
Ivo Colozzi, Carla Landuzzi,
Daria Panebianco

“SE MI TOGLIETE IL GIOCO DIVENTO MATTO”

Una ricerca sul gioco d'azzardo
a Bologna



SOCIOLOGIA,
CAMBIAMENTO
E POLITICA SOCIALE

Collana diretta da
Pierpaolo Donati

FRANCOANGELI

Informazioni per il lettore

Questo file PDF è una versione gratuita di sole 20 pagine ed è leggibile con



La versione completa dell'e-book (a pagamento) è leggibile con Adobe Digital Editions. Per tutte le informazioni sulle condizioni dei nostri e-book (con quali dispositivi leggerli e quali funzioni sono consentite) consulta [cliccando qui](#) le nostre F.A.Q.



Sociologia, cambiamento e politica sociale, collana diretta da Pierpaolo Donati

Comitato scientifico: Pete Alcock (Univ. Birmingham, Uk), Margaret S. Archer (EPFL, Losanna), Eliezer Ben-Rafael (Univ. Tel Aviv, Israele), Luigi Frudà (Univ. Sapienza Roma), Alain Caillé (Univ. Nanterre, Parigi), Ivo Colozzi (Univ. Bologna), Pierpaolo Donati (Univ. Bologna), Adalbert Evers (Univ. Justus-Liebig Giessen, Germania), Pablo García Ruiz (Univ. Saragozza, Spagna), Fabio Ferrucci (Univ. del Molise), Guido Gili (Univ. del Molise), Fabio Folgheraiter (Univ. Cattolica Milano), Michel Forsé (Cnrs, Parigi), Max Haller (Univ. Gratz, Austria), Jean-Claude Kaufmann (Univ. Sorbona, Parigi), Antonio Lucas (Univ. Complutense, Madrid), Andrea M. Maccarini (Univ. Padova), Gabriele Pollini (Univ. Trento), Douglas Porpora (Univ. Drexel Filadelfia, Usa), Riccardo Prandini (Univ. Bologna), Masamichi Sasaki (Univ. Tokyo, Giappone), Lester Salamon (Univ. Johns Hopkins, Baltimora, Usa), Ivan Svetlik (Univ. Lubiana, Slovenia), Gunther Teubner (Univ. Francoforte, Germania), Helmut Willke (Univ. Zepelin, Konstanz, Germania).

La collana si propone di approfondire e sviluppare tematiche, sia generali che specifiche, concernenti la sociologia come «scienza della società», nei suoi vari aspetti e dimensioni, in particolare per quanto riguarda le sue applicazioni al vasto campo delle politiche sociali. La politica sociale è qui intesa come «momento riflessivo» della sociologia in quanto sapere teorico-pratico.

Sia nelle società cosiddette avanzate o complesse, sia nelle società cosiddette in via di sviluppo o «diverse», gli orientamenti a costruire una «società del benessere a dimensione umana» comportano connessioni sempre più significative fra sociologia e politica sociale, e indicano una tendenza storica che è al centro degli interessi scientifici della collana. Le analisi, sia teoriche sia empiriche, così come i processi di formazione e apprendimento, dipendono ogni giorno di più da relazioni strette fra momento interpretativo della realtà sociale e azione-intervento sociale. Per questo, la collana dà particolare rilievo ad un modo di intendere e praticare la sociologia come sistema di osservazione-diagnosi-guida relazionale dei processi sociali.

La collana si concentrerà soprattutto sui processi di mutamento e di innovazione sociale. Nel porre particolare attenzione alle fenomenologie sociali emergenti, essa intende non solo fornire interpretazioni e spiegazioni dei fatti sociali, in una prospettiva che non dimentica la dimensione storica dei problemi, ma anche riflessioni su esperienze e orientamenti di carattere operativo, nella consapevolezza che la sociologia, nonostante tutte le crisi periodiche, viene assumendo una valenza sempre maggiore come sapere fondamentale per orientarsi nel mondo contemporaneo. Per rispondere alle esigenze conoscitive, operative e formative, la collana si articola in tre sezioni: 1. Opere generali, 2. Ricerche, 3. Manuali e testi didattici.

La collana prevede per ciascun testo la valutazione preventiva di almeno due referee anonimi.

I lettori che desiderano informarsi sui libri e le riviste da noi pubblicati possono consultare il nostro sito Internet: *www.francoangeli.it* e iscriversi nella home page al servizio “informazioni” per ricevere via e-mail le segnalazioni delle novità o scrivere, inviando il loro indirizzo, a: “FrancoAngeli, viale Monza 106, 20127 Milano”.

Ivo Colozzi, Carla Landuzzi,
Daria Panebianco

“SE MI TOGLIETE IL GIOCO DIVENTO MATTO”

Una ricerca sul gioco d'azzardo
a Bologna

FRANCOANGELI

Il volume è stato pubblicato con il contributo della



In copertina: Ermes Rigoni, *Interrelazione*, chine e tempere su tela, 1984;
per gentile concessione dell'autore

Copyright © 2017 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy.

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore. L'Utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni della licenza d'uso dell'opera previste e comunicate sul sito www.francoangeli.it.

