

Alma Mater Studiorum – Università di Bologna

DOTTORATO DI RICERCA IN

Sociologia

Ciclo XXVII

Settore Concorsuale di afferenza: 14/D1 – Sociologia dei processi economici, del lavoro, dell'ambiente e del territorio

Settore Scientifico disciplinare: SPS/09 Sociologia dei processi economici e del lavoro

Soggettività neoliberale e gioco d'azzardo "legale": la fragilità messa a valore

Tesi di dottorato presentata da: Dott. Gabriele Greppi

Coordinatore Dottorato

Relatore

Chiar.mo Prof. Riccardo Prandini

Chiar.mo Prof. Federico Chicchi

Esame finale anno 2016

Alla mia famiglia

Indice

Introduzione	5
<i>Prima parte. Inquadramento teorico e concettuale</i>	13
I Il rischio	15
I.1 Il rischio come “discorso”	14
I.2 La prospettiva cognitivista nell’analisi del rischio	26
I.3 L’approccio simbolico-culturale di Mary Douglas	32
I.4 L’approccio della “società del rischio” di Beck	41
I.5 Una lettura integrata di Beck: la razionalità neoliberale	51
I.6 La categoria del rischio in Giddens	57
I.7 L’analisi del rischio di Luhmann	62
I.8 La società dell’incertezza di Bauman	66
II La vulnerabilità sociale	73
II.1 Cosa significa essere vulnerabili	73
II.2 Vulnerabilità sociale e protezione sociale: la riflessione di Castel	83
III La soggettività dell’uomo neoliberale e la fragilità messa a valore	97
III.1 Individualizzazione del rischio e soggettività dell’uomo neoliberale	99
III.2 La governamentalità neoliberale e il biocapitalismo	101
III.3 L’uomo “indebitato” e la creditocrazia come strumento di governamentalità	115
III.4 L’approccio lacaniano e la soggettività smarrita	130
IV Il gioco d’azzardo “legale” in Italia	139
IV.1 Il “discorso” sul gioco d’azzardo legale	139
IV.2 Il “campo” del gioco d’azzardo “legale”	145
IV.3 Inquadramento normativo del gioco d’azzardo “legale”	154
IV.4 Cenni storici sul gioco d’azzardo	163
IV.5 Le recenti evoluzioni del gioco d’azzardo “legale”	171
IV.6 Il gioco d’azzardo come moltiplicatore negativo di povertà e di malessere sociale	177
IV.7 Vulnerabilità sociale e gioco d’azzardo: perché i poveri giocano di più?	191
IV.8 La fragilità del giocatore messa a valore dall’industria del gioco d’azzardo “legale”: strumenti di seduzione e di cattura	203
IV.9 Le tipologie di giocatori	221
IV.10 Il GAP (Gioco d’Azzardo Patologico)	228
<i>Seconda parte. Principali acquisizioni dell’approfondimento empirico</i>	247

V	La ricerca di sfondo	248
V.1	Lo spirito della ricerca	248
V.2	Il contesto territoriale dell'indagine: le ragioni della scelta	253
V.3	Il "luogo" sala Bingo oggetto dell'osservazione: le ragioni della scelta	261
V.4	L'osservazione partecipante: le ragioni e le implicazioni di una scelta	266
V.5	Note sulla Sala Bingo di Rimini	270
V.6	Note sul "Bingo Bul" di Castrocaro Terme	276
V.7	Note sull'Hippo Bingo di Bologna	278
V.8	Note sul Bingo "Regina" di Bologna	283
V.9	Le aree tematiche dell'osservazione	289
V.9.1	Il contesto fisico	289
V.9.2	Il contesto sociale e le interazioni informali	295
V.9.3	I comportamenti e le motivazioni di gioco	298
V.10	Le interviste agli osservatori privilegiati	302
V.10.1	La testimonianza di Matteo Iori	302
V.10.2	Le testimonianze dei coordinatori di "Giocatori Anonimi"	312
V.10.3	Le voci degli esperti dei Ser.T	316
V.10.4	Le parole del mago-sensitivo	325
VI	La ricerca	327
VI.1	La Grounded Theory: le ragioni della scelta di una metodologia	327
VI.2	La definizione delle domande di ricerca	332
VI.3	La tecnica dell'intervista in profondità: le ragioni di una scelta	336
VI.4	La costruzione dell'insieme di riferimento empirico	339
VI.5	L'analisi del contenuto	344
VI.5.1	La dimensione della deprivazione economica/povertà	346
VI.5.2	La dimensione del tempo	357
VI.5.3	La dimensione del debito	362
VI.5.4	La dimensione della fragilità relazionale/ <i>désaffiliation</i>	367
VI.5.5	La dimensione del gioco e della dipendenza	371
VI.6	La vulnerabilità sociale come <i>core category</i>	381
VI.7	La teoria emergente della ricerca	383
	Osservazioni conclusive e indicazioni operative	386
	Bibliografia	399
	Sitografia	410
	Ringraziamenti	413

Introduzione

*“Ogni regola del gioco è affascinante.
Un gioco, non è che questo,
e il delirio del gioco,
il piacere intenso del gioco
proviene dalla chiusura nella regola”*
Jean Baudrillard

L'interesse conoscitivo e di ricerca che ha ispirato, tre anni fa, il presente lavoro di tesi dottorale è nato dall'osservazione quotidiana di un insieme di comportamenti sempre più frequenti e che andavano ad iscriversi all'interno di un fenomeno sociale che mostrava tutti gli aspetti di un paradosso: nel contesto di incertezza economica e sociale e dei nuovi processi di impoverimento prodotti dalla crisi economico-finanziaria iniziata nel 2007 e ancora in atto, con la drastica riduzione di spese primarie, era sempre più frequente vedere e leggere situazioni di persone in Italia che si rivolgevano al gioco d'azzardo con la speranza di potere migliorare la propria situazione economica, e i problemi legati alla “ludopatia” e alla dipendenza da gioco d'azzardo entravano far parte, con maggiore insistenza, all'interno del dibattito politico e sociale. I presupposti da cui è partito, quindi, questo progetto di tesi riguardano la constatazione di un'alta e crescente incidenza fra la popolazione italiana del gioco d'azzardo “legale”(alcuni osservatori hanno addirittura ipotizzato l'esistenza di una correlazione diretta fra contrazione dei redditi e dei consumi e la crescita esponenziale del gioco d'azzardo “legale” in Italia), nonostante e strettamente connessa ai processi di impoverimento sociale degli ultimi anni. Secondo le ultime stime, l'Italia è al primo posto in Europa e terza al mondo dopo Stati Uniti e Giappone per la spesa in gioco d'azzardo procapite¹, nel 2011 sono usciti dalle tasche di ogni italiano maggiorenne circa 1700 euro per “tentare la fortuna”², e nel 2014 la spesa globale degli italiani in gioco d'azzardo

¹ Cfr. Poto D. (a cura di), *Azzardopoli 2.0. Quando il gioco si fa duro ... le mafie iniziano a giocare: numeri, storie e giro d'affari criminali della «terza impresa» italiana*, Rapporto di ricerca, Gruppo Abele Edizioni, Torino, 2012, pag. 9.

² Cfr. Iori M., *I costi sociali del gioco d'azzardo*, Rapporto di ricerca del 4 dicembre 2012, http://www.mettiamociingioco.org/download/04122012_IORI.pdf

“legale” ha raggiunto gli 84,485 miliardi dieuro³. Mentre si registra un calo dei consumi in generi alimentari e nellespese mediche, l’industria del gioco d’azzardo legale è divenuta “la terza impresa” nazionale dopo Eni e Fiat⁴, e si stimano 800.000 persone dipendenti da gioco d’azzardo (GAP) e quasi due milioni di giocatori a rischio⁵. Al di là delle evidenze numeriche, il fenomeno del gioco d’azzardo “legale” che vede la commistione fra Stato, concessionari e consumatori, ha certamente assunto, negli ultimi anni, una rilevanza sociologica significativa anche in termini qualitativi: si assiste, infatti, alla differenziazione dei giochi, alla nascita di nuove tipologie, all’estensione a target giovanili e femminili, all’esplosione del gioco online, alla loro pervasiva presenza nella nostra vita quotidiana con i costi sociali connessi.

Il lavoro di tesi dottorale riguarda l’analisi dei rapporti che si sono venuti a instaurare tra vulnerabilità sociale legata all’emergere delle nuove povertà, lo sgretolamento del legame sociale, i processi di individualizzazione del rischio e il fenomeno del gioco d’azzardo “legale” in Italia, con particolare riferimento al contesto territoriale dell’Emilia-Romagna. Più in particolare, si propone di indagare la propensione, legata ad uno stato di vulnerabilità sociale dei soggetti con disagio socio-economico, alla frequentazione delle sale da gioco e alla spesa in gioco d’azzardo “legale” (escludendo tutto il campo del gioco d’azzardo clandestino e delle sub-culture criminali) nel contesto territoriale dell’Emilia Romagna. Esistono, infatti, fattori crescenti di “spinta” al *gambling* legati alle condizioni di disagio (economico e socio-relazionale) dei soggetti più esposti agli effetti della crisi economica.

L’inquadramento teorico e concettuale prende avvio dalle piste interpretative che riguardano gli aspetti, fra loro strettamente, connessi del modello capitalistico di accumulazione post-fordista che Saskia Sassen descrive nelle sue ricerche utilizzando l’efficace formula del “produci, consuma e crepa”⁶: l’emergere delle nuove povertà, la caduta delle appartenenze e dei riferimenti simbolici, un sistema economico basato sul mantenimento e l’autoperpetuazione del “debito”, insieme alla forte spinta all’autonomia e alla *self-reliance*

³ Cfr. “Libro blu” dei Monopoli di Stato, maggio 2014, pag. 92: www.agenziadoganemonopoli.gov.it

⁴ Cfr. Eurispes, Rapporto di ricerca 8 dicembre 2008.

⁵ Cfr. Iori M., “Le abitudini di gioco degli italiani. Risultati della ricerca nazionale 2011 – CoNaGGA CNCA”, in Associazione Onlus “Centro Sociale Papa Giovanni XXIII” (a cura di), *Ma a che gioco giochiamo? Il gioco d’azzardo da problema sociale e di dipendenza, a interessi economici, politici e criminali*, A Mente Libera Edizioni, Reggio Emilia, 2011, pag. 230.

⁶ Cfr. Sassen S., *Globalizzati e scontenti*, trad. it Negro G., Il sagggiatore, Milano, 2002.

e la centralità del rischio come categoria “esistenziale” fondamentale della nostra esperienza sociale. Le categorie concettuali del “debito” e della “cultura del rischio” appaiono particolarmente idonee per comprendere le dinamiche di attrazione tra i soggetti e gioco d’azzardo, non più necessariamente legato a subculture e carriere di vita devianti e/o criminali ma alla *quotidianizzazione* del rischio e al malessere sociale diffuso.

I presupposti teorici da cui muove, quindi, il progetto di ricerca è l’ipotesi di una significativa propensione al “gioco d’azzardo legale” tra i soggetti più vulnerabili e con un capitale sociale e culturale più debole, dovuta non solo ai processi di impoverimento sociale degli ultimi anni a causa del protrarsi della crisi economico-finanziaria iniziata nel 2007, ma anche a un crescente e diffuso clima di incertezza sociale e di *quotidianizzazione* del rischio che caratterizza i sistemi sociali dei Paesi a capitalismo avanzato, ed in particolare quello italiano.

I primi quattro capitoli presentano l’intero inquadramento teorico della ricerca che si articola partendo dall’analisi del “discorso sociale” sul rischio e dell’attuale processo di privatizzazione dei rischi, delle dinamiche di vulnerabilità sociale e di “*désaffiliation*”⁷, giungendo all’analisi della condizione propria del soggetto nell’era attuale, tardo-moderna e neoliberale, e che si conclude, infine, con l’esame del contesto del gioco d’azzardo “legale” in Italia; gli ultimi due capitoli, infine, sono dedicati alla ricerca empirica vera e propria.

Più nello specifico, il primo capitolo della tesi propone di affrontare il “discorso sociale” sul rischio partendo dalla sua genealogia e dalla sua variabilità culturale e storica per giungere infine alle più recenti teorizzazioni della cosiddetta *sociologia riflessiva*, con la lettura, in particolare, dell’approccio macro-sociologico denominato teoria della “società del rischio”, in cui i contributi di Anthony Giddens e Ulrich Beck svolgono un ruolo di primo piano.

Il capitolo presenta un esame approfondito dei differenti approcci scientifici al rischio che si sono succeduti, a partire da quello tecnico che, pur declinato secondo varie prospettive, mira ad anticipare le perdite potenziali, a calcolarne la frequenza e la distribuzione attese e ad utilizzare queste informazioni per evitare tali perdite, minimizzarle o suddividerne i costi tra

⁷Cfr. Bergamaschi M., *Le parole di Robert Castel: vite sospese tra precarietà e diritti negati*, pubblicato il 26 marzo 2013 sul sito web www.ilmanifestobologna.it: <http://www.ilmanifestobologna.it/wp/2013/03/le-parole-di-robert-castel-vite-sospese-tra-precarieta-e-diritti-negati/>

soggetti e istituzioni diverse, per passare da quello di taglio psicologico e a quello simbolico-culturale rappresentato dall'antropologa Mary Douglas, che mette in evidenza come la percezione, il riconoscimento e la gestione stessa del rischio siano intimamente connessi e filtrati dalla specifica cultura, orizzonte simbolico e organizzazione sociale entro cui i soggetti si muovono.

L'approccio macro-sociologico denominato teoria della "società del rischio", in cui Anthony Giddens e Ulrich Beck svolgono un ruolo di primo piano, studia, invece, il rischio alla luce dei mutamenti sociali, economici e politici dei contesti in cui esso si manifesta, e dunque nell'ottica delle macrostrutture sociali, delle sue implicazioni politiche e dei conflitti che genera.

L'elemento comune agli scritti di Beck e di Giddens, integrati con gli apporti teorici offerti da Bauman, Castel e Lash, è l'emergere, nella società attuale, del processo di "individualizzazione", che genera una soggettività fortemente privatizzata e sempre più sganciata dalle appartenenze collettive e da un luogo "pubblico" di riferimento capace di interpretare e fornire senso ai progetti individuali. In conseguenza alla spinta radicale dell'individualizzazione, la riproduzione delle condizioni della vita è in gran parte privatizzata, sottratta al dominio delle politiche statali e delle decisioni pubbliche, per cui si richiede sempre più all'individuo di trovare risposte private a problemi che sono socialmente prodotti e che meriterebbero, per la loro natura, una soluzione collettiva.

La gestione privatizzata del rischio deve essere attuata e condotta, tuttavia, nel contesto della società del rischio e dell'incertezza crescente che produce nuove fasce deboli caratterizzate dalla presenza, al loro interno, di condizioni sociali vulnerabili e per questo a rischio di esclusione sociale. Lo studio dei concetti di vulnerabilità sociale e di *désaffiliation* sono al centro del secondo capitolo, attraverso la lettura delle opere di Robert Castel, accompagnata ed integrata da un breve excursus sullo stato attuale del fenomeno nell'era della grande crisi economico-finanziaria, che, iniziata negli Stati Uniti d'America nel 2008 si è estesa, con effetto domino, a tutta l'Europa e non solo.

Il terzo capitolo, che vuole svolgere nell'economia complessiva della tesi un importante ruolo di cerniera fra le riflessioni oggetto dei precedenti capitoli e la parte relativa alla ricerca empirica, è dedicato all'analisi della condizione propria del soggetto nell'era attuale, tardo-moderna e neoliberale: un soggetto *par défaut* che, come si è detto, deve essere

“imprenditore di sé stesso”, che deve gestire in forma autonoma e individualizzata il rischio senza potere fare più affidamento alla rete di protezioni sociali che caratterizzavano la “società salariale” alla Castel. Il filo comune che attraversa le letture della “*governamentalità*” di Michel Foucault, delle suggestioni interpretative date da studiosi come Dardot e Laval, integrate con i contributi teorici offerti dagli studiosi del biocapitalismo e dei nuovi processi di estrazione del “valore”, con le riflessioni sul tema del “debito” come strumento di assoggettamento della studiosa italiana Elettra Stimilli, del sociologo americano Andrew Ross e di Maurizio Lazzarato, che crediamo possano avere attinenza con il presente oggetto di ricerca, è *l’idea della responsabilità individuale nella gestione del rischio, celebrata dalla retorica neoliberista, che diviene, in un qualche modo, etica e assioma sociale.*

Il quarto capitolo affronta l’esame del contesto dove il fenomeno gioco d’azzardo “legale” si svolge oggi in Italia, con attenzione sia agli aspetti quantitativi che qualitativi, della sua evoluzione storica e normativa, delle tecniche di marketing sviluppate con particolare riferimento ai soggetti più vulnerabili nei termini di capitale sociale, culturale ed economico, avvalendoci, oltre che della consultazione di siti web tematici, di articoli di stampa (cartacea e web), di numerosi saggi e monografie, delle principali ricerche empiriche condotte in Italia. L’analisi dei percorsi di deriva patologica e del fenomeno del Gioco d’Azzardo Patologico (GAP), attraverso la lettura dei contributi di Matteo Iori, degli psicoterapeuti Lavanco e Zerbetto, chiude il capitolo, inducendo a nuove forme di lettura e di reinterpretazione del concetto di dipendenza.

Il quinto capitolo presenta la ricerca preliminare che introduce alla ricerca empirica oggetto del presente lavoro di tesi: la ricerca di sfondo è stata attuata attraverso l’utilizzo dell’osservazione partecipante dissimulata condotta all’interno di quattro sale Bingo situate nelle aree di Rimini, Forlì e Bologna nell’arco di un anno e nove mesi, con lo scopo di scavare, appunto, nelle pieghe del gioco d’azzardo “legale” praticato all’interno delle sale Bingo, per cogliere direttamente, con meno interferenze e distorsioni possibili, la manifestazione della soggettività e del “*mondo vitale*”, i comportamenti, le attese, le pratiche e i rituali messi in atto dai giocatori. La scelta di privilegiare il luogo sala “Bingo” come contesto ambientale di analisi è legata a quella che risulta essere una sua propria peculiarità, e cioè un’apparentemente sfuggente, ma concreta contraddizione di fondo, fra

una sua parvenza di innocuità legata al basso costo delle cartelle e, in un qualche modo, le reminiscenze di domestica familiarità (il gioco della Tombola) e le insidie che in realtà contiene questa “Tombola industrializzata” caratterizzata dall’altissima frequenza delle giocate e dalle basse remunerazioni dei premi.

È dall’osservazione diretta che sono emersi i primi tentativi di contatto per la costruzione dell’insieme di riferimento empirico dei soggetti poi sottoposti a intervista. Sono state condotte, inoltre, sette interviste semi-strutturate con testimoni privilegiati che, per il ruolo da essi rivestito, sono a diretto contatto con il fenomeno, con lo scopo di ampliare la conoscenza del fenomeno del gioco d’azzardo “legale”, delle azioni e degli interventi di welfare a esso dedicati nel contesto territoriale dell’Emilia-Romagna, al di là delle informazioni acquisibili dall’analisi della letteratura esistente. In particolare, i testimoni privilegiati intervistati sono tre operatori dei punti di accoglienza per i giocatori d’azzardo all’interno dei Servizi per le dipendenze patologiche nei territori delle Aziende UsI dell’Emilia-Romagna, due coordinatori dell’Associazione Giocatori Anonimi, Matteo Iori, Presidente del CONaGGA (Coordinamento Nazionale Gruppi per i Giocatori d’Azzardo), e un sensitivo-cartomante di Rimini. La decisione di includere anche la testimonianza di un osservatore come il sensitivo-cartomante, solo apparentemente estraneo al fenomeno, è stata guidata dalla convinzione che questa figura potesse offrire informazioni rilevanti, venendo questo a contatto nello svolgimento della sua attività, con molti giocatori d’azzardo che durante l’esercizio del *gambling* fanno molto spesso riferimento al mondo del magico e della superstizione.

Il sesto capitolo, infine, è dedicato al ciclo metodologico della ricerca empirica, a chiarire il suo fondamento epistemologico e metodologico, di natura per lo più qualitativa.

La ricerca ha in particolare seguito i seguenti obiettivi conoscitivi e le seguenti domande di ricerca:

- come i giocatori intervistati vivono e percepiscono la propria situazione di vita, dal punto di vista economico, relazionale, e della progettualità;
- quali significati ed attese i soggetti attribuiscono al “gioco d’azzardo legale”, con particolare riferimento al gioco del Bingo ;

- l'analisi dell'influenza esercitata dall'ambiente sociale e dalle reti relazionali dei soggetti considerati sulle scelte da essi compiute, sui valori e le norme di condotta e, conseguentemente, sul modo di intendere sé stessi e il mondo;
- la correlazione eventuale tra condizione economica e occupazionale dei soggetti coinvolti sia nel determinare l'avviamento dei comportamenti compulsivi di *gambling* sia nel fissarne il livello di "gravità" sociale e psicopatologica.

La ricerca è stata realizzata attraverso la raccolta e l'analisi del contenuto di trentatré interviste in profondità, realizzate attraverso un'interazione faccia a faccia con soggetti nella fascia di età 18-70 anni che frequentano abitualmente le sale Bingo, distribuiti nelle province di Bologna, Ravenna, Forlì-Cesena e Rimini. Muovendo dall'assunto fondamentale della metodologia della *Grounded Theory*, per cui osservazione ed elaborazione teorica procedono di pari passo in un'interazione continua e circolare, con un atteggiamento di scoperta da parte del ricercatore, aperto all'emergere di aspetti imprevisi che possono modificare gli assunti di partenza o generare nuove ipotesi, non si è partiti da ipotesi predefinite secondo un contesto di giustificazione, ma da *sensitizing concept*, "concetti sensibilizzanti", che "... forniscono solo una guida di avvicinamento alla realtà empirica [...] suggerendo le direzioni nelle quali guardare [...] in una relazione di autocorrezione col mondo empirico tale che le proposte attorno a questo mondo possano essere controllate, rifinite ed arricchite dai dati empirici ..."⁸.

L'insieme di riferimento empirico è stato costruito utilizzando il criterio non probabilistico del campionamento "a palla di neve" e, solo in una certa misura, "a scelta ragionata", cercando di garantire una minima rappresentatività alle differenze di genere, di occupazione e dei diversi contesti territoriali di provenienza dei soggetti.

Il contenuto delle interviste, condotte contemporaneamente e dopo l'osservazione, è stato analizzato secondo l'impostazione *case-based* della ricerca qualitativa, tale per cui l'oggetto dell'analisi non è più rappresentato dalla variabile, ma dall'individuo nella sua interezza, e ha permesso di individuare una classificazione delle tipologie di giocatori in base alla globalità dei "vissuti di gioco": natura e frequenza dei comportamenti, motivazioni e percezioni del gioco.

⁸⁸Cfr. Blumer H., *Symbolic Interactionism . Perspective and Method*, Englewood Cliffs, Prentice-Hall, 1969, pp. 149-150.

La ricerca, oltre alla comprensione dei vissuti e delle motivazioni soggiacenti al gioco, e delle dinamiche di interdipendenza fra situazioni di vulnerabilità sociale, di indebitamento e il consumo di gioco d'azzardo "legale", genera alcuni spunti interpretativi utili ai *policy makers* e agli attori pubblici e privati del *Welfare mix* nelle azioni e interventi di prevenzione, assistenza e aiuto ai giocatori d'azzardo patologici.

I Il rischio

I.1 Il rischio come “discorso”

La parola “rischio” apre un orizzonte di senso ed un campo semantico che comprende e racchiude i concetti di azione, azzardo, gioco, coraggio, audacia, imprudenza, e più in profondità ancora fortuna, sfortuna, fato, destino, ed anche l'immediato concetto di pericolo e della paura ad esso connessa. Il rischio è legato indissolubilmente all'azione umana e dunque una condizione irrinunciabile dell'esistenza: non rischiare significa, tutto sommato, morire e, dunque, ogni tentativo di negarlo e rimuoverlo tout court significa alterare la natura stessa della vita. Come osserva Castel, la dimensione del rischio e dell'incontrollabile è inscritta nello svolgimento dell'esistenza umana, e la mitologia della sicurezza assoluta può avere effetti pericolosi non meno che quella dell'insicurezza assoluta. Il sociologo francese, cita, in tal senso, un passo dell'opera letteraria “*La coscienza di Zeno*” di Italo Svevo per meglio argomentare quest'ultima riflessione:

*“... La vita somiglia un poco alla malattia come procede per crisi e lisi ed ha giornalieri miglioramenti e peggioramenti. A differenza delle altre malattie la vita è sempre mortale. Non sopporta cure. Sarebbe come voler turare i buchi che abbiamo nel corpo credendoli delle ferite. Morremmo strangolati non appena curati ...”*⁹

Prima di avviare la riflessione sociologica sul concetto di rischio, connaturato nel nostro vivere e nel nostro agire, si partirà da una breve digressione basata sull'analisi etimologia del termine *rischio*.

Da una prima ricerca, il dizionario etimologico della lingua italiana di Francesco Bonomi indica che la parola rischio deriva dal corrispettivo latino *Riscus* (o *Risicus*)¹⁰. Tale tradizione è confermata inoltre dagli esiti avvenutinine nelle varie lingue romanze come nel francese *risque* nello spagnolo *riesgo earrisco*, nel portoghese *risco* e nel rumeno *risc*. Tale tradizione ha influito poi enormemente nelle lingue slave dove le radici *riscus* e *risigus* sono testimoniate dai contemporanei *риск* (nel russo) e *ризик* (nell'ucraino).

⁹ Cfr. Svevo I., *La coscienza di Zeno*, Garzanti, Milano, 1985, pag. 424, contenuta in Castel R., *L'insicurezza sociale. Che significa essere protetti?*, Einaudi, Torino, 2004, pag. 94.

¹⁰ Cfr. *Vocabolario Etimologico della Lingua Italiana*, a cura di Francesco Bonomi (<http://www.etimo.it/?term=rischio&find=Cerca>, 03-05-2012)

Bonomi riporta inoltre che Diez attribuisce l'origine dello stesso *rish* (inglese antico per scoglio) dallo spagnolo *risco*, roccia tagliata a picco. Anche dall'esito popolare *risicare* sarebbe possibile intravedere l'originale latino *resecare* (tagliare). A complicare l'etimologia della parola *rischio* vi è inoltre la somiglianza col verbo svedese per tagliare, *skära*. Questa etimologia proposta dal Bonomi, affonderebbe le sue radici nel moderno provenzale, dove rispettivamente *rezegue* vuol dire rischio e *rezegua* tagliare. Il Cannello fa risalire l'origine di rischio direttamente dal latino *resecare* nell'accezione di tagliare le onde a ritroso, all'indietro in modo pericoloso, senza assecondare l'onda, ma prendendola di petto e scavalcandola prima che si formi la cresta. Interessante è l'etimologia che il Devic propone. Devic osserva che nella lingua araba *rizq* significa "tutto ciò che viene da dio di cui si può trarre un profitto nella vita". Più tardi avrebbe cominciato a significare il saldo, il compenso del soldato mercenario, il quale, per transizione, sarebbe colui che agisce per il rischio, con rischio.

Come è possibile osservare, la parola *rischio* sembra trarre origine da due campi semantici. Per quanto riguarda l'etimologia di tradizione romanza, il rischio sembra essere legato a ciò che nell'italiano corrente è definito *tagliare* o *squarciare*. L'etimologia di rischio sembra appartenere, tuttavia, principalmente all'area semantica navale, e per la precisione al pericolo più grande per il marinaio: l'urtare e squarciare lo scafo della nave sugli scogli o lo sfiorare la catastrofe affrontando un'onda in modo pericoloso.

