

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SALERNO  
DIPARTIMENTO DI SCIENZE POLITICHE E DELLA COMUNICAZIONE



XXXV CICLO DOTTORATO DI RICERCA  
IN  
SCIENZE DEL LINGUAGGIO, DELLA SOCIETÀ', DELLA POLITICA E  
DELL'EDUCAZIONE

CURRICULUM: SCIENZE DELLA COMUNICAZIONE

L'espansione del gioco pubblico in Italia contemporanea

Coordinatore Chiar. mo prof. *Filippo Fimiani*  
Tutor Chiar.ma prof.ssa *Ornella De Rosa*

Dottorando  
Alfredo Caponigro  
Matricola 8801400101

A.A. 2022/2023

## Indice

Parte prima: Teorie sul “rischio”.

### **Capitolo 1 – La società postmoderna è una società del rischio.**

- 1.1 La dimensione dell’incertezza come “cifra interpretativa” della società postmoderna pag. 5
- 1.2 La società del rischio nell’analisi di Ulrich Beck pag. 6
- 1.3 La dimensione globale del rischio pag. 7
- 1.4 Il rischio nella teoria sistemica di Niklas Luhmann pag. 9
- 1.5 La distinzione Rischio/Pericolo pag. 11
- 1.6 L’inevitabilità del rischio pag. 12
- 1.7 La comunicazione del rischio pag. 14
- 1.8 La teoria socio-culturale. Mary Douglas pag. 16
- 1.9 Definizione sociale del rischio pag. 17
- 1.10 La teoria culturalista del rischio pag. 18
- 1.11 Strategie di comunicazione del rischio pag. 20

### **Capitolo 2 – La società dell’incertezza: Zygmunt Bauman. Il profilo del giocatore**

- 2.1 La dimensione dell’incertezza pag. 23
- 2.2 L’identità nella società dell’incertezza pag. 25
- 2.3 Il profilo del giocatore pag. 27

Parte seconda: La dimensione del “gioco d’azzardo” dal “rischio” all’ “azzardo”

### **Capitolo 3 – Storia e antropologia del gioco**

- 3.1 Dal rischio all’azzardo pag. 30
- 3.2 I rischi e le delusioni. Il gioco come “*The American Way of life*” pag. 32
- 3.3 Quando il gioco si fonde con la vita quotidiana: il Lotto. Numeri, realtà nell’irrealtà pag. 34
- 3.4 Il gioco è “gioco o è “sofferenza”? pag. 35

- 3.5 Perché si gioca? Cosa regola il consumo del gioco? Pag. 37
- 3.6 Il mercato del gioco pag. 39
- 3.7 Il volume del gioco. La scommessa partecipa della realtà pag. 42
- 3.8 La comunità dei giocatori e il suo linguaggio pag. 46
- 3.9 “Il Giocatore”. Dostoevskij, Freud e il gioco d’azzardo pag. 48
- 3.10 Il gioco, attività che nasce con l’uomo pag. 51
- 3.11 La serietà del gioco. Il temperamento del giocatore pag. 53

#### **Capitolo 4 – Il gioco compulsivo: dipendenza senza sostanze**

- 4 “New Addictions”: lo shopping compulsivo, Internet e il gioco d’azzardo pag. 57
- 4.1 Classificazione dei giochi pag. 61
- 4.2 Alea. Il destino e il desiderio di successo pag. 63
- 4.3 Il gioco d’azzardo, un po’ di storia pag. 65
- 4.4 Dentro al casinò e fuori dal casinò pag. 66
- 4.5 Il gioco come fenomeno sociale pag. 68
- 4.6 Gioco e gioco patologico. Il consumo del gioco pag. 70
- 4.7 Tipologie di giocatore pag. 73
- 4.8 Il gioco d’azzardo patologico. Una dipendenza da comportamento pag. 74
- 4.9 La sfida della sorte. Riflessioni sul “caso” pag. 76
- 4.10 L’illusione del controllo. Approccio cognitivo-comportamentale al gioco pag. 79
- 4.11 Le donne giocatrici pag. 81
- 4.12 Il gioco d’azzardo tra gli adolescenti pag. 84
- 4.13 Simulare il sé. Giochi e identità pag. 86
- 4.14 Fattori di rischio del gioco d’azzardo. Interpretazione di Custer, la fase discendente pag. 88
- 4.15 Il recupero del giocatore patologico: lo schema di Custer pag. 91
- 4.16 Giocatore sociale o patologico? Distinzione e valutazione pag.95
- 4.17 I gruppi di auto-aiuto pag. 97

4.18 Gamblers Anonymous – Giocatori anonimi pag. 98

4.19-Gam-Anon pag. 99

Parte terza: Il gioco e le sue realtà. Interviste ai giocatori d'azzardo

**Capitolo 5 - Studio sulle motivazioni al gioco d'azzardo. I “perché” e i “come” si inizia a giocare d'azzardo**

5.1 Sintesi di lavoro pag. 101

5.2 L'intervista: come si entra nella “società del gioco” pag. 103

Interviste 1-20 pag. 105-132

6 Considerazioni conclusive pag. 133

Riferimenti bibliografici pag. 139

Sitografia pag. 147

## Parte prima: Teorie sul rischio

### Capitolo 1 – La società postmoderna è una società del rischio.

#### 1.1. La dimensione dell'incertezza come “cifra” interpretativa della società postmoderna.

Il tema del rischio occupa una posizione centrale nell'analisi della società contemporanea, divenendo una delle “cifre” interpretative delle trasformazioni strutturali e socioculturali che caratterizzano la società postmoderna, attraversata da sfide, contraddizioni e processi di de-strutturazione non più analizzabili attraverso le categorie concettuali della prima modernità, connessa alla società industriale.

La nozione di rischio si presenta come possibile schema interpretativo dei mutamenti in corso che pervadono la fase della “tarda modernità<sup>1</sup>” o “seconda modernità”, come la definisce il teorico Ulrich Beck, investendo le sfere del pensiero, dell'identità e dell'agire sociale a livelli diversi e con un impatto ristrutturante che modifica dall'interno la natura e la dinamica di funzionamento dei sottosistemi sociali dell'economia, della politica, del mercato del lavoro, della scienza, del diritto, della famiglia, rimodellandone le forme in chiave inedita e ridefinendone i confini, il ruolo ed il senso.

Tali processi fanno emergere un nuovo sistema di relazioni tra individuo e società nel quale non è più possibile orientarsi con le mappe concettuali valide per l'analisi della prima modernità. Quelle che si verifica, infatti, è “*l'inizio di un nuovo modo di Sociazione, una sorta di metamorfosi o di mutamento categoriale nel rapporto tra individuo e società<sup>2</sup>*” .

---

<sup>1</sup> A. Giddens, *Le conseguenze della modernità. Fiducia e rischio, sicurezza e pericolo*, Il Mulino, Bologna, 1994, p.57.

<sup>2</sup> U. Beck, *La società del rischio. Verso una seconda modernità*, Carocci, Roma, 2000, p.185.

## 1.2. La società del rischio nell'analisi di Ulrich Beck.

Ulrich Beck inizia la sua opera “La società Globale del rischio” proponendo come introduzione un manifesto cosmopolitico nel quale sostiene che la società contemporanea sta “*subendo un mutamento radicale che rappresenta una sfida per la modernità fondata sull'Illuminismo e dischiude uno spazio in cui le persone scelgono nuove inattese forme del sociale e del politico*”<sup>3</sup>.

La sua analisi della società tardo moderna recupera la distinzione tra rischio e pericolo, focalizzando l'attenzione sulla peculiarità della nozione di rischio nello scenario socio-politico contemporaneo.

Il suo punto di vista è che il concetto di rischio è un concetto moderno. Ripercorrendo le tappe della sua genesi, risulta che esso non esisteva nelle epoche più lontane, “*quando gli uomini si vedevano esposti alle catastrofi naturali o all'intervento degli Dei. I rischi sono legati alle decisioni, cioè al processo di civilizzazione, alla modernizzazione progressiva*”<sup>4</sup>.

Si parla, quindi, di rischi là dove natura e tradizione perdono la loro validità incondizionata, le decisioni sono, quindi, a parere dell'autore, proiezioni dell'agire dell'individuo che sta per immettersi in un'azione cosiddetta rischiosa.

Beck arricchisce ulteriormente l'argomentazione sulla differenza esistente tra il concetto di rischio e quello di pericolo: “*i pericoli sono presenti in tutte le epoche in cui le minacce non possono essere interpretate come dipendenti dall'uomo, ma sono vissute come destini collettivi provocati da catastrofi naturali o come punizione degli Dei, e come tali appaiono irrevocabili*”<sup>5</sup>. Il rischio controlla l'incontrollabile, prevede l'imprevedibile.

La connotazione che ne dà Beck è di regolatore definitivo della seconda modernità, intimamente affiancato da eterni valori quali la “responsabilità”, la “fiducia”, la “sicurezza”. Quello che si evidenzia è una riflessione che si riferisce ad una

---

<sup>3</sup> U. Beck, *Un mondo a rischio*, Giulio Einaudi, Torino, 2002, p. 75.

<sup>4</sup> Ivi, p., 89.

<sup>5</sup> Ivi, p. 90.

“ideologia del controllo” presente nella società, a sua definizione, della “prima modernità”.

La società del rischio è una società che afferma la controllabilità degli effetti collaterali prodotti dall’industrializzazione. Ciò significa che essa è una perfetta società del controllo che prolunga nel futuro l’esigenza di controllo propria della modernità di fronte alle insicurezze che essa produce.

### 1.3. La dimensione globale del rischio.

Uno dei tratti peculiari ed emblematici della società del rischio, che conferisce al nuovo ordine sociale una nuova identità, è la “dimensione globale dei rischi”.

I rischi si globalizzano e perdono l’ancoraggio al luogo. Non possono più essere concepiti come circoscritti, delimitati, sfuggono ai confini nazionali.

*“Divengono minacce globali sovranazionali indipendenti dall’appartenenza di classe, con un’inedita dinamica sociale e politica<sup>6</sup>”.*

Globali, oltre ai consumi e alle economie, sono anche i pericoli. Questo è il compromesso della modernizzazione, dell’inserimento delle nuove tecniche e tecnologie, il progresso legittima l’insicurezza.

La presa di coscienza di questa nuova realtà non è immediata perché per una lunga fase *“i rischi sono interpretati come semplici e inevitabili effetti collaterali latenti del progresso tecnico-economico. Solo quando diventano rischi universali, solo quando si traducono in minacce sovranazionali, indifferenti ai confini e trasversali alle appartenenze sociali, solo allora uomini e donne arrivano a percepire i rischi e le minacce come reali, modificando di conseguenza i loro pensieri e le loro azioni; solo allora la società elabora una definizione culturale e pubblica del rischio<sup>7</sup>”.*

---

<sup>6</sup> Ivi, p. 10.

<sup>7</sup> Ivi, p. 11.

In questa ampia cornice, Ulrich Beck indaga su di un aspetto poco considerato, quello della valenza delle parole, postulando la necessità di ridefinire linguisticamente e giuridicamente, concetti come guerra e terrorismo, al fine di superare quella discrepanza tra lingua e realtà che rischia di inficiare qualsiasi forma di comunicazione.

Proprio nei mezzi di comunicazione di massa, nella politica e nella burocrazia sottolinea “l’esplosività” della società globale del rischio.

*“Questa esplosività non può essere descritta o misurata né con il linguaggio del rischio, in termini di morti e feriti, né con formule scientifiche<sup>8</sup>”.*

Tutto ciò, secondo l’autore, è riconducibile al fallimento delle istituzioni che cercano di legittimarsi attraverso una politica di controllo dei rischi, ma la loro responsabilità è la nascita di conflitti che creano insicurezze e disagi nella società.

Ciò che secondo l’autore si evince dalla globalizzazione dei rischi è un nuovo *“progressivo processo di individualizzazione”*, che fa da sfondo ai mutamenti che investono gli assetti sociali tradizionali, tipici della società industriale (prima modernità). La società che si sviluppa nella seconda modernità prende forma all’interno di una triplice individualizzazione: *“sganciamento da forme e da vincoli sociali storicamente precostituiti, nel senso di contesti tradizionali di dominio e di sostegno; perdita delle sicurezze tradizionali e in riferimento alla conoscenza pratica, alla fede e alle norme-guida; e [...] un nuovo tipo di legame sociale<sup>9</sup>”.*

In relazione alle metamorfosi che investono la soggettività, l’identità individuale non meno di quella collettiva/sociale si trova esposta alla necessità di sottoporsi ad un continuo processo di ricostruzione e rinegoziazione; secondo Beck *“è la singola persona che diventa l’unità di riproduzione del sociale nel mondo della vita, individualizzazione, in questo senso, significa che la biografia delle persone è*

---

<sup>8</sup> U. Beck approfondisce nei suoi testi proprio il fattore ambientale, che rappresenta maggiormente l’esplosività della società globale del rischio.

<sup>9</sup> U. Beck, idem, 2002, p. 43.



*staccata da determinazioni prefissate e viene messa nelle loro mani, aperta e dipendente dalle loro decisioni, [...] dunque che le biografie diventano autoriflessive la biografia<sup>10</sup>” prescritta socialmente si trasforma nella biografia [...] autoprodotta. Tuttavia questo processo pervasivo di individualizzazione si intreccia creando effetti inediti di insicurezza individuale. È chiaro quindi come le forme di insicurezza sociale, di crisi della fiducia nella tecnica, nella scienza, nell’economia, si associano e co-producono insieme alle forme di insicurezza e instabilità individuale, soggettiva, l’antitesi di quella che Giddens chiama “sicurezza ontologica”, intesa come una “forma di sensazione di sicurezza [...] con la quale ci si riferisce all’atteggiamento della maggior parte delle persone che confidano nella continuità della propria identità e nella costanza dell’ambiente sociale e materiale in cui agiscono. Un certo senso di affidabilità delle persone e delle cose, così importante per la nozione di fiducia, è fondamentale per la sensazione di sicurezza ontologica<sup>11</sup>”.*

#### 1.4. Il rischio nella teoria sistemica di Niklas Luhmann.

Niklas Luhmann in sintonia con la prospettiva sistemica che ha ampiamente contribuito a sviluppare nell’ambito della riflessione sociologica, elabora la nozione di rischio ricorrendo alla “distinzione” tra rischio (*risk*) e pericolo (*hazard or danger*).

---

<sup>10</sup> Anche A. Giddens parla della “costruzione dell’Io come progetto riflessivo”, cfr. A. Giddens, *Le conseguenze della modernità. Fiducia e rischio, sicurezza e pericolo*, Il Mulino, Bologna, 1990, p. 125.

<sup>11</sup> U. Beck, *idem*, 2002, p. 47.

*“La distinzione presuppone (distinguendosi così da altre distinzioni) che sussista incertezza in riferimento a dei danni futuri. Ci sono allora due possibilità: o l’eventuale danno viene visto come conseguenza della decisione, e parliamo allora di rischio, per la precisione di rischio della decisione. Si pensa che l’eventuale danno sia dovuto a fattori esterni e viene quindi attribuito all’ambiente: parliamo allora di pericolo. [...] solo con il rischio entra in gioco il decidere (cioè la contingenza): ai pericoli si è esposti. [...] Nelle società più antiche viene marcato il pericolo, in quella moderna piuttosto il rischio, poiché in tal caso si tratta di un migliore sfruttamento delle opportunità<sup>12</sup>”.*

Luhmann sottolinea, inoltre, come sia difficile nelle società complesse individuare il legame tra rischi e decisioni e, di conseguenza, l’attribuzione di responsabilità per eventuali danni derivanti dalle scelte compiute.

Una volta caduto il requisito primo per la definizione del rischio nelle società tardo-moderne, ovvero, l’attribuzione del danno alle decisioni assunte da qualcuno, si verifica quello che potremmo definire un fenomeno di spersonalizzazione della responsabilità, consistente nell’anonimato e nella invisibilità degli attori da cui dipendono decisioni critiche per la sicurezza dei cittadini e delle persone.

*“Nell’accumulazione di effetti decisionali, nelle conseguenze a lunga scadenza di decisioni non più identificabili, nei rapporti causali sovra-complessi e non più ricostruibili, ci sono delle condizioni che possono scatenare disastri notevoli senza che sia possibile attribuirli a decisioni anche se è chiaro che senza delle decisioni non si sarebbe giunti a tali disastri. Questo perché l’attribuzione a decisioni è possibile soltanto se si può immaginare una scelta tra alternative e se essa può essere attribuita a qualcuno<sup>13</sup>”.*

Luhmann mette l’accento sull’inevitabilità dei rischi, responsabile della crisi della fiducia e della sicurezza nelle società moderne: *“Se si confrontano le due forme rischio/sicurezza e rischio/pericolo, ci si può convincere di una cosa: [...] che non esiste nessun comportamento esente da rischi. Per la prima forma ciò significa che*

---

<sup>12</sup> N. Luhmann, *Sociologia del rischio*, Mondadori, Milano, 1996, pp. 32-35.

<sup>13</sup> Ivi, pp. 32-35.

*non c'è alcuna sicurezza assoluta. Per l'altra significa che se si prendono delle decisioni non si possono evitare rischi [...] e nel mondo moderno, naturalmente, anche una non-decisione è una decisione. Se non c'è nessuna decisione esente da rischi in modo garantito, bisogna lasciar perdere la speranza [...] che si possa passare dal rischio alla sicurezza aumentando la ricerca e il sapere. L'esperienza pratica insegna piuttosto il contrario: quanto più si sa, tanto più [...] si forma una consapevolezza del rischio. Quanto più razionalmente si calcola e quanto più complessa diventa la costruzione del calcolo, tante più sfaccettature si scoprono, in riferimento alle quali c'è incertezza sul futuro e quindi rischio. In questo senso non è un caso che la prospettiva del rischio si sia sviluppata parallelamente alla differenziazione della scienza<sup>14</sup>".*

### 1.5. La distinzione rischio/pericolo.

La distinzione *rischio/pericolo*, utilizzata da Luhmann come schema analitico e interpretativo delle società moderne, collassa sul piano empirico lasciando sfumare i confini che separano i due concetti sul piano analitico.

La sua riflessione continua esaminando le conseguenze che i rischi comportano a seconda che si tratti degli attori della decisione o di coloro che ne sono coinvolti; questo passaggio costituisce il “punto cieco” della questione dove ogni distinzione nega e contraddice se stessa, dove non è più possibile osservare e “marcare un confine” tra i concetti. Infatti ciò che per un decisore rappresenta un rischio, per colui che è coinvolto dalla suddetta decisione rappresenta un pericolo in quanto percepito e subito come altra dimensione, come estranea, attribuibile all'ambiente piuttosto che al sistema; in questo modo rischi e pericoli finiscono per coincidere: *“I rischi che un decisore corre e deve correre diventano dei pericoli per coloro che ne sono coinvolti. Nel processo decisionale stesso non si può evitare di attribuire delle conseguenze a*

---

<sup>14</sup> Ivi, p. 39.

*delle decisioni [...] Nemmeno l'attribuzione di danni futuri può essere evitata ed essi devono essere accettati come rischi [...] Colui che è coinvolto si trova in tutt'altra situazione. Egli si sente minacciato da decisioni che non può prendere egli stesso e che non può controllare: per lui non entra mai in gioco una auto-attribuzione; per lui si tratta di pericolo, e questo anche quando vede e riflette che dal punto di vista del decisore si tratta di rischi. Ci troviamo di fronte a un classico paradosso sociale: i rischi sono pericoli, i pericoli rischi, perché si tratta di una e della fattispecie che viene osservata con una distinzione che richiede una differenza dei due lati. Lo stesso è differente<sup>15</sup>".*

Il problema fondamentale al quale si fa riferimento è il punto di osservazione per il quale un rischio può essere più o meno giustificato.

## 1.6. L'inevitabilità del rischio.

La riflessione sul rischio evidenzia come tra possibili alternative sia configurabile soltanto una scelta tra forme dell'agire rischioso, ciò significa che si tratta solo di decidere – in condizioni di incertezza – sulla distribuzione di futuri benefici o di futuri danni (a seconda che la distinzione venga marcata dal lato dei decisori o dal lato di coloro che ne sono coinvolti).

Paradossalmente proprio il fatto di porsi come obiettivo quello di evitare il rischio diventa, a sua volta, rischioso.

Ne emerge uno scenario sociale e politico in cui l'agire dei soggetti si sottrae continuamente alla presunta razionalità del calcolo, mettendo in crisi gli assunti fondamentali della Teoria della scelta razionale.

La crisi che investe i sistemi razionali di controllo della società industriale ha come conseguenza l'inevitabilità del rischio; determinati rischi possono essere evitati soltanto a condizione che si sia disposti a correrne altri, in quanto l'accresciuta

---

<sup>15</sup> Ivi, pp.124-125.

possibilità di decisione nelle società contemporanee implica che qualunque scelta sia gravata da incertezza sul verificarsi di futuri eventi dannosi.

A questo proposito Luhmann affronta l'interessante questione della ineguale distribuzione della soglia di catastrofe nella società dalla quale dipende la modifica del calcolo e della valutazione del rischio. È nel solco di questa dicotomia rischio/pericolo, dipendente dalla prospettiva adottata dall'osservatore, che si colloca la problematicità dei processi comunicativi legati al rischio.

*“Infatti, la difficoltà nel gestire i processi di comunicazione in situazioni di rischio e di emergenza è dominata da una innegabile motivazione ‘strutturale’ che vede i diversi attori che interagiscono nella dinamica comunicativa riferirsi ad un ‘oggetto’ sostanzialmente diverso. Si delinea, dunque, un’asimmetria comunicativa per cui la possibilità di livelli accettabili di co-significazione sembra essere fatalmente compromessa o, comunque, fatalmente perturbata. Il problema fondamentale, in buona sostanza, è che in molte situazioni gli individui su cui grava il danno potenziale percepiscono il relativo evento come pericolo, mentre i decision makers percepiscono lo stesso evento come rischio<sup>16</sup>”.*

L'accento posto da Luhmann sulla differenza rischio/pericolo che traccia parallelamente alla demarcazione tra decisori e coinvolti, viene ulteriormente sviluppato nel seguente passo: *“Il decisore, a differenza del coinvolto, quando decide ha almeno la possibilità di tener conto della sua conoscenza tecnica, della sua fiducia in se stesso, delle sue sicurezze, mentre il coinvolto dipende dal credere che siano altri a dominare la situazione. Questa fiducia negli esperti, nelle tecnologie, nelle promesse e nella scrupolosità di altri diminuisce sempre di più<sup>17</sup>, viene rovinata dalla durezza della differenza tra prospettive del pericolo in modo proporzionale al fatto che il pericolo non è dovuto a eventi naturali [...] ma risulta dalle decisioni di altri<sup>18</sup>”.*

---

<sup>16</sup> U. Pagano, *La comunicazione nelle situazioni di rischio*, in Quaderni di sociologia vol. XLV, 2001, pp. 109-110

<sup>17</sup> La perdita e la crisi della fiducia caratterizzante le società implica una ridefinizione dell'azione sociale e delle diverse forme di legame sociale.

<sup>18</sup> N. Luhmann, *idem*, 1996, p.131.

I sistemi di regolazione sociale sperimentati dalle società moderne come sistemi di gestione e controllo dei rischi si sono rivelati fallimentari e hanno mostrato l'incapacità strutturale di fronteggiare o evitare l'esposizione al rischio: *“i problemi di rischio non possono essere risolti con le istituzioni e i metodi che sono stati sviluppati nel contesto sistemico del diritto e dell'economia<sup>19</sup>”*, dobbiamo quindi sperimentare *“nuove forme di regolazione sociale del comportamento rischioso e solo questo è certo: che non sarà possibile ritornare all'antica etica della fiducia<sup>20</sup>”*.

### 1.7. La comunicazione del rischio.

La nozione di “comunicazione del rischio” si riferisce ad un processo sociale attraverso il quale “le persone acquisiscono conoscenza dei pericoli e, in base a ciò, organizzano il loro comportamento. Una corretta gestione del rischio impone non solo un'efficace valutazione dei danni potenziali ed un loro effettivo ridimensionamento ma anche lo sviluppo di una sensibilità verso il “*public's outrage<sup>21</sup>*” (risentimento della gente), anche quando i rischi effettivi sono oggettivamente bassi.

Le popolazioni interessate non devono semplicemente essere al sicuro, devono anche sentirsi al sicuro. *“Comunicare correttamente il rischio significa qualcosa di molto più complesso che diffondere in maniera chiara i dati e indicare rimedi: si tratta di creare un clima di fiducia<sup>22</sup>”*.

La comunicazione del rischio, quindi, oltre ad essere efficace deve caricarsi anche di altri requisiti e connotazioni, deve rispondere ad una esigenza “etica” traducibile in

---

<sup>19</sup> Ivi, p.125.

<sup>20</sup> Ivi, p.142.

<sup>21</sup> P. M. Sandam, *Risk communication: facing public outrage*, in EPA Journal (Environmental Protection Agency), 1987.

<sup>22</sup> N. Luhmann, Idem, 1996, pp.120-121.

forme di coinvolgimento diretto degli attori coinvolti in situazioni di emergenza a tutti i livelli e nelle diverse fasi di:

- produzione/costruzione del rischio (*risk production* e *risk perception*);
- valutazione (*risk assessment*);
- attività decisionale e gestionale/organizzativa (*risk management* e *risk policies*).

Il concetto di *risk management* si sviluppa in direzione della costruzione di forme di democrazia partecipativa attraverso l'attivazione di circuiti e reti comunicative sul rischio, *“un modello in cui il pubblico è coinvolto nel processo di gestione del rischio ad ogni livello, incluso quello tecnico e valutativo, cosicché attraverso meccanismi di partecipazione gli interessati dai potenziali danni siano coinvolti nei processi valutativi e decisionali e si spostino, in tal modo, da una dimensione di pericolo a una di rischio, nella quale assumono un ruolo attivo nella relazione decisione/eventi<sup>23</sup>”*.

Il tema del rischio si incrocia, pertanto, con la dimensione della fiducia che, secondo Giddens, *“getta un ponte sulla distanza nel tempo e nello spazio e blocca così le ansie esistenziali che, se riuscissero a concretizzarsi, potrebbero diventare fonte di continui travagli emotivi e comportamentali per tutta la vita [...] Rispetto ai sistemi astratti, nutrire sfiducia significa essere scettici o assumere un atteggiamento attivamente negativo nei confronti delle pretese competenze che tale sistema incorpora. [...] Se la fiducia fondamentale non viene sviluppata o se non riesce a contenere l'intima ambivalenza, il risultato è uno stato persistente di ansia esistenziale. Nel suo significato più profondo, l'antitesi della fiducia è quindi uno stato mentale che potremmo meglio definire angoscia o paura esistenziale<sup>24</sup>”*.

---

<sup>23</sup> U. Pagano, Idem, 2001, p.112.

<sup>24</sup> A. Giddens, *Le conseguenze della modernità. Fiducia e rischio, sicurezza e pericolo*, Il Mulino, Bologna, 1990, pp. 100-102.

## 1.8. La teoria socio-culturale: Mary Douglas.

Un'altra sfera culturale che ha trattato il concetto di rischio è quella degli studi socio-antropologici. Tali studi hanno evidenziato che la percezione del rischio è fortemente influenzata dagli “orientamenti culturali” dominanti in una società ma anche dai processi sociali, comunicativi e mediatici che “costruiscono” i filtri selettivi di percezione, definizione e valutazione dei rischi; in altri termini, come i rischi vengono “informati” da tutta la dinamica delle rappresentazioni, del sistema di valori e delle dimensioni simbolico-culturali che i diversi attori sociali co-producono nell'arena comunicativa.

La teoria socio-culturale introduce i concetti di “contesto”, “ambiente sociale” e “costruzione sociale del rischio” al fine di analizzarlo non in termini generali, ma di comparazione tra specifici processi.

L'antropologa inglese Mary Douglas, in un saggio scritto nel 1982 con Aaron Wildavsky, evidenzia il ruolo dei valori e delle credenze condivise nella valutazione, definizione e selezione del rischio<sup>25</sup>.

Ad esempio, il rischio è ritenuto un valore nella società della prima industrializzazione: l'orientamento imprenditoriale diventa culturalmente egemone, per cui l'assunzione del rischio o la scarsa attenzione ai possibili danni viene considerata come virtù civica. Al contrario, le virtù della sicurezza e della previdenza diventano esigenze diffuse in altre epoche e per altri strati sociali, in particolare le classi popolari e i lavoratori dipendenti, stimolando la nascita di istituzioni pubbliche (come Istituti di Previdenza) e di imprese private (per esempio quelle assicurative) orientate al controllo e alla minimizzazione dei rischi.

Douglas e Wildavsky si oppongono alla visione individualista degli approcci di Beck e Luhmann, che sostengono che gli individui utilizzano i loro “legami” con la comunità e con le istituzioni per proteggersi dai rischi: “[*Gli individui*] controllano

---

<sup>25</sup>M. Douglas e A. Wildavsky, *Le conseguenze della modernità. Fiducia e rischio, sicurezza e pericolo*, Il Mulino, Bologna, 1990.



*questi processi come meglio possono e poiché non conoscono i rischi con cui si confrontano, seguono regole sociali rispetto ai quali rischi ignorare: le istituzioni sono gli strumenti di cui dispongono per semplificare i problemi<sup>26</sup>” .*

L'essere sociale non è quindi fondamentalmente incapace e irrazionale, piuttosto egli si serve di una *ragione pratica e sociale* per distribuire le sue risorse cognitive: *“Ci sembra che il comportamento razionale umano non impieghi calcoli elaborati per prendere decisioni in situazioni critiche, né che riesca a separare i rischi uno alla volta o due alla volta. Piuttosto l'attenzione è concentrata sull'infrastruttura del comportamento quotidiano, nel quale sono poste le condizioni per superare le situazioni di crisi; ciò è possibile introducendo obiettivi tangibili e flessibili nel proprio stile di vita<sup>27</sup>”*.

## 1.9. Definizione sociale del rischio.

Per la teoria culturale, *“l'attenzione si sposta sul processo di identificazione e definizione sociale del rischio e sulle differenti forme che istituzionalizzano tale processo nell'ambito di singoli gruppi o collettività che si trovano ad affrontare una decisione che comporta incertezza rispetto al futuro<sup>28</sup>”*.

Tale paradigma interpretativo attribuisce un ruolo chiave alla trama di premesse culturali che stanno alla base delle reazioni collettive e delle risposte sociali a situazioni percepite come rischiose. L'accento è quindi spostato sui processi di percezione, significazione, definizione e valutazione del rischio, tutti organizzati e inscritti in un particolare sistema sociale, culturale e valoriale rispondente alle “visioni del mondo” e alla particolare epistemologia sulla quale si fonda il sistema di conoscenze di una società, processi che vanno visti in un'ottica storica, “situata” e

---

<sup>26</sup> Ivi, p. 80.

<sup>27</sup> Ivi, p. 38.

<sup>28</sup> A. Marinelli *La costruzione del rischio. Modelli e paradigmi interpretativi nelle scienze sociali*, Franco Angeli, Milano, 1993, p. 75.

ispirata al relativismo culturale, schemi validi per quel tempo e per quella cultura da cui deriverebbe l'individuazione di una varietà differenziata di modelli e culture del rischio<sup>29</sup>.

Non si può cercare di studiare l'accettabilità del rischio senza valutarne lo sfondo culturale; la cultura è, infatti, un'importante variabile negli studi sulla percezione del rischio, che ne condiziona la valutazione e il giudizio.

Nella teoria culturale del rischio, la rete di interazioni e l'ambiente simbolico prodotto dagli attori sociali, costituiscono l'orizzonte di riferimento per la comprensione dei processi di codificazione percettiva dei rischi.

La cultura risulta essere “*il principio codificatore attraverso il quale si riconoscono i pericoli*<sup>30</sup>” e parallelamente, l'assunzione del rischio verrà spiegata in relazione a qualche “norma” culturalmente stabilita.

L'importanza dell'analisi di Mary Douglas sta nell'aver definito<sup>31</sup>, per prima, il rischio come “fattispecie culturale”, come reazione - culturalmente codificata - di fronte all'incertezza futura.

## 1.10. La teoria culturalista del rischio.

La teoria culturalista del rischio della Douglas mostra come le diverse “visioni del mondo” naturale e sociale che sostengono i giudizi morali dell'individuo siano raggruppabili in quattro orientamenti culturali fondamentali (individuati incrociando le due dimensioni dell'autonomia e della solidarietà sociale, incrocio dal quale emerge una “tipologia” di relazioni fra individuo e società).

---

<sup>29</sup> L'espressione “cultura del rischio” è stata coniata da Scott Lasch, cfr U. Beck, A. Giddens, S. Lash, *Modernizzazione riflessiva. Politica, tradizione ed estetica nell'ordine sociale della modernità*, Asterios, Trieste, 1999.