Indice

1. Il gioco d'azzardo come fenomeno sociale , di <i>Carla Landuzzi</i>	pag.	7
1. Gioco d'azzardo: una logica pervasiva	»	7
2. Il gioco al di là di una dimensione progettuale	»	10
3. Gamification diffusa: cambiano gli scenari urbani e le modalità di gioco	»	13
4. Il Caso e l'Abilità e il loro controllo	»	16
2. Il contributo della sociologia allo studio del gioco d'azzardo , di <i>Ivo Colozzi</i>	»	21
1. La costruzione del campo: temi e approcci	»	21
2. Un tentativo di sistematizzazione del ruolo della sociologia nell'analisi e trattamento del gioco problematico: il contributo di Bernhard	»	26
3. Una lettura in chiave di sociologia pubblica: il contributo di Volberg e Wray	»	35
4. Le ricerche empiriche che utilizzano la network analysis	»	42
3. Essere catturati dal gioco: l'analisi dei questionari e delle interviste , di <i>Carla Landuzzi</i>	»	49
1. Gioco d'azzardo: crescita del fenomeno	»	49
2. Il gioco d'azzardo a Bologna: la nostra ricerca	»	51
3. I percorsi messi in gioco	»	63
4. Non più giocatori tipo	»	72
5. Le giocatrici	»	76
6. Giochi sempre più additivi in una società additiva	»	77
7. La seduzione del gioco	»	81
8. La promozione dei giochi d'azzardo e nessuna informazione sui costi e sui rischi	»	90
9. "Ci sei tu e la tua Slot"	»	103

4. Reti di sostegno e gioco d'azzardo, di <i>Daria Panebianco</i>	pag.	105
1. Premessa	»	105
2. Il ruolo delle relazioni sociali nel gioco d'azzardo	»	111
3. Dimensioni della rete sociale: procedure utilizzate e misure costruite	»	115
4. Risultati dell'indagine: le reti di sostegno di giocatori d'azzardo patologici	»	119
5. Conclusioni	»	123
Riferimenti bibliografici generali	»	127

1. Il gioco d'azzardo come fenomeno sociale

di Carla Landuzzi

1. Gioco d'azzardo: una logica pervasiva

Il Gioco d'azzardo appare profondamente radicato nella natura umana, come viene confermato da ricerche archeologiche e antropologiche che ne hanno rilevato la presenza in ogni cultura sin dalla antichità, tuttavia mai come oggi ha assunto una così evidente pluralità di forme e di ricadute sulla vita delle persone.

Dalle prime fasi di vita, il gioco costituisce il percorso prioritario di progressiva strutturazione della nostra modalità di relazione con il mondo esterno, anche da adulti costituisce una vera e propria “oasi della gioia” (Fink 1987), simultaneamente luogo di evasione e condivisione, rifugio e partecipazione collettiva. Analogamente, nella storia il gioco d'azzardo ha rappresentato una modalità di intrattenimento e socializzazione. Già nel 3600 a.C. veniva praticato da Assiri e Sumeri, e numerosi riferimenti sono riportati, tra l'altro, nei testi dell'Antico e del Nuovo Testamento.

Il riconoscimento, e in certi casi l'utilizzo, del potere distruttivo ed anche compensativo del gioco accompagna da tempo le vicende umane. Sin nell'antichità è possibile rintracciare le prime testimonianze di un uso politico del gioco. L'introduzione dei giochi in Lidia, racconta Erodoto nelle *Storie*, ebbe come obiettivo di distrarre la popolazione dalle terribili conseguenze della carestia. Sempre da questo potere diversivo del gioco, prendono forma le considerazioni di Seneca e di Tacito sul ricorso alle *munera* (scommesse sulle corse delle bighe e dei combattimenti dei gladiatori) ai tempi degli imperatori Augusto, Caligola, Claudio e Domiziano, mirate a distogliere la popolazione dal prendere coscienza della propria situazione che avrebbe potuto portare a pericolose rivendicazioni.

Vari documenti ci informano della presenza di giochi d'azzardo anche nelle società caratterizzate da un notevole livello di sviluppo scientifico.

Tra gli stessi Greci troviamo i primi profili di giocatori eccessivi¹ e le prime indicazioni normative per proibire, o quanto meno contenere, la pratica del gioco. Diogene Laerzio nel primo volume della *Vita, dottrina e opinioni dei filosofi illustri*, descrivendo alcuni episodi di giocatori fa riferimento a Socrate e a Platone. Di questo ultimo si racconta che abbia rivolto alcuni rimproveri ad un soggetto che stava giocando a dadi. Questi gli fece notare che lo stava riprendendo per ben poca cosa, Platone gli rispose: “ma l’abitudine di giocare non è poca cosa”. Lo stesso Omero ci racconta come i soldati avessero posto il loro destino nelle mani della sorte, attraverso il gioco dei dadi, per scegliere colui che avrebbe sfidato a duello Ettore.