Nel corso dei secoli il significato del termine "*rischio*" ha subito mutamenti profondi. Il suo uso si è progressivamente esteso, e oggi viene applicato a una grande varietà di situazioni. Luhmann afferma che, nei testi in tedesco, esso ha fatto la sua comparsa intorno alla metà del sedicesimo secolo, e in quelli inglesi nella seconda metà del diciassettesimo. In alcuni Paesi, tra cui la Germania, il termine neolatino *risicum* era già in uso da lungo tempo.¹¹ La maggioranza degli osservatori riconduce la comparsa del termine e del concetto di rischio alle prime imprese marittime dell'epoca premoderna.

Edwald sostiene che la nozione di rischio è apparsa per la prima volta nel medioevo, in riferimento all'assicurazione marittima, e che veniva utilizzata per indicare i pericoli che avrebbero potuto compromettere un viaggio: "A quel tempo, il termine *rischio* indicava la

¹¹ Cfr. Lupton D., *Il rischio: percezione, simboli, culture*, Il Mulino, Bologna, 2003, pag. 11.

*possibilità di un pericolo oggettivo, un atto di dio, una forza maggiore, una tempesta o qualche altro pericolo del mare non imputabile a una condotta sbagliata”.*¹²

Tale concetto di rischio si riferiva, dunque, solamente a fattori esogeni, esterni ed indipendenti dall'uomo, come una tempesta, un'alluvione o un'epidemia, più che un avvenimento determinato dall'uomo. In tal senso, gli uomini potevano fare ben poco, se stimare in modo approssimativo la probabilità del verificarsi di tali eventi, e tentare per quanto possibile di ridurre le conseguenze.

I mutamenti del significato e dell'uso del termine “rischio” sono legati al passaggio alla modernità, un processo che ha avuto inizio nel seicento e preso corpo in quello successivo. Secondo Giddens, per modernità si intendono “le istituzioni e le forme di comportamento impostesi innanzitutto nell'Europa post-feudale, ma che nel corso del ventesimo secolo si sono progressivamente estese all'intero pianeta”.¹³ La modernità si fonda sull'idea, elaborata dall'Illuminismo del diciassettesimo secolo e valorizzata dal Positivismo, che la chiave del progresso umano e dell'ordine sociale sia una conoscenza oggettiva del mondo, perseguita attraverso l'indagine scientifica e il pensiero razionale. Ciò presuppone che tanto il mondo naturale quanto quello sociale seguano leggi costanti che possono essere misurate, calcolate, e quindi, previste, sotto l'egida della razionalità strumentale.

Nel corso del diciottesimo e diciannovesimo secolo i primi stati moderni europei hanno cercato di organizzare produttivamente le proprie popolazioni, così come si sono impegnati ad affrontare i cambiamenti e gli sconvolgimenti sociali innescati dai processi di urbanizzazione e industrializzazione propri della Rivoluzione Industriale. La nascita della teoria della probabilità e della statistica ha consentito di calcolare la norma e di identificare le deviazioni da essa, giocando, per questo, un ruolo significativo nell'elaborazione del concetto tecnico e modernista di rischio. Si affermò e prese forma, in tal senso, l'idea che il calcolo e i criteri razionali avrebbero potuto portare il disordine sotto controllo, razionalizzando e rendendo prevedibile, in qualche modo, l'alea.

Le scienze sociali hanno iniziato a occuparsi sempre più diffusamente del rischio a partire dagli anni sessanta, al punto da generare specifiche teorizzazioni e da ravvisare nella valutazione e nella gestione delle situazioni di rischio uno dei problemi centrali della società contemporanea.

¹² Ibidem.

¹³ Cfr. Giddens A., *Modernity and Self-Identity*, Cambridge, Polity Press, 1991, pp.14-15.

Alla base del concetto di rischio vi è la distinzione tra possibile e reale e quindi la possibilità che uno stato non desiderabile di realtà possa verificarsi in seguito a eventi naturali o attività umane. Come afferma Mary Douglas, *“Il rischio è la probabilità di un evento combinata con la magnitudine delle perdite e dei profitti che questo evento comporterà”*.

Le prime riflessioni delle scienze sociali si sono spesso concentrate su particolari forme di situazioni rischiose quali i disastri e le catastrofi. Pur con non trascurabili divergenze tra gli studiosi, il concetto di catastrofe e quello (non del tutto equivalente) di disastro sembrano riferirsi prevalentemente a situazioni di gravità elevata, di rara occorrenza e relativamente circoscritte nel tempo e nello spazio. "Rischio" può essere invece utilizzato come termine generale per sottolineare un carattere comune a tutte le situazioni di emergenza - a prescindere dalla loro durata e distribuzione nello spazio e nel tempo - che è la percezione di *“una cosaminacciosa come un'alluvione, un terremoto o il lancio di un mattone”* (Douglas, 1992).

Rispetto a quello di "emergenza", il termine rischio ha anche il principale vantaggio di consentire di collegarsi ad una vasta area di indagine nell'ambito delle scienze sociali che trascende le stesse specifiche situazioni di emergenza, concentrandosi ad esempio sugli atteggiamenti e le propensioni soggettive di individui e categorie sociali nei confronti del rischio.

Molto prima di essere scoperto da parte delle scienze sociali, tuttavia, il rischio era stato preso in considerazione sotto il profilo tecnico in settori quali l'epidemiologia e l'ingegneria, in quest'ultimo caso con la finalità di valutare l'affidabilità di strutture e sistemi.

A partire dai primi anni settanta, con la nascita negli Stati Uniti di enti deputati alla tutela dell'ambiente quali la *Environmental Protection Agency*, la valutazione del rischio (*risk assessment*) assunse sempre maggior rilievo sia a livello delle politiche pubbliche, sia in ambito industriale, sollecitando in breve tempo la nascita di una vera e propria specializzazione professionale e di numerose società di consulenza. Anche in ambito accademico si cominciò a prestare attenzione a questo aspetto, sviluppando il settore della cosiddetta *risk analysis*.

Sofisticati studi sul rischio sono stati portati avanti anche nell'ambito delle discipline economiche che li concettualizzano come perdite di utilità attese in conseguenza di un certo evento o di una certa attività.

Il primo approccio scientifico al rischio che emerse fu dunque eminentemente tecnico che, pur declinato secondo varie prospettive, mira ad anticipare le perdite potenziali, a calcolarne la frequenza e la distribuzione attese e ad utilizzare queste informazioni per evitare tali perdite, minimizzarle o suddividerne i costi tra soggetti e istituzioni diverse.

L'approccio tecnico al rischio, pur declinato secondo varie prospettive, mira ad anticipare le perdite potenziali, a calcolarne la frequenza e la distribuzione attese e ad utilizzare queste informazioni per evitare tali perdite, minimizzarle o suddividerne i costi tra soggetti e istituzioni diverse, secondo una logica statistico-probabilistica tutta imperniata su una visione totalmente illuministica *dell'homo oeconomicus*.

Da questa connotazione marcatamente operativa che caratterizza sia l'approccio tecnico sia quello economico, si allontanano almeno in parte gli studi di carattere psicologico che si sono incentrati, soprattutto a partire dagli anni ottanta, sulle percezioni e gli atteggiamenti degli individui nei confronti del rischio.

Queste ricerche hanno individuato una serie di distorsioni nell'utilizzo di stime probabilistiche e rivelato l'importanza di elementi legati al contesto della percezione e della decisione.

Ad esempio, la maggioranza delle persone, a parità di rischio oggettivo (quello calcolato su base statistico/probabilistica), teme di più rischi che abbiano una bassa probabilità di verificarsi ma elevate conseguenze rispetto a rischi altamente probabili ma con conseguenze menosignificative (ad esempio, un incidente aereo rispetto a un tamponamento in automobile). Fattori quali la sensazione di poter controllare la dose di rischio a cui ci si espone, la familiarità con il rischio (è il caso ad esempio di chi pratica sport estremi), la possibilità di incolpare un individuo o un'istituzione per la situazione di rischio sono alcuni dei fattori contestuali che influenzano il nostro atteggiamento nei confronti del rischio.

Tversky, Kahneman e Slovic hanno rilevato l'esistenza di una serie di *euristiche* che gli individui mettono in pratica nell'ambito della vita quotidiana e che mediano la loro propria rappresentazione del rischio. Eventi più drammatici e visibili, ad esempio, vengono sistematicamente ritenuti più probabili di altri. Cause di morte quali incidenti, incendi, omicidi e tumori sono percepite come più probabili di asma, enfisema polmonare o diabete: in una ricerca condotta su un vasto campione di soggetti il rischio probabilistico di morte

per infarto è stato ritenuto equivalente a quello di morte per omicidio nonostante il rapporto sia di undici a uno (ogni morto per omicidio ve ne sono undici per infarto).

La percezione di situazioni rischiose è inoltre spesso parte di orientamenti più generali nei confronti della tecnologia o del tipo di attività umana a cui il rischio viene associato (ad esempio il governo o l'industria); vari studi ad esempio hanno messo in luce come atteggiamenti nei confronti della tecnologia e dell'ambiente possano spiegare in modo significativo le differenze nella percezione della gravità di un rischio¹⁴.

Rispetto all'approccio tecnico e a quello economico, quindi, si attua da questo punto di vista un vero e proprio ribaltamento di prospettiva in quanto atteggiamenti e orientamenti di carattere valoriale (quali l'ostilità nei confronti della tecnologia o la sfiducia in una certa istituzione) influenzano la sensibilità nei confronti di un certo rischio anziché il contrario: in definitiva, quindi, gli individui rispondono sulla base della loro percezione del rischio e non sulla base di un livello di rischio oggettivo o alla valutazione scientifica del rischio: si attua, in questo senso, un vero e proprio salto interpretativo rispetto all'approccio tecnico e a quello economico, in quanto atteggiamenti e orientamenti di carattere valoriale (quali l'ostilità nei confronti della tecnologia o la sfiducia in una certa istituzione) influenzano la sensibilità nei confronti di un certo rischio anziché il contrario. In definitiva, quindi, «...*gli individui rispondono sulla base della loro percezione del rischio e non sulla base di un livello di rischio oggettivo o alla valutazione scientifica del rischio...*» (Renn, 1992, p. 66).

La percezione, il riconoscimento e la gestione stessa del rischio hanno una natura soggettiva e socialmente mediata, cioè strettamente connessa e filtrata dalla specifica cultura, dall'orizzonte simbolico e dall'organizzazione sociale entro cui i soggetti si muovono.

Nell'ambito di questo orientamento teorico si inserisce anche l'approccio simbolico-culturale al rischio rappresentato dall'antropologa Mary Douglas, che mette in evidenza come la percezione della categoria sociale e culturale del rischio sia una “risposta culturalmente standardizzata”: il riconoscimento stesso di certi rischi, il fatto di considerarli problemi sociali, costituisce un complicato processo di elaborazione culturale, quindi il prodotto di una rappresentazione collettiva socialmente condivisa.

Due studiosi, Aaron Wildavsky e Karl Dake, condussero nel corso degli anni ottanta una serie di studi empirici sulla percezione del rischio, prendendo in considerazione potenziali

¹⁴Slovic *et. al.* (1981). Per un'introduzione generale agli studi di questo gruppo cfr. la stessa antologia curata da Tversky *et al.*: *TVERSKY s. et al., Judgement Under Uncertainty*, Cambridge University Press, Cambridge, 1982.

fattori esplicativi quali l'informazione di cui i soggetti disponevano su un determinato rischio, la loro personalità, i loro orientamenti politici e quello che Wildavsky e Dake definirono *cultural bias*, cioè i sistemi di valore.

Quest'ultimo fattore si dimostrò quello con il maggior potenziale esplicativo: i soggetti con una visione del mondo più individualistico-gerarchica, ad esempio, si mostravano scarsamente sensibili ai rischi e particolarmente fiduciosi nel progresso tecnologico, mentre quelli caratterizzati da valori di tipo egualitario e solidaristico risultavano più attenti alla percezione del rischio e meno propensi a condotte di tipo rischioso¹⁵.

Il rischio appare, dunque, con l'evoluzione degli studi in materia, una categoria socialmente mediata, frutto di una costruzione sociale della realtà, e non più un'entità ontologica, auto-evidente di fronte all'osservazione, un pericolo oggettivo misurabile prescindendo dai processi sociali e culturali.

Nell'ambito delle scienze sociali, le prospettive e gli approcci che analizzano il rischio possono essere ricondotti a due antitetici orientamenti rappresentati dalla prospettiva *realista*, che affronta il rischio come un pericolo oggettivo e astratto da ogni condizionamento sociale e culturale, e dal *costruttivismo forte* che pone l'accento sulla considerazione che non esiste il rischio in se stesso, per cui ciò che ci appare sotto forma di minaccia non è altro che il prodotto di una situazione storica, socialmente e politicamente determinata.

Tra questi due antitetici orientamenti, che rappresentano gli estremi di un continuum lungo il quale è possibile ordinare diversi approcci al rischio, si ritrova, in una posizione intermedia, la terza premessa, denominata *costruttivismo debole*, che, pur riconducibile al concetto di rischio come minaccia oggettiva, sostiene che è possibile averne percezione solo attraverso il proprio contesto culturale e in quanto membri di una determinata società.

La categorizzazione delineata del modello proposto appare, tuttavia, riduttiva, in quanto alcuni approcci al rischio, infatti, oscillano tra le tre premesse epistemologiche, altri combinano elementi di diverse prospettive, ed altri ancora non sono riconducibili ad alcuna categoria precisa.

L'approccio tecnico al rischio appartiene sicuramente alla prospettiva realista mentre quello di tipo simbolico-culturale proposto da Mary Douglas, assieme a quello relativo alla

¹⁵Cfr. Wildavsky A. e Dake K., *Theories of Risk Perception: Who Fears What and Why?*, in "Daedalus", Special Issue on Risk, 1990, 119, 4, pp.41-60.

«società del rischio», di Ulrich Beck e Anthony Giddens, a quello di Luhmann, ed infine a quello relativo alla cosiddetta «governamentalità», i cui teorici si ispirano alle opere del filosofo francese Michel Foucault, sono inquadrabili all'interno del costruttivismo, nelle sue varianti forte e debole.

Il tema della variabilità culturale e storica del concetto di rischio tocca almeno in parte anche la riflessione di Ulrich Beck, che si spinge a definire la società contemporanea «società del rischio».

Caratteristica della nostra società, secondo Beck, è l'aver fatto corrispondere al progresso materiale un incremento dei rischi che minacciano la nostra salute e il nostro ambiente, spesso provenienti dalla stessa industria e tecnologia. A differenza del passato, quando i pericoli per la nostra incolumità erano evidenti ai sensi e ben localizzabili, oggi il rischio è invisibile e diffuso. Per Beck il discorso contemporaneo sul rischio è una versione attualizzata dei vecchi discorsi morali sul pericolo, tipica di una società secolarizzata e dominata dalla scienza, che enfatizza la dimensione della responsabilità umana rispetto a quella della fatalità che invece è tipica del concetto di pericolo.

Il rischio, in altre parole, è la minaccia che la nostra società porta a se stessa.

Anthony Giddens, considera in questo senso il rischio come uno dei connotati più tipici della società moderna¹⁶. Mentre la società premoderna si affidava a relazioni di fiducia personale per affrontare il pericolo e dava un senso agli eventi sfavorevoli collocandoli entro un più ampio ordine cosmologico, la fiducia nei principi astratti, quali ad esempio la scienza, che caratterizza la società moderna trova corrispondenza nel concetto di rischio. Secondo Giddens, il rischio oggi ci circonda in forma diffusa e generalizzata - si pensi ai rischi di natura ecologica o all'eventualità di un conflitto nucleare - sfuggendo quindi al nostro controllo; alla percezione di un'incombente minaccia da parte della *natura socializzata* si accompagna una crescente consapevolezza dei limiti stessi del sapere esperto. Come ha messo in evidenza anche Beck, il ruolo della scienza nella società del rischio si presenta come contraddittorio in quanto la scienza può essere al tempo stesso la causa, il mezzo di definizione e la soluzione di un rischio¹⁷.

¹⁶ Cfr. Giddens A., *The Consequences of Modernity*, Polity Press, Cambridge, 1990 (trad. it. *Le conseguenze della modernità*, Il Mulino, Bologna 1994).

¹⁷ Cfr. Beck U., *La società del rischio. Verso una seconda modernità*, Carocci, Roma, 2000.

Giddens e Beck affermano che l'individuo della tarda modernità vive nella cosiddetta *“cultura del rischio”* in considerazione degli effetti distruttivi di inaudita portata dei nuovi rischi e ciò ha gettato la società contemporanea in uno stato di costante e profonda incertezza, che le epoche precedenti non avevano mai conosciuto.

In particolare, Ulrich Beck definisce la società contemporanea come società del rischio, affermando che *“nella modernità avanzata la produzione sociale di ricchezza va sistematicamente di pari passo con la produzione sociale di rischi”* (Beck, 2000)¹⁸.

L'analisi di Luhmann contenuta nel suo famoso testo *“Sociologia del rischio”*, si rivela interessante perché approfondisce la categoria concettuale del rischio nella distinzione rischio/pericolo: mentre il pericolo dipende da fattori che, in ogni caso, sono o vengono percepiti esternamente rispetto a un sistema o a un campo di possibilità definite e dunque, nelle proporzioni del suo pensiero, dipende dall'ambiente, il rischio dipende dalla decisione stessa del sistema e dunque, è congenito al suo funzionamento. Mentre con il rischio entrano in gioco la decisione e la contingenza, o meglio, la decisione sulla contingenza (attraverso la contingenza stessa dell'osservazione), il pericolo sorge esternamente in modo imprevedibile prima di ogni osservazione.

Mentre il rischio, dunque, corrisponderebbe alla categoria logica della determinatezza, dunque al giudizio infinito su ciò che è non-sicuro mediante una delimitazione interna al sistema, il pericolo apparterebbe alla categoria logica della indeterminazione, come negazione pura della determinazione di un sistema che si presume immune, appunto, da pericoli.

Il pericolo può dirsi infatti astrattamente concreto, perché dalla astratta exteriorità di ciò che è fuori dal-sistema (dell'ambiente) proviene la concretezza di qualcosa che è, effettivamente, minaccioso. In altre parole proprio perché il pericolo è puramente possibile, quando esso si affaccia assume il rilievo di una minaccia concreta. Al contrario, l'evento rischioso non è qualcosa di puramente possibile, ma qualcosa che, non essendo né impossibile né tantomeno necessario che accada, è sempre contingente, dunque sempre concreto pur nella sua astrazione, anzi tanto più concreto quanto la sua astrazione è capace di mantenersi, in modo oscillatorio, tra la non-impossibilità e la non-necessità. Il rischio è insito nella continuità stessa del sistema e accompagna incessantemente ogni grado e livello

¹⁸ Cfr. Beck U., opera citata.

di decisione. Il pericolo, invece, percepito come esterno e lontano, esiste sulla possibilità stessa di avvicinarsi, affacciarsi, mostrarsi sulla soglia del sistema.

Per questo, nel linguaggio implicito anche di molti studiosi, si evince che dal rischio nascono pericoli: sembra quasi che da un genere di potenza sorgano forme di attualità, che dall'inattuale si sprigioni l'effettivo: mentre il rischio, pur essendo inattuale, è sempre presente, il pericolo è solo possibile.

Luhmann individua nei processi di “selettività”, di “comunicazione”, di “decisione” e di “prevenzione” i quattro nodi principali attraverso cui gestire i rischi nelle società contemporanee e, partendo proprio da Luhmann, l'analisi della gestione del rischio offre particolari spunti interpretativi, come quello della studiosa Anna Simone, che rileggendo in chiave critica la “gestione dei rischi” nelle società contemporanee ed aiutandosi con l'approccio di ispirazione foucaultiana della cosiddetta “*governamentalità*” che sarà meglio argomentato nel prosieguo del presente lavoro di tesi, mostra che il governo dei rischi, nella pratica, ha presto mostrato un rovescio autoritario o prossimo a riconfigurare nuove forme di controllo sociale: in particolare, secondo Anna Simone, i processi di gestione del rischio nelle attuali società neo-liberali attribuiscono ad alcune situazioni socialmente meno desiderabili la caratteristica del pericolo, allarmando la popolazione rispetto ad esse e giustificando in questo modo interventi repressivi e azioni preventive che restringono la libertà dei soggetti, e ne trascurano invece altre.

La Nostra, con riferimento al contesto italiano ed alle pratiche di gestione e rappresentazione del rischio riguardo ad alcune categorie di soggetti particolarmente vulnerabili come i giovani, le prostitute, i lavavetri, afferma che *“il processo di selettività dei rischi ha avuto come suo rovescio principale la presa in carico solo di alcuni tra gli stessi rischi, prevalentemente quelli legati ai trend della criminalità e della devianza trascurando tutti gli altri; il processo di comunicazione dei rischi ha avuto come suo rovescio principale la costruzione di allarmi sociali legati a fenomeni un tempo considerati normali e fisiologici all'interno di qualsiasi modalità di mutamento sociale; il processo di decisione politica e giuridica ha avuto come rovescioprincipale l'escalation delle politiche securitarie; infine l'ideologia della prevenzione dei rischi ha spesso mostrato il suo rovescio attraverso l'acuirsi di nuovi dispositivi dediti al controllo sociale”*.¹⁹

¹⁹ Cfr. Simone A., *I corpi del reato. Sessualità e sicurezza nella società del rischio*, Mimesis, Milano, 2010, pag. 11

Adottando la prospettiva forte del costruttivismo sociale, i sostenitori della *governamentalità* inaugurata da Michel Foucault costruiscono il rischio come fenomeno attraverso un complesso di tecniche, pratiche, tattiche, strategie e saperi più o meno formalizzati, che hanno il compito di dare ordine al sistema sociale.

Per *governamentalità* s'intende quell'approccio alla regolazione, al controllo sociale e alla gestione del potere politico, emerso in Europa nel XVI secolo in concomitanza con i mutamenti sociali in corso. La *governamentalità* è divenuta dominante, a parere di Foucault, a partire dal XVIII secolo, ed è caratterizzata oggi dall'ethos politico del neoliberalismo, e si schiera a difesa dei diritti dell'uomo contro l'eccessivo interventismo dello Stato.²⁰

Come in Beck e Giddens, anche per gli autori di orientamento foucaultiano il rischio è il prodotto del processo di modernizzazione, ma, a differenza dei due sociologi, i saperi esperti non vengono considerati strumenti per un impegno concreto nella riflessività quanto piuttosto elementi fondamentali della strategia e del potere governamentale.

Essi, infatti, attraverso la normalizzazione, tracciano le linee guida sul modo in cui sorvegliare e disciplinare le popolazioni, preparandole al tempo stesso a conformarle alle norme preesistenti. L'uomo postmoderno viene in tal modo "costruito" entro un reticolo di strumenti e tecniche del potere. In questa cornice di riferimento, il rischio costituisce una strategia governativa del potere al fine di regolamentare la popolazione in vista degli obiettivi del neoliberalismo.

Attraverso il progressivo proliferare del lavoro dei saperi esperti, i rischi vengono identificati, monitorati, resi calcolabili grazie ad una diagnosi anticipata sistematica, stimando le probabilità del loro prodursi. Al tempo stesso vengono dispensati consigli all'uomo comune sulle strategie da mettere in atto nel condurre la propria esistenza. L'individuo cerca, dunque, di preservarsi da quei rischi "discorsivamente" collocati in un particolare contesto sociale, interiorizzando al contempo gli obiettivi delle istituzioni dello Stato.

Opporre resistenza alle strategie suggerite nelle società contemporanee equivale ad un'incapacità dell'individuo di prendersi cura di sé, mentre, al contrario, le condotte rivolte alla prevenzione dei rischi costituiscono sforzi per il raggiungimento dell'autocontrollo e per la valorizzazione di sé. Le strategie del rischio contemporanee, secondo i teorici di

²⁰ Cfr. Lupton D., *Il rischio: percezione, simboli, culture*, Il Mulino, Bologna, 2003.

ispirazione foucaultiana, si orientano, dunque, nelle società neoliberali, non su un intervento diretto, quanto piuttosto nell'infondere un senso di responsabilità agli individui che porterebbe questi ultimi ad adottare tecnologie di autocontrollo in grado di prevenire i rischi o di attenuarne gli effetti. Si sposta, in tal modo, progressivamente la responsabilità della protezione dai rischi, dalle istituzioni pubbliche ai singoli individui, inconsapevoli dei determinismi sociali ed economici che ne condizionano l'esistenza.

I.2. La prospettiva cognitivista nell'analisi del rischio

La prospettiva cognitivista nell'analisi del rischio si iscrive all'interno di quella che si è definita la premessa epistemologica di fondo realista che riconduce il rischio ad un pericolo oggettivo, misurabile prescindendo dai processi sociali e culturali e dalla rete di relazioni entro la quale si trova inserito il soggetto.

Il *cognitivismo* è una corrente della psicologia che, partendo dal presupposto che qualsiasi circostanza presenta una varietà di rischi oggettivi a cui gli individui reagiscono adottando criteri soggettivi, cerca, attraverso l'approccio psicometrico, di identificare le strategie mentali che la gente comune adopera nell'enunciare pareri sul rischio.

Considerando la minaccia come variabile indipendente e la reazione dei "profani" come variabile dipendente, il *cognitivismo* si pone l'obiettivo di ricondurre le modalità con cui le persone comuni valutano e rispondono ai rischi a un modello. Seguendo l'approccio *cognitivista*, la percezione e la valutazione del rischio vengono considerate, in definitiva, in un'ottica prettamente individuale in base a quelle che sono le capacità intellettive dei soggetti, non riconoscendo i significati simbolici e l'azione di mediazione svolta dalla cultura.

In questa letteratura, come rileva Mary Douglas, "*il pericolo è considerato la variabile indipendente, e le reazioni delle persone quella dipendente*"²¹.

I rischi ritenuti "fatti oggettivi", cioè calcolati dai saperi "esperti", sono utilizzati come termine di paragone cui confrontare le interpretazioni soggettive dei profani, le quali appaiono dunque, rispetto a quei "fatti", come più o meno accurate.

L'aspirazione di molti ricercatori di orientamento cognitivista è di ricondurre i modi in cui le persone comuni valutano e reagiscono ai rischi a un modello predeterminato. Alcuni di essi seguono l'approccio psico-metrico, un approccio che cerca di misurare l'influenza relativa dei diversi fattori cognitivi sulle risposte della gente. Il loro obiettivo è cercare di identificare le "strategie mentali", o "euristiche", che i cittadini comuni utilizzano nel formulare i loro giudizi sul rischio, strategie o euristiche che tuttavia, nella loro opinione, condurrebbero spesso alla formazione di "pregiudizi diffusi e persistenti". I ricercatori, hanno proposto, in tal senso, una "tassonomia" dei modi in cui i pericoli sono definiti e

²¹ Cfr. Lupton D., *Il rischio. Percezioni, simboli, culture*, Il Mulino, Bologna, 2003, pag. 25.

affrontati dagli individui dal punto di vista cognitivo. La loro tesi è che la gente comune tenderebbe o a sopravvalutare o a sottostimare alcune categorie di rischi.

Per esempio, in base ai risultati di alcune indagini psicometriche, le persone comuni tendono a considerare più probabili di quanto siano in realtà gli eventi su cui l'informazione è maggiore e più facile da richiamare alla mente, a sopravvalutare i rischi legati a circostanze in cui possono immaginare di trovarsi, e a nutrire preoccupazioni maggiori per quelli che appaiono loro vicini. I rischi remoti ma eccezionali vengono sopravvalutati, quelli comuni e meno gravi, sottostimati; rispetto ai pericoli percepiti come nuovi o imposti, i pericoli familiari o volontariamente affrontati sono ritenuti più accettabili e meno probabili. Le persone tendono a mostrarsi avverse al rischio di fronte a possibili guadagni, e più temerarie se di fronte alla prospettiva di una perdita.²²

Cause di morte violenta, incidenti particolarmente drammatici e ingestione di sostanze tossiche risultano in genere sovra rappresentate rispetto a malattie cardiache o cerebrovascolari²³.

