*

Nelle dipendenze patologiche si osserva spesso la tendenza ad approcciare il problema in termini morali: *"non vuole, non si impegna, è troppo debole"* dimenticando che la ludopatia non è un vizio ma una malattia, pertanto va curata e non giudicata.

Carlo parlando di sé dice: *"E' tutta colpa mia, ho deluso tutti, nella mia famiglia sono quello che crea sempre problemi."*

Quanto più ci si ritiene colpevoli e causa di sofferenza di un sistema familiare tanto più si creano circoli viziosi a livello neurofisiologico che possono rinforzare la tendenza al gioco invece di interromperla.

Gianni, durante un colloquio, parlando della sua famiglia d'origine afferma: *"Non sono stato un bambino infelice, i miei genitori mi hanno sempre voluto bene, non ho motivi per giocare."*

Molte persone si sono soffermate sull'incapacità di poter comprendere come fossero arrivati a giocare tali somme. Come se nel presente così come nel passato non trovassero cause e motivazioni tali da poter giustificare i loro errori. Comprendere il reale motivo per cui si perpetua un comportamento deviante è un bisogno illusorio dato dalla speranza che una spiegazione aiuti a percepirsi meno passivi e meno colpevoli, potenziando la possibilità di "governare" il proprio incedere nell'errore. In realtà il risultato è che si sentiranno in entrambi i casi mortificate, poiché anche conoscere le cause non ridimensiona il problema.

Franco narra di essere sempre stato una persona onesta, operosa e responsabile, aiutando in più occasioni gli altri: *"Proprio ora, dopo tante fatiche, potrei godermi la vita invece vado al bar a giocare e mi perdo."*

Il "sentirsi persi" è una sensazione ignota, uno stato quasi privo di coscienza. La persona si perde di fronte ad una slot machine e tutto svanisce insieme a lei, sia le tensioni ma anche le cose che ama e quelle positive che ha fatto nella sua vita. E' molto comune, quando si gioca, perdere la percezione non solo del tempo e del denaro che si sta giocando, ma della intera esistenza.

Omar ci ha contattato telefonicamente. La domanda che poneva era: *"Ultimamente mi sono accorto che non provo più affetto per i miei familiari, mi chiedo se questo dipende dal problema con il gioco che mi assorbe completamente."*

In questa frase riportata da Omar si evidenzia la stretta correlazione tra dipendenze e Alessitimia e come l'una rinforza l'altra a tal punto da far sentire soli e distanti dagli altri, compresi i familiari.

Marta racconta: *"E' stato molto difficile per me capire che avevo un problema. A momenti di disperazione per le somme giocate si alternavano momenti in cui vincevo e tutto andava a posto."*

Come si ritrova negli studi sulle ludopatie, Marta descrive con le sue parole l'alternarsi delle fasi di progressione del gioco d'azzardo in cui un giocatore si può muovere sia sul versante di amplificazione del problema che della possibile risoluzione dello stesso.

Possiamo infatti sintetizzarle in:

- fase vincente: caratterizzata dal gioco occasionale e vincite iniziali che motivano a giocare in modo crescente;
- fase perdente: aumenta il denaro investito nel gioco e il tempo speso a giocare, le perdite rinforzano la paradossale convinzione che manca poco alla vincita risolutiva;



- fase di disperazione: aumenta ancora il tempo dedicato al gioco e si manifesta sempre più la sensazione di isolamento sociale, compaiono problemi lavorativi e familiari oltre ai debiti;
- fase critica: si inizia a contemplare la possibilità di chiedere aiuto, la speranza di uscire dal problema.

## 9. Conclusioni sul progetto

### 1. **La dipendenza non è un vizio o un'abitudine ma una malattia.**

Un'informazione corretta per una efficace prevenzione e riabilitazione è fondamentale. Distinguere tra “vizio” o “malattia” permette di individuare una delle caratteristiche fondamentali del gioco d'azzardo patologico: la perdita di controllo sul proprio comportamento, onde evitare connotazioni negative attribuite da un punto di vista morale sfatando quei miti che creano confusione e aumentano il senso di distanza e giudizio.

### 2. **Il problema non riguarda solo l'individuo ma il suo sistema.**

Anche se il giocatore è una sola persona, tutti i familiari ne sono colpiti e coinvolti, quindi ognuno è chiamato a dare il suo contributo per uscire dalla spirale della dipendenza patologica.

