

## Il gioco d'azzardo

BARBATELLI ADOLFO

### Il gioco d'azzardo: una definizione operativa

Per iniziare il discorso sul gioco d'azzardo<sup>1</sup> utilizzerò una definizione provvisoria del fenomeno.

Il gioco d'azzardo è una sottocategoria del gioco d'alea<sup>2</sup>, ovvero quella tipologia di giochi la cui attrazione consiste nell'indovinare (o nel venire a conoscenza di) un evento futuro o delle modalità in cui questo evento accadrà. Nella sua versione più semplice il gioco d'alea per eccellenza è sfogliare i petali della margherita, azione che si compie per il solo gusto di vedere cosa dirà questa azione a chi lo compie. Di conseguenza il gioco d'alea ha la caratteristica che può essere giocato dal giocatore anche solo con se stesso, per il solo gusto di indovinare, con il piacere derivante dal gusto di aver indovinato il futuro o di aver compreso come si sta verificando un avvenimento del presente. Quando, sia per motivi attinenti alla forma del gioco (persone che abbiano un ruolo nel gioco della previsione) che per l'entrata in gioco di un'altra parte *immaginata* (la divinità alla quale si chiede il responso), il gioco d'alea assume una forma più elaborata, questa azione si arricchisce di elementi che hanno però bisogno di una struttura e di regole per coordinarsi. Esempi di queste più complesse modalità attengono a tutto il campo dei giochi delle sorti, della vaticinazione e degli oracoli. Le sorti sono una "forma di divinazione deduttiva o sperimentale che interpreta il risultato casuale di un movimento impresso dall'uomo a un qualche oggetto: dadi, bacchette di legno disegnate o intagliate, sassolini, fave bianche o nere, ecc. Essi, agitati dalla mano dell'uomo, o dentro un'urna, vengono fatti cadere o al suolo o sopra a una tavola coperta di segni o anche nell'acqua. La loro disposizione in seguito alla spinta è ritenuta proveniente dalla divinità e ha pertanto il valore di un responso<sup>3</sup>. Il gioco delle sorti implica quindi l'uso di oggetti rituali, la presenza di una divinità da interrogare e la presenza di una o più persone che mettano in essere il gioco. Ma soprattutto è il modo

di combinarsi di questi elementi a creare un gioco, ovvero a creare una struttura fissa di regole che caratterizzino quel gioco e che permettano il suo ripetersi nelle stesse forme nel tempo.

Definisco invece *d'azzardo* un gioco nel quale *due o più parti* concorrono a mettere insieme una *posta* che, secondo delle *regole* stabilite tra loro, viene redistribuita in prestabilite proporzioni a seguito del verificarsi o no di un *evento* qualsiasi scelto dalle parti. Quindi, perché ci sia gioco d'azzardo, quattro sono gli elementi imprescindibili:

1. due o più parti che vogliono scommettere
2. una posta da vincere
3. delle regole per stabilire in che modo e rispetto a cosa debba avvenire la redistribuzione della posta
4. il verificarsi di un evento e le modalità di come accade quest'evento

La differenza tra gioco d'alea e gioco d'azzardo sta nella esteriorità del fine del gioco d'azzardo. Mentre il giocatore di giochi d'alea, coerentemente con la definizione di Gioco, trova la sua gratificazione nel gioco stesso, il gioco d'azzardo ha un fine esterno, la *posta* in gioco. Ipotizzo che il gioco d'azzardo sia un particolare gioco d'alea che ha un fine ulteriore, ovvero la vincita della posta. La gratificazione tipica del gioco d'alea è solo una parte di quella del gioco d'azzardo perché, nell'indovinare l'andamento dell'evento sul quale ha scommesso, il giocatore ha sia la soddisfazione di vedersi baciato dalla fortuna, elemento attinente al gioco d'alea, o di riscontrare la propria competenza, il che è un elemento che attiene all'*agon*. Inoltre il gioco d'azzardo contiene anche un elemento di *ilinx*, rappresentato dalla forte emozione, dal brivido che prova il giocatore nello scommettere. Infine, in alcuni giochi d'azzardo che prevedono la possibilità di bluffare, come il poker, si può trovare anche l'elemento della *mimicry*. Quindi il gioco d'azzardo potrebbe essere la tipologia di gioco che prevede la combinazione delle quattro caratteristiche dei giochi di Caillois come ipotizza-

to da De Sanctis Ricciardone (cfr. BARBATELLI, A. UNA TEORIA DEL GIOCO, ANTROCOM, 2006)

Dalle molte varianti delle combinazioni e delle forme di questi giochi si può arrivare a definire praticamente ogni tipo di gioco come d'azzardo, fino ad includere nella definizione molti fenomeni che comunemente non vengono compresi in questa categoria. Un esempio è il gioco in borsa che è giocato da più parti, ha grosse poste da vincere, delle regole su vincite e perdite ed il cui andamento è legato al verificarsi degli eventi aumento o diminuzione del valore delle azioni. Ma è un gioco d'azzardo?

L'accostamento di questa attività, che appare del tutto seria, al gioco d'azzardo è resa evidente anche dalla stessa dinamica di *in-lusio* e *de-lusio* che la caratterizza. Infatti il mercato mobiliare è governato da due tipi di movimenti: la bolla speculativa (*in-lusio*) quando gli investitori investono in certi titoli facendone aumentare oltremodo il valore di mercato, ed il conseguente sgonfiarsi della bolla (*de-lusio*) che causa il ritorno dei valori a livelli normali. In questa dinamica chi ha investito sulla bolla ed è riuscito a vendere prima che il mercato cadesse, è riuscito ad avere degli utili. Ma questi utili sono stati guadagnati, o non è piuttosto una scommessa quella che l'investitore ha fatto su un titolo?

Ma allora qual è il criterio per stabilire se un'attività è un gioco e se questo gioco è d'azzardo? Le risposte non possono che essere molteplici perché molteplici sono i fattori ideologici, sociali, giuridici, culturali, ed economici che insieme contribuiscono a definire un fenomeno come gioco d'azzardo. Ed in questa varietà di argomentazioni molte sono le contraddizioni che vengono fuori quando si tratta di definire il confine tra ciò che è azzardo e ciò che non lo è, mentre altre contraddizioni emergono quando si fissano i confini tra i giochi d'azzardo legali ed illegali. Per analizzare una qualsiasi azione definita come gioco d'azzardo e per capire perché viene definito tale, andranno analizzate le implicazioni economiche

(quanto denaro si gioca in rapporto a quale reddito e a quanto tempo si investe nel gioco), etiche (rispetto a quali norme morali interiorizzate si giudica il gioco a livello individuale), giuridiche (qual è l'orientamento normativo pubblico ed esplicito, ovvero il dettato della legge in materia) e di ogni altro elemento concorra a formare questo giudizio. In conclusione, ogni giudizio sul gioco d'azzardo va analizzato nel quadro di quel sistema di risorse materiali ed immateriali di cui è composta ogni singola cultura, ed è solo in tale quadro che avranno un significato ed una sintassi le diverse forme di giudizio sul gioco d'azzardo.

L'altro aspetto peculiare del gioco d'azzardo è il suo rapporto con la teoria del Gioco, perché se il Gioco è azione fine a sé stessa per definizione, il gioco d'azzardo è un'azione che ha degli scopi esterni al gioco, ma anche degli scopi che, per quanto possano apparire esterni, vorrei dimostrare essere invece parte di quella gratificazione estetica che ogni giocatore cerca e trova nelle sue azioni ludiche. Con riferimento alla teoria del Gioco, forse possiamo collocare il gioco d'azzardo in un continuum che ha il Gioco ad un estremo e il mercato all'altro. Proverò a capire dove si possa collocare questo fenomeno così particolare tra i due estremi di questo continuum. Probabilmente la posizione esatta del gioco d'azzardo sarà determinata dal significato che socialmente viene attribuito al fenomeno, e ci troveremo dinanzi a diverse posizioni che varieranno in relazione ai fattori che nelle specifiche situazioni contribuiscono a creare il giudizio (spesso un pregiudizio) sul gioco d'azzardo. È significativo che molti attribuiscono il fascino del gioco d'azzardo alla possibilità di cambiamento della propria condizione economica che esso promette e che, tramite il gioco pubblico, diventa l'illusione di uno strumento irrazionale ma efficace di redistribuzione del reddito. Sull'efficacia del gioco come strumento per migliorare la propria posizione economica, può essere interessante paragonare questa azione fortemente individuale con un movimento collettivo per vedere cosa implicino come risultati dell'azione i due modelli. Una delle motivazioni più forti allo scommettere è dovuta al desiderio di ascesa non più collettiva come negli anni d'oro dei movimenti di massa, ma individuale. A. Signorelli, a proposito delle lotte per la casa organizzate dal PCI, scrive che queste sono state "un'espe-