Il ruolo dei mass-media, in questo senso, si rivela di importanza decisiva, in quanto l'esistenza stessa del rischio e la sua costruzione derivano dalla sua comunicazione agita dai mezzi di comunicazione di massa: come rileva Fischer "...i mass media costituiscono la fonte primaria di informazione sulle situazioni di emergenza ..." ²⁴.

I disastri molto pubblicizzati dai media suscitano maggiori preoccupazioni rispetto a quelli trascurati, anche se la loro frequenza è relativamente bassa; gli eventi negativi che tendono a prodursi in un rapido succedersi sono considerati più gravi di un numero di eventi analogo che avvengono all'interno di un periodo di tempo più lungo, e le conseguenze delle catastrofi imminenti suscitano più ansia di quelle spostate in avanti nel tempo.²⁵

Nel loro studio psicometrico sulla percezione del rischio, Marris e Langoford hanno chiesto a un campione di cittadini inglesi di valutare la gravità di una serie di rischi piuttosto noti, connessi ai seguenti fattori: esposizione al sole, uso di coloranti alimentari, ingegneria genetica, energia nucleare, piccola criminalità, incidenti domestici, assottigliamento dello strato di ozono, viaggi in automobile, forni a microonde, Aids, guerra, terrorismo e consumo

²²Ivi, pp. 25-26.

²³Cfr. Frost K. et al., *Relative Risk in the News Media: A Quantification of Misrepresentation*, in "American Journal of PublicHealth", LXXXVII, 5, 1997, pp. 842-5.

²⁴Cfr. Fischer H. W., *Response to Disaster. Fact Versus Fiction and its Perpetuation. The Sociology of Disaster*, University Press of America, Lanham, 1994, pag. 24.

²⁵ Cfr. Lupton D., opera citata, pag. 26.

di bevande alcoliche. I due studiosi hanno scelto questo particolare insieme di fattori perché i danni potenziali che essi possono causare sono ordinabili secondo due dimensioni: in che misura gli eventuali effetti dannosi sono proiettati nel futuro e hanno un potenziale catastrofico; se sono considerati come imposti e inevitabili, o al contrario, prodotto di scelte individuali. Le evidenze dello studio hanno confermato i modelli di percezione del rischio individuati dalle ricerche precedenti, e cioè che i pericoli più familiari e affrontati consapevolmente, come i pericoli potenziali legati all'utilizzo dei forni a microonde, al consumo di alimenti colorati artificialmente o di alcool, non sono stati considerati come particolarmente seri, mentre i pericoli delle conseguenze "catastrofiche" legati allo scoppio di una guerra, all'ingegneria genetica, all'assottigliarsi dello strato di ozono e all'energia nucleare sono stati giudicati come estremamente gravi.

Le persone, inoltre, erano portate a concentrare maggiormente le loro paure sui rischi che consideravano socialmente inaccettabili: nel descrivere i rischi giudicati non scelti, ingiustamente imposti, o cause molto probabili di morte o danno permanente per le persone, gli individui del campione avrebbero fatto ricorso in molte occasioni all'aggettivo "spaventoso".²⁶

Le analisi psicometriche sul rischio sono fondate sul modello del comportamento razionale, proprio dell'individuo volterriano, dell'*homo oeconomicus*, che ha una piena cognizione delle informazioni che possiede, dei mezzi e dei fini verso i quali tendere la propria azione, e che è in perfettamente in grado di ricevere i dati sui rischi e rielaborarli senza distorsioni e limitazioni. Come afferma Mary Douglas, "... *l'idea dell'agente razionale che percepisce i rischi è costruita ...[...] sulla base del modello del ricercatore razionale. Entrambi sono spinti a cercare l'ordine nel mondo; entrambi riconoscono le incoerenze; entrambi valutano le probabilità ...*"²⁷.

Deborah Lupton mette in evidenza che si tratta di un'interpretazione dell'attore umano per la quale la conoscenza di un rischio conduce in modo lineare e diretto alla consapevolezza di essere in pericolo, e di qui alla scelta di adottare un certo comportamento al fine di evitare ciò che è temuto. Un esempio di questo approccio è il "modello delle credenze sulla salute", che è quello dominante nell'ambito della prevenzione ed educazione sanitaria. Come in altri

²⁶Ivi, pp. 26-27.

²⁷Cfr. Douglas M., *Risk Acceptability According to the Social Sciences*, New York, Russel Sage Foundation, 1985; trad. it *Come percepiamo il pericolo. Antropologia del rischio*, Milano, Feltrinelli, 1991, pag. 44.

modelli, esso considera l'agire umano come intenzionale e razionale, e presenta invariabilmente il comportamento di chi evita il rischio come razionale, e irrazionale di chi invece lo corre. In base ad esso, le azioni degli individui a protezione della propria salute da una determinata minaccia sono il prodotto di un certo numero di percezioni: i soggetti devono considerarsi vulnerabili al pericolo in questione, attribuirgli conseguenze gravi, credere che l'intraprendere un'azione preventiva sia efficace, e che i vantaggi di tale azione ne compensino i costi.²⁸

Il più rilevante difetto dell'approccio cognitivista, tuttavia, secondo Deborah Lupton, è che esso presenta gli individui come agenti calcolatori e privi di emozioni, assumendo che essi condividano tutti le reazioni e le preferenze dell'attore protagonista della filosofia utilitarista.

Come afferma Mary Douglas, “... *Per quanto possiamo crederci esseri impulsivi, passionali e intrinsecamente sociali, noi uomini siamo presentati in questo contesto come calcolatori edonisti, sfacciatamente tesi al perseguimento degli interventi privati. Si sostiene che non amiamo il rischio, ma che, purtroppo, siamo così incapaci di manipolare l'informazione da finire per assumerci il rischio involontariamente; sotto sotto, saremmo pazzi ...*”²⁹.

Secondo Mary Douglas, inoltre, il cognitivismo produce una concezione così limitata della razionalità dell'azione tale da considerare irrazionale tutto ciò che ne resta fuori, escludendo ogni forma di azione che non sia weberianamente riconducibile all'agire razionale rispetto allo scopo.

Il problema fondamentale dell'approccio cognitivista rimane tuttavia quello di considerare il soggetto come una monade isolata, avulsa dal contesto relazionale, sociale e culturale nel quale si trova immerso: la valutazione del rischio resta confinata ad un livello meramente individuale, senza tenere conto dei significati simbolici che sono culturalmente costruiti e di tutte le mediazioni ed i condizionamenti che hanno una natura sociale. L'analisi della percezione del rischio si limita a considerare il modo in cui i soggetti vedono e interpretano i rischi attraverso i sensi e le loro capacità intellettive.

²⁸ Cfr. Lupton D., *opera citata*, pag. 27.

²⁹ Cfr. Douglas M., *Risk and Blame. Essays in cultural Theory*, London, Routledge, 1992; trad. it., *Rischio e Colpa*, Bologna, Il Mulino, 1996, pp. 30-31.

Alcuni ricercatori afferenti all'approccio cognitivista hanno cercato tuttavia, in tempi recenti, di riconoscere parzialmente il peso dell'appartenenza a gruppi sociali e culturali nell'analisi della definizione e delle risposte al rischio, ma senza liberarsi totalmente da una matrice di fondo individualistica e psicologica.

E' stato dimostrato, ad esempio, che i membri dei gruppi sociali dotati di meno potere tendono a mostrare più preoccupazione dei membri dei gruppi sociali più potenti. Secondo alcune indagini di tipo quantitativo, le donne reagirebbero ad alcuni specifici rischi in modo più ansioso degli uomini, e lo stesso varrebbe per gli individui di colore a confronto con i bianchi. Flynn e altri studiosi hanno chiesto, ad esempio, a un campione di cittadini americani di ordinare venticinque tipi di rischi in base alla pericolosità di ciascuno per la salute pubblica. Il punteggio attribuito a tali rischi dagli uomini bianchi è risultato notevolmente più basso sia del punteggio ottenuto dalle donne bianche, sia di quello dei cittadini di colore, fossero maschi o femmine. Un'altra ricerca condotta da Graham e Clemente, incentrata sulle minacce alla salute, conferma l'ipotesi generale secondo cui gli uomini bianchi si rivelerebbero i più dubbiosi, riguardo alla gravità di certi rischi. L'evidenza generale è che, tra i bianchi di sesso maschile, i più propensi a considerare poco gravi i rischi presi in esame sono gli individui con un alto capitale culturale ed economico e posizioni politiche conservatrici. I risultati ottenuti hanno portato gli autori di queste ricerche a riconoscere esplicitamente che i fattori sociali e politici meritano, nell'analisi della percezione del rischio, un maggiore rilievo.³⁰

Nonostante alcune aperture sul ruolo dei condizionamenti sociali, culturali ed economici nello studio del rischio da parte di alcuni ricercatori, il vizio originale dell'approccio cognitivista rimane sempre quello di non attribuire l'adeguata importanza ai fattori sociali e culturali nei processi di definizione e nei comportamenti di risposta al rischio.

Gli approcci socio-culturali, sia nella variante simbolico-culturale di Mary Douglas sia nel gruppo dei teorici della "società del rischio, sia infine tra i teorici della "governamentalità" ispirati dal pensiero di Foucault, studiano i contesti sociali e culturali all'interno dei quali le persone interpretano e discutono sui rischi.

Il rischio non appare più una variabile che è possibile misurare prescindendo dai processi sociali e culturali, e che anzi le nostre cornici interpretative minacciano di distorcere, ma è

³⁰ Cfr. Lupton D., opera citata, pp. 29-30.

storicamente, socialmente e culturalmente prodotto: possiamo conoscerlo solo attraverso la nostra cultura e in quanto membri di una società determinata.

I.3 L'approccio simbolico-culturale di Mary Douglas

La grande premessa epistemologica attraverso cui il rischio è analizzato come il prodotto di un processo di costruzione sociale della realtà più o meno forte e che influisce sulle percezioni e sulle condotte individuali, è il *costruttivismo sociale* che si pone l'obiettivo di comprendere come i soggetti costruiscono le proprie credenze sul rischio all'interno dei contesti sociali e culturali in cui sono inseriti.

Nel panorama delle coordinate teoretiche inerenti le dimensioni socioculturali della percezione del rischio relative al *costruttivismo sociale*, è possibile distinguere tre approcci principali: l'*approccio simbolico-culturale* proposto da Mary Douglas; l'orientamento relativo alla «società del rischio», di cui Ulrich Beck e Anthony Giddens sono i principali esponenti; l'approccio relativo alla cosiddetta «governamentalità», i cui teorici si ispirano alle opere del filosofo francese Michel Foucault.³¹

Tra i rilievi di un affresco così straordinariamente variegato è possibile operare una distinzione tra quegli approcci che, pur riconoscendo i rischi come pericoli oggettivi, non prescindono dal fatto che la loro percezione sia mediata da processi politici e socio culturali; e quelli secondo cui, invece, il rischio sia esclusivamente il prodotto di una costruzione sociale. Nel primo caso si fa riferimento al *costruttivismo debole*, nel secondo al *costruttivismo forte*. Nell'ottica di quest'ultima prospettiva, i rischi acquistano "realtà" solo quando gli attori sociali li definiscono come tali. Nel *costruttivismo debole*, invece, essi sono concepiti come mediazioni culturali di pericoli oggettivi.³²

Sia che si parli di *costruttivismo forte* che di *costruttivismo debole*, l'orientamento di fondo si oppone alla visione astratta, decontestualizzata e de-socializzata del rischio. I costruttivisti sostengono che gli individui, interiorizzando, attraverso i processi di socializzazione, le norme sociali, non possono sottrarsi all'influsso della propria cultura di appartenenza nella costruzione della realtà: tale costruzione, inoltre, essendo fondata su definizioni condivise, è continua, i suoi significati sono negoziati e soggetti a mutamento. Anche il rischio, dunque, è costantemente costruito in quanto elemento di continua

³¹ Cfr. Lupton D., opera citata, pag. 35.

³² Ivi, pag. 10.

produzione di senso, sebbene sia innegabile, quale verità ontologicamente intesa, che nessuna forma di conoscenza è immune dai condizionamenti culturali³³.

Avere nozione dei rischi, prescindendo dai valori morali e dai sistemi di credenze, è, dunque, impossibile proprio perché sussiste un inscindibile vincolo che lega le interpretazioni e le percezioni del rischio al contesto socioculturale d'appartenenza.

Ordinando i vari approcci lungo un *continuum* ai cui estremi, come precedentemente rilevato, si pongono antitetici orientamenti come il *costruttivismo debole* e il *costruttivismo forte*, l'approccio simbolico-culturale di Mary Douglas rientra nell'ambito del primo, così come quello di Beck e di Giddens, mentre i teorici della *governamentalità* si collocano sicuramente all'interno del costruttivismo forte³⁴.

L'antropologa Mary Douglas è certamente l'esponente più rappresentativa dell'approccio simbolico-culturale o socio-culturale degli studi sul rischio.

I suoi contributi, di matrice strutturalista e funzionalista, si indirizzano sull'analisi dei meccanismi attraverso cui gli esseri umani conferiscono significato alla realtà, per poi esprimerla attraverso i simboli della propria cultura.³⁵

Mary Douglas parte, quindi, dall'intuizione secondo cui gli individui forgiavano, attraverso le loro azioni, i significati inerenti alla dimensione sociale della propria vita, consentendo così il mantenimento della società in cui sono immersi.

La chiave di lettura proposta da Mary Douglas considera il rischio come qualcosa di reale e concreto, la cui percezione dipende, però, dal contesto culturale di ciascuna società, conseguenza per cui certe situazioni vengono considerate pericolose presso alcune comunità, mentre presso altre non sortiscono alcuna preoccupazione.

In una serie articolata di studi dedicati al concetto di rischio, la Nostra indica la necessità di analizzare il rischio non più come un problema di comportamenti individuali ma anche come un fenomeno culturale, che ha radici nei processi di costruzione sociale della realtà per opera dell'agire intersoggettivo degli individui.

Mary Douglas è particolarmente critica verso gli approcci economici neoclassici e psicologici che, focalizzandosi solo sugli elementi che guidano le scelte individuali e sui processi di cognizione del rischio, sottovalutano la struttura culturale e i criteri di valore da

³³ Cfr. Douglas M. e Wildavsky A., *Risk and culture*, Berkeley, University of California Press, 1982.

³⁴ Cfr. Lupton D., opera citata, pag. 15.

³⁵ Ivi, pag. 16.

cui essi dipendono. Innanzitutto, la Nostra definisce il rischio come la probabilità di un evento combinato con l'entità delle perdite e dei guadagni che esso comporta. Di solito la parola rischio viene associata ad esiti negativi mentre l'autrice intravede anche risultati futuri positivi. Per questo, prende ad esempio la lingua giapponese, la quale non annovera nel suo linguaggio la parola rischio anche se i Giapponesi possono discutere con estrema precisione di probabilità, formule, limiti tecnici della certezza, gradi di sicurezza e naturalmente di pericolo.³⁶

L'individuo che comprende il concetto di "rischio" sa fare distinzione tra risultati buoni e cattivi, tra guadagni e perdite e sa valutare le diverse situazioni in termini di bassa o alta probabilità e, muovendosi tra le possibili alternative, compie le scelte più prevedibili.

Il vero punto di rottura della Douglas con le analisi riconducibili all'approccio cognitivo e a tutti quelli di natura tecnico-scientifica è l'affermazione di una derivazione culturale e sociale del rischio che non appare più unicamente misurabile scientificamente come elemento oggettivo e non perturbato da altri fattori iscritti nella cultura di una comunità. La Douglas e Wildavsky, nel loro libro *Risk and Culture*, provano a spiegare perché i timori circa i rischi non sono collegati necessariamente alla razionalità statistica e perché alcuni soggetti danno maggiore rilievo ad alcuni rischi e non ad altri, e la loro spiegazione è basata sull'asserzione che la percezione del rischio è un processo sociale: questo aiuta a comprendere perché gli individui, che sono in tensione nei generi differenti di organizzazioni sociali, siano propensi ad accettare di evitare, insieme agli altri membri del gruppo, i rischi.³⁷

Alla base della percezione del rischio e dei comportamenti dei soggetti rispetto ad esso si trova la cultura come "sistema mnemonico di rischi" e, per questo, "principio codificatore mediante il quale si riconoscono i pericoli".³⁸

L'autrice vede dunque "il rischio come una risposta socialmente costruita, ad un pericolo "reale" che obiettivamente esiste, anche se alla sua conoscenza si può arrivare solo attraverso la mediazione dei processi culturali".³⁹

La cultura che, come si è scritto, rappresenta un "sistema mnemonico di rischi", aiuta le persone a calcolarne i rischi e le loro conseguenze e contribuisce soprattutto, prendendo in

³⁶ Cfr. Napoli L., *La società dopo-moderna. Dal rischio all'emergenza*, Morlacchi, Perugia, 2007, pag. 50.

³⁷ Ivi, pp. 50-51.

³⁸ Cfr. Douglas M., *Come percepiamo il pericolo. Antropologia del rischio*, Feltrinelli, Milano, 1991, pag. 91.

³⁹ Cfr. Lupton D., *Risk*, Rotledge, London, 1999, pag. 39.

considerazione i doveri e le aspettative reciproche, al formarsi una nozione di rischio collettiva, più che individuale:

*“Una comunità usa la propria esperienza comune, accumulata nel tempo, per determinare quali perdite prevedibili siano più probabili, quali perdite probabili saranno più dannose, e quali danni possano essere evitati. Una comunità stabilisce inoltre il modello del mondo degli attori, e la scala di valori in base alla quale si giudicano gravi o banali le varie conseguenze”.*⁴⁰

Sulla base di questi presupposti, acquista fondamentale importanza il processo di selezione culturale che trasforma alcuni pericoli in rischi gravi, trascurandone o minimizzandone altri. L’Autrice riconosce, in questo senso, ampia dignità alle interpretazioni dei rischi della gente comune, rispetto a quelle dei cosiddetti “saperi esperti”, in quanto non bisogna ritenere che siano il risultato di una cattiva comprensione dei fatti scientifici, di reazioni emotive e irrazionali, così come fanno i cognitivisti, ma occorre, invece, considerarle costruzioni mediate da cornici interpretative culturali. I contributi dell’antropologa sul rischio possono essere considerati una continuazione delle sue precedenti teorie, come quelle esposte nel volume *Purezza e pericolo*⁴¹: in tale opera la Nostra attua uno studio delle concezioni e dei rituali elaborati nell’ambito di diverse culture, relativamente alla contaminazione e alla purezza.

Adottando un approccio di tipo strutturalista, Mary Douglas avanza la tesi secondo cui le culture considerano certe cose impure, utilizzandole come tabù, per proteggersi dai comportamenti che minacciano di destabilizzarle e per sostenere le strutture socialiesistenti. Le culture adottano, infatti, certi tabù per strutturare, attraverso un sistema simbolico, l’ordine morale della società, catalogando, attraverso sistemi classificatori, ciò che può essere considerato accettabile e ciò che non può essere considerato tale. Il fine principale di ogni cultura è quello di salvaguardarsi da modi di agire che potrebbero minacciare di destabilizzare le strutture sociali, come per risolvere il problema hobbesiano dell’ordine. L’analisi della purezza, della contaminazione e del pericolo che Douglas, infatti, espone in

⁴⁰Cfr. Douglas M., *Risk Acceptability According to the Social Sciences*, New York, Russel Sage Foundation; trad. it. *Come percepiamo il pericolo. Antropologia del rischio*, Feltrinelli, Milano, 1991, pag. 93.

⁴¹Cfr. Douglas M., *Purity and Danger. An analysis of concepts of pollution and taboo*, Routledge and Kegan Paul, London, 1996. Tr. it. *Purezza e pericolo. Un’analisi dei concetti di contaminazione etabù*, Il Mulino, Bologna, 1993.

questo studio è alla base dell'interpretazione della funzione culturale del rischio nelle società occidentali contemporanee.⁴²

Ponendo in analogia la società con il microcosmo del corpo umano, l'antropologa, per sviluppare le sue tesi sulla natura simbolica dei rituali relativi alla purezza e alla contaminazione, presuppone che il controllo del corpo possa essere considerato un modello di controllo sociale. La selezione delle sostanze pure, e pertanto sicure, da ingerire riflette, infatti, idee analoghe relative al corpo sociale: come i suoi confini possano essere mantenuti solidi, regolando l'accesso di certe tipologie di persone ed escludendone altre.

Per cercare di contrastare il pericolo di contaminazione e soddisfare il bisogno di purezza, ogni cultura elabora i propri sistemi classificatori. In alcune, è il sangue mestruale ad essere considerato particolarmente contaminante, mentre altre temono soprattutto la contaminazione conseguente al contatto con la morte. Le scarpe non sono sporche in sé stesse ma lo diventano se vengono abbandonate sul tavolo da pranzo, il cibo appare sporco perché imbratta i vestiti, o resta nei piatti a cena finita. Lo sporco è disgustoso e ripugnante perché minaccia la giusta distanza fra l'individuo e le cose o altri individui, perché annuncia il mescolarsi di entità eterogenee, il cedimento dei confini.⁴³

Sono i confini del corpo/società, infatti, i luoghi considerati rischiosi essendo liminari, in cui l'ansia di purezza e la paura del pericolo si concentrano: attraversare o modificare i confini significa destabilizzare l'ordine culturale e sociale costituito.⁴⁴

Il rischio rappresenta, dunque, il risultatoculturale alla violazione di un tabù, all'attraversamento di un confine, di un peccato commesso, di ciò che va ad offuscare i valori culturali che tengono insieme le comunità e le aspettative in esse condivise. Mary Douglas estende la valenza dei sistemi classificatori delle culture "primitive" a quelli dei sistemi delle culture urbanizzate moderne anche se " *nella cultura primitiva la regola di creare modelli agisce con maggiore forza e un maggior potere di generalizzazione. Nei moderni si applica ad aree staccate separate dell'esistenza*".⁴⁵

In seguito, altri lavori di Mary Douglas hanno mirato a sviluppare alcune intuizioni di *Purezza e pericolo*, mettendo in evidenza come la percezione, il riconoscimento e la

⁴² Cfr. Lupton D., *Il rischio. Percezioni, simboli, culture*, Il Mulino, Bologna, 2003, pp 46-47.

⁴³ Ibidem.

⁴⁴ Ivi, pp. 48-49.

⁴⁵ Ivi, pag. 48.

gestione stessa del rischio si concentrino in quei pericoli connessi in qualche modo alla questione della legittimazione dei principi morali.

Così come nelle società tradizionali, anche in quelle tecnologicamente avanzate, come si è visto, il rischio è qualcosa di reale e concreto, ma la sua percezione è filtrata da specifiche culture, orizzonti simbolici e organizzazioni sociali entro cui i soggetti si muovono. Tutta la conoscenza accumulata dall'uomo moderno non è sufficiente a proteggerlo dal pericolo che, anzi, la tecnologia sembra avere aumentato. Nelle culture occidentali contemporanee il sistema di attribuzione della colpa ha sostituito la precedente combinazione di condanna moralistica tipica delle società premoderne fondata sulla profanazione dei tabù che tendevano a proteggere la comunità. La strategia di difesa dell'uomo contemporaneo si basa, infatti, sulla concezione secondo cui essere a rischio equivale ad essere vittima di un peccato e non causa del male, imputando la colpa dei rischi a un nemico da demonizzare.⁴⁶

Mary Douglas rileva, infatti, una differenza fra l'uso del concetto di pericolo nelle società premoderne, e l'uso del rischio, come di un concetto fondamentale insito in quello di pericolo, in quelle moderne. Nelle società premoderne, il pericolo rimanda a tabù, e viene utilizzato in una retorica di accusa e punizione che prende di mira i singoli individui e, come tale, è uno strumento per consolidare i legami della comunità, per sostenere le sue norme e per rafforzare i suoi confini. In quanto parte di una società individualistica, il concetto di rischio viene adoperato per proteggere gli individui dagli altri: essere "a rischio" significa trovarsi nella posizione della vittima, vivere sotto la minaccia di rischi imposti da altri, più che l'assumersi di propria iniziativa un rischio.⁴⁷

Nella cultura occidentale moderna il rischio acquista notevole importanza in quanto componente di un complesso di nuove idee e sviluppi e di una sensibilità più acuta nei confronti di ciò che annuncia un pericolo per effetto del processo di globalizzazione. La cultura occidentale, in questo senso, trova nel concetto di rischio un criterio efficace per rendere più tollerabile il fronteggiamento della condizione di incertezza sempre più diffusa e generalizzata nella modernità.⁴⁸

⁴⁶ Cfr. Douglas M., *Risk and Blame. Essays in Cultural Theory*, Routledge, London; tr. it. *Rischio e colpa*, il Mulino, Bologna, 1996.

⁴⁷ Cfr. Lupton D., op. citata, pag. 54.

⁴⁸ Cfr. Chicchi F., *Derive sociali. Precarizzazione del lavoro, crisi del legame sociale ed egemonia culturale del rischio*, Angeli, Milano, 2001, pag. 68.

L'orientamento dell'antropologia mostra in definitiva come il problema di natura sociale dei rischi non risiede tanto nella definizione della loro entità, quanto piuttosto nella negoziazione sociale della loro accettabilità, il cui giudizio viene formulato tenendo conto dell'orizzonte simbolico della specifica cultura, dei valori morali, dei giudizi politici e pertanto non sempre rispecchia le valutazioni quantitative basate sul calcolo probabilistico delle perdite umane e materiali.

Mary Douglas, in collaborazione con Wildavsky, costruisce un vero e proprio modello interpretativo sulla percezione e sulla gestione del rischio da parte dei gruppi sociali e organizzazioni attraverso la creazione del *grid-group model*, un modello di comportamento a due dimensioni, *la dimensione della griglia e quella del gruppo*.

La dimensione del gruppo oppone due tipi ideali di gruppo: i gruppi caratterizzati da un senso di appartenenza forte, da coesione interna e delimitati verso l'esterno e i gruppi internamente poco coesi.

La dimensione della griglia riguarda, invece, tutte le altre distinzioni sociali e le deleghe di autorità a cui le persone ricorrono nel tentativo di limitare l'interferenza degli altri. Gli individui dei gruppi che occupano una posizione alta sulla dimensione della griglia sono soggetti a vincoli culturali pesanti, mentre quelli collocati in basso hanno un maggiore livello di autonomia.⁴⁹

Incrociando la dimensione del gruppo con quella della griglia si ottengono quattro differenti gruppi ideali con quattro relativi approcci al rischio:

i *gruppi gerarchici* rispettano le autorità, si conformano alle norme di gruppo, ne condividono le previsioni riguardo ai rischi e hanno fiducia nelle organizzazioni prestabilite;

i *gruppi egualitari* sono costituiti da individui che si identificano fortemente con il proprio gruppo, attribuiscono le responsabilità dei rischi ad attori non appartenenti al gruppo stesso, tendono a diffidare delle norme imposte dall'esterno e sono favorevoli a un approccio al rischio fondato sulla partecipazione;

i *gruppi individualisti*, invece, sostengono che ognuno debba affrontare il rischio sulla base dei propri criteri, confidano nei singoli più che nelle organizzazioni e sostengono che l'assunzione di rischio possa avere conseguenze tanto negative quanto positive;

⁴⁹ Cfr. Lupton D., opera citata, pp. 56-58.

i *fatalist* mancano di legami forti con il gruppo, rispetto al rischio tendono ad affidarsi al caso e alla sorte e si attribuiscono scarso controllo sugli eventi.⁵⁰

Il modello della Douglas e Wildavsky offre sicuramente prospettive interessanti ma, tuttavia, tende ad essere una tipologia rigida e statica che non riconosce il fatto che la maggior parte delle persone non possiede una sola concezione del mondo, ma ne adotta una diversa in base alla situazione.

Nell'attribuire, inoltre, a una certa visione del mondo, più che alla natura stessa del rischio, l'origine delle diverse risposte al rischio, esso tende a trattare il concetto di rischio come un dato.⁵¹

Il modello è però, definito in termini ideali e il suo scopo principale è quello di essere uno strumento di lavoro con il quale esaminare le posizioni culturali entro le quali gli individui concepiscono e affrontano il rischio.

