

## Ludopatìa

Maria Cristina Torchia

PUBBLICATO: 15 FEBBRAIO 2013

### Quesito:

Rispondiamo a M.P. che, dalla provincia di Arezzo, ci chiede quale sia il significato del termine *ludopatìa*.

### Ludopatìa

**L**a parola *ludopatìa* si è recentemente diffusa sui giornali e negli altri mass media, in documenti politici e governativi, nelle iniziative e nelle campagne informative promosse da vari enti e associazioni e perfino nelle pagine web di concessionari e gestori di giochi.

Con questa parola si fa riferimento a una condizione patologica di dipendenza dal gioco, in particolare dal gioco d'azzardo, che ha conseguenze anche gravissime sulla vita sociale, lavorativa, affettiva, familiare di chi ne è affetto.

Dal punto di vista formale, la parola *ludopatìa* è un composto neoclassico, formato cioè da elementi di origine greca e/o latina uniti insieme a costituire una nuova parola: il prefissoide *ludo-* (dal latino LŪDU(M), 'relativo al gioco') entra in composizione con il suffissoide *-patìa* (dal greco -PÁTHEIA, usato nella lingua medica con il significato di 'malattia, stato di sofferenza') a formare l' "ibrido" *ludopatìa*.

Il termine *ludopatìa*, nella maggior parte delle attestazioni, designa una malattia specifica e individuata. Non è però un tecnicismo: nei testi specialistici di ambito medico-psichiatrico e psicologico compare solo come sinonimo – non preferenziale e nemmeno particolarmente frequente – di *gioco d'azzardo patologico*. Quest'ultima designazione, anche nella forma abbreviata dell'acronimo G.A.P., è il termine tecnico, specifico e raccomandato, che trova posto nelle classificazioni scientifiche: fanno fede le versioni italiane del DSM (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, curato dall' American Psychiatric Association) a partire dalla terza edizione, e della decima revisione dell'ICD (*International Statistical Classification of Diseases, Injuries and Causes of Death*, redatta dall'Organizzazione Mondiale della Sanità).

Il lessema *gioco d'azzardo patologico* è stato scelto come termine tecnico della lingua medica italiana per tradurre il corrispettivo inglese *pathological gambling* in maniera esatta (*gambling* = 'gioco d'azzardo' vs *play* e *game*). *Ludopatìa* è invece il traduce adottato come tecnicismo medico-scientifico in lingua spagnola: ha il vantaggio di essere più breve, trattandosi di una parola sola, ma è meno preciso dal momento che si perde il riferimento specifico alla componente dell'azzardo.

Con significato più ampio, la parola *ludopatìa* si ritrova invece in testi di taglio diverso, che si occupano del gioco, delle sue declinazioni e possibili distorsioni, non da un punto di vista clinico ma sociologico, storico, filosofico. In questi casi con *ludopatìa* non si designa solo la dipendenza dal gioco d'azzardo, così come presentata nelle descrizioni cliniche, ma più generalmente tutte le forme in cui la tendenza al gioco, anche giochi che non prevedono scommesse o esborso di soldi, degenera in comportamento patologico, compulsivo, reiterato ossessivamente.

L'uso di *ludopatìa* con valore di iperonimo rispetto a *gioco d'azzardo patologico* è spiegato da Stefano Bartezzaghi in un bel saggio (*Il gioco infinito. Forme, linguaggi, sconfinamenti, patologie*) pubblicato nel 2008 nel numero 337 della rivista "AutAut", interamente dedicato al tema del gioco. Scrive Bartezzaghi:

Sull'azzardo disponiamo di descrizioni letterarie, scientifiche e testimonianze personali: la rilevanza sociale del problema lo ha reso più riconoscibile.

Ma così come sarebbe sbagliato espellere i giochi d'azzardo dal novero dei giochi – sulla base di una moralistica considerazione della nobiltà disinteressata del gioco –, un errore simmetrico e non meno rilevante sarebbe quello di confinare la ludopatìa al solo ambito del gioco d'azzardo. Vere e proprie forme di ludopatìa scacchistica sono, per esempio, quelle descritte in opere come la *Novella degli scacchi* di Stefan Zweig.

Se dal punto di vista del trattamento clinico conviene che le diverse forme di ludopatìa vengano ben distinte, dal punto di vista teorico andranno riassorbite nel quadro delle diverse degenerazioni del gioco che Callois aveva delineato e previsto già negli anni cinquanta. (pp. 11-12)

Nello stesso saggio, come pure in altri interventi su questi temi, Bartezzaghi include nel novero delle ludopatìe diversi possibili comportamenti di gioco devianti legati, per esempio, ai videogiochi, ai giochi di simulazione, a quelli in cui la competizione degenera in scontro fisico e, per quanto possa apparire improbabile, anche a giochi di tipo verbale ("si conoscono casi in cui il gioco verbale ha svolto un ruolo più o meno consapevolmente ossessivo" p. 17).

Da una ricerca negli archivi online dei principali quotidiani italiani risulta, peraltro, che la prima attestazione sulla stampa si trova proprio in un articolo di Bartezzaghi (*Italia, repubblica del gioco*, "la Stampa", 15 giugno 1997, sezione Società e Cultura, p. 26). Il nucleo più corposo delle attestazioni, però, si concentra nel 2012: a oggi, la ricerca della forma *ludopatìa* nell'archivio di "Repubblica" dà 101 risultati, di cui 69 rinviano ad articoli del 2012; la stessa ricerca nell'archivio del "Corriere della sera", produce 39 risultati complessivi, di cui 30 datati 2012.

Resta vero che, nella gran parte delle occorrenze, il termine *ludopatìa* non è usato come iperonimo, col valore generico di 'malattia legata al gioco', ma come sinonimo di *gioco d'azzardo patologico*.

Un esempio fra gli altri: con un decreto-legge (158/12) convertito ora in legge (189/12), la *ludopatìa*, intesa specificamente come *gioco d'azzardo patologico*, è stata inserita dal ministero della sanità nei livelli essenziali di assistenza sanitaria (i cosiddetti Lea). L'articolo 5 - intitolato *Aggiornamento dei livelli essenziali di assistenza con particolare riferimento alle persone affette da malattie croniche, da malattie rare, nonché da ludopatìa* – stabilisce, al comma 2, l'equivalenza sinonimica:

Con la medesima procedura di cui al comma 1 e nel rispetto degli equilibri programmati di finanza pubblica, si provvede ad aggiornare i livelli essenziali di assistenza con riferimento alle prestazioni di prevenzione, cura e riabilitazione rivolte alle persone affette da ludopatìa, intesa come patologia che caratterizza i soggetti affetti da sindrome da gioco con vincita in denaro, così come definita dall'Organizzazione mondiale della sanità (G.A.P.).

Sembra quindi corretto segnalare le preoccupazioni di chi, occupandosi di questi problemi da clinico o specialista, percepisce l'uso di *ludopatìa*, in luogo del tecnicismo appropriato, come ambiguo e potenzialmente fuorviante.

**Cita come:**

Maria Cristina Torchia, Ludopatía , "Italiano digitale", 2013, XVI, 2021/1 (gennaio-marzo)  
DOI: 10.35948/2532-9006/2021.6491

Copyright 2013 Accademia della Crusca

Pubblicato con licenza creative commons [CC BY-NC-ND](#)