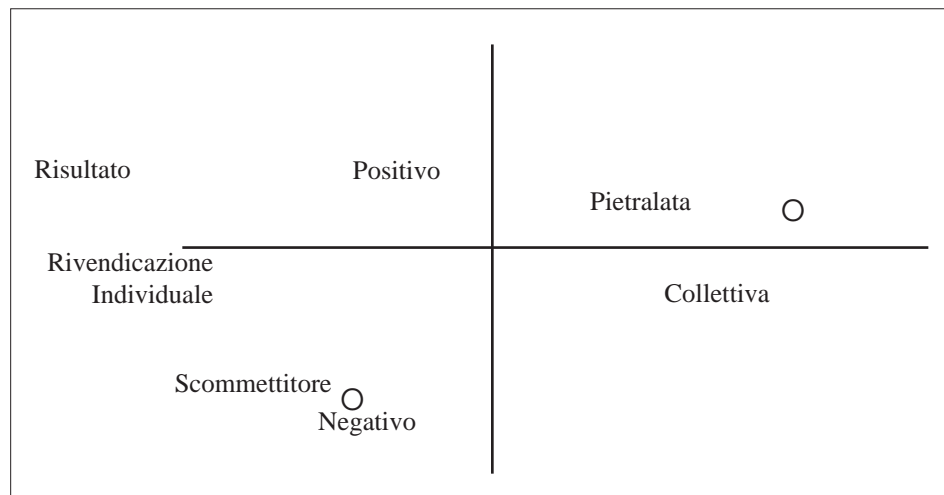


Fig.1 Utilità delle rivendicazioni e grandezza del gruppo rivendicante.

rienza decisiva, fondamentale, ma anche molto chiara e lineare, quasi un percorso classico della formazione della coscienza collettiva. I marginali, gli isolati scoprono la forza dell'organizzazione, la forza della domanda che ha una dimensione collettiva"<sup>4</sup>. Nella società italiana odierna, dove il concetto di *politica di base* è stato volutamente accantonato dai gruppi dirigenti dei partiti tradizionalmente orientati verso le classi popolari, la forza della dimensione collettiva della domanda si disperde nelle debolezze delle rivendicazioni individuali di miglioramento della propria condizione economica. Se gli abitanti della borgata di Pietralata avevano interiorizzato un modello di organizzazione collettiva foriero di successi per le loro rivendicazioni, le aspirazioni individuali alla ricchezza da acquisire attraverso il gioco si rivelano spesso portatrici di effimeri, se non inesistenti, risultati. Infatti nei materiali di intervista, tra i giudizi espressi su chi gioca per guadagnare, è interessante questo giudizio espresso da un mio informatore, il signor L.:

*fondamentalmente penso che se lo vuoi vedere come un business economico il gioco, stai su una strada completamente sbagliata. Eccetto quei grandi colpi di fortuna che ti cambiano la vita che secondo me non possono venire né da un gioco ippico e né dal calcio scommesse, ma possono venire solo indovinando il 6 al superenalotto o facendo un tredici che nessuno azzecca. Se la vedi come un problema di business economico, e soprattutto vai con quella mentalità, cioè di cercare di fare soldi, perdi. Perdi sicuro e te ne esci sicuramente senza una lira!*

Mettendo su un asse la rivendicazione

(ad un estremo individuale ed all'altro collettiva) e sull'altro asse il risultato associato alla rivendicazione (positivo o negativo) si può schematizzare (fig. 1) il discorso precedente notando che la posizione dei borgatari si trova in alto a destra, mentre gli scommettitori si piazzano in basso a sinistra.

In pratica, disperdendo l'aggregazione della domanda, la forza della rivendicazione individuale viene ad essere fortemente ridimensionata.

Analizzerò queste componenti del gioco d'azzardo per poter creare uno schema concettuale che renda possibile l'analisi di questi elementi.

### L'azzardo

Caratteristica fondante dei giochi d'azzardo è l'aleatorietà, l'affidare al caso l'esito di questo tipo di giochi. Anche per il gioco d'azzardo la creazione di una definizione può partire dall'analisi del suo opposto, l'abilità. Infatti per Huizinga la componente opposta all'alea è l'abilità, per cui se in un gioco prevale la componente abilità abbiamo a che fare con un gioco di destrezza, mentre se a prevalere è l'alea, il gioco in questione è un gioco d'azzardo<sup>5</sup>.

Un altro criterio per definire un gioco aleatorio è analizzarlo rispetto al grado di informazione che il giocatore ha su come proseguirà il gioco<sup>6</sup>. Un alto grado di informazione sull'andamento del gioco indica che il gioco è basato prevalentemente sulla strategia, mentre un grado di informazione basso indica un gioco prevalentemente d'azzardo. In questo modo si possono classificare i giochi in:

1. giochi teoricamente ad informazione completa (es. gli scacchi)

2. giochi teoricamente ad informazione incompleta (es. il bridge)
  3. giochi ad informazione nulla o giochi di puro azzardo (es. slot machines)
- Anche per Lanternari<sup>7</sup> è la proporzione tra azzardo e strategia a definire un gioco come gioco d'azzardo o di abilità.

Nella classificazione dei giochi (VEDI BARBATELLI, CIT)) la prima differenziazione è data dalla presenza o meno dell'elemento competitivo. All'interno della categoria dei giochi competitivi la seconda distinzione può essere fatta riguardo alla mobilità o meno dei giocatori: giochi di posizione e giochi di movimento. I giochi di posizione, che sono quelli più attinenti al tema del gioco d'azzardo, sono caratterizzati dallo stare fermo sulla postazione fisica e simbolica del gioco. Essi si dividono in:

1. *Giocchi d'azzardo* (a loro volta divisi in a) giochi della sorte semplici e b) giochi della sorte con itinerari simbolici)
2. *Giocchi di strategia* (a) con accessori tecnici b) gare d'abilità intellettuale senza accessori tecnici c) giochi d'abilità manuale)

Ciò che determina l'appartenenza del singolo gioco a una delle due categorie è il modo con il quale la competizione viene vinta: per fortuna o per calcolo ed intuito. Le due tipologie sono in continua osmosi perché il giudizio sul prevalere del primo o del secondo elemento è influenzato da fattori culturali, sociali ed economico-istituzionali che concorrono alla formazione di un più generale giudizio ad un tempo morale (quali sono i nostri valori relativamente alla fortuna e all'abilità?) ed allo stesso tempo economico (come allochiamo le nostre risorse?) e sottendono e influenzano la collocazione che un determinato gruppo sociale fa di un certo gioco nella classe dell'azzardo o invece della strategia.

Il discorso sull'azione ludica aleatoria è influenzato da più fattori. Innanzitutto abbiamo già affrontato nel primo capitolo il discorso sulla complessità dell'azione ludica in sé, ma il discorso sul gioco d'azzardo implica un altro elemento che contribuisce a rendere il discorso ancora più complesso. Per affrontarlo bisogna stabilire dei criteri per definire cos'è un'azione, cos'è un'azione ludica e infine cos'è un'azione ludica aleatoria. Dietro queste definizioni, analizzate nell'insieme, si cela un'immagine del fenomeno densa di elementi culturali e psicologici che vanno in qualche modo

destrutturati per poter ricostruire un significato di un fenomeno così complesso.

Prenderò da Parsons l'impostazione teorica per affrontare la prima parte di questo discorso. Per Parsons l'atto è qualcosa che richiede tre elementi:

1. l'*attore*, ovvero chi pone in essere l'atto
2. un *fine*, "ovvero una situazione futura verso la quale è orientato il processo dell'azione" (8)
3. la *situazione*, ovvero le condizioni dell'azione, le cui linee di sviluppo differiscono dalla situazione verso la quale è orientata l'azione, il fine.

Quindi l'attore, nel compiere l'atto, vuole modificare la situazione (attuale) per ottenere il suo fine, ovvero una situazione futura verso la quale è orientato il processo dell'azione. In questo processo l'attore ha a sua disposizione dei *mezzi*, dei quali possiede il controllo e di cui può decidere l'utilizzazione, ma ha anche delle *condizioni* che sono date, ovvero l'attore non può modificarle a suo piacimento. La relazione tra mezzi e condizioni è il punto cruciale (e anche il più discusso) di questa teoria dell'azione, perché secondo Parsons in questa scelta imposta all'attore nel suo dover dosare i mezzi rispetto alle condizioni (e avendo sempre presente il fine), c'è un altro fattore indipendente, l'orientamento *normativo*, che l'autore definisce come "un aspetto, parte od elemento di un sistema d'azione se e soltanto se nella misura in cui si può ritenere che esso manifesti, o altrimenti implichi, la sensazione, attribuibile a uno o più attori, che qualcosa è un fine in sé stesso, senza considerazione del suo valore come mezzo per qualsiasi altro fine 1) per i membri di una collettività, 2) per una parte dei membri di una collettività o 3) per la collettività intesa come unità" <sup>9</sup>.

Il sistema dell'azione concepito da Parsons ha una sua forte coerenza interna, l'attore sceglie in base agli elementi dati (la situazione e l'orientamento normativo) quali mezzi usare per ottenere un fine, ovvero una modificazione della situazione presente per ottenere una nuova situazione finale, modificata. Come si può analizzare il gioco d'azzardo dentro questo schema? E, inoltre, se il Gioco è una attività che ha come sua caratteristica distintiva la gratuità, come va considerata l'attività gioco d'azzardo? Come una categoria ludica o economica? La risposta a queste domande potrebbe aiutare a comprendere come si forma il giudizio sui giocatori, perché se il gioco

d'azzardo viene considerato un gioco, lo stigma per il giocatore sarà incentrato sul fatto che la sua attività ludica sottrae le risorse tempo e danaro alle sue attività serie. Se non lo si considera un gioco, ma una azione al pari di altre, il giocatore d'azzardo sarà una persona condannata sotto il profilo etico in ogni società il cui orientamento normativo consideri corrette altre forme di arricchimento. Insomma, quale che sia la categoria logica nella quale si metta il gioco d'azzardo, c'è sempre una stessa direzione per puntare l'indice: verso il giocatore d'azzardo.