Nel tentativo di volere trarre una breve analisi conclusiva, l'approccio *simbolico-culturale* di Mary Douglas attribuisce ai giudizi sul rischio una funzione politica, morale ed estetica; li considera costruzioni mediate da cornici interpretative culturali e, per questo, evidenziando il ruolo dei condizionamenti di tipo culturale e simbolico nella percezione e nella gestione del rischio, mostra l'indubbio merito di superare l'approccio cognitivista tutto incentrato su una presunta razionalità strumentale dell'individuo astratto.

Altri studiosi del rischio, come Luhmann, hanno trovato nelle considerazioni dell'antropologa britannica elementi importanti per la costruzione delle proprie teorie ma, tuttavia, il problema di fondo dell'approccio di Mary Douglas è che esso si rivela piuttosto statico e limitato da una concezione funzional-strutturalista della dimensione culturale. Gli studi sul rischio, la purezza e il pericolo di Mary Douglas affrontano in misura molto minima la dimensione del cambiamento.⁵²

Se l'approccio di Mary Douglas si rivela idoneo per leggere la natura del rischio nella prima fase della modernità, esso si dimostra perlopiù inadeguato per l'analisi delle condizioni della tarda modernità caratterizzata dai processi di globalizzazione, riflessività e individualizzazione. La prospettiva dei teorici della "società del rischio", come Ulrich Beck e Anthony Giddens, si propone, quindi, di studiare, da un punto di vista macrosociologico, i

⁵⁰ Cfr. Douglas M., Wildavsky A., *Risk and Culture: An essay on the selection of Technical and Environmental Dangers*, University of California Press, Berkeley, 1982.

⁵¹ Cfr. Lupton D., op. citata, 58.

⁵² Ivi, pag. 63.

significati e le strategie correnti del rischio alla luce delle trasformazioni dell'ordine politico ed economico nella tarda modernità.

I.4 L'approccio della "società del rischio" di Beck

L'approccio macro-sociologico denominato teoria della "società del rischio", in cui Anthony Giddens e Ulrich Beck svolgono un ruolo di primo piano, studia il rischio alla luce dei mutamenti sociali, economici e politici dei contesti in cui esso si manifesta, e dunque nell'ottica delle macrostrutture sociali, delle sue implicazioni politiche e dei conflitti che genera.

Giddens e Beck affermano che l'individuo della tarda modernità vive nella cosiddetta "*cultura del rischio*" in considerazione degli effetti distruttivi di inaudita portata dei nuovi rischi e ciò ha gettato la società contemporanea in uno stato di costante e profonda incertezza, che le epoche precedenti non avevano mai conosciuto.

Nella sua opera *La società del rischio*, Ulrich Beck tenta di descrivere le grandi trasformazioni che hanno investito l'attuale società post-fordista o della tarda modernità, utilizzando come strumento esplicativo privilegiato il concetto di rischio.

Beck offre una efficace e attuale lettura della società moderna, o per meglio dire post-moderna, che diventa un vero e proprio paradigma interpretativo nello studio dei dinamismi nascosti dentro i fenomeni sociali contemporanei.

Lo scenario della società postmoderna, così come è caratterizzato dalla caduta delle ideologie, dalla crisi della scienza, dalla globalizzazione economica e tecnologica, dal senso di incertezza e dalla perdita di un ordine simbolico e strutturale stabile, è stato ed è ancora oggetto di dibattito fra molti pensatori. Nelle scienze sociali il termine modernità si riferisce a quei modi di vita e di organizzazione sociale che sono emersi in Europa intorno al XVII secolo e che hanno progressivamente esteso la loro influenza al mondo occidentale. Con la fine del XX secolo, o "secolo breve" come l'ha definito lo storico inglese Hobsbawm, si è sviluppato un intenso dibattito all'interno delle scienze sociali, sull'avvenuto superamento o meno della modernità: all'interno di tale confronto, una corrente di pensiero rappresentata ad esempio da Giddens, si chiede se la categoria del moderno sia ancora sufficiente per comprendere anche l'analisi dei fenomeni sociali contemporanei oppure se essa sia superata a favore di altre categorie che considerano la modernità finita e conclusa e ci sia quindi una cesura fra "modernità" e "post-modernità".

Tra coloro che hanno accettato la tesi del superamento della modernità spicca il nome di François Lyotard che ha introdotto per la prima volta il termine di *post-modernità* per indicare un periodo caratterizzato dal “*dissolversi della grande narrazione*” e cioè di quella trama generale attraverso la quale troviamo una nostra collocazione nella storia come esseri forniti di un passato ben definito e di un futuro prevedibile. Con il termine post-modernità si vuole designare quindi l’entrata in una nuova epoca caratterizzata da un allontanamento dei tentativi di fondare una teoria della conoscenza generale dell’organizzazione sociale e dalla perdita di fiducia nel progresso controllato dall’uomo.

Ulrich Beck ritiene che alcune categorie interpretative della modernità, come la “gabbia di acciaio” di Weber (nella quale riteneva l’umanità fosse condannata a vivere per il prossimo futuro), siano inadeguate per la comprensione della società attuale: “... *Non riesco a capire come qualcuno possa servirsi dei differenti contesti di riferimento sviluppatisi nel settecento e nell’ottocento al fine di comprendere la trasformazione che ha dato vita al mondo cosmopolita post-tradizionale nel quale viviamo ... E’ ora che ci si liberi da queste categorie al fine di scoprire lo sconosciuto mondo post guerra fredda.*”⁵³

Beck definisce la società contemporanea come società del rischio, affermando che “*nella modernità avanzata la produzione sociale di ricchezza va sistematicamente di pari passo con la produzione sociale di rischi*”⁵⁴.

La proliferazione dei rischi appare strettamente legata alla promozione della modernità: non è più il progresso sociale ma un principio generale di incertezza che governa l’avvenire della civiltà. L’insicurezza diventa così, come osserva Castel, l’orizzonte insuperabile della condizione dell’uomo moderno: il mondo è un vasto campo di rischi, la “*terra è divenuta un sedile eiettabile*”.⁵⁵

La società post-moderna di Beck è una società produttrice di rischi ed il rischio diventa la categoria interpretativa centrale nella lettura della società in quanto si è passati dalla logica di distribuzione della ricchezza nella società della scarsità alla logica di distribuzione del rischio, e le situazioni ed i conflitti sociali di una società “distributrice di ricchezza” si intersecano con quelli di una società “distributrice di rischi”.⁵⁶

⁵³ Cfr. Beck U., *La società del rischio. Verso una seconda modernità*, Carocci, Roma, 2000, pag. 325.

⁵⁴ Ivi, pag. 25.

⁵⁵ Cfr. Castel R., *L’insicurezza sociale. Che significa essere protetti?*, Einaudi, Torino, 2004, pag. 60.

⁵⁶ Cfr. Beck U., op. citata, pp. 25-27.

Il rischio è diventato la variabile fondamentale del nostro essere e del lavoro; se la modernità aveva inventato l'assicurazione per calcolare preventivamente, monetizzare e rendere certo la categoria del rischio, ed il Welfare State proteggeva l'individuo salariato dalle conseguenze negative degli eventi della vita, oggi la categoria del rischio pare essere divenuto un assioma indiscutibile e fondante.

Il rischio contraddistingue, dunque, un modello di vita condizionato dall'insicurezza e dalla paura: le forme di vita tradizionali sono cancellate; l'economia crolla, i governi sono sotto accusa per la fallibilità delle loro decisioni e il potere giudiziario sembra in qualche modo costretto ad equilibrare l'emotività sociale con l'incapacità del potere politico e del sapere scientifico di fornire risposte e di prevedere le catastrofi. Il sapere scientifico e la tecnologia che con le loro competenze dovrebbero contribuire a ridurre i rischi falliscono e la messa in rete dei pericoli acuisce un senso generale di incertezza e paura.⁵⁷

I rischi non sono un'invenzione della seconda modernità, sono sempre coesistiti con l'uomo, ma si trattava in passato di rischi personali, localizzabili e calcolabili, mentre nella società "liquido-moderna" essi hanno una natura globale (investono sia il mondo globale che il locale) e sono rischi tipici della modernizzazione: "... *Sono rischi della modernizzazione. Sono un prodotto "tutto compreso" dell'industrializzazione, che nel corso del suo sviluppo comporta necessariamente un loro aggravamento.*"⁵⁸.

Nell'età pre-moderna il rischio era un concetto che escludeva l'idea di errore o di responsabilità umana ma si basava essenzialmente su quella di calamità naturale. Di conseguenza, come nella tipica prospettiva esistenziale medievale, l'azione umana nei suoi confronti era pressoché nulla: pestilenze, carestie, guerre, naufragi erano eventi non prevedibili perché associati alle calamità naturali, sottratti dunque alla sfera della agency umana.

Con l'avvento della modernità, caratterizzata dall'industrializzazione, dalla razionalizzazione delle risorse (lavoro e capitale su tutto), dall'organizzazione delle strutture sociali e da un sistema politico basato sul modello del comando e del controllo, il rischio diventa riconoscibile e perciò controllabile e persino prevedibile: "*il miraggio della*

⁵⁷ Cfr. Abignente A. e Scamardella F., *Rischio e catastrofe. Il fallimento di scienza e istituzioni: trovare soluzioni precarie in una vita precaria*, pp. 57-58: governarelapaura.unibo.it/article/download/4109/3538

⁵⁸Cfr. Beck U., op. citata, pag. 28.

sicurezza della prima modernità era basato sull'utopia scientifica di rendere più controllabili anche gli effetti incerti e i pericoli delle decisioni"⁵⁹.

Compito della scienza era quello di individuare questi fattori, studiarli e definirli, al fine di prevedere ed evitare che da una fase di rischiosità, per lo più naturale, si passasse ad una realizzazione di ciò che era solo probabile.

Il passaggio alla seconda modernità ha determinato un'imprevedibilità di fondo dei rischi che agisce su tre livelli: spaziale, temporale e sociale: spaziale perché i nuovi rischi superano il confine nazionale e internazionale, temporale, perché molto spesso i nuovi rischi restano latenti per periodi di tempo interminabili, e sociale perché la complessità sociale non consente di circoscrivere le cause e le conseguenze dei rischi.⁶⁰ È apparsa, dunque, una nuova generazione di rischi, o almeno di minacce percepite come tali, come, a titolo esemplificativo, i rischi industriali, tecnologici, sanitari, naturali, ed ecologici, la cui emergenza corrisponde essenzialmente alle conseguenze incontrollate dello sviluppo delle scienze e delle tecnologie che si rivoltano contro la natura e contro l'ambiente: natura e ambiente che esse pretendevano di dominare a vantaggio dell'uomo. Rispetto alla società industriale, inoltre, la distribuzione sociale dei rischi riproduce per certi aspetti le disuguaglianze delle situazioni di ceto o di classe, ma colpisce anche chi li produce o trae profitto da essi, contenendo un effetto boomerang che fa saltare lo schema di classe e la dimensione dello Stato-nazione.⁶¹

Un rischio, nel senso proprio del termine, è un avvenimento prevedibile: si possono infatti calcolare le probabilità della sua comparsa e il costo dei danni che esso potrà provocare. Il rischio, in quanto tale, può anche venire indennizzato, dato che può essere equamente ripartito. Castel rileva, a tale proposito, che l'assicurazione è stata la grande tecnologia che ha permesso il controllo dei rischi, distribuendone gli effetti all'interno del collettivo di individui resi solidali di fronte a diverse minacce prevedibili.⁶²

La portata straordinariamente rivoluzionaria dei nuovi rischi che, per questo, sono portatori di grande ansia e incertezza, è che essi sono largamente imprevedibili, non sono calcolabili

⁵⁹ Cfr. Beck U., *Vivere nella società del rischio globale*, in *Ars Interpretandi. Annuario di ermeneutica giuridica*, vol. XII, 2007, pag. 128.

⁶⁰ *Ibidem*.

⁶¹ Beck scrive che " ... le capacità di rapportarsi a situazioni di rischio, di evitarle, o compensarle sono probabilmente distribuite in maniera diseguale all'interno della stratificazione economica e culturale: chi dispone di adeguate risorse di lungo periodo può tentare di evitare dei rischi scegliendo a ragion veduta ... ": *ivi*, pag. 46.

⁶² Cfr. Castel R., opera citata, pag. 61.

secondo una logica probabilistica: una catastrofe come quella di Chernobyl o il morbo della mucca pazza, ad esempio, non possono essere equamente ripartite e non possono essere controllate nel quadro di un sistema assicurativo.⁶³

I rischi prodotti nella tarda modernità comportano, inoltre, conseguenze anch'esse incalcolabili e irreversibili, e rimangono spesso indecifrabili causando una competizione tra saperi esperti e tra questi i nuovi saperi sociali diffusi, e, per questo, generando una molteplicità di interpretazioni dei rischi.

Stabilito che il passaggio dalla società industriale alla società del rischio è riscontrabile a partire dalla diversa percezione dei pericoli globali e delle implicazioni di questa nei differenti ambiti sociali, Beck si concentra sul fenomeno, agente del mutamento, che vi sta a monte: la *modernizzazione riflessiva*.⁶⁴

La prospettiva della modernizzazione riflessiva cerca di coniugare entrambe le questioni, delineando, da un lato, il tendenziale superamento della prima modernità e, dall'altro, i contorni della seconda modernità; quest'ultima, secondo tale approccio, si configura come non lineare e globale. La modernizzazione riflessiva indica un processo di auto-trasformazione della società industriale. Al dissolversi della prima modernità, si instaura una seconda modernità i cui modelli e principi restano ancora da scoprire. Tale processo si fonda sulla «riflessione» circa le «conseguenze secondarie» della modernizzazione stessa: incertezza, la politicizzazione e il battersi per (nuove) delimitazioni. Si rompe, dunque, la weberiana gabbia d'acciaio della soggezione e si aprono nuove opportunità; queste nascono da «incertezze prodotte» ma, essendo ambivalenti, possono far emergere interessi politici contrastanti e inediti. La prima modernità è un'epoca caratterizzata da modelli di vita collettivi, dalla piena occupazione, dallo Stato nazionale e dalla protezione del Welfare State. Le basi di questo modello riguardano essenzialmente la negazione di determinati diritti fondamentali, un sistema corporativistico chiuso e classista e una organizzazione locale delle economie dei singoli paesi. La seconda modernità, invece, è caratterizzata dalle crisi ecologiche, dalla diminuzione del lavoro salariato, dall'individualismo e dalla globalizzazione.

⁶³ Ivi, pag. 62. Un'attuale esemplificazione di questo discorso è riconducibile anche al rischio legato alla possibile diffusione del virus Ebola, con tutto il carico di allarmismo sociale, e di paure collettive più o meno oggetto di manipolazioni.

⁶⁴ Cfr. Beck U., Giddens A. Lash S., *Modernizzazione riflessiva: politica, tradizione ed estetica nell'ordine sociale della modernità*, Asterios, Trieste, 1999.

Nel passaggio dalla prima alla seconda modernità entrano in crisi, secondo il Nostro, il Welfare State e la garanzia di piena occupazione a favore del mercato globale, finisce la sicurezza assicurata dalla gerarchia, dalla burocrazia, dalle carriere preordinate, dal “posto fisso” e cresce l’esposizione ai rischi globali. Il rischio come fattore centrale è il prodotto dell’ormai incontrollabile potenza tecnologica, della complessità della società contemporanea, e dell’interdipendenza mondiale che trasferisce su scala globale i rischi locali: dai rischi ecologici, dalla difficoltà di potere prevedere le conseguenze delle applicazioni scientifiche alla vulnerabilità di fronte a crisi che scoppiano in parti lontanissime del globo e sulle quali non si ha alcun controllo, l’uomo contemporaneo è sempre più smarrito e pauroso di fronte ad un mondo pieno di minacce.

Negli anni ’90 il concetto di società del rischio, per Beck, si è esteso sino a definire, appunto, un specifico modo di essere dell’uomo nella società della seconda modernità. In particolare, il rischio è divenuto la principale categoria interpretativa dell’attuale società post-fordista, *“il leitmotiv culturale della società “anomica” contemporanea”*⁶⁵.

Beck parte dall’assunto che la globalizzazione e il progresso tecnologico stanno modificando non solo il modo di intendere e affrontare il rischio, ma anche la sua stessa natura. Nelle società della “seconda modernità”, infatti, il rapido progresso tecnologico, unito a una rete sempre più fitta di connessioni globali, procede di pari passo con la produzione di nuovi rischi, come quelli generati dalle tecnologie atomiche, genetiche e chimiche.

Il sociologo tedesco osserva che quella attuale è un’epoca di transizione che scandisce il passaggio dalla società industriale alla cosiddetta società del rischio globale.

Nel significato che Beck intende attribuirle, tale etichetta delinea in modo adeguatosoltanto le tendenze dell’epoca postmoderna, i cui rischi si differenziano da quelli della prima modernità sotto diversi punti di vista. Mentre prospera, infatti, l’integrazione economica mondiale e la tecnologia diviene il filo che unisce Paesi e culture distanti tra loro, aumentano al tempo stesso i punti di vulnerabilità. I nuovi rischi si differenziano in modo significativo da quelli delle epoche passate, per le loro conseguenze globali che, non essendo circoscritte in una dimensione spazio-temporale, minacciano effetti a catena, in una successione illimitata.

⁶⁵ Cfr. Chicchi F., opera citata, pag. 66.

A causa della loro natura non localizzabile e delle loro conseguenze potenzialmente illimitate, quantificare, prevenire o evitare tali effetti diviene sempre più complicato. Nella società della “seconda modernità”, dunque, i criteri di attribuzione di causalità e i procedimenti di calcolo del rischio tipici della prima modernità si infrangono. La natura incerta del rischio diviene fonte di insicurezza incalcolabile, di fronte a cui la scienza stessa fallisce.

Nelle società premoderne, inoltre, i rischi erano imputabili ad entità soprannaturali, mentre in quelle postmoderne la responsabilità è attribuita all’azione umana: eventi ritenuti in passato esclusivo dominio della forza della natura, divengono esito dei processi di modernizzazione e globalizzazione, come pandemie, inondazioni e le crisi economiche di vasta portata. Si tratta di una dimensione interessante dei cosiddetti megarischi che, come sottolinea Beck, tradisce la sua natura “democratica” nella misura in cui, in ultima analisi, chiunque è vulnerabile.

Non esistono più soggetti o particolari categorie di soggetti predestinati al rischio, in quanto quest’ultimo è divenuto una presenza costante e quotidiana.

Il rischio è diventato il concetto interpretativo dell’attuale crisi del legame sociale, causata dallo sfaldamento dei legami collettivi a totale vantaggio della libertà individuale e dal rapporto sempre più problematico tra la sfera privata e la sfera pubblica della vita sociale, che produce un forte senso di disagio soggettivo e sociale.

Il rischio implica la necessità di scegliere nell’ambito di una società che è diventata incerta ed insicura.

Se in passato rischiare significava avere in mente una meta ed essere protetto da appartenenze sociali, in certi casi eccessivamente vincolanti, oggi il rischio è una pratica quotidiana tale per cui la stabilità sembra assumere un’accezione negativa; la destinazione conta meno dell’atto di partire. Come scrive Sennet, “*la decisione di partire sembra quindi già un buon risultato; quel che conta è avere deciso di cambiare*”⁶⁶. Tuttavia, citando le stesse parole di Sennet, “*le nuove condizioni del mercato obbligano molta gente a correre rischi magari notevoli anche se i giocatori d’azzardo sanno che le possibilità di guadagno sono basse*”⁶⁷.

⁶⁶Cfr. Sennet R., *L'uomo flessibile*, Feltrinelli, Milano, 1999, pag. 86.

⁶⁷ Ivi, pag. 87.

La nuova configurazione sociale ipotizzata da Beck per effetto della centralità del rischio è caratterizzata dall'affermazione del processo di individualizzazione. Tale processo è il fenomeno sociale attraverso cui prende forma la società del rischio e non è possibile comprendere l'una senza comprendere il senso dell'altro. L'individualizzazione agisce mettendo in crisi tutte le connotazioni ascrivibili delle identità individuali stabilizzatesi nell'epoca della società industriale. A seguito dell'individualizzazione la società perde la propria autocoscienza collettiva e, dunque, la capacità di azione politica; con le sue parole, *“il cemento sociale diventa poroso e la ricerca di risposte politiche allegrandi domande del futuro non ha più soggetto, non ha più luogo dove esprimersi”*⁶⁸. Tutti i punti fermi delle società tradizionali subiscono un irreparabile scossone (Dio, natura, verità, scienza, tecnologia, morale, amore, matrimonio). Tuttavia, a fronte della dissoluzione di forme di vita sociale precostituite, l'individualizzazione ne produce di nuove: nelle società moderne, sui singoli incombono innumerevoli pretese istituzionali, nuovi controlli e costrizioni. Il tratto distintivo di queste direttive moderne è il fatto che l'individuo, in misura molto maggiore che in precedenza, se le deve costruire e deve auto-produrre la propria biografia. Le biografie, non essendo più oggetto dei vantaggi ascrivibili, ad esempio di ceto o di religione, diventano riflessive e «fai da te»: *“Individualizzazione, in questo senso, significa che la biografia delle persone è staccata da determinazioni prefissate e viene messa nelle loro mani, aperta e indipendente dalle loro decisioni.”*⁶⁹

Beck parla, in questo senso, di *“biografia riflessiva”*, intendendo per essa una biografia che ciascun soggetto costruisce da sé anziché riceverla dalla società.⁷⁰

Un'altra sostanziale differenza con il passato è che il processo di individualizzazione non permette ma impone di mettere alla prova se stessi. Nella società dell'incertezza e del rischio, l'individuo, deve imparare, pena una condizione di svantaggio permanente, a concepire se stesso come centro dell'azione, come ufficio-pianificazione in merito alla propria biografia, alle proprie capacità, ai propri orientamenti ed alle proprie relazioni⁷¹. I soggetti si trovano, all'interno di questo scenario, più liberi perché possono optare per svariate traiettorie e scelte di vita, visto l'allentarsi dei vincoli strutturali e dei meccanismi della predestinazione sociale, ma allo stesso tempo si trovano più soli e fragili nel

⁶⁸ Cfr. Beck U., *Che cos'è la globalizzazione?*, Carocci, Roma, 2002, pag. 21.

⁶⁹ Cfr. Beck U., *La società del rischio. Verso una seconda modernità*, Carocci, Roma, 2000, pag. 195.

⁷⁰ Ivi, pag. 184.

⁷¹ Ivi, pag. 195..

compimento di tali scelte, con tutto il carico di ansia, responsabilità ed insicurezza che ne consegue, in quanto vengono meno i riferimenti e le indicazioni sul tragitto da compiere⁷².

L'individualizzazione è perciò gravida di rischi, poiché, con il venire meno di molte delle certezze tradizionali trasmesse attraverso l'età, il genere e la classe sociale, e, come direbbe Castel, dei collettivi di protezione, sono aumentati i livelli di incertezza e di insicurezza.

Bauman scrive che, se per Freud il disagio dell'uomo moderno dipendeva da una rigida regolamentazione della libertà individuale, in nome della sicurezza sociale, nella società post-moderna è la sicurezza ad essere sacrificata sull'altare del mito della libertà individuale.⁷³

L'effetto del processo di individualizzazione a livello dell'organizzazione della produzione, è quello che Beck definisce *destandardizzazione del lavoro*: l'individualizzazione delle mansioni impone la mobilità, l'adattabilità, la disponibilità del lavoratore post-fordista. E' l'espressione tecnica dell'esigenza di flessibilità, che caratterizza il passaggio dalle lunghe catene di operazioni standardizzate ed eterodirette effettuate in un quadro gerarchico da lavoratori intercambiabili, alla responsabilizzazione di ogni individuo o di piccole unità alle quali spetta il compito di gestire direttamente le loro produzioni e di assicurarne la qualità. Anche gli stessi percorsi professionali diventano mobili, e sempre meno una carriera si svolge all'interno di una stessa azienda, attraverso tappe obbligate fino alla pensione. Si tratta della valorizzazione del "modello biografico" per cui ogni individuo deve farsi carico egli steso dei rischi del suo percorso professionale divenuto frammentato e flessibile, deve fare costantemente delle scelte e operare per tempo gli adattamenti e i riadattamenti necessari, diventando, volendo utilizzare una ormai diffusa espressione, imprenditore di se stesso.⁷⁴

Gli individui, obbligati ad essere liberi ed abbandonati a se stessi, devono essere al contempo performativi, sapere navigare a vista e cogliere, attualizzare tempestivamente le opportunità possibili; il problema è che questa eccedenza di possibilità non è equamente distribuita. Non tutti sono ugualmente attrezzati per fare fronte a queste esigenze, hanno le stesse risorse e le stesse *capabilities* (per convertire le risorse in funzionamenti), come scrive Sen. Certe categorie di persone e lavoratori beneficiano immancabilmente di

⁷²Cfr. Castel R., opera citata, pp. 46-47.

⁷³ Cfr. Chicchi F., opera citata, pag. 65.

⁷⁴ Cfr. Castel R., opera citata, pp. 44-45.

maggiori risorse e capacità per convertire in un migliore benessere e rappresentano la parte di verità contenuta nelle celebrazioni neoliberiste dello spirito di impresa. La constatazione sociologica più elementare è che *“la messa in mobilità generalizzata introduce nuove scissioni nel mondo del lavoro e nel mondo sociale”*⁷⁵: non ci sono solamente i vincenti del cambiamento ma ci sono anche tutti coloro che non possono far fronte a questo rimescolamento delle carte e si trovano invalidati dalla nuova congiuntura.

Il processo di individualizzazione implica la perdita di capacità di strutturare le opportunità degli individui da parte dei sistemi tradizionali di inclusione sociale e di ordine simbolico rappresentati dalla classe, dal genere o dall'appartenenza etnica, ma ciò non significa, secondo Beck, che le disuguaglianze siano scomparse: il soggetto è più libero, autonomo e responsabile (lo deve essere necessariamente) nell'arena globale dei rischi in cui si trova a vivere, ma la distribuzione sociale dei rischi e dei pericoli risente di determinazioni concrete e strutturali, o, volendo usare altri termini di marxiana memoria, delle marxiane condizioni strutturali della nostra esistenza.

Si rivela particolarmente interessante, ai fini del presente lavoro di tesi e sarà oggetto di ulteriore approfondimento nei successivi paragrafi di elaborazione teorica, l'analisi di Beck sulla gestione individuale delle disuguaglianze. Il Nostro scrive che il processo di individualizzazione ha reso meno evidente, meno facilmente riconoscibile, l'influenza delle disuguaglianze sulle opportunità offerte nel corso della nostra vita, ma, tuttavia, si è cominciato a considerare le disuguaglianze in modo individualizzato, a percepirle come *“disposizioni psichiche: [...]insufficienza personale, sensi di colpa, angosce, conflitti psichici, nevrosi”*⁷⁶

Adottare le scelte più importanti della nostra vita, come, ad esempio, scegliere un percorso di studi, il lavoro (per quanto possibile), il/la proprio/a partner, tende oggi a essere considerato il risultato di un errore individuale di pianificazione sociale e di scelta, più che l'esito di processi sociali più ampi.

Il soggetto “imprenditore di se stesso”, responsabile delle proprie azioni e decisioni, deve agire, all'interno dell'arena globale dei rischi, per la propria autoaffermazione personale seguendo gli imperativi dettati dalla attuale società iper-consumistica : deve essere efficiente e performativo a tutti i costi, in base alle pressioni esercitate dal contemporaneo modello

⁷⁵ Ivi, pag.47.

⁷⁶ Cfr. Beck U., opera citata, pag. 153.

capitalistico di accumulazione post-fordista che Saskia Sassen descrive nelle sue ricerche utilizzando l'efficace formula del “produci, consuma e crepa”⁷⁷, ma nel contesto della mancanza di protezioni collettive.