Forse uno dei primi casi di proposta di sradicamento del gioco d’azzardo dalla società lo troviamo nell’*Utopia* di Tommaso Moro, dove gli abitanti non avrebbero dovuto conoscere i dadi e altri giochi d’azzardo perché ritenuti pericolosi. Michel Labrosse, nella sua opera (Labrosse 1985), ci descrive differenti abitudini di gioco e presenze di gioco eccessivo nell’ambito di società localizzate in ogni parte del mondo, abitudini di gioco eccessivo che portavano anche a giocare tutti i propri averi, persino moglie e figli. Tuttavia, se da un lato, nei secoli scorsi, in alcuni contesti il gioco è stato oggetto di critiche e di riprovazione, dall’altro, ha indotto un cambio di considerazione nella misura in cui è stato visto, dai governanti, come fonte di entrate per le casse dello stato e di finanziamento per le proprie opere.

Viene tramandato da documenti antichi come nel gioco dei dadi e nel tirare a sorte, sia rintracciabile una forma “futilizzata” delle procedure oracolari e delle ordalie, tale interpretazione appartiene a una tradizione che considera il gioco come una forma, degradata e profanante, di forme anteriori di consultazione di potenze superiori, tramite oggetti originariamente sacri (Matysiak, Valleur 2003). Si tratta di modalità di giudizio e di assunzione di decisioni in casi in cui l’uomo si scopre impotente a prendere, da solo, delle decisioni e si affida alle potenze divine.

Secondo Neveux (1967), nei giochi d’azzardo e nelle scommesse si può rintracciare una sorta di residuo degli oracoli, per cui nel nostro mondo disincantato il gioco sarebbe diventato l’involucro svuotato di senso di pratiche di culto ormai abbandonate. Tuttavia è anche vero che il gioco non può costituire solo l’eco vuotata di senso di pratiche scomparse. Il grande suc-

¹ Molteplici sono i termini usati per indicare il giocatore diventato dipendente dal gioco (problematico, patologico, compulsivo). Utilizzerò il termine “eccessivo” per indicare giocatori che hanno problemi correlati al gioco d’azzardo.

cesso, che il gioco riscuote, può essere attribuito al fatto che costituisca una forma ri-creata e attiva, anche se incosciente, di nuova mantica.

Infatti, il gioco, attraverso il tempo, e adattandosi a società e culture, ha assunto, a volte, un significato quasi magico e vaticinatorio, in un complesso equilibrio tra svago gioioso e drammatica dipendenza.

Il rapporto tra giochi d'azzardo e società contemporanea si colloca all'interno di una dialettica complessa. Notiamo che in ambiti sempre più numerosi prevale la presenza di una logica del gioco. Nel settore educativo e formativo si parla di educare intrattenendo e divertendo, pure l'economia e la finanza si basano sul "gioco" (giocare in borsa, finanza creativa) e su modelli di consumo caratterizzati da elementi ludici. Il lavoro stesso è pervaso da modelli di gestione e di organizzazione in cui la componente ludica e creativa è centrale.

La logica del gioco, sia pure in modo non diretto e visibile, coinvolge, anche, comportamenti apparentemente estranei, o lontani, al divertimento o all'intrattenimento puramente ludico. La nuova era sembra portare in primo piano il gioco, in un tentativo di colonizzarlo in tutte le sue varie espressioni e manifestazioni per trasformarlo in qualcosa di vendibile (Rifkin 2000, 2010).

Pure dal punto di vista della percezione sociale della temporalità, si notano cambiamenti significativi. Il così detto "tempo dominante" del lavoro sembra attenuare la sua centralità, mentre il "tempo libero" si è venuto trasformando in una occasione e in una preziosa opportunità. Se il gioco, e il giocare, nella economia culturale attuale, sta diventando significativamente importante, è pur vero che il significato e la funzione socioculturale del gioco non è più la stessa. E questo in ragione di una serie di trasformazioni, soprattutto di tipo tecno-culturale. In tal senso la logica del gioco condiziona quella modalità di rapportarsi al mondo circostante per tentativi ed errori, secondo il *principio della reversibilità* (La Porta 2004). Il giocatore nella sua realtà ludica sa che, in caso di errore o di sconfitta, può resettare tutto e ricominciare dall'inizio. È una strategia che si tende a riportare e a diffondere in contesti comunemente estranei al gioco.

La diffusione di un consumo di gioco d'azzardo nella società contemporanea sembra trovare sostegno nella ricerca di modalità di risposta, non necessariamente problematiche o disfunzionali, a desideri e a ruoli non raggiungibili altrimenti o, comunque, non esprimibili.

2. Il gioco al di là di una dimensione progettuale

La letteratura conferma che le generazioni recenti risultano caratterizzate da una riduzione, anche drastica, della capacità di sedimentare contenuti appartenenti al vissuto individuale e collettivo, si parla di atrofia o esproprio dell'esperienza (Agamben 2001, p.5). Le attuali caratteristiche sono da riportarsi non tanto a mutamenti di prospettiva (un ritorno al passato o un recupero di modernizzazione), quanto, proprio, ad una assenza o a un venir meno di prospettiva temporale.

Le linee di tendenza evidenziano uno *schacciamento sul presente* che comporta un indebolimento della memoria collettiva, come pure un indebolirsi della capacità progettuale, del proiettarsi in un futuro che non sia solo quello immediato (Cavicchia Scalamenti, Pecchinenda 2007).