<sup>30</sup> M. Douglas, *idem*, 1991, p. 91.

<sup>31</sup> Per una critica alla teoria culturalista del rischio e per una riflessione sui limiti delle teorie sociologiche del rischio - in particolare - l'analisi di Beck, si veda U. Beck, *La società globale del rischio*, Asterios, Trieste, 1999.

I quattro modelli “idealtipici” individuati implicano altrettanti repertori di percezione e attribuzione di senso del rischio, secondo quattro diverse modalità di trasformazione degli “*hazards*” in “*risks*” (pericoli, appunto, percepiti come rischi).

- Il primo tipo viene definito come la “**comunità centrale**” (*hierarchists*). Questo gruppo è ordinato e centralizzato. Il suo sistema simbolico genera solidarietà ed è dotato di solide opinioni sulle forme corrette di comportamento. Poiché si ritiene che i rischi siano conseguenza di pratiche comportamentali devianti, si genera una forte tensione tra il “centro” ed i “dissidenti”.
- Il secondo tipo corrisponde alle “**enclave dissidenti**” (*egalitarians*), socialmente etichettati come “gruppo a rischio”, caratterizzato da un forte senso di coesione e di stabilità interne, da forti legami di solidarietà e reciprocità, intesi come dispositivi di riduzione e minimizzazione dell’esposizione al rischio.
- Il terzo tipo è quello degli “**individualisti**” (*individualists*): l’esempio paradigmatico è la figura tradizionale dell’imprenditore, caratterizzata da una spiccata propensione ad assumere i rischi in base allo schema costi /benefici.
- L’ultimo tipo è quello degli “**isolati**” (*fatalists*), non integrato nella rete sociale: le loro attività sono limitate da regole, norme e vincoli imposti da altri. Disinformati e anomici, spesso ignorano la gravità dei rischi a cui sono esposti.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> M. Douglas, idem, 1991, p.178.

### 1.11. Strategie di comunicazione del rischio.

Per la teoria culturalista, l'attenzione si sposta, come abbiamo esposto nel paragrafo precedente, sul processo di identificazione e definizione sociale del rischio.

Le paure apparentemente irrazionali che mutano nel tempo e da luogo a luogo, fanno emergere proprio il tessuto culturale che sta alla base delle reazioni collettive al rischio.

Il disaccordo che è evidente tra gli studiosi e il pubblico è il risultato di un diverso punto di vista che deve essere trattato e gestito nei processi di costruzione sociale del rischio. Secondo tale teoria sono proprio le istituzioni e le organizzazioni che, attraverso scelte politico culturali, soprattutto mediante la gestione di apparati di sicurezza, possono comporre questo conflitto attraverso un adeguato processo di espressione-negoziamento-consenso-decisione. Il compito della strategia comunicativa è molto diverso da quello di informare il pubblico o convincerlo delle scelte compiute dai tecnici o dall'autorità decisionale: si tratta piuttosto di avviare un processo in cui far emergere ciò che non è stato detto, di evidenziare le differenze di posizione, ma anche i presupposti culturali comuni e le attese di sicurezza diffuse.

Solo a questo punto si può rafforzare la fiducia in un'organizzazione che ha qualche tipo di controllo, e quindi il mantenimento del benessere. Si passa quindi da una strategia di "evitamento" del rischio, a una di "tutela" esercitata da organizzazioni che garantiscono la gestione della sicurezza.

Questa strategia comunicativa ha bisogno, tuttavia, di un "patto fondativo" e di un "rinnovo periodico" della delega fiduciaria per cui essa si amplia ad una dimensione partecipativa o co-responsabilizzante. Per patto fondativo si intende il processo di costruzione di consenso intorno ad una determinata valutazione e gestione di un rischio; per rinnovo periodico si intendono quelle procedure di

attualizzazione e rinforzo che permettono il mantenimento del consenso della popolazione implicata.

La gestione dei rischi secondo la teoria culturalista viene attribuita attraverso tre tipi di strategie: “strategia dell’evitamento”; “strategia della tutela”; “strategia della corresponsabilità<sup>33</sup>”.

- La **strategia dell’evitamento** è centrata sul comportamento individuale. Mira a mettere in grado il soggetto di attuare tutte quelle misure di cautela, allontanamento, controllo che gli permettano di minimizzare l’esposizione al rischio. Il soggetto deve mutare i suoi comportamenti abituali, al fine di tenere conto della rischiosità ambientale specifica. Per far ciò deve disporre di informazioni corrette che deve valutare in relazione ai vantaggi personali e collettivi connessi all’uso di specifiche tecnologia.
- La **strategia della tutela** è centrata sul comportamento istituzionale. Le istituzioni svolgono un ruolo necessario ed insostituibile nella prevenzione, per cui è necessario che al proprio interno si stabiliscono delle procedure appropriate e trasparenti di controllo delle misure e degli apparati di sicurezza.
- La **strategia della corresponsabilizzazione** è centrata sul comportamento collettivo. I soggetti fanno parte di unità operative o di gruppi che si trovano a cooperare in un ambiente sociale. L’incolumità e il benessere sono associati ad una buona comunicazione e coordinamento fra i gruppi. A loro volta i gruppi si sentono motivati al mantenimento e alla promozione del benessere collettivo. La consapevolezza che la propria azione possa essere rilevante e la fiducia che nella collettività si assumeranno tutte le misure utili per il controllo del rischio porta ad un rafforzamento della coesione.

Mary Douglas, infine, definisce il rischio come *“la probabilità che un evento si verifichi, combinata con la grandezza delle perdite e delle vincite da esso*

---

<sup>33</sup> Darke P., Freedman J., *Lucky events and beliefs in luck: paradoxical effects on confidence and risk-taking*, Personality & Social Psychology Bulletin, 23, 1997, pp. 378-388.

*implicate*” e dunque “*tutto dipende dal valore che si attribuisce alle conseguenze*<sup>34</sup>”, cioè da una valutazione sociale, etica e politica di queste.

Mentre il pericolo attiene alla nozione di probabilità, il rischio implica attribuzioni di valore e di senso a quella probabilità da parte della comunità sociale che si sente minacciata dai possibili effetti prodotti dal verificarsi di quell’evento pericoloso.

---

<sup>34</sup> M. Douglas, *idem*, 1991.

## Capitolo 2 – La società dell’incertezza: Zygmunt Bauman. Il profilo del giocatore

### 2.1. La dimensione dell’incertezza.

Zygmunt Bauman individua nella dimensione dell’incertezza il tratto distintivo delle società post-moderne, rappresentate attraverso “*l’immagine inquietante di un mondo reale e di un futuro mondo possibile che non sembrano concedere possibilità di decisione e controllo, il dubbio corrosivo che riguarda la possibilità di continuare a calcolare le conseguenze delle azioni in base a vecchi criteri: oggi viviamo in un clima di assedio della paura*<sup>35</sup>”.

Bauman analizza le dinamiche della crisi anomica delle società contemporanee facendo ricorso al termine tedesco *unsicherheit*, che designa il complesso delle esperienze definite nella lingua inglese da tre termini distinti: *uncertainty* (incertezza), *insecurity* (insicurezza esistenziale) e *unsafety* (assenza di garanzie di sicurezza, stato di precarietà derivante dalla crisi delle istituzioni preposte al controllo sociale e alla prevenzione dei rischi<sup>36</sup>).

Egli dà un’esauriente spiegazione delle fondamentali dimensioni della “società dell’incertezza” sostenendo che i fattori responsabili di essa sono:

- “il nuovo disordine mondiale” e il complicarsi delle relazioni politiche internazionali tra i diversi paesi;
- “la deregulation universale” e l’imbarbarimento derivato dalla “funzione regolatrice assegnata al mercato” con le ricadute che ciò implica sulle reti sociali e sulle identità individuali. In particolare Bauman fa riferimento ad un processo di deistituzionalizzazione della vita e cioè di crisi di quelle istituzioni che nella prima modernità garantivano il legame sociale, saldando il rapporto tra individuo e società, collegando la sfera privata dell’esistenza a quella pubblica;

---

<sup>35</sup> Z. Bauman, Idem, 1999, p.61.

<sup>36</sup> Ivi, p. 13.

- “lo smantellamento delle reti di protezione e di fiducia”, un tempo tessute attorno alle relazioni di prossimità e alle interazioni faccia a faccia il cui scardinamento produce nuovi tipi di legami che Bauman definisce “a scadenza”, connotati quindi da un alto grado di instabilità e dall’istantaneità, e segnati dalla perdita della dimensione della storia, della continuità, del tempo, aspetti centrali nella “costruzione” della relazione sociale;
- “la frammentazione e frantumazione delle identità” così che “anche l’immagine di sé si frantuma in una raccolta di istantanee spesso senza alcun riferimento alle altre [...] l’esito è un’identità a palinsesto<sup>37</sup>”.

Questi processi corrono parallelamente al “*collasso dell’opposizione tra reale e simulazione, verità e rappresentazione accanto ai quali cresce la confusione e l’attenuazione delle differenze tra normale e anormale, atteso e inatteso, ordinario e bizzarro, domestico e selvaggio: familiare ed estraneo, noi e gli stranieri*<sup>38</sup>”.

In questo scenario tratteggiato da Bauman, alla crisi del controllo, della sicurezza, dell’ordine sociale fa da sfondo la crisi delle certezze: “*non si sa nulla con certezza, ed ogni aspetto dello scibile si può conoscere in modi differenti: tutte le modalità di conoscenza sono comunque provvisorie e precarie ed ognuna vale l’altra.*

*Se un tempo si ricercava la certezza, ora la regola è l’azzardo, mentre l’assunzione dei rischi prende il posto del perseguimento tenace degli obiettivi. In questo tipo di mondo, dunque, poche cose possono essere considerate solide e affidabili: non c’è più traccia degli antichi e robusti canovacci su cui tessere la trama del proprio itinerario esistenziale*<sup>39</sup>”.

---

<sup>37</sup> Ivi, p.65.

<sup>38</sup> Ivi,p. 66.

<sup>39</sup> Ivi,p. 65.



## 2.2. L'identità nella società dell'incertezza.

Nella sua analisi Bauman si sofferma sul tema dell'identità nella società post-moderna. Egli inizia con una critica a Douglas Kellner, il quale sostiene che: *“L'identità continua ad essere il problema che è stato nel corso di tutta la modernità [...], nella società contemporanea l'identità, lungi dallo scomparire, è piuttosto ricostruita e ridefinita ma poi continua avanzando dei dubbi sulla fattibilità di una “ricostruzione e ridefinizione del sé, sottolineando che l'identità diviene un gioco liberamente scelto, una presentazione teatrale del sé e che quando cerca di cambiare radicalmente l'identità a suo piacimento, rischia di perdere il controllo [...]”<sup>40</sup>*.

Bauman studia l'identità connessa alle preoccupazioni dei tempi moderni, evidenzia fattori come la durabilità, e come evitare ogni tipo di fissazione<sup>41</sup>.

L'incertezza può essere sfuggita attraverso l'identità: *“l'identità è entrata nella mentalità e nella pratica moderna già sotto forma di compito individuale. Era compito dell'individuo trovare una via di uscita all'incertezza”<sup>42</sup>*.

Ogni individuo, secondo l'autore, sceglie il proprio destino, gestendo l'incertezza che lo circonda con la coscienza di rifugiarsi in qualche identità, *“che possono esistere solo in quanto progetti, ed è la distanza che permette ai progetti di esistere”<sup>43</sup>*. La distanza di cui si parla è quella del mondo-deserto in cui si rifugia la figura del “pellegrino”, o quanto meno secondo Bauman è il tempo che nella modernità cambia il suo trasporre.

Quello a cui l'individuo è legato è un tempo destinato a concedersi alla “durabilità”, alla “finitezza”, non è più un tempo storico che lascia alle sue spalle le orme dell'esperienza.

---

<sup>40</sup> Z. Bauman, *Vite di scarto*, Laterza, Bari, 2004.

<sup>41</sup> Bauman descrive le ansie della modernità collegate alla medesima, come la possibilità di evitare ogni impegno. La parola chiave della postmodernità è riciclare. Cfr. Z. Bauman, *idem*, p. 27.

<sup>42</sup> Ivi, p. 29.

<sup>43</sup> Ivi, p. 33.

Con ciò si aggancia ad una nuova figura che affiora nelle strade delle città moderne, il *flaneur*, il bighellone.

Questa figura è per Bauman la figura centrale e simbolica della città moderna.

Il *flaneur* cammina per la città senza una meta “*trovandosi tra estranei ed essendo per loro un estraneo (nella folla ma senza appartenervi), facendo esperienza degli estranei solo come apparenze, in modo che ciò che si vede esaurisce ciò che essi sono...<sup>44</sup>”*.

Il *flaneur* vive quel tempo episodico di cui parla Bauman, vive l’istante senza eventi e senza conseguenze.

Egli interpreta una sceneggiatura di cui è lui stesso sceneggiatore e regista, muove i fili delle vite altrui senza danneggiarle e senza cambiare il loro destino.

Il controllo del destino è il punto comune che si ritrova nelle ultime due personalità che l’autore descrive nella sua opera: il “vagabondo” e il “giocatore”.

Il vagabondo era il flagello della prima modernità, era senza padroni, e l’essere fuori controllo era qualcosa di intollerabile tanto da lottare affinché ciò non avvenisse.

Il vagabondo era una figura con apparente libertà, la quale sfuggiva alle maglie del controllo da parte di qualsiasi istituzione; “*i movimenti del vagabondo non sono prevedibili, a differenza del pellegrino, non ha alcuna destinazione. Non si sa quale sia la sua prossima mossa, dal momento che egli stesso non lo sa e non se ne preoccupa<sup>45</sup>”*.

Quindi, Bauman attraverso la figura del vagabondo mette in luce un aspetto molto rilevante della postmodernità: il *senso di non appartenenza*. Il vagabondo rappresenta l’individuo moderno che non ha più radici, non ha più legami, che si trova in luoghi “non organizzati”.

“*I residenti sistemati per sempre si svegliano e si accorgono che i posti (luoghi fisici, posti nella società e nella vita) ai quali appartengono, o non esistono più o non sono più accoglienti; le strade linde diventano minacciose, le fabbriche*

---

<sup>44</sup> Ivi, p. 42.

<sup>45</sup> Ivi, p. 42.

*scompaiono insieme ai posti di lavoro, le abilità di ciascuno non interessano più a nessuno, il sapere si trasforma in ignoranza, l'esperienza professionale diventa un inconveniente, le sicure reti di relazioni si disfano e si sfanno in putride rovine<sup>46</sup>”.*

### 2.3. Il profilo del giocatore.

In questo clima di angoscia sociale e di profonda incertezza, l'autore ci infonde la presenza di una identità che mette in vita tutti i fondamenti della postmodernità: il giocatore.

Il giocatore è colui che non conosce necessità o determinazioni, per lui non esiste nulla di prevedibile o controllabile, nulla è del tutto immutabile o irrevocabile.

Bauman descrive il mondo del gioco come un mondo soffice ed elusivo dove ciò che più importa è quanto bene si può giocare la propria mano.

Certamente vi è il “colpo di fortuna”, ma esso segnala solo il limite fino al quale giocare le proprie carte bene, significa avere la vittoria sicura. Il mondo del giocatore, sostiene l'autore, è *il giocatore stesso*; sfortuna e fortuna altro non sono che *“le mosse del mondo come giocatore”*. In questo mondo non vi sono leggi, non vi è ordine né caos; le regole che segue il giocatore sono regole a naso, intuizioni.

*“Il mondo del giocatore è il mondo del rischio, dell'intuizione, del prendere precauzioni. Qui ritroviamo un altro tipo di scansione del tempo, quello del succedersi delle partite. Ogni partita è una provincia di significato, un piccolo universo a sé, chiuso e contenuto in se stesso”<sup>47</sup>. Questo mondo è come un luogo distaccato, una realtà parallela: “i muri del gioco sono impenetrabili, le voci esterne raggiungono l'interno solo come un rumore muto e inarticolato<sup>48</sup>”.*

---

<sup>46</sup> Ivi, p. 43.

<sup>47</sup> Ivi, p. 47.

<sup>48</sup> Ivi.

Ogni partita ha il suo inizio e la sua fine. La preoccupazione del giocatore è di ricominciare dall'inizio, dal punto di partenza, come se non avesse mai giocato altre partite, come se non avesse mai collezionato né vittorie né sconfitte. Colui che gioca lo fa senza conseguenze, deve ricordarsi (e così i suoi partner e i suoi avversari), che questo altro non è, se non un gioco

“ Il gioco dice Bauman è come la guerra, ma non lascia ferite mentali o risentimenti.

*“La guerra che è un gioco assolve la coscienza dalla sua mancanza di scrupoli”*.  
E conclude: *“Il segno della maturità postmoderna è la volontà di abbracciare il gioco a cuore aperto, come fanno i bambini<sup>49</sup>”*.

Il giocatore come il vagabondo e il *flaneur* usano delle strategie di vita che li aiutano a sopravvivere alla schizofrenia della postmodernità. Questo è quindi ciò che propone Bauman, delle strategie che alleggeriscono l'incombente senso di non appartenenza e di frantumazione delle identità che regolarizza lo scandire della società dell'incertezza.

Quella che ci mostra Bauman è una società che respinge la stabilità e la durata, che preferisce l'apparenza alla sostanza, in cui il tempo si frammenta in episodi, la salute diventa *fitness*, la massima espressione di libertà è lo *zapping*.

Ciò che conta è la velocità, non la durata. Andando alla giusta velocità si può consumare tutta l'eternità nell'ambito del presente continuo della vita terrena.

Bauman descrive nella *“Vita Liquida<sup>50</sup>”* una vita di consumi. Essa marchia il mondo e ogni suo frammento, animato e inanimato, come oggetti di consumo: vale a dire oggetti che perdono la propria utilità (e con essa il lustro, l'attrazione, il potere di seduzione, e dunque il valore) man mano che vengono usati.

Gli oggetti di consumo hanno una limitata aspettativa di vita utile, e una volta superato tale limite diventano inadatti al consumo poiché il poter essere consumati è

---

<sup>49</sup> Ivi.

<sup>50</sup> Z. Bauman, *Vita liquida*, Laterza, Bari, 2005.

la sola caratteristica che ne definisce la funzione, essi diventano inadatti a qualsiasi cosa.

*“A questo punto andrebbero eliminati” sostiene l’autore “biodegradandoli, incenerendoli, affidandoli alle cure di smaltimento rifiuti, eliminati dal luogo dove si svolge la vita di consumi, per far posto ad altri oggetti di consumo ancora inutilizzati<sup>51</sup>” .*

Per sottrarsi al disagio di restare indietro, di restare attaccati a qualcosa con cui nessuno vorrebbe farsi vedere, di essere colti alla sprovvista, di perdere il treno del progresso invece di saltarci sopra, occorre tenere a mente che è nella natura delle cose esigere vigilanza, ma non fedeltà.

Nel mondo liquido-moderno la fedeltà è causa di vergogna, non di orgoglio. Basta collegarsi a internet, cosa che si fa già di primo mattino, e ciò verrà ripetutamente ricordato in cima all’elenco delle notizie del giorno: *“Ti vergogni del tuo cellulare? È così vecchio che sei a disagio quando rispondi? Cambialo con un modello di cui tu possa andar fiero”*.

Ciò che anima il desiderio è la paura. Per quanto il desiderio si concentri con attenzione sui suoi oggetti immediati, non può che mantenere la consapevolezza di quell’altra posta in gioco che incombe sul suo vigore, sulla sua determinazione e sulla sua intraprendenza. Per quanto intensamente concentrato sull’oggetto del desiderio, l’occhio del consumatore non può che considerare marginalmente anche il valore commerciale del soggetto del desiderio. La vita liquida descritta da Bauman si alimenta dell’insoddisfazione dell’io rispetto a se stesso.

L’insoddisfazione che spinge l’individuo moderno a rinchiudersi nelle sale da gioco, a consumare il tempo come se fosse qualcosa che debba finire perché finita è la partita a fine serata.

---

<sup>51</sup> Ivi.

Parte Seconda: La dimensione del gioco d'azzardo: dal "rischio" all'"azzardo".

### 3. Capitolo 3 – Storia e antropologia del gioco

#### 3.1. Dal "rischio" all'"azzardo".

La cultura dell'azzardo si innesta inevitabilmente su una condizione esistenziale connotata dal rischio.

L'insicurezza e la precarietà sono dilaganti, e vivere diviene esso stesso un rischio; ogni scelta, anche la più razionale, sfiora il margine dell'azzardo.

Il discorso intrapreso è centrato sui giochi di sorte, collocati nell'orizzonte più ampio della cultura del rischio e dell'azzardo, e assunti come sintomo e segno della condizione umana del nostro tempo. La quantità e la qualità dei giochi d'azzardo sono aumentati a dismisura, perché in maniera abnorme è cresciuta la "percezione del rischio", e al tempo stesso la cultura dell'azzardo si costruisce intorno ad un bisogno di avventura, in contesti di benessere e iperprotetti. Quando non siamo noi a inseguire il rischio, è il rischio che ci segue. Questo significa che il futuro diviene una scommessa; l'azzardo è inevitabile per coloro che vivono in un mondo che ha perso le sue certezze.

Non si scommette, dunque, solo quando si gioca, ma anche quando si vive e il gioco d'azzardo, nella sua specificità, ha una connessione profonda con la vita stessa.

Il gioco d'azzardo è un prodotto della propensione naturale al rischio, ma risulta modellato e orientato culturalmente, in quanto è la cultura che ad esso ha conferito forma e significato.

Società diverse conferiscono diversi valori al gioco e possono avere una differente percezione dell'azzardo anche quando sono culturalmente simili, ciò

implica anche che all'interno della medesima cultura i gruppi rappresentano, valutano e vivono diversamente l'azzardo e i giochi di sorte.

La cultura italiana è stata costantemente lacerata tra i sostenitori del lotto, che consideravano il gioco socialmente utile e i suoi nemici e detrattori, che lo ritenevano un'esperienza rovinosa. Il gioco è un bisogno inscritto nella natura umana, in una società esposta ad innumerevoli difficoltà e pericoli, il rischio diviene per gli individui un abito mentale e predispone all'azzardo.

Il gioco non si comprende senza il suo contesto e senza il suo rapporto con le strutture di potere, economiche, politiche e religiose. Gli studiosi indicano il contesto in maniera diversa: i sociologi connettono il gioco alle condizioni sociali ed economiche, mentre gli antropologi sono attenti ai sistemi religiosi, mitologici, cerimoniali, che possono anch'essi dar forma e senso al gioco.

Il contesto plasma il gioco e poiché esso è fatto anche di istituzioni e di strutture di potere, in relazione agli uni e alle altre il gioco deve essere interpretato e regolamentato.

Il modellamento culturale storicamente operato dalla religione e in tempi più recenti dallo Stato, era finalizzato alla regolamentazione del gioco.

Un esempio può essere il lotto napoletano dei secoli passati, che era passato sotto la mano legittimante della Chiesa, e dello Stato poi<sup>52</sup>.

Ciò divenne in seguito però scopo di lucro sia da parte dell'una che dell'altro, nonostante considerassero il lotto immorale e impedissero che altri vi lucrassero.

Gli effetti di questa plasmazione operata con una mobilitazione straordinaria di riti, credenze, pratiche, ecc. sono stati straordinari; le due grandi istituzioni hanno applicato al gioco le regole della moderazione, serrando nei giusti limiti la forza dei desideri, e contribuendo a conferire alla ricerca del brivido la dimensione discreta di una emozione casalinga, sospesa tra il quotidiano e l'onirico.

---

<sup>52</sup>F. Colzi, *Strategie operative del banco e degli appassionati del gioco del lotto nello Stato pontificio tra Sette e Ottocento*, in O. De Rosa, *Faites vos jeux!. Gioco pubblico e società contemporanea: storia, implicazioni, prospettive*, Laterza, Bari, 2019.

*“Il gioco d’azzardo immette nella normalità della vita quotidiana l’esaltazione dell’eccesso, il brivido del rischio, la pregustazione di un evento risolutivo; ma il modellamento culturale, fatto di regole, interdizioni, sacralità, riti, impedisce che proprio queste emozioni diventino lo scopo esclusivo dell’esistenza.*

*Se non può impedire la coazione a ripetere, che accomuna il giocatore abituale al giocatore patologico, può imporre misura e ritmo alla cronica ripetitività del gioco; può sublimare l’illusoria certezza di vincere, che appartiene al giocatore folle, nella paziente attesa di un successo probabile; può abituare a non rischiare più di quanto ci si può permettere<sup>53</sup>”.*

### 3.2. I rischi e le delusioni. Il gioco come *“The American way of life”*.

Le interpretazioni degli studiosi più attenti e rigorosi difficilmente riescono a sottrarsi del tutto all’influsso delle ideologie del proprio tempo e alle rappresentazioni collettive del gioco. La cultura progressista come quella dell’Illuminismo fino al Novecento è sempre stata contraria alla promozione del gioco d’azzardo: il lotto è stato considerato “un iniquo balzello sulla povertà<sup>54</sup>”, un gioco immorale che conduceva la plebe alla depravazione, e una partita impari che lo Stato conduceva contro il cittadino.

Queste analisi erano in sintonia con un capitalismo ancora nella fase di accumulo e si riferivano a contesti di sottoconsumo, in cui il gioco del lotto si configurava come uno spreco irrazionale.

Ai nostri tempi le riflessioni sul gioco d’azzardo presentano significative diversificazioni: da una parte, si vede nei giochi d’azzardo una sfida alla razionalità del sistema produttivo e per questo motivo si tende ad apprezzarli; da

---

<sup>53</sup> D. Scafoglio, *La vita in gioco. Antropologia, letteratura, filosofia dell’azzardo*, Marlin, Cava de’ Tirreni, 2006, pp. 111-112.

<sup>54</sup> F. Colzi, *idem*, 2019, p. 67.



un'altra parte, si vede nel gusto del rischio che connota il gioco, il segno di uno sviluppo sregolato e selvaggio che si distribuisce su tutto il globo e per questo si tende a condannarli.

Il giudizio sulla società si riflette su quello dei giochi d'azzardo, che assume connotazione negativa se contrasta i valori dominanti, positiva se li asseconda.

Che il giudizio sulla gioco sia condizionato dal pre-giudizio sulla società emerge anche da studi per certi versi innovativi, come quello degli americani Vicki Abt e James Smith<sup>55</sup>. Secondo questi studiosi il gioco ripeterebbe lo spirito d'iniziativa, il culto dell'audacia, l'assunzione del rischio, la propensione all'azione, la ricerca del sano guadagno, l'indipendenza, la perseveranza, che sono propri della tradizione culturale degli Stati Uniti. Le ragioni di partenza sarebbero le frustrazioni della vita quotidiana odierna, la stanchezza della routine, che spingerebbero all'evasione nel mondo irrealistico del gioco.

Il gioco sarebbe una rivincita simbolica sulla società e sul mondo del lavoro.

*“Nelle corse e nei casinò l'uomo americano può realizzarsi secondo i valori profondi della sua cultura, proprio mentre questi ultimi cominciano a essere stravolti e liquidati dalle trasformazioni della società post-industriale, dalla burocratizzazione della vita, dal consumismo, e dall'incertezza sul futuro: le qualità tradizionali dell'uomo americano da mezzi divengono fini, esautorando la sete di guadagno, che solo in apparenza continua ad essere lo scopo ultimo del gioco. Paradossalmente, i casinò sarebbero la migliore realizzazione della democrazia americana, in quanto assicurerebbero possibilità di guadagni per tutti, regolarità e trasparenza di procedure, promuovendo sviluppo di abilità, crescita di conoscenze, attitudine a osare e a preservare<sup>56</sup>”.*

Queste analisi hanno il merito di rivalutare la dimensione, a volte negata, di produrre cultura da parte del gioco d'azzardo. L'accostamento che se ne fa all'*American way of life*, riconducibile, quindi, al modo tutto americano di vivere

---

<sup>55</sup> V. Abt, J. Smith, *Ritual, risk, and reward: A role analysis of race track and casino encounters*. Paper presented at the Fifth National Conference on Gambling and Risk Taking, Lake Tahoe, Nevada, 1981, pp. 50-55.

<sup>56</sup> Ivi.

il rischio, e si potrebbe pensare che l'enorme fortuna dei giochi di sorte ha matrice nella mentalità che sta a fondamento della *new economy*.

I giochi d'azzardo rappresentano lo specchio di una società che non conosce la certezza del lavoro sicuro e dell'assistenza sociale e va in cerca di opportunità e colpi di fortuna.

### 3.3. Quando il gioco si fonde con la vita quotidiana. Il Lotto: numeri, realtà nell'irrealtà.

Il gioco d'azzardo e in particolare le dinamiche che racchiudono il gioco del lotto dalla psicologia contemporanea sono poste in relazione a una pulsione naturale, normalmente identificata come una propensione al rischio.

Quello però che è evidente nel lotto è la rappresentazione della società che in esso si specchia. Il lotto rappresenta gli eventi di una società scandita dal gioco, i numeri sono i segni di un destino che si tenta di controllare.

Napoli è la città del lotto; il lotto a Napoli è un'istituzione fonte di ricchezza e di povertà, di scherno e di dolori. Se si "incappa" in qualche evento per così dire inusuale ecco che vi si danno i numeri, per non parlare dei sogni che la mattina divengono rivelatori di ambi, terni e quaterne. Domenico Scafoglio ripercorre la storia del lotto, analizzando un terreno nel quale si indaga la struttura e l'organizzazione sociale delle società in cui appare più radicata la cultura del rischio alla quale esso afferisce, e le categorie sociali a esso più esposte.

La struttura delle società dedite al gioco del lotto è distribuita su regole che si fondono con virtù e superstizioni. E proprio le superstizioni hanno un'importanza fondamentale in quanto il giocatore costruisce dei rituali specifici all'atto del giocare.

Scafoglio sostiene che il giocatore napoletano crede nel potere della speranza, “*e che il piacere del gioco lo attragga non meno del risultato stesso. Chi gioca per vincere, perde per sempre*<sup>57</sup>”.

La molla della vincita, quindi, è una molla potente della volontà al gioco, ma non è l'unica. Vi è una sorta di sfiducia diffusa nelle vincite, questo è visibile dal fatto che molte di esse non vengono rimosse, quindi la domanda che si propone è: perché si gioca?

Il gioco del lotto è identificativo di una società che tenta di sdrammatizzare la realtà della vita quotidiana, che non si prende sul serio e tentando di dare al gioco il senso che dovrebbe avere di divertimento, di leggerezza, si imbatte nella volontà di considerarlo una via d'uscita alla incombente incertezza che la circonda.

A Napoli si inizia a giocare per “gioco<sup>58</sup>” e si continua per necessità, fino a essere imprigionati dal gioco stesso.

Il giocatore che vince è colui che governa il destino, il giocatore che perde è colui con il quale il destino ha un debito. La realtà si fonde con l'irrealtà, e i numeri sono i passi che tracciano le orme di questi destini.

### 3.4. Il gioco è “gioco” o è sofferenza?

Il termine gioco fa affiorare nella mente di chi lo ascolta qualcosa di frivolo e infantile: giocare ci fa pensare ad un bambino che gioca in cortile con la palla, ad un momento di socializzazione, ad un evento che ci fa divertire.

L'attività ludica è un'attività nella quale si conosce la realtà e si tenta di manipolarla.

---

<sup>57</sup> Scafoglio, idem, 2000, p. 110.

<sup>58</sup> Quello che si vuole sottolineare è che questo tipo di gioco non è un'attività che porta al divertimento, ma ciò è un modo di distaccarsi dalla vita quotidiana creandosi in queste sale quasi una realtà parallela.

La connotazione che si dà oggi al gioco, invece, nella maggior parte dei casi è di veloce appagamento dei nostri piaceri di vincita.

È questa la struttura, infatti, sulla quale si regolano i giochi di oggi: più veloce e cospicua è la vincita, maggiore sarà il divertimento.

Sul tentativo di socializzazione dei giochi di oggi c'è da essere abbastanza cauti. In una realtà che non considera più nulla duraturo e oggettivo, che infrange i valori della famiglia, e vive il tempo come qualcosa di sfuggibile e finito, dove la vita è un percorso stabilito dalla realtà quotidiana, come si può concepire il mondo del gioco un luogo di socializzazione?

Il giocatore della società odierna è un individuo malinconico, che si racconta attraverso i suoi passati di gioco. Nella sala corse, ad esempio, si instaurano delle amicizie che si fondano su scambi di conoscenze di fantini e cavalli.