La riflessione di Beck si inserisce all'interno degli studi, nell'ambito delle scienze umane, del nuovo soggetto e della soggettività nell'assetto socio-economico neoliberista, nel momento in cui il neoliberismo non si riconduce solamente ad un modello economico, ad un insieme di “rapporti di produzione”, né tantomeno un'ideologia o una politica economica, ma una razionalità, e come scrivono Pierre Dardot e Christian Laval, “*una nuova ragione del mondo*”.⁷⁸

I.5 Una lettura integrata di Beck: la razionalità neoliberale

La razionalità che viene prodotta dal neoliberalismo tende a strutturare e a organizzare non solo l'azione dei governanti, ma anche la condotta individuale dei governati. La razionalità neoliberale ha per principale caratteristica quella della generalizzazione della concorrenza come norma di comportamento e dell'impresa come modello di soggettivazione. Il neoliberalismo è la *ragione del capitalismo contemporaneo*, di un capitalismo pienamente assunto come costruzione storica e come norma generale di vita. Il neoliberalismo può definirsi come l'insieme dei discorsi, delle pratiche, dei dispositivi che determinano una nuova modalità di governo degli uomini secondo il principio universale della concorrenza.⁷⁹

Il neoliberismo “fabbrica” un nuovo soggetto, il quale deve essere colto e studiato nelle pratiche discorsive e istituzionali che alla fine del XX secolo hanno prodotto la figura dell'uomo-impresa, o “soggetto imprenditoriale”, favorendo l'imposizione di una fitta trama di sanzioni, incentivi e coinvolgimenti che generano comportamenti psichici di un tipo nuovo che caratterizzano, appunto, l'uomo del neoliberismo competitivo, completamente immerso nella competizione mondiale.⁸⁰

⁷⁷ Cfr. Sassen S., *Globalizzati e scontenti*, trad. it Negro G., Il saggiatore, Milano, 2002.

⁷⁸ “Il neoliberismo, dal momento che ispira politiche concrete, nega di essere ideologia perché è la *ragione* stessa”: cfr. Dardot P. e Laval C., *La nuova ragione del mondo. Critica della razionalità neoliberista*, DeriveApprodi, Roma, 2013, Prefazione di Napoli P.

⁷⁹ Ivi, pp. 8-9.

⁸⁰ Dardot e Laval dedicano al nuovo soggetto del neoliberismo un intero capitolo, “*La fabbrica del soggetto neoliberista*”, all'interno della loro opera: ivi, pag. 415.

La caratteristica principale di questo nuovo soggetto è l'essere "*impresa di sé stessi*", ovvero come scrive il consulente internazionale californiano Bob Aubrey, "... *tradurre l'idea che ognuno di noi si fa della sua vita: condurla, gestirla, padroneggiarla in funzione dei propri desideri e bisogni, elaborando strategie adeguate*"⁸¹.

L'individuo performante e competitivo cerca di massimizzare il proprio capitale umano in tutti i campi, non si limita, come l'*homo oeconomicus* del passato, a proiettarsi nel futuro e a calcolare guadagni e costi, ma soprattutto cerca di lavorare su se stesso per trasformarsi permanentemente, migliorarsi, rendersi sempre più efficiente. Tutta l'attività dell'individuo deve essere, infatti, concepita come un costante processo di auto-valorizzazione, attraverso anche quelle tecniche e quei dispositivi che Dardot e Laval definiscono di "management dell'anima" con lo scopo di massimizzare il proprio capitale umano che deve maturare grazie a un calcolo responsabile di costi e vantaggi.⁸²

Il rischio diviene, in questo senso, per il soggetto "impresa di se stesso", uno stile di vita obbligato: il soggetto imprenditoriale è esposto in tutte le sfere della sua esistenza a rischi significativi ai quali non si può sottrarre dato che la loro gestione dipende da decisioni strettamente private.

Aubrey scrive che "*il rischio fa parte della nozione di impresa di se stessi ... L'impresa di se stesso è reattività e creatività in un universo in cui non si sa cosa porti il domani*".⁸³

Se nelle società a regolazione fordista, lo Stato Sociale forniva un insieme strutturato e definito di protezioni collettive, in quanto raccoglieva nell'assicurazione sociale obbligatoria un certo numero di rischi personali legati alla condizione del lavoro salariato, oggi, la "*nouvelle raison du monde*" neoliberalista produce rischi individualizzati, tali da potere essere gestiti non dallo Stato Sociale, ma dalle imprese sempre più numerose e potenti che offrono servizi anch'essi strettamente individuali di "gestione dei rischi".

Beck scrive che il capitalismo avanzato demolisce la dimensione collettiva dell'esistenza, distruggendo non solo le strutture tradizionali come, ad esempio, la famiglia, il partito o il sindacato, e i sistemi di regolazione sociale dell'esistenza, ma anche le strutture sociali che ha contribuito a creare come le classi sociali. Si assiste, dunque, ad un processo di individualizzazione e di privatizzazione radicale dei rischi, per cui tutte le forme di crisi

⁸¹ Ivi, pag. 426.

⁸² Ivi, pp. 426-437.

⁸³ Cfr. Aubrey B., *L'entreprise de soi, un nouvel âge*, Flammarion, Paris, 2000, pag. 101.

sociale sono percepite come crisi individuali, e tutte le disuguaglianze sono messe in relazione con la responsabilità individuale.⁸⁴

Nel quadro di quanto descritto, è sempre più crescente, come osserva Bauman, la difficoltà di tradurre le preoccupazioni private in cause comuni e, inversamente di identificare e mettere in luce le questioni pubbliche nei problemi privati, e, come scrive in altri termini Beck, “... i problemi sistemici si trasformano in fallimenti personali neutralizzandone la dimensione politica”.⁸⁵

La riproduzione delle condizioni della vita sociale non è più conseguita con strumenti societari e collettivi, ma è in gran parte privatizzata, sottratta al dominio delle politiche statali e delle decisioni pubbliche, per cui si richiede sempre più all'individuo di trovare risposte private a problemi che sono socialmente prodotti e che meriterebbero, per la loro natura, una soluzione collettiva.

Come osserva Bauman, l'arte di trasformare i problemi privati in questioni pubbliche corre il rischio di cadere in disuso e di essere dimenticata; il modo in cui si definiscono i problemi privati rende estremamente difficile la loro “agglomerazione” e, quindi il loro cementarsi in una forza politica.⁸⁶

Con la riduzione dei sistemi di sicurezza sociale e il sorgere di forme neoliberali di governo, si afferma l'idea che l'individuo deve essere capace di costruire e di controllare autonomamente la sua vita, evitando, quanto più possibile, il ricorso a risorse previdenziali e collettive. I singoli devono distinguersi tramite una disponibilità esplicita al rischio e allo stesso tempo portare avanti una gestione previdente del rischio. Alla “ritirata dello Stato” corrispondono l'appello all'auto-responsabilità, alla cura di se stessi e all'acquisizione di competenze di auto-regolazione da parte dei soggetti individuali e collettivi: l'idea preponderante è che i cittadini diventano consumatori ed imprenditori di se stessi, che sono tenuti a fare delle scelte e a rispondere pienamente delle conseguenze di questo scelte.⁸⁷

Se la valorizzazione del “modello biografico” nella società del rischio diventa difficoltosa o improbabile attraverso i percorsi formativi e professionali, ma non solo, attraverso il ricorso

⁸⁴ Cfr. Dardot P. e Laval C., op. citata, pp. 438- 440.

⁸⁵ Cfr. Beck U., *La società del rischio. Verso una seconda modernità*, Carocci, Roma, 2000, pag. 114.

⁸⁶ Cfr. Bauman Z., *La solitudine del cittadino globale*, Feltrinelli, Milano, 2000, pag. 130.

⁸⁷ Cfr. Lemke T., *Biopolitica e neoliberalismo. Rischio, salute e malattia nell'epoca post-genomica*, intervento all'Università di Bari, 20 aprile 2007: cfr. <http://www.sinistrainrete.info/pdf/Lemke%20traduzione%20-%20Biopolitica%20e%20neoliberalismo.pdf>

e la protezione di ordini simbolici di senso, risulta particolarmente facilitato il ricorso a strategie di gestione privata e meramente consumistica del rischio, come, ad esempio, il gioco d'azzardo legale.

Beck presenta sicuramente una forte visione critica verso il processo di globalizzazione che ha investito la società tardo-moderna, rendendola incerta e produttrice di nuovi rischi. Partendo, come altri studiosi contemporanei, dalla consapevolezza di un disagio contemporaneo, l'analisi del rischio di Beck contiene anche una dimensione che si può definire di "pars costruens": la "seconda modernità" di Beck, caratterizzata dalla produzione di nuovi e gravi pericoli, può avere anche un utilizzo politico e riformatore, mostrando anche l'altra faccia "buona" del processo di individualizzazione. I soggetti, grazie alla loro azione riflessiva e alla libertà crescente di cui godono, possono esercitare un'azione politica in grado di rigenerare la società.

Per tutto il corso del suo lavoro, Beck articola costantemente il discorso verso le risposte alla globalizzazione. La forza trainante è individuata da Beck nella «politica della globalizzazione» ossia in una politica che rompe la cornice dello Stato nazionale e diventa appunto globale; essa è, a suo parere, la nuova politica della seconda modernità, capace di uscire dalla gabbia della «prima modernità» e adatta a rispondere ai problemi globali non più governabili a livello nazionale. Due sono i presupposti fondamentali per realizzare questo tipo di politica: il principio del pacifismo del diritto e quello del federalismo. Il primo riguarda la possibilità di affidare il potere giuridico nazionale ad un organo transnazionale capace di costruire un diritto internazionale tale da dirimere le controversie fra gli Stati: ne sono un esempio i tribunali sovranazionali che, riconosce l'autore, non hanno ancora dato i risultati sperati; Beck non si sofferma a lungo sull'argomento, ma ciò che colpisce è l'atteggiamento pacifista dell'autore. Egli riconosce il limite di un diritto internazionale, ma non esclude che questo sia superfluo, in quanto gli Stati, per mantenere il controllo sul proprio territorio nazionale, hanno bisogno dell'intervento di organi sovranazionali; è l'interesse nazionale che spinge gli Stati a fare sempre più affidamento a istituzioni internazionali. Il secondo principio riguarda un tipo di federalismo che è transnazionale, esso ha il vantaggio di trovare una via di mezzo tra il locale e il globale in quanto il potere non viene controllato né dall'alto né dal basso ma in maniera orizzontale; è anche questo un principio che si basa su una forte cooperazione tra gli Stati volto a limitare

e controllare il potere delle forze transnazionali. Infatti la globalizzazione, secondo Beck, non corrisponde ad uno sfrenato libero mercato ma alla consapevolezza che esiste un aumento delle forze transnazionali, del liberismo e della competizione e di conseguenza è necessario controllare e gestire, a livello internazionale, queste forze in modo che non provochino il caos che potrebbe regnare se queste fossero lasciate libere di agire: *“con l’epoca della globalità non scocca l’ora della fine della politica, ma si apre per quest’ultima una nuova era”*⁸⁸.

Per quanto riguarda le strategie di lotta contro l’esclusione sociale e la crescita della vulnerabilità, che sono un effetto, come si è scritto della precarietà lavorativa e del processo di individualizzazione nel contesto della società del rischio, si può ancora realizzare, secondo Beck, un contratto sociale, nella consapevolezza, comunque, della fine dello Stato-nazione e della portata globale dell’economia.⁸⁹

Il Nostro, ritiene, ad esempio, che la costruzione ed il consolidamento della società della formazione della società della formazione e del sapere, con l’allungamento del periodo di formazione e l’estensione di quest’ultima a più lavoratori, sia una delle principali risposte politiche alla globalizzazione; si devono valorizzare il lavoro di impegno civile, le culture sperimentali ed i mercati di nicchia e si possono rafforzare le reti sociali di auto sussistenza e di auto-organizzazione (il capitale economico e sociale espresso dalle forze della società civile).⁹⁰

Lo sviluppo della società del rischio contiene, in questo senso, la possibilità di rilanciare una nuova forma di integrazione transnazionale e pluralistica capace di affrontare e risolvere le necessità sociali contemporanee: *“Il concetto fondamentale è il seguente: dare coesione a società altamente individualizzate è possibile da una parte soltanto attraverso una comprensione di questa stessa situazione: dall’altra parte, se ci si riesce, mobilitando e motivando le persone rispetto alle sfide che si trovano al centro della loro condotta di vita – disoccupazione, distruzione ecologica ecc. Laddove la vecchia socialità “evapora” bisogna reinventare la società”*⁹¹.

⁸⁸ Cfr. Beck U., *Che cos’è la globalizzazione. Rischi e prospettive della società planetaria*, Carocci, Roma, 1999, pag. 157.

⁸⁹ Beck parla appunto di *paradosso della politica sociale nell’era della globalizzazione*: ivi, pp. 182-183.

⁹⁰ Ivi, pp. 168-183.

⁹¹ Cfr. Beck U., *Il lavoro nell’epoca della fine del lavoro. Tramonto delle sicurezze e nuovo impegno civile*, Einaudi, Torino, 2000, pag. 33.

Se è la paura il sentimento soggettivo e collettivo dominante dinnanzi alla diffusione esponenziale dei rischi, essa può costituire, tuttavia, la base di partenza per ridefinire gli assetti sociali e politici capaci di rigenerare legame sociale.

In un'intervista rilasciata nel 2007 al mensile francese Philosophie Magazine, Beck affermava: "*Paradossalmente, la paura può creare un legame sociale attraverso una nuova forma di opinione pubblica. Prendiamo l'uragano Katrina: i reportages dedicati dai media internazionali alla Nouvelle-Orléans hanno diffuso in tutto il mondo terrore davanti alla povertà e al razzismo degli Stati Uniti. L'Altro "escluso" è subito onnipresente e focalizza allo stesso tempo l'interesse nazionale dei paesi occidentali. I rischi globali ci costringono dunque considerare gli altri, i culturalmente altri, nelle nostre valutazioni del mondo. Dall'onnipresenza del rischio si genera quindi una forza di coesione sociale*".⁹²

⁹² Cfr. <http://www.vita.it/societa/media-cultura/ulrick-beck.html> del 04/01/2015

I.6 La categoria del rischio in Giddens

Anthony Giddens, alla stregua di Ulrich Beck, ritiene che alla modernità sia seguita una profonda incertezza, che le epoche precedenti non avevano mai conosciuto.

Il sociologo inglese dedica al tema del rischio diverse pagine di *Le conseguenze dellamodernità*, *Modernity and Self-Identity*, e del saggio *Living in a post-traditional society*, contributo all'interno dell'opera *Modernizzazione riflessiva*, scritto in collaborazione con Beck e Lash.

Nella sua opera principale, *Il mondo che cambia. Come la globalizzazione ridisegna la nostra vita*, che riunisce le cinque Reith Lectures che ha tenuto e trasmesso alla BBC nel 1999, il sociologo inglese analizza il processo di globalizzazione che "ridisegna la nostra vita".⁹³

La globalizzazione, ben lungi dall'essere intesa da Giddens esclusivamente come un complesso fenomeno economico che porta ad una crescente e rapida integrazione mondiale, è piuttosto definita come quella matassa di fattori economici, sociopolitici, culturali che, nel loro reciproco intrecciarsi e annodarsi, hanno dato e stanno dando adito alla rete di relazioni e rapporti di interdipendenza che contraddistingue la società globale cosmopolita. Questa rete di relazioni mondiali, attivata fondamentalmente dalla diffusione dell'economia di mercato e dalla tecnologia, sta ora, a detta di Giddens, "ridisegnando" la nostra vita in ogni suo aspetto come fosse una sorta di combustibile che alimenta la trasformazione ad ogni livello. Nei suoi diversi contributi, egli getta uno sguardo sia alla dimensione macrosociale, sottolineando alcuni processi di mutamento in seno all'ordine economico, politico e sociale globale, sia alla sfera microsociale puntando l'attenzione sualcuni aspetti legati alla vita intima e personale degli individui. Ne esce, dunque, un quadro frammentato, complesso e articolato entro cui Giddens si muove con sicurezza enunciando la necessità d'andareincontro al "globale" apportando nuove e consapevoli trasformazioni in seno alle vecchie istituzioni.

Anche per Giddens un concetto nuovo che si lega al contemporaneo è quello di "rischio". L'uomo si trovaoggi a fare i conti non più solo con la forza distruttiva d'alcuni fenomeni naturali quali terremoti oalluvioni, ma con "rischi costruiti". Egli cioè, con la sua capacità

⁹³ Cfr. Giddens A., *Il mondo che cambia. Come la globalizzazione ridisegna la nostra vita*, Il Mulino, Bologna, 2000.

manipolatoria, ha alterato i sistemi generando nuove problematiche (si pensi ai rischi ecologici, alla proliferazione del nucleare, a fenomeni come quelli della mucca pazza ecc.) rispetto alle quali non ha possibilità di raffronti storici e non può che limitarsi ad adottare strategie precauzionali. In seconda istanza, il nostro universo simbolico di riferimento, per effetto del moltiplicarsi degli input che arrivano dai media e per l'intensificarsi di relazioni sociali mondiali, va ampliandosi e mutando facendo sì che, nella vita quotidiana, l'individuo sia più libero di scegliere e agire. Svincolato, finalmente, dal fardello della tradizione, egli può oggi rapportarsi ad un più ampio spettro di possibilità ed opportunità, ritrovandosi anche, però, sgomento e disorientato nella giungla del relativismo contemporaneo.

Criticando le tendenze alla globalizzazione, dalla quale non conseguirebbero né un'integrazione politica tra i vari paesi che ne sono coinvolti, né una più equilibrata distribuzione della ricchezza, Anthony Giddens, alla stregua di Ulrich Beck, ritiene che alla modernità è conseguita una profonda incertezza, che le epoche precedenti non avevano mai conosciuto.

Il pensiero del sociologo inglese si pone, in linea di principio, su una posizione simile a quella di Beck, anche relativamente alle concezioni in base a cui i rischi prodotti dalle società contemporanee siano attribuibili a responsabilità umana, differenziandosi da quelli del passato che venivano invece ricondotti alla forza della natura.

Consapevole di essere responsabile dei rischi che li ossessiona, l'individuo della tarda modernità vive, dunque, in quella che è stata ribattezzata da Giddens "*cultura del rischio*" anche in considerazione degli effetti distruttivi di inaudita portata dei nuovi rischi.⁹⁴

L'equazione tra modernità e cambiamento della natura dei rischi che divengono globali vale, dunque, anche per il sociologo britannico secondo cui i rischi attuali costituiscono "*il lato oscuro della modernità*"⁹⁵. Giddens precisa, tuttavia, che a distinguere le paure di oggi da quelle di ieri non è un maggior numero di rischi rispetto al passato, ma piuttosto la consapevolezza che sono gli uomini stessi a produrre i rischi che li ossessionano. Il Nostro introduce un'importante distinzione tra due differenti tipi di rischio che corrispondono a due diverse fasi storiche di sviluppo della modernità: *l'external risk* e il *manufactured risk*.⁹⁶

⁹⁴ Cfr. Giddens A., *Modernity and Self-Identity*, Cambridge, Polity Press, 1991, pag. 3.

⁹⁵ Ivi, pag. 122.

⁹⁶ Cfr. Giddens A., *Risk Society: the Context of British Politics*, in Franklin J. (ed), *The Politics of Risk Society*, Polity Press, Cambridge, 1998, pp. 23-24.

Il primo tipo di rischio, prevalente nella società industriale, si riferisce alla possibilità da parte degli individui di essere coinvolti da eventi inaspettati ma che, avvenendo con una certa regolarità, possono essere in un certo modo previsti. I *manufactured risks* sono, invece, i rischi tipici della tarda modernità e sono caratterizzati dall'essere molto più difficilmente prevedibili e misurabili, e per questo è possibile solo costruire degli scenari previsionali che li riguardano impostati per gradi di plausibilità. Si tratta, infatti, dei rischi innescati dal progresso tecnologico e scientifico guidato dalla mano umana, e espandono sempre più la loro influenza anche sulle altre sfere della vita umana, comprese quella psicologica e sociale.

Come Beck, anche Giddens afferma la natura globale del rischio, intesa sia nei termini dell'aumento dell'intensità e delle conseguenze distruttive dei nuovi rischi tali da mettere in pericolo interi ecosistemi o la sopravvivenza stessa dell'umanità (come nel caso, ad esempio, della guerra nucleare), sia nei termini della velocità di propagazione e del coinvolgimento di un numero crescente di persone del pianeta. Il rischio globale, è, appunto, quello che coinvolge direttamente o indirettamente l'intero pianeta, manifestandosi in varie dimensioni: dalle minacce belliche come guerre civili e conflitti etnici, in cui si mette in pericolo la sopravvivenza delle organizzazioni collettive, al rischio di un conflitto mondiale combattuto con ordigni nucleari, al improvviso crollo dei mercati finanziari, come risulta in maniera evidente con l'esplosione della crisi economico-finanziaria nei Paesi occidentali in seguito alla bolla dei subprime del 2007 negli Stati Uniti.

Alla luce di tutto ciò, è possibile evidenziare come il rischio globale erediti dalla modernità soprattutto i caratteri della complessità e dell'incertezza, rendendolo ambiguo ma al tempo stesso capace di mettere in crisi i sistemi di sicurezza più sofisticati.

In un mondo modellato principalmente da pericoli di origine antropica, le minacce di oggi appaiono, dunque, come il lato oscuro della modernità che, smentendo la possibilità di un progresso lineare e infinito garantito dalla conoscenza, ha indotto i cittadini a diffidare delle sue promesse⁹⁷.

Il rischio, appare, dunque, anche per Giddens, come il *leitmotiv* della società tardo moderna anche se, tuttavia, la sua prospettiva da quella di Beck in relazione al concetto di

⁹⁷Cfr. Giddens A., *Living in a post-traditional society*, in U. Beck, A. Giddens, S. Lash, «Reflexive modernization: politics, tradition and aesthetics in the modern social order», Polity Press, Cambridge, 1994; tr. it. *Modernizzazione riflessiva. Politica, tradizione ed estetica nell'ordine sociale della modernità*, Asterios, Trieste, 1999.

“fiducia”, a cui il sociologo britannico riserva particolare rilievo. Secondo Giddens, i saperi esperti globali devono riguadagnarsi la fiducia perduta, in considerazione del fatto che il rischio può essere inteso anche come opportunità, rappresentando la posta in gioco per potere conseguire certi risultati. La scienza e le organizzazioni sociali devono essere, però, in grado di conquistarsi questa fiducia, soppesando i possibili corsi di azione dei rischi, scegliendo quelli che possono essere tenuti sotto controllo e rendendo, al tempo stesso, appetibili ad una collettività planetaria gli obiettivi della modernizzazione.

In questa cornice di riferimento, secondo il sociologo inglese, la gente comune si accosta ai sistemi dei saperi, pur comprendendo poco e non fruendo di indicazioni tecniche, mettendo in atto una sorta di “investimento di fede”. Questa linea di tendenza offre la possibilità di affrontare l'imprevisto con una certa sicurezza, attenuando al contempo l'inquietudine. La fiducia rappresenta, dunque, una condizione psicologica necessaria per fare fronte ai rischi, che altrimenti arresterebbero l'azione, facendosi assalire dall'angoscia.

Presupponendo la consapevolezza dell'esistenza di rischi, la fiducia offre la possibilità di affrontare l'imprevisto con una certa sicurezza, e serve perciò a ridurre il timore per i possibili pericoli.

Giddens definisce la fiducia come un fenomeno emotivo, riferendosi *“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”* e, per questo, essa agisce come un forte riduttore dei rischi.⁹⁸ Secondo Giddens, la fiducia può essere o l'esito di un calcolo riflessivo, o più semplicemente, il risultato della scelta di investire su un individuo o una organizzazione; in ogni caso, essa consente agli individui di costruirsi una sorta di invulnerabilità grazie alla quale continuano a vivere e attenuano il timore per i rischi che li assediano.

La produzione di una nuova fiducia diventa per Giddens una risorsa sociale fondamentale su cui basare i nuovi ordini post-tradizionali: la fiducia attiva è l'origine delle nuove forme di solidarietà sociali contemporanee, ed è solo tramite quest'ultima che si può costruire, secondo lui, un nuovo ordine sociale.

Un'altra importante differenza tra Beck e Giddens riguarda il concetto di “riflessività”. Nell'orientamento del primo, essa è causa riconducibile al moltiplicarsi dei rischi nelle

⁹⁸Cfr. Lupton D., *Il rischio. Percezione, simboli, culture*, Il Mulino, Bologna, 2003, pag. 85.

società contemporanee; per il secondo, invece, si è semplicemente sviluppata, rispetto al passato, una sensibilità più acuta ai pericoli, per cui, in realtà, non vi è stato alcun aumento dei rischi, ma essi sono solo considerati più minacciosi e pervasivi a causa del mutamento della loro natura.

La tarda modernità non è caratterizzata, secondo Giddens, da un incremento del numero dei rischi, ma quest'ultimi sono ritenuti più minacciosi e pervasivi in conseguenza di una trasformazione della soggettività.

La relazione, inoltre, tra riflessività e sistemi di sapere esperti è vista in modo quasi opposto da Beck e Giddens: secondo Beck, la riflessività consiste nella critica dei saperi esperti ed esprime sfiducia, anziché fiducia, nei confronti dei saperi sui pericoli ambientali, mentre per Giddens, la riflessività si sviluppa proprio attraverso tali saperi e presuppone che i profani confidino in essi e, in tal senso, diventa un medium sociale utile per riedificare la dimensione fiduciaria del sociale nei sistemi esperti.

Mentre Beck mette alla luce la contestazione riflessiva che gli individui rivolgono al sociale con un atteggiamento più critico, Giddens insiste, in particolare, sull'auto-riflessività, sulla riflessività applicata al corpo, al sé e alle relazioni.

Con l'intento di tracciare una nota conclusiva, Beck e Giddens analizzano la natura del rischio nella tarda modernità, dal punto di vista delle macrostrutture sociali, delle sue implicazioni politiche e dei conflitti che genera, secondo l'approccio del costruttivismo debole.

Il tratto di convergenza fra le riflessioni dei due autorevoli sociologi è che entrambi affrontano l'esame del rischio in relazione ai processi di modernizzazione e lo presentano come una delle preoccupazioni principali delle società contemporanee. Ritengono che i rischi assumano nelle società tardo moderne caratteristiche nuove ed inedite e che le loro conseguenze potenziali minaccino di estendersi nello spazio come mai prima e di prolungarsi illimitatamente nel tempo.

Tra similitudini e differenze è possibile, in definitiva, affermare che le tesi di Ulrich Beck e Anthony Giddens sulla natura del rischio nelle società contemporanee hanno esercitato una profonda influenza sulla sociologia, risultando, negli anni successivi alla loro presentazione, particolarmente feconde e stimolanti.

I.7 L'analisi del rischio di Luhmann

L'utilizzo e lo studio della categoria concettuale del rischio si inserisce all'interno delle osservazioni sul "moderno" del sociologo di Bielefeld e della sua ampia e complessa produzione teorica.

Luhmann dedica al rischio un'opera intera cercando di chiarire i motivi per cui il concetto diventa rilevante nella descrizione del recente sviluppo della società moderna.⁹⁹

Prima di affrontare l'analisi del rischio, si rende necessario richiamare, per sommi capi, i principali concetti della teoria luhmanniana dei sistemi. Luhmann descrive la società moderna come un sistema sociale autoreferenziale ed auto poietico che pone in essere, attraverso selezioni e chiusure mirate al trattamento della complessità ambientale, un processo evolutivo che produce l'aumento progressivo della sua complessità interna e la conseguente implementazione di nuovi ordini emergenti.

Il meccanismo che permette l'evoluzione di questo processo è la differenziazione funzionale, cioè la formazione all'interno del sistema sociale di sistemi parziali autoreferenziali che si fondano, attraverso la reintroduzione all'interno del sistema della originaria differenza tra sistema e ambiente, sull'acquisizione di un codice specifico e di specifiche funzioni da svolgere a livello sistemico.¹⁰⁰

L'evoluzione della modernità sarebbe caratterizzata, secondo il Nostro, dalla differenziazione di un sistema sociale in un numero di sistemi parziali non più gerarchicamente interconnessi fra di loro, e da un grande mutamento strutturale e cioè il passaggio da una differenziazione sociale pre-moderna di tipo stratificatorio a una differenziazione moderna invece di tipo funzionale.

