

Recensione

di Raffaella Sette¹

Pani R., Biolcati R., *Le dipendenze senza droghe. Lo shopping compulsivo, Internet e il gioco d'azzardo*, UTET Università, Novara, 2006.

Il titolo del libro di Roberto Pani e Roberta Biolcati appare a prima vista come una sorta di ossimoro dato che tradizionalmente le dipendenze sono strettamente correlate all'utilizzo di droghe o di alcol.

Oggi se, da un lato, la sofferenza dei tossicomani e degli alcolisti è ormai riconosciuta, dall'altro lato si apre un universo altrettanto complesso ed eterogeneo costituito dai tossicodipendenti senza droghe. Si tratta, spiegano gli autori, di dipendenze legate a comportamenti quotidiani, addirittura di routine, a condotte utili, stimolanti ed arricchenti, che diventano, a volte, appunto irrinunciabili e si traducono quindi in rituali compulsivi.

Questi soggetti dipendono dunque dallo shopping, dal gioco d'azzardo e da Internet. Tutto sembra nascere per il gusto del piacere (il divertimento di fare acquisti, l'eccitazione prodotta dalla pallina che gira nella ruota delle roulette, il fascino e il mistero del cyberspazio), poi subentra la difficoltà e fermarsi sembra sempre più arduo: il comportamento dipendente, spiegano gli autori, acquisirà il carattere compulsivo, si assocerà ad una perdita di controllo, evolverà in *pattern*

ripetitivi nel tentativo di alleviare lo stato di sofferenza che via via si produce.

Per ogni tipo di *addiction*, Pani e Biolcati introducono il lettore, sulla scorta di un approccio squisitamente psicodinamico, all'interno di fenomeni che vengono presentati, innanzi tutto, nella loro evoluzione storica e sociale e, successivamente, analizzati attraverso definizioni, dati epidemiologici e casi clinici, profili di soggetti e caratteristiche di personalità. Gli autori, poi, riflettono sulle conseguenze che questi tossicodipendenti devono affrontare in termini fisici, psicologici, economici e sociali e, in prospettiva clinica, trattano delle modalità di valutazione dei casi al fine di riuscire ad essere in grado di interpretare adeguatamente le richieste di aiuto che provengono da tali soggetti per poter predisporre appropriati trattamenti, anche sul piano psicoterapeutico.

Questo volume offre, poi, interessanti spunti di riflessione anche in un'ottica criminologica e vittimologica.

Innanzitutto, le conseguenze più evidenti del *compulsive shopping* si manifestano a livello economico dato che l'acquirente compulsivo, qualunque siano le proprie disponibilità, compera smodatamente e, quindi, ha un'assoluta necessità di denaro che si procura come meglio può e riesce: spendendo i propri soldi, risparmi dei congiunti, chiedendo prestiti a parenti ed amici,

¹ Dottore di ricerca in criminologia, ricercatore e docente di "sociologia criminale", Facoltà di Scienze Politiche, Università di Bologna.

fino a giungere ad indebitarsi con le banche e a commettere crimini. Gli autori evidenziano infatti un interessante possibile collegamento tra lo shopping compulsivo e il furto o il taccheggio, soprattutto negli adolescenti.

Per quanto riguarda poi il gioco d'azzardo, occorre sottolineare che, ai sensi degli articoli 718-722 del Codice penale, l'esercizio di giochi d'azzardo e la partecipazione a tali giochi rappresentano delle contravvenzioni, concernenti la polizia dei costumi, punite con arresto e ammenda.

Inoltre, gravi conseguenze di tipo economico rappresentano uno degli aspetti che legano shopping compulsivo e gioco d'azzardo e permette, anche in questo caso, di allargare la riflessione all'ambito criminologico. Infatti, il giocatore compulsivo si impegna in una serie di inganni per nascondere o per minimizzare le perdite agli occhi degli altri (la famiglia soprattutto) e, contemporaneamente, si adopera con tutte le sue forze per ottenere il denaro necessario per continuare a giocare, fino a giungere al compimento di azioni illegali che vanno dall'emissione di assegni scoperti ai veri e propri reati come l'appropriazione indebita, il furto, il falso e la truffa.

Nell'era di Internet, anche lo shopping ed il gioco d'azzardo si modificano: per quanto riguarda il primo, infatti, esiste la possibilità, sempre più sfruttata e che verrà utilizzata in misura ancora più ampia dai *compulsive shopper*, di effettuare acquisti nei negozi virtuali del commercio elettronico; per quanto concerne il gioco, poi, tramite la Rete, disponendo di una carta di credito, si può accedere, ad esempio, a video-poker, a *slot machines* e casinò on-line.

L'utilizzo compulsivo di Internet non produce conseguenze negative solamente dal punto di vista economico, ma, com'è noto, ormai sono diffusi comportamenti devianti non riconducibili a pratiche e significati univoci e che riproducono traiettorie di vita reale nel mondo virtuale.

Non è questa la sede per approfondire tale discorso, tuttavia il libro di Pani e Biolcati offre, anche a questo proposito, utilissimi spunti di riflessione che permettono al lettore di comprendere come le devianze informatiche non possano essere ricondotte ad un unico quadro teorico di riferimento: alcuni casi potranno essere letti alla luce delle norme che regolano l'attività informatica in senso stretto e in base alle definizioni della loro violazione, altri dovranno essere ricondotti alle patologie dello shopping compulsivo e del gioco, al brivido veicolato dalla passione ludica e dalle continue sfide con se stessi, con gli altri e con gli stessi sistemi informatici, per altri ancora sarà opportuno fare riferimento a questioni collegate alla socializzazione e alle relazioni interpersonali.

Anche su quest'ultimo aspetto gli autori del volume aprono lo scenario del "potenziale pericoloso" della Rete collegato alle relazioni in assenza di un contatto reale, che è soltanto immaginato e che introduce la questione relativa all'identità reale e virtuale del soggetto Internet-dipendente.

A questo proposito è da ricordare una particolare sindrome collegata all"*otaku*", che si fa risalire già a qualche decennio fa e diffusa in Giappone. Nel Paese del Sol Levante questa espressione indica la filosofia di vita di adolescenti che vivono chiusi in casa per dedicarsi in modo esclusivo alle proprie passioni per i *manga*, per i videogiochi, per gli

stessi computer. Si tratta di giovanissimi asociali ed individualisti, incapaci di relazionarsi con gli altri, se non attraverso la tastiera del computer e che hanno comportamenti patologici e vite virtuali. E' evidente che i soggetti in questione si trovano a dover affrontare, tra l'altro, senso di solitudine e di esclusione che richiamano la necessità di predisporre azioni di aiuto al fine di non chiudere nell'isolamento individui che, se "non trattati", rischiano di diventare vittime latenti o effettive di reati.

Questo rappresenta dunque uno di quei fenomeni che invita a riflettere sui meccanismi profondi delle tipologie di dipendenza senza droghe analizzate dal libro di Pani e Biolcati, mettendo chiaramente in evidenza la necessità di uno studio multidisciplinare e interdisciplinare negli ambiti della psicologia, della criminologia, della sociologia e della vittimologia.