Il tempo che si passa con i compagni di gioco è pura competizione, voglia di vincere, ma non la somma di denaro, ma di vincere con la propria "competenza" sugli altri.

L'atteggiamento pessimista proprio del giocatore d'azzardo diventa un vincolo di alleanza tra di essi, perché nella sconfitta c'è la lealtà del giocatore. La sofferenza che accomuna i perdenti è la base della socializzazione che si viene ad instaurare.

Il gioco funge da contenitore che li stacca dalle loro realtà giornaliere, ma allo stesso tempo li rende solidali e alleati nella nuova realtà che si sono venuti a creare.

È solo, però, in questo nuovo microcosmo che essi vivono quest'alleanza, in quanto, al di fuori di esso, non verranno mai a conoscenza della vita l'uno dell'altro.

Il gioco può quindi considerarsi il punto d'incontro di vite, che senza probabilmente mai si sarebbero incrociate, che si annulla una volta fuori da esso, tanto che la morte di un compagno passa inosservata, pur se lo stesso era parte di quel microcosmo.

Qualsiasi evento che possa smuovere i ritmi della società reale non ha nessun effetto nel mondo dei giocatori, non c'è nulla che li distrae dal rincorrere affannosamente il desiderio di essere “quello che al di fuori non si è<sup>59</sup>”.

La realtà dei giocatori è una realtà parallela che scruta al di fuori solo per procurarsi le risorse per poter continuare a “giocare”.

Al di là di essa si vive la quotidianità, una quotidianità che pesa, dalla quale si ha voglia di evadere.

### 3.5. Perché si gioca? Cosa regola il consumo del gioco?

Il gioco è un'attività umana vitale e positiva.

Esso infatti aiuta a vivere perché svolge una funzione *compensativa* del malessere individuale e sociale. “*Il consumo del gioco può essere condizionato da almeno quattro fattori: l'offerta di gioco, la modalità dell'offerta, la tipologia del gioco, l'andamento stesso del gioco*<sup>60</sup>”.

L'offerta, sostiene Imbucci, non solo soddisfa il bisogno latente ma induce al gioco producendo nuova domanda. La modalità dell'offerta rasenta l'induzione ad esso, che avviene attraverso i media e le raffinate tecniche di pubblicità, che sono divenuti strumenti indispensabili nella formazione della domanda.

La tipologia del gioco si esprime sotto forma di tradizione popolare come il lotto, o di passione sportiva come il totocalcio. Oltre, poi, ai giochi di ambito come l'ippica e di recinto come i casinò, che costituiscono l'ossatura tradizionale del gioco pubblico in Italia, sono nate nuove formule come la lotteria istantanea e il superenalotto.

---

<sup>59</sup> L'insoddisfazione dell'individuo odierno si riflette nella costruzione del sé come fuori dagli schemi propri della società. L'“insicurezza” di cui tratta ampiamente Bauman è la molla che fa scattare la voglia di un distacco dalla realtà, e ciò avviene con la costruzione di una nuova identità, come può essere quella del giocatore.

<sup>60</sup> G. Imbucci, *idem*, 1999, p.23.

Entrambi hanno raccolto straordinari successi di pubblico “*soddisfacendo esigenze diverse e finanche opposte attirando comunque nel consumo di gioco utenze prima assenti o relegate nel gioco clandestino*”<sup>61</sup>”.

L’andamento del gioco è ciò che condiziona il gioco stesso.

Ci sono eventi che caratterizzano il volume delle giocate, come una cospicua vincita, un numero ritardatario, un montepremi che sale vertiginosamente.

Il percorso del mercato del gioco è segnato dal comportamento di gioco che ha subito enormi evoluzioni, e che è modificato da scelte che rivelano le funzioni stesse del gioco.

“*A questi comportamenti sovrintende la risposta emotiva, individuale e collettiva, che modula il senso di colpa: la cicala e la formica*”<sup>62</sup>”.

Infine, tre sono le funzioni del gioco, quella “*ludica*”, “*compensativa*” (o esistenziale) e “*regressiva*”. La funzione **ludica** comprende tutti quei comportamenti connessi alla natura gioiosa del gioco. Imbucci sostiene che si sia constatato un uso ludico del gioco solo in momenti di diffuso benessere economico, infatti, nel periodo del boom economico il senso di colpa individuale e collettivo è stato messo da parte e si è dato libero sfogo al consumo del gioco.

Una seconda funzione del gioco è quella **compensativa o esistenziale**, dove esso rivela la sua natura biologica. “*Esso infatti aiuta a vivere proprio perché compensa il malessere della vita*”<sup>63</sup>”.

Il momento di gioco diviene un momento di speranza, nel quale si cerca un espediente nella precarietà della vita.

Il consumo di gioco aumenta con i momenti di crisi e di incertezza sociale.

Si deve considerare infatti, che esso da secoli il gioco d’azzardo è più sviluppato in aree, come il Meridione d’Italia, dove le illusioni del gioco sono la via d’uscita alla precarietà del lavoro, all’abbandono delle Istituzioni, alla voglia di modificare il proprio *status quo*.

---

<sup>61</sup> Ivi.

<sup>62</sup> Imbucci usa la metafora della cicala e la formica per spiegare le differenze tra la società industriale dedita al risparmio e al lavoro, e quella post-industriale che si identifica coi consumi ed il tempo libero.

<sup>63</sup> G. Imbucci, idem, 1999, p. 25.

La terza funzione è quella **regressiva**, che si avvicina al lato patologico del gioco, che da onesto divertimento diviene bisogno assoluto che arriva a dominare tutte le facoltà dell'animo. Il giocatore vive solo in funzione della sua passione, una passione che lo risucchia e diviene una vera dipendenza.

Il gioco può considerarsi una nuova droga della società post-moderna, frutto della materializzazione, del consumismo e della globalizzazione.

Il consumo di gioco riconosce inconsciamente l'utilità esistenziale, *“il gioco è utile perché riconosce la prospettiva del futuro<sup>64</sup>”*.

### 3.6. Il mercato del gioco.

Il mercato del gioco è un sistema ampio e composto da varie categorie; abbiamo segmenti legali quali il gioco pubblico, i giochi di recinto, il gioco privato, ma anche sfere illegali come il gioco clandestino.

Gioco pubblico è quello gestito direttamente dallo Stato o enti privati su sua concessione.

Giochi di recinto sono quelli non immediatamente offerti al pubblico ma fruibili solo in specifici ambiti (casinò).

Il gioco privato ed il gioco clandestino costituiscono una fitta rete ancora inesplorata di dimensioni ignote.

Il mercato del gioco ha avuto negli ultimi quindici anni un'enorme espansione.

Le tipologie di giocate sono state cambiate, mentre prima con il lotto e il totocalcio si rincorrevano enormi vincite con piccole somme giocate, ora il modello proposto è quello della lotteria istantanea che spopola con piccole vincite immediatamente riscosse.

---

<sup>64</sup> Ivi.

Questo modello persuasivo di gioco, attraverso il rinforzo della vincita immediata convalida i comportamenti di gioco e induce a credere nel colpo di fortuna.

I Gratta e vinci sono un'induzione al gioco che apre immediatamente uno spazio alla fortuna, senza attese di risultati o di estrazioni.

Il Gratta e vinci è divenuto un gesto frequente anche tra i fanciulli e adolescenti, categorie escluse per legge all'utenza di gioco d'azzardo. Anche le donne, dopo il lotto, sono divenute le maggiori consumatrici di questi "biglietti". La loro versione semplice ed economica, che si propone alla portata di tutti, persuade all'acquisto anche categorie deboli come i pensionati e i disoccupati, che sperano si verifichi la tanto bramata vincita milionaria. Le piccole vincite sono un espediente a continuare, e si finisce a grattare voracemente il proprio bisogno di sperare e a seppellire sotto i loro resti la propria dignità.

Lo Stato è colui che strumentalizza queste speranze, che incassa miliardi speculando sui desideri della gente. Esso ha interesse che si mantenga sempre alta la propensione al gioco e a questo scopo promuove agli occhi della gente una realtà poco limpida fatta di vincite milionarie ai Gratta e vinci e di slot che regalano una musica fatta di monete che cadono tintinnanti nella sua cassetiera.

In questo periodo, stiamo assistendo in Italia in modo particolare, ad una fase di estrema legalizzazione del gioco d'azzardo. in pochi anni sono nati o sono stati permessi un gran numero di nuovi giochi: dalle scommesse sportive al superenalotto, dal totogol al totosei e inoltre sono allo studio del legislatore numerose proposte di legge volte a favorire l'apertura di case da gioco in ogni regione del nostro Paese.

Circa il quaranta per cento delle somme spese al gioco entra nel bilancio dello Stato. *“Le remore di natura etica hanno influenzato la legislazione relativa al gioco. Nell'articolo 1322 del codice civile si riconosce l'autonomia contrattuale*



*dei giocatori ma non si garantisce tutela giuridica al pagamento delle scommesse<sup>65</sup>”.*

È necessario che il legislatore si renda conto del potenziale distruttivo del gioco d'azzardo, quando questo non è più controllabile, e che insieme alla liberalizzazione dei giochi si prendano misure atte a limitarne la pericolosità.

La pubblicità mirata ad incentivare il gioco dovrebbe evitare di proporre atteggiamenti e stili di vita che possano in qualsiasi modo convincere l'utente della possibilità di riuscire a vivere grazie ai guadagni effettuati con il gioco d'azzardo.

Le sale da gioco sostituiscono i “circoli” di una volta, in esse si riuniscono diverse tipologie di giocatori da quelli che le frequentano assiduamente, a quelli che le frequentano sporadicamente. Grazie alla diffusione delle tecnologie il gioco viene proposto anche on-line. Si scommette comodamente da casa con l'ausilio di un Personal Computer e della rete internet. La febbre del gioco sale grazie anche a questi espedienti che lo facilitano e lo regolarizzano, un costo emotivo prima ancora che un costo economico. L'individuo affida alla sorte un bisogno di riconoscimento che non riesce a costruire nella realtà. A giocare c'è anche lo Stato, che incassa alte aliquote, che pubblicizza montepremi vertiginosi, ma bara, perché a vincere è solo lui.

Il collante che porta questi individui a riunirsi è lo sport, il tifo calcistico, poi diventa una voglia inesauribile di competere, di pronosticare i risultati, di vincere le somme di denaro che ritornano ad investire nelle future giocate.

La competizione sostiene le relazioni che si istaurano all'interno di questa nuova categoria sociale, quella dei giocatori. Il giocatore mette la sua vita in gioco, in un'infinita competizione con la sorte.

La realtà di questa vita in gioco è rappresentata dall'autobiografia di un giocatore: Bernardino Cicala si racconta come un ragazzo di 25 anni che del gioco ha conosciuto tutti gli aspetti più degradanti. Egli visse a Napoli in un'epoca in cui

---

<sup>65</sup> Ivi, p. 19.

il gioco era un momento determinante della vita di società, ed egli era stato molto sensibile, sia alle frequentazioni mondane che alla passione per il gioco.

Cicala ricostruisce l'iter attraverso il quale il gioco si insinua nell'animo umano: dapprima sotto le spoglie del divertimento ingenuo, che reca un piacevole svago, poi occupa sempre più spazio nel cuore e nella mente, fino a dominare tutte le facoltà. *“L'uomo allora si trasforma in giocatore e perde ogni rapporto con il tempo e la realtà: vive solo in funzione della sua insana passione<sup>66</sup>”*.

Pertanto il giovane filosofo di fine Settecento tenendo presenti studi di filologia e di patologia, indugia sia sugli effetti fisici causati dalla fortuna favorevole, sia su quelli derivanti dalla sfortuna e dalle perdite. Un'ampia serie di sintomi diventa oggetto dei suoi studi: dai battiti del cuore alla traspirazione, alla pressione delle arterie alla respirazione, alla digestione, alle secrezioni ed escrezioni. Sintomo dopo sintomo l'autore rappresenta il *“viziosissimo giocatore”* come un individuo irrazionale che, percependo confusamente il suo stato abietto, e arrivando a disprezzarsi, sempre di più si *“incrudelisce contro sé stesso<sup>67</sup>”*.

Cicala raffigura la fenomenologia del giocatore di cui l'abito vizioso non è più una struttura del vizio, ma ne è una caratterizzazione.

Le manifestazioni che egli descrive sono segni tipici delle patologie compulsive con carattere di dipendenza. Così si esprime: *“perché il giuoco giunga a produrre effetti di questa natura, egli è d'uopo che sia divenuto passione; e che questa passione sia in tutto il suo eccesso possibile<sup>68</sup>”*.

---

<sup>66</sup> B. F. Cicala, *Il gioco d'azzardo, saggio filosofico e critico sui giuochi d'azzardo*, Marlin, Cava de' Tirreni, 1981.

<sup>67</sup> Ivi, p. 25.

<sup>68</sup> Ivi, p. 86.

### 3.7. Il volume del gioco. La scommessa partecipa della realtà.

*“Il gioco riscuote più credito della realtà e si punta più sul gioco che sulla realtà se in essa non si rinvengono elementi di speranza<sup>69</sup>”.*

Si è già parlato del fatto che circa l’ottanta per cento della popolazione adulta sia coinvolta, in maniera più o meno profonda, con attività di gioco d’azzardo.

Nella maggior parte dei casi, per queste persone il gioco rappresenta un innocuo passatempo, che non mette a repentaglio né i loro bilanci economici, né la loro vita sociale, lavorativa e familiare.

Perché si gioca? Quali aspettative regola il gioco?

La modalità dei giochi, sosteneva Roger Caillois, erano estroflessioni delle strutture profonde di una società.

Egli dichiara in particolare rispetto ai giochi di alea e di abilità: *“l’alea nega il lavoro, la pazienza, la destrezza, la qualificazione; elimina il valore professionale, la regolarità, l’allenamento. È avversità totale o fortuna assoluta. Reca al giocatore fortunato infinitamente più di quanto gli può procurare una vita di lavoro, di disciplina, di fatica. Appare come un’insolente e sovrana derisione del merito. E presuppone, da parte del giocatore, un atteggiamento esattamente opposto a quello di cui dà prova nell’agon. In quest’ultimo egli conta solo su sé stesso; nell’alea, conta su tutto, sull’indizio più vago, sulla più piccola particolarità esterna che immediatamente considera un segno o un avvertimento, su ogni singolarità che coglie [...] su tutto, tranne che su sé stesso. L’agon è una rivendicazione della responsabilità personale, l’alea un’abdicazione della volontà, un abbandono al destino<sup>70</sup>”.*

Il gioco d’alea costruisce una vera e propria democrazia del caso perché ciascun giocatore deve aver la stessa probabilità di vincita, e tutti sono uguali dinanzi al caso.

---

<sup>69</sup> G. Imbucci, Idem, 1999, p.39.

<sup>70</sup> R. Caillois, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano 1981.

Il gioco fondato sull'abilità seleziona il risultato secondo il valore personale, creando un'aristocrazia che seleziona le categorie che appartengono ai giochi, come ne è un esempio il gioco degli scacchi.

Il volume del gioco cambia di proporzione a seconda della regione e della città.

Il gioco sposta ricchezze ma non ne produce. Imbucci sottolinea che già nel 1995 gli italiani hanno giocato circa ventimila miliardi delle vecchie lire, e solo il trenta per cento di questa cifra è ritornato ad essi ridistribuito sotto forma di vincite.

La residua somma è entrata nel bilancio dello Stato, ha finanziato il Coni<sup>71</sup> e l'Unire<sup>72</sup> e ha sostenuto costi di gestione. Capofila di questo ingente volume di gioco è il Lotto.

Il Lotto è il gioco nazionale più antico, più popolare e più diffuso.

Esso, come abbiamo visto, è segnato da una cultura specifica ricca di tradizioni, riti e simbologie. Imbucci esaminando il volume di gioco rispetto alle tre più popolose città di Roma, Milano e Napoli, ha dovuto constatare che Napoli gioca di più.

*“Mediamente la famiglia napoletana gioca tre o cinque volte in più della famiglia milanese. [...] in piena età umbertina la famiglia napoletana giocava circa seicentomila lire all'anno in valori aggiornati al 1995. La famiglia milanese giocava circa centocinquantamila lire e quella romana circa duecentocinquantamila lire”<sup>73</sup>*

Anche in tempi più recenti il peso degli importi giocati da parte delle famiglie napoletane è sproporzionato. Il tenore di vita delle famiglie napoletane, sostiene Imbucci, è minore rispetto a quello delle famiglie milanesi, e quindi gli importi giocati peseranno di più sui bilanci mensili. Ma il modo di giocare dei napoletani è

---

<sup>71</sup> CONI: Comitato Olimpico Nazionale Italiano. Si occupa dell'organizzazione che cura lo sviluppo e la promozione dello sport in Italia.

<sup>72</sup> Unire è una società che si occupa del controllo e dell'allestimento del palinsesto televisivo delle corse ippiche.

<sup>73</sup> G. Imbucci, idem, 1999, p. 63.

diverso; il volume del gioco espresso dalla città, infatti, è direttamente proporzionale alle crisi economiche.

La propensione al gioco è sinonimo della dilagante incertezza vissuta nelle grosse metropoli.

Il gioco è un naturale e spontaneo ammortizzatore sociale e quando le crisi non sembrano superabili si fa ricorso ad esso.

Il gioco è un nuovo modo di intendere la vita, di sdrammatizzare la realtà e sfuggire ai rischi della quotidianità.

La “giocata” è un modo di impiegare il tempo libero, l’uomo si prende in giro buttandosi sulle scommesse, si finge felice di scommettere ma nasconde le angosce che sfugge tutti i giorni.

*“Napoli con un automatismo sociale che è estroflessione della coazione a ripetere dei singoli giocatori, fa ricorso a più alti volumi di gioco ogni volta che è costretta a compensare la realtà<sup>74</sup>”.*

Manca il lavoro e ogni prospettiva di futuro, ecco che con la cultura dell’espedito e dell’adattamento, con un atto creativo si inventa l’illusione del gioco.

Questo “lavoro”, perché ci si immette talmente da considerarlo tale, è contro l’etica del risparmio e diviene un acceleratore di povertà che promulga anche comportamenti criminali.

La curiosità che fa avvicinare ad esso è quasi una morsa che avvinghia.

Tutti prima o poi si trovano a giocare una schedina, a grattare un “gratta e vinci”, a pronosticare sull’enalotto o sul lotto. Tutto questo l’impone la società, la voglia di rischiare, la speranza di vincere. Il gioco ha una sua forza inesauribile e si fa ricorso ad esso per convivere con la realtà. La misura di questo espedito di sopravvivenza può essere segnata proprio da questa cronicità della crisi e dall’inaffidabilità del reale.

---

<sup>74</sup> Ivi.

In questi casi un biglietto o una schedina vincente possono restituire, accompagnati dalla euforia del gioco, un po' di benessere esistenziale nel generalizzato malessere sociale. La vincita immediata seppur irrisoria di un Gratta e vinci può dare un senso di appagamento, paragonabile a quello che si raggiunge con le cosiddette droghe leggere, il gioco procura piacere e allevia il dolore e l'angoscia dell'incertezza.

C'è un'induzione a ripetere comportamenti individuali e collettivi in presenza di forti crisi. Il gioco si veste di una funzione vitale, perché è capace di far sopravvivere, ma aggrava le condizioni critiche che già persistevano.

### 3.8. La comunità dei giocatori e il suo linguaggio.

I giocatori del lotto, come quelli dell'ippica e quelli dei giochi sportivi, formano una comunità dotata di relativa compattezza, nella quale vige un linguaggio specifico e particolari regole che gestiscono le relazioni.

Il linguaggio dei giocatori del lotto è un linguaggio fatto di sogni e numeri, ossia il linguaggio dei giocatori "superstiziosi" e quello dei giocatori sistemici o cabalistici. Il linguaggio è un linguaggio settoriale di non facile comprensione per coloro che non fanno parte della comunità.

Così anche per le altre categorie di giocatori, ci sono gesti, segni e modi di esprimersi che fanno del gioco un mondo fuori della realtà.

Il gioco del lotto è stato ed è il simbolo del più libero, ricco e fantasioso linguaggio dei giocatori. Il linguaggio, infatti, soprattutto dei giocatori "superstiziosi", è fondato sulle corrispondenze tra numeri e figure, e quindi su rapporti tra eventi onirici o reali. L'uso figurato dei numeri indica il radicamento del gioco del lotto nelle abitudini linguistiche diffuse, a dimostrazione che esso sia penetrato nella vita e nella cultura della gente.

*“Il linguaggio del lotto, come tutti i gerghi è (ma soprattutto, è stato) un linguaggio in ambito specifico, che consente di tradurre in cifre fatti e concetti innominabili, veicolando il gusto dell’osceno e il piacere della trasgressione verbale<sup>75</sup>”.*

Il linguaggio funziona come segno di riconoscimento e mezzo di compattamento di gruppo della comunità dei giocatori.

I giocatori e le giocatrici, volontari azionisti della fortuna hanno un culto, un interesse comune e si conoscono tra loro, formano una casta ed un’immensa famiglia: si rivedono con gioia, s’interrogano de’ loro affari come partigiani o i creditori della rendita pubblica; se siete ignoto, la prima cosa che vi chiedono:

*- Giocate voi al lotto? - che vuol dire; - Siete voi del bel numer’uno? - Ecco là sulla piazza due che s’incontrano; - Che abbiamo di nuovo? Il morto è a terra; - Davvero? - L’ho da mano sicura; - Io lo tengo per la disgrazia; - Oh il 17 è così vecchio che va con le stampelle<sup>76</sup>.*

Il lotto è indubbiamente un linguaggio identitario. Il lotto crea socialità, crea solidarietà. Secondo una teoria molto accreditata, nelle culture dominate dall’immagine della disponibilità limitata di beni *“la gente è restia ad accettare il successo personale, perché lo vive come una perdita per tutti e un attentato alle risorse indispensabili a ognuno<sup>77</sup>”*.

Questa indagine potrebbe valere anche per l’area napoletana, anche se limitatamente ai ceti popolari. Forster, infatti, osserva che questa sorta di egualitarismo proletario accetta pacificamente che il singolo possa avere successo attraverso la vincita della lotteria. La risposta va cercata nel fatto che il gioco non esclude nessuno dalla possibilità di vincere, e può premiare chi non ha avuto nulla dalla vita.

Il gioco nasconde le cause della disuguaglianza, ma oscura anche il fatto che può creare ricchezza ma anche nuove disuguaglianze.

---

<sup>75</sup> D. Scafoglio, Idem, 2000, p. 96.

<sup>76</sup> Ivi.

<sup>77</sup> G. H. Gadamer, *Verità e metodo*, Studi Bompiani, Bergamo, 2004.

Il fatto che non si rifletta, oggi più che mai, su queste cose può essere considerato l'effetto macroscopico, e tuttavia meno visibile, dei meccanismi di manipolazione gestiti dai signori del gioco.

Nel gioco del lotto napoletano è predominante l'aspirazione a vincere tutti, vincere insieme, vincere contro lo Stato. Il fenomeno della "vittoria universale" è contemplato dal fatto che a Napoli "non si scommette in modo casuale".

I numeri hanno un criterio di scelta "collettivo", le puntate avvengono su pochi numeri, quindi si concentra su una decina di numeri. Il fenomeno è dovuto alla tendenza a tradurre in numeri gli eventi storici e i fatti straordinari, che diventano subito di dominio pubblico e che tutta la città interpreta in maniera uniforme con la chiave di loro possesso che è la Smorfia.

Ciò che connota il gioco napoletano non è tanto la consapevolezza che tutti possono vincere, ma più la speranza che per ognuno arriverà il suo turno: "*Nun è mo, è po' (non è adesso, sarà poi) recita la paremiologia locale, trasformando in certezza la fiducia in una giustizia distributiva, magari amministrata dalle forze soprannaturali*<sup>78</sup>".

Ognuno accetta la vincita dell'altro attendendo la propria, e concilia la rivalità con la solidarietà.

Il gioco del lotto non sembra governato dalle regole della realtà.

Nella realtà, ogni incremento quantitativo e qualitativo delle vincite non si risolve nell'impoverimento dello Stato, ma in un suo ulteriore guadagno, dal momento che più si vince, più si continua a giocare, e in tal modo lo Stato non solo si rifà delle perdite subite, ma realizza ulteriori profitti.

---

<sup>78</sup> D. Scafoglio, idem, 2000, p. 101.



### 3.9. Il Giocatore: Dostoevskij, Freud e il gioco d'azzardo.

Feodor Dostoevskij, parlando della sua passione del gioco, scriveva: “L'essenziale è il giuoco in se stesso (...) giuro che non si trattava di avidità”.

Dostoevskij è uno dei personaggi che hanno affidato alla storia l'immagine del giocatore d'azzardo patologico, in cui genialità e sregolatezza, impulsività e senso di colpa si traducono in una sintesi particolarmente esplicativa degli aspetti della personalità impulsiva e del temperamento e dei comportamenti compulsivi.

Di lui Rene Fulop-Miller traccia il ritratto di un giocatore accanito che restava sempre al tavolo di gioco finché non aveva perduto tutto, finché non rimaneva completamente annientato<sup>79</sup>.

L'interpretazione psicoanalitica di Freud, che allo scopo usa riferimenti con alcune novelle di Stefen Zweig sul *sovertimento dei sensi*, sosteneva la tesi che i comportamenti compulsivi della dipendenza dal gioco sono connessi a quella parte infantile da tempo sepolta che la coazione al gioco induce a riprodurre: l'onanismo.

Secondo Freud, nella vita dell'uomo borghese di quell'epoca, dov'era il vizio dell'onanismo compariva il vizio del gioco. Ciò perché persisterebbe, nelle persone affette dalla dipendenza dal gioco d'azzardo, il dominio di istanze inconscie e di pulsioni analoghe a quelle che nell'infanzia sono alla base dei desideri onanistici.

In particolare per Freud, la dimensione visibile dei comportamenti impulsivi nasconde il dominio di una spirale invisibile che riproduce l'eterno conflitto con la figura paterna.

Dostoevskij così come egli descrive il conflitto con il padre testimonia, attraverso la narrazione letteraria autobiografica, le pulsioni stesse di cui è vittima, tanto quanto tutta la sua vita ed il vizio del gioco ne hanno dimostrato l'esistenza.

---

<sup>79</sup> S. Freud, *Dostoevskij e il parricidio*, Bollati Boringhieri, Torino, 1978.

Per un giocatore accanito, il temporaneo appagamento successivo alla punizione stessa (la perdita), la rituale richiesta di perdono (generalmente ad una figura affettiva importante), la successiva riaffermazione dell'Io redento, rappresentano le tappe di una parabola psicologica consueta e sterile che sono al tempo stesso la premessa e la promessa per l'avvio di una rinnovata spirale compulsiva. Freud osserva che “...*il giocatore nevrotico non gioca per vincere il denaro, ma per il gioco in se stesso*<sup>80</sup>”.

Il giocatore, secondo Freud, continua a giocare a causa di un senso di colpa che deve essere espiato tramite la perdita. In questo modo, contrariamente ad ogni aspettativa, non solo non aspira alla vincita, ma al bisogno della sconfitta, per realizzare la giusta punizione che è convinto di meritare.

Edmund Bergler fu, dopo Freud, l'autore che più enfatizzò il ruolo del masochismo nella dinamica psichica del giocatore patologico. Egli in “*The Psychology of Gambling*<sup>81</sup>” presenta un'ampia trattazione di casi clinici, di pazienti da lui stesso trattati con il metodo analitico. Il gioco compulsivo sarebbe la messa in atto di un tentativo illusorio di eliminare la frustrazione legata al principio di realtà, con una regressione verso l'onnipotenza infantile in cui tutti i desideri sono automaticamente soddisfatti. Ciò tuttavia riattiva nell'inconscio una latente ribellione, che genera un acceso odio nei confronti dei genitori e un inevitabile senso di colpa, che necessita di espiazione.

Perdere, dunque, sarebbe essenziale per l'equilibrio psichico; “*è il prezzo che paga per la sua aggressione e allo stesso momento è ciò che gli consente di continuare a giocare*<sup>82</sup>”. Bergler sostiene che la ribellione del giocatore rappresenta solo un “livello superficiale” della sua nevrosi, laddove a livelli più profondi presenta ciò che egli definisce un *masochismo psichico*, una sorta di estrema difesa contro le frustrazioni, che consenta di “produrre piacere dal

---

<sup>80</sup> Ivi.

<sup>81</sup> E. Bergler, *La psicologia del giocatore*, Newton Compton, Roma, 1974.

<sup>82</sup> Ivi.

dispiacere”, nel tentativo ultimo di abbandonare il principio di piacere; “*quando la punizione diventa piacere, la punizione è ridotta ad un assurdo*<sup>83</sup>”.

Il giocare con il destino nella pretesa megalomaniaca di controllarlo, si traduce, quindi, in un progetto per perdere; sarebbe questo il fine ultimo del giocatore secondo molti autori. La stessa tensione piacevolmente penosa del giocatore, che attende il verdetto del fato, non farebbe altro che richiamare, a livello inconscio, il tempo che intercorre tra la perpetuazione di un qualche misfatto infantile e l’attesa del relativo castigo, il suo desiderio di essere punito. A tale desiderio inconscio debbono attribuirsi gli errori tipicamente reiterati dai giocatori.

La risposta, quindi, alla domanda del giocatore di Dostoevskij “*Veramente è impossibile stare al tavolo da giuoco senza essere immediatamente infettati dalla superstizione?*” è inequivocabilmente, secondo lo stesso autore: “*Sì, la superstizione è l’altra faccia del desiderio infantile di onnipotenza*<sup>84</sup>”.

Giocare con il destino si traduce in un progetto per perdere, riparatorio, che è il fine ultimo del giocatore anche se mascherato dalla sua bramosia per la vincita.

### 3.10. Il gioco, attività che nasce con l’uomo.

“*[...] si possono negare quasi tutte le astrazioni: la giustizia, la bellezza, la verità, la bontà, lo spirito, Dio. Si può negare la serietà, ma non il gioco*<sup>85</sup>”.

Johan Huizinga afferma l’importanza del gioco e come l’attività ludica abbia una veridicità assoluta e innegabile. Con la nota metafora *homo ludens*, egli sottolinea il valore intrinseco all’attività ludica: radicato nella natura umana il gioco è parte di noi stessi, come noi siamo parte di esso quando siamo intenti a giocare.

---

<sup>83</sup> Ivi.

<sup>84</sup> S. Freud, idem, 1978.

<sup>85</sup> J. Huizinga, *Homo Ludens*, Einaudi, Torino, 1982.

Per l'autore, giocare ha per l'uomo una funzione essenziale almeno quanto il fare e, quindi, l'*homo ludens* merita un posto di rilievo accanto all'*homo faber*.

Il gioco è prima di tutto espressione della natura di ogni individuo e della società tutta.

Se estendiamo il concetto alla collettività, ci rendiamo conto di come alcuni giochi esprimano la cultura cui appartengono, le usanze, le leggi; il gioco è quindi portavoce di cultura o, come afferma Huizinga, è esso stesso cultura.

Nelle città dell'antica Grecia i giochi olimpici occupavano un posto di grande importanza, sia come fenomeno ludico, sia come regolatori politico-amministrativi.

I giochi sancivano l'appartenenza delle diverse città greche, nonostante fossero in lotta fra di loro, a un'unica koinè ellenica; durante il loro svolgimento non potevano esserci episodi bellici di nessun tipo.

Il gioco è diritto: infatti, bisogna rispettare scrupolosamente dei regolamenti per giocare; il gioco è sapere, è mettere in campo le proprie abilità.

Per lo storico olandese Huizinga il gioco “è un'azione libera, conscia di non essere presa sul serio e situata al di fuori della vita consueta che può impossessarsi totalmente della vita del giocatore, è un'azione a cui è legato un interesse materiale, da cui non proviene vantaggio e che si compie entro un tempo e uno spazio magici, secondo date regole, suscitando rapporti sociali che si circondano di mistero<sup>86</sup>”.

Huizinga ci fornisce anche le caratteristiche peculiari del gioco, definendolo: “un'azione libera, un'occupazione volontaria compiuta entro certi limiti di spazio e di tempo, secondo una regola volontariamente assunta e che ha un fine in se stessa, accompagnata da un senso di tensione e/o di gioia e dalla coscienza di essere diversi dalla vita ordinaria”.

---

<sup>86</sup> Ivi.

Occorre sottolineare come, per l'autore, vengano escluse da queste definizioni quelle forme di gioco che implicano scommesse di denaro, quindi il mondo dell'azzardo giocato.