### **Il gioco d'azzardo tra etica e razionalità**

La contrapposizione tra razionale e non razionale<sup>10</sup> è un'altra chiave per definire cos'è il gioco d'azzardo e per capire quale meccanismo culturale provochi la disapprovazione o meno di questo comportamento. In questa ottica si può definire il gioco d'azzardo nel quale due o più giocatori competono per vincere una posta (di denaro o di un suo qualsiasi equivalente) o una parte di questa (la quota), *correndo il rischio* di perdere tutto l'ammontare delle proprie puntate. Se accettiamo l'ipotesi di Huizinga che il gioco è il modello sul quale si strutturano tutti i fenomeni culturali, possiamo ragionare sulla base dell'equivalenza che Huizinga postula tra i fenomeni gioco d'azzardo e arte della finanza. L'elemento che distingue i due fenomeni è se nella condotta del giocatore-finanziere prevalga l'elemento razionale o l'elemento irrazionale o in quali proporzioni siano compresenti.

Una possibile ipotesi potrebbe essere che al crescere della proporzione di reddito investita nel gioco cresca parallelamente il livello di *stigmatizzazione* associata al comportamento ludico. Ma, analizzando comparativamente i due comportamenti (il giocatore ed il finanziere), si può notare che il meno stigmatizzato dei due (ovviamente il finanziere) è quello che investe la proporzione di reddito maggiore, quando addirittura non si indebiti (le cordate ed altri strumenti di raccolta del capitale) con dei finanziatori per le sue manovre speculative. Il giocatore che contrae un piccolo debito è viceversa percepito come uno che dissipa il suo danaro. Quale dei due comportamenti è un comportamento razionale?

Sulla razionalità dell'azione Weber imposta il suo ragionamento su cosa sia il capitalismo:

L'avidità smodata di guadagno non si

identifica con il capitalismo e meno ancora il suo “spirito”. Il capitalismo *può* addirittura identificarsi con l'*inibizione* di questo impulso irrazionale, o almeno con la sua attenuazione razionale. Peraltro il capitalismo si identifica con la ricerca del *guadagno*: nell'impresa capitalistica continua, razionale; di un guadagno sempre *rinnovato*: ossia della “*redditività*”.<sup>11</sup>

Nel gioco d'azzardo la ricerca del guadagno non ha la metodicità e la razionalità dell'idealtipo imprenditoriale di Weber e, sebbene sia temperata dal calcolo delle probabilità e dalle informazioni sull'evento sul quale si scommette, è l'elemento irrazionale (la sorte) a definire l'orientamento non massimizzante (e quindi irrazionale) dell'azione.

Ma, come ci insegna Weber, è l'etica (o più precisamente le diverse etiche delle diverse società) a stabilire il confine tra il giusto modo (l'impresa razionale) e quello non corretto (la scommessa) di due tipologie di azioni comunque orientate allo stesso scopo (il guadagno). Il guadagno connesso al gioco d'azzardo viene condannato non tanto per il desiderio di arricchimento in se, quanto per la modalità con la quale si vuole guadagnare. Dal punto di vista della morale cattolica è il volere divino (la provvidenza) che determina la sorte delle persone e, di conseguenza, il credente deve accettare la propria condizione sociale ed economica come volere divino, come riassume la massima “gli ultimi saranno primi e i primi saranno ultimi” (12). Per la morale protestante l'arricchimento è invece una prova della predestinazione alla beatitudine di chi guadagna e quindi *intraprendere* per guadagnare è l'unico modo per confermare la propria predestinazione alla salvezza eterna. Quindi sia la morale cattolica che quella protestante, anche se con diverse motivazioni, concordano nella condanna del gioco d'azzardo, perché irrispettoso della volontà divina (cattolici) o perché irrazionale (protestanti).

### Il gioco d'azzardo come attività economica

Possiamo provare a definire il gioco d'azzardo come un'attività economica a due livelli: micro e macro. A livello micro il gioco d'azzardo è una attività che comporta dei movimenti in uscita (le giocate) e dei movimenti in entrata (le vincite). Se le uscite superano le entrate, l'attività economica è in perdita e, per continuare a giocare e tentare un recupero, bisogna incrementare l'investimento

| Giocatore | Reddito | Uscite di gioco | Entrate di gioco | $\Sigma$ | % sul reddito |
|-----------|---------|-----------------|------------------|----------|---------------|
| A         | 100     | -10             | 5                | -5       | -5%           |
| B         | 100     | -20             | 25               | 5        | 5%            |
| C         | 200     | -20             | 0                | -20      | -10%          |
| D         | 200     | -30             | 15               | -15      | -7,5%         |
| E         | 1000    | -100            | 50               | -50      | -5%           |
| F         | 1000    | -100            | 200              | 100      | 10%           |

Tab. 4. Ipotesi di bilanci del gioco

umentando la proporzione di reddito destinata al gioco. Se invece il gioco ha un andamento positivo, l'attività economica ottiene un attivo di bilancio. Nella tabella 4 proverò ad analizzare la redditività o meno del comportamento ludico di vari giocatori immaginari ed il rapporto con la quantità di reddito posseduta:

Il giocatore A ha un reddito di 100 dei quali 5 (il 5%) investiti nel gioco. Anche ottenendo delle piccole vincite, questo giocatore ottiene una perdita di 5 unità pari al 5% del suo reddito. Il giocatore B, che ha lo stesso reddito, investe una somma maggiore nel gioco e, forse perché più fortunato oppure perché più organizzato e sistematico, riesce a chiudere il suo bilancio di gioco in leggero attivo, al 5%. Al crescere del reddito abbiamo il giocatore C che, investendo la stessa percentuale di reddito di A, non riesce a vincere niente e quindi porta tutta la somma giocata in passività; mentre il giocatore D, che fa un investimento maggiore, vincendo una somma inferiore, ottiene un risultato in leggera perdita. Infine i giocatori ad alto reddito (E e F), giocano la stessa somma (il 10%) ma uno dei due ottiene una piccola perdita (E -5%) mentre l'altro chiude il bilancio con un attivo del 10%. La disponibilità di somme maggiori da investire nel gioco normalmente implica la possibilità di vincere di più rispetto ai giocatori di reddito basso. Ma sono soprattutto le perdite, seppur proporzionate al reddito, che hanno un peso diverso: un conto è perdere il 5% del proprio reddito per il ricco giocatore E, mentre è ben altra perdita lo stesso 5% per il giocatore A che probabilmente dovrà rinunciare ad impieghi alternativi di quella parte di reddito investita nel gioco. La disponibilità di denaro da giocare è importante per capire le abitudini di investimento dei giocatori. Un giocatore del punto Snai mi ha raccon-

tato di come si organizzava per andare a giocare al Casinò di Sanremo:

*“Se vuoi andare a Sanremo ti devi portare molti soldi, io mettevo da parte 5-6 milioni perché sennò che ci vai a fare? Però uno deve pure sapersi organizzare. Se vai al Grand Hotel spendi tutto per dormire e mangiare. Invece ci stanno delle pensioni un poco fuori Sanremo dove si paga poco e se conosci ci sono delle trattorie dove si fanno certe mangiate... Io mi portavo pure la famiglia, e mi rimanevano parecchi soldi per il Casinò. Anche a Montecarlo si può risparmiare, basta sapere dove andare!”* Sig. T giocatore napoletano.

Il vincolo di spesa per poter giocare è sentito solo dai giocatori di reddito basso. Il ricco giocatore che può fare grosse puntate al Casinò, non avrà certo problemi a stabilirsi in un albergo di lusso per il periodo di permanenza nella località di gioco. Molti casinò della Slovenia organizzano dei pacchetti *all inclusive* (viaggio di andata e ritorno, cena e ingresso al casinò tutto in una notte) dall'Italia per attirare i giocatori di reddito medio-basso che vogliono andare a giocare nei casinò di Nova Goritz. Questa strategia di marketing dei casinò è il modo per rendere accessibile il gioco a chi non vuole rinunciare al brivido della puntata ma non ha la possibilità di aggiungere ulteriori spese al già di per se costoso *hobby* del gioco.

Passando a livello di dati aggregati, il gioco è un fenomeno macroeconomico di tutto rispetto che costituisce una quota rilevante delle entrate erariali. Affrontare il gioco come dato aggregato implica l'affrontare il discorso sul gioco pubblico, ovvero l'insieme dei giochi organizzati e gestiti dallo stato sia direttamente che mediante appalto e che procurano entrate erariali per le casse dello stato.