### 3. **La dipendenza si nutre di insoddisfazioni e di relazioni vuote.**

Come evidenziato precedentemente nei vissuti delle persone che si sono rivolte al servizio di sostegno ed orientamento, lo stato di solitudine percepita o vissuta rappresenta il terreno fertile in cui si insidia la ludopatia. Durante gli incontri, all'aumentare della consapevolezza sul problema da parte degli utenti, emergevano frasi come “... *mi sentivo solo, non compreso, avevo bisogno di giocare per occupare il tempo libero*”.

### 4. **Dalla dipendenza si può uscire.**

Dalla dipendenza si può uscire, ma questo non significa necessariamente guarire. Anche quando ci sembra di esserne fuori, anche quando stiamo per un lungo tempo senza giocare, il pericolo della ricaduta è sempre in agguato. Per questo è importante sia per il soggetto che per i familiari assumere comportamenti volti alla consapevolezza ed alla prevenzione. Inoltre, l'importanza di stabilire relazioni e ricostruire un senso di appartenenza in collegamento con le realtà territoriali che si occupano di tali problematiche (gruppi di auto-aiuto, ecc..), risulta essere il miglior modo per contrastare pensieri ricorrenti e comportamenti compulsivi, ritrovare un senso di sé, con e attraverso gli altri, sostituendo così la dipendenza dall'oggetto all'interdipendenza tra soggetti.

**\* Tatiana Stefani, psicologa dell'Associazione Rimbalzo, ha fornito le consulenze psicologiche erogate dallo sportello**



## **LA STORIA DI MATTIA. VINTO DAL GIOCO D'AZZARDO**

*Intervista a Fabrizio Mastrogiacomì, padre di Mattia, morto suicida il 5 aprile 2014 dopo quasi due anni di vana lotta contro la dipendenza da gioco d'azzardo. Mattia non ha retto all'intima disperazione della sua dipendenza. Dopo aver perso il figlio, Fabrizio ha fatto della lotta alla ludopatia, una ragione di vita e ha fondato l'Associazione Zero Slot.*

*di Marina Marozzi\**

**Fabrizio, hai vissuto questa difficilissima esperienza come padre. Ne hai fatto una ragione di vita e senti il bisogno di parlare di questo problema che ha ucciso Mattia...ci racconti?**

Mio figlio ci ha confessato – a me e mia moglie - di essere vittima di questa dipendenza circa due anni e mezzo fa. Una sera torna a casa, si siede sul divano piangente e ci dice che deve confessare una cosa. La disperazione che leggevamo nei suoi occhi ci ha subito allarmati. Ci confidò, allora, che era vittima di questa dipendenza da gioco d'azzardo e, nel dircelo, ci ha confessato che voleva suicidarsi quella sera. Io capii subito che in quella situazione l'avrebbe potuto fare veramente. E dal mio punto di vista Mattia è morto in quel momento lì.

**Ma com'era la vita di Mattia, c'erano altri problemi che in qualche modo avrebbero potuto portarlo a tanto?**

Mattia aveva un bel lavoro, aveva una promozione in atto, macchina e telefono aziendale, tantissimi amici con cui usciva. Erano molto uniti e lui esercitava su di loro un carisma molto forte. Però nello stesso tempo, col senno di poi, nascondeva penso una specie di doppia personalità. Io con Mattia ho sempre avuto un rapporto viscerale. Per me era un mito, perché fondamentalmente stava riuscendo in quello che avrei voluto fare io nella vita e che per una serie di motivi non ero riuscito a fare. Mi sentivo talmente fortunato. Poi, quella confessione...

**Cosa è accaduto, allora, come l'avete accolta?**

Io mi sono subito allarmato, pessimista per natura come sono...come dicevo, per me Mattia è morto in quel momento lì, quindi quando si è suicidato ho provato una sorta di liberazione, anche se alla fine in tutto il suo percorso e la sua battaglia, ho visto che ce l'ha messa sempre tutta, ma veramente tutta. Ad un certo punto ci ha anche dato il bancomat, io gli gestivo i soldi, a volte doveva andare fuori per lavoro a Roma, prendere l'aereo, andare in Sardegna, ecc...mi chiedeva i soldi, poi glieli registravo io sull'agenda.

**Avete affrontato tutto questo da soli o avete chiesto l'assistenza di qualcuno?**

Siamo andati al Sert di Pesaro. In realtà abbiamo fatto tanta fatica a portarcelo. Poi si è convinto ad andare perché aveva capito che lo faceva star meglio, seguiva un percorso

insieme agli altri in un gruppo che si era creato, sempre più numeroso devo dire... Però la logistica era abbastanza scomoda, essendo noi di Senigallia, andare a Pesaro una volta a settimana. Tra l'altro spesso saltava l'incontro perché era fuori per lavoro...diciamo che...non dico che non abbiamo fatto il possibile, troppo facile dirlo dopo, però...ha preso questa piega qua.