La nuova tipologia identitaria, che appare emergente, è costituita dai *nomadi postmoderni* che vagano tra luoghi non connessi, e sono diversi dai loro antenati *pellegrini*. La diversità, anche piuttosto netta, si situa nella sconnessione dello spazio-tempo di segno opposto alla integrazione della tela spazio-temporale su cui sono tessute le identità dei pellegrini. I *pellegrini* scelgono la loro destinazione e in relazione ad essa progettano di conseguenza l'itinerario della loro vita.

I *nomadi*, diversamente, si spingono con l'immaginazione non oltre il successivo punto di sosta della carovana (Bauman 1999). Ambedue si occupano della costruzione delle loro identità, però per i nomadi si tratta di *identità momentanee*, per l'adesso, hic et nunc. Questa nuova tipologia di nomadi non lega lo spazio-tempo, si muove attraverso di esso. In una vita composta da momenti uguali, non ha senso parlare di prospettive, di progetti. Ogni presente conta, molto o poco, quanto ogni altro. Quello che il presente può offrire lo offre ora, adesso, fino a che è possibile, fino a quando il "presente presente" verrà messo da parte da qualche altro "presente del domani" (Bauman 1999).

In ragione di ciò, la vita diventa una successione di determinazioni che si auto elidono, in cui svanisce ogni modello di riferimento passato (evaporazione dell'esperienza), e si perde ogni prospettiva con la capacità di rappresentarsi il futuro come progetto. Il tempo lineare, irreversibile e prevedibile, il tempo prospettico della modernità è impleso in ambiti sempre più estesi della società.

Il mutamento della percezione temporale porta a quello che è stato definito come *presentificazione*, elemento cruciale per la formazione e la diffusione della società della rete (Castells 2002). Non si tratta solo di una relativizzazione del tempo in riferimento ai contesti sociali, si tratta di una fon-

damentale trasformazione della percezione temporale che porta a una temporalità non ciclica, ma casuale; non ricorsiva, ma incursiva. Quindi, un tempo senza tempo, che usa la tecnologia per sfuggire ai contesti della sua esistenza e per appropriarsi in modo selettivo di qualsiasi valore ciascun contesto possa offrire al sempre-presente (Castells 2002).

Si delineano alcune ricadute significative sul modo di vedere la realtà, che risultano correlate con la costruzione dei giochi, tra queste la simultaneità e l'atemporalità. "Un tempo senza tempo, il rimescolamento dei tempi [...] crea un collage temporale in cui non solo i generi si mischiano, ma il tempo diventa sincronico su un orizzonte piatto, senza inizio, senza fine, in assenza di sequenza"(Castells 2002, p. 496).

Nel nuovo contesto culturale, il riferimento non è a un flusso lineare e irreversibile, caratterizzato dall'idea di progresso, diversamente stiamo immergendoci in un orizzonte indifferenziato, che dipende dagli impulsi e dai bisogni dei fruitori, a loro volta condizionati dalle decisioni dei produttori tecno-economici. In questa compressione del tempo, che porta alla scomparsa della sequenza temporale, del codice prospettico, si impone una *visione ego-centrata* della realtà in cui l'individuo si svincola sia dal riferimento esperienziale, sia dalla progettualità, in una presentificazione che diventa uno *spazio libero da limiti, da fatiche e da principi di realtà*.

In questo orizzonte sociale e culturale, svuotato, con specifiche caratteristiche spazio-temporali, irrompe il ludico incarnato nella forma ideale dei giochi (Pecchinenda 2010). L'idea di gioco è secondo Ortega y Gasset (1986) l'arte o la tecnica per sfuggire, sottrarsi a questo mondo in cui si vive, per rifugiarsi in *un altro irreal*. In tal senso il gioco può rappresentare, per alcuni, un mondo altro e parallelo, con una specifica dimensione spazio-temporale, contrapposto ad un mondo governato da razionalità di mercato. Un mondo, quindi, *altro* che permette di vivere una avventura in cui non è possibile interrompere l'agire o prendere decisioni non dotate di conseguenze reali.

L'esistenza umana è caratterizzata da un singolare futurismo (Fink 2008), ossia da un impulso, da una proiezione verso il domani che ci porta a percepire il presente come una sorta di fase di passaggio. Diversamente dagli altri esseri viventi, l'uomo è portato a domandarsi sul senso oscuro del suo essere qui. Ogni risposta, o ogni tentativo di risposta, in tale senso, significa porre uno *scopo finale*. Anche se in linea di massima, ciò accade senza esplicitazione, ogni azione è guidata da una rappresentazione di ciò che per ognuno è il *sommo bene*.

Nella quotidianità vengono perseguiti scopi frammentati e parziali, che portano alla costruzione di uno scopo finale e trovano la loro unità in quello

che ognuno ritiene essere lo scopo ultimo. Indubbiamente, tale prospettiva è caratterizzata da inquietudine e incertezza, proprio una *tormentata incertezza* è il tratto distintivo di uno stile di vita proiettato verso il futuro dell'uomo.

Totalmente altro, da questa dimensione futuristica, è il gioco, che non si lascia includere in una *architettura di scopi*, né assume una funzione in vista dello scopo finale. Il giocare si estranea dalla traiettoria di vita e dal suo incalzare verso il futuro, per assumere il carattere di un "adesso", "ora", un autonomo "presente". Giocando, veniamo liberati dalla quotidianità della vita, come emerge, peraltro, dalle narrazioni dei giocatori, veniamo trasportati su di un altro pianeta, come espropriati dalla nostra quotidianità.