## Il gioco pubblico

Il codice civile italiano considera il debito di gioco come debito d'onore, non essendo il pagamento obbligatorio per legge (ma in compenso chi ha pagato un debito di gioco non può chiederne la restituzione), creando una zona franca dove la legislazione nulla dice. Ma se lo Stato lascia allo stadio di *homo homini lupus* la regolamentazione di queste transazioni da gioco privato, è anche vero che la voce Entrate Speciali delle casse statali incassa ed amministra grosse somme (nel 1905 il 5%, nel 1975 il 4% delle entrate generali) dai proventi dei giochi pubblici<sup>13</sup>. Questo gettito d'entrata è "fondato sulla volontaria subordinazione del giocatore all'esazione fiscale"<sup>14</sup>. La nota positiva è che questo gettito viene in parte utilizzato per fini nobili come il sovvenzionamento dei beni culturali e la solidarietà, ma spesso anche per fini meno nobili, quali far cassa per il tesoro come si può vedere in questi giorni nei quali si sta aggiungendo la terza estrazione settimanale per il gioco del lotto. Le modalità di redistribuzione di questo gettito da parte dello stato possono essere basate su un criterio che tenga conto della distribuzione territoriale del gettito oppure su un criterio diverso e socialmente meno equo.

Secondo Imbucci l'ammontare della quantità di reddito investita nel gioco è determinata a due livelli:

1. a livello individuale il senso di colpa soggettivo regola la relazione tra il reddito e la quantità di spesa superflua compatibile
2. a livello collettivo il sentimento generale di approvazione o di disapprovazione esercita il medesimo controllo

Ciò che il giocatore cerca e spesso ottiene dal gioco d'azzardo ha per Imbucci tre funzioni:

1. la funzione compensativa (poiché si gioca con la speranza di vincere, nei periodi di crisi preferisco l'*in-lusio* del gioco all'inesorabile improduttività degli investimenti)
2. la funzione ludica (gioco per divertirmi)
3. la funzione regressiva (in pratica la variante ossessiva e patologica della seconda, la cosiddetta malattia del gioco)

La prima funzione "esistenziale o biologica, serve a compensare la realtà per convivere con essa. Questa vocazione psicologica, trasferita sul piano pubblico

e collettivo diviene un importante ammortizzatore sociale delle crisi. [...] Una seconda funzione è quella ludica. Qui il volume del gioco non è influenzato dalla povertà, ma dalla ricchezza. Una terza funzione è quella regressiva. Si traccina nella funzione regressiva del gioco per eccesso d'uso della funzione biologica, come se la benefica modulazione della distanza dalla realtà divenisse una vera e propria fuga o separazione dal reale." <sup>15</sup>

Analizziamo le caratteristiche del gioco pubblico in Italia. Con la fine del mondo bipolare l'ideologia del consumo, oggi unica ideologia dominante, ha liberato il gioco dall'alone di peccato che l'ammantava, il giocatore di oggi non vive più la sua passione come un peccato, anzi, il fatto che il gioco sia molto pubblicizzato sui mass-media invita a considerare il gioco d'azzardo come un fenomeno normale, e sicuramente il fatto che venga incentivato soprattutto dallo stato la dice lunga sulla volontà di far crescere ancora questo fenomeno già così diffuso. Nello stesso tempo la globalizzazione (con i suoi aspetti di velocità, interconnessione e sincronia) ha favorito il diffondersi dei giochi che oggi sono disponibili. In un qualsiasi punto Snai, come anche comodamente seduti a casa di fronte a un computer collegato a internet, chiunque può scommettere quanto vuole e quanto può (spesso anche quanto non potrebbe) su ogni evento, facilmente ed in tempo reale. Attualmente i temi più discussi del gioco pubblico sono:

1. *la velocizzazione*, la fase di attesa tra l'ingresso e l'uscita dal gioco che diventa sempre più breve
2. *il gigantismo*, in particolare il meccanismo del jackpot<sup>16</sup> che ha reso decisamente maggiore la sproporzione tra il prezzo della giocata e le possibili vincite contribuendo a svuotare di interesse il fenomeno del gioco clandestino che si è ridotto al solo toto-nero ed al lotto clandestino.
4. *le tecnologie*, in particolare la rete Lottomatica ed il web che hanno reso più accessibile la partecipazione al gioco ma contemporaneamente hanno diffuso il gioco-coazione a ripetere tipico dei videopoker<sup>17</sup> e del *gambling on line* <sup>18</sup>.
5. *l'internazionalizzazione* dei costumi e dei valori che "può trovare sacche di resistenza generazionali e mai territoriali" <sup>19</sup>.

In fondo, se l'unico valore portato avanti dalla cultura della globalizzazione è il profitto, e se si tiene conto del fatto che l'economia di oggi vede il definitivo prevalere delle operazioni di speculazione esclusivamente finanziaria rispetto alla produzione di beni e servizi, non si capisce su quali motivazioni etiche dovrebbe reggersi la condanna del gioco d'azzardo. Infatti non è il semplice giocare ad essere condannato, ma il giocare il proprio tempo e danaro oltre un certo limite, che è il nuovo confine dello stigma per il giocatore.

Essendo il gioco un fenomeno molto diffuso e trasversale in Italia, Imbucci stabilisce una corrispondenza tra il giocatore-tipo e l'italiano medio perché le due figure sono grossomodo simili: la maggior parte degli italiani, di qualsiasi classe, ceto e reddito, partecipa ai numerosi e diffusissimi giochi, legali e non. Da questo Imbucci fa derivare la corrispondenza: se tutti giocano, ed ogni italiano, di conseguenza è un giocatore, il giocatore-tipo non può essere che l'italiano medio. Le aree di gioco più rilevanti del gioco pubblico sono: il lotto e il superenalotto, il totocalcio e l'ippica.

Rispetto alla continuità di frequenza del gioco, i giocatori sono stati divisi<sup>20</sup> in:

1. occasionali
2. abituali
3. a rischio
4. patologici

La distribuzione di frequenza di queste categorie rientra grossomodo in una curva normale (o gaussiana). L'assegnazione a ciascuna categorie dipende dalle quantità di reddito e di tempo investite nel gioco per cui il giocatore patologico (2 % della popolazione dei giocatori) è "quel giocatore che gioca più delle sue risorse e che per il gioco contrae debiti sottraendo tempo al lavoro e agli affetti" <sup>21</sup>. Un ritratto del giocatore d'azzardo viene dall'esperienza del Centro di terapia di Campofornido per ex-giocatori d'azzardo e loro famiglie: "Non riesce più a controllare il gioco, gli dedica sempre più tempo della sua giornata ed è irritabile quando tenta di ridurlo, sente il bisogno di giocare quantità crescenti di denaro e dopo aver perso non desiste, anzi, torna a giocare di nuovo, il tutto tenendo completamente all'oscuro la famiglia, che alla fine trascina con sé fino alla rovina: è questo il ritratto del cosiddetto "giocatore d'azzardo problematico", colui cioè che ha ormai oltre-

passato la linea sottile e impercettibile che lo separa dal giocatore "normale".

Oggi in Italia i giocatori problematici rappresentano il 3% della popolazione, ma si tratta di un dato illusorio perché chi si avvicina al gioco ha elevatissime probabilità di oltrepassare quel pallido confine: tra i frequentatori dei casinò o di una qualsiasi sala scommesse la percentuale di chi ha ormai sviluppato una seria dipendenza dal gioco d'azzardo si aggira infatti tra il 50 e il 70%. Oggi. E domani?"<sup>22</sup>

Alcuni giochi (es. videopoker), che hanno brevi intervalli tra le giocate e una notevole facilità di accesso al meccanismo di gioco, favoriscono la produzione di un rapporto patologico tra il giocatore e la sua attività per il crearsi di un meccanismo ossessivo-compulsivo simile alla bulimia. Ma è l'occultabilità sociale il limite tra il giocatore a rischio e quello patologico, ovvero è la presenza o meno del controllo sociale a consentire il crearsi ed il mantenersi di una quota di giocatori patologici considerata (mi si scusi il gioco di parole) fisiologica.

Il mercato del gioco pubblico è un mercato che trasferisce ma non crea ricchezze ed in secondo luogo distribuisce come vincite solo una parte (circa il 30%) delle giocate raccolte. Il rapporto tra gioco legale e clandestino si è invece recentemente risolto in favore del gioco legale; grazie alla migliore offerta (in termini di vincite, organizzazione e gestione) di giochi il mercato illegale non riesce a stare la passo con i tempi, e tende a diventare un fenomeno residuale anche se i videopoker rappresentano un'anomalia rispetto a questo andamento<sup>23</sup>.

Fino al 1991 il mercato dei giochi in Italia era caratterizzato da una tripartizione (lotto 32%, totocalcio 30,3% ed ippica 28%). L'introduzione della lotteria istantanea ha fatto crollare il totocalcio al 3%, mentre il lotto sostiene bene l'impatto del tempo raddoppiando le estrazioni (nel 1997 viene introdotta l'estrazione del mercoledì con un aumento delle giocate ed un non proporzionale aumento dei giocatori) e l'ippica mantiene invece uno zoccolo duro del 13%. A raccogliere la sfida del gratta e vinci in casa Sisal<sup>24</sup> sarà il Superenalotto che, con il meccanismo del jackpot (o riporto), riesce ad attrarre, oltre le giocate dei giocatori abituali, quote sempre crescenti di giocate occasionali quando i premi in palio raggiungono le cifre da record che le cronache ci ricordano.