**Però, avuta la gestione del bancomat e iniziato un percorso di riabilitazione, come mai le cose si sono messe male, poi?**

Verso la fine dell'anno (2013 ndr) una domenica mattina mi dice "Babbo, devo dirti una cosa". Per me è stata una pugnalata al cuore perché sapevo ciò che voleva dirmi.

**Perché? Non poteva essere che volesse dirti qualcosa di positivo?**

No, perché recentemente ci aveva confidato che giocava di nuovo. Alcune volte è capitato che abbiamo dovuto ripianare dei debiti – non era questo il problema, naturalmente...magari diceva "Babbo ci sono caduto di nuovo, devo dare 700 euro alla sala giochi". Quella sera aveva avuto a disposizione 900 euro che l'azienda gli aveva dato per pagare delle bollette il giorno dopo. Però, quei soldi se li era giocati...abbiamo ripianato, ovviamente, ma il fatto ci dimostrava che non era affatto finita.

**Però, da ciò che mi racconti, avete sempre cercato di non fargliela pesare, tutto sommato poteva sembrare che la situazione fosse sotto controllo...**

Effettivamente, nel momento in cui ci aveva dato il bancomat avevamo pensato che la svolta fosse positiva... cosa che ci ha anche confermato la psicologa che lo seguiva. E anche l'epilogo è stato abbastanza inaspettato. Era andato a vivere da solo, aveva trovato un appartamento. Poi, ad un certo punto ci aveva detto che voleva traslocare, voleva andare in campagna in una casa di proprietà di un suo compagno di squadra. L'idea lo rendeva così euforico e negarglielo non sembrava giusto, anche e soprattutto perché si stava vincolando con un contratto di quattro anni e dal mio punto di vista, ciò l'avrebbe stimolato ad andare avanti. Il giorno prima del trasloco ha organizzato una cena con gli amici, una grigliata all'aperto. Sembrava tutto a posto, tanto che alle 3,30 di notte, ci arriva un messaggio in cui diceva "Dormo a casa mia, buona notte, un bacio. Ciao". Ero tentato di uscire di casa e andare a verificare, ma poi ho desistito... però, proprio quella sera lui ha deciso di farla finita, perché ha chiesto il bancomat ad un suo amico, si è giocato i 2 mila euro del bancomat, due volte è andato a chiedere 80 euro alla nonna materna, a cui non avevamo detto niente per non farla stare in pensiero...e quella sera ha fatto il giro di tre sale slot due volte... dopodiché l'ha fatta finita...

**Il 5 aprile è stato il primo anniversario della morte di Mattia...**

Sì, l'anniversario è caduto nel giorno di Pasqua. Il funerale l'avevamo celebrato il 7 aprile, giorno del mio compleanno. A volte mi chiedo se tutto questo sia stato una sorta di

disegno divino per far ripartire me e lui. Sin dall'inizio ho sostenuto che secondo me con il suo gesto Mattia aveva voluto rendersi libero. Quando ripenso alla sua vita, negli ultimi tempi, vedo il buio assoluto e ripenso a quanta sofferenza vedevo in lui... è stata una liberazione perché ora Mattia non soffre più. Perché, poi, nella mia immaginazione vedevo Mattia alla mia età, continuando con questa vita, bighellonare per Senigallia senza né arte né parte, senza più amici, perché tanto prima o poi si sarebbero allontanati da lui.

**Avevi mai notato qualcosa di strano ancor prima della sua confessione?**

Qualche volta l'avevo visto giocare con le macchinette, ma pensavo che fosse un passatempo, una cosa passeggera. Spesso tornava a casa con gli occhi arrossati, ma lui era un ragazzo così fragile...

**Ma prima di questa esperienza, ti eri mai posto il problema, avevi mai riflettuto sulla ludopatia?**

Sì, effettivamente, non fino a questo punto, naturalmente, non potevo immaginare che si arrivasse a tanto. Il problema è che solo recentemente si è cominciato a parlare di questo fenomeno. Fino a qualche tempo fa si guardava uno che passava tanto tempo a giocare considerandolo un povero stupido...come se dipendesse da lui. Personalmente, non mi sentivo d'accordo. Le persone che si giocavano tutto non le ho mai considerate sceme, mi hanno sempre fatto compassione. La dipendenza che ha ucciso mio figlio è la peggiore che possa esistere, anche se sinceramente altre non ne conosco, ma da quello che ho sentito dalle testimonianze di altri e da quello che ho vissuto in prima persona...è devastante. Penso che lui ci abbia lasciato al momento giusto, perché...vedi, quando aspetti un figlio e qualcuno chiede se è maschio o femmina, si usa rispondere: "Che importa, l'importante è che sia sano e libero". Mattia non era né sano né libero, perché era malato e succube del gioco.