Tale mutamento strutturale ha provocato la perdita di rilevanza di tutte quelle distinzioni (alto/basso, centro/periferia, simmetrico/asimmetrico, etc.) che fondavano gli ordini delle società precedenti e, in particolare, la perdita di ogni centro regolatore del sistema sociale, ed è nell'emergenza di questa articolazione morfologica complessa, priva di una architettura gerarchica, che si fonderebbe la natura rischiosa della società tardo-moderna.

⁹⁹ Cfr. Luhmann N., *Sociologia del rischio*, Mondadori, Milano, 1996, pag. 90.

¹⁰⁰ Ivi, pag. 92.

Luhmann afferma che *“la complessità nell’accezione indicata vuol dire necessità di selezione, necessità di selezione vuol dire contingenza, contingenza significa rischio”*¹⁰¹.

Luhmann concorda, in questo senso, con Beck e Giddens sulla natura incerta e rischiosa della società contemporanea ma considera la presenza del rischio come una necessità ineluttabile, in quanto finalizzata alla creazione di ordini emergenti.

La natura rischiosa, incerta e complessa della società contemporanea ha a che fare con il concetto, fondamentale nella teoria luhmanniana, di “senso”. Il senso per Luhmann è un prodotto dell’evoluzione dei sistemi psichici e sociali ed è la selezione della pluralità di rimandi che contiene l’ambiente, in quanto è la modalità fondamentale che consente l’esperienza della realtà e la messa in ordine dell’esperire di tutto ciò che contestualmente si presenta come attuale e potenziale.

Il senso è una sorta di grande riserva simbolica di significati, sempre eccedente rispetto al sistema che li attualizza: come spiega Luhmann, il senso è *“un medium, che viene prodotto tramite un eccesso di rimandi ad altre possibilità. In fondo ogni senso si basa sulla distinzione fra attualità e potenzialità, perciò l’attuale è sempre così come è, e nel mondo è sempre dato contemporaneamente ad altre attualità...”*¹⁰²

Il senso è, dunque, una forma di elaborazione di esperienze di eventi che vengono letti e interpretati in base agli stati di un sistema, selezionandone alcuni invece di altri, creando, in questo modo, l’informazione, intendendo per essa l’esperienza di qualcosa per definizione irripetibile che costituisce l’unità dei processi di relazione sistema/ambiente.¹⁰³

Il senso, in quanto “eccedenza di possibilità”, insopprimibile ridondanza rispetto a ogni sistema, costituisce una vitale necessità evolutiva e requisito fondamentale per ogni innovazione e trasformazione e accresce, in questo senso, la complessità e l’incertezza diffusa della società contemporanea.

La modernità ha segnato il passaggio da una situazione data, naturale, in cui erano le “forme dell’essere” a determinare il futuro a una situazione in cui sono le singole decisioni a determinarne lo sviluppo.

La società moderna percepisce il suo futuro sotto forma di rischio presente ed il rischio è, dunque, una modalità di trattamento del futuro che si fa sempre più incerto a causa della

¹⁰¹ Cfr. Luhmann N., *Sistemi sociali*, Il Mulino, Bologna, 1990, pag. 95.

¹⁰² Cfr. Luhmann N., *Sociologia del rischio*, Mondadori, Milano, 1996, pag. 27.

¹⁰³ Cfr. Luhmann N., *Funzione della religione*, Morcelliana, Brescia, 1982, pp. 66-67.

crescente complessità del sistema. La decisione, in quanto selezione di senso, è un aspetto centrale nella definizione del rischio da parte di Luhmann, in quanto ogni decisione si costituisce e si può solo costituire nella fattispecie del rischio e qualunque decisione, sempre carica di rischio, non si sottrae alla condizione per cui non esiste nessun comportamento esente da rischi.¹⁰⁴

La società moderna offre una complessità e una ricchezza di alternative di scelta fino ad ora impensabili, che rendono impossibile la raccolta e l'analisi di tutte le informazioni per valutare con precisione, secondo logiche causali o modelli razionali, l'esatto decorso dei fatti.

Seguendo la legge delle forme di Spencer Brown, il Nostro definisce la forma del rischio attraverso la distinzione tra rischio e pericolo. Tale distinzione utilizza il concetto di attribuzione che si pone sul piano dell'osservazione di secondo ordine, cioè osservando ora come un altro osservatore compie le sue attribuzioni, per esempio se attribuisce all'interno o all'esterno (relativamente a se stesso e ad altri), a fattori costanti o a fattori variabili, a strutture o a eventi, a sistemi o a situazioni. La distinzione presuppone che sussista l'incertezza in riferimenti a dei danni futuri: il termine "pericolo" implica l'attribuzione dell'eventuale danno a fattori esterni, e quindi all'ambiente, mentre quello di "rischio" implica che il danno sia visto come conseguenza della decisione.¹⁰⁵

Questo schema presuppone implicitamente che vi sia un interesse di fondo a cercare la sicurezza, ma se nelle società più antiche veniva prevalentemente sottolineata la dimensione del pericolo di fronte alla presenza di una minaccia, nelle società moderne viene valorizzata quella del rischio. Marcare il lato della dimensione del pericolo fa dimenticare i profitti ai quali si potrebbe mirare con delle decisioni rischiose, mentre marcare il lato del rischio significa aprirsi ad un possibile incremento di opportunità. Il rischio rappresenta, per Luhmann, una costante nella società contemporanea, in quanto ogni decisione si costituisce e si può solo costituire nella fattispecie del rischio e qualunque decisione, sempre carica di rischio, non si sottrae a questa condizione.

La società moderna offre una complessità e una ricchezza di alternative di scelta fino ad ora impensabili, che rendono impossibile la raccolta e l'analisi di tutte le informazioni per

¹⁰⁴ Cfr. Luhmann N., *Sociologia del rischio*, Mondadori, Milano, 1996, pag. 38.

¹⁰⁵ Ivi, pp. 31-36.

valutare con precisione, secondo logiche causali o modelli razionali, l'esatto decorso dei fatti.

Il principio della razionalità "perfetta" è alla base del concetto di *homo oeconomicus*, pienamente responsabile e perfettamente consapevole delle proprie capabilities utili alla propria autorealizzazione: il problema che il possesso delle proprie risorse per la gestione individuale e individualizzata del rischio, non sono equamente distribuite.

I.8 La società dell'incertezza di Bauman

Dall'esame delle precedenti riflessioni, emerge come il rischio, che implica la necessità di scegliere nell'ambito di una società che è diventata incerta e insicura, sia diventato un concetto interpretativo importante dell'attuale crisi del legame sociale, causata dallo sfaldamento dei legami collettivi a totale vantaggio della libertà individuale e dal rapporto sempre più problematico tra la sfera privata e la sfera pubblica della vita sociale, che produce un forte senso di disagio soggettivo e sociale.

Zygmunt Bauman, al pari di Beck e di Giddens, ritiene che la modernità avanzata sia caratterizzata da una profonda incertezza, che le epoche precedenti non avevano mai conosciuto.

Il sentimento di insicurezza, così come l'incertezza, la paura, il rischio, sono altrettante categorie interpretative che da circa un trentennio i sociologi utilizzano per analizzare la "seconda modernità" e i processi di globalizzazione ad essa connessi. Il teorico della "società liquida" definisce infatti la società contemporanea come la "*società dell'incertezza*" in cui i tratti principali sono il senso di incertezza, insicurezza, smarrimento, inquietudine, precarietà:

*"Le più infauste e dolorose tra le angustie contemporanee sono rese perfettamente dal termine tedesco Unsicherheit che designa il complesso delle esperienze definite nella lingua inglese uncertainty (incertezza), insecurity (insicurezza esistenziale) e unsafety (assenza di garanzie di sicurezza per la propria persona, precarietà)"*¹⁰⁶. I tre diversi termini che, secondo Bauman, rappresentano le tre condizioni della sicurezza di sé e della fiducia in sé e che, caratterizzano in negativo, per default, la società liquida "dopo-moderna", sono: *security*, ovvero la sicurezza esistenziale che ci garantisce che ciò che è stato conquistato e conseguito rimarrà in nostro possesso; *certainty*, ovvero la certezza di essere nel giusto attraverso la possibilità di discernere tra ciò che è ragionevole e ciò che è sciocco, ciò che è degno di fede da ciò che è ingannevole, il bene dal male; *safety*, ovvero la sicurezza personale, l'incolumità, del nostro corpo e delle sue estensioni (i nostri beni, la nostra famiglia, i nostri vicini).¹⁰⁷

¹⁰⁶ Cfr, Bauman Z., *La solitudine del cittadino globale*, Feltrinelli, Milano, 2000, pag. 13.

¹⁰⁷ Ivi, pp. 24-25.

Queste tre dimensioni della sicurezza sono messe oggi, irrimediabilmente, in crisi rispettivamente dal liberismo economicoglobale, dalla pluralità e contraddittorietà delle interpretazioni del mondo e dall'esposizione percepita a crescenti pericoli e minacce alla propria incolumità fisica.¹⁰⁸

L'insicurezza, che Bauman esprime col termine tedesco di *Unsicherheit* e che comprende tutte e tre le dimensioni citate, determina una condizione diffusa di sfiducia tormentosa, la consapevolezza dell'incontrollabilità delle scelte e la correlata tendenza a sfuggire le responsabilità, e infine, una forte difficoltà nella costruzione dell'identità personale a causa delle molteplicità dei ruoli che gli individui sono costretti a svolgere nella società contemporanea.¹⁰⁹

La fonte dell'incertezza per Bauman è innanzitutto rintracciabile nella difficoltà di tradurre le preoccupazioni private in cause comuni e, inversamente di identificare e mettere in luce le questioni pubbliche nei problemi privati, e cioè nella crisi strutturale dei legami intessuti tra la vita pubblica e la vita privata. L'insicurezza sociale è l'incertezza dovuta all'incapacità di progettare liberamente la propria "carriera di vita", una sorta di sensazione di inadeguatezza a definire coerentemente la propria autonomia sociale.

A settant'anni dall'analisi di Freud "*la libertà individuale - scrive Bauman - regna sovrana; è il valore in base al quale ogni altro valore deve essere valutato e la misura con cui la saggezza di ogni norma e decisione sovra-individuale va confrontata*"¹¹⁰. Siamo nel tempo della *deregulation* dove il principio di piacere regna sovrano. Così: "gli uomini e le donne postmoderni scambiano una parte delle loro possibilità di sicurezza per un po' di felicità". E "il disagio della postmodernità nasce da un genere di libertà nella ricerca del piacere che assegna uno spazio troppo limitato alla sicurezza individuale": "*Se la noia e la monotonia pervadono le giornate di coloro che inseguono la sicurezza, l'insonnia e gli incubi infestano le notti di chi persegue la libertà. In entrambi i casi, la felicità va perduta*"¹¹¹. Se per Freud il disagio della civiltà nasceva dall'ordine e dalla regolazione con cui l'uomo civile scambiava una parte delle sue possibilità di felicità per un po' di sicurezza, nella

¹⁰⁸ Cfr. Gallino L., *Globalizzazione e disuguaglianze*, Laterza, Roma-Bari, 2000; cfr. Lyotard J.-F., *La condizione postmoderna*, tr. it. Feltrinelli, Milano, 1981; cfr. Battistelli F., "Sicurezza, sicurezze", in Battistelli F., *La fabbrica della sicurezza*, Angeli, Milano, 2008, pp. 15-46.

¹⁰⁹ Cfr. Bauman Z., opera citata, pag. 14.

¹¹⁰ Cfr. Bauman Z., *La società dell'incertezza*, Il Mulino, Bologna, 1999, pag. 9.

¹¹¹ Ivi, pag. 10.

società della post-modernità liquida, l'imperativo sono la libertà assoluta e il dovere di consumare.

La società attuale è incerta nella misura in cui le appartenenze sociali e l'ordine simbolico strutturale sono caduti: il soggetto si trova a navigare a vista, in una parossistica affermazione del Sé. In questo senso "gioca": Ogni gioco prevede vincitori e vinti ma nel gioco della libertà - segnala argutamente Bauman - le cose si fanno più complesse: "*Chi ha perso si consola con la speranza di vincere la prossima volta, mentre la gioia del vincitore è offuscata dal presentimento della perdita*"¹¹². Per entrambi la libertà significa che nulla è stabile ma tutto è incerto. Ma l'incertezza è portatrice di messaggi differenti: ai perdenti dice che non tutto è ancora perduto (così continuano a giocare trasformandosi in carnefici di se stessi), mentre ai vincenti sussurra che ogni trionfo è precario.

Bauman aggiunge che "...*Nella nostra società liquido-moderna di consumatori, l'industria dello sfratto/sostituzione/smaltimento/liberazione è una delle poche attività commerciali a cui sia garantita una continua crescita e che risulti immune dalle bizzarrie dei mercati dei consumatori. Questa attività, dopotutto, è assolutamente indispensabile affinché i mercati siano in grado di procedere nell'unico modo in cui essi sono capaci di agire: passando da una serie all'altra di territori di caccia a mano a mano che il loro sfruttamento si è esaurito*".¹¹³

Nel quadro di quanto descritto, si inserisce il processo di *privatizzazione dei rischi*, per cui è sempre più crescente, come osserva Bauman, la difficoltà di tradurre le preoccupazioni private in cause comuni e, inversamente di identificare e mettere in luce le questioni pubbliche nei problemi privati.

La riproduzione delle condizioni della vita sociale non è più conseguita con strumenti societari e collettivi, ma è in gran parte privatizzata, sottratta al dominio delle politiche statali e delle decisioni pubbliche, per cui si richiede sempre più all'individuo di trovare risposte private a problemi che sono socialmente prodotti e che meriterebbero, per la loro natura, una soluzione collettiva.¹¹⁴ L'arte di trasformare i problemi privati in questioni pubbliche corre il rischio di cadere in disuso e di essere dimenticata; il modo in cui si

¹¹² Ivi, pag. 11.

¹¹³ Cfr. "Zygmunt Bauman. Conversazioni sull'educazione" pubblicato sul sito web www.doppiozero.com;
<http://www.doppiozero.com/materiali/fuori-busta/zygmunt-bauman-conversazioni-sull%E2%80%99educazione>

¹¹⁴ Cfr. Bauman Z., opera citata, pp. 108-109.

definiscono i problemi privati rende estremamente difficile la loro “agglomerazione” e, quindi il loro cementarsi in una forza politica.

Il processo di individualizzazione e della privatizzazione dei rischi, per cui si richiede all'individuo di gestire responsabilmente e senza protezioni collettive, come abile imprenditore di sé stesso, acquista anche per Bauman una rilevanza centrale. Alla privatizzazione della gestione dell'incertezza corrisponde la forza del mercato che riempie lo spazio lasciato libero dai sistemi collettivi di protezione. Con la riduzione dei sistemi di sicurezza sociale e il sorgere di forme neoliberali di governo, si afferma l'idea che l'individuo deve essere capace di costruire e di controllare autonomamente la sua vita, evitando, quanto più possibile, il ricorso a risorse previdenziali e collettive. I singoli devono distinguersi tramite una disponibilità esplicita al rischio e allo stesso tempo portare avanti una gestione previdente del rischio: sulla stessa linea si pone Thomas Lemke, sociologo tedesco e attento studioso dei temi della governamentalità e della biopolitica, nel momento in cui scrive che alla “ritirata dello Stato” corrispondono l'appello all'auto-responsabilità, alla cura di se stessi e all'acquisizione di competenze di auto-regolazione da parte dei soggetti individuali e collettivi: l'idea preponderante è che i cittadini diventano consumatori ed imprenditori di se stessi, che sono tenuti a fare delle scelte e a rispondere pienamente delle conseguenze di queste scelte, nella costruzione e nel controllo autonomo della propria vita, senza ricorrere a risorse previdenziali e ad apparati terapeutici statali.¹¹⁵

Il problema è che tale soggetto “imprenditore di sé stesso”, responsabile e autodeterminato, figlio dell'attuale modernità, che, secondo Bauman, ha trasformato da cittadino politico in semplice consumatore, si muove nelle sabbie mobili di una società liquida, incerta e insicura per assumere personalità multiple e per rincorrere scopi multipli, e l'idea, quindi, che la nostra società produca una maggiore libertà individuale risulta puramente illusoria.¹¹⁶

E' chiaro che l'idea della precarietà dell'esistenza è sempre stata presente nel corso della storia dell'umanità e Bauman lo fa notare ripercorrendo le varie spiegazioni che la cultura umana ha elaborato per giustificare tale precarietà.

¹¹⁵ Cfr. Lemke T., *Biopolitica e neoliberalismo Rischio, salute e malattia nell'epoca post-genomica*, Università di Bari, 20 aprile 2007, pag. 6; cfr. <http://www.sinistrainrete.info/pdf/Lemke%20traduzione%20-%20Biopolitica%20e%20neoliberalismo.pdf>

¹¹⁶ Bauman scrive che l'effetto principale della modernità è stato quello di trasformare il cittadino politico in semplice consumatore: cfr. Bauman Z., *La solitudine del cittadino globale*, Feltrinelli, Milano, 2000, pag. 14.

Prima dell'avvento della modernità si era affermata una strategia "eteronoma", che riteneva la vita comunque importante per l'esistenza eterna che segue la morte, dando così un senso all'insicurezza e all'instabilità del vivere. Con la modernità si affermò, invece, una giustificazione che Bauman definisce "eteronoma-autonoma", che risolveva il problema della precarietà postulando l'individuo come agente consapevole attraverso un ruolo all'interno di totalità durature come la famiglia prima e la nazione poi. Nel mondo contemporaneo, caratterizzato dalla perdita di potere del pubblico e dal crescente divario tra potere e politica dovuto all'implosione dei poteri economico, militare e culturale, sia la famiglia che la nazione hanno progressivamente perso la loro funzionalità in tal senso: la famiglia tende a disgregarsi molto più facilmente che in passato e i processi di globalizzazione hanno ridimensionato il potere e l'influenza delle nazioni. La prospettiva, quindi, di costruire una comunità duratura ed extratemporale diventa sempre più un'utopia, e *l'insicurezza tende ad essere trasferita sull'io, sul singolo individuo*, ed è proprio quest'ultimo, come si vedrà nel prosieguo della presente tesi, uno degli snodi teorici attraverso cui si dipana l'analisi dell'oggetto di ricerca identificato nel consumo di gioco d'azzardo e di gioco d'azzardo patologico nel contesto italiano degli ultimi anni.¹¹⁷

Aluisi Tosolini, dirigente scolastico esperto di problematiche interculturali, cultura postmoderna e linguaggi dei new media, scrive che il soggetto che si sente inadeguato, personalmente inadeguato, sarà certamente ansioso di cogliere le molteplici proposte che il mercato propone, senza alcuna coercizione esterna e senza nessuna opera di indottrinamento ad opera di altri (d'altra parte, questa è la cifra della ragione neoliberale) per poter migliorare tale sentimento di inadeguatezza.¹¹⁸

Bauman cita, a titolo esemplificativo, la cura del corpo (a cui dedica un intero saggio: il corpo come compito)¹¹⁹: il corpo non deve più essere abile al lavoro (come avveniva nel tempo moderno e come ancora si ostinano a certificare gli uffici di leva: abile e arruolato, oppure "revisione" - come le automobili!!! - o riformato - che si declina con riformatorio....: tanto per dire come le fabbriche dell'ordine siano sopravvissute alla fine del loro tempo) ma deve essere un capace recettore di sensazioni. La cura del corpo esige, quindi, la legge del fitness, della palestra, della necessità di accogliere e assimilare nuove stimolazioni, di fare

¹¹⁷ Ivi, pp. 15 e 16.

¹¹⁸ Cfr. recensione di Tosolini A. di Bauman Z., *La società dell'incertezza*, Il Mulino, Bologna, 1999, sul sito web www.pavonerisorse.it; <http://www.pavonerisorse.it/vacanze/BAUMAN2.html>

¹¹⁹ Cfr. Bauman Z., opera citata.

raccolta di sensazioni, le quali vanno sempre rinnovate: non ci si può fermare mai, al punto che, contraddittoriamente, il fine diventa la ricerca delle sensazioni per le sensazioni non per quello che ognuna di essa sarebbe capace di offrire: le spasmodiche corse insensate, il non fermarsi mai, il non gustare nulla, il correre, il consumo di maggiori esperienze possibili, il maggior numero di “like” su Facebook, la dismisura come cifra del capitalismo contemporaneo, sono le conseguenze dirette di tale affidamento (e di assoggettamento) al mercato, che produce quella che Deleuze e Guattari, nell’*Anti-Edipo*, chiamano “economia politica immanente” fondata sulla *macchina desiderante*, dove il desiderio è riconosciuto ontologicamente (ed economicamente) come forza produttiva.¹²⁰

La crescente individualizzazione sociale dei rischi è evidente anche nel recente saggio di Bauman “*Il demone della paura*”, in cui proseguendo le proprie riflessioni contenute nell’opera “*Paura liquida*” indaga la tipologia delle paure postmoderne: anche la gestione delle paure è in larga parte privatizzata e sottratta al dominio di luoghi “pubblici” di riferimento capaci di interpretare e fornire senso ai progetti individuali. La protezione dai rischi era il nucleo centrale dello Stato sociale moderno, o come direbbe Castel, della “società salariale fordista” e le politiche tradizionali di assicurazione contro le sventure prodotte sugli individui dalla società, sono abbandonate, o fortemente ridotte. Ciò implica che ora sono i singoli individui che devono ideare, cercare, adottare soluzioni attraverso azioni solitarie, “potendo contare su strumenti e risorse palesemente inadeguati all’impresa”¹²¹.

Michel Foucault, sulle orme del *Panopticon* di Jeremy Bentham, sostiene che tutte le istituzioni della modernità erano fabbriche dell’ordine e della certezza: scuole, ospedali, eserciti, svolgevano il ruolo di definire l’idoneità sociale degli individui e, in caso di inidoneità, doveva provvedere a isolare tali individui in apposite istituzioni totalitarie (manicomi, prigioni, ecc). Nel tempo della postmodernità non esistono più istituzioni simili o, perlomeno, quelle esistenti sono attraversate da mortali metastasi. Oggi l’incertezza non viene più vinta dalla fabbriche dell’ordine della modernità ma deve essere vinta da ogni individuo con i propri mezzi; il timore della devianza (oggi non esiste più devianza: non esistendo più alcun faro dell’ordine tutto è permesso) è sostituito dalla paura della inadeguatezza. La cifra dell’inadeguatezza è riassumibile nei termini seguenti: incapacità di

¹²⁰ Cfr. Deleuze G. e Guattari F., *L’anti-Edipo: capitalismo e schizofrenia*, Einaudi, Torino, 2002.

¹²¹ Cfr. Bauman Z., *Il demone della paura*, Laterza, Roma-Bari, 2014, pag. 21.

acquisire la forma e l'immagine desiderate, difficoltà di rimanere sempre in movimento, difficoltà a mantenersi sempre flessibili e pronti ad assumere modelli di comportamento differenti, di essere allo stesso tempo argilla plasmabile e abile scultore. Tra le conseguenze del venir meno delle figure del sovrintendente, del capo, dell'insegnante (classiche figure dell'ordine moderno), la più importate riguarda il fatto che con loro sparisce anche la loro capacità di liberare dal peso della responsabilità. Se spariscono le fabbriche ed i sacerdoti dell'ordine ognuno è responsabile di se stesso, delle sue azioni, ogni individuo diventa, quindi, "controllore di se stesso".

Il soggetto della società liquida "dopo-moderna" appare formalmente libero, ma nella prigione che si è costruito lui stesso.¹²²

E' il processo di individualizzazione e di privatizzazione dei rischi che emerge come snodo teorico centrale dalla lettura e dall'analisi dell'opera di Bauman e che si rivela, ai fini del presente lavoro di tesi, uno dei principali spunti interpretativi che, integrato con i contributi degli Autori finora affrontati come Beck e Giddens, si rivela utile ai fini del tema oggetto della presente ricerca.

Il processo di individualizzazione si accompagna ed è determinato, inoltre, a quello di *de-istituzionalizzazione della vita sociale*, e cioè la crisi di quelle istituzioni e di quei dispositivi di protezione che garantivano nella prima modernità e nella società salariale fordista, l'attualizzarsi (seppur sempre in modo problematico) del rapporto individuo-società. La problematicità sostanziale di questo rapporto, che si presenta anche come crisi delle istituzioni moderne, fa emergere in maniera forte il problema dell'identità che diventa, piuttosto che uno status acquisito per diritto una volta per tutte, un processo di identificazione e una "lotta" individuale per il proprio riconoscimento sociale.¹²³

La riflessione sulla natura di questa crisi e sulla perdita di capacità dei sistemi tradizionali di protezione della società salariale fordista, attraverso la lettura delle opere di Robert Castel e l'esame dei suoi concetti di vulnerabilità e di *désaffiliation*, sarà al centro del secondo capitolo.

¹²²Cfr. recensione di Tosolini A. di Bauman Z., *La società dell'incertezza*, Il Mulino, Bologna, 1999, sul sito web www.pavonerisorse.it; <http://www.pavonerisorse.it/vacanze/BAUMAN2.html>

¹²³ Cfr. Chicchi F., *Derive sociali. Precarizzazione del lavoro, crisi del legame sociale ed egemonia culturale del rischio*, Angeli, Milano, 2001, pag. 65.

II La vulnerabilità sociale

II.1 Cosa significa essere vulnerabili

Il filo rosso che accomuna le riflessioni della prima parte del presente capitolo, basate principalmente sull'analisi del pensiero di Bauman, Beck e Giddens, è il processo di "individualizzazione" che genera una soggettività fortemente privatizzata e sempre più sganciata dalle appartenenze collettive e da un luogo "pubblico" di riferimento capace di interpretare e fornire senso ai progetti individuali.¹²⁴

In conseguenza alla spinta sociale all'individualizzazione, l'individuo deve diventare l'artefice della propria biografia e del proprio destino, assumendo nuove capacità, soggettività multiple e mutevoli e rinunciando a contare sulle aspettative legate alla condizione sociale di partenza. Mentre, in passato, nelle società della prima modernità, il destino degli individui poteva essere considerato pre-strutturato dalla collocazione sociale di appartenenza, il corso della vita è ora concepito come flessibile e aperto, modellato solamente dagli sforzi individuali. Da un lato, il processo di individualizzazione porta l'individuo alla libertà di scegliere, quindi di rischiare, mentre, dall'altro, esiste la pressione a conformarsi a richieste interiorizzate; da una parte, l'individuo è l'imprenditore di sé stesso nel quadro di infinite possibilità di scelta, e dall'altra, dipende da condizioni che sfuggono del tutto al nostro controllo: il tutto nel quadro della società del rischio, in un contesto storico e sociale caratterizzato da incertezza, smarrimento, inquietudine, mancanza di riferimenti dotati di senso.

Il rischio diviene "privatizzato" poiché, riprendendo ancora una volta le parole di Bauman, è sempre più crescente la difficoltà di tradurre le preoccupazioni private in cause comuni e, inversamente di identificare e mettere in luce le questioni pubbliche nei problemi privati: la riproduzione delle condizioni della vita sociale non è più conseguita con strumenti societari e collettivi, ma è in gran parte privatizzata, sottratta al dominio delle politiche statali e delle decisioni pubbliche, per cui si richiede sempre più all'individuo di trovare risposte private a problemi che sono socialmente prodotti e che meriterebbero, per la loro natura, una soluzione collettiva.

¹²⁴ Il processo di individualizzazione del soggetto moderno è posto in evidenza anche dagli scritti di altri autori come Lash e Gauchet che, per l'economia del presente lavoro di tesi, non verranno affrontati. Verranno invece analizzate le riflessioni di Robert Castel sull'individuo "*par défaut*" e lo sgretolamento dei sistemi tradizionali di protezione propri della società salariale fordista.

