

La vita tra parentesi

La Rivista, Numeri, Non gioco più...



Giovanni Grandi | 9 Aprile 2014

E' giunto il tempo di uscire dalla mentalità che ha portato a considerare l'affidarsi alla sorte come l'unica via per il riscatto e il cambiamento. Come per altre dipendenze anche nella ludopatia accanto al disagio economico c'è un deficit più radicale di speranza e di fiducia nelle istituzioni e nelle relazioni. La sfida che abbiamo di fronte è quella di farsi carico di queste ferite su cui si innestano nuove ed antiche fragilità.

«Mettere in gioco, giocare forte, giocarsi la carriera, giocarsi la vita o anche la constatazione che il gioco non vale la candela» sono tutte espressioni che ci ricordano quanto la dimensione del gioco sia legata a quella del rischio e dell'azzardo. Lo osservava il sociologo francese [Roger Caillois](#) nel 1967, nel suo saggio [I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine](#), con cui riproponeva lo studio dell'esperienza ludica.

Il tema era stato affrontato fin dal 1939 da [Johan Huizinga](#), nel libro [Homo ludens](#). L'antropologo olandese si era chiesto quali fossero le caratteristiche distintive del gioco: una delle principali consisteva a suo parere nel creare uno spazio diverso da quello della vita reale. Gioco si dice ludus in latino, e da qui deriva anche la parola in-ludere, illudere: «*Il gioco - annotava Huizinga - non è la "vita ordinaria" o "vera". È un allontanarsi da quella per entrare in una sfera temporanea di attività con finalità tutta propria. Già il bambino sa perfettamente di "fare solo per finta", di "fare solo per scherzo"*» .

A trent'anni di distanza Caillois riconosceva questo tratto essenziale, ma rimproverava a Huizinga di non aver approfondito proprio l'aspetto dell'azzardo: in fondo le espressioni colloquiali prima ricordate rinviano a questa dimensione. Giocando ci si espone e non tutto rimane sotto controllo: c'è una disponibilità a chiudere gli occhi, ad ammettere che accanto all'ottimo esito ci possa essere lo sconveniente, la perdita, forse la rovina.

Ciò che però addomestica questo genere di orizzonti è proprio il fatto che il tutto si svolga "tra parentesi" rispetto alla «vita ordinaria o vera». L'azzardo è dunque contenuto, ha limiti ben precisi. «*Il gioco - scriveva ancora Caillois - poggia sicuramente sul piacere di vincere l'ostacolo, ma un ostacolo arbitrario, quasi fittizio, istituito alla misura del giocatore e da lui accettato*».

L'idea della "parentesi" può aiutare a considerare una delle radici della distorsione a cui oggi soprattutto il gioco d'azzardo si presta e del disagio di cui è sintomo. **Per certi versi chi si ritrova avvolto nelle spire della dipendenza e soffocato dai debiti è come se non fosse più capace di chiudere la parentesi, di porre fine a qualcosa che è iniziato per gioco:** non riesce ad uscirne, si dice.

Ma è solo un problema di "uscita" e di "chiusura"? Se la parentesi non si riesce a chiudere, molto spesso è perché in effetti non è mai stata aperta: il gioco non è stato accostato come una «sfera temporanea», con limiti precisi, ma come una attività grazie a cui trovare delle soluzioni proprio per le fatiche o le delusioni della vita ordinaria. Specialmente **chi è più in difficoltà raramente chiede al gioco di azzardo di aprire uno spazio di il-lusione:** molto più spesso il desiderio è quello di poter modificare proprio la realtà ordinaria.

Chi si mette in gioco spinto da questa attesa si sottrae alla protezione della parentesi: per questo, se l'aleatorietà volge al peggio, "uscirne" non significa a quel punto solo smettere di giocare. Significa uscire dalla mentalità che ha portato a considerare l'affidarsi alla sorte come l'unica via per il riscatto e per il cambiamento. Come per altre forme di dipendenza, anche **nella ludopatia accanto al disagio economico c'è un deficit più radicale di speranza e di fiducia nelle istituzioni e nelle relazioni:** la sfida di profondità è farsi carico di queste ferite su cui si innestano nuove ed antiche fragilità.