**Da questa esperienza, in fondo, Mattia ha dato vita al tuo impegno. Hai coinvolto i suoi amici che sono tanti e vicini anche oggi.**

Sì, da subito... e continuano ad esserlo. Io ho tenuto su il morale di tutti. L'idea di fare qualcosa mi è venuta sin dal giorno del funerale. ...certo, oggi, se non ci fossero i ragazzi... forse, non so...

**Zero slot, l'associazione che recentemente hai fondato, è il risultato di questa volontà. Ma quali obiettivi vi siete posti?**

L'obiettivo è zero. L'obiettivo è eliminare le slot, in assoluto. In Ungheria ci hanno messo un giorno. Io ci metterò tutto il tempo che servirà. Tutti dicono... "perché allo Stato serve soldi". Il logo l'ha disegnato un amico di Mattia che fa il designer, ci è piaciuto. L'impegno lo devo a tutte le persone che mi vogliono bene. In questo momento non voglio deludere i ragazzi che mi stanno vicino, ormai è passato un anno, si poteva tranquillamente essere

abbassato il livello di attenzione, invece continuano ad essere più carichi di me e quindi questo mi dà un'adrenalina incredibile. Qualche risultato l'abbiamo già ottenuto e ci ha dato tanta forza. Faccio un esempio, circa un mese e mezzo fa un ragazzo ci ha contattato tramite un suo amico per chiedere aiuto. L'abbiamo messo in contatto con un'associazione e ha iniziato un percorso, settimanalmente ci sentiamo, finora non ha più giocato, speriamo che continui così. Un altro caso ci è capitato proprio ieri nel portare una maglietta della nostra associazione in un negozio. C'è una miriade di situazioni che covano sotto la cenere. Perché nessuno lo dice, ci si vergogna, ma quando si parla di due milioni di giocatori patologici... io la definisco la guerra del 21esimo secolo. Ai ragazzi dico: "I nostri nonni hanno combattuto in guerra, ora tocca a voi. Ma, contrariamente ai nostri nonni che riconoscevano il nemico perché avevano la divisa di un altro colore, qui il nemico è quello che ti dà una pacca sulla spalla e che ti dice: Gioca, non ti preoccupare!"

**Non è facile convincere i nostri giovani di quanto sia negativo giocare d'azzardo quando tanti adulti offrono esempi di orientamento opposto. Come pensi di riuscirci?**

Il nostro scopo è rovesciare la piramide, perché in questo momento mille persone che legiferano determinano la rovina economica, psicologica, fisica, familiare di milioni di persone. Io non voglio essere commiserato, il mio dolore lo tengo dentro di me, ma ai giovani voglio arrivare al cuore e ho la presunzione di dire che, così come ho capito dagli occhi di Mattia che l'avrebbe fatta finita e infatti l'ha fatta finita, così dagli occhi di questi ragazzi penso che siamo arrivati al loro cuore. Quello che voglio trasmettere a questi giovani è un modus vivendi... anche se l'esperienza Zero Slot, probabilmente, prima o poi andrà scemando... ma io desidero aver trasmesso a tutti i ragazzi con cui avrò parlato nelle scuole, fuori, per la strada, un modo di vivere, una filosofia di vita, un ideale per cui vale la pena... mettersi in gioco, perché l'essere indifferenti non significa stare in mezzo, significa stare dalla parte sbagliata.

**\* Marina Marozzi - giornalista - è Referente Adoc Marche per il Progetto "Il gioco, vincitori o vinti: uno sportello per la dipendenza"**



# **IL GIOCO, VINCITORI O VINTI**

## **Uno sportello per la dipendenza**

**Pubblicazione  
a cura di:  
Ce.S.A.C. Srl  
Formazione ed Editing**



**Via XXV Aprile, 37/a  
60125- ANCONA  
Tel.0712275386  
Fax 0712275380  
Email: [info@adocmarche.it](mailto:info@adocmarche.it)**

**Progetto realizzato con il contributo della Regione Marche  
ai sensi della Legge Regionale n. 9/2004  
in favore delle Associazioni di promozione sociale**