Alla fine del decennio (2001) il mercato è così diviso: 50% al lotto, 20% alla Sisal

| Anni      | Lotto e lotterie | Entrate tributarie | %   |
|-----------|------------------|--------------------|-----|
| 1866-1875 | 274              | 3090               | 8,8 |
| 1876-1885 | 281              | 4032               | 6,9 |
| 1886-1895 | 308              | 5728               | 5,3 |
| 1896-1905 | 288              | 6200               | 4,8 |
| 1906-1915 | 344              | 7262               | 4,7 |
| 1916-1925 | 276              | 15882              | 1,7 |
| 1926-1935 | 423              | 13828              | 2,3 |
| 1936-1945 | 427              | 22995              | 1,8 |
| 1946-1955 | 180              | 10726              | 1,6 |
| 1956-1965 | 523              | 31419              | 1,6 |
| 1966-1975 | 1235             | 40314              | 3,8 |
| 1976-1985 | 1659             | 243967             | 0,6 |
| 1986-1995 | 3492             | 368229             | 0,9 |

Tab.5 Entrate tributarie dello Stato ed entrate del lotto e delle lotterie (valori medi in miliardi di lire aggiornati al 1995 Fonte: Elaborazione di Imbucci su dati Istat, Lottomatica)

| Anno | Somme spese | Somme giocate attualizzate al 2001 | Indicizzazione (base = 1991) |
|------|-------------|------------------------------------|------------------------------|
| 1991 | 10464       | 14588                              | 100                          |
| 1992 | 11470       | 15168                              | 104                          |
| 1993 | 12753       | 16185                              | 111                          |
| 1994 | 14942       | 18246                              | 125                          |
| 1995 | 17274       | 20021                              | 137                          |
| 1996 | 20813       | 23217                              | 159                          |
| 1997 | 21343       | 23403                              | 160                          |
| 1998 | 25997       | 28001                              | 192                          |
| 1999 | 33669       | 35703                              | 245                          |
| 2000 | 27645       | 28582                              | 196                          |
| 2001 | 27156       | 27156                              | 195                          |

Tab. 6 Mercato del gioco: somme spese per il gioco (Valori in miliardi di lire, fonte: Elaborazione di Imbucci, Ministero delle finanze, Istat, Eurispes)

e 13% all'ippica. Nel frattempo il mercato si è globalizzato con l'introduzione delle scommesse sportive (un'altra quota sottratta al gioco clandestino), della lotteria istantanea (ideata nel 1937 nel Massachusetts), delle sale Bingo e della Formula 101.

Alcuni dati possono dare un'idea delle dimensioni del fenomeno gioco pubblico in Italia.

Un altro fenomeno da tener presente è il passaggio dal gioco cabalistico al gioco speculativo: negli ultimi anni una quota crescente di giocatori del lotto hanno razionalizzato le loro giocate seguendo

l'andamento statistico dei *ritardi*<sup>25</sup>. Esiste un modello di investimento<sup>26</sup> che rende profittevole giocare grosse somme inseguendo i ritardi con sistematicità. Il gioco speculativo è però una pratica diffusa solo tra i giocatori con un livello di cultura tale da poter comprendere i meccanismi del sistema e dotati delle risorse finanziarie per poter continuamente investire nel gioco. In pratica il gioco del lotto comporta travasi bisettimanali di ingenti somme di denaro dalle aree dove prevale il gioco cabalistico (il meridione) alle aree dove prevale quello speculativo (in particolare il Nord-Est).

|      | Lotto | Super enalotto (*) | Totocalcio | Totogol | Totosei | Scommesse e sportive | Totip | Tris | Ippica | Lotterie | Gratta e vinci | Formula 101 |
|------|-------|--------------------|------------|---------|---------|----------------------|-------|------|--------|----------|----------------|-------------|
| 1991 | 4420  | 348                | 4670       | -       | -       | -                    | 526   | 219  | 4069   | 336      | -              | -           |
| %    | 30,3  | 2,4                | 32         | -       | -       | -                    | 3,6   | 1,5  | 27,9   | 2,3      | -              | -           |
| 1992 | 5157  | 316                | 4318       | -       | -       | -                    | 507   | 219  | 4069   | 336      | -              | -           |
| %    | 34    | 2,1                | 28,5       | -       | -       | -                    | 3,3   | 2,8  | 27,1   | 2,2      | -              | -           |
| 1993 | 6185  | 287                | 4240       | -       | -       | -                    | 499   | 539  | 4095   | 339      | -              | -           |
| %    | 38,2  | 1,8                | 26,2       | -       | -       | -                    | 3,1   | 3,3  | 25,3   | 2,1      | -              | -           |
| 1994 | 6662  | 254                | 3832       | 187     | -       | -                    | 458   | 981  | 4090   | 366      | 1465           | -           |
| %    | 36,3  | 1,4                | 21         | 1       | -       | -                    | 2,5   | 5,4  | 22,4   | 2        | 8              | -           |
| 1995 | 6275  | 195                | 3214       | 967     | -       | -                    | 405   | 1327 | 4013   | 359      | 3264           | -           |
| %    | 31,3  | 1                  | 16,1       | 4,8     | -       | -                    | 2     | 6,6  | 20     | 1,8      | 16,3           | -           |
| 1996 | 6940  | 178                | 2561       | 1483    | -       | -                    | 346   | 2711 | 4186   | 331      | 4480           | -           |
| %    | 29,9  | 0,8                | 11         | 6,4     | -       | -                    | 1,5   | 11,7 | 18     | 1,4      | 19,3           | -           |
| 1997 | 9632  | 239                | 2366       | 1849    | -       | -                    | 310   | 2278 | 4069   | 188      | 2471           | -           |
| %    | 41,2  | 1                  | 10         | 8       | -       | -                    | 1,3   | 9,7  | 17,4   | 0,8      | 10,6           | -           |
| 1998 | 13258 | 4448               | 1957       | 1496    | 59      | 11                   | 200   | 1663 | 3773   | 174      | 963            | -           |
| %    | 47,3  | 15,9               | 7          | 5,3     | 0,2     | 0,03                 | 0,7   | 5,9  | 13,5   | 0,6      | 3,4            | -           |
| 1999 | 20716 | 6494               | 1268       | 874     | 98      | 42                   | 193   | 1394 | 3548   | 171      | 902            | -           |
| %    | 58    | 18,2               | 3,6        | 2,5     | 0,2     | 0,1                  | 0,5   | 3,9  | 9,9    | 0,5      | 2,5            | -           |
| 2000 | 14712 | 5002               | 959        | 588     | 52      | 1461                 | 149   | 924  | 3939   | 154      | 594            | 47          |
| %    | 51,5  | 17,5               | 3,4        | 2,1     | 0,2     | 5,1                  | 0,5   | 3,2  | 13,8   | 0,5      | 2,1            | 0,2         |
| 2001 | 14252 | 4742               | 928        | 513     | 37      | 1858                 | 109   | 974  | 4252   | 109      | 337            | 25          |
| %    | 52,5  | 17,4               | 3,4        | 1,9     | 0,1     | 6,8                  | 0,4   | 3,5  | 15,7   | 0,4      | 1,2            | 0,1         |

Tab. 7 Somme spese per tipologie di gioco (valori attualizzati al 2001 in migliaia di lire e percentualizzati, Fonte: Elaborazione di Imbucci, Eurispes, Istat, Ministero delle finanze)

\*I dati anteriori al 1998 si riferiscono all'Enalotto

### Lo stigma

Oil gioco d'azzardo, in quanto considerato azione irrazionale, comporta un forte stigma per chi gioca. Espressioni come la *malattia del gioco* o *gioco patologico*<sup>27</sup> indicano un forte giudizio negativo attribuito a chi perde (rovinafamiglie, dissipatore) ma anche a chi vince (i soldi facili). La condanna proviene da più parti: la disapprovazione ha motivi etici (il mancato rispetto della provvidenza per i cattolici, l'agire non massimizzante per i protestanti), e motivi economici (lo spreco delle risorse fondamentali tempo e danaro).