Tuttavia, la dinamica del gioco non è in modo esaustivo un agire privo di scopo, in quanto i singoli momenti del corso del gioco hanno specifici e propri scopi che si armonizzano tra di loro. L'azione del gioco ha obiettivi interni a sé, per cui lo scopo immanente del gioco non rimanda progettualmente ad uno scopo finale, come può avvenire nelle altre azioni umane. L'autosufficienza e il *sensu circolare dell'azione di gioco* interrompe la continuità e si stacca dal riferirsi della nostra vita a scopi finali: c'è una distanza e una frattura. Non è direzionato, come gli altri fenomeni, da un comune tendere a uno scopo finale. Sta accanto, di fronte agli altri fenomeni della vita. Il gioco costituisce *un'oasi strana*, un momento di quiete, regala il *presente* (Fink 2008). Interrompe la continuità, appunto, una continuità che implica scopi finali.

Il gioco d'azzardo annulla ogni impegno programmatico per ricercare esclusivamente, in modo reiterato, una azione che ha perso i caratteri della giocosità. Questo piacere del gioco è un piacere singolare difficile da comprendere, assorbe in sé la profonda tristezza e la sofferenza abissale, sconvolge in modo spaventevole e inebriante. Si attiva una escalation che porta da una fruizione informale e ricreativa del gioco a un consumo eccessivo. Ed è proprio qui il segnale non tanto, e non solo, di una contraddizione nei consumi, ma di un disagio sociale e di un ineludibile bisogno di speranza della persona.

Nel complesso, in una prospettiva di senso, ricorda Marc Valleur (2006), il gioco d'azzardo rinvia alla prova del giocatore dostoevskijano che attraverso l'azzardo interroga le grandi entità parentali, interroga il destino, la fortuna. In questa prospettiva l'azzardo può configurarsi come un nuovo orizzonte in cui investire la propria ricerca di senso. Come riprenderemo anche in seguito, per i giocatori la sfida alla "macchina della fortuna" costituisce punto centrale e prioritario, non solo come sequenza.

L'importante, per i giocatori, è la grande sfida al caso, e, con il caso, al destino, alla fortuna.

Da un lato, la desoggettivazione e la meccanizzazione dell'esistenza, attraverso l'instaurarsi di una dipendenza fisiologica, dall'altro, la ricerca del senso, espressa con lo sforzo del soggetto di riprendere in mano la propria vita, anche attraverso modalità violente e disfunzionali di interrogare il proprio posto nel mondo. Nelle biografie dei giocatori eccessivi emergono queste forze antagoniste che vengono rimodellate e declinate secondo modalità individuali.

3. Gamification diffusa: cambiano gli scenari urbani e le modalità di gioco

Profondamente mutato, e in continuo cambiamento, è lo skyline urbano. Svettono palazzi e insegne di sale da gioco. Scompaiono i piccoli negozi accerchiati e soffocati dalle grandi catene commerciali. Si diffondono i negozi di "compro oro", si aprono sale per il gioco d'azzardo e le scommesse, come pure gli uffici delle finanziarie che promettono tassi di interesse vantaggiosi sui prestiti effettuati.

I giochi d'azzardo e le sale da gioco hanno attivato uno straordinario e insuperabile processo di destabilizzazione della realtà sociale e territoriale che si depaupera e si degrada quando una nuova sala giochi diventa, appunto, uno dei principali centri di aggregazione per gli abitanti di un quartiere o di una periferia.

La strada, luogo che nel passato poteva rappresentare uno spazio oscuro e temuto, lontano ed estraneo, ma anche si strutturava come spazio di incontri e di socializzazione, come pure luogo di interventi sociali ed educativi, oggi si configura e prende forma come luogo-strada in cui si dipanano azioni prive di senso. Una strada che, nell'immaginario, come sottolinea Mauro Croce (1997), non è più la *road* di Kerouac e di tanta filmografia, letteratura e musica che proponeva una immagine legata al viaggio, alla ricerca e agli spazi infiniti. E, neppure, si configura come *street* urbana, luogo di conflitto e di rivolta e, forse, nemmeno come le *avenues*, con la perdita di senso e la solitudine tra la folla.

Più realisticamente, la strada si con-forma luogo di fuga e di obnubilamento, ricercati nei supermarket dell'azzardo, luoghi di claustrofobia che ti portano verso "l'oasi felice" del gioco. Sul territorio, prende forma questa radura spaziotemporale del mondo irreal del gioco, la cui irrealtà è prodotta, paradossalmente, però con mezzi reali. La "scena" del gioco d'azzardo

necessita del tempo, ma il tempo che viene rappresentato appartiene ad un regno immaginario che non collima con il tempo della quotidianità, così come lo spazio non coincide con lo spazio. In tal senso, l'aspetto sensibile si mescola con l'apparenza e il mondo del gioco diventa un ambito particolare, una sfera spaziotemporale che attrae e ci libera dai vincoli. Contemporaneamente ci trasforma. L'azzardo ha sfondato i confini che lo separavano dalla vita quotidiana, manipolando in nuove forme la propensione ad "essere altro". Fagocitando ogni luogo di incontro e di prossimità e rafforzando la sua capacità di capitalizzare i flussi, l'azzardo sta assumendo una forma particolarmente aggressiva (Dotti, Esposito 2016).