Senso di tensione e di piacere si confondono l'un l'altro, il soggetto si sente "vivo", viene confuso, rapito da un senso di onnipotenza narcisistica: nel gioco egli potrebbe essere chiunque, avere tutto e da un momento all'altro perdere ciò che ha conquistato. L'alienazione provocata dalla simulazione ludica lo porta lontano dalle problematiche della vita reale, si ritrova in un mondo fantastico, in cui le emozioni si susseguono intense e inebrianti, ed egli sembra avere uno scopo: far parte di quel mondo.

### 3.11. La serietà del gioco. Il temperamento del giocatore.

La passione del rischio è una passione che accompagna l'individuo sin dai suoi primi passi. È tipico di ogni bambino disubbidire alla propria madre solo per il gusto di rischiare qualcosa di proibito.

Ogni individuo, una volta adulto sente il desiderio di provare l'ebbrezza della velocità superando i limiti con la sua auto, anche se sa che è un rischio.

L'azzardo e il rischio sono collegati se non proprio forma di una stessa sostanza: il gioco.

Nell'uomo la natura dell'attività ludica può essere indagata a partire da molteplici prospettive: storico-letteraria, socio-antropologica, psicoanalitica, pedagogica, linguistica, etologica, sperimentale e, come avvenuto più recentemente, clinica.

Giocare è una forma di attività comune sia agli esseri umani che al mondo animale. Il gioco viene impiegato come soluzione dei conflitti che sorgono all'interno del gruppo per l'attribuzione dei ruoli sociali.

I giochi di “guerra” mettono in scena un’attività che simula la guerra, ma senza produrne conseguenze letali, e che ha lo scopo di appianare le dispute senza spargimento di sangue. Quando il gioco di mettere in scena un comportamento rappresenta una forma di comunicazione che si realizza attraverso metasegnali e si traduce in vantaggi per la difesa e la sopravvivenza del soggetto e di tutto il gruppo.

Sembra plausibile che la funzione del gioco, quindi, possa ricoprire un ruolo significativo nella costruzione dell’attività simbolica e del linguaggio, che nell’uomo porterà al più complesso fenomeno della cultura come aspetto della dinamica dei simboli.

Nell’uomo l’attività ludica costituisce un modo di vedere il mondo e di stare al mondo. Questa particolare forma di attività caratterizza l’essere umano in modo estremamente specifico, tanto che Huizinga la considera una qualità costitutiva fondamentale, quella dell’*Homo ludens* da accostare a quella dell’*Homo faber* per rafforzare e potenziare il concetto di “uomo produttore”.

Anche molti animali hanno la capacità di essere *faber*, cioè produttori, ma nell’uomo questa funzione assume una complessità particolare, che Huizinga attribuisce proprio alla qualità *ludens* dell’essere umano.

Nel suo saggio lo storico olandese parte proprio dalla convinzione che la stessa “*civiltà umana sorge e si sviluppa nel gioco, come gioco*”. Nel gioco e col gioco l’essere umano realizza il fare, il costruire, che si manifesta in forme specifiche in svariate attività che coinvolgono sia la realtà interiore che la dimensione sociale. Nell’uomo il gioco assume infinite forme e funzioni: diventa esercizio preparatorio ai diversi compiti esistenziali (biologici, sociali, relazionali, culturali), serve ad appagare i bisogni fondamentali del controllo sulle cose, del bisogno di dominare, di competere e di misurarsi, di autoaffermarsi attraverso la sfida. Serve anche a concedersi svago, sollievo in forma di autogratificazione.

La modernità è un’epoca in cui la socialità viene sentita come pericolo.

L'eccesso di relazioni a cui i soggetti sono esposti nel tempo, nel lavoro come nella vita pubblica, fa sì che la comunicazione sia ritenuta un processo invadente. Di conseguenza, quando il piano delle relazioni interpersonali si trasferisce nel tempo della privatezza e dell'individualità e si traduce in legami di amicizia, anche questi sono vissuti come un pericolo. Il punto da cui ripartire è l'idea della gara implicata nel concetto di gioco e di conseguenza nel concetto di azzardo.

*“La gara è l'agone. Non a caso nella cultura greca Agon era il dio protettore dei giochi. Tuttavia con il termine agon si indicava sia la lotta, il gioco, il combattimento e la gara, sia il luogo per l'adunanza, cioè per l'agorà, la piazza in cui si teneva l'assemblea del popolo<sup>87</sup>”.*

L'assemblea era il luogo deputato alle scelte comuni, era luogo della competizione. La democrazia è un rischio per gli individui ma è un vantaggio per la collettività, quindi è un azzardo che la società è in grado di gestire e di calcolare, un rischio che esprime attraverso una forma di potere che è arbitrio.

La competizione, d'altra parte, trascende la dimensione politica dell'esistenza e si afferma come regola in ogni tipo di relazione.

È stata Mary Douglas a rendere esplicito il nesso logico fra la socialità e il rischio, asserendo che l'individuo stabilisce le proprie norme sul rischio ragionevole se il legame sociale è debole, se invece esiste una comunità, le norme di rischio vengono discusse e fissate sulla base delle esperienze collettive<sup>88</sup>. Questa considerazione accentua l'indipendenza dell'arco semantico rischio/azzardo, riconduce la socialità nell'alveo del rischio e induce a credere che, nelle società contemporanee, il rischio sia sempre calcolabile, prevedibile e quindi sia privo del potere assoluto dell'alea.

Seneca che nel *De brevitae vitae* scrisse:

*“C'è niente di più stolto del pensiero di quegli uomini, che si piccano di essere previdenti? Le loro occupazioni sono più laboriose: per poter vivere meglio,*

---

<sup>87</sup> Ivi, p.13.

<sup>88</sup>M. Douglas, Idem, 1991, p.93.

*organizzano la vita a spese della vita. Fanno programmi a lunga scadenza; ora il maggior spreco della vita è differirla<sup>89</sup>”.*

Seneca sottolinea l'ambiguità della previdenza, usando la metafora asserisce la dimensione finita del tempo per incitare alle virtù della leggerezza. La *spes* si contrappone all'*alea*, la speranza all'incertezza, a ciò che è imprevedibile, dominato dal caso, dalle molte sfaccettature. Eppure la speranza è nozione che richiama l'aspettativa di ciò che può essere. In quanto aspettativa, essa non è certezza ma è possibilità, evento non determinato ma determinabile, prevedibile ma illusorio.

Illudersi di dominare il caso è il peccato originale dell'umanità. Il delirio di onnipotenza della modernità sta nella convinzione di poter calcolare il rischio, il che implica di poterlo governare razionalmente. Nel gioco l'uomo può fingere di dominare il caso prevedendolo, il caso domina l'uomo, fingendo di lasciarsi prevedere, di essere un gioco perdente.

Azzardo è un termine che si fa derivare dal francese *hazard*, che probabilmente deriva dall'arabo volgare *azzahr*, che significa dado.

Il gioco dei dadi rappresenta il tipo di gioco nel quale la vincita e la perdita sono interamente o quasi aleatorie.

Non a caso aleatorio è il termine che deriva dal latino *aleatorius*, a sua volta derivato da *alea*, che indica il gioco dei dadi. Il vocabolo latino *ludus*, che traduce gioco, in italiano non si è conservato nella forma sostantivale. Usato raramente come aggettivo, ludico, si ripropone, invece, nella radice di alcuni verbi importanti quali illudere, alludere, deludere. Il gioco allude alla competizione, alla gara e implica il raggiungimento di un obiettivo. Il vincitore si illude di ottenere il premio che al perdente è negato e spesso ne rimane deluso.

Tutto quello che riconduce al gioco è qualcosa che si riflette nell'azzardo, nel godimento del pericolo, nella fase adrenalinica del rischio.

---

<sup>89</sup> Ivi, p. 63.



L'individuo sente l'azzardo e il rischio come strumenti di alienazione dalla realtà, e vive il rischio come formula che si ripercuote in tutte le fasi della sua vita.

Da bambini si gode nel disubbidire alle raccomandazioni della mamma pur rischiando una sculacciata: tutto viene sopraffatto dal godimento di mettere le mani nel vasetto della cioccolata, o nel salto di una pozzanghera.

Adulti si scaccia lo stress con una pericolosa corsa in moto o in auto, puntando sul brivido dei 200 km/h.

Il gioco d'azzardo non è altro che il riflesso e il rifacimento di queste sensazioni appaganti; non è altro che il correre via dai problemi della quotidianità, di disubbidire alle regole della vita che ci impone il lavoro, il risparmio, il guadagno fonte del sudore.

## CAPITOLO 4 – IL GIOCO COMPULSIVO: DIPENDENZA SENZA SOSTANZE

### 4. “New addictions”: lo shopping compulsivo, internet e il gioco d’azzardo

Nella lingua inglese il termine *addiction* significa “dedizione, inclinazione”. Esso si è diffuso in tutti i Paesi occidentali e in quelle lingue per cui la traduzione letterale non convince, come l’italiano, si tende a usare il termine inglese.

Dall’etimologia ritroviamo il latino *addicto*, sostantivo del verbo *addicere*, che aveva diversi significati, tra cui quello di dedicarsi, abbandonarsi a qualcosa.

Nel mondo giuridico latino *addictus* voleva espressamente dire “schiavo per debito”.

Il termine rimanda quindi ad un significato di mancanza di libertà, di schiavitù, di depersonalizzazione e sottomissione. La lingua inglese distingue due termini che in italiano vengono ambedue tradotti col termine dipendenza: *addiction* e *dependance*.

Con *dependance* si intende la dipendenza fisica e chimica dell’organismo che richiede la sostanza, con *addiction* si tende a definire, invece, la condizione generale di dipendenza psicologica che spinge alla costante ricerca dell’oggetto, dell’attività, senza i quali l’esistenza dell’individuo sembrerebbe perdere di senso.

L’*addiction* è caratterizzata da un profondo coinvolgimento del soggetto nei confronti dell’uso di una droga, dell’alcol, del consumo di cibo, della pratica del gioco d’azzardo o dei videogiochi, degli sport estremi, dello shopping, della rete, del sesso, del lavoro. L’*addiction* connota non solo la dipendenza da una sostanza e nemmeno presuppone che essa sia proibita, ma risponde maggiormente a una forma di amore proibito e impossibile cui si tende, che genera una profonda angoscia.

L'angoscia è la condizione soggettiva che maggiormente connota l'*addiction*. Essa deriva dal desiderio compulsivo di una sostanza o di un comportamento e non necessariamente quindi dalla dipendenza fisica.

In particolar modo le *new addictions* fanno riferimento a quelle patologie, molto discusse negli ultimi anni, in cui non è implicata alcuna sostanza chimica o attività illegale.

Queste nuove forme di dipendenza senza droghe sembrano essere agevolate dall'innovazione tecnologica che, da un lato, genera tensione, stress, noia e dall'altro, spinge alla gratificazione immediata dei bisogni fornendo sempre gli strumenti e i mezzi apparentemente appropriati per raggiungerla. Non solo trattasi di modificazioni delle abitudini soggettive, ma anche di un cambiamento del modo patologico di esprimersi da parte dell'individuo.

Secondo M. Griffiths<sup>90</sup> le dipendenze attuali condividono le tossicodipendenze alcune caratteristiche essenziali:

- **dominanza:** l'attività come la droga domina il pensiero e il comportamento del soggetto, assumendo un valore primario tra gli altri interessi;
- **alterazioni del tono dell'umore:** iniziare l'attività così come assumere la sostanza provoca cambiamenti nel tono dell'umore, che si traducono in aumento dell'eccitazione o diminuzione della tensione a seguito dell'incontro con l'oggetto della dipendenza;
- **tolleranza:** bisogno di aumentare progressivamente la quantità di droga o l'attività per ottenere l'effetto desiderato;
- **astinenza:** malessere psichico e/o fisico che si manifesta quando si interrompe o si tenta di ridurre il comportamento o l'uso della sostanza;
- **conflitto:** nascita e aggravarsi di conflitti tra il soggetto e coloro che gli stanno vicino e conflitti intra-psichici a cauda del comportamento dipendente;
- **ricaduta:** tendenza a ricominciare l'attività o l'uso dopo averli interrotti.

---

<sup>90</sup> M. Griffiths, Gambling technologies: prospects for problem gambling, in *Journal of Gambling Studies*, 15(3), 1999, pp. 265-283.

Citando McDonnell: “è scioccante pensare che qualsiasi tipo di dipendente sia motivato dal desiderio maniacale di avvelenarsi. Ciò non permetterebbe di comprendere le importanti tensioni psichiche sottese al comportamento dipendente, tralasciando elementi consci e inconsci sottesi alle compulsioni da dipendenza<sup>91</sup>”.

Per gli psicoanalisti l'*addiction* è un disturbo a base psichica profonda, quello in cui il fallimento delle cure primarie ha causato una debolezza dell'unità di base da cui deriva il bisogno delle sostanze o il reiterare dei comportamenti. L'angoscia di fondo comune è quella della confusione e dell'annichilimento che generano compulsioni e ripetizioni.

C'è un maggior utilizzo del sintomo per lo shopping compulsivo, se pensiamo all'acquisto simbolicamente investito per esempio degli abiti, mentre quando si parla di abuso di sostanze compulsività e urgenza occupano lo spazio psichico uccidendo il simbolo. Un comportamento indagato come *addiction* che potenzialmente possiede dei fattori che possono stimolare la dipendenza, è il gioco d'azzardo.

Il gioco d'azzardo qualora venga diagnosticato come patologico, rientra nell'area dei “*Disturbi del Controllo degli Impulsi*”<sup>92</sup>, ed ha una grande attinenza con la dipendenza, come lo shopping compulsivo che rientra nella categoria delle dipendenze senza droghe.

Il giocatore patologico, infatti, mostra una crescente dipendenza nei confronti del gioco, aumentando la frequenza delle giocate, il tempo passato nell'attività, la somma spesa nel tentativo di recuperare le perdite, investendo più delle proprie possibilità economiche e trascurando i normali impegni della vita per dedicarsi al gioco.

Nell'era multimediale il giocatore cambia faccia: mentre prima era facilmente individuabile, segregato nei luoghi a lui deputati, ora chiunque sia in possesso di un computer, di un collegamento ad Internet e di carta di credito può essere un giocatore compulsivo, così come chiunque potrebbe diventare un acquirente compulsivo pur rimanendo tra le mura domestiche.

---

<sup>91</sup> P. McDonnell, *Analysis of gambler precommitment behaviour*. Report prepared for Gambling Research Australia, Victorian Department of Justice, Melbourne, 2005.

<sup>92</sup> DSM-IV, *Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali*, Masson, Milano, 1995.

Il gioco on-line è estremamente pericoloso proprio perché, dalla solitudine della propria casa, il giocatore non ha freni, né inibitori né di tipo pratico: ha infatti 24 ore su 24 la possibilità di accedere al gioco senza incorrere nello sguardo giudicante degli altri.

Viene in questo modo a mancare anche la funzione socializzante del gioco, che diviene un rituale solitario, e facilmente, una compulsione. Anche qui, come nelle altre dipendenze senza droghe, si crea un circolo vizioso in cui il soggetto rimane intrappolato, trascurando quelli che sono i rapporti sociali e familiari.

In Italia lo studio e la cura del gioco d'azzardo patologico sono relativamente recenti, ma a differenza di ciò che accade per lo shopping compulsivo, che è ancora meno noto, esistono numerose realtà che se ne occupano, sia a livello pubblico che a livello privato. In Italia la cura dei giocatori patologici è effettuata, anche se in modo non ancora omogeneo, dai Servizi Tossicodipendenze delle ASL, che sono generalmente in grado di fornire informazioni sui centri di cura anche quando non se ne occupano direttamente. Esistono inoltre alcune realtà private tra le quali Giocatori Anonimi, associazione gratuita basata sul volontariato, affiliata alla Gamblers Anonymous americana, che aiuta il recupero di questa dipendenza e ha in Italia numerose sedi<sup>93</sup>.

#### 4.1. Classificazione dei giochi.

Roger Caillois offre un'interessante classificazione per suddividere i giochi che esistono utile a comprendere le diverse funzioni che il gioco può assolvere per i bisogni dell'individuo.

---

<sup>93</sup> R. Pani, R. Biolcati, *Le dipendenze senza droghe. Lo shopping compulsivo, Internet e il gioco d'azzardo*, UTET Università, Novara, 2006, p. 113.

1. **AGON**: è la categoria che rappresenta i giochi dove è centrale la competizione. Tali giochi, spesso, richiedono un impegno fisico e muscolare, oltre che cerebrale. Si gioca per veder riconosciuta la propria superiorità in una certa abilità. Richiedono disciplina e perseveranza e danno valore al merito personale, a ciò che si è potuto raggiungere con il massimo impegno, per propria responsabilità (per es. le prestazioni sportive).
2. **ALEA**: è la categoria che rappresenta i giochi dove la vittoria o la perdita sono da attribuire al caso, al destino, dove il giocatore è passivo e attende l'esito del gioco (per es. il Casinò, la lotteria).
3. **MIMICRY**: è la categoria che rappresenta i giochi dove ci si traveste, dove si finge di essere altro. L'uso della maschera permette di liberare parti della propria personalità che nella vita sociale quotidiana restano in ombra (per es. lo spettacolo, il carnevale).
4. **ILINX**: è la categoria che rappresenta i giochi dove si cerca lo smarrimento fisico e percettivo, emozioni forti che disorientano (per es. il Luna Park<sup>94</sup>).

Nei giochi di alea l'individuo si trova in una posizione di passività, la sua soggettività tende a scomparire per affidarsi alla cecità della fortuna.

*“L'alea è la negazione del lavoro, della pazienza, del valore personale; essa appare come un'insolente derisione del merito<sup>95</sup>”.*

Questa categoria raccoglie coloro che si abbandonano al destino, che si dilettono nel gioco, che credono nelle probabilità, nel fato, nella sorte. Sfidare la fortuna e allietarsi del sogno di poter cambiare tenore di vita, realizzando ogni desiderio, può costituire un piacevole passatempo o diversivo, un gioco dal rischio apparentemente calcolato e innocuo. A piccole dosi, può essere divertente provare a giocare numeri o cercare nelle stelle la risposta a una domanda.

Il rischio consiste nel fatto che il gioco diventi un'abitudine, che il divertirsi a sfidare la fortuna diventi un credere ciecamente che prima o poi si vincerà.

---

<sup>94</sup> R. Caillois, idem, 1981.

<sup>95</sup> G. Lavanco, Psicologia del gioco d'azzardo. Prospettive psicodinamiche e sociali, McGraw-Hill Education, NY, 2001.

L'oggetto ludico risponde quindi a un personale bisogno di sicurezze, a una difficoltà nell'investire risorse personali, che può concretizzarsi in un comportamento patologico di dipendenza, dato dal non poterne più fare a meno anche se le conseguenze che ne derivano sono negative, debilitanti e disastrose sia per il nucleo familiare che, per estensione, per la società.

Chi gioca responsabilmente d'azzardo per divertimento e per socializzare con gli amici o la famiglia nel tempo libero, compie un'attività ricreativa del tutto normale, contenuta e controllabile.

Il gioco d'azzardo può costituire un serio problema quando assume *“i contorni di una vera e propria patologia in cui emerge un quadro caratterizzante un disturbo compulsivo. I sintomi tipici di un giocatore compulsivo sono: la necessità di puntare somme sempre più elevate, l'irrequietezza quando si cerca di smettere, mentire ai propri familiari riguardo al gioco, mettere a repentaglio la vita familiare o lavorativa, commettere atti illegali per finanziarsi<sup>96</sup>”*.

#### 4.2. Alea. Il destino e il desiderio di successo.

La differenza saliente tra il giocatore d'azzardo occasionale e quello patologico consiste nelle caratteristiche palesemente distruttive di quest'ultimo, *“il giocatore perde una quantità eccessiva di denaro rispetto alle sue entrate economiche, senza percepire una difficoltà specifica legata a tale condizione [...] il gioco d'azzardo, quando porta con sé atteggiamenti autodistruttivi, è da considerarsi un precursore di un disturbo psichiatrico caratterizzato dall'incapacità di controllare gli impulsi<sup>97</sup>”*.

Possono rientrare in questa categoria anche coloro che credono che l'affermazione personale, una posizione autorevole e di prestigio, di rilievo agli occhi della società

---

<sup>96</sup> Ivi.

<sup>97</sup> Ivi.

sia semplicemente garantita dallo sfoggio di beni materiali di lusso che attestino lo stato di benessere. Attraverso lo sfoggio di opulenza e del marchio del benessere, viene ricercato il riconoscimento da parte della società, di “essere arrivati”.

Uno degli stereotipi culturali di “successo” che viene offerto dalla nostra società materialistica e improntata al consumo è caratterizzato dall’aver denaro in tale quantità da potersi permettere di consumare e di possedere ogni genere di bene di lusso.

Può essere un gioco appassionante essere e restare sempre al passo con i tempi.

È un gioco in cui non si vince mai, in cui non si arriva mai, dove l’attitudine è caratterizzata dal sentirsi costantemente ammaliati da un nuovo stile o prodotto, dal sentirsi il desiderio irrefrenabile di acquistarlo, di non poterne fare a meno e dell’avvertire una sensazione di appagamento che concerne il narcisismo e l’autostima.

La piacevole rincorsa di novità può concretizzarsi nell’essere i primi ad acquistare il prodotto all’ultima moda, quel nuovo gadget tecnologico dalle mille funzioni, aver fatto quel viaggio che fa tendenza, arredare la casa secondo la filosofia del momento, frequentare quel corso..., quindi in una maratona dispendiosa.

Attraverso la pubblicità televisiva e cartacea viene offerta la possibilità di sbirciare modi di vita sereni e dai toni dorati dove ogni sogno e desiderio umano rappresentano la realtà quotidiana. Ogni singolo spot o immagine è diretto e studiato per ottenere, grazie a un sapiente mix di musiche, colori e ricordi o associazioni mentali positive, comuni a ogni persona, la nascita del desiderio di migliorare la propria vita, desiderio ovviamente legittimo ma talvolta insidioso.

I primi “istituti di ricerca delle motivazioni” sono sorti negli anni Cinquanta, finanziati dai grandi gruppi di distribuzione, con il compito di studiare il comportamento dell’uomo di strada per spingerlo, a sua insaputa, a comprare questo o quel prodotto; lo scopo era definire le diverse personalità (gli ansiosi, i passivi, gli ostili), trovare le debolezze profonde, al fine di concepire “l’esca” psicologica a cui



potrebbero abboccare<sup>98</sup>. Per essere acquistato senza esitazioni il prodotto deve rispondere ai bisogni nascosti come lusingare il narcisismo, dare sicurezza emotiva, convincere il consumatore che si merita tale prodotto.

Il prodotto viene quindi ad essere scelto e acquistato non per la sua reale utilità ma per la mancanza che promette di colmare.

#### 4.3. Il gioco d'azzardo, un po' di storia.

Datare con precisione la scoperta dei giochi d'azzardo è un'impresa pressoché impossibile: essi sono da millenni parte integrante della cultura di ogni popolo. Troviamo notizie sui giochi d'azzardo già a partire dal 4000 a.C. nell'antico Egitto, ma anche in India, Cina e Giappone, i più antichi manoscritti portano testimonianze riguardanti forti scommesse al gioco dei dadi e alle corse con i carri, ma è lecito pensare che i giochi d'azzardo siano nati in contemporanea con l'umanità stessa.

Con il progredire della storia umana, anche i giochi d'azzardo e la loro penetrazione all'interno del tessuto socio-economico si sono evoluti.

Così, dall'antica Roma ci sono giunte insegne di locali che riportavano la scritta *Scommesse e cibo*, una sorta di antesignani dei moderni casinò.

Nello stesso periodo, presso le popolazioni germaniche, i giocatori giungevano al punto di mettere in palio la moglie, i figli e, non ultima, la stessa libertà.

Attorno al XII e XIII secolo fanno la loro comparsa le corse dei cavalli con relative scommesse, mentre nel XVI secolo, in Italia e in Inghilterra, nascono le prime lotterie. Nel frattempo, gli atteggiamenti delle autorità civili e religiose nei confronti del gioco d'azzardo furono soggetti a vari mutamenti, alternando fasi di permissivismo con fasi di totale proibizionismo.

Anche i letterati presero posizione su questo argomento.

Nella Divina Commedia, canto undicesimo dell'Inferno, il poeta Dante Alighieri scrive (vv. 40-45):

---

<sup>98</sup> R. Pani e R. Biolcati, idem, 2006.

*“Puote omo avere in sè man violenta  
e ne’ suoi beni; e però nel secondo  
giron convien che senza pro si penta  
qualunque priva sé del vostro mondo,  
biscazza e fonde la sua facultade,  
e piange là dov’esser de’ giocondo”.*

Il frate francescano San Bernardino da Siena sosteneva invece che *“non è altro el giuocar se none per avarizia e trarre la roba d’altri a sé”*.

Attorno al XV-XVI secolo, Niccolò Machiavelli e Torquato Tasso esprimono la loro opinione nei confronti del gioco e dei giocatori come segue: *“Detestabile cosa el giuoco! Vita inquietissima quella del giuocatore, sentina di vizi abominevoli!”*<sup>99</sup> e *“Quando il prezzo del gioco è il danaro o cosa misurata dal danaro, non estimo che si possa vincere con molta lode”*<sup>100</sup>.

L’invenzione del “gioco d’azzardo per eccellenza”, cioè della *roulette*, è invece opera del filosofo Blaise Pascal, sebbene già nel Medioevo esistessero giochi che si basavano sui giri di una ruota, che alla fine individuavano un numero.

Nel 1895, invece, l’americano Charles Fay sviluppò le prime *slot machine*, che ben presto negli Stati Uniti vennero chiamate “banditi con un braccio solo”.

Consci dell’enorme potere economico rappresentato dall’industria dei giochi d’azzardo, gli Stati non tardarono a porre in essere politiche che permettessero lo sfruttamento di questa risorsa finanziaria: queste politiche, che se da una parte miravano (e mirano tuttora) a limitare l’iniziativa privata nel campo dei giochi d’azzardo, dall’altro canto promuovevano il ruolo di uno stato biscazziere, tramite lo sviluppo di lotterie nazionali, il controllo statale delle case da gioco, ecc.

Gli stessi Paesi in via di sviluppo, di fronte all’inefficacia del loro sistema tributario, si sono rivolti alle lotterie per incamerare il denaro necessario ad assestare i bilanci dello Stato.

---

<sup>99</sup> Machiavelli

<sup>100</sup> Tasso

#### 4.4. Dentro al casinò e fuori dal casinò.

Il gioco d'azzardo, è facile intuizione, rappresenta un'attività che coinvolge milioni di persone, stimabili nell'ottanta per cento della popolazione adulta.

È possibile dividere i giochi d'azzardo in due categorie: i giochi dentro al casinò e quelli fuori dal casinò. Alla prima categoria appartengono i giochi quali *roulette*, *baccarà*, *chemin de fer*, *black-jack*, ecc. Alla seconda categoria, appartengono invece le *lotterie*, *il lotto*, *il superenalotto*, *il totocalcio*, *il totogol*, *il totip*, e tutte le *scommesse sportive*, *tutti i giochi di carte e di dadi*, *la tombola*, ecc.

Un posto a parte va riservato ai video-poker e alle slot-machine. Queste macchinette cosiddette “mangiasoldi” erano fino a poco tempo fa relegate solo all'interno delle case da gioco, mentre oggi la loro diffusione è pressoché illimitata (si trovano, infatti, quasi in ogni bar o tabaccheria), sebbene le vincite in denaro siano spesso mascherate da “buoni-consumazione”.

La domanda ricorrente a proposito dei giochi d'azzardo è la seguente: è meglio vietarli o legalizzarli?

Da secoli si cerca di dare una risposta a tale quesito, e diverse sono state le scuole di pensiero, ma quello di cui si è stati certi è il fatto che il gioco fa parte della cultura della nostra civiltà e per questo non può essere eliminato. Anche se il gioco, infatti, può rivelarsi in forma negativa, per il restante è sempre un piacevole svago e diversivo, che slaccia l'individuo dalla sua pesante quotidianità. È vero però che è impensabile pretendere di mantenere il gioco d'azzardo al di fuori di qualsiasi forma di controllo: la pericolosità insita in questa attività, quando sfugge al controllo del singolo, è tale da giustificare misure informative e preventive rivolte all'intera popolazione, attuate dagli organi competenti a vigilare sulla salute pubblica.

Cesare Guerreschi si impegna a promuovere una cultura del gioco d'azzardo, un'educazione al gioco: “*che permetta di sviluppare una coscienza collettiva, per cui il gioco d'azzardo sia visto solo come strumento di divertimento, come uno strumento*

*che potrebbe apportare un arricchimento, ma non come mezzo alternativo alle attività lavorative: il gioco d'azzardo e il mondo del lavoro devono restare due dimensioni diverse e separate, non apparire strumenti uno alternativo all'altro<sup>101</sup>”.*

Inoltre, bisogna ricordare che, se tra l'uno e il tre per cento della popolazione adulta risulta essere giocatore d'azzardo patologico (DSM IV)<sup>102</sup>, per il restante novantasette per cento il gioco d'azzardo rappresenta un piacevole diversivo, un modo per socializzare, che può rivelarsi anche utile.

Scriva infatti Roger Caillois:

*“L'arbitrio della sorte resta, infatti, il contrappeso necessario della competizione regolata. Questa stabilisce, senza discussione possibile, il trionfo decisivo di ogni superiorità misurabile. La prospettiva di un beneficio immeritato rinforza il vinto e gli lascia un'estrema speranza. È stato sconfitto in combattimento leale. Non può invocare alcuna ingiustizia a sostegno del suo fallimento: le condizioni di partenza erano le stesse per tutti e non può prendersela che con la propria imperizia. Non avrebbe più niente da aspettarsi, se non gli restasse, a equilibrare la sua umiliazione, la compensazione, del resto infinitamente improbabile, di un sorriso gratuito delle capricciose potenze del destino, inaccessibili, cieche, implacabili, ma che per fortuna, ignorano la giustizia”.*

#### 4.5. Il gioco come fenomeno sociale.

Il gioco d'azzardo costituisce un'attività sociale, oltre che antica, anche assai diffusa e, per la maggior parte delle persone, piacevole e innocua.

Questa è una caratteristica che accomuna le dipendenze da comportamento: il disagio mentale si situa all'estremo di un continuum che vede, nella condizione di equilibrio e normalità, attività estremamente piacevoli (fare shopping, giocare e

---

<sup>101</sup> Guerreschi 2000, 51

<sup>102</sup> Il DSM costituisce il Manuale Statistico e Diagnostico sui disturbi mentali e le dipendenze da comportamento.

navigare in internet) molto attuali (legate alle modificazioni sociali, culturali ed economiche dei nostri giorni), e potenzialmente utili per il benessere psicologico.

Per quanto riguarda la situazione nel nostro Paese, si stima che su 45 milioni di italiani tra i 18 e gli 80 anni, 13 milioni non giochino, 8 milioni giochino ad un solo gioco, 24 milioni giochino a più di un gioco<sup>103</sup>. Il 22,6% del campione maschile individua nel gioco d'azzardo un vizio e il 27,2% del campione femminile “un modo di rovinarsi”. Questo in controtendenza rispetto a quanto sostengono vari autori che indicano nel “*gioco la possibilità di trovare una forma di risposta, non per forza disfunzionale, a bisogni e funzioni altrimenti non esprimibili*”<sup>104</sup>.

Giocare con l'azzardo rappresenta per molte persone un mondo parallelo, in alternativa, e a volte in contrapposizione, al mondo reale e razionale della vita di tutti i giorni. Un mondo dove si può sfidare la sorte sperando in cambiamenti nella propria vita “un po' magici”. È un altro modo per riempire momenti di noia, di apparente non senso, di insoddisfazione, di solitudine.

*“Si ricorre al gioco per eccitazione, sfoggio delle proprie abilità, intrattenimento, possibilità di vincere*”<sup>105</sup>.

Nell'era di Internet il gioco d'azzardo si modifica e comprende i video-poker, le slot machines, e il gioco d'azzardo virtuale (casinò, aste on line).

Chi vuole tentare la sorte non deve per forza organizzarsi per raggiungere le case da gioco ma può recarsi nel bar più vicino o collegarsi al terminale di casa sua.

Il video-poker viene classificato tra i giochi d'azzardo perché il risultato che si ottiene è determinato essenzialmente dal caso ed è un sistema di gioco a bassissima soglia; si distingue dai giochi definiti “nobili” quali la roulette o il poker poiché questi richiedono la conoscenza di determinate regole e una ritualità ben precisa dove sono coinvolti anche altri.