Goffman definisce lo stigma in questo modo:

*“Quando ci troviamo davanti ad un estraneo, è probabile che il suo aspetto immediato ci consenta di stabilire in anticipo a quale categoria appartiene e quali sono i suoi attributi, qual è, in altri termini, la sua «identità sociale». (...) Ci fidiamo delle presupposizioni che abbiamo fatto, le trasformiamo in attese nor-*

*mative e quindi in pretese inequivocabili.*

(..) Sarebbe più esatto definire i requisiti da noi fissati richieste *effettuali* e il carattere che attribuiamo alla persona un'attribuzione potenzialmente retrospettiva, una caratterizzazione *effettuale*, una *identità sociale virtuale*. Chiameremo invece *identità sociale attualizzata* della persona la categoria a cui possiamo dimostrare che appartiene e gli attributi che è legittimo assegnargli. Quando quell'estraneo è davanti a noi, può darsi che ci siano le prove che egli possiede un attributo che lo rende diverso dagli altri, dai membri della categoria di cui presumibilmente dovrebbe far parte, un attributo meno desiderabile. Concludendo si può, al limite, arrivare a giudicarlo come una persona cattiva, o pericoloso, o debole. Nella nostra mente, viene così declassato da persona completa e a cui ci siamo completamente abituati, a persona segnata, screditata. Tale attributo è uno stigma soprattutto quando produce profondo discredito.“<sup>28</sup>

Lo stigma del giocatore è un segno molto discreto. Fatta eccezione per gli scommettitori che camminano con lo *Sportman* sotto il braccio, il giocatore non è individuabile per caratteristiche fisiche o per altri segni esteriori perché il gioco è un fenomeno trasversale rispetto a classi, etnie e gruppi sociali: dalla sottoproletaria che gioca cabalisticamente il lotto due volte la settimana al ricco giocatore di roulette al casinò, dalla pensionata americana che gioca con le slot machines al balinese che scommette sui galli, l'unico modo per riconoscerli nelle vesti dei giocatori è osservarli nei luoghi del gioco che frequentano e nelle relazioni che instaurano tra loro e in/con questi luoghi. Nei luoghi del gioco si possono osservare in azione quei comportamenti discrepanti tra identità sociale virtuale ed identità sociale attualizzata del singolo giocatore che producono lo stigma. Infatti non è il giocare in sé ad essere condannato, quanto la differenza o scostamento tra il comportamento che ci

aspetteremmo in base al ruolo e allo status dei singoli soggetti ed il comportamento osservato (il padre di famiglia che non dovrebbe perdere tempo e danaro a scommettere come la casalinga che non dovrebbe sottrarre le stesse risorse per giocare al lotto). Non è un caso se i luoghi del gioco sono caratterizzati dall'essere luoghi a parte, marginali e specificamente dedicati al gioco. Varcare la soglia significa entrare in una dimensione particolare: lo spazio ed il tempo del gioco.

La nostra concezione implicita di come vanno investiti tempo e danaro ha una forte influenza sulla formazione dello stigma. In relazione al sesso, allo status e al ruolo che ricopre una persona nella società riteniamo giusti o sbagliati, razionali od irrazionali, alcuni comportamenti. Ad esempio, rispetto al tempo, riteniamo normale che un padre di famiglia dedichi il suo tempo libero ai figli, oppure alla collaborazione nei servizi di casa, o anche a trascorrere il tempo libero in attività ricreative con la famiglia. Ma se questo padre di famiglia passa il suo tempo libero a studiare le quote per piazzare una bolletta, il giudizio negativo è pronto a scattare: è tempo dedicato ad un'attività che non corrisponde a ciò che consideriamo giusto, normale, per quella persona. Lo stesso discorso si può fare per il danaro. Il danaro messo in gioco è sperperato per definizione, quando il giocatore perde, non tanto per la perdita effettivamente subita, quanto per la condanna morale di questa modalità di arricchimento rispetto alla condizione economica di chi gioca. E, paradossalmente, ed in questo si può vedere la forza dello stigma, anche quando vince il giocatore resta comunque discredito (sono soldi non guadagnati col sudore della fronte), o addirittura la vincita viene vista come qualcosa di occasionale che il giocatore, per la sua *malattia*, inesorabilmente, perderà sprecandola in una nuova scommessa. Inoltre la contraddizione che risulta più evidente consiste nella quasi unanime condanna del gioco anche da parte di chi, almeno occasionalmente, partecipa al vasto mercato dei giochi. Che il gioco sia un fenomeno socialmente rilevante è indiscutibile, ma analizzarlo richiede una riflessione sui propri pregiudizi a riguardo e l'uso di criteri specifici per l'analisi dei vari aspetti del fenomeno.

Un altro motivo di stigma per il gioco d'azzardo è dato dalla sua contiguità (più o meno presunta) con l'illegalità. Dal Lago e Quadrelli analizzano alcune dina-

miche sociali della città di Genova attraverso la dicotomia tra città *legittima* e città *illegittima* <sup>29</sup>. La città legittima stigmatizza quella illegittima anche se deve rivolgersi proprio a quest'ultima per accedere ad alcuni servizi (contrabbando, prostituzione, protezione, canali finanziari alternativi, etc.) che sono al confine tra legalità ed illegalità. Questa contraddittoria dinamica di scambio (in pubblico ti stigmatizzo ma in privato utilizzo i tuoi servizi non propriamente legali) è un fenomeno tipico delle città, dove esiste una domanda di servizi (tra i quali il gioco d'azzardo clandestino) che può essere soddisfatta solo da chi è disposto a mettersi nella parte illegale.

L'altro argomento forte di Dal Lago è la *medicalizzazione delle devianze*, ovvero il fenomeno per il quale alcune diversità vengono stigmatizzate con argomentazioni "scientifiche" che definiscono la devianza come patologia socio-biologica sovente causata da scompensi chimici e neurologici. A riguardo è molto interessante un giudizio espresso da un mio informatore, il signor L., che parla della *sindrome compulsiva*. Il giudizio sui comportamenti devianti è sempre riferito a comportamenti di altri, genericamente definiti come giocatori che non si danno un limite, patologici, ossessivo-compulsivi:

*io conosco un medico che mi spiegò che effettivamente si può essere giocatore in due modi: il giocatore che conosce tranquillamente i suoi limiti, il giocatore come me anche che tranquillamente io posso andare stasera in agenzia, mi siedo e non gioco una lira, anche se mi può piacere un cavallo, certo, non so.. e il giocatore il quale invece ha una patologia, che lui mi spiegò si chiamava sindrome compulsiva e che ha necessità assoluta di andare sul lettino di un psicologo. (...) Andresti in mezzo a una via, butteresti te stesso e la famiglia in mezzo a una strada. Forse ecco se non fossi sposato e dovrei dare conto solo a me stesso probabilmente potrei anche giocare in modo illimitato, potrei anche alzare io il limite di giocata. Non lo posso fare, perché probabilmente non ho questa sindrome compulsiva. Non so se l'approfondirai sotto quest'aspetto ma più di un medico mi ha detto che effettivamente questi tipi di giocatore hanno bisogno di andare sopra sul lettino di un psicologo.*

In questa produzione dello stigma gioca un ruolo forte le associazioni impegnate nell'opera di imprenditoria morale

che, coerentemente con la loro impostazione di redenzione dalla devianza, tentano di curare le patologie sociali. Ma, come ci ricorda Castells, "se i comportamenti comuni e diffusi vengono definiti patologie, è lo stesso concetto di patologia a perdere di significato" <sup>30</sup>. Non si può definire patologico un comportamento che rientra nella fisiologia di molte società ed in tutte le epoche storiche.

Dal Lago e Quadrelli descrivono il microcosmo del gioco d'azzardo nella città di Genova tramite osservazione ed interviste. La tipologia delle situazioni di gioco analizzate può essere sintetizzata in questo modo:

1. *Biliardo e dintorni*: attività legali intorno alle quali si organizzano scommesse. Il biliardo è definito come un'attività amatoriale che, grazie alle scommesse, si trasforma in semiprofessionismo o secondo lavoro
2. *Azzardo tradizionale* (bar, circoli e ritrovi) che è un'attività in declino perché rende poco ai gestori. Un indicatore di questo declino è il disinteresse sia della città illegittima (rende poco) sia della nuova generazione della città legittima che non frequenta questi luoghi.
3. *Bisca*: un luogo fisso dove gli appassionati vanno *esclusivamente* per sfidarsi. Le spese fisse per la gestione delle bische (baristi, croupier, camerieri, buttafuori, sentinelle e a volte entrepreneur) le hanno rese poco appetibili per il grosso crimine che oggi le ha di fatto abbandonate. La bisca è un luogo di scambio tra le due città. Lo spazio non è curato nel design, e senza giocatori non è luogo ludico, è il comportamento degli attori sociali a rendere lo spazio bisca un luogo (del gioco) nel quale i comportamenti sono improntati ad una accanita cooperazione competitiva finalizzata alla produzione del fenomeno ludico.
4. *Club*: un casinò in miniatura, curato nel design e fornito di guardaroba e musica di sottofondo. È un tentativo di emancipare la bisca dal ghetto dei giocatori abituali. Infatti nel club si incontrano giocatori sia abituali che non (i *turisti*), perché è un luogo dove si va *anche* per giocare. L'orario di apertura dei club è dalle 22 fino alle 5 o le 6 del mattino, anche se a volte l'attività può continuare fino a tarda mattinata. I giochi più diffusi sono il Blackjack e lo Chemin de fer, quest'ultimo in particolare è il più popola-



re perché il pubblico *copre* il giocatore al tavolo quando la puntata del banco è troppo alta (della cooperazione competitiva questa è la parte più cooperante).

Il personale dei club e delle bische è composta da giocatori che “fanno” un ruolo:

- il *barman* (€ 100 a serata): nelle bische gli avventori sono poco interessati alla qualità del servizio e quindi accettano la scarsa professionalità dei giocatori prestati ad altre funzioni. Nel club è un professionista che deve soddisfare un certo standard di professionalità.
- la *sentinella*: sempre pronto ad annunciare l'arrivo della *madama* (la polizia). Il ruolo della sentinella è oggi facilitato dalla diffusione dei telefoni.
- Il *croupier* (€150 a serata più una percentuale sugli incassi): in molte bische il croupier non può partecipare ai giochi per garantire il suo ruolo super partes
- Il *buttafuori*, spesso socio del proprietario della bisca o del club
- Il *garante*: copre gli assegni postdatati di chi non ha contante per il gioco. Inizialmente era una figura autonoma, oggi questo ruolo viene spesso esercitato dai proprietari dei club con modalità molto simili a quelle dell'usura.