Se è confermato da studi e ricerche l'incremento complessivo del "sistema azzardo", individuare la percentuale dei giocatori eccessivi può costituire una elaborazione più complessa, in ragione sia delle caratteristiche del fenomeno, che può risultare anche sommerso, sia per la definizione di giocatore patologico e problematico che può presentare anche sensibili livelli di arbitrarietà. Una tra le difficoltà, riscontrate dagli studiosi di gioco d'azzardo, è stata il definire in modo esaustivo sia il profilo del giocatore, sia il percorso di caduta nella patologia, infatti in letteratura i giocatori, con scommesse notevolmente frequenti e perdite di grosse somme di denaro, sono stati classificati secondo varie modalità (Lorenz 1989; Blaszczynski 2000).

In tal senso, non va, inoltre, sottovalutato il tempo di osservazione (timeline), ossia, la distinzione tra giocatori in cui si sono evidenziati i problemi del gioco eccessivo nel corso della vita, oppure, esclusivamente, solo nell'ultimo anno di osservazione.

Oltre una variazione quantitativa del fenomeno che, nonostante difficoltà metodologiche di misurazione, costituisce un dato importante, vorremmo sottolineare come, nel giro di poco tempo, si sia innescato anche un processo di *cambiamento qualitativo*. Non si tratta, però, di una intensificazione del vecchio azzardo, ma di una qualità nuova *persuasiva ed intrusiva*, sia nelle nuove reti, sia nelle tecnologie; in ragione di ciò si afferma una potenza espansiva e di rete senza precedenti. Si tratta di un *azzardo di massa* tecnologicamente e post-industrialmente diffuso, con forti supporti tecnologici e complessivamente orientato al controllo integrale del soggetto.

Si stanno costruendo generazioni di persone sempre più capaci di "tecnomediare" la relazione, di entrare l'uno in relazione con l'altro esclusivamente attraverso una tecnologia. Ne consegue una minore propensione ad entrare in relazione con l'altro attraverso processi empatici e ad attivare comportamenti solidaristici. La tecnologia, trasformandosi in un mondo da abitare, diventa pertanto una estensione del nostro cervello, dei nostri mon-

di cognitivi, affettivi ed emotivi. Si configura una tecnologia potente, ma anche estremamente esigente, al servizio di una ludocrazia (Dotti, Esposito 2016), ossia un fenomeno sociale e culturale che, trasformando tutto in azzardo, annulla non solo le potenzialità comunicative e comunitarie del gioco, ma l'umano in quanto tale.

Da un gioco lento, si è passati ad un gioco tecnologicamente più veloce e pressante, che non lascia tempo per riflettere e per esprimere una azione di scelta, per cui il soggetto è trascinato da potenti stimoli alla continuazione del gioco e si trova prigioniero di una *coazione a ripetere*. Il gioco delle carte, per esempio, richiedeva una forte manualità, attualmente superflua, in quanto il gioco è tecnologico, è sufficiente sfiorare un tasto o il monitor. Il gioco, inoltre, rientrava nei rituali delle feste e dei ritmi della vita, era espressione di un contesto comunitario, era legato ad una cultura del territorio, per cui ogni paese aveva, per esempio, il suo gioco delle carte. Ora è globale, il Bingo lo trovo qui, come da un'altra parte del mondo. Progressivamente, si è de-ritualizzato ed è diventato oggetto di consumo. Aveva una capacità socializzante, creava "luoghi" di incontro e di relazione, ora c'è il *soggetto solo* davanti ad una macchinetta già programmata. Complessivamente, se prima ci si divertiva a giocare a carte insieme, ora gli individui giocano da soli contro un algoritmo, in tal senso il gioco da *sociale* è diventato *asociale*.

Nel passato, c'era una *visibilità sociale* del gioco, era confinato in luoghi dedicati e si richiedeva un riconoscimento del soggetto, anche con l'esibizione di un documento, ora, per certi aspetti è *invisibile*.

Dal punto di vista della accessibilità sono avvenute importanti modifiche, se nel passato l'accesso poteva essere riservato e chiuso per certe professioni, tale carattere si è decisamente trasformato, arrivando ad un abbassamento, sia temporale sia spaziale, *dell'accessibilità*. C'era un tempo, un orario per giocare, ora, in ogni momento, posso trovare luoghi aperti e, comunque, è sufficiente una connessione per giocare online. La dimensione spazio-temporale del gioco d'azzardo ha spezzato i propri confini, è diventata assolutamente accessibile.

Anche dal punto di vista della complessità, si è verificato un processo di *semplificazione* del funzionamento del gioco, arrivando ad un solo sfioramento di pulsante per attivare un gioco. Inoltre, la riscossione del premio, in passato non immediata, si è trasformata, oggi, in una disponibilità, sia pure parziale, ma immediata di denaro. Disponibilità che induce a non interrompere le fasi di gioco, che da lento è diventato *velocissimo*.