La nuova frontiera del gioco d'azzardo sembra essere comunque Internet, attraverso cui si può accedere, con la carta di credito o un computer collegato alla rete, tavoli

---

<sup>103</sup> Eurispes, 2000

<sup>104</sup> Goffman, 1969

<sup>105</sup> Lavanco, 2001

verdi virtuali, slot machines on line, digitando la parola “azzardo” su un qualsiasi motore di ricerca. Il web offre anche opportunità di scommettere su cavalli da corsa, gare automobilistiche, partite di calcio, e permette anche di giocare al Lotto, attraverso ricevitorie virtuali.

Il mercato del gioco d’azzardo, quindi, si sta rapidamente trasformando, non soltanto dal punto di vista quantitativo (facilità di accesso, estrema disponibilità di giochi, massiccia presenza di essi nei luoghi più frequentati) ma anche qualitativo: vengono immessi nel mercato giochi che presentano un potenziale patogeno crescente. Vi sono, infatti, giochi definiti “pesanti” e giochi “leggeri”. La distinzione si baserebbe sulla riduzione del tempo intercorso tra la giocata e il pagamento della vincita, sulla frequenza delle possibilità di gioco, sulla possibilità di ripetere la giocata (favorendo il fenomeno della rincorsa alle perdite) e sulla possibilità di continuare a giocare senza interrompere il gioco.

*“Tanti giochi stanno acquisendo sempre più la specificità di essere attuati in solitudine, fenomeno che si è visto estremamente correlato al gioco problematico<sup>106</sup>”.* Ci si riferisce principalmente a quei giochi, sempre più diffusi tra gli adolescenti, quali le slot-machines e i video-poker, forme estremamente commerciali e a forte potenziale additivo.

#### 4.6. Gioco e gioco patologico. Il consumo del gioco.

Nella genesi del gioco d’azzardo patologico vari autori si sono occupati di indagare l’intreccio tra eventuali fattori costituzionali e le inevitabili variabili ambientali.

Sembra che la familiarità riscontrata, per esempio, proceda nel senso di genere, anziché muoversi in modo incrociato: i padri dei giocatori e le madri delle giocatrici sembrano presentare lo stesso problema dei figli in misura maggiore rispetto alla popolazione generale.

---

<sup>106</sup> Fischer, 1993; Griffiths, 1990

Moran a questo proposito rileva una stretta relazione tra fattori costituzionali e ambientali, individuando in personalità insicure, immature, inadeguate, psicopatiche persone potenzialmente soggette a sviluppare dipendenza, e nelle disponibilità ambientali possibili fattori legati allo sviluppo del gioco problematico.

Egli individua cinque varietà cliniche:

- Il **gioco subculturale** che si comprende in termini di contesto sociale dell'individuo, quello legato alla famiglia di origine e al contesto di vita.
- Il **gioco nevrotico**, definito anche "reattivo", in cui si gioca per alleviare stato di tensione legato a stress e conflitti.
- Il **gioco impulsivo** legato alla perdita di controllo che si traduce in gravi conseguenze economiche e sociali.
- Il **gioco psicopatico** che rappresenta quel tipo di gioco espressione di una personalità antisociale.
- Il **gioco sintomatico** inteso come modalità di giocare che rientra nell'assetto di una quadro psicopatologico pregresso quale, per esempio, una depressione.

Lo stesso autore motiva la non pertinenza dell'inserire il gioco d'azzardo patologico nello spettro ossessivo-compulsivo, seppur un certo grado di compulsività sia innegabile.

L'impulso irrefrenabile a giocare d'azzardo, così come l'impulso alla base dello shopping compulsivo, sembrano essere impulsi da dipendenza più che vere e proprie compulsioni. Vengono vissuti dall'individuo come fenomeni non dominabili ma appartenenti a sé, piuttosto che considerati come processo psichico strano, spesso privo di senso o assurdo.

Il gioco d'azzardo patologico è più comune fra gli uomini che fra le donne in un rapporto di 9/1-2, anche se sembra che in queste ultime il decorso sia più progressivo.

Tra i fattori predisponenti vengono segnalati:

- Perdita di un genitore per decesso, separazione, divorzio o abbandono prima dei 15 anni di età.

- Inappropriata disciplina imposta dai genitori, assenza affettiva, incongruenza delle norme o eccessiva durezza delle richieste di adeguamento.
- Enfasi da parte della famiglia su simboli materiali ed economici, mancanza di attenzione al risparmio, alla pianificazione e al bilancio familiare.
- Esposizione e/o disponibilità di attività di gioco d'azzardo per adolescenti in famiglia.

Lo sviluppo del consumo di gioco così impetuoso, sembra rinviare oltre che al mercato, anche ad un diverso radicamento nella qualità della vita.

Il tempo libero occupa, ad esempio, uno spazio crescente ed il gioco è la modalità con cui si riempie il vuoto del tempo libero.

Ciascuna tipologia di gioco presenta un gradiente di induzione alla patologia e ciascun individuo presenta una sua specifica vulnerabilità.

Imbucci sostiene che *“l'indice di induzione e di vulnerabilità alla patologia è direttamente proporzionale all'ampiezza dell'intervallo di tempo necessario alla ripetizione del gioco ed alla prossimità fisica con gli strumenti del gioco stesso”*<sup>107</sup>.

Il gioco patologico ha rilevanza sociale quando costituisce pericolo e procura danno sociale. Il costo sociale di tale fenomeno non è facile da calcolare, esso è certamente altissimo perché può corrispondere alla *“somma dei patrimoni dilapidati cumulata ai debiti contratti, ai disordini degli affetti indotti, agli eventuali crimini commessi ed, infine nell'ipotesi di un esito positivo, ai costi di riabilitazione”*<sup>108</sup>.

Il gioco è un elemento in sé positivo ma occorre prevenirne e curarne tuttavia i possibili effetti distorti.

---

<sup>107</sup> G.Imbucci *Il gioco pubblico in Italia: storia, cultura e mercato*, Venezia, Marsilio, 1999, p.141

<sup>108</sup> G.Imbucci *Il gioco pubblico in Italia: storia, cultura e mercato*, Venezia, Marsilio, 1999, p.142



#### 4.7. Tipologie di giocatore.

I giocatori d'azzardo possono essere classificati in sei categorie. Cesare Guerreschi descrive le diverse tipologie di giocatore.

La prima tipologia è quella dei **Giocatori d'azione con sindrome da dipendenza**. Essa comprende i giocatori che hanno perso il controllo sul loro modo di giocare. Per essi, giocare d'azzardo è la cosa più importante nella vita, l'unica cosa che li mantiene in "azione". Il gioco d'azzardo compulsivo è una dipendenza progressiva che abbraccia tutti gli aspetti della vita del giocatore. Mentre continua a giocare, la sua famiglia, i suoi amici ed il suo lavoro vengono influenzati negativamente dalla sua attività di gioco. Il giocatore compulsivo non può smettere di giocare, indipendentemente da quanto lo desidera o da quanto duramente ci provi.

La seconda categoria comprende i **Giocatori per fuga con sindrome da dipendenza**. Di questa categoria fanno parte coloro che giocano per trovare alleviamento dalle sensazioni di ansietà, depressione, rabbia, noia o solitudine. Essi usano il gioco d'azzardo per sfuggire da crisi o difficoltà. Il gioco provoca un effetto analgesico invece di una risposta euforica.

Alla terza categoria appartengono i **Giocatori sociali costanti**. Il gioco d'azzardo è la fonte principale di relax e di divertimento, sebbene questi mettano il gioco in secondo piano rispetto alla famiglia e al lavoro. I giocatori sociali costanti mantengono ancora il controllo sulle loro attività di gioco.

Esiste, poi, la categoria dei **Giocatori sociali adeguati**, i quali giocano per passatempo, per socializzare e per divertirsi. Per essi giocare d'azzardo può essere una distrazione o una forma di relax. Il gioco non interferisce con le obbligazioni familiari, sociali o lavorative. A questa categoria di giocatori appartiene la maggioranza della popolazione adulta.

La quinta categoria consiste nei **Giocatori antisociali**. Sono giocatori antisociali coloro che si servono del gioco d'azzardo per ottenere un guadagno in maniera illegale.

Ultima categoria è quella dei **Giocatori professionisti non-patologici**. Essi si mantengono giocando d'azzardo e considerano il gioco d'azzardo una professione.

Questa distorsione del gioco, visto come espediente da sostituire al lavoro, sembra essere la maggior conseguenza della patologia.

Lo Stato promuove il mercato del gioco, e tra il mercato e il gioco patologico esiste una stretta relazione.

L'espansione del mercato del gioco pubblico, così accelerata e massiva, è certamente frutto della maggiore offerta di gioco. Più ampie tipologie di gioco, più incisive modalità dell'offerta (pubblicità e media) ed una coerente rete di distribuzione diffusa in tutto il territorio sono certamente elementi propulsivi del mercato.

*“Come esiste un'economia mondo così esiste un gioco mondo<sup>109</sup>”.*

Il processo di internazionalizzazione del gioco apporta un accelerato processo di ammodernamento che da un lato portano ad uno sradicamento delle abitudini e dall'altro all'omologazione dei gusti.

Le tecnologie applicate al gioco sono, poi, sicuramente un'altra molla che porta alla patologia. Esse possono da un lato convogliare la solitudine, la malinconia, l'ossessività del gioco (si pensi ad Internet, ai videogiochi, alle slot machine), dall'altro possono costituire un elemento fortemente innovativo.

---

<sup>109</sup> G.Imbucci *Il gioco pubblico in Italia: storia, cultura e mercato*, Venezia, Marsilio, 1999, p.138

#### 4.8 Il gioco d'azzardo patologico. Una dipendenza da comportamento.

Il gioco d'azzardo patologico è classificato come Disturbo del Controllo degli Impulsi Non Altrimenti Classificato<sup>110</sup> ed è caratterizzato da impulso persistente, ricorrente e disadattivo, in questo caso nei confronti del gioco, cui l'individuo risulta incapace di resistere e “costretto” a mettere in pratica il comportamento, potenzialmente dannoso per sé e/o gli altri. L'individuo percepisce un senso crescente di tensione o di eccitazione che precede l'agire; quando il comportamento viene messo in atto sperimenta un senso di piacere, di gratificazione e di sollievo, ma in seguito può sperimentare senso di colpa, dispiacere, autorimprovero.

In alcuni casi, noia, depressione, ansia sono stati emotivi che il giocatore tenta di annullare attraverso il gioco. *“Giochi ripetitivi ed estremamente rapidi come le slot machine possono determinare transitori stati dissociativi che isolano il soggetto dal contesto, mantenendolo in uno stato oniroide di restrizione del campo della coscienza.*

*Il comportamento di gioco ha un carattere di egosintonia e porta con sé sensazioni piacevoli anche se, spesso in un secondo momento, si sviluppa un comportamento più ostile nei confronti di esso (solitamente a seguito delle conseguenze)<sup>111</sup>”.*

Blum e altri ricercatori a questo riguardo, parlano di *“sindrome da deficit della ricompensa<sup>112</sup>”*, intendendo sottolineare la reattività alterata a gratificazioni e frustrazioni. Si possono presentare atti antisociali, abuso e dipendenza da sostanze, intolleranza a noia e frustrazione con atteggiamento di ricerca di emozioni estreme, aggressività, tendenze suicide, povertà relazionali e un basso livello di funzionamento generale.

Un grande filone di ricerca (modello prevalentemente cognitivo-comportamentale) tende a sottolineare l'importanza per il giocatore patologico di alcune significative

---

<sup>110</sup> APA, 1994

<sup>111</sup> R. Pani, R. Biolcati, idem, 2006, p. 142.

<sup>112</sup> Ivi.

distorsioni del pensiero come superstizioni, false credenze, giudizi erronei e insensati relativi alle probabilità che un fenomeno possa accadere e sia, quindi, prevedibile.

Il concetto di casualità è centrale e sembra creare non poche difficoltà alla mente umana. Essa tende ad attribuire significati, a operare con un senso logico, spiegandosi, a volte in maniera ingannevole, i dati percettivi.

Il giocatore, in special modo se ha vissuto occasioni precoci di vincita al gioco, tende a sopravvalutare le proprie capacità di vincere o di scoprire il meccanismo per vincere. Sviluppare “sistemi” è un gioco vecchio come il mondo per sfidare la sorte o la Dea Fortuna. Egli può tentare di influire sul caso con oggetti a cui attribuisce significati di portafortuna, rimanendo intrappolato nel gioco, con la sensazione che la vincita sta per arrivare. Il giocatore elabora delle giustificazioni del perché stia continuando a vincere o a perdere, attribuendo a una macchina qualità umane. Egli è propenso a ricordare più le vincite delle perdite, che vengono puntualmente sottostimate.

*“In questo modo l’individuo si illude di controllare la fortuna, di uscire da limitatezza e finitezza della vita, dove si è inevitabilmente sottoposti alla rapina del tempo e alle universali sudditanze<sup>113</sup>”.*

#### 4.9 La sfida della sorte. Riflessioni sul “caso”.

L’idea di caso, nel senso di sfidare la sorte, riesce ad emergere perché si oppone a due idee che, invece, sono in crisi. La prima è l’idea di una necessità incalzante, di un destino cui tende la storia: il concetto di ineluttabilità.

Roberto Pani sottolinea a questo proposito *“il tramonto di questa concezione che ha assunto di volta in volta toni misticheggianti e religiosi, oppure filosofico-politici”*.

La seconda idea in crisi è quella del libero arbitrio, diminuisce il senso di poter incidere sulla realtà, di poterla veramente modificare con le proprie azioni. Meno

---

<sup>113</sup> H. G. Gadamer, *Verità e metodo*, Studi Bompiani, Bergamo, 2004.

libertà, meno necessità, più caso. La ragione profonda del gioco è da individuare, come è stato già esposto, nell'atteggiamento di sfiducia e incertezza che attraversa la società complessa; si giunge a pensare che non valga la pena impegnarsi nella coltivazione dei propri talenti, perché in ogni caso la società è poco propensa a riconoscere il valore dei talentuosi.

Essa premia secondo i criteri del clientelismo, della raccomandazione, del "familismo amorale". Così, sembra che le bassissime probabilità di vincita del superenalotto siano più desiderabili e più vantaggiose della possibilità di farcela nella vita con i propri mezzi.

L'individuo non confida più nelle sue capacità, cerca qualcos'altro al di fuori di quella realtà severa che, attraverso il gioco e l'affidamento completo al caso, nega improvvisamente.

Come sostiene il sociologo e antropologo Le Breton:

*“Nei comportamenti rischiosi o ordalici, o nell'avversità accettata e trasformata in sfida, si esprime una sorta di liturgia personale. L'individuo, sollevato dai suoi intimi riferimenti, viene trasportato al di fuori della sua esperienza ordinaria [...] questo ricorso avviene attraverso un rito individuale la cui dimensione sociale risiede nella congiunzione di una potente istanza antropologica e di un modello sociale sempre più valorizzato che ispira e orienta innumerevoli ricerche individuali”.*

Il contributo di G. Maffei al tema del gioco d'azzardo problematico consiste in una riflessione molto importante sul caso: l'autore individua, come fattori di rischio per i giocatori d'azzardo, il rapporto che l'individuo ha con la sorte.

*“Molti giocatori associano al caso un'entità presente nella loro mente e spesso personificata come provvista di intenzione<sup>114</sup>”;* essa dovrebbe, allora, rispondere a delle regole e avere un andamento regolare, armonico, in corrispondenza di alcuni fattori predisponenti e di alcuni artifici che l'individuo mette in atto prima di un confronto con essa. È una convinta e radicata illusione di controllo che il giocatore mostra nell'azione a rischio: l'individuo sente di avere un ruolo attivo nel gioco, egli

---

<sup>114</sup> R. Pani, R. Biolcati, idem, 2000, p. 146.

crede che facendo pressioni scaramantiche e avendo comportamenti particolari potrà influenzare o addirittura determinare l'esito dell'evento.

Lo studio di Henslin<sup>115</sup> documenta bene questo concetto: l'autore, osservando i giocatori di dadi, notò come essi lancino i dadi rapidamente e con forza quando vogliono ottenere un punteggio alto, lentamente e con minor forza quando invece vogliono ottenere un basso risultato.

Freud a tal proposito scrisse: *“Ma dimentichiamo troppo facilmente che nella nostra vita tutto è dovuto al caso, sin dalla nostra origine che scaturisce dall'incontro dello spermatozoo e dell'uovo: caso che per altro ha la sua parte nell'insieme delle leggi e delle necessità della natura e soltanto con i nostri desideri e con le nostre illusioni non ha alcun rapporto”*<sup>116</sup>.

Se un uomo accetta il caso mostra grande maturità: egli afferma così di essere pronto ad adeguarsi agli eventi che si susseguiranno, di farne fronte con la sua capacità di accettare dolori e di gioire dei lieti eventi.

*“Chi non accetta la casualità degli eventi è destinato ad avere una vita chiusa, non corrispondente alle leggi del reale, ed è destinato a incarnare il Puer Aeternus”*<sup>117118</sup>.

Il bambino, nella sua fase narcisistica, introietta gli elementi che la madre gli porge come casuali.

*“Se il bimbo avrà elaborato il casuale come fonte non soltanto di sofferenza, ma come qualcosa sì gratuito, ma potenzialmente anche buono, egli potrà pure interiorizzare la possibilità di comportarsi lui stesso come gratuitamente, casualmente altro, di essere cioè soggetto d'azione. Essere altro rispetto agli altri potrà non essere fonte di angoscia e di colpa”*.

S. Freud sostiene, quindi, che il giocatore d'azzardo cerca nel più profondo di sé di non sottomettersi assolutamente al caso. Tutta la speranza è che il caso dimostri di non essere tale, ma che si trasformi invece in una presenza benevola e amica. Nel

---

<sup>115</sup> V. Caretti, D. La Barbera, *Le dipendenze patologiche*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2005.

<sup>116</sup> Un ricordo d'infanzia di Leonardo da Vinci.

<sup>117</sup> Hillman nel 1999 scrive del Puer Aeternus, del fanciullino che è in noi, che non teme di perdersi nel labirinto della vita, parla della fiducia originale che riporta agli albori dell'esistenza.

<sup>118</sup> R. Pani, R. Biolcati, idem, 2000, p.147.

momento in cui egli vince può vivere per un attimo l'illusione di essere una persona straordinaria, una persona che ha ristabilito una totalità con una presenza onnipotente.

Il bisogno di vivere in una sorta di “utero materno”, il desiderio di farsi controllare da una forza più grande come il caso, sono aspetti che lasciano intendere una profonda insicurezza dell'uomo contemporaneo. Chi ricorre al gioco in modo incontrollato lo fa per sfuggire ai problemi o per liberarsi di un senso di oppressione o di colpa, dall'ansia o dalla depressione. L'euforia data dalla vincita, l'iperattività che può contraddistinguere il giocatore patologico possono essere considerati segnali di una mancata integrazione sociale, professionale, di una insoddisfazione a livello personale e quindi anche di una depressione mascherata.

Con ciò si vuole affermare che il gioco è solo la punta di un iceberg che nasconde problematiche ben più gravi.

G. Imbucci ha analizzato l'evoluzione storica del concetto di caso, evidenziando come il ricorso ad esso abbia soddisfatto funzioni di tipo ludico nei momenti di benessere e di tipo compensatorio nei periodi di crisi, segnalando la funzione sempre più regressiva nel ricorso al gioco<sup>119</sup>.

#### 4.10 L'illusione del controllo. Approccio cognitivo-comportamentale al gioco.

Il gioco d'azzardo si configura da sempre come processo simbolico in cui il giocatore usa la sua scommessa come sorta di opportunità per interagire con le divinità e sondarne il favore. Come disse R. Caillois: “*il gioco d'azzardo è una gara in cui si cerca di vincere non un avversario, ma il proprio destino*”<sup>120</sup>.

---

<sup>119</sup> O. De Rosa, *Faites vos jeux*, Laterza, Bari, 2019.

<sup>120</sup> Ivi.

Da una prospettiva cognitivo-comportamentale, in una prospettiva del genere un posto di primo piano è occupato da svariate distorsioni, fallacie e illusioni del pensiero: prima fra tutte *l'illusione di controllo*.

L'illusione di controllo è un'aspettativa di successo personale erroneamente alta rispetto a quello che può garantire l'obbiettivo. Si tratta di una distorsione cognitiva che rappresenta le situazioni in cui le persone trattano gli eventi di tipo aleatorio come se fossero in loro potere. Secondo la teoria cognitiva il fattore principale che spingerebbe il giocatore a divenire patologico sarebbe il desiderio di guadagno economico. A questa motivazione al gioco si affianca questa concezione erronea dell'andamento ludico che porta il soggetto a persistere nei suoi reiterati tentativi di gioco. Questa componente consisterebbe in errata cognizione del caso, il soggetto crede erroneamente di poter prevenire alcune situazioni, puramente aleatorie, in base a dei "calcoli" o a delle credenze erronee. Un esempio si può avere nei giocatori di video poker, i quali sostengono che l'apparecchio elettronico è "in procinto di pagare" quando in precedenza non ha dato punti alti, o addirittura quando offre un numero jolly maggiore a 3 negli ultimi 10 tiri; un altro esempio può essere giocare i numeri ritardatari al lotto, secondo una logica matematico-statistica ogni evento, nel gioco del lotto, è indipendente dagli altri, di conseguenza un'estrazione non può influire sulla successiva, allora ogni numero in ogni estrazione avrà sempre la stessa probabilità di essere estratto, anche se manca da 130 giornate.

Credenze erronee e illusione di controllo si manifestano maggiormente quando c'è un forte grado di coinvolgimento del soggetto e questo è un aspetto che può contribuire a differenziare il giocatore patologico da quello sociale.

Oldman riporta che i giocatori di roulette considerano tale gioco alla stregua di un gioco di abilità, offrendo una spiegazione del motivo per cui hanno perso<sup>121</sup>.

Questa osservazione fu in seguito provata sperimentalmente da Gilovich in uno studio sulle valutazioni influenzate nel comportamento del giocatore d'azzardo<sup>122</sup>.

---

<sup>121</sup> Gamblers Anonymous, Sharing recovery through gamblers anonymous, Gamblers Anonymous Publishing, Los Angeles, California, 1984.

<sup>122</sup> Ivi.



Usando gente che scommetteva sulle partite di calcio, Gilovich dimostrò come tali soggetti trasformassero le proprie sconfitte in “quasi vincite”. Essi determinavano con precisione i fatti casuali o gli eventi fortuiti che avevano contribuito alla perdita, ma si dimostravano impassibili quando gli stessi eventi avevano concorso alla vincita. Gli stessi effetti furono inoltre rilevati in attività d’azzardo, quali la tombola, in cui non si può facilmente dare ragione delle perdite.

Reid nel 1986 notò come le “quasi vincite”, cioè quegli insuccessi che sono vicini ad essere successi, vengono vissute dai giocatori come incoraggianti per le giocate future, e che alcuni giochi d’azzardo commerciali (quali, ad esempio, le lotterie istantanee, i video poker o le slot-machine) sono strutturati in maniera tale da garantire una percentuale di “quasi vincite” maggiore rispetto a quella assicurata dalla semplice fortuna.

Reid riportò che, ad un livello comportamentale, una “quasi vincita” poteva avere sul giocatore lo stesso tipo di effetto condizionante di una vincita.

Il gioco d’azzardo ci rimanda l’immagine ambivalente di divertimento e preoccupazione al tempo stesso. Esso è, come sostiene E. Fink, esperienza ludica, momento indispensabile nella vita di ogni individuo, capace di dare gioia liberando l’uomo dalla monotonia del vivere.

#### 4.11 Le donne giocatrici.

Se nel corso della storia il gioco d’azzardo si è qualificato come un’attività prevalentemente maschile, non altrettanto è possibile dire oggi.

La crescente accettazione sociale dei giochi d’azzardo, la loro crescente legittimazione e l’incentivazione a giocare d’azzardo hanno prodotto come conseguenza un incremento delle donne giocatrici. Addirittura, relativamente ad alcune categorie di giochi, le donne sono in maggioranza.

C. Guerreschi sottolinea una sostanziale differenza tra le donne giocatrici e gli uomini. Mentre gli uomini giocatori ricercano in questa attività l'azione, le donne cercano piuttosto una fuga. Mentre i giocatori d'azione presentano personalità egoistiche, dominanti e tendenti al controllo, le giocatrici per fuga presentano caratteristiche diametralmente opposte.

I giochi ai quali si rivolgono le donne sono diversi da quelli a cui si rivolgono gli uomini. In particolare, le donne manifestano la loro preferenza per giochi quali le slot o le poker machine, il bingo, il lotto e simili, i gratta e vinci, che possono dare loro quanto ricercano nel gioco, cioè la fuga.

Per le donne l'ingresso nel mondo del gioco d'azzardo ha poco o nulla a che fare con il denaro; in genere per esse, il gioco d'azzardo rappresenta la porta di accesso ad un mondo libero da fattori di controllo esterni, ad un mondo in cui esse detengono potere. È probabilmente questo uno dei motivi, oltre ad una minore passione per i numeri e le statistiche. L'inizio della loro passione nei confronti del gioco d'azzardo può facilmente risalire ad una visita occasionale ad un casinò, ad una sala bingo, in compagnia di amici. Le prime visite in questi posti vengono vissute come un evento sociale, un'opportunità per prendersi una pausa dai propri problemi, spezzare la monotonia di una vita considerata spesso noiosa e divertirsi un po'.

Ma la possibilità di fuggire mentre si gioca con una macchinetta o si gratta un gratta e vinci le colpisce quasi subito: trovano che sia eccitante e divertente. Inoltre le macchine non rispondono male e richiedono tutta la loro attenzione, concentrandosi su di essa non si pensa ai propri problemi.

Un'attenzione particolare nello spaccato del gioco patologico fu riservata alle donne da B. Cicala. In un'ottica tutta illuministica che le delegava come ispiratrici di virtù negli uomini, le donne venivano viste come dominate dalla passione del gioco, e per questo condannate. Cicala che non tenne oscuro di essere attratto dalle lusinghe femminili, trova l'occasione nel suo saggio per un' "*Apostrofe del bel sesso*", in cui, dipingendo il degrado a cui può giungere la donna giocatrice, esorta l'altra metà del

cielo a rimanere nella funzione che le compete, quella di educatrice del genere umano, e, quindi, quanto più possibile lontano dai tavoli da gioco<sup>123</sup>.

*“...Resa spregevole dalle vergognose passioni, che le ingombrano, e lacerano lo spirito, perduti que’ dolci tratti del viso, che le conciliavano l’amore ed il rispetto, negletta dalle genti morigerate, mostrata a dito da tutti coloro che la circondano, è costretta ad un’eterna umiliazione, ed a perpetui rimorsi (...) divenuta giocatrice (...) impiegando il suo tempo ad un uso così vile, onerosi le divengono i sacri doveri di moglie e di madre, e se ne dimette volentieri. La passione, che la tormenta, e quelle che ne sono le conseguenze, intrattabile la rendono in tutti quasi gl’istanti di sua vita. Quindi odiata dal marito, maledetta dai domestici, non rispettata da’ figli, cessa innanzi tempo la sua precipitosa carriera, lasciando di sé un nome vituperoso e detestato. Quella vedova, che con la sua condotta sostener doveva il decoro di quel nome, che ereditò da un illustre marito, cominciò col divorarne le generose gratificazioni, oggetto addiviene in progresso di spregio, di commiserazione e finisce col disonorarne il nome<sup>124</sup>”.*

L’immagine della donna giocatrice tra la fine del Seicento e il Settecento era oggetto di satira feroce. N. Boileau-Despréaux, un poeta satirico del tardo Seicento, l’aveva raffigurata in una delle sue satire come un animale in preda agli istinti. J. de La Bruyère, un moralista, autore di un volume dedicato ai cattivi costumi del tempo, aveva detto che di fronte a donne simili, gli uomini preferivano la castità.

Eppure, nonostante tanta condanna del gioco femminile in nome di una virtù muliebre perfettamente in linea con il costume borghese, nella letteratura francese della seconda metà del Settecento l’immagine dell’aristocratica sempre di più era avvicinata al mondo d’azzardo. In Europa erano soprattutto le donne dell’aristocrazia francese ad essere fanatiche giocatrici: il motivo principale era la mancanza di occupazione attiva, l’ozio totale. E se l’aristocratica era presente di norma ai tavoli da gioco, tutta una serie di avventuriere tenevano addirittura il banco esse stesse.

---

<sup>123</sup> Alle donne, sia “come femmine giocatrici”, che come “educatrici” del genere umano Cicala dedica tutto il capitolo VI, *Apostrofe del bel sesso* (46-59) della Prima Sezione.

<sup>124</sup> B. Cicala, idem, 1981, pp. 49-50.

La donna giocatrice, quindi, era bersaglio di condanna e di pubblico biasimo.

Gli scrittori moralisti, tra la fine del Seicento e il Settecento, ritenevano che le donne in preda alla passione da gioco fossero soggette all'avidità del denaro, al capriccio, all'irascibilità. Erano propense alla menzogna, distratte e inclini alla superstizione, dimentiche dei loro doveri domestici e familiari.

Anche nella società odierna la donna è attratta dal fascino del gioco d'azzardo. La sua passione deriva dal senso di potere che le regala questa attività.

Il poter sentirsi libere da un mondo fatto di noia, di relazioni infelici spinge la donna verso la slot machine che l'aggancia e ipnotizza, facendola sentire padrona del proprio destino.

#### 4.12 Il gioco d'azzardo tra gli adolescenti.

Il gioco d'azzardo giovanile è un fenomeno che si è sviluppato in maniera rilevante negli ultimi anni. Questo fenomeno assume la sua importanza se si considera il fatto che il maggior numero di giocatori problematici di sesso maschile ha cominciato questa attività in età adolescenziale. Il gioco è un'attività alla portata di tutti, basti pensare all'invenzione dei gratta e vinci, che si mostrano come la lotteria dei poveri, un solo euro può far sognare vincite miliardarie. Le slot, poi, sono posizionate in luoghi dove di rito si riuniscono i giovani come i bar e i circoli.

Rifacendoci ad una serie di studi e di ricerche indipendenti condotti nelle scuole superiori della California, del New Jersey e del Connecticut, risulta che negli Stati Uniti non meno di 7 milioni di giovani giocano d'azzardo per denaro, con o senza l'approvazione dei genitori.

Gli adolescenti si avvicinano al gioco per diverse motivazioni:

- Perché lo fanno/facevano i genitori.
- Perché lo fanno/facevano gli amici.
- Per impressionare gli amici.
- Per noia.

- Per sfida.
- Per divertimento.
- Per vincere soldi.
- Per incontrare gli amici.

Sembrano evidenti, quindi, come le variabili socio-culturali abbiano un posto importantissimo nell'espansione di tale fenomeno, e in larga misura esse sono da attribuire alla sbagliata concezione del gioco d'azzardo che la società odierna alimenta.

In particolare si riscontrano tre variabili principali che nella società hanno contribuito all'aumento del gioco d'azzardo tra le fasce giovanili della popolazione. Esse sono:

1. la crescente liberalizzazione, la maggiore tolleranza e addirittura l'incoraggiamento verso il gioco d'azzardo sviluppatasi in questi ultimi anni fanno percepire questa attività come prevalentemente innocua;
2. la ritardata consapevolezza del problema all'interno della società nel suo insieme ha "contagiato" anche le autorità scolastiche e le strutture educative;
3. l'assenza di una visione d'insieme del problema e della sua ampiezza non hanno di certo favorito lo sviluppo di programmi per la formazione di una coscienza collettiva sui problemi legati al gioco.

La maggior parte dei minorenni, oggi, viene condotta al gioco d'azzardo dagli stessi genitori, i quali per "gioco" gli regalano un gratta e vinci, che come quasi una consuetudine li conducono con loro la domenica mattina a giocare la scommessa sulla serie A di calcio, o nelle sale bingo per passare una serata in compagnia degli amici.

Questo, infatti, è considerato dai ragazzi un atteggiamento positivo nei confronti del gioco d'azzardo e perciò una ragione per continuare tale attività.

Né le scuole si preoccupano di informare i propri studenti sulle conseguenze nefaste che il gioco d'azzardo può avere.

L'adolescente è attratto dalla trasgressione, per conoscere sé stesso, per individuare una dimensione alla quale configurarsi, per vagliare i limiti e i confini della propria persona o anche per metterai alla prova e sconfiggere le barriere che prima riteneva insormontabili. Il gioco d'azzardo può considerarsi per esso un modo di vivere la realtà in modo forte e trasgressivo, il gioco è qualcosa che gli permette di viaggiare con la mente, che gli farà acquisire una “sicurezza sociale”, in quanto potrà inserirsi in un mondo dove potrà confrontarsi e condividere una forma di “essere con gli altri”.

Il senso di giocare diviene un senso di appartenenza, un attribuirsi un ruolo che sfonda il forte senso di disadattamento che l'adolescente prova nella società.