La differenza fondamentale tra bische e club è che nella bisca, ruolo del puro azzardo, si va *solo* per giocare mentre nel club (luogo alla moda, di divertimento e spettacolo) si va *anche* per giocare.

I luoghi del gioco, in quanto contenitori di relazioni, comportano il confronto tra giocatori di status differenti. Nella bisca le differenze di status si annullano, mentre nel club concorrono a definire i ruoli. Gli status si articolano in tre tipologie:

1. *professionisti*: nella bisca pensano esclusivamente a giocare, mentre nel club teatralizzano la loro identità per incrementare il loro prestigio
2. *malavitosi*: nella bisca diventano dei giocatori, mentre nel club il loro ruolo è quello dei malavitosi
3. *turisti*: persone normali che vanno nei luoghi del gioco in cerca del brivido dato dalla frequentazione delle altre due tipologie.

“Questo gioco delle parti, in cui risiede a nostro avviso la principale attrazione di un club, può essere predisposto in qualche caso per attirare il pubblico generico, ma corrisponde ad un'aspettativa generalizzata nei frequentatori dei

club e, in generale, dei mondi marginali”<sup>31</sup>. Il fascino del gioco d'azzardo anche in questa situazione si situa al confine con i luoghi comuni su questo mondo e l'attrazione verso qualcosa di “losco”, semiillegale, ha una funzione importante nell'attirare nei luoghi del gioco i potenziali giocatori, o le persone che hanno la curiosità di vedere un ambiente diverso da quelli che abitualmente frequentano.

Dal Lago e Quadrelli proseguono con la descrizione dei giochi oggi più redditizi, in particolare il videopoker, il totocalcio (a Napoli si chiamano *bollette*) ed il lotto clandestino, che sono gestiti dalla criminalità organizzata tramite una rete di intermediari (di solito esercenti di attività aperte al pubblico) al confine tra le due città. Il taglio di questa descrizione è più etnografico rispetto a quello sui luoghi specifici del gioco. Vengono descritte le procedure di entrata nel giro dei videopoker: ai commercianti viene offerto di tenere le macchinette nel negozio in cambio di metà dei gettoni incassati con l'esclusiva di zona per la fornitura delle macchinette da parte dei *bravi ragazzi*<sup>32</sup> locali che garantiscono anche che altre organizzazioni non vengano ad installare altri apparecchi concorrenti. Di solito il commerciante organizza una sala a parte per il gioco. Le vincite (rare) vengono pagate in consumazioni (almeno ufficialmente), mentre i gettoni necessari per azionare il videopoker sono acquistati in contanti. I commercianti, dopo l'installazione degli apparecchi (raramente imposta con le minacce da parte dei *bravi ragazzi*), si rendono conto della redditività di questa seconda attività che per alcuni di essi si è rivelata più redditizia dell'attività principale.

Il lotto ed il totocalcio clandestini sono anch'essi gestiti tramite una rete di intermediari (i *collettori*) che raccolgono le giocate e che possono organizzarsi delle sotto-reti di raccoglitori creando un'organizzazione del gioco di tipo piramidale. Il collettore di livello superiore spesso utilizza il suo contatto diretto con gli organizzatori del gioco per incrementare il prestigio connesso al suo ruolo. La celerità e la non-tassazione delle vincite (neanche sul reddito prodotto come invece per il gioco legale), unitamente alla parziale co-gestione dell'attività da parte di membri della città legale, hanno favorito una buona diffusione di questi giochi, creando quella percezione di quasi legalità caratteristica delle azioni al confine tra le due città.

Dalla mia indagine di campo sono venuti fuori aspetti simili a quelli analizzati da Dal Lago e Quadrelli anche riguardo alla città di Napoli. Un informatore, il signor B. mi ha descritto, ad esempio, come la camorra organizza le combine per lucrare sulle corse dei cavalli:

ci sono molte *combine*, corse truccate, è risaputo (...) Se è organizzata, diciamo mafiosamente, (...) è fatta in quel modo. (...) Cioè quello in effetti partono minimo sedici cavalli, loro vanno nelle scuderie e vanno a minacciare i guidatori di tredici cavalli, ti faccio un esempio: “Tu non devi arrivare! Quanto devi avere?” Al favorito, a quello che probabilmente poteva vincere, magari gli danno di più. A un altro magari non gli danno niente e lo fanno per camorra, *a n'ato 'o fanno p' camorra* etc. etc., a un altro gli danno qualcosa di soldi e fanno la corsa. E cioè magari non sanno neanche loro chi arriverà. Cioè loro facevano in questo modo: ne toglievano sette di mezzo, otto di mezzo, poi ne rimanevano altri sei o sette e si chiudevano quei sei o sette cavalli, tutte le combinazioni. (...) A volte non arriva quella combinazione e quindi perdono anche questi qua che combinano le corse! Con conseguenze che sono capitate, a volte, magari di vendette che si sono sparati, hanno sparato oppure hanno picchiato, oppure hanno fatto qualche altro tipo di sgarro a quello che ha vinto e che non doveva vincere o a quello che doveva arrivare terzo e non è arrivato terzo. (...) Ci fu una corsa, una tris, una tris nazionale a Agnano, un cavallo, insomma, che non doveva entrare nella tris, una corsa combinata. Mi ricordo che il guidatore (...) fece di tutto per arrivare al quarto posto, (...) fece la corsa della vita per arrivare quarto e non terzo! E lui era arrivato quarto. Però ebbe la sfortuna che il cavallo che era terzo (...) sbagliò l'andatura quindi fu squalificato sul palo (...) quindi lui arrivò terzo e fece saltare questo sistema di tris e queste persone che erano proprio di Casale di Principe, erano *camorristi* esagerati comunque lo volevano proprio uccidere e questo è stato fuori circa un anno! Se n'è scappato proprio perché era proprio condannato a morte! Perché era saltata questa combinazione sulla quale loro comunque scommettevano pesantemente, cioè investivano, che ne so, centinaia di milioni all'epoca, penso, se non miliardi!

La longa manus della camorra organizza le corse e ci lucra sopra, e questo viene percepito come un fenomeno normale,

come viene percepita come normale ogni attività della camorra a Napoli. Il fatto che la presenza della malavita sia data per scontata in quest'ambiente descrive meglio di ogni ragionamento quanto l'attività gioco d'azzardo venga facilmente accostata al mondo dell'illegalità.

Ancora sulla presenza del gioco clandestino accanto al gioco legale, lo stesso informatore mi ha raccontato che:

Intervistatore: E il clandestino lo fanno proprio dentro all'ippodromo?

B. Sì sì sì!

In .Tollerato, insomma?

B. Non è che è tollerato, perché c'è stato un periodo in cui facevano molti raid e facevano il foglio di via dall'ippodromo cioè era un verbale che facevano, che tu non potevi più entrare in quell'ippodromo per un anno, dovevi andare a firmare, *mo' non lo so, mo' ne fanno di meno*, però ci stà comunque *ong' tant' fà quaccosa*, poi i personaggi stanno sempre là, quindi significa... è capitato che qualcuno comunque non si è fatto vedere più per un anno, per un paio d'anni! E non poteva venire, credo!

Anche la presenza del gioco clandestino viene considerata come normale, è un dato di fatto in una città dove la domanda e l'offerta di attività illegali è molto ampia e diffusa. In conclusione la prosimità del mondo del gioco d'azzardo con ambienti malavitosi, o in generale con quella che Dal Lago definisce città illegittima, è un elemento importante nella costruzione dello stigma verso i giocatori.

## Conclusioni

Abbiamo analizzato il gioco d'azzardo da vari punti di vista : innanzitutto nel suo rapporto con la teoria del Gioco, il gioco d'azzardo è stato considerato un tipo particolare di gioco d'alea, ed in esso abbiamo analizzato gli elementi che contrastano con la definizione di gioco, rendendo il gioco d'azzardo una categoria molto particolare. L'alternativa opposta è considerare il gioco d'azzardo non come un gioco, ma come un'attività economica, ed ho provato a definire dei criteri per studiarlo in questa ottica, sia a livello micro che a livello macro. La sintesi di queste due impostazioni porta a costruire un continuum che ha, ad un estremo, il Gioco ed all'altro l'attività economica. Il gioco d'azzardo si situa in un punto non definibile ( o quantomeno non stabile) di questo continuum. La

posizione esatta dipende da varie considerazioni, etiche e culturali. La maggiore vicinanza ad uno o all'altro estremo implica una diversa formazione del giudizio su questa attività. Se è un gioco, i criteri per valutarlo saranno influenzati dalle concezioni implicite di chi emette il giudizio e dall'orientamento normativo della collettività del quale egli fa parte. Se è un'attività economica ci saranno altri metri utilizzati per un tipo di giudizio che, come si è potuto vedere, è comunque molto simile, nel senso che i due estremi del continuum servono ad inquadrare la stessa attività ugualmente stigmatizzata.

Ho provato a definire lo stigma verso i giocatori in termini economici (lo spreco delle risorse fondamentali tempo e danaro), in termini etici (il tentativo di arricchirsi in modi non considerati corretti in una data società, oppure il tentativo di cambiare status economico in altri tipi di società). Infine la contiguità del mondo del gioco d'azzardo con situazioni illegali o al limite con l'illegalità, rafforza il giudizio negativo su questo atto.