Non dobbiamo tralasciare una significativa evoluzione sia dell'offerta, sia del consumo di gioco d'azzardo, che avviene, non solo e non tanto, a

livello di incremento quantitativo di giochi o di spazi messi a disposizione o di minore soglia di accesso, ma avviene come costruzione di giochi con caratteri di *maggior additività*.

Ne consegue uno scenario costituito da una *finanziarizzazione estrema dell'esistenza* con vite umane a *debito continuo* e un sociale ridotto entro schemi di gioco.

4. Il Caso e l'Abilità e il loro controllo

Una significativa definizione e categorizzazione dei giochi è stata introdotta da Caillois (1981). Per cui i giochi potrebbero essere distinti in quattro categorie: giochi di *competizione* (agon), di *travestimento* (mimicry), di *vertigine* (ilinx) e giochi affidati al *caso* (alea). I giochi di alea, diversamente da quelli di agon, si basano sul caso, per cui la vittoria o la perdita non sono riferibili all'abilità o meno del giocatore. I giochi di alea, quelli di azzardo, sono giochi tipicamente umani, diversamente dalle altre categorie che si trovano anche tra gli animali. Infatti, questi non sono in grado di immaginare una potenza astratta e insensibile, alla cui decisione sottometersi anticipatamente per gioco e senza reagire (Caillois 1981). Sottometersi intenzionalmente ad un pronunciamento del fato, rischiando su questo somme di denaro, costituisce un atteggiamento che richiede capacità di rappresentazione e di speculazione, di cui può essere in grado solo un pensiero oggettivo e calcolatore. Nei giochi di agon, l'esercizio e la ripetizione possono contribuire a migliorare le performance e, quindi, può aumentare le probabilità di vittoria, diversamente, nei giochi d'azzardo, l'abilità non costituisce un valore accessorio e può essere anche fuorviante. Il ritenere che la vincita dipenda dalla abilità induce a pensare che sia necessario insistere per migliorare le proprie abilità e vincere, ma così non è.

Anche Caillois, come Huizinga, (1982), sottolinea come il gioco debba essere una attività libera, separata, improduttiva, regolata. In assenza di queste condizioni non si può parlare di gioco. Ha bisogno delle sue regole e, se queste non vengono rispettate, si esce dal gioco, in tal senso il gioco può costituire una attività formativa ed educativa, anche con la presenza di una certa dose di incertezza che gli dà emozione. Diversamente dal lavoro o dallo studio, il gioco non deve produrre, è una realtà improduttiva, altrimenti non è più gioco. Soprattutto è una attività libera, la costrizione al gioco cambia la natura dell'azione che, quindi, diventa altra cosa. Se l'attività diventa coatta, sulla base di un eccesso o di una dipendenza, il gioco non è più tale.

Per definire il gioco d'azzardo, secondo alcuni autori (Ladouceur, Sylvain, Boutin, Doucet 2003), debbono essere presenti tre condizioni: il giocatore deve scommettere del denaro od un oggetto di valore; la scommessa, una volta giocata, non può essere ripresa ed, infine, l'esito del gioco dipende dal caso.

È questo, il *caso*, il punto centrale, che implica l'impossibilità di controllare il risultato di un evento, per cui *l'imprevedibilità* domina l'intera situazione.

La stessa definizione legale indica come giochi d'azzardo quelli in cui ricorre il fine di lucro e la vincita, o la perdita, è interamente, o quasi interamente, aleatoria. In ragione di ciò, perché un gioco possa definirsi d'azzardo è necessario che siano presenti due requisiti essenziali, uno di carattere soggettivo, consistente nel fine di lucro da parte della persona che lo esercita. L'altro requisito, di carattere oggettivo, consiste nella aleatorietà della vincita o della perdita, presente nella natura stessa del gioco.

Rimane centrale l'ambiguità insita nel termine "gioco" e "azzardo". Se, da un lato, le normative sottolineano che trattasi di gioco d'azzardo quando ci sia una presenza preponderante del "caso" sull'"abilità", dall'altro, questa asserzione sfuma in una varietà di declinazioni operative che, di fatto, rendono il concetto poco chiaro, probabilmente a causa di un ambiguo giudizio su quando sia da ritenersi preponderante la presenza del "caso" sull'"abilità".

Alcuni apparecchi sono definiti (come il gioco del Bingo, per esempio) finalizzati all'intrattenimento e non al lucro, in pratica viene allontanato il focus della questione dall'asse semantico *caso/abilità*. Tralasciamo gli artifici tecnici utilizzati e sui dubbi che possono sorgere, relativamente all'uso delle proprie abilità nei tempi, sempre più veloci, di una Slot o nelle modalità di estrazione del Bingo. Oscillando tra norme poco chiare e vere e proprie schizofrenie definitorie, l'ambiguità si innesca là dove si tenta una distinzione tra gioco d'azzardo, in quanto tale, e altri giochi che, in ragione dell'esiguità della cifra puntata, non costituiscono un pericolo per l'ordine pubblico. In tal senso, può risultare interessante la riflessione di Ladouceur, secondo il quale, nella misura in cui i giochi d'azzardo sono stati visti dai governanti come una fonte inattesa e quasi inesauribile di fondi, hanno acquisito una specie di patente di nobiltà (Ladouceur, Sylvain, Boutin 2000).