#### 4.13 Simulare il sé. Giochi e identità.

Come è noto, nell'ambito dei diversi processi di costruzione dell'identità personale, il *gioco* ha sempre rappresentato uno dei fenomeni più significativi e maggiormente studiati dalle diverse discipline che si occupano dell'argomento.

Lo psicanalista E. Erikson, ad esempio, definiva la cosiddetta “situazione ludica” come uno dei momenti fondamentali che consente di “rivelare e impegnare se stesso nella sua irrealtà”. Sia l'adulto che il bambino nel momento in cui giocano, vengono ad appropriarsi di nuovi aspetti della propria personalità, finendo per acquisire una maggiore padronanza del proprio sé<sup>125</sup>.

Sono altrettanto note le teorie dello stesso J. Piaget sul ruolo dell'esperienza ludica nell'ambito di alcune delle fasi fondamentali dello sviluppo dell'intelligenza del bambino, così come quelle di molti altri psicologi, antropologi, etologi o filosofi più

---

<sup>125</sup> X. Fang, J. Mowen, *Examining the trait and functional motive antecedents of four gambling activities: slot machine, skilled card games, sports betting, and promotional games*, in *Journal of Consumer Marketing*, 26(2), 2009, pp.121-131.

in generale, che considerano il gioco come uno degli elementi centrali dell'identità umana.

N. Elias sottolinea *“che gli uomini sono in grado di sapere che sanno; possono riflettere sul proprio pensiero e osservare cosa e in che modo osservano<sup>126</sup>”*.

È questa autoconsapevolezza che rende gli individui coscienti della realtà che essi vivono. E ciò appunto giustifica la differenza tra gioco e realtà, tra finzione e verità, che sta nel riuscire a smettere di giocare nel momento in cui lo si desidera. Questo rapporto con il sé viene descritto dal sociologo tedesco con una metafora, *“la metafora della scala a chiocciola”*; egli afferma che gli uomini *“sono in grado di salire sulla scala a chiocciola della consapevolezza da un piano con una sua vista specifica ad un altro con la sua e, al tempo stesso, guardando giù, di vedere se stessi sugli altri gradini della scala. Per di più, la prospettiva, la vista e la comprensione, che caratterizzano gli altri gradini, confluiscono entro questa o quella forma nelle loro, anche se, nel caso di individui cui esse appaiono ovvie, le loro peculiarità non sono identiche a quelle che acquistano se gli individui sono in condizione di osservarle con un certo distacco da un piano superiore di consapevolezza. Quanto sia possibile procedere su questa scala, quanto sia possibile salire o scendere non dipende soltanto dalle doti, dalla struttura della personalità e della capacità di comprensione dei singoli, ma dal livello di sviluppo e dalla situazione complessiva della società cui appartengono. La società crea l'intelaiatura di sostegno, con i suoi limiti e le sue possibilità; le qualità di cui sopra sviluppano o lasciano cadere tali possibilità<sup>127</sup>”*.

Il gioco può essere considerata un'attività a più livelli e tra i vari step riconosciamo due tappe più importanti: la prima che possiamo individuare come gioco di primo grado o del “gioco vero”, è quella situazione che difficilmente può distinguersi da quella “reale”. Stiamo parlando di quel processo di acquisizione di ruolo, di regola e soprattutto di astrazione, che tale attività ludica comporta per l'individuo. Inoltre vi è

---

<sup>126</sup> Ivi.

<sup>127</sup> Ivi, p.122.

possibile considerare un secondo grado corrispondente al gioco, quello di “simulazione”.

Nel primo caso, il bambino gioca, nel secondo, invece, l’adulto gioca a giocare.

I giochi, quindi, possono considerarsi come una realtà che si decide di accettare, nella quale si simula e dove i protagonisti difficilmente riescono a smettere di giocare in quanto si decide di farlo, ma si può farlo soltanto in quanto anche altri condividono tale realtà. Questo è il senso che gli adolescenti apprendono dal gioco, un confortevole modo di partecipare alla realtà degli altri. L’identificazione nei ruoli genitoriali, o nella figura di un amico che si vuole seguire d’esempio.

#### 4.14 Fattori di rischio del gioco d’azzardo. Interpretazione di Custer, la fase discendente

Tra i fattori di rischio legati alla diffusione del gioco d’azzardo problematico abbiamo quelli che sono inseriti nella classificazione come “ambientali”.

Uno dei rischi ambientali può essere rappresentato dalle caratteristiche del gioco stesso: giochi molto rapidi dove il soggetto è sollecitato a puntare nuovamente sembrano legati a un rischio da 3 a 16 volte maggiore di creare dipendenza rispetto a giochi con maggior latenza, come per esempio le lotterie<sup>128</sup>.

Sono poi indagati come fattori di rischio, nei quali risiede una vulnerabilità costituzionale, la ricerca di sensazioni forti, il ruolo svolto dal *locus of control* e l’associazione con altri disturbi.

Degna di nota è l’interpretazione di R. Custer, uno dei pionieri dello studio sul gioco d’azzardo patologico, famoso per aver dato origine alla prima unità di trattamento per i giocatori all’ospedale di Brecksville in Ohio, nel 1971.

---

<sup>128</sup> R. Volberg, *Has there been a ‘feminization’ of gambling and problem gambling in the United States?’*, in *The Electronic Journal of Gambling Issues*, 8, 2003.



*“Egli considera il gioco d’azzardo come il punto d’approdo di una carriera, talvolta molto lunga, dove non è sufficiente lo stimolo ambientale, cioè che avvenga l’incontro con una sostanza o con un dato comportamento per dare vita o per scongiurare una dipendenza, ma dove essa diviene il risultato di modi in cui viene elaborato il significato inter e intra-soggettivo di eventi o cose. In questo modo entrano in campo variabili complesse e difficilmente prevedibili<sup>129</sup>”.*

Custer individuava una serie di fasi che attraversa l’individuo nella sua esperienza di gioco. La prima fase di incontro con il gioco viene definita “fase vincente” e solitamente avviene in compagnia di parenti e amici a scopo prevalentemente ludico. Il gioco procura eccitazione e piacere, si può sperimentare l’emozione della vincita e non pensare ai problemi della vita quotidiana.

Al di là della somma reale vinta, può passare l’idea che il gioco sia un modo semplice e piacevole di guadagnare denaro, e che si possa interrompere in qualsiasi momento.

Inizialmente ci si sente del tutto immuni da potenziali conseguenze negative.

In questa prima fase possono avvenire delle trasformazioni, vi può essere una ricerca della sfida o di superare il limite, essendo la grandiosità un aspetto generalmente presente. Il gioco per molti può trasformarsi da occasionale a sempre più frequente, il denaro investito sempre più consistente. Anche se non è così per tutti, generalmente a questa fase ne subentra un’altra definita “perdente”, condotta in solitudine dove il gioco diviene sempre più ossessivo. Iniziano le menzogne ai familiari e agli amici, e via via l’irritazione, l’agitazione, il ritiro dalle relazioni, in aggiunta ai debiti che si fatica a fronteggiare. Risulta sempre più complicato smettere con il gioco, anche perché le perdite sono attribuite erroneamente ad un periodo di scarsa fortuna. Si innesta un misto di *agon* e *alea* che alimenta l’idea magica che, prima o poi, si verrà ripagati dallo sforzo e dai sacrifici<sup>130</sup>.

---

<sup>129</sup> R. Pani R. Biolcati, idem, 2006, p. 152.

<sup>130</sup> M. Croce, R. Zerbetto, *Il Gioco & l’Azzardo*, Franco Angeli, Milano, 2001.

Si tende a praticare giochi che, seppur abbiano meno probabilità di riuscita, possano offrire vincite ingenti che possano ripagare di tutto. Si innesca il meccanismo del *chasing* (la rincorsa della perdite) che porta l'individuo a giocare sempre di più, a chiedere prestiti per sostenere il gioco, nel tentativo di recuperare il denaro. In questo momento si acquista nuova fiducia che la fortuna arriverà, si entra così nuovamente in gioco.

Progressivamente attraverso un circolo vizioso di promesse di smettere e di buoni propositi, di comportamenti agiti e di sensi di colpa, si arriva alla fase di disperazione, dove si è perso completamente il controllo del gioco, si può incorrere in azioni illegali per trovare il denaro che possa “garantire” la giocata della “vincita”.

La fase cruciale è quella della “perdita della speranza” dove si possono presentare pensieri o tentativi di suicidio, problemi coniugali, divorzi, problemi con la giustizia. I momenti di panico che il giocatore sperimenta sono paradossalmente tenuti a bada dal gioco.

La fase critica per Custer si articola in 8 momenti, che cominciano dall'istante in cui il giocatore decide di chiedere aiuto: sincero desiderio d'aiuto, speranza, smettere di giocare, chiarirsi le idee, riprende a lavorare, trovare una soluzione ai problemi, prendere decisioni, realizzare programmi di risarcimento.

A questa fase segue quella della “ricostruzione” che si realizza in 6 tappe: miglioramento dei rapporti familiari, ritorno al rispetto di sé, progettazione di nuove mete, maggior tempo trascorso con la famiglia, minore impazienza, maggiore serenità.

La fase successiva definita della “crescita”, costituisce l'ultimo stadio della riabilitazione del paziente, secondo questo modello, diminuisce la preoccupazione legata al gioco, migliorano le capacità introspettive, si capiscono maggiormente gli altri, ritorna il sentimento di affetto nei confronti del prossimo, prima sopito.

Il modello evolutivo proposto da Custer apre a innumerevoli comprensioni offrendo una storia all'individuo che in molte teorizzazioni viene visto esclusivamente come giocatore, apparentemente senza passato né futuro.

Tante variabili che appartengono alla storia dell'individuo e alle caratteristiche del suo ambiente ne determinano il percorso unico e personale, favorendo, impedendo o ritardando il passaggio da uno stadio all'altro.

#### 4.14.1 Il recupero del giocatore patologico: lo schema di Custer

##### *La fase ascendente:*

Il recupero del giocatore d'azzardo patologico si sviluppa attraverso le tre fasi e le diciotto tappe della fase ascendente dello schema di Custer, del quale in precedenza si è descritto la cosiddetta "fase discendente", che dalla fase di disperazione devono portare il soggetto ad un nuovo stile di vita.

Le tre fasi sono rispettivamente: la "fase critica"; la "fase di ricostruzione"; la "fase di crescita".

Analizzeremo ora le rispettive tappe.

##### **A. La fase critica**

La fase critica dello schema di Custer si sviluppa attraverso otto tappe, che iniziano dal momento in cui il giocatore patologico decide di chiedere aiuto per uscire dalla sua drammatica situazione. Esse sono:

- avere un sincero desiderio di aiuto;
- avere speranza;
- smettere di giocare;
- prendere decisioni;
- schiarire le idee;
- tornare a lavorare;
- risolvere dei problemi;
- programmare il risarcimento dei debiti.

Tutte queste tappe, ci dice C. Guerreschi, dal momento in cui il giocatore entra in trattamento, si ottengono in un tempo relativamente breve<sup>131</sup>.

Il primo contatto da parte del giocatore patologico verso una struttura di trattamento avviene non a causa dell'effetto volontà di cessare l'attività di gioco, ma perché il giocatore ricerca un modo per fronteggiare una situazione finanziaria compromessa.

È importante, quindi, che il soggetto patologico sia portato ad inquadrare il suo problema nella giusta dimensione.

Il trattamento può considerarsi efficace solo se il desiderio di aiuto del giocatore si sposta da una richiesta di aiuto di carattere economico alla richiesta di una terapia, che gli permetta di interrompere l'attività di gioco.

Va detto anche che di norma il giocatore ha già, secondo lo psicologo Guerreschi, provato ad interrompere da solo il gioco, pur non riuscendovi, e che in molti casi si è riscontrato come i giocatori arrivino al punto di odiare il gioco stesso.

Lo scopo di questi trattamenti è gestire la resistenza opposta dal soggetto e, in seguito, rafforzare l'impegno al cambiamento.

Ottenuto il risultato, il passo seguente è quello di portare il giocatore da una fase di disperazione ad una "fase di speranza". Molto utili a questo fine si rivelano i gruppi di auto-aiuto, come i Giocatori anonimi<sup>132</sup>, in cui il giocatore ha per la prima volta l'opportunità di verificare come sia possibile uscire dalla dipendenza, confrontandosi con altre persone, che hanno affrontato con successo lo stesso tipo di trattamento. Va comunque sottolineato che non sempre il recupero è un recupero definitivo, vi possono comunque essere delle ricadute.

---

<sup>131</sup> C. Guerreschi, *Giocati dal gioco. Quando il divertimento diventa una malattia: il gioco d'azzardo patologico*, San Paolo, Milano, 2000.

<sup>132</sup> Questa associazione è nata negli Stati Uniti con il nome di Anonymous Gamblers nata nel 1957 a Los Angeles.

## **B. La fase di ricostruzione.**

La fase di ricostruzione, che si sviluppa in sei tappe, è la fase intermedia nella terapia per il recupero del giocatore.

Essa rappresenta il momento in cui il soggetto prende contatto con i rimi e le aspettative relativi al nuovo stile di vita, che egli si pone come obbiettivo.

Le tappe di questa fase sono le seguenti:

- migliorare i rapporti familiari;
- tornare a rispettare se stessi;
- sviluppare delle mete;
- trascorrere più tempo con la famiglia;
- avere minore impazienza;
- avere maggiore rilassatezza.

È in questa fase, sostiene ancora Guerreschi, che il soggetto incomincia ad abbandonare i tipici comportamenti del giocatore d'azzardo. Nel dettaglio, il miglioramento dei rapporti familiari è dovuto al fatto che il soggetto, grazie al suo maggior tempo libero sottratto al gioco, ha la possibilità di trascorrere più tempo in seno alla famiglia. Importantissimo è inoltre il rispetto che il soggetto ricopre verso se stesso.

Il rapporto che il giocatore ha assunto con la sua autostima è un rapporto oscillante tra momenti di alta considerazione in se stesso dovuto ai momenti di azione, a momenti di bassa considerazione, apparsi soprattutto nei momenti di disperazione in cui era bruciato dai sensi di colpa.

È in questa fase, secondo lo psicologo, che il paziente riesce a ricostruire un rapporto equilibrato con se stesso.

Lentamente egli inizia a prendere coscienza di quelli che sono i suoi limiti, ma anche di quelle che sono le sue reali possibilità. Egli inizia a sviluppare alcuni obbiettivi.

Il pensiero non è più rivolto esclusivamente all'immediato futuro, all'impellente bisogno di procurarsi denaro con cui giocare o saldare debiti, ma si comincia a fare programmi anche a medio e lungo termine. Quello che si verifica è l'abbandono dell'idea del "tutto e subito", il sogno di una vita agiata senza sforzo, che rappresentano il pensiero predominante del giocatore d'azzardo. La risultante è uno stato di maggiore rilassatezza del soggetto.

La consapevolezza di non poter pretendere nulla al di là di quelle che sono le sue possibilità gli permette di non rincorrere affannosamente obbiettivi impossibili da raggiungere.

### **C. La fase di crescita**

La fase di crescita rappresenta il terzo ed ultimo stadio del recupero del giocatore patologico, il cui risultato è rappresentato dal nuovo stile di vita.

Essa è suddivisa in quattro tappe, le quali, per alcuni aspetti rappresentano esse stesse uno degli scopi cui deve mirare la terapia di recupero.

Le quattro tappe sono:

- Diminuzione della preoccupazione legata al gioco;
- Introspezione;
- Comprensione per gli altri;
- Dare affetto agli altri.

La diminuzione della preoccupazione legata al gioco è una diretta conseguenza della fase precedente: il soggetto ha imparato ad abbandonare parte dei comportamenti tipici dei giocatori patologici, ha iniziato ad organizzare il proprio

tempo con attività alternative, incompatibili con il gioco d'azzardo, riuscendo a coprire il "vuoto" che si era creato nel momento in cui aveva cessato l'attività di giocatore.

Guerreschi ci parla di "morte emotiva<sup>133</sup>" del giocatore d'azzardo, in quanto il soggetto non è più in grado di mostrare affettività, interesse, partecipazione verso gli altri e verso la sua famiglia.

Ecco l'importanza delle due tappe che hanno il compito di recuperare il rapporto con gli altri e con la sua famiglia.

Queste due tappe sono nel contempo una meta e un punto di partenza: una meta, in quanto capovolgono in maniera drastica le priorità emotive del soggetto, ed un punto di partenza, perché esse sono le basi del nuovo stile di vita.

#### 4.15 Giocatore sociale o patologico? Distinzione e valutazione.

Dickerson nel 1984 introdusse per la prima volta la distinzione tra giocatore patologico e giocatore sociale<sup>134</sup>. Del primo la psicoanalisi, in particolare, ne riconduceva il comportamento a un impellente desiderio di perdere.

Secondo questa prospettiva, il giocatore si contraddistinguerebbe proprio nel godere di quel fremito enigmatico, fatto di sofferenza e piacere, offerto dal gioco d'azzardo e di bramare tale fremito assai più della vincita in sé. Il giocatore aspetterebbe con ansia il risultato della sua scommessa e godrebbe della tensione che accompagna l'attesa. Forze inconsapevoli e incontrollabili lo spingerebbero a trovare piacere in questo supplizio.

Il giocatore improvvisamente viene rapito da un irrefrenabile bisogno di giocare, una spinta all'azione che deve essere assolutamente soddisfatta, un'azione che è fine

---

<sup>133</sup> M. G. Dickerson, *La dipendenza da gioco*, Gruppo Abele, Torino, 1993.

<sup>134</sup> Ivi.

a se stessa, che non ha una meta logica e concreta ma trae vigore e intensità da se stessa e dalla ripetizione di sé.

Come scrive Dostoevskij: *“il gioco medesimo, giuro che non è la brama di vincere del denaro, sebbene ne abbia un bisogno grandissimo [...] Provavo soltanto un piacere incredibile dovuto al successo, alla vittoria al potere [...] Fui assalito da un desiderio spasmodico di rischiare. Forse dopo aver provato tante sensazioni l’animo non si sente sazio, ma eccitato da esse, ne chiede sempre altre, sempre più intense, fino alla totale estenuazione<sup>135</sup>”*.

Queste considerazioni fatte dall’autore coincidono con alcune caratteristiche dovute a disturbi di comportamento; le oscillazioni violente del tono dell’umore, la pienezza del coinvolgimento, le difficoltà di controllo e altre manifestazioni di labilità dell’io, la debolezza della rimozione, la drammaticità e la precarietà delle relazioni interpersonali.

Diverso è il caso del cosiddetto giocatore sociale.

Premesso che non è possibile effettuare una distinzione rigida tra giocatore patologico e giocatore sociale, si possono tuttavia indicare caratteristiche che identificano il secondo con sufficiente accuratezza.

Il giocatore sociale avverte il desiderio di rilassarsi, è stimolato dall’incentivo del guadagno facile e senza fatica, gradisce la stimolazione di varie funzioni dell’io, e, non ultimo, è attratto dal rischio. Il giocatore sociale, a differenza del giocatore patologico, può smettere di giocare in qualunque momento: sembra, infatti, che nessuno dei suoi valori personali sia legato alla vincita o alla perdita e che siano altri, rispetto al potere del gioco, gli aspetti della vita sentiti come importanti e gratificanti.

È più motivato al gioco da un desiderio di passatempo per rilassarsi che da spinte libidiche inconsce, consapevolmente desidera vincere, così fa più affidamento sulla realtà e sulla logica che sulla incoerenza dell’onnipotenza narcisistica.

Il giocatore patologico, a differenza del giocatore sociale, mostra una sintomatologia specifica riguardante tre aspetti dell’individuo:

---

<sup>135</sup> F. Dostoevskij, *Il giocatore*, Garzanti, Milano, 1982.



- **psicologico**: ossessione del gioco, senso di onnipotenza, presunzione, nervosismo, irritabilità, ansia, alterazioni dell'autostima, tendenza alla superstizione, aumento dell'impulsività, distorsione della realtà (minimizzare, enfatizzare);
- **fisico**: alterazioni dell'alimentazione, cefalea, conseguenze fisiche dell'utilizzo di sostanze stupefacenti o alcol, sintomi fisici dell'ansia (tremori, sudorazione, palpitazioni, ecc.);
- **sociale**: danni economici, danni morali, danni sociali, danni familiari, danni lavorativi, difficile gestione del denaro, isolamento sociale.

Questa distinzione però è puramente di carattere nosografico, in quanto non sono pochi i giocatori che oscillano tra l'una e l'altra categoria, magari spinti da un momento di crisi personale.

#### 4.16 I gruppi di auto-aiuto.

I gruppi di auto-aiuto sono uno strumento altamente efficace nella terapia dei giocatori d'azzardo patologici.

Si tratta di gruppi in cui persone che condividono uno stesso problema, si riuniscono periodicamente, seguendo un programma che permette loro di aiutarsi a vicenda.

In questi gruppi, a differenza dei gruppi di psicoterapia<sup>136</sup>, non compare la figura del terapeuta; essi sono completamente auto-organizzati ed autogestiti.

Il programma terapeutico è comune a gruppi simili sparsi in tutto il mondo, e si ispira marcatamente all'esperienza degli Alcolisti anonimi.

---

<sup>136</sup> I gruppi di psicoterapia si riferiscono a gruppi di motivazione che possono distinguersi in Psicoterapia individuale, Terapia di coppia, Terapia multicoppiale, Terapia familiare, e, infine, la Terapia di gruppo.

Un ruolo importante svolto dai gruppi di auto-aiuto è di permettere al paziente di verificare con mano la possibilità di riuscire ad arrestare la sua malattia.

Inoltre, significa poter alleviare quel senso di solitudine che accompagna il paziente sin dal momento in cui decide di chiedere aiuto.

*“Egli si accorge di non essere il solo ad aver intrapreso un trattamento e, confrontando la sua situazione personale con quella degli altri membri, avrà modo di riscontrare analogie e somiglianze<sup>137</sup>”.*

Spesso, questi gruppi prevedono un programma, che dovrebbe da solo riuscire a portare il proprio membro alla riabilitazione.

#### 4.17 *Gamblers Anonymous* – Giocatori anonimi.

La storia dei *Gamblers Anonymous* (GA) inizia un venerdì, 13 settembre 1957, a Los Angeles, in California.

I GA devono la loro esistenza all’incontro tra due giocatori patologici, avvenuto nel gennaio dello stesso anno, che decisero, al fine di uscire dalla voragine del gioco, di sviluppare un’associazione che si ispirasse al modello degli Alcolisti anonimi.

Oggi l’associazione è diffusa in decine di Paesi del mondo, ed ha mantenuto inalterate le regole che si era posta oltre quarant’anni fa.

Seguendo il modello degli AA, anche GA si ispira ad un programma terapeutico di dodici passi, che ricalcano quelli degli altri gruppi di auto-aiuto, e basa la sua riuscita sullo sviluppo di una spiritualità individuale e collettiva. I gruppi di GA rispondono a regole ben precise, e si occupano esclusivamente della sospensione della malattia e di apportare alcune modifiche della personalità nei suoi membri, attraverso una rigorosa osservanza dei dodici passi e delle regole di unità.

---

<sup>137</sup> C. Guerreschi, idem, 2000, p.131.

Non si curano, per contro, né della ricerca o dell'epidemiologia nel campo del gioco d'azzardo patologico, né della rimozione delle cause che hanno portato allo sviluppo della patologia.

#### 4.18 *Gam-Anon*

*Gam-Anon* è un'associazione di auto-aiuto per familiari, ispirata anch'essa dall'esperienza maturata dai familiari degli alcolisti in *Al-Anon*.

Anche in questo caso, i familiari seguono un programma terapeutico formato da dodici passi e dodici regole di unità, secondo le stesse modalità di GA.

Pur essendo in stretto contatto tra di loro, però, GA e *Gam-Anon* rappresentano due associazioni distinte e separate.

Lo scopo di questi gruppi è permettere ai familiari dei giocatori di confrontare il proprio vissuto, ricevendo aiuto dalla spiritualità insita nel gruppo e dalle esperienze degli altri membri.

Solo in rari casi accade che un gruppo di GA ed un gruppo di *Gam-Anon* si incontrino.

L'astinenza totale dal gioco e il controllo economico sono fattori decisivi nel determinare la buona riuscita della terapia, nonostante di fatto siano difficilmente accettati di buon grado dal giocatore e anche dalla sua famiglia.

Il giocatore tende ad arroccarsi sulla convinzione di poter gestire da solo il problema e si appella al libero arbitrio e alla propria capacità di contenimento degli impulsi, soprattutto quando si tratta di ricadute considerate “di poco conto”; allo stesso tempo, i familiari o il partner trovano molto faticoso il compito di controllare “le mosse” del giocatore e questo può diventare argomento di feroci scontri che mettono in crisi i buoni propositi di partenza. È proprio per far fronte a questi momenti di crollo che la famiglia ha bisogno di appoggiarsi costantemente al gruppo, nel quale può rispecchiarsi e rivivere le proprie difficoltà osservandole nel vissuto di altre persone.

L'intervento terapeutico specifico sul problema della dipendenza da gioco d'azzardo risulta dunque decisamente complesso e necessita di un'efficiente e dettagliata organizzazione sia a livello dei singoli centri specializzati sia a livello nazionale.

In Italia, l'emergenza sul gioco d'azzardo patologico ha mobilitato da qualche anno numerosi operatori già precedentemente impegnati nel settore delle dipendenze e ne ha reclutati altrettanti di nuovi.

In particolare è importante citare le modalità di intervento attuate presso il Centro di Campoformido (Udine), dove attualmente sono attivi nove gruppi di terapia che coinvolgono, tra giocatori d'azzardo e familiari, oltre centocinquanta persone (Rolando De Luca, psicologo).

PARTE TERZA: Il gioco e le sue realtà. Interviste ai giocatori d'azzardo.

CAPITOLO QUINTO: Studio sulle motivazioni al gioco d'azzardo. I "perché" e i "come" si inizia a giocare d'azzardo.

## 5.1. Sintesi di lavoro.

Nello svolgimento di questo lavoro si è parlato molte volte del gioco sotto forma di "patologia", in quanto questa attività è ampiamente compresa nelle dipendenze da comportamento come segnalato dal DSM IV<sup>138</sup> (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) edito dall'Associazione degli psichiatri americani (APA).

Quello che però in modo particolare si vuole sottolineare in questo lavoro è l'aspetto "sociale" del gioco. Il gioco come forma di socializzazione e come ambiente societario nel quale i legami sociali acquistano valore di "scommessa".

Il "mondo del gioco", se così si può definire, ha aspetti che si sviluppano e si definiscono in base alle proprietà del gioco stesso.

La cultura del gioco è una "micro cultura" che si relega all'ambiente in cui essa si sviluppa; le mura dei casinò, dei bingo, delle sale da corsa divengono piccoli microcosmi nei quali la realtà che si vive è quella del gioco.

In tutto ciò l'azzardo, la competizione col destino, la rincorsa del rischio, hanno una posizione di primo piano. Il giocatore, nello scommettere, si estranea e si slega completamente dalla realtà, la sua realtà è la sala scommesse, dove il rischio non è percepito in tutto il suo danno sociale.

Il rischio è una fase adrenalinica che fa da molla ad un forte senso di onnipotenza e di veloce appagamento dato dalla sola "giocata".

Quello che è visibile, infatti, è che non è la vincita a rendere questi giocatori contenti, ma è il continuare a giocare, a competere con il destino, ma anche e soprattutto con tutti coloro che sono presenti nella sala.

---

<sup>138</sup> DSM-IV, Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali, Masson, Milano, 1995.

La competizione che vive il giocatore è una competizione data dalla volontà di emergere all'interno di quella "micro società" che si è venuta a formare.

Egli vuole primeggiare con la sua "competenza"; una competenza non data dalla bravura nel suo ambito lavorativo o nell'essersi formato una famiglia basata su dei valori stabili e per questo rari, ma data nel saper "azzeccare" tre numeri in fila, tre cavalli sul podio, qualche "x" o qualche "2" sulla schedina.

La società dei giocatori cresce su questi argomenti e su queste dispute.

Si fonda su astratte regole di sopravvivenza, dove il più bravo è quello che può continuare a giocare. L'incertezza, l'inadeguatezza che sempre più si vive nella società odierna, spinge a rifugiarsi in questo "paese delle meraviglie" dove i problemi e le insicurezze vissute quotidianamente a causa della precarietà del lavoro, dall'esiguità delle paghe, e dalla sfiducia nell'intervento delle istituzioni vengono "riposti come un cappotto all'entrata e ripresi all'uscita".

Ma questi legami sociali, le azioni e le reazioni dovute a quest'attività da cosa vengono regolate? Quali sono gli elementi che fondano questi legami? Possiamo parlare di legami di amicizia?

Sono questi i punti su cui si baserà questa parte o "fase" del lavoro di ricerca.

Attraverso la somministrazione di un'intervista qualitativa a dei giocatori di una sala scommesse, si cercherà di far evincere i caratteri che più accomunano tale categoria e di sottolineare la caducità delle relazioni sociali che si instaurano tra tali gruppi, all'interno di essi e al di fuori di essi.

## 5.2. L'intervista: come si entra nella "società del gioco".

I giocatori hanno poca considerazione di coloro che si immettono nel loro spazio, "vedono" dinanzi a loro solo la proiezione delle giocate che debbono fare, per questo motivo nulla li distoglie dal loro impegno nel giocare.

Somministrare loro l'intervista è stato abbastanza difficile ed è risultato complicato anche avvicinare i giocatori nella loro realtà quotidiana, in quanto varcata l'uscita della sala giochi e scommesse essi intraprendono una vita diversa.

Sembra appropriato citare Goffman che ci ricorderebbe che la vita reale può rappresentare la "ribalta" mentre la vita in gioco il "retroscena"<sup>139</sup>.

Le domande che sono state somministrate sono:

- 1) A che età ha cominciato a giocare d'azzardo?
- 2) Perché ha cominciato a giocare d'azzardo e con chi?
- 3) I suoi genitori sono dei giocatori?
- 4) Quanti tipi di gioco d'azzardo conosce?
- 5) Gioca a qualche altro tipo di gioco d'azzardo?
- 6) Quanto tempo dedica al gioco?
- 7) Ha mai saltato il lavoro per giocare?
- 8) La sua famiglia conosce il suo interesse per il gioco?
- 9) Che cosa ne pensa? Sono mai sorte discussioni in famiglia per questa sua attività?
- 10) Come definirebbe il gioco, un vizio o una malattia?
- 11) Ha mai chiesto denaro in prestito per giocare?
- 12) Le persone che incontra in sala le definisce amici?
- 13) Li frequenta anche al di fuori della sala?
- 14) Conosce qualcuno che ha o ha avuto seri problemi con il gioco?

---

<sup>139</sup> Cfr. E. Goffman, *la vita quotidiana come rappresentazione*, Bologna, Il Mulino, 1997.

- 15) Quando si trova a giocare cosa prova?
- 16) Gioca per vincere, o solo per puro divertimento?
- 17) Dopo avere vinto sente il bisogno di tornare a giocare e vincere di più?
- 18) Ha mai giocato per sfuggire ai problemi e alle preoccupazioni?
- 19) Ha mai giocato per ottenere il denaro con cui pagare dei debiti o risolvere difficoltà finanziarie?
- 20) Quando perde, si sente in colpa?
- 21) Che valore dà alla fortuna?
- 22) E alla bravura? Pensa sia necessaria per vincere?
- 23) Si sente superstizioso?



Intervista n. 1

Settembre 2020

Salerno, uomo 33 anni, professione camionista.

Ha cominciato a giocare ai cavalli a 12 anni. Un pomeriggio per scherzo è entrato nella sala corse, è andato alla cassa, ha detto tre numeri e ha vinto 650mila lire.

“A 12 anni”, mi dice, “650mila lire erano un tesoro, non si guadagnavano forse neanche in una settimana”. Quei soldi li tenne per sé, ma già da allora li usò per rigiocare e gran parte li perse. Da allora passare dinanzi ad una sala corse è come essere attratto da una calamita. È riuscito a stare lontano dal gioco solo quando appena diciassettenne si trasferì in Germania, dove visse sei anni.

Ora è sposato con una ragazza brasiliana, non ha figli, e tutto il tempo libero che possiede lo dedica al gioco.

Quello che oltre ai cavalli lo attrae tantissimo sono i “Gratta e Vinci”.

Nella sala dove gioca conosce quasi tutti: li ha conosciuti perché assidui frequentatori di altre sale. Il loro rapporto è molto superficiale, i loro discorsi si limitano alle scommesse. Non conosce niente di personale dei suoi “colleggi”, a stento ricorda i loro nomi. La moglie non approva il suo vizio, ha minacciato anche di lasciarlo, e lui dopo mille promesse e buoni intenti ricomincia sempre.