Di fronte a tali contraddizioni sistemiche, l'individuo contemporaneo è costretto a tendere verso soluzioni private, finendo il più delle volte a consumare la propria ansia in solitudine, con un'autonomia apparentemente vasta ma, sostanzialmente limitata, perché *“l'autonomia di chi è sprovvisto di risorse adeguate diventa un'indipendenza illusoria: un'indipendenza senza autonomia”*.¹²⁵

Il problema è che la contraddizione sistemica e il rischio maggiore, nella società contemporanea attraversata dalla grave crisi-economica finanziaria iniziata nel 2007, sono proprio quelli di diventare poveri.

Nella società contemporanea la povertà rappresenta un rischio potenziale per molti, che diviene condizione reale per pochi. Letraiettorie di impoverimento sono legate alla crescente imprevedibilità dei corsi di vita, che secondo diversi studiosi sono sempre meno definibili in termini di appartenenza di classe e sempre più eterogenee e individualizzate.¹²⁶ L'estrema frammentarietà delle esperienze biografiche genera da un lato un aumento delle opportunità e delle libertà individuali, dall'altro una generale riduzione della sicurezza (economica, sociale, cognitiva) e una tendenza della società a scaricare sull'individuo le responsabilità relative al miglioramento o al peggioramento della propria condizione sociale.

Se le biografie individuali sono sempre più diversificate, lo stesso vale per le fenomenologie della povertà. Esiste un'ampia gamma di fenomeni che, con differenti livelli di gravità, colpiscono individui e famiglie nelle loro capacità di reperire le risorse necessarie a garantirsi un livello di vita considerato accettabile.

Per l'economia del presente lavoro di tesi, non si prenderanno in esame le vecchie e nuove povertà, né tantomeno le povertà estreme e l'esclusione sociale, ma si attuerà una riflessione sul concetto di vulnerabilità sociale, accompagnata ed integrata da un breve excursus sullo stato attuale del fenomeno nell'era della grande crisi economico-finanziaria, che, iniziata negli Stati Uniti d'America nel 2008 con il crollo dei mutui subprime, si è estesa, con veloce effetto domino, sui Paesi occidentali, e, in particolare, sull'Italia. Lo studio della vulnerabilità e delle sue cause strutturali ci consente di indagare sui normali processi di

¹²⁵ Cfr. Ceri P., *La società vulnerabile: quale sicurezza, quale libertà*, Laterza, Roma, 2003, pag. 20.

¹²⁶ Cfr. Beck 1992, Sennett 1998, Bauman 1999.

produzione e riproduzione delle disuguaglianze che agiscono ben prima di concretizzarsi in condizioni di esclusione sociale o povertà estrema.¹²⁷

I fenomeni della povertà e della vulnerabilità sociale, da sempre stati un problema centrale per la sociologia, hanno assunto dimensioni quantitative allarmanti dall'inizio della grande crisi economico-finanziaria iniziata nel 2007:

l'Italia è uno dei paesi maggiormente colpiti dalla recessione: nel periodo che va dal 2007 al 2012, il Pil pro capite è diminuito di 8,5 punti percentuali mentre i tassi di disoccupazione sono aumentati dal 6% al 10,7%.¹²⁸

L'OCSE rivela che nel nostro Paese le disuguaglianze tra ricchi e poveri superano la media europea; negli anni della crisi la cosiddetta "povertà ancorata" in Italia è aumentata di 3 punti, uno dei livelli più alti dell'intera area OCSE. Leggendo il Rapporto 2015, si scopre che il 20% della popolazione più ricca in Italia detiene il 61,6% della ricchezza del Paese calcolata in termini di ricchezza finanziari e non: il 60% della popolazione italiana quindi, deve dividersi il 17,4% della ricchezza nazionale e, più nello specifico, il 20% più povero deve accontentarsi dello 0,4%. L'Istituto riporta che in Italia il reddito medio percepito dal 10% più ricco della popolazione è stato di 11 volte superiore a quello percepito dal 10% più povero nel 2013.

L'aumento della dispersione tra i salari dei lavoratori è la causa principale della crescente disuguaglianza, secondo quanto confermato dall'OCSE, in quanto "*la principale fonte di diseguaglianza tra i redditi, quella che riguarda i redditi da lavoro, in Italia è cresciuta dello 0,65% tra il 2007 e il 2011*".¹²⁹

Nel nostro Paese, in controtendenza rispetto a ciò che è accaduto in altri Paesi OCSE, mentre diminuiva la componente di lavoratori impiegati full-time con contratti a tempo indeterminati aumentava la percentuale dei lavoratori cosiddetti atipici: nel 2013 il 40% dei lavoratori in Italia, a fronte di una media UE del 33%, lavora in part-time, con contratti a termine e come autonomi. L'OCSE stima che un lavoratore atipico guadagna circa il 25% in

¹²⁷Cfr. Benassi D. e Palvarini P, *La povertà in Italia. Dimensioni, caratteristiche, politiche*, Cendon Libri, Trieste, 2013, pp. 4-5.

¹²⁸ Cfr. Simone A., *Suicidi. Studio della condizione umana nella crisi*, Mimesis, Milano – Udine, 2014, pag. 98: la studiosa Anna Simone affronta in questo libro il legame tra la grande crisi economico-finanziaria iniziata nel 2007 e il fenomeno dei suicidi economici in Italia.

¹²⁹ Cfr. Rapporto 2015 sulle disuguaglianze in Italia realizzato dall'organizzazione per la cooperazione e lo sviluppo economico (Ocse) per il 2015; <http://www.oecd.org/italy/OECD2015-In-It-Together-Highlights-Italy.pdf>

meno all'ora di un lavoratore dipendente full-time e nel 53% dei casi il lavoratore atipico in Italia è anche l'unica fonte di reddito familiare.

Come pongono in evidenza numerosi studi ed indagini, durante l'ultimo decennio in Italia si è ampliato il divario di reddito tra i lavoratori a tempo indeterminato e quelli temporanei. Al di là dei dati statistici, ciò significa che la precarizzazione dei rapporti di lavoro è diventata la norma nel contesto nazionale e la quotidianità si fa normalmente "insicura".

Secondo Robert Castel la precarizzazione si sviluppa attraverso:

- a) la "destabilizzazione" di chi era stabile (ovvero parte della classe operaia integrata e i salariati della classe media);
- b) la "installazione nella precarietà" di una vasta massa di occupati atipici e di disoccupati che alternano lavoro a non lavoro (i giovani ad esempio);
- c) la creazione di una popolazione "sovranumeraria" di soggetti che non trovano collocazione occupazionale a causa della carenza di domanda di lavoro (come i disoccupati di lunga durata, i titolari di assistenza di lungo corso, etc).

Sul piano delle relazioni primarie, si è assistito "alla perdita graduale di densità delle reti familiari e di sociabilità" poiché le relazioni familiari si sono fatte più instabili e meno scontate. Avanzano nuove forme di convivenza (famiglie unipersonali, monoparentali etc.) e anche la forma nucleare di famiglia, ove persiste, subisce importanti processi di riorganizzazione interna: a causa dell'ingresso delle donne nel mondo del lavoro, ma anche per via di fenomeni (tipici della famiglia mediterranea) come l'allungamento della permanenza dei figli entro le mura domestiche, il diffondersi ed il perdurare di ulteriori ed intense domande di cura, come quelle degli anziani non autosufficienti.¹³⁰

Il tratto dominante dell'attuale società post-fordista pare essere, allora, quello della *vulnerabilità sociale*, fenomeno al centro di numerosi studi sociologici e che presenta, a nostro personale avviso, il rischio di divenire un concetto "passe-partout" o un vasto contenitore di situazioni, percezioni ed elementi tra loro eterogenei e differenti.

Il concetto di *vulnerabilità sociale* si differenzia da quello di povertà o emarginazione e rimanda all'eventualità sempre più frequente, e connotata dal punto di vista generazionale, di non riuscire più ad entrare nelle grandi reti di protezione collettiva e pubblica che hanno caratterizzato le società affluenti dal secondo dopoguerra agli anni '80. L'incrocio tra

¹³⁰ Cfr. Ranci C., "Fenomenologia della vulnerabilità sociale", in *Rassegna italiana di sociologia*, n. 4, pag. 532.

precarizzazione del lavoro, perdita graduale della densità delle relazioni familiari e inefficienza delle istituzioni preposte alla protezione sociale provoca la vulnerabilità. Essa non rappresenta lo stadio finale del disagio bensì stadi intermedi rispetto ad esso, ed è caratterizzata soprattutto dall'incertezza della situazione e dalla difficoltà di compiere delle scelte per il futuro.

Ranci definisce la vulnerabilità sociale come *“una situazione di vita in cui l'autonomia e la capacità di autodeterminazione dei soggetti è permanentemente minacciata da un inserimento instabile dentro i principali sistemi di integrazione sociale e di distribuzione delle risorse.”* Essa sorge dunque all'incrocio tra instabilità dei ruoli sociali ricoperti, debolezza delle reti sociali in cui si è inseriti, difficoltà di sviluppare strategie appropriate di fronteggiamento delle situazioni critiche e frammentazione dell'identità personale.¹³¹

Vulnerabilità deriva da *“vulnus”* che significa ferita grave: in tal senso Pieretti mette in guardia su come l'etimologia della parola può essere fuorviante da quello che è il suo reale significato. L'immagine della *“ferita grave”* è assai distante dal concetto di *microfratture* e più vicino a quello di trauma o evento traumatico. Gli studi condotti da Pieretti sulle povertà e sulle povertà urbane estreme hanno posto in evidenza come i concetti di trauma e di evento traumatico possano proporre un legame troppo deterministico di causa/effetto nell'analisi dei processi di impoverimento e di disagio, i quali si producono piuttosto secondo microfratture, difficilmente percepite sia dall'esterno che dai soggetti stessi. L'attuale società è sempre più contraddistinta da stati di malessere che per un lungo periodo possono rimanere latenti, intimi ed interni alla personalità dei singoli soggetti, e seguire logiche poco conosciute e difficilmente individuabili.¹³² Personalmente ritengo che il concetto di microfratture sia molto pertinente con l'analisi della vulnerabilità sociale, in quanto quest'ultima implica uno stato di malessere più o meno latente, continuo e quotidiano proprio perché legato ad una quotidiana pratica di creazione del rischio e dell'incertezza che fonda l'attuale assetto societario post-fordista.

Il punto centrale è che nelle società post-fordiste, quali emergono dalle crisi delle società industriali, è che cresce l'area della popolazione che risulta versare in situazioni di vulnerabilità, cioè in situazioni che sono caratterizzate da fragili orizzonti, in cui c'è

¹³¹ Cfr. Ranci C., opera citata, pag. 546.

¹³² Cfr. Francesconi C., *“Segni” di impoverimento. Una riflessione socio-antropologica sulla vulnerabilità*, Angeli, Milano, 2003, pp. 36-37.

incertezza e sensazione di perdita di controllo, anche se non è presente un disagio conclamato. L'idea di vulnerabilità sembra racchiudere diversi aspetti come la cronicizzazione, la quotidianizzazione e la familiarizzazione dell'incertezza: essa sussume il rischio, che, come più volte affermato, è divenuto il leitmotiv culturale della società anomica contemporanea¹³³.

Numerosi autori hanno rilevato come, per effetto delle recenti trasformazioni sociali e del mercato del lavoro, gli individui vivano in uno stato crescente di ansia generalizzata, di perdita di progettualità personale e professionale, dovuta alla forte flessibilità ed alla frammentazione dei percorsi lavorativi.

Molti analisti, a partire da metà anni '90, come Robert Castel, Pierre Rosanvallon e, più recentemente, in Italia, Costanzo Ranci, Chiara Saraceno e Massimo Paci hanno individuato il nucleo del processo che genera questa situazione di vulnerabilità. Tutti questi autori sottolineano che quello che è in gioco è il “*cambiamento della natura dei rischi sociali*”.

I rischi sociali tradizionali, quelli per cui erano predisposti gli assetti del welfare a base industriale di tipo fordista, potevano essere configurati come elementi aleatori e circoscritti nel tempo, ovvero eventi che possono colpire incidentalmente la vita delle persone “normali”, trascinandole in una situazione “anormale” per un periodo di tempo circoscritto: si trattava, dunque, di rischi intesi come pericoli che irrompono dall'esterno improvvisamente, generando una situazione di forte disagio che va corretta oppure ha esiti catastrofici.

Oggi questi rischi tradizionali sono sostituiti da altri tipi di rischio che diventano uno stato stabile della vita quotidiana. L'insicurezza e la quotidianizzazione dei rischi sono diventate un dato familiare: non si può affrontare la vita normale (procurarsi un reddito, cercare un lavoro, fare dei figli, sposarsi, mettere su casa) senza esporsi a dei rischi.

Anche nei modelli di società più tradizionale, anche in quelli di tipo industriale a base fordista, alcuni settori della popolazione erano costretti a «familiarizzare con i rischi». Il rischio rappresentava una dimensione di vita quotidiana sia per le persone che si trovavano ai vertici della stratificazione sociale, sia per quelle che stavano alla sua base.

Nelle società fordiste la condizione normale di vita esposta al rischio, ai vertici della stratificazione sociale, è quella degli imprenditori che traggono la ragione del loro profitto

¹³³ Cfr. Chicchi F., *Derive sociali*, Angeli, Milano, 2001, pag. 66

proprio dal fatto di assumersi il compito e l'onere di investire in modo innovativo le loro risorse in opportunità rischiose. Al lato opposto della stratificazione sociale, si situano le condizioni di vita dei gruppi marginali che per scelta, o per necessità, vivono secondo forme di vita che si discostano da quelle più istituzionalizzate; non a caso, Merton, univa le forme di agire border-line e le forme di agire innovative come quelle degli imprenditori in un'unica categoria di agire sociale: mostri ed eroi insieme.¹³⁴

Oggi questa situazione d'incertezza e insicurezza della quotidianità invece si sta estendendo: dal basso sta salendo verso l'alto, per cui il rischio diventa quotidianità per le aree di lavoratori stabili, dipendenti o comunque lavoratori poco qualificati; contestualmente dall'alto sta scendendo verso il basso, investendo settori del ceto medio. Oggi si sente sempre più parlare dei cosiddetti *working poor*, ossia di persone, che pur lavorando, si trovano con un reddito basso e sono costrette a svolgere diversi lavori per mantenere lo stesso livello di vita che in passato riuscivano ad avere compiendo un unico lavoro. La quotidianità del rischio dai punti estremi della stratificazione sociale progressivamente diventa un fenomeno che riguarda gli strati intermedi.¹³⁵

La vulnerabilità sociale non è una semplice conseguenza della deregulation ma è un elemento regolativo fondante del regime di accumulazione flessibile: essa, infatti, alimentando la asimmetria nel rapporto fra datore e prestatore di lavoro, va a frammentare la coesione interna della classe lavoratrice indebolendo le istituzioni di rappresentanza del lavoro. È sulla vulnerabilità che si fonda, nell'epoca che chiamiamo post-fordista, la capacità di controllo e di sottomissione della soggettività.¹³⁶

Se da un punto di vista dell'esperienza soggettiva, la vulnerabilità si manifesta prevalentemente come percezione di incertezza, inadeguatezza, eteronomia e anomia, essa riveste anche una funzione "strutturale" nel mantenimento del modello di produzione post-fordista: *"essa permette infatti la fluidificazione delle resistenze sociali al libero sfruttamento economico del lavoro"*¹³⁷.

¹³⁴ Cfr. Negri N., La vulnerabilità sociale. I fragili orizzonti delle vite contemporanee, in "Animazione sociale", agosto/settembre 2006, pp. 1-6: cfr.

[http://economia.unipv.it/pagp/pagine_personali/afuma/didattica/sem_capitalismo_cognitivo/Materiale%20Didattico/La%20vulnerabilita%20sociale%20-%20N.%20Negri%20\(Rampazi\).pdf](http://economia.unipv.it/pagp/pagine_personali/afuma/didattica/sem_capitalismo_cognitivo/Materiale%20Didattico/La%20vulnerabilita%20sociale%20-%20N.%20Negri%20(Rampazi).pdf)

¹³⁵ Ibidem.

¹³⁶ Cfr. <http://siba-ese.unisalento.it/index.php/MTISD2008/article/view/7767/7029>.

¹³⁷ Cfr. Chicchi F., "Prefazione", in Fabbri G., *Servono precarie: indagine sul lavoro delle donne immigrate nella Provincia di Rimini*, Theut, Rimini, 2005.

Tale senso di disagio e di incertezza emerge in numerose indagini condotte sulla popolazione italiana: come rivela l'ultima indagine del Censis, il 33% degli italiani teme di diventare povero, e solo il 30% sente di avere le spalle coperte dal sistema di welfare, mentre la percentuale sale al 58% in Spagna, 61% nel Regno Unito, 73% in Germania e 74% in Francia. In un contesto così difficile, con crescita e occupazione che non ripartono, gli italiani pensano sia essenziale proteggersi in caso sopravvenga una malattia, la perdita del lavoro o semplicemente per fronteggiare le spese impreviste. Il 44% risparmia per far fronte ai rischi sociali, di salute o di lavoro, il 36% perché è il solo modo per sentirsi sicuro, il 28% per garantirsi una vecchiaia serena. La crisi di fiducia spinge a usare i soldi a scopo precauzionale, così vince la difesa dalle insidie inattese, piuttosto che lo slancio verso l'investimento che rende nel tempo o l'immissione nel circuito virtuoso dei consumi.

Dal secondo trimestre del 2012 si registra una inversione di tendenza da parte degli italiani nella creazione di risparmi, che hanno ripreso un trend crescente, passando da 20,1 miliardi a 26 miliardi di euro nel primo trimestre del 2014, con un incremento nel periodo del 26,7% in termini reali. La propensione al risparmio è salita dal 7,8% al 10%, pure a fronte di una riduzione nello stesso periodo dell'1,2% del reddito disponibile delle famiglie e nonostante la bassa inflazione abbia attenuato la caduta del potere d'acquisto. Meno redditi, meno investimenti, zero consumi, più risparmi: questo il trend degli italiani al tempo della crisi.¹³⁸

Il contesto socio-economico italiani negli anni che vanno dal 2009 al 2014 non è solamente segnato da un decremento della produzione industriale, dalla drastica riduzione dei consumi, dalla cosiddetta "povertà sanitaria" (gli italiani rinunciano alle prestazioni mediche fondamentali), ma anche e soprattutto dall'accentuarsi delle disuguaglianze:

il Censis rileva che i 10 uomini più ricchi d'Italia dispongono di un patrimonio di circa 75 miliardi di euro, pari a quello di quasi 500mila famiglie operaie messe insieme. Poco meno di 2mila italiani ricchissimi, membri del club mondiale degli ultraricchi, dispongono di un patrimonio complessivo superiore a 169 miliardi di euro (senza contare il valore degli immobili): cioè lo 0,003% della popolazione italiana possiede una ricchezza pari a quella del 4,5% della popolazione totale. Le distanze nella ricchezza sono cresciute nel tempo: oggi, in piena crisi, il patrimonio di un dirigente è pari a 5,6 volte quello di un operaio, mentre era pari a circa 3 volte vent'anni fa. Il patrimonio di un libero professionista è pari a

¹³⁸ Cfr. http://www.censis.it/7?shadow_comunicato_stampa=120975: risultati del 9° numero del «Diario della transizione» del Censis.

4,5 volte quello di un operaio (4 volte vent'anni fa) e quello di un imprenditore è pari a oltre 3 volte quello di un operaio (2,9 volte vent'anni fa).

I redditi familiari hanno avuto negli ultimi anni una dinamica molto differenziata tra le diverse categorie sociali. Rispetto a dodici anni fa, i redditi familiari annui degli operai sono diminuiti, in termini reali, del 17,9%, quelli degli impiegati del 12%, quelli degli imprenditori del 3,7%, mentre i redditi dei dirigenti sono aumentati dell'1,5%. L'1% dei «top earner» (circa 414mila contribuenti italiani) si è diviso nel 2012 un reddito netto annuo di oltre 42 miliardi di euro, con redditi netti individuali che volano mediamente sopra i 102mila euro, mentre il valore medio dei redditi netti dichiarati dai contribuenti italiani non raggiunge i 15mila euro. E la quota di reddito finita ai «top earner» è rimasta sostanzialmente stabile anche nella fase crisi.

Una nota del Codacons del 29 ottobre 2014 mette in evidenza come la crisi economica che ha colpito il nostro paese e la perdita di potere d'acquisto subita dalle famiglie, non abbia prodotto solo il drammatico calo dei consumi, ma anche una diffusa morosità e la crescita del numero di cittadini che non riescono più a pagare le bollette, e rischiano il distacco delle forniture. Ad oggi nel nostro paese quasi 1 italiano su 3 è in ritardo con il pagamento di almeno una utenza, cioè 19,1 milioni di cittadini risultano morosi sul fronte delle bollette luce, gas, telefonia o acqua, con i crediti da parte delle società erogatrici che hanno raggiunto nel 2014 il livello record di 18 miliardi di euro solo in questi quattro settori.

La regione dove si registrano le maggiori difficoltà nel pagamento delle bollette è la Sicilia, seguita da Calabria, Puglia e Molise, mentre quelle dove i cittadini appaiono più virtuosi e la concentrazione di morosi è minore sono Trentino Alto Adige, Valle D'Aosta ed Emilia Romagna. Dal 2012 al 20 il numero di utenti morosi su almeno una fornitura è aumentato di circa 2 milioni di individui, e parallelamente è cresciuto anche il numero di famiglie che non riesce a far fronte alle spese condominiali. Nel 2014, il 25% delle famiglie, ossia 1 su 4, risulta morosa sul fronte del pagamento del condominio per la propria abitazione.¹³⁹

Le iniquità sociali non riguardano solo patrimoni e redditi: ci sono eventi della vita che sempre più generano diversità che diventano distanze sociali. Avere o non avere figli: ecco una causa di diseguaglianza. La nascita del primo figlio fa aumentare di poco, rispetto alle coppie senza figli, il rischio di finire in povertà. Nel primo caso il rischio riguarda l'11,6%,

¹³⁹ Cfr. http://www.codacons.it/articoli/crisi_1_italiano_su_3_non_riesce_a_pagare_tutte_le_bollette___272536.html

nel secondo caso riguarda il 13,1%. Ma la nascita del secondo figlio fa quasi raddoppiare il rischio di finire in povertà (20,6%) e la nascita del terzo figlio triplica questo rischio (32,3%). Inoltre, avere figli raddoppia il rischio di finire indebitati per mutuo, affitti, bollette o altro rispetto alle coppie senza figli: il rischio riguarda il 15,7% nel primo caso, il 6,2% nel secondo caso. Anche ritrovarsi a fare da solo/a il genitore aumenta di un terzo, rispetto alle coppie con figli, il rischio di finire in povertà e/o indebitati: 26,2% nel primo caso, 19,3% nel secondo. Il rischio di finire in povertà è, per i residenti nel Sud (33,3%), triplo rispetto a quelli del Nord (10,7%) e doppio rispetto a quelli del Centro (15,5%). Nel Sud (18%) i residenti hanno anche un rischio quasi doppio di finire indebitati rispetto al Nord (10,4%) e di 5 punti percentuali più alto rispetto a quelli del Centro (13%).¹⁴⁰

Alla luce dei dati statistici precedentemente tratteggiati sul contesto sociale ed economico italiano, il prossimo paragrafo sarà incentrato sull'analisi della categoria della vulnerabilità sociale, dei meccanismi progressivi di *désaffiliation*, e della privatizzazione dei rischi sociali condotta da Robert Castel, nel momento in cui l'individuo moderno si trova costretto, da solo e in maniera autonoma, a farsi portatore dei "rischi della crisi", sganciato com'è dai sistemi collettivi di protezione e dai sistemi di assicurazione sociale propri della società "salariale-fordista".

Castel parla, infatti, del diffondersi di un individualismo definibile solamente in negativo, in quanto "*si declina in termini di mancanza, mancanza di considerazione, mancanza di sicurezza, mancanza di assicurazioni e di legami stabili*"¹⁴¹: un individualismo, quindi, "*par default*". Castel e Claudine Haroche distinguono, infatti, tra un processo di individualizzazione con esiti positivi e uno con esiti negativi: "*esistere positivamente come individui significa avere la capacità di sviluppare strategie personali, disporre di una certa libertà di scelta nel condurre la propria vita in modo da non dipendere dagli altri*" mentre l'individuo *par default* è incapace di auto progettarsi e a proteggersi verso le minacce presenti e future.¹⁴²

La mancanza di forme sociali di formazione, protezione e di riconoscimento sociale, insieme all'obbligo socialmente determinato di farsi "imprenditore di sé stesso" e,

¹⁴⁰ Cfr. http://www.censis.it/7?shadow_comunicato_stampa=120955; risultati del 2° numero del «Diario della transizione» del Censis,

¹⁴¹ Cfr. Castel R., *Les Métamorphose de la question sociale. Une chronique du salariat*, Fayard, Paris, 1995, pag. 465.

¹⁴² Cfr. Castel R. e Haroche C., *Proprietà privata, proprietà sociale, proprietà di sé : discussioni sulla costruzione dell'individuo moderno*, Quodlibet, Macerata, 2013, pag. 129.

riprendendo le parole di Beck, principale responsabile della costruzione del proprio “modello biografico”, comportano il formarsi di nuove logiche di stratificazione sociale basate sulle diverse abilità dei soggetti a convivere con la nuova cultura del rischio.

Il problema è che, tuttavia, la struttura stessa del capitalismo contemporaneo e l’evaporazione dei diritti sociali hanno prodotto una vera e propria mutazione antropologica che a sua volta genera “*soggettività smarrite*”¹⁴³; i processi di individualizzazione e di de-istituzionalizzazione della vita sociale che conseguono dallo spirito del capitalismo contemporaneo generano un’antropologia, una condizione umana, fondamentalmente basata sull’incertezza, sull’insicurezza, sullo smarrimento, sull’inquietudine, sulla vulnerabilità e sulla precarietà.¹⁴⁴

La spinta all’individualizzazione dei rischi si trova ad agire in un contesto basato sulla vulnerabilità economica e sociale, nel momento in cui la precarietà economica diventa anche precarietà esistenziale poiché, come rileva Castel, “*l’insicurezza sociale, infatti, non nutre solo la povertà, ma agisce come un principio di demoralizzazione, di dissociazione sociale, alla stregua di un virus che impregna la vita quotidiana, dissolve i legami sociali e mina le strutture psichiche degli individui. Essa induce una «corrosione del carattere», per usare un’espressione che Richard Sennet impiega in altro contesto... Vivere nell’insicurezza permanente significa non poter padroneggiare il presente né anticipare positivamente l’avvenire.*”¹⁴⁵

¹⁴³ Cfr. Chicchi F., *Soggettività smarrita. Sulle retoriche del capitalismo contemporaneo*, Mondadori, Milano, 2012.

¹⁴⁴ Cfr. Simone A., opera citata, pag. 23.

¹⁴⁵ Cfr. Castel R., *L’insicurezza sociale. Che significa essere protetti?*, Einaudi, Torino, 2004, pag. 27.

