

GIOCO E GRATUITÀ UNA PROPOSTA TEOLOGICA

Summary. Problem gambling, together with other addictive pathological behaviours, posits a challenge to Christian faith and to a theological reflection determined to engage with social and cultural problems, thus going beyond an excessively self-referential style. Christian anthropology offers a sound model, in reference to which such human behaviours can be framed and analysed, with a view to better diagnosis and treatment. The theological contribution is not offered in competition with other standard discourse and therapeutic activities; rather it is meant as complementary, and as offering strength, values and forms of religious coping that could assume an important role when trying to counteract such a social plague.

Resumen. El problema del juego de azar junto a otros comportamientos patológicos adictivos, proponen un reto para la fe cristiana y para una reflexión teológica decidida a esforzarse con los problemas sociales y culturales, más allá de un estilo demasiado autorreferencial. La antropología cristiana ofrece un modelo sólido en el cual, dichos comportamientos humanos pueden ser encuadrados y analizados para su mejor diagnóstico y tratamiento. La contribución teológica no está prevista en concomitancia con otras actividades terapéuticas estandarizadas, sino más bien como complementación y ofreciendo fuerza, valores y formas de coping religioso que podría asumir un papel importante en un intento de contrastar una plaga social similar.

Il gioco è sicuramente una tra le attività che gli esseri umani hanno sviluppato oltre il livello assai semplice che troviamo in molti animali, e nelle prime tappe della crescita umana. Il suo raggio di azione si prolunga – anche se con altre modalità – oltre la fanciullezza e si applica a diversi campi per assumere una molteplicità di forme e versioni: l'arte, lo sport, i rapporti sociali e affettivi e, persino l'esperienza religiosa, conoscono espressioni ludiche. Pure l'economia e la scienza hanno a che fare con dei 'giochi', che poi vengono teorizzati e servono a rappresentare scenari di interazione e modelli per meglio comprendere realtà assai complesse.

Il gioco è quindi una dimensione umana, sia nei suoi aspetti positivi, che invitano la crescita o maturazione, le capacità simboliche e l'arricchimento dei rapporti, sia anche nelle sue forme più negative, che si abbinano