Il gioco lo definisce una malattia e scherzosamente dice di lasciare ogni speranza quando entra nella sala.

È già consapevole che perderà. Giocare lo rende spensierato, dice, gli fa dimenticare i problemi, e vincere dei soldi lo fa sentire come mangiare una buona fetta di torta, non può fare a meno di un'altra fetta.

Sostiene che la fortuna è a farla da padrona e che poche volte si fa prendere dalla superstizione, solo nel caso sente qualche presenza negativa in sala.

Non ha mai avuto problemi gravi di debiti, è sempre riuscito a ritirarsi in fretta, ma conosce tanti suoi compagni di sala che hanno storie di disperazione alle spalle.

Racconta, infatti, di un suo compagno di sala che per saldare i suoi debiti è ricorso all'usura, e gli "strozzini" gli hanno "mangiato" tutto, quasi anche la vita.

In conclusione, Salerno definisce la sua voglia di giocare d'azzardo qualcosa che lo fa ritornare indietro nel tempo.

Quando adolescente passava il tempo con gli amici per strada considerando qualsiasi possibilità di poter impegnare la propria giornata in modo positivo o negativo.

## Intervista n. 2

Settembre 2020

Napoli, uomo 27 anni, momentaneamente disoccupato.

Ha lavorato per 5 anni come tornitore meccanico ma questo lavoro non l'ha mai soddisfatto, ed ora attende che si prospetti qualcosa di meglio.

Ha cominciato ad avvicinarsi alle scommesse da poco.

Da quando, in questi ultimi anni vi è stato un impressionante aumento delle sale scommesse e dei corner<sup>140</sup>. È entrato un giorno proprio in uno di questi corner aperto da amici, e facendo una scommessa su delle squadre si è trovato in tasca 12.500 euro. Questa vincita è stata la molla per riprovare a giocare, finché ora non passa giorno senza spendere almeno 20/30 euro di scommesse.

Le scommesse non si riducono solo a quelle sportive, passando la maggior parte del tempo a contatto con gli scommettitori si viene tentati a giocare ai cavalli, a comprare i gratta e vinci, a giocare alle slot. Il luogo dove passa la maggior parte del suo tempo libero è questo corner, dove va con la scusa di incontrare qualche amico, e dove invece investe gran parte dei suoi risparmi.

L'ambiente amico è, infatti, per lui il deterrente che lo distoglie dalla consapevolezza di perdere dei soldi. La sua famiglia non conosce il suo passatempo.

Ha solo la madre; il padre è morto tra le sue braccia quando era ancora adolescente, e da allora sente sempre il bisogno della presenza degli altri.

Questa è forse un'ulteriore molla che lo spinge a giocare, lo stare tra la gente.

Per adesso non ha mai avuto problemi di soldi, anche se si rende conto del dispendio che gli porta lo scommettere. Non si reputa bravo in quest'attività ma sostiene che nel dedicare tempo ad essa si può divenire "competenti".

Il calcio è come una materia scolastica, se si "studiano" le squadre, le classifiche e così via si impara a pronosticare e si può vincere. Qui la fortuna conta poco.

---

<sup>140</sup> I corner sono punti remoti dove vi è la possibilità di aprirsi dei conti on-line per scommettere tramite internet. Vi sono molte possibilità di gioco, dallo sport, alle slot, ai cavalli e non in ultimo si può anche "grattare" virtualmente un "Gratta e Vinci", o fare una partita al Bingo.

## Intervista n. 3

Settembre 2020

Italia, donna 36 anni.

La sua vita è sempre stata dedicata al lavoro. Prima come bracciante agricola, poi come operaia in un'industria conserviera. La sua situazione economica non è positiva, pur lavorando anche il marito. La sua vita la definisce piena di “salti”, quelli che fa per vivere. Eppure la sua passione è diventata i Gratta e vinci.

Ne ha comprato uno per “gioco” in tabaccheria e con 1 euro ne ha vinti ben 7.000.

Da allora i Gratta e vinci sono diventati come una droga.

Prima ne acquistava solo uno, ora ne arriva ad acquistare anche fino a cinquanta euro. “Ti fanno vincere 10 euro, e tu li rispendi nel ricomprarne altri fino a che perdi quei 10, e altri 10 o 20...”.

Dopo il lavoro il tabaccaio è divenuto tappa fissa e ci rinuncia solo nel caso in cui i soldi proprio non bastano.

Oltre i Gratta e vinci non investe in nessun altro gioco il suo denaro.

Il marito non sa la verità sulle sue spese al gioco, conosce solo le relative vincite, e ignora le grosse perdite. Se lo sapesse sicuramente ci sarebbero discussioni, e Italia mente, perché quei 15 minuti dal tabaccaio sono per lei 15 minuti di “respiro” dalla vita quotidiana fatta di affanni, di corse all'ultimo centesimo, di lavoro estenuante e non gratificante.

Il suo “giocare” è un giocare solitario, fatto di speranza.

La speranza di trovare la vincita milionaria che le cambi la vita per sempre, che le faccia sistemare i figli e la faccia vivere serenamente nella vecchiaia.

Intervista n. 4

Settembre 2020.

Positano, uomo 56 anni, in pensione per un sussidio di invalidità.

È stato in prigione per truffa e concussione aggravata e per emissione di assegni falsi per ben 12 anni. Ora sostiene di aver cambiato vita, di essersi dedicato alla famiglia e di passare il suo tempo libero ai cavalli che sono stati la sua passione da sempre.

Ha cominciato a giocare d'azzardo poco più che adolescente alle corse dei cavalli, dopodiché conoscendo i soldi che si potevano guadagnare ha impiantato un "toto nero" dove si poteva scommettere illegalmente.

Avendo avuto problemi con la legge, smontò tutto e in società con un cugino comprò un cavallo con i soldi che era riuscito a mettere da parte.

Oggi viaggia continuamente in giro per gli ippodromi e quando non può "vive" le sue giornate nelle sale corse. In queste sale ha conosciuto tutti per i suoi racconti che affascinano tutti e la sua "competenza" sui cavalli. Ma i legami che si sono instaurati con loro, sostiene, non possono definirsi di amicizia.

Le persone che vede sono solo relegate a quel luogo, il luogo della scommessa, dopodiché al di fuori a volte per strada ci si ignora completamente.

"Se un giorno uno di noi morisse, non credo lo verrei a sapere al di fuori della sala, è solo lì che ci si conosce".

I debiti che ha contratto nella vita sono sempre stati dovuti al gioco.

Gioca anche molto al lotto, ogni avvenimento può essere occasione di vincita. L'ultima sua vincita al lotto è stata un terno fatto con i numeri della targa della sua macchina, una Cinquecento vecchio modello, che a causa dei suoi anni di "vita" veniva derisa dai suoi "collegi di sala".

I suoi "sbagli", come li definisce, sono stati dovuti sempre al gioco, tanto che ha costretto la moglie a lasciarlo per evitarle di dover pagare tutti i suoi debiti.

Ora vive con il sussidio di invalidità che è riuscito ad avere facendo finta di soffrire di una grave malformazione ai polmoni causata dal fumo.

La sua vita è come una corsa alla corsa, se, infatti, non potesse giocare ai cavalli si sentirebbe come di nuovo in prigione.

Intervista n. 5

Settembre 2020.

Amalfi, uomo 40 anni, fruttivendolo.

È un fruttivendolo, vende frutta e verdura in una postazione al mercato comunale con suo fratello, ma a lavorare non ci va mai.

La sua situazione familiare è difficile, sua moglie è malata di reni e deve sottoporsi periodicamente alla dialisi. Ha cominciato a giocare d'azzardo giovanissimo, con l'aiuto di amici che lo hanno portato nelle sale scommesse e lo hanno aiutato a capire presto i meccanismi delle puntate.

La sua vita oggi è pienamente dedicata al gioco d'azzardo, la sua giornata la passa o in una sala corse o in una sala bingo. Con lui anche la moglie, aggrappata alla volontà di vivere, passa la sua giornata a scommettere, tanto che sembrano dimenticare anche di mangiare. Il desiderio del gioco nasce dalla voglia di rischiare, una sensazione che lo fa sentire immortale, intoccabile.

Amalfi non segue gli altri giocatori, da cui si distacca completamente, con i quali scambia solo qualche saluto di convenienza. La sua è una sfida giornaliera con la sorte, più è difficile la sua scommessa, più si sente forte.

Non gioca per soldi, lui non ne ha bisogno, e se pure ne avesse basta una telefonata per averli. Non nasconde un passato in galera e si vanta di esso.

Quello a cui dà molto credito, dice, è la superstizione.

Il gioco è secondo lui influenzato da mani fortunate e non.

Quindi cambia spesso ambiente per favorire la fortuna.

Conosce la storia di tanti che hanno avuto problemi di denaro a causa del gioco, ai quali ha anche prestato dei soldi.

Lui invece le risorse per giocare le trova sempre, perché senza non potrebbe stare.

Intervista n. 6

Settembre 2020.

Maiori, uomo 22 anni, studente.

Ha da poco completato gli studi di Perito elettronico.

I suoi amici si incontrano spesso dinanzi ad una sala scommesse, e per ingannare il tempo ci va anche lui. È difficile però rimanere in un luogo tale, senza essere attratti e tentati a provare di scommettere almeno una volta.

Così la scommessa al calcio di domenica è divenuta una routine, ed ogni tanto si prova a vincere anche ai cavalli. Tutto questo viene dal fatto di stare con gli amici, di fare le stesse cose, identificarsi e conformarsi a loro. Anche se in tasca non si ha un euro, e pur di averlo si commettono atti illegali.

Grazie al suggerimento di un “amico” ogni tanto spaccia droga, e quei soldi li investe nel gioco d’azzardo. Tutto per ozio, per pigrizia, per noia.

La noia lo ha spinto a buttarsi in questo circolo vizioso, dal quale è difficile distaccarsi, tutto perché si sente che non c’è altra possibilità.

Il gioco d’azzardo per Maiori è divenuto una scappatoia, un modo per conquistarsi la benevolenza degli amici, e di distaccarsi dalla sua realtà fatta di un padre alcolizzato che lo malmena continuamente, e di una madre disperata al punto di inventarsi qualsiasi cosa pur di dar da mangiare ai propri figli.

E per questo talmente distolta, da non accorgersi che forse un figlio lo ha perso già.



Intervista n. 7

Settembre 2020.

Roma, uomo 65 anni, pensionato – in precedenza si occupava di mercati ortofrutticoli.

Al lotto e ai cavalli ha sempre giocato, da poco più che adolescente.

Il gioco del lotto è per lui un'abitudine, non passa settimana senza giocare i suoi tre numeri. Le giocate sono sempre le stesse, ambo e terno per Napoli e per tutte le ruote; i numeri sono la data di nascita delle sue figlie e di sua moglie.

Ogni tanto entra anche nella sala corse per giocare qualche “accoppiata”, non gioca per vincere ma per passare qualche ora in compagnia, per non pensare ai problemi di casa, per rilassarsi un po’.

Sua moglie è malata, e lui cerca di non pensarci, ma quando ne parla, gli occhi gli si bagnano di lacrime. Il gioco lo considera uno svago che non gli pesa un granché sulla sua pensione, decide di fermarsi subito quando sente di essere tirato “dal canto ammaliante di quella sirena chiamata gioco”.

Quello a cui proprio non riesce a rinunciare, è a giocare al lotto.

È tradizione, infatti, prima della cena sedersi dinanzi alla televisione e seguire le estrazioni con la sua famiglia. Qualche volta gli è capitato di ricevere in sogno i suoi genitori defunti, che gli hanno lasciato da giocare tre o quattro numeri, e lui giocandoli ha vinto.

È un po’ di tempo, dice, che la fortuna non lo assiste più, pensa che qualcuno, sapendo delle sue vincite, gli “abbia messo gli occhi addosso”, così mi fa vedere chi pensa a difendere lui e la sua famiglia da queste energie negative, e tira fuori dalla tasca un’immaginetta di san Pio, e un corno rosso, che tiene in tasca da ben trent’anni.

Intervista n. 8

Febbraio 2021

Milano, uomo 34 anni, disoccupato.

La moglie lo ha lasciato, impedendogli anche di poter vedere il figlio che oggi ha 12 anni. Cinque anni fa, durante il suo break al lavoro (lavorava come barista in un bar) mise una monetina in un video-poker.

Quelle luci e quel suono di monete che rimbombavano nella cassettera, lo incuriosivano tanto, così iniziò la sua partita, non sapendo che quella divenne una partita con la vita.

Da allora, ogni pretesto lo faceva avvicinare a quella macchina.

Era come una droga, non se ne riusciva a staccare finché non arrivava a vincere qualche manciata di monete.

Col tempo però le vincite piccole non lo soddisfacevano più, e così continuava a giocare fino al punto di prendere i soldi dalla cassa del bar.

I debiti con il suo datore di lavoro divennero sempre più esorbitanti, era arrivato a lavorare solo per ripagare i soldi presi dalla cassa del bar.

Il suo datore di lavoro, scontento delle sue continue pause e dell'accumulo dei suoi debiti, lo licenziò.

Ma questo non fermò Milano che continuò a frequentare il bar, solo per continuare a giocare! Era più forte di lui, doveva vincere quella sfida con quella macchina, si diceva: "Prima o poi dovrà cacciare", nel senso di farlo vincere.

E rimaneva lì mattine e pomeriggi interi a giocare, senza far avvicinare nessun'altro a quel video-poker, perché era con lui che se la doveva vedere.

Dopo non molto la moglie venne a sapere del suo "vizio" che ormai era già malattia, e disperata perché non era più in grado di pagare le bollette e l'affitto, fece le valigie e andò dai genitori.

Più volte hanno tentato di aiutarlo, e di distoglierlo da quel male che gli sta succhiando la vita, ma Milano mente a tutti, e mente a se stesso, pensando di poter aggiustare tutto, di poter riavere la sua famiglia, e un lavoro.

Ma ormai è andato troppo oltre, il tempo per lui sembra essersi fermato, fermato a quella macchina che lo trattiene come una calamita e lo rende incosciente di tutto quello che lo circonda.

Intervista n. 9

Febbraio 2021.

Bologna, uomo 45 anni, lavora nel campo della finanza.

Si occupa di finanziamenti e la sua posizione sociale è sempre stata di un certo prestigio. Difficilmente sosta più di quindici minuti in un'agenzia di scommesse, non gli piace essere riconosciuto in questo luogo, ma gli piace molto scommettere. Scommette su tutti gli sport, calcio, tennis, basket, football, hockey.

Lo sport è sempre stato un suo hobby e scommettere è per lui anche un modo per seguire la sua squadra del cuore, il Milan.

Il tifo per la sua squadra lo ha portato a rischiare, a scommettere e a voler saper pronosticare i risultati, e per questo sentirsi “competente”.

Scommettere sulle partite è un modo per intrattenere il suo tempo libero.

Quando finisce di lavorare, le sue serate le passa dinanzi al televideo, o su internet a spulciare i risultati. Da quando sono nati i corner, che permettono di scommettere online, ha deciso di aprirsi un conto internet.

Il fatto di poter giocare da casa, o dall'ufficio lo sente comodo e il non farsi vedere mentre gioca lo fa sentire più rilassato.

Questo modo di scommettere, però, lo spinge a giocare di più, per questo si sente in colpa nei confronti della sua famiglia, che non conosce realmente il suo ritmo di gioco. Vincere gli regala una sensazione di grandezza, un senso di onnipotenza, lo distoglie da quelle sue giornate mediocri, di lavoro estenuante, e di litigi con la moglie.

Quello della scommessa è un momento vissuto da solo, dove Bologna non cerca la compagnia di nessuno, è un momento raccolto con se stesso, nello “studio” delle classifiche, delle prestazioni passate, dei gol fatti e di quelli subiti.

La sfida è in quei 90 minuti, o vince lui, o vince il “destino”, quello regolato da momenti propizi o meno, dove i calcoli e le quote scandiscono il senso di ogni passaggio.

Intervista n. 10.

Febbraio 2021.

Pisa, donna 23 anni, studentessa.

Conosce le scommesse sullo sport, molte volte il padre le dà un bigliettino e le chiede di andargli a giocare la scommessa.

Quando le prime volte glielo chiedeva era un po' annoiata, ma poi si è affezionata a quell'abitudine settimanale ed il più delle volte compila anche lei una scommessa.

Giocare la diverte ma vuole vincere; non gioca tanto per tentare ma studia le quote e conosce le squadre più favorite.

Qualche volta ha vinto.

La vincita non è stata così cospicua ma ne è stata soddisfatta, perché ha potuto confrontarsi con suo padre, un giocatore abituale che si reputa molto bravo.

Non si dedica a nessun altro tipo di gioco. Con il suo fidanzato compra ogni tanto un Gratta e vinci e se vincesses una grossa somma di denaro penserebbe al suo futuro.

Non crede alle superstizioni, ma pensa che la fortuna aiuti. Pensa, infatti, che nel gioco, qualsiasi gioco, ci debba essere una grossa percentuale di fortuna. Rischiare troppi soldi, pensa non sia molto sensato.

Il gioco secondo Pisa è un divertimento. Qualcosa che ricorda l'essere bambini e scommettere soldi solo per il gusto di perderli non è un divertimento.

Non conosce nessuno che abbia problemi con il gioco d'azzardo, ma ha appreso dai giornali e dai telegiornali che molte persone si perdono in quest'attività tanto da farla diventare una malattia.

Intervista n. 11

Marzo 2021.

Firenze, uomo 60 anni.

Non vuole parlare di che cosa si occupa. Il suo soprannome è “Prestige”, che era il nome del suo negozio di bomboniere.

Comincia a raccontarsi dicendo che la fortuna ha un debito con lui.

Mi racconta che da giovane aveva due grandi amori: le donne e il lotto.

Appena ventenne era già un frequentatore assiduo delle ricevitorie.

Un giorno nella ricevitoria dove si recava spesso, trovò una nuova ragazza che giocava i biglietti del lotto. Per fare il timido si inventò che non sapeva giocare, le diede tre numeri e le chiese di giocarli come sapeva lei.

Il destino volle che quei tre numeri uscirono, proprio per la ruota dove lui frequentemente giocava, mentre la ragazza li aveva giocati solo per tutte le ruote, e lui perse più della metà dei soldi.

Da quel giorno, ha continuato a giocare pensando di potersi “rifare” ma la fortuna non l’ha più assistito. Da allora ripete che la fortuna è in debito con lui e per questo si è sempre affidato ad essa, arrivando anche alla bancarotta e a dover chiudere il suo negozio. La sua passione per il gioco d’azzardo lo ha portato anche a sperimentare altri tipi di gioco, come le corse dei cavalli, le scommesse sportive, il gioco delle carte. È proprio nel gioco delle carte che ha contratto più debiti, giocando a Poker e a Zecchinetto.

In una mano è arrivato a giocarsi tutto l’incasso di un mese, e a rischiare i soldi da dare ai fornitori.

I suoi debiti lo hanno portato anche a chiedere soldi in prestito e a rischiare di entrare nella morsa degli usurai; di fatto ne fu tentato, ma riuscì poi a trovare un’altra alternativa: quella di vendere il suo rinomato negozio, che tanto gli conferiva prestigio e che era un pezzo della sua storia personale.

Intervista n. 12

Marzo 2021.

Torino, uomo 54 anni, collaboratore scolastico.

Negli ultimi anni ha lavorato sempre di meno. Il tempo libero lo ha “guadagnato” da quando ha avuto un trapianto al fegato. Dopo questi momenti passati tra pillole e ospedali, ha visto la sua vita diversamente ed ha deciso di godersela il più possibile. Godere la vita secondo lui è non dar peso a niente, è vivere alla giornata.

La cosa che lo rilassa e lo fa stare bene è giocare alle corse di cavalli.

Ha cominciato circa sette anni fa, con un amico, che ancora lo trascina nelle sale scommesse.

È una passione che condivide anche con il fratello che vive in Inghilterra. E tante volte è proprio dai campi inglesi che lo chiama e gli passa una “soffiata”.

La sua giornata di lavoro, il più delle volte, finisce presto e quindi dopo il pranzo decide di andare a “giocare due corse”. Quello che spende corrisponde ad un budget prefissato, prima di entrare nella sala si dice: “non spenderò più di 20 euro...”. Quando vince difficilmente si rigioca quello che ha vinto, pensa che la fortuna non bussa più di una volta.

Torino sente il gioco come qualcosa che lo rende vivo; non potrebbe mai passare un pomeriggio ad oziare perché è abituato a quando, dopo la mattinata a scuola, si impegnava in altri lavori, per arrotondare lo stipendio e per non sentirsi inutile.

Stare nella sala corse lo distoglie dal fatto che si trova senza far niente, e qualche scambio di parole sulla bravura di quel fantino o dell'altro, sulle prestazioni di quel cavallo o dell'altro, lo tiene impegnato.

Quest'attività ha sostituito i suoi pomeriggi di lavoro, e stare lì a giocare, qualche volta gli fa guadagnare anche qualche euro, proprio come se fosse andato a “lavorare”. Torino non potrebbe mai pensare il gioco d'azzardo come una malattia, il suo, infatti, non lo considera neanche un vizio.

Non è un problema, infatti, che il figlio lo sappia lì a giocare, anche la moglie ne è a conoscenza, per loro è come se lui fosse al bar a giocare a carte con gli amici.



Intervista n. 13

Aprile 2021.

Treviso, uomo 17 anni, frequenta l'istituto per ragionieri.

Egli nonostante non sia maggiorenne si considera già un giocatore abituale.

Suo padre è un costruttore edile e frequenta spesso le sale scommesse.

Le corse dei cavalli sono un'attività in cui egli investe sia il 50% del suo tempo che il 50% del suo denaro.

Treviso è entrato per la prima volta nella sala corse a undici anni, con suo padre; all'inizio si annoiava, ma poi dopo che il padre gli ha regalato dei soldi per giocare, le corse lo hanno affascinato sempre di più.

L'eccitazione che si prova a vincere è stata la molla che ha reso il giocare un'attività sempre più irrinunciabile.

Il padre lo mandava a scommettere sui cavalli di sua proprietà, così per fare aumentare il montepremi, ma lui restava lì a continuare a giocare e spendeva pezzi da cento euro, senza rendersene conto.

Dopo che il padre venne a sapere delle sue soste prolungate, non ne fu contento, sapeva che suo figlio aveva imboccato una brutta strada, che gli ricordava la sua. Lo punì e gli vietò di ritornare a giocare, ma lui ci andava di nascosto.

Gli tolse anche la paghetta, per evitare che la spendesse giocando, ma la cosa durò poco. Oggi ha 17 anni, non è molto bravo a scuola e quando riesci non la frequenta.

Le punizioni del padre non sono servite a molto.

Treviso continua a scommettere ai cavalli.

Le persone che lavorano nella sala corse hanno il divieto di farlo giocare perché minorenne, ma lui manda alla cassa un'altra persona a giocare con i suoi soldi.

Per avere i soldi per giocare si è buttato anche in cose illegali e per tale motivo ha dovuto cambiare scuola. Il padre ogni tanto va a recuperarlo nella sala e tra urla e botte riesce a trascinarlo via. Forse si sente in colpa per aver contribuito con il suo

esempio a spedire suo figlio in un “circolo vizioso”, dal quale lui stesso non riesce a scappare.

Intervista n. 14

Aprile 2021.

Livorno, uomo 45 anni.

La sua vita è sempre stata fatta di stenti. Vive con la sua famiglia in un container, datogli come alloggio dopo il terremoto del 1980.

Il suo mezzo di trasporto è una bicicletta, ma il più delle volte cammina a piedi. Infatti, è a piedi che raggiunge la sala scommesse. La notte lavora, raccoglie i cartoni, di giorno gioca d'azzardo. Il suo gioco preferito è il lotto. È con il lotto, infatti, che parecchi anni fa ha vinto 250milioni di lire.

Quei soldi, però, non rimasero per molto nelle sue tasche, li rigiocò tutti, perdendoli. Da quella volta, non ha vinto più una somma così grande, ma ha sempre continuato a giocare col desiderio di recuperare i soldi persi e di poter risanare i suoi debiti.

Quando vinse quei soldi, si sentì addosso una gran forza, una sensazione di onnipotenza che lo spinse a rigiocare tutto senza pensare alle conseguenze.

Con quei soldi avrebbe potuto comperare casa, rendere la sua vita più dignitosa. Ma questi pensieri erano offuscati dalla voglia di rigiocare, di rivincere.

Il suo pensiero era che il gioco poteva essere un modo per guadagnare i soldi facilmente, senza fatica. Che vincendo avrebbe potuto vivere di quello, e quindi, il gioco era una missione. Ogni settimana giocava sempre quel fatidico “numero ritardatario” puntando sempre più soldi.

Ora è passato molto tempo e i soldi da giocare sono molto di meno, ma Livorno non vi rinuncia.

I pomeriggi li passa a puntare sui cavalli o a giocare a biliardo con gli amici.

Il gioco è per lui un'attività irrinunciabile, e irrinunciabili sono ancora le sue giocate al lotto. La volontà di vincere è ancora viva in lui, ma gioca nella coscienza delle sue possibilità, rassegnato nella sua condizione di “malato del gioco”.

Intervista n. 15

Aprile 2021.

Siena e Pistoia sono marito e moglie, ogni tanto sostano qualche ora nella sala corse, per giocare ai cavalli. Entrambi non sono più tanto giovani, hanno ormai i figli grandi, sposati, anche loro con figli.

Lei è casalinga, lui è un commerciante di carni.

Nei primi anni di matrimonio, per Pistoia il gioco d'azzardo era diventato un problema. La situazione finanziaria in cui vivevano era appena sufficiente, e con cinque figli non era facile riuscire a far andare "avanti la barca".

La moglie, infatti, non approvava il suo vizio. Essere lasciata sola a casa ad accudire i figli, mentre il marito andava a giocare ai cavalli, era una cosa che lei non poteva accettare.

In seguito il giocare si è fatto più rado, perché Pistoia prima di tutto voleva pensare alla sua famiglia.

Debiti di gioco non ne ha mai contratti, ma è stato lui stesso ad aiutare un amico in difficoltà a causa del gioco.

Oggi, dopo una giornata di lavoro, lei con la casa, i figli e i nipoti, e lui con i fornitori e gli acquirenti, hanno rispolverato la vecchia passione di lui per i cavalli.

Così alle 18.30 in punto, prima della corsa Tris<sup>141</sup> delle 19.00, entrano nella sala scommesse, fanno qualche giocata suggerendosi l'un l'altra i cavalli migliori e, dopo la fine delle ultime corse, vanno via.

Questo è un modo per stare insieme, per rilassarsi e ridere del passato.

Il gioco ai cavalli sembra aver rinforzato il loro rapporto matrimoniale; invece di passeggiare per strada, pensano ad entrare nella sala corse e a giocare.

---

<sup>141</sup> La corsa Tris è una corsa nazionale, che viene giocata anche dalle ricevitorie e dai tabaccai autorizzati. È una corsa con un montepremi maggiore, ma i cui importi di giocata sono fissati alla metà, per dare la possibilità a tutti di giocarla.

Intervista n. 16

Maggio 2021.

Avellino, uomo 23 anni.

Attualmente è disoccupato. Un anno fa era un soldato volontario di leva.

A causa di una violenta discussione con un suo collega, è stato riformato. Quando era a Roma in caserma, aveva a pochi metri di distanza una sala scommesse.

La prima volta ci entrò per curiosità, giocò con un amico che già era un giocatore abituale. Il caso e la fortuna da principiante vollero che vincessero. Da allora, la sala corse divenne per lui un modo per passare il tempo libero insieme agli amici. Lo stipendio cominciò a non bastare, tanto da dover chiedere l'aiuto dei genitori per poter arrivare al prossimo stipendio.

Con il ritorno a casa, dovuto a quel brusco avvenimento, la sala corse è diventata una spiaggia dove rifugiarsi lontano da tutti e da tutto.

Avellino ama quel luogo come la sua casa. Ha conosciuto tutte le persone che frequentano quella sala. Con loro ride, scherza, passa la giornata. Si trova lì, non per giocare, ma per condividere con loro quel luogo. Come se gli unici amici che potesse avere fossero quelle persone.

Con loro scambia opinioni sui fantini e sui cavalli, perché conosce ampiamente tutto il mondo che gira intorno agli ippodromi e alle corse, come se li avesse studiati e imparati a memoria per poi esserne interrogato.

La sua sosta giornaliera nella sala scommesse non è dovuta solo alla voglia di giocare, anzi a questa attività dedica poco tempo in quanto dice che a causa del fatto che è disoccupato, non ha molta disponibilità per giocare.

Gioca giusto qualche cavallo di cui è sicura la vittoria, che ha una quota bassissima, e puntando 2 euro guadagna giusto qualche centesimo.

La vincita gli serve per farsi la reputazione di "competente", la reputazione che gli fa guadagnare "rispetto" e "amicizia".

Avellino frequenta la sala scommesse per sentirsi accettato in un gruppo; si sente infatti rifiutato e respinto dalla società, a causa di uno sbaglio a cui non è riuscito a rimediare. I genitori non accettano il suo modo di passare le giornate, in quanto le trascorre tra un centro di scommesse e una sala giochi. Anche molti amici e persino la fidanzata gli hanno voltato le spalle a causa della sua passione. Ma lui non ammette la sua debolezza, sente di dover stare lì, anche solo seduto a fissare le corse trasmesse dai televisori.

Intervista n. 17

Maggio 2021.

Messina, donna 50 anni, collaboratrice domestica.

Lavora come badante e donna delle pulizie. Il suo lavoro dura dalle otto di mattina fino alle sette di sera. Quando torna a casa, si ferma sempre in una ricevitoria e lì comincia a grattare “Gratta e vinci”.

Entra con il pensiero di comprarne uno ma non riesce a fare a meno di continuare, finché non riesce a vincere la somma desiderata. La sua speranza è di vincere un premio grande che vada dai 500 euro in su. Continua a comprarne senza sosta, varia solo il tipo, se vince 10 euro prende uno da 5 e poi si fa rimborsare gli altri 5. Subito dopo ci ripensa e ne prende comunque un altro.

E così continua finché non le restano pochi euro nel portafogli, che le facciano rendere conto che ha speso troppo.

Ha cominciato a giocare ai gratta e vinci da quando un suo amico ha vinto 10.000 euro. Lei era con lui, e ha partecipato alla sua eccitazione. Da allora quel gioco di pochi euro, che ne prometteva milioni di vincita, l’ha attratta sempre di più.

Anche a lei è capitato di vincere 1000 euro con un gratta e vinci.

Questi sono divenuti per lei come una droga. Quel senso di eccitazione che dà l’attesa e la speranza di vincere, quell’adrenalina che sale quando si vede il numero vincente, la fanno continuare a buttarsi in quel vortice che la risucchia sempre più. Il marito ed i figli non sanno niente della sua scappatella serale. Lei pensa che quest’attività non le faccia sperperare così tanti soldi, ma così non sembra stando a guardare tutti i gratta e vinci perdenti che ha buttato.

Intervista n. 18

Maggio 2021.

Siracusa è una ragazza di 26 anni.

Il suo ragazzo ama molto le scommesse. Quando, infatti, si giocano le partite di Champions League e tutte le domeniche giocano i campionati di serie A, B e C, scommette dai 3 ai 9 euro, e porta anche lei a scommettere sulle partite.

Quando si trova con lui in quella sala, si sente come spinta a provare a giocare.

Più di una volta, infatti, ha giocato partecipando alla scommessa del suo ragazzo, o pronosticandola da sola. Non ha mai vinto, perché secondo il suo ragazzo “vuole troppo e non sa giocare” perché aspira a vincite troppo alte.

Lei non gioca per vincere solo 100 euro, ma aspira a qualcosa di più, e le sue giocate non hanno possibili vincite minori di 500 euro. Cerca apposta le quote più alte, e quando proprio la vincita non la soddisfa aggiunge qualche partita in più.

Il suo motto è che “se si deve rischiare, almeno si devono vincere parecchi soldi”. Non che 500 euro le cambiassero la vita, ma perlomeno, si possono spendere in qualcosa di “buono”, 100 euro vanno via subito, anche se comunque averli senza sforzi non è un male.

Il gioco d’azzardo, secondo Siracusa, è un’attività che bisogna controllare.

Al giorno d’oggi, è facile cadere preda delle false speranze che regala.

Molti suoi amici, infatti, pensano che vincere una scommessa, o con un biglietto della lotteria, li sistemi. La pubblicità che se ne fa, secondo lei, e il fatto che i punti dove giocare aumentino sempre di più, fanno sì che i giochi siano alla portata di tutti, e che si pensi che con le scommesse, si possano aggiustare tante situazioni dovute all’incertezza economica del momento.