Tutti questi elementi mi fanno propendere per considerare il gioco d'azzardo come un fenomeno fortemente legato alla cultura del posto dove il gioco viene praticato. E le motivazioni di una sua condanna sono molto condizionate, nel loro formarsi, dalla cultura di chi giudica. L'analisi del gioco pubblico in Italia palesa la figura dello stato biscazziere, e nel descrivere la dicotomia tra gioco speculativo e gioco cabalistico del lotto, la metafora del continuum tra Gioco e economia sembra confermata. Ma andare sul campo a verificare se questa ipotesi in fieri sul mondo dell'azzardo ha delle potenzialità euristiche e se questo modello teorico ha aderenze con la realtà, è l'unico modo concreto per tentare una risposta a questi temi che stanno prendendo forma.

La definizione operativa data all'inizio ha una sua validità logica, come anche l'elaborazione teorica presa a prestito dai vari studi di chi ha affrontato il tema. Non resta che vedere cosa mi confermerà e cosa sarà smentito dal microcosmo del gioco della città di Napoli.

## Note

- 1 Si ritiene che l'*hazard*, nome del gioco distinto dalla moderna accezione di *caso*, sia stato portato in Europa dagli uomini della terza Crociata. Goffredo di Buglione ci dà una falsa derivazione : « À Hazait [Hazar] s'en ala ung riche mandement, et l'apiel – on Hazait pour le fait proprement que ly dés fu fais et poins premier-

ment. » Non può esservi che un residuo dubbio che il nome derivi dall'arabo al *zhar* (dado). Quale che sia la sua origine, sia il nome sia il gioco devono essersi diffusi rapidamente in Europa. Il racconto di Jean Bodel *Le jeu de Saint Nicolas*, ascritto al 1200, si riferisce all'*hazart*. Salimbene (figlio di un crociato), scrivendo circa nel 1287, riferisce del giocare "ad azardum alias taxillum". Dante nel *Purgatorio*, scritto tra il 1302 e 1321 si riferisce a *azar*, e Chaucer (circa nel 1375) impiega la parola più volte. Cfr. Maurice G. Kendall *Le origini del calcolo delle probabilità* <http://matematica.uniboconi.it/probabilita/origini.htm>

- 2 Per una definizione di alea nel contesto della teoria del gioco vedi Barbatelli A., *Una Teoria del Gioco*, Antrocom, 2006
- 3 Enciclopedia Treccani, definizione di Sorti.
- 4 A. Signorelli, *Antropologia urbana*, Milano, Guerini studio, 1996
- 5 Cfr. Huizinga J., *Homo Ludens*, cit.
- 6 Mutuo questo criterio da von Neumann e Morgenstern "Theory of Games and Economic Behaviour"
- 7 Lanternari V., *Antropologia e imperialismo*, p. 209
- 8 Parsons Talcott, *The structure of social action*, McGraw-Hill, New York, 1937, trad. It. (a cura di) 9 Giannotta M.A., *La struttura dell'azione sociale*, Il Mulino, 1987, Bologna, p. 84
- 10 Parsons, T., op cit., p.114
- 11 Utilizzo i termini razionale e irrazionale come sostitutivi della coppia *Ludus* e *Paidia* di Caillois (vedi pag. 20)
- 12 Weber M., *Die protestantische ethik und der geist des kapitalismus*, Trad. It. *L'etica protestante e lo spirito del 13 capitalismo*, RCS libri, Milano, 2000, p. 37
- 13 Vangelo secondo Matteo: 20, 16
- 14 Tra i giochi pubblici ci sono: lotto, totocalcio, totosei, scommesse sportive, scommesse ippiche, superenalotto, tris, totip, lotterie istantanee, lotterie nazionali, formula 101, totogol, totobingol, etc. etc.
- 15 Imbucci, G., *Italia che gioca*, in "Mercato ed etica del gioco pubblico" (Atti del II convegno *Il gioco pubblico in Italia. Storia, clinica e mercato*. Saint-Vincent, 18-20 giugno 2001), a cura di Giuseppe Imbucci, 2002, Marsilio editori, Venezia, pag. 21
- 16 Imbucci G., *Il gioco Lotto,totocalcio, lotterie. Storia dei comportamenti sociali*, Marsilio, Ve, 1997, pag. 14
- 17 Il Jackpot (o riporto) è il meccanismo per cui in un concorso a pronostici, se un determinato premio non viene assegnato, l'ammontare del premio per il concorso successivo viene a cumularsi con la vincita non distribuita.
- 18 Il videopoker è un apparecchio presente in molti bar con il quale si possono puntare dei soldi per vincerne altri attraverso le combinazione di carte che escono sul display. Il computer distribuisce un certo numero di carte (distribuite in modo casuale grazie ad algoritmi per la randomizzazione) ed il giocatore può cambiarne un certo numero sperando di ottenere uno dei punteggi del poker. Rispetto alla combinazione ottenuta, il giocatore può riscuotere una vincita (teoricamente in gettoni spendibili in consumazioni al bar).

- 19 Dall'inglese *To gamble* (scommettere), il gambling on line è il gioco d'azzardo su internet, praticabile su migliaia di siti che nascono ogni giorno sulla rete e che spesso con la stessa velocità scompaiono. Anche questo fenomeno è al confine con l'illegalità, o quantomeno si organizza utilizzando le differenti legislazioni di differenti paesi in materia. Spesso le società che gestiscono questi siti hanno la sede legale in una nazione ed i server contenenti il sito in un'altra nazione verso le quali sia difficile fare controlli incrociati perché le legislazioni non lo permettono.
- 20 Imbucci, G., *L'Italia che gioca, cit.*, pag. 30
- 21 Imbucci, G., *L'Italia che gioca cit.*, pag. 30
- 22 *ivi*, pag. 31
- 23 Sito web del Centro di terapia di Campoformido per ex-giocatori d'azzardo e loro famiglie
- 24 Il fatto che i videopoker si trovino in una zona franca dove lo stato non esercita pienamente il controllo permette a questo mercato semi-illegale di ottenere alti rendimenti.
- 25 La Sisal è la maggiore società in Italia ad occuparsi di giochi a pronostico. Ogni numero che non viene sorteggiato per x estrazioni su una ruota ha un ritardo equivalente a x su quella ruota. L'osservazione empirica mostra che il massimo ritardo (220 volte) ed il

ritardo medio rendono conveniente la ripetizione della giocata sul numero singolo, tenuto conto che il sistema premiante del lotto è decrescente, cioè favorisce le sorti più semplici (estratto e ambo) dovendo limitare il rischio di *sbanicare* lo stato in caso di molte cinquine o quaterne.

- 26 Per una descrizione di questo modello di investimento cfr. Imbucci, G., *L'Italia che gioca cit.*, pagg. 48-55
- 27 Questa definizione è utilizzata in ambito medico e di studi sociali. Si definisce patologico il giocatore che spende per il gioco una somma maggiore delle sue entrate.
- 28 Goffman E., *Stigma l'identità negata*, Giuffrè ed., Milano, 1983, trad. it (a cura di ) Giammarco R., ed. or. Prentice-Hall, Englewoods Cliffs, New Jersey, 1963, pp. 2-3
- 29 Gli autori utilizzano questa terminologia, alla quale mi attengo anche se nel mio discorso i due termini sono sinonimi di legale ed illegale.
- 30 Manuel Castells, *La nascita della società in rete*, 2002, Università Bocconi Editore, Milano
- 31 Dal Lago Alessandro, Emilio Quadrelli, *La città e le ombre*. Crimini, criminali, cittadini, Campi del sapere, Feltrinelli, Milano, 2003, pag. 108
- 32 Con questo nome vengono definiti gli appartenenti alle bande criminali di quartiere.

## Bibliografia

- Barbatelli A. 2006, Una Teoria del Gioco, *Antrocom Online*, 2, 2, 2006
- Castells M 2002, *La nascita della società in rete*, Università Bocconi Editore, Milano
- Dal Lago A. e Quadrelli E. 2003, *La città e le ombre*. Crimini, criminali, cittadini, Feltrinelli, Milano
- Goffman E. 1983, *Stigma: l'identità negata*, Giuffrè ed., Milano
- Huizinga J. 1938, *Homo Ludens*, Leida (Trad. it. 2002, *Homo Ludens*, Einaudi, Torino)
- Imbucci, G. 2002, *Italia che gioca*, in *Mercato ed etica del gioco pubblico* (Atti del II convegno *Il gioco pubblico in Italia. Storia, clinica e mercato*. Saint-Vincent, 18-20 giugno 2001), a cura di Imbucci G., Marsilio editori, Venezia; p. 21
- Imbucci G. 1997., *Il gioco Lotto, totocalcio, lotterie. Storia dei comportamenti sociali*, Marsilio, Venezia
- Lanternari V. 1973, *Antropologia e imperialismo*, Einaudi, Torino
- Parsons T. 1937, *The structure of social action*, McGraw-Hill, New York; trad. it. 1987, *La struttura dell'azione sociale*, Il Mulino, Bologna
- Signorelli A. 1996, *Antropologia urbana*, Guerini Studio, Milano