La possibilità di vincere è la condizione di qualunque gioco d'azzardo. Pur variando da gioco a gioco, una alta percentuale della posta giocata finisce nelle mani dell'organizzatore, per cui non si tratta del modo migliore di investire. Nonostante ciò, si persiste nel gioco.

Ellen Langer (1983) sostiene che chi gioca d'azzardo sviluppa una forte capacità percettiva illusoria di saperlo controllare. Il giocatore fa, quindi, appello a tutte le sue capacità per costruire strategie al fine di riuscire a condizionare e a vincere "il caso", al punto da sovrastimare le sue probabilità oggettive di vincere. Per esempio, come raccontano alcuni giocatori, con l'annotarsi sistematicamente tutti i numeri che escono e individuando delle ricorsività, oppure imprimendo un lancio forte e rapido oppure lento e dolce per ottenere un determinato punteggio. Questa illusione di controllo si può ritrovare nelle lotterie, giochi tra i più popolari perché accessibili a tutti e governati da regole facili. Nelle lotterie pseudo attive, in cui il giocatore sceglie i numeri da giocare, nella misura in cui aumenta il suo ruolo attivo, si rafforza l'illusione di poter avere in pugno la situazione, diversamente avviene nelle lotterie passive, in cui il numero è già stampato sul biglietto. Dal punto di vista puramente obiettivo, la scelta delle cifre del biglietto non aumenta le probabilità di vincita, poiché ogni estrazione è indipendente dalla precedente.

Nelle narrazioni i giocatori, in linea di massima, affermano con convinzione che non avrebbero cambiato in nessun modo la sequenza di numeri sul biglietto, neppure scambiando il proprio con un numero maggiore di biglietti, aventi il numero già stampato determinato a caso. I numeri, per esempio, vengono scelti con grande attenzione, secondo rituali scaramantici che portano a comporre le proprie combinazioni preferite (date importanti nella propria biografia, numero a cui si resta fedeli, serie di cifre tratte da manuali,...).

In quanto esseri razionali dovremmo trovarci in difficoltà a riportare al caso la spiegazione di un avvenimento, ci riferiamo ad esso, forse, quando una situazione tocca i limiti delle nostre competenze, oppure quando abbiamo a che fare con un fenomeno del tutto inusuale. In riferimento a ciò, va sottolineato che alcune ricerche scientifiche dimostrano che non siamo capaci di comporre sequenze casuali di numeri, anche se siamo intenzionati a farlo. Viene sottolineata l'incapacità di produrre sequenze aleatorie, in quanto senza rendersene conto si fa riferimento ai numeri appena scritti. Come pure si verifica la tendenza a evitare le ripetizioni, al punto da produrre un numero eccessivo, e quindi non più casuale, di alternanze (Ladouceur et al. 2003). Questo tipo di distorsione cognitiva è collegato al fatto che si è incapaci di tener conto dell'indipendenza degli eventi. Tale punto critico è importante per comprendere la dinamica del giocatore, nello specifico, del giocatore eccessivo.

Nella maggioranza dei casi, chiedendo ai giocatori di generare delle sequenze, per esempio di testa o di croce, vediamo che si basano sugli avven-

nimenti precedenti per predire l'avvenimento successivo. Se, da un lato, almeno sul piano teorico, viene compreso il concetto dell'aleatorio, dall'altro, nella situazione di gioco, si cerca di controllare l'andamento del gioco, tenendo conto dei numeri apparsi nelle estrazioni precedenti (Cano-va, Rizzuto 2016).

La domanda cruciale è, appunto, quale è l'interpretazione personale del gioco che spinge il giocatore ad assumere un rischio finanziario sempre più consistente, nonostante le perdite subite. Si ritiene, sulla base di numerose osservazioni, che l'attività cognitiva del giocatore soffra di una distorsione, che induce a errori di valutazione della realtà.

Le percezioni errate e devianti dei giocatori si basano su un elemento ricorrente, ossia l'associare avvenimenti indipendenti gli uni dagli altri, al fine di prevedere il risultato del gioco.

Anche se, teoricamente e intuitivamente, sappiamo che non possiamo controllare il caso, alcuni giochi esercitano una forte attrattiva in questo senso, facendoci credere che è possibile esercitare una influenza sul gioco, per esempio fermando la macchinetta a soldi in un certo momento o in un certo modo. Oppure, nella stessa ottica, vedere sul display della macchina tre simboli vincenti su quattro, può dare al giocatore l'impressione di trovarsi molto vicino alla vincita. In ragione di ciò, si rinforza il desiderio di continuare perché si ritiene che la sorte ci stia indicando che siamo sulla buona strada per riuscire ad addomesticarla.

Nel complesso, il potenziale attrattivo di un gioco può variare in relazione alle specifiche caratteristiche, nel caso in cui l'agire del "caso" sia percepito come meno condizionabile può risultare meno attraente; là dove, invece, il giocatore ha l'impressione, ovviamente illusoria, di avere più possibilità di controllo e di essere padrone di guidare il gioco, risulta più incentivato.

Inoltre l'influenza attrattiva sulle abitudini di gioco si declina, oltre che sulla possibilità di eseguire delle scelte, sulla velocità di esecuzione del gioco, sulla complessità apparente del gioco stesso, sul numero di poste quasi vincitrici.