Bisogna cercare di limitarsi a considerare questo tipo di attività un modo per svagarsi e passare il tempo, proprio come hanno sempre fatto lei e il suo fidanzato.



Intervista n. 19

Maggio 2021.

Catanzaro, uomo 36 anni, assessore.

Otto mesi fa è stato eletto Assessore alle politiche sportive.

La sua giornata il più delle volte si conclude a scommettere in un'agenzia.

Gioca, secondo lui, per “divertirsi”, per “passare il tempo”.

Scommette solo sullo sport e nello specifico sul calcio.

Il suo atteggiamento nei confronti di questa attività è di “spavalderia”, dovuta alla sua propensione a esercitare “potere”.

Lo scommettere è per lui un modo di “mostrarsi alla gente”, “di dimostrare il suo potere” attraverso i soldi. Puntare infatti parecchi soldi su una scommessa è il suo modo di dire alla gente che si “sente superiore”.

Ma non sempre riesce a fare in modo che questo suo atteggiamento non gli comporti qualche debito. Nella sua famiglia non c'è mai stato uno scommettitore.

È entrato per la prima volta in un'agenzia di scommesse tre anni fa, accompagnando un amico.

Quel giorno mentre lo aspettava ha cominciato a scommettere anche lui. Già da quella volta ha cominciato a scommettere 1000 euro, tutto per una sfida, dicendo all'amico che non bisognava pensarci molto su come e quanto scommettere, doveva tutto essere affidato al caso. Il “caso” volle che vicesse.

Dopo quella sera la sua frequentazione dell'agenzia è divenuta assidua.

La moglie sa che qualche volta gioca delle scommesse, ma non sa quanti soldi gioca. Catanzaro pensa che a volte punta troppi soldi, ma il pensiero di vincerne altrettanti lo distoglie da questo senso di colpa. Qualche mese fa ha vinto ben 4.500 euro con una scommessa di 40 euro, una delle tante. A ritirare la vincita ha portato anche la sua bambina, perché era orgoglioso del suo traguardo.

Avendo vinto tutti quei soldi, si sentiva come se ora fosse più rispettato da quelle persone con cui scambiava opinioni sui risultati delle partite, ai quali attraverso i

soldi faceva capire che era sicuro di sé, del risultato che giocava: ai quali metteva in mostra la sua “competenza”. “La fortuna sente quando qualcosa gli appartiene”, per questo punta tanti soldi: è convinto che la fortuna glieli raddoppierà.

Intervista n. 20

Maggio 2021.

Cosenza, uomo 53 anni, elettricista.

È un elettricista di impianti. Il suo lavoro comporta periodi di grosso impegno ed altri di calma piatta. Questo, dice, è uno di quei periodi di stasi, dove ha molto tempo libero. Il suo tempo libero ha deciso di passarlo con un suo amico, un operaio della Napoletana Gas, il quale lo trascina sempre in un'agenzia ippica, perché è "malato per le corse dei cavalli". Il suo amico gioca alle corse dei cavalli da parecchi anni, molte volte si è indebitato per questo vizio, ma ha sempre restituito ai suoi debitori fino all'ultimo centesimo.

Cosenza con lui ha cominciato a scommettere ogni tanto alle corse. Fanno delle "società", dove si dividono le spese e le probabili vincite. Quando giocano non seguono statistiche, quote o presunte "competenze". Puntano numeri a caso, così per intuizione. Il più delle volte giocano delle "somme", ovvero giocano il 9 con il 2 e il 7, o il 5 con il 2 e il 3. A volte giocano solo numeri dispari o i numeri che durante la giornata hanno vinto più spesso.

In questo modo le loro vincite sono le meno probabili e per questo le più generose. Può capitare però che in una giornata vincano tantissimo, quanto che perdano tutto.

Cosenza in questo periodo in cui il lavoro scarseggia si è trovato senza soldi, e l'amico non si è tirato indietro ad aiutarlo. Però non può fare a meno di dirigersi verso l'agenzia e di essere tentato a giocare, anche se l'amico gli ha suggerito di non stare lì perché conosce il meccanismo del gioco. Giochi una volta, dicendoti di voler buttare 2 euro, ma subito dopo ti senti attratto dal rigiocare, perché è mancato tanto così dal vincere e vuoi risfidare la sorte. La giocata successiva pensi sia la buona, dove ti puoi rifare, ma poi ne fai un'altra e un'altra ancora, finché ti accorgi che il portafogli è vuoto e quel senso di sconfitta ti butta in una rabbia fortissima, che spesso sfoghi con la famiglia, una volta tornato a casa.

Cosenza sa la storia del suo amico, e di tanti altri che si trovano in questa situazione, per questo cerca di non “finirci anche lui”.

Ma la noia, il senso di insoddisfazione che sta provando in questo momento, che si trova senza lavoro, lo spingono sempre più verso quest’attività che gli impegna i pomeriggi vuoti e gli fa dimenticare i problemi che lo assillano una volta uscito da quella sala.

## 6. Considerazioni conclusive.

L'azzardo e il rischio sono due concetti tipici della società odierna. L'azzardo: dalla parola *hasard*, che deriva dall'arabo *az-zahr* "dado da gioco" significa propriamente "complesso di circostanze casuali che implica, tra gli esiti possibili, rischi, pericoli e simili<sup>142</sup>". Per rischio intendiamo invece: "possibilità di conseguenze dannose o negative a seguito di circostanze non sempre prevedibili<sup>143</sup>".

Quindi riscontriamo che mentre nell'azzardo si sottolineano circostanze casuali, nel rischio vengono evidenziate conseguenze dannose o negative. Lo studio intrapreso ha avuto, appunto, lo scopo di mettere a confronto questi due concetti e di sottolinearne le dinamiche sociali, le regole e le argomentazioni che sottendono ad essi.

Si è voluto evidenziare che nella società post-moderna si vive un'incombente incertezza che rispecchia una fase dominante delle trasformazioni strutturali e socioculturali proprie di essa. La società è regolata da quotidiane sfide, tali che investono l'agire sociale, l'identità degli individui e le loro sfere di pensiero<sup>144</sup>.

La modernità secondo gli autori che hanno trattato della cosiddetta "società del rischio", quali Ulrich Beck, Niklas Luhmann e Mary Douglas, si presenta come un contenitore di aspettative e incertezze che spingono l'individuo verso la dimensione del rischio, una dimensione che regola i suoi processi decisionali e lo spinge ad ambire al controllo di tali rischi.

La dimensione del rischio è stata vista anche come processo culturale insito nella società, come valore stabilito nella comunità che genera solidarietà e legame sociale.

Le sfide proprie della società sono state viste come riflesso di una propensione al rischio, quale dinamica relativa ad attività precostituite nel genere umano come quelle del gioco.

---

<sup>142</sup> Dizionario Zanichelli.

<sup>143</sup> Ivi.

<sup>144</sup> O. De Rosa, Idem, 2019.

Si è voluto dimostrare che l'attività ludica ha una parte fondamentale nella vita di ogni individuo. Essa si tramanda come attività naturale che nasce con il bisogno infantile di utilizzare il gioco come forma primaria di socializzazione, ma che si protrae come senso di svago e di distacco dalla realtà nella fase di crescita dell'individuo.

Nella società odierna il gioco d'azzardo, che nel passato ha spesso assunto per la società connotazioni negative, ha acquisito un manto di legalità grazie alla sua statalizzazione e internazionalizzazione. Non si vede più il gioco d'azzardo come attività illegale, legata alle bische e al toto nero. Lo Stato è divenuto padre e promotore del gioco attraverso la messa in commercio di nuove tipologie, come le lotterie istantanee che regalano il sogno di vincite miliardarie con pochi euro. Questo è stato reso possibile anche grazie alla grossa massificazione del fenomeno che, attraverso un'ampia opera di persuasione da parte dei mass media, ha reso l'attività ludica parte integrante della società.

Del gioco si è voluto evidenziare soprattutto un lato sociale, costituito dai legami e dalle interazioni che si possono formare nelle sale scommesse.

Il "Mondo del Gioco", se così si può definire, è un mondo parallelo alla realtà quotidiana di ogni individuo. Zygmunt Bauman ha descritto le mura delle sale da gioco come microcosmi regolati da proprie regole, da sensi comuni e sensazioni dovute alle azioni ripetute e atte a sottintendere il distacco dalla quotidianità che in quei luoghi si cerca. Dove le relazioni che si instaurano vivono del tempo legato all'attività del gioco. Un "tempo finito" scandito dalle puntate, dalle considerazioni sulla scommessa, dalla frenesia delle vincite e dall'angoscia delle perdite.

Il tema del gioco d'azzardo è stato trattato nelle sue peculiarità storiche, sociali ed economiche e si è posto l'accento su come i giochi siano testimonianza di un sistema culturale; attraverso le regole infuse dal gioco del "lotto" apprendiamo in modo trasversale le dinamiche tipiche della cultura napoletana, in cui tale gioco è molto radicato<sup>145</sup>.

---

<sup>145</sup> G. Imbucci, *Il gioco lotto, totocalcio, lotterie. Storia dei comportamenti sociali*, Venezia, Marsilio, 1997.

Il gioco del lotto, infatti, presta alla realtà quotidiana un' ulteriore realtà interpretata da numeri formulati in "ambi, terni e quaterne" che la raccontano gesto per gesto. Il rito del lotto è come la sacralità della messa domenicale.

Come il lotto anche altre tipologie di gioco hanno il merito ancora oggi, come nel passato, di trascinare nel rito della giocata un grosso numero di individui. Ma perché si scommette? Che senso si dà alla scommessa? Si sente il bisogno di scommettere? È a queste domande che si è tentato di rispondere.

Il gioco d'azzardo oggi è alla portata di tutti, proprio perché, come si è già evidenziato, lo Stato è una figura attiva nella nascita di nuove sale scommesse e nella promozione di nuove tipologie di gioco.

Un fenomeno del quale lo Stato è stato parte attiva è quello del consumo dei Gratta e vinci. Il Gratta e vinci attira da sempre un ampio numero di giocatori in primis per il suo basso costo d'acquisto, che parte da 1 o 2 euro, ma soprattutto per la possibilità di far realizzare vincite molto alte. Essi, per queste ragioni, sono divenuti una parte cospicua dei consumi delle famiglie di oggi.

Tentare la "fortuna" è diventato ormai un motto quotidiano, che trascina al gioco anche le fasce più giovani della società e anche quelle meno propense allo spreco delle risorse della famiglia, come le casalinghe.

Le vincite affisse in bella vista alla porta di tabacchi e sale giochi, spingono maggiormente al consumo dei Gratta e vinci, ma mentre si spera, si perde e si perdono soldi che rimpinguano le casse dello Stato. Lo Stato, infatti, non immette le vincite maggiori con casualità, lo fa in periodi ben decisi, e tali vincite, usate come specchietto per le allodole, non tendono mai a rimborsare le reali perdite avute dai consumatori. Lo Stato, quindi, "gioca" e si "mette in gioco" rispondendo a quel senso "biologico" proprio del gioco attraverso la coscienza che *"l'illusione culla i sogni nel cassetto e aiuta a convivere con la realtà sostituendo la ricchezza materiale con una immaginaria..."*<sup>146</sup>.

---

<sup>146</sup> G.Imbucci, idem, 1999, p. 83.

È infatti nei periodi di maggior crisi che cresce la propensione al consumo del gioco. Il gioco fa sopravvivere in tempi di crisi la società e cammina con essa. Il senso del risparmio viene abbandonato per un senso consolatorio che si vive nel gioco. *“Il gioco è come una livella, rende tutti uguali<sup>147</sup>”*. Proprio quest’uguaglianza che regala la Dea bendata spinge a un senso di affiatamento tra coloro che si dedicano al gioco. Si sfida la sorte, si compete con essa e si dimostra di essere superiori, di “saper vincere”. Questo, forse, è il fondamento dei legami e delle interazioni che si sviluppano nelle sale scommesse. Legami frivoli, privi di concretezza, che si fondano sul voler primeggiare in qualsiasi modo, anche a discapito della propria dignità.

È questo il lato oscuro del gioco d’azzardo, che si è voluto spiare attraverso le confessioni di coloro che hanno dedicato ad esso gran parte della loro vita, fino a considerare il gioco come la vita stessa.

Non si è cercato solo di documentare la “patologia” del gioco d’azzardo attraverso le teorie e i concetti che su di essa la psicologia, la psicoterapia e la sociologia ha argomentato. Si è osservato il fenomeno dall’interno, cercando di descriverlo attraverso le sensazioni proprie di coloro che agiscono in quest’attività, partecipando ad esse e cercando di estrapolare caratteristiche speculari del fenomeno.

Il gioco d’azzardo può divenire una dipendenza che riflette altri spunti di devianze. Si può spacciare per guadagnarsi i soldi per giocare, si può ricorrere all’usura, si può cadere in altre dipendenze come la droga. I fenomeni di dipendenza chiamano in causa non solo le dinamiche della sofferenza e del dolore, ma tutti i processi di valutazione e valorizzazione del sé, della propria identità e della progettualità esistenziale. Il soggetto dipendente si priva della propria libertà dando una falsa risposta alla propria sofferenza e alla propria autostima.

L’attività del gioco protratta nel tempo è la necessità di realizzare una nuova identità e una migliore forma di sé ai propri occhi. Attraverso il gioco si cerca un sé migliore, il successo, l’abbattimento dei limiti, la scomparsa di subordinazione, depressione, solitudine. È questo che ritroviamo nelle figure degli adolescenti che

---

<sup>147</sup> Ivi, p. 95.



entrano nel mondo del gioco d'azzardo con la necessità di trasgredire e di “conformarsi” al gruppo che si sente potente e rispettato per la sua attività.

È il caso delle donne che si dedicano al gioco d'azzardo perché messe di fronte a situazioni di emarginazione e solitudine. Che si sottraggono alla loro vita di sacrifici dedicando qualche ora a quella “magia” fatta di soldi che tintinnano nelle cassettiere delle slot, o di quei numeri grattati con la voglia e il desiderio di vedere tanti zeri sotto il premio.

Non è attraverso la battaglia continua per la “vittoria” che l'individuo riesce nel suo intento di crearsi una migliore condizione di vita, ma attraverso una maggiore comprensione di che cosa gli serva, dell'agire autenticamente “per sé”, del volere quanto gli occorre.

La continua competizione inconscia per la vittoria, sbilanciando la propria vita verso una ripetizione forzata di alcuni comportamenti o verso la ricerca insaziabile di cose da possedere, di soldi da vincere a lungo andare comporta gravi perdite.

La dipendenza dal gioco nasce dalla voglia di cambiamento e di accettazione di esso. Nasce dalla cultura del rischio, di immergersi nelle sfide giornaliere come nel puntare su un numero della roulette. È il riflesso di una nuova cultura, che rispecchia la figura del giocatore d'azzardo, colui che vive di competizione e che “si spinge sempre oltre” solo per il brivido del rischio. La sfida giornaliera per la sopravvivenza si presenta come una “scommessa”, e colui che gioca è spinto dalla voglia di evoluzione, di cambiamento. È questa vulnerabilità che spinge alla dipendenza, e su questa vulnerabilità si “gioca” proponendo un'innumerabile varietà di giochi.

Il gioco d'azzardo patologico inoltre, come abbiamo anche evidenziato nell'ultima parte del lavoro, viene considerato un disturbo del controllo degli impulsi e allo stesso tempo una forma di dipendenza (tossicomania legale senza sostanze stupefacenti), in quanto chi gioca per abitudine difficilmente riesce a controllarsi, anzi, aumenta progressivamente le somme di denaro e il tempo destinati al gioco d'azzardo. Il fenomeno, quindi, andrebbe ad essere inquadrato nell'ottica dei danni sociali provocati alla comunità. Non è di molto tempo fa, infatti, un monito da parte

della Commissione del Parlamento Europeo di un maggiore controllo alla diffusione della “Ludopatia” o “Gioco d’azzardo patologico” (GAP). Tale dipendenza apporterebbe gravi danni sociali ed economici, a causa della diffusa crisi che si sta vivendo e del conseguente impoverimento delle famiglie. Ma sembra opportuno pensare ad un paradosso considerando che è proprio lo Stato che incassa i guadagni apportati dal consumo del gioco.

Infine è dagli stessi racconti dei protagonisti delle interviste che possiamo dedurre che al gioco d’azzardo ci si avvicina quasi sempre spinti dalla voglia di “emulare” qualcuno che appartiene alla nostra cerchia ristretta di affetti (un familiare, un amico, il partner) e che a tale attività si dedica con il sorriso sulle labbra, dipingendola con serenità e ilarità e nascondendone le sfumature più ambigue.

Il gioco si insinua nelle menti dei principianti dopo la prima scommessa che quasi sempre finisce con una vincita. Quel senso di onnipotenza, quel successo ricevuto senza sacrificio diventa come un magnete che attrae fortemente al di fuori di ogni altra volontà. Sono storie che quasi sempre finiscono in disperazione e bugie con i familiari. Si vive rinchiusi in quelle sale con la finta sensazione di essere circondati da amici, che alla fine risultano solo individui che condividono la propria ossessione. Si sente forte la presenza della “superstizione” e la fortuna è come una figura che annuisce o meno ad ogni scommessa. Si apprendono storie di conoscenti che vivono o hanno vissuto nella morsa dell’usura e si tenta di non incappare in essa come loro, ma la ricerca del denaro per giocare è un circolo vizioso che fa “cadere” senza essere a conoscenza di come si è “caduti”.

Le persone intervistate sono coscienti del loro vizio, ma il gioco carico di un irresistibile potere ipnotico, agisce attraverso strumenti che per mesi e per anni hanno regalato loro un piacere irrinunciabile e l’occasione di sentirsi onnipotenti. Emozioni sconosciute o perdute: il brivido di vivere una volta tanto al massimo, la vertigine di innalzarsi fino a un mondo dove è possibile trascurare la realtà e dimenticare sé stessi.

## Riferimenti Bibliografici

Abbott D., Cramer S., *Gambling attitudes and participation: a midwestern survey*, Journal of Gambling Studies, 9(3), 247-263, 1993.

Amidani F., Benedetti M. E., Clerici M., *Il gioco patologico. Implicazioni psicopatologiche*, in De Rosa O. e Verrastro D. ( a cura di), *Gioco e Società, Il Mulino*, Bologna, 2012.

Back J., Lee C., Stinchfield R., *Gambling motivation and passion: a comparison study of recreational and pathological gamblers*. Journal of Gambling Studies, 27(3), 355-370, 2001.

Barbatelli A., *Il gioco d'azzardo*, in Antrocom ,Vol.3 n°1 pp. 43-53, 2007.

Bauman Z., *La società dell'incertezza*, Il Mulino, Bologna, 1999.

Bauman Z., *Vita liquida (Liquid life)* , Laterza, Bari, 2005.

Bauman Z., *Vite di scarto*, Laterza, Bari, 2004.

Bauman Z., *Homo consumens*, Erickson, Trento, 2006.

Beck U., *La società globale del rischio (World risk society)* , Asterios, Trieste, 1999.

Beck U., *Un mondo a rischio*, Giulio Einaudi, Torino, 2002.

Beck U., *La società del rischio. Verso una seconda modernità*, Carocci, Roma, 2000.

Beck U., Giddens A., Lash S. *Modernizzazione riflessiva. Politica, tradizione ed estetica nell'ordine sociale della modernità*, Asterios, Trieste, 1999.

Bergler E., *La psicologia del giocatore*, Newton Compton, Roma, 1974.

Bonnaire C., Bungener C., Varescon I., *Pathological gambling and sensation seeking - How do gamblers playing games of chance in café's differ from those who bet on horses at the racetrack?*, *Addiction Research and Theory*, 14, 619–629, 2006.

Caillois R. *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano 1981.

Camera Dei Deputati, Senato Della Repubblica, *Relazione sul fenomeno delle infiltrazioni mafiose nel gioco lecito e illecito*, Roma, 2011.

Camera Dei Deputati, *Indagine conoscitiva relativa agli aspetti sociali e sanitari della dipendenza dal gioco d'azzardo*, Roma, 2012.

Comincioli E., *Slot. Vita pubblica, istituzioni e gioco d'azzardo a Brescia*, Libere dizioni, Brescia, 2014.

Consulta Nazionale Antiusura, *Il gioco d'azzardo e le sue conseguenze sulla società italiana. La presenza della criminalità nel mercato dell'alea*, Roma, 2014.

Cicala B. F., *Il gioco d'azzardo, saggio filosofico e critico sulli giuochi d'azzardo*, Marlin, Cava de' Tirreni, 1981.

Censis, *Gioco ergo sum*. Censis Servizi per Giochi e Società, Roma, 1999.

Cotte J., *Chance, trances and lots of slots: gambling motives and consumption experience*, in *Journal of Leisure Research*, 29(4), 1997, pp.380-406.

Croce M., Zerbetto R., *Il Gioco & l'Azzardo*, Franco Angeli, Milano, 2001.

Darke P., Freedman J., *Lucky events and beliefs in luck: paradoxical effects on confidence and risk-taking*, *Personality & Social Psychology Bulletin*, 23, 1997, pp. 378-388.

Del Fabbro P., *The stubborn logic of regular gamblers: obstacles and dilemmas in cognitive gambling research*, in *Journal of Gambling Studies*, 20(1), 2004, pp.1-21.

De Rosa O., *Faites vos jeux*. Laterza, Bari, 2019.

- De Rosa O., Verrastro D., *Gioco e società*, Il Mulino, Bologna, 2012.
- Diskin K., Hodgins D., *Narrowing of attention and dissociation in pathological video lottery gamblers*, in *Journal of Gambling Studies*, 15(1), 1999, pp.17-28.
- DSM-IV, *Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali*, Masson, Milano, 1995.
- Dyall L., Kingi A., *Cultural icons and marketing of gambling*, in *International Journal of Mental Health Addiction*, 7, 2008, pp.84-96.
- Dickerson M. G., *La dipendenza da gioco*, Gruppo Abele, Torino, 1993.
- Dostoevskij F., *Il giocatore*, Garzanti, Milano, 1982.
- Douglas M., *Come percepiamo il pericolo. Antropologia del rischio*, Feltrinelli, Milano, 1991.
- Douglas M., Wildavsky A. *Risk and Culture: an Essay on the Selection of Technological and Environmental Dangers*, California University Press, Berkeley, 1982.
- EURISPES, *Rapporto sul gioco d'azzardo*, Istituto di Studi Politici Economici e Sociali Roma, 2005.
- Fang X., Mowen J., *Examining the trait and functional motive antecedents of four gambling activities: slot machine, skilled card games, sports betting, and promotional games*, in *Journal of Consumer Marketing*, 26(2), 2009, pp.121-131.
- Freud S., *Shakespeare, Ibsen e Dostoevskij*, Boringhieri, Torino, 1976.
- Freud S., *Dostoevskij e il parricidio*, Bollati Boringhieri, Torino, 1978.
- Gadamer H. G. , *Verità e metodo*, Studi Bompiani, Bergamo, 2004.
- Gamblers Anonymous, *Sharing recovery trough gamblers anonymous*, Gamblers Anonymous Publishing, Los Angeles, California, 1984.

Giddens A., *Le conseguenze della modernità. Fiducia e rischio, sicurezza e pericolo*, Il Mulino, Bologna, 1990.

Goffman E., *Modelli di interazione*, Il Mulino, Bologna, 1969.

Griffiths M. D., *Gambling in Children and Adolescence*, in *Journal of Gambling Behaviour*, 5, 1989, pp. 66-83.

Griffiths M., *Gambling technologies: prospects for problem gambling*, in *Journal of Gambling Studies*, 15(3), 1999, pp. 265-283.

Guerreschi C., *Giocati dal gioco. Quando il divertimento diventa una malattia: il gioco d'azzardo patologico*, San Paolo, Milano, 2000.

Guerreschi C., *Il gioco d'azzardo patologico. Quando il gioco diventa una dipendenza*, Città di Bolzano, Assessorato ai Servizi Sociali e Sanità, Bolzano, 1999.

Huizinga J., *Homo Ludens*, Einaudi, Torino, 1982.

IFC.CNR, *Comunicato Stampa "Febbre del gioco" in crescita tra gli adolescenti*, IFC- CNR, Roma, 2016.

Imbucci G., *Il gioco. Lotto, totocalcio, lotterie. Storia dei comportamenti sociali*, Marsilio, Venezia, 1997.

Imbucci G., *Il gioco pubblico in Italia. Storia, cultura e mercato*, Marsilio, Venezia, 1999.

Jacobs D., *A general theory of addictions: A new theoretical model*, in *Journal of Gambling Behavior*, 2, 1986, pp.15-31.

Joukhador J., Blaszczynski A., Maccallum F. (2004) Superstitious beliefs in gambling among problem and non-problem gamblers: preliminary data. *Journal of Gambling Studies*, 20(2), 171-180.

Krugman D., Fox R., Fletcher J., Rojas T. (1994). Do adolescents attend to warnings in cigarette advertising? An eye tracking approach. *Journal of Advertising Research*, 34, 39–52.

Lasch S., *Risk Culture*, in B. Adam, U. Beck e J. Van Loon (a cura di), *Repositioning Risk*, Sage, Londra, 1999.

Ladouceur R., Shaffer H., Blaszczynsk A., *A science-based framework for responsible gambling: the Reno model*, in *Journal of Gambling Studies*, 20(3), 2004, pp.301-317.

Ladoucer R., Sévigny S., *The impact of video lottery game speed on gamblers*, in *Journal of Gambling Issue*, 17, 2006.

Lam D., *An exploratory study of gambling motivations and their impact on the purchase frequencies of various gambling products*. *Psychology and Marketing*, 24(9), 2007, pp. 815-827.

Lee C., Lee Y., Bernhard B., Yoon Y. (2006). *Segmenting casino gamblers by motivation: a cluster analysis of Korean gamblers*, in *Tourism Management*, 27, 2006, pp. 856-866.

Lesieur H. R., *Costs and treatment of pathological Gambling*, in *Annals AAPSS*, 556, 1998, pp.153-171.

Lesieur, H.R., Blume S.B., *The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers*, in *American Journal of Psychiatry* 144 (9), 1987.

Lesieur H. R., Rothschild J., *Children of Gamblers Anonymous members*, in *Journal of Gambling Behaviour*, 1989.

Le Breton D., *La passione del rischio*, Gruppo Abele, Torino, 1995.

Luhmann N., *Sociologia del rischio*, Mondadori, Milano, 1996.

Marinelli A., *La costruzione del rischio. Modelli e paradigmi interpretativi nelle scienze sociali*, Franco Angeli, Milano, 1993.

Martinelli F., *La città. I classici della Sociologia*, Liguori, Napoli, 2004.

Mazzocchi S., *Mi gioco la vita. Mal d'azzardo: storie vere di giocatori estremi*, Baldini Castoldi Dalai, Milano, 2002.

Mazzocchi S., *Vite d'azzardo*, Sperling e Kupfer, Milano, 1997.

Maffei G., *Relazione sul primo congresso nazionale "Il gioco e l'azzardo*, Alea – Associazione per lo studio del gioco d'azzardo e dei comportamenti a rischio, 2000.

McDonnell-Phillips Pty Ltd., *Analysis of gambler precommitment behaviour*. Report prepared for Gambling Research Australia, Victorian Department of Justice, Melbourne, 2005.

Moccia A. M., *Uno Stato complice del gioco d'azzardo e dei casalesi*, Screenpress Edizioni, Trapani, 2014.

Monaghan S., *Responsible gambling strategies for internet gambling: the theoretical and empirical base of using pop-up messages to encourage self-awareness*, School of Tourism and Hospitality Management, ePublications, Southern Cross University, 2009.

Moran E., *Pathological Gambling*, da *British Journal of Psychiatry*, Royal College of Psychiatry, Londra, 1970.

Morelli G., *Quando la dea bendata non basta*. *Economia dei servizi*, 2, 2010.

Nomisma, *Indagine sui giovani scommettitori on line*, Rapporto di ricerca, Osservatorio Gioco & Giovani, 2009.

Nomisma, *Il gioco in Italia: un mercato ad alto impatto sociale*, Quaderni per l'economia, 4, 2009.



Pagano U., *La comunicazione nelle situazioni di rischio*, in Quaderni di sociologia vol. XLV, 2001.

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

Parker R., Saltz R., Hennessy M., *The impact of alcohol beverage container warning labels on alcohol impaired drivers, drinking drivers and the general population in northern California*. *Addiction*, 89, 1994, pp.1639-1651.

Poto D., *Azzardopoli, Il Paese del gioco d'azzardo, quando il gioco si fa duro... le mafie iniziano a giocare*, Dossier pubblicato da Libera, Roma, 2012.

Powell J., Hardoon K., Derevensky J., Gupta R., *Gambling and risk taking behaviour amongst university students*, 10th National Conference on Gambling Behavior, Chicago, Illinois, 1996.

Pride W., Ferrell O., *Marketing*, Egea, Milano, 2005.

Riccardi S., *L'imposizione del gioco e delle scommesse*, tesi in diritto tributario, Luiss Roma, 2013.

Sarti S. E Triventi M., *Il gioco d'azzardo: l'iniquità di una tassa volontaria. La relazione tra posizione socio-economica e propensione al gioco*, in Stato e Mercato, n.96, dicembre 2012.

Stanovich K.E., West R.F., *On the Relative Independence of Thinking Biases and Cognitive Ability*, in *Journal of Personality and Social Psychology*, vol. 94, n. 4, 2008, pp. 672-695.

Stottmeier M., *Il mercato dei Giochi in Italia. Analisi del settore e delle innovazioni relative alla tassazione*, Facoltà di Economia, Università Luiss Roma, 2016.

Rosenthal R. J., *Pathological Gambling*, *Psychiatric Annals*, 1992, pp. 72-78.

Sandman P. M., *Risk communication: facing public outrage*, in EPA Journal (Environmental Protection Agency), 1987.

Scafoglio D., *La vita in gioco. Antropologia, letteratura, filosofia dell'azzardo*, Marlin, Cava de' Tirreni, 2006.

Scafoglio D., *Numeri. Il gioco del lotto a Napoli*, L'ancora del Mediterraneo, Napoli, 2000.

Stevens M., Young M., *Who plays what? Participation profiles in chance versus skillbased gambling*, Journal of Gambling Studies, 26(1), 2010, pp. 89-103.

Tao V., Wu A., Cheung S., Tond K., Tong K., *Development of an indigenous inventory GMAB (Gambling Motives, Attitudes and Behaviors) for chinese gamblers: an exploratory study*, in Journal of Gambling Studies, 27(1), 2011, pp. 99-113.

Volberg, R., *Has there been a 'feminization' of gambling and problem gambling in the United States?"*, in The Electronic Journal of Gambling Issues, 8, 2003.

Wood W., Clapham M., *Development of the Drake Beliefs about Chance Inventory*, in Journal of Gambling Studies, 21(4), 2006, pp. 411-430.

## Sitografia

Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, <http://www.agenziadoganemonopoli.gov.it>.

Agenzia Giornalistica sul Mercato del Gioco - Agimeg, <http://www.agimeg.it>.

Avviso pubblico, <http://www.avvisopubblico.it>.

Associazione Centro Sociale Papa Giovanni XXIII, <http://www.libera-mente.org>.

Camera dei Deputati, <http://www.camera.it>.

Camera dei Deputati, Pagina relativa alla XVI e XVII legislatura in materia di giochi, <http://documenti.camera.it/leg17/resoconti/commissioni/bollettini/pdf/2017/02/09/leg.17.bol0764.data20170209.com06.pdf>.

Camera di commercio di Roma, <http://www.rm.camcom.it>.

Consulta Nazionale Antiusura, <http://www.consultaantiusura.it>.

Ferrari F., 85 fatti e statistiche da sapere sul gioco d'azzardo, in [www.giochidislot.com](http://www.giochidislot.com), 11/072/2015 <http://www.giochidislots.com/it/blog/leggi/85-fatti-e-statistiche-da-sapere-sul-gioco-dazzardo>.

IPSAD- CNR, Relazione studio, 2011

[https://www.epid.ifc.cnr.it/images/downloads/MaterialeDivulgativo/opuscolo\\_EspadItalia\\_2011.pdf](https://www.epid.ifc.cnr.it/images/downloads/MaterialeDivulgativo/opuscolo_EspadItalia_2011.pdf).

Fate il vostro gioco, <http://www.fateilnostrogioco.it>.

Gioconews, <http://www.gioconews.it>.

Ministerodellasalute,

[http://www.salute.gov.it/portale/salute/p1\\_5.jsp?lingua=italiano&id=60&area=Disturbi\\_psichici](http://www.salute.gov.it/portale/salute/p1_5.jsp?lingua=italiano&id=60&area=Disturbi_psichici).