II.2 Vulnerabilità sociale e protezione sociale: la riflessione di Castel

Robert Castel analizza dal punto di vista storico e teorico le connessioni esistenti tra sicurezza/insicurezza civile (la *safety* di Bauman) e sicurezza/insicurezza sociale (la *security*), e la genesi del riemergere contemporaneo dell'insicurezza sociale in seguito allo sgretolamento dei sistemi collettivi di protezione, dei sistemi di assicurazione sociale propri della società "salariale-fordista" e dai legami sociali che da essa derivavano e che costituivano, come lui afferma, dei "collettivi solidali", in grado di tutelare nel presente gli individui maggiormente vulnerabili e di consentire loro di controllare l'incertezza dell'avvenire.¹⁴⁶ Nel momento in cui, come il sociologo francese afferma a più riprese, tali "collettivi di protezione", dalla natura non può essere che collettiva, che costituiscono dei supporti di protezione, di cui possono beneficiare coloro che non dispongano di altri capitali (economici, culturali, sociali), perdono di valore e importanza, gli individui sganciati da essi possono sprofondare nell'insicurezza sociale: ampie fasce della classe operaia integrate durante gli anni della crescita economica, impiegati meno qualificati, giovani del ceto popolare, vittime della dequalificazione di massa.¹⁴⁷

Castel analizza la condizione in cui si trova a vivere e ad agire il soggetto moderno, obbligato ad essere libero, spinto ad essere performativo pur essendo abbandonato a se stesso, nel quadro della "grande trasformazione" che ha colpito le nostre società occidentali da un quarto di secolo circa, interpretabile globalmente come "crisi della modernità organizzata". Peter Wagner intende, con quest'ultimo termine, la costruzione di quelle regolazioni collettive che si erano sviluppate dopo la fine del XIX secolo per superare la prima crisi della modernità, quella della "modernità ristretta", e cioè la difesa della proprietà privata ad ogni costo e dei principi tipici del liberalismo dell'autonomia dell'individuo e dell'uguaglianza formale.¹⁴⁸

Castel parte dal fondamentale presupposto che l'insicurezza comprenda, nella stessa misura, l'insicurezza civile e l'insicurezza sociale in risposta alle quali le società hanno realizzato due grandi tipi di protezioni: le protezioni civili e le protezioni sociali.¹⁴⁹

¹⁴⁶ Ivi, pag. 47.

¹⁴⁷ Castel scrive che le "protezioni o sono collettive o non sono": ibidem; ivi, pp. 47-51.

¹⁴⁸ Ivi, pag. 39.

¹⁴⁹ Ivi, pag. 3.

L'insicurezza riguarda la sensazione umana di essere esposti all'ignoto, di sentirsi alla mercé di rischi presenti e futuri, e, sostanzialmente dell'impossibilità di padroneggiare il presente e progettare un futuro (perché non si hanno i mezzi per fronteggiare l'ignoto).

L'insicurezza civile (che corrisponde più o meno, come già precisato, alla *safety* di Bauman) e afferisce alla sicurezza personale, all'incolumità personale dei soggetti e delle loro famiglie e, in particolare, alla salvaguardia della sola proprietà privata dei beni, ha implicato la nascita dello Stato liberale di diritto, e attualmente si riconduce alle istanze rivolte allo Stato di diritto di maggiore democrazia, richiesta di sempre maggiore "democrazia", libertà personale dei cittadini e sua inviolabilità, privacy, sicurezza e ordine pubblico. L'aspetto che si rende interessante, a mio personale avviso, è che la società moderna ha sviluppato come mai in passato esigenze di rispetto della libertà e dell'autonomia degli individui, garantite proprio dallo Stato di diritto e ciò significa che l'attore sociale contemporaneo pretende giustizia in tutti i campi, compresa la sua vita privata (e ciò chiama in causa le prestazioni degli avvocati e dei giudici), ma allo stesso tempo pretende la sicurezza completa nella sua vita personale¹⁵⁰. La ricerca della sicurezza assoluta rischia quindi di entrare in contraddizione con i principi dello Stato di diritto e può scivolare facilmente verso quella che Castel definisce una "ossessione securitaria" che degenera nella caccia ai sospetti e si appaga con la condanna dei capri espiatori. L'Autore individua così la contraddizione del comportamento degli Stati occidentali contemporanei che oscillano tra il comportamento lassista di fronte alle conseguenze del liberismo economico imperante e l'esercizio di un'autorità priva di incrinature che restaura la figura dello Stato gendarme, garante della sicurezza civile per l'incolumità delle persone e delle loro proprietà.¹⁵¹

L'insicurezza sociale, invece, attiene all'esposizione al rischio sociale di un evento, come la disoccupazione, la malattia, l'anzianità, qualunque forma di disagio socio-economico, che riduce o annulla l'indipendenza del soggetto e la sua piena integrazione alla cittadinanza sociale e politica.

L'insicurezza sociale agisce come principio demoralizzante, dissociante, in quanto non permette di vivere il presente padroneggiandolo né anticipare positivamente l'avvenire, e,

¹⁵⁰ L'onnipresenza dei poliziotti, e fenomeni come, il maggiore ricorso a sistemi privati di difesa e a sempre più sofisticati dispositivi di sorveglianza e di allarme, la costruzione di Gated Communities, e, da ultimo, l'articolato dibattito sociale e politico sul fenomeno "immigrazione" e sbarchi clandestini, che sta infiammando negli ultimi tempi l'Italia, paiono rappresentare nettamente questa tendenza.

¹⁵¹ Cfr. Castel R., opera citata, pp. 20-22.

per questo, crea *dissociazione sociale* (il contrario della coesione sociale), che caratterizzava i proletari del XIX secolo condannati a uno stato di precarietà permanente e incapaci di esercitare un autonomo governo delle proprie vite, e, come si vedrà nel prosieguo del presente paragrafo, caratterizza le esistenze dei nuovi soggetti vulnerabili ed esclusi.¹⁵²

Dal momento che, come osserva Castel, l'essere protetti non è uno stato naturale, ma una situazione costruita attraverso l'istituzione di uno Stato che agisca come ruolo di fornitore delle protezioni e di garante della sicurezza, e l'insicurezza è una dimensione che appartiene in maniera sostanziale alla coesistenza degli individui in una società moderna, le società di individui hanno da sempre cercato di predisporre un insieme di protezioni riconducibili alle due grandi categorie delle *protezioni civili e sociali*:

le protezioni civili garantiscono le libertà fondamentali e assicurano la sicurezza di beni e persone in uno stato di diritto, mentre le protezioni sociali coprono dai principali rischi sociali che possono provocare degrado della condizione degli individui.¹⁵³

Nello Stato liberale di diritto, in linea con le teorie di Locke e Hobbes, era la proprietà privata, principale fondamento dell'esistenza dello Stato, che assumeva un significato antropologico profondo, in quanto appariva come la base a partire dalla quale l'individuo affrancato dai protezioni tradizionali, poteva trovare le condizioni della propria indipendenza.¹⁵⁴

Il problema della sicurezza sociale nello Stato di diritto, prima dell'avvento dello Stato Sociale nella società salariale-fordista, era la profonda scissione fra i proprietari e i non proprietari, e il diritto alla libertà, all'indipendenza e alla sicurezza sociale rimaneva lettera morta per una larga fascia di soggetti proletari e sotto-proletari esclusi dalla proprietà privata.¹⁵⁵

Castel osserva che se non si sostituisce la proprietà privata con la Proprietà Sociale e se non si garantisce l'iscrizione e la re-iscrizione degli individui all'interno di sistemi di organizzazione collettiva, la visione liberale di una società fondata esclusivamente su un insieme di rapporti contrattuali tra individui liberi e uguali escluderebbe alla reale partecipazione sociale tutti coloro, e in primo luogo la maggioranza dei lavoratori, le cui

¹⁵² Ivi, pp. 27-28.

¹⁵³ Ivi, pag. 3.

¹⁵⁴ Ivi, pp. 8-17.

¹⁵⁵ Ivi, pp. 28-30.

condizioni di esistenza non possono assicurare l'indipendenza sociale necessaria per entrare alla pari in un ordine contrattuale.

Uno dei nuclei centrali del pensiero di Castel riguarda proprio i concetti di supporto e di protezione sociale. Essere protetti significa, per la maggior parte delle persone, beneficiare di risorse e di alcuni diritti sociali di base, anche se non si è proprietari, e come afferma testualmente in una recente intervista, *“... tra questi diritti vi è ad esempio il diritto di essere curati quando si è ammalati, nonché il diritto alla casa. È difficilmente immaginabile infatti, che una persona sulla strada possa condurre una vita indipendente. Questi diritti sociali fondamentali sono il supporto di base per essere un individuo a pieno titolo; in assenza di questi “si vive alla giornata”, come si diceva nel XIX secolo, si è alla mercé di qualsiasi incidente di percorso, malattia o altro, che destabilizza l'individuo e lo fa cadere nell'indigenza.”*¹⁵⁶.

Castel propone di chiamare *“proprietà sociale”* il dispositivo equivalente della proprietà privata per coloro che non sono proprietari, come una sorta di omologo della proprietà privata per l'individuo non proprietario, che gli assicura protezione e sicurezza sociale, nonché indipendenza ed autonomia, grazie ai diritti che si costruiscono sulla base del lavoro. La proprietà sociale è il supporto che assicura all'individuo non proprietario consistenza e indipendenza, andando a costituire le basi di quello che si è definito Stato sociale.¹⁵⁷

L'assunto di base delle riflessioni dell'Autore è che la visione liberale, liberista e neo-liberista oggi dominanti, siano completamente false, poiché rappresentano il singolo come dotato in se stesso di autonomia, indipendenza e di capacità di iniziativa, un individuo che dovrebbe solo essere liberato dai vincoli e dagli obblighi burocratici e statali per manifestare pienamente la sua individualità sul piano personale e sociale. Si tratta di una concezione che presuppone l'individuo come un dato, che non dipende dalle condizioni storiche e sociali in cui si trova a vivere: *“... Io intendo (...) mostrare ciò che vi è alle spalle dell'individuo e ciò che gli permette di vivere come tale. Un individuo non sta in piedi da solo, indipendentemente dalla sua iscrizione in ambiti collettivi: non è un atomo, come si credeva agli inizi dell'età moderna. Per essere un individuo dotato di un minimo di indipendenza*

¹⁵⁶ Cfr. Bergamaschi M., *Le parole di Robert Castel: vite sospese tra precarietà e diritti negati*, pubblicato il 26 marzo 2013 sul sito web www.ilmanifestobologna.it: <http://www.ilmanifestobologna.it/wp/2013/03/le-parole-di-robert-castel-vite-sospese-tra-precarieta-e-diritti-negati/>

¹⁵⁷ Ibidem.

*sociale servono alcuni supporti, uno zoccolo su cui appoggiarsi. Un individuo, per essere tale, nel senso positivo del termine, ovvero qualcuno che gode di un minimo di indipendenza e di autonomia, necessita di supporti. Storicamente questi supporti sono cambiati e non sono dati una volta per tutte: intorno al XVIII secolo il supporto principale era la proprietà privata. (...) Con la proprietà, l'individuo si sottraeva alla subordinazione e conquistava una propria indipendenza. Questo poneva l'enorme questione dei non-proprietari (...): per questi saranno costruiti altri tipi di supporto, in particolare protezioni e diritti sociali legati al lavoro. Ho proposto (...) di chiamare "proprietà sociale" questo equivalente della proprietà per coloro che non sono proprietari. È una sorta di omologo della proprietà privata per l'individuo non proprietario, che gli assicura protezione e sicurezza sociale, nonché indipendenza ed autonomia, grazie ai diritti che si costruiscono sulla base del lavoro...".*¹⁵⁸

Come rileva Gallino, l'importanza che l'attuale progetto di società flessibile attribuisce e rivendica ai valori dell'autonomia, dell'emancipazione dalle cerchie tradizionali, della piena individualizzazione della persona, della sua indipendenza da ogni legame o appartenenza ascrittiva, ha origini dal primo progetto moderno: la padronanza di sé fondata sulla ragione, cioè l'indipendenza, è un ideale che proviene da Platone, ma che ha dovuto attendere più di venti secoli prima di essere avviato a compimento del progetto moderno; la società flessibile promette nulla di meno che di portare a termine ciò che il progetto moderno ha avviato nei tre secoli precedenti. Ma affinché l'indipendenza economica della persona, base della sua indipendenza politica, non sia una chimera o un inganno, è indispensabile un reddito consistente e sicuro, un appropriato "riconoscimento sociale" (*Anerkennung*, per usare il termine preferito da Habermas), un grado elevato di istruzione, soprattutto un tangibile potere contrattuale nei confronti dell'impresa.¹⁵⁹

La costruzione dello *Stato sociale* durante l'affermarsi della cosiddetta "*società salariale*" che si impone nei Paesi occidentali dopo la Seconda guerra mondiale ed entra in crisi dall'inizio degli anni Settanta, è stata la grande risposta ai rischi di disgregazione e all'insicurezza sociale.¹⁶⁰ L'iscrizione degli individui all'interno di sistemi di organizzazione collettiva e la presa in carico dei loro interessi era la risposta della società

¹⁵⁸ Ibidem.

¹⁵⁹ Cfr. Gallino L., *Vite rinviate. Lo scandalo del lavoro precario*, Giuseppe Laterza e Figli, Roma-Bari, 2014, pag. 38.

¹⁶⁰ Cfr. Castel R., opera citata, pp. 39-43.

salariale che agiva come società assicurante e “*riduttore di rischi sociali*”, costituendo anche una sorta di ordine simbolico e strutturale.¹⁶¹

Castel identifica i cinque elementi principali che caratterizzavano il modello di regolazione sociale che stava alla base della “*società salariale fordista*”:

- la netta separazione esistente tra coloro che lavoravano regolarmente e coloro che invece erano esclusi dal mercato del lavoro;
- la possibilità generalizzata di accedere ad un rapporto di lavoro “fisso” e stabile, razionalizzato all'interno di una gestione ben precisata e regolamentata dei modi e dei tempi di esecuzione del lavoro;
- la funzione del salario per accedere alle pratiche di consumo. In questo modo il salariato diventava direttamente un utente della produzione di massa;
- l'accesso, grazie al lavoro, ai servizi pubblici e ai diversi diritti sociali di welfare (come ad esempio l'assistenza sanitaria, l'istruzione, la copertura previdenziale, etc);
- il riconoscimento per il lavoratore, attraverso il diritto del lavoro, di uno status sociale che permetteva di andare oltre una dimensione “atomistica” del contratto di lavoro.

Durante la società salariale-fordista, lo Stato agiva infatti come riduttore di rischi garantendo sistemi di protezione costruiti a partire da uno statuto collettivo del lavoro: il lavoro era l'*impiego*, cioè una condizione dotata di uno statuto che include garanzie non commerciali (cioè disciplinate da un rapporto pseudo- contrattuale), ovvero come il diritto a un salario minimo, le protezioni del diritto del lavoro, la copertura degli infortuni, della malattia, il diritto alla pensione. L'aspetto di maggiore importanza era dato dall'appartenenza sociale del lavoratore salariato, il quale non era isolato ma protetto in quanto incluso in uno statuto collettivo definito da un insieme di regole.

La “proprietà sociale” aveva riabilitato la “classe non proprietaria”, condannata all'insicurezza sociale permanente, procurandole il minimo di risorse, di opportunità e di diritti necessari per potere costruire, in mancanza di una società di eguali, una “società di simili”.¹⁶²

La crisi di tale modello implica l'inefficacia dei meccanismi sociali di protezione e di promozione della cittadinanza che hanno operato fino ad oggi all'interno dei diversi sistemi di welfare, e, dunque, l'emergere di condizioni di vulnerabilità sociale. Nelle società post-

¹⁶¹ Ivi, pag. 34.

¹⁶² Ivi, pp. 29-38.

fordiste cresce l'area della popolazione che risulta versare in situazioni di vulnerabilità, non tanto come disagio conclamato ma come quotidiano e costante stato di paura per il futuro, sensazione di perdita di controllo e generalizzazione del rischio.

E' lo stesso panorama lavorativo della società del rischio che presenta una sostanziale differenza rispetto a quello della società industriale. La società industriale, come si è visto attraverso l'analisi del contributo di Beck, era in tutto e per tutto una società del lavoro retribuito, nell'organizzazione della sua vita, nelle sue gioie e nei suoi dolori e nei diritti sociali. Oggi la piena occupazione non è più ipotizzabile e si assiste alla de-standardizzazione dellavoro in tutte le sue dimensioni essenziali: il contratto di lavoro, il luogo di lavoro e l'orario di lavoro. Per effetto dei grandi cambiamenti macro del contesto tecnologico ed economico (globalizzazione, innovazione tecnologica, finanziarizzazione dell'economia) il sistema del pieno impiego standardizzato è entrato in una crisi profonda e si assiste alla flessibilizzazione dei tre pilastri su cui si sosteneva il lavoro nella società industriale o "salariale": diritto del lavoro, luogo di lavoro e orario di lavoro; i confini tra lavoro e non lavoro sono diventati fluidi e si stanno diffondendo forme flessibili e plurali di sottoccupazione. Il problema, nell'assetto sociale post-fordista "liquido" e del rischio, è che non esiste più una netta demarcazione tra occupazione e disoccupazione (pur presentando questa evidenze drammatiche specialmente tra i giovani), ma un indefinito e fluido continuum tra lavoro e non-lavoro, caratterizzato da forme precarie ed instabili di rapporti (lavoro para-subordinato, lavoro a progetto, a chiamata, job-sharing o job week-end, lavoro informale), e da una frequente alternanza tra periodi di occupazione ed inattività. Lo Stato, in quanto retaggio della prima modernità, produce i termini della contraddizione: da un lato, condiziona le persone a porre il lavoro salariato al centro della pianificazione e della condotta di vita individuale, vincolando tutto ciò che offre sicurezza contro le avversità della vita, malattie, disoccupazione, disgrazie, vecchiaia, indigenza, bisogno di assistenza, al possesso di un posto di lavoro salariato, dall'altro, il deficit finanziario costringe lo Stato a ridimensionare l'azione di protezione sociale e a mettere nelle mani dell'economia la principale responsabilità verso la società e la democrazia: la garanzia del posto di lavoro.

Castel osserva che, durante la fase "gloriosa" della "società salariale fordista", la maggior parte della popolazione era integrata sulla base di una condizione salariale solida, pur essendoci una povertà periferica che comunque sembrava in via di assorbimento, e,

riprendendo le sue stesse parole: “... *Dall’inizio degli anni Ottanta, invece, si prende coscienza che (...) diversi settori della popolazione vivono un processo di destabilizzazione. È in questo momento che si è cominciato a parlare di “nuove povertà”. È una nozione discutibile, ma significava, in quel contesto, che non ci si trovava più di fronte alle povertà conosciute, bensì ad individui che pur avendo condotto una vita “normale”, in seguito al cambiamento della congiuntura socio-economica, si trovavano ora privi di supporti. Io penso che in questi casi, quando i supporti si fragilizzano con la crisi della società salariale, si possa applicare la nozione di désaffiliation, insieme ad altre nozioni come quella di vulnerabilità, perché spesso, prima di arrivare alla fine del processo (...) vi sono situazioni intermedie, precarie, caratterizzate dall’incertezza, che mi sembra diventino sempre più numerose nella nostra società, soprattutto rispetto agli anni Settanta. (...)”.*¹⁶³

La riconfigurazione sociale post-fordista che si è venuta a caratterizzare con lo sgretolamento del sistema di protezioni sociali proprio della società salariale ed il modello di regolazione neo-liberista, produce, dunque, nuove fasce di esclusi e di soggetti che vivono in una situazione di vulnerabilità economica, sociale e relazionale. L’approccio di Castel nello studio dei processi di impoverimento e delle dinamiche di vulnerabilizzazione dei soggetti, tende a privilegiare la dimensione processuale dei fatti sociali, la dinamica di quei processi che, a volte, si concludono nella cosiddetta “esclusione”, ma che iniziano comunque prima, spesso al centro della vita sociale, ad esempio nelle trasformazioni che investono le imprese. Il sociologo francese rafforza l’idea di una graduazione del concetto di esclusione sociale, in quanto ritiene necessario ridisegnare un continuum di posizioni fra gli “integrati” e coloro che vivono una situazione di vulnerabilità e precarietà. Il sociologo francese pone l’accento sulle dinamiche sociali piuttosto che sulla descrizione di situazioni particolari valorizzando in primo piano il tema del legame sociale. Per Castel è errato rappresentare lo spazio sociale attraverso la distinzione inclusione/esclusione ma si rende necessario ricostruire un processo fatto di cadute verso forme più gravi di povertà o di risalite nel mondo dell’integrazione sociale: “... *Soprattutto negli anni Novanta, c’è stata una sorta di inflazione del concetto di esclusione. Dal mio punto di vista, l’uso di questo termine è pericoloso per molte ragioni. Innanzitutto, quando parliamo di esclusione, diamo*

¹⁶³Cfr. Bergamaschi M., *Le parole di Robert Castel: vite sospese tra precarietà e diritti negati*, pubblicato il 26 marzo 2013 sul sito web www.ilmanifestobologna.it: <http://www.ilmanifestobologna.it/wp/2013/03/le-parole-di-robert-castel-vite-sospese-tra-precarieta-e-diritti-negati/>

*una connotazione esclusivamente negativa alla situazione che intendiamo designare. Inoltre il termine viene applicato a condizioni di vita del tutto diverse ed eterogenee. Si dirà che un disoccupato di lungo periodo è un escluso, che il giovane che vive nella periferia di una grande città è un escluso, ma le due realtà non sono assolutamente assimilabili: i due soggetti non hanno la stessa traiettoria biografica, né lo stesso vissuto e destino sociale. Inoltre, ed è il limite principale, la nozione di “esclusione” è una categoria statica, prende cioè semplicemente atto che ci sono degli esclusi ...”*¹⁶⁴L'autore costruisce uno schema composto da tre principali aree del percorso di impoverimento in cui un potenziale soggetto può transitare lungo l'arco della propria vita: *aree dell'integrazione, della vulnerabilità e della désaffiliation.*¹⁶⁵Per la definizione di questo schema Castel non si riferisce tanto alla dimensione economica, che appare come una sorta di prerequisito, ma si focalizza principalmente su due dimensioni: quella lavorativa e quella relazionale. La prima delle due dimensioni deve essere ripensata e considerata anche come possibile “agente” di rottura del legame sociale, soprattutto in seguito alla battuta d'arresto subita dalla crescita economica verificatasi da una ventina di anni a questa parte (ed accentuatasi particolarmente con la grande crisi economico-finanziaria iniziata nel 2008) che ha portato alla generalizzazione della precarietà occupazionale. La dimensione relazionale diventa invece un fattore di dissociazione prevalentemente quando è il nucleo familiare a venire investito da determinate trasformazioni, nell'attuale società sempre più frequenti.

Nell'area dell'integrazione vengono ad essere inclusi tutti i soggetti che sono inseriti stabilmente in circuiti occupazionali ed hanno solidi supporti relazionali, indipendentemente dal loro status sociale e dalle risorse possedute, mentre in quella della vulnerabilità troviamo inserite invece quelle persone che vivono situazioni di precarietà e fragilità tanto a livello lavorativo quanto a livello relazionale. Il concetto di vulnerabilità sociale si differenzia da quello di povertà o emarginazione e rimanda all'eventualità sempre più frequente, e connotata dal punto di vista generazionale, di non riuscire più ad entrare nelle grandi reti di protezione collettiva e pubblica che hanno caratterizzato le società affluenti dal secondo dopo-guerra agli anni '80. L'incrocio tra precarizzazione del lavoro, perdita graduale della densità delle relazioni familiari e inefficienza delle istituzioni preposte alla protezione

¹⁶⁴ Ibidem.

¹⁶⁵ Cfr. Chicchi F., *Derive sociali. Precarizzazione del lavoro, crisi del legame sociale ed egemonia culturale del rischio*, Angeli, Milano, 2001, pag. 130.

sociale provoca la vulnerabilità: essa non rappresenta lo stadio finale del disagio bensì stadi intermedi rispetto ad esso, ed è caratterizzata soprattutto dall'incertezza della situazione e dalla difficoltà di compiere delle scelte per il futuro.

E' il concetto di *désaffiliation* che diventa centrale nella riflessione di Castel, in quanto pone l'accento sul vero problema sociale contemporaneo, e cioè il rischio della rottura del legame sociale, quale aspetto principale di una società in cui una parte consistente della popolazione è posta al di fuori dai processi di riproduzione delle regolazioni sociali necessarie alla coesione sociale: "... *La désaffiliation è un processo di scollamento/distaccamento dai sistemi di protezione (...), di destabilizzazione degli stabili(...)*".¹⁶⁶

Come osserva efficacemente Anna Simone, all'interno del suo studio sociologico sul fenomeno dei suicidi per cause economiche "nell'Italia della crisi", la *désaffiliation* è quel particolare tipo di dissoluzione del legame sociale, risultato di un processo nel quale la precarietà occupazionale, la fragilità sociale e la vulnerabilità relazionale conducono verso l'indigenza, l'isolamento e, infine l'esclusione dell'individuo nella società.¹⁶⁷

Integrati, vulnerabili e *désaffiliés* appartengono allo stesso insieme, la cui unità è, quindi, altamente problematica. A dividere le tre aree, infatti, non esistono confini netti e predefiniti, ma frontiere estremamente mobili, in relazione alle fasi economiche, lavorative e sociali che possono verificarsi lungo il corso della vita degli individui. Il fenomeno della vulnerabilità assume un ruolo centrale nella definizione di quei futuri percorsi di ricerca volti sia alla comprensione della povertà sia ai processi più generali di disgregazione sociale; lo studio delle "cause di rischio" che si trovano nell'area della vulnerabilità consente di concentrare l'attenzione degli studiosi su che cosa non funziona nella gestione sia individuale che sociale della situazione critica, di comprendere a monte cosa può generare uno scivolamento verso la povertà ed allo stesso tempo anche cosa può fermarla.¹⁶⁸ E' a questo livello preventivo in cui probabilmente non si sono ancora innescati in maniera forte processi di abbandono del sé che è forse possibile organizzare risposte efficaci ed adeguate in termini di intervento e di supporto.

¹⁶⁶ Cfr. Bergamaschi M., opera citata.

¹⁶⁷ Cfr. Simone A., opera citata, pag. 101.

¹⁶⁸ Cfr. Francesconi C., op. cit., pag. 32.

Le due dimensioni individuate da Castel, quella lavorativa e quella relazionale, appaiono sicuramente fra le fondamentali ma non le uniche nello spiegare i fenomeni di impoverimento: l'emergere di nuove figure di soggetti vulnerabili può, infatti, dipendere anche da altri fattori e, in relazione alle dinamiche di individualizzazione del rischio, gestione dell'insicurezza sociale e processi circolari di impoverimento che interessano il presente oggetto di ricerca, si rende necessario analizzare le dinamiche di vulnerabilità o *désaffiliation*, utilizzando non solo indicatori macro, ma concentrarsi anche sullo studio *microsociologico* dei soggetti, in quanto, ogni interpretazione non dovrebbe, qualora possibile, prescindere dall'analisi del comportamento del singolo attore sociale.

La grande crisi economico-finanziaria iniziata nel 2007, accentua ed aggrava lo stato e la percezione di insicurezza sociale che imprigiona l'individuo, sottraendogli la volontà e la capacità di progettare razionalmente il proprio futuro, di "*se proteger dans l'avenir*", mantenendolo schiacciato in una sorta di eterno presente, in un perenne e costante "qui ed ora". Non è un caso, in questo senso, che diverse indagini condotte sul territorio nazionale pongano in evidenza il senso di mancanza di progettualità, e di perdita di fiducia non solo verso il futuro, ma anche verso lo stesso presente: il XVIII Rapporto del Centro Einaudi, basato sui dati dell'EuroBarometro, analizzando gli effetti della congiuntura economica dal punto di vista economico del mercato interno, rileva un dato altamente significativo in questo senso, e cioè che quattro italiani su dieci (esattamente il 39%) afferma di vivere alla giornata, mentre un terzo (il 34%) non programma il futuro della propria famiglia oltre i sei mesi. Rispetto agli altri Paesi europei, l'Italia può dire di andare meglio rispetto alla Grecia, dove coloro che non sono in grado di fare progetti sono il 68% del totale, mentre in Germania il dato si ferma al 15%, in Austria al 10%.¹⁶⁹

L'autorevole contributo intellettuale di Castel sul significato e sul valore delle protezioni collettive, proprio nel momento storico attuale in cui se ne avverte la grande mancanza, ci pare aggiungere particolari spunti interpretativi in relazione alla linea teorica e interpretativa che guida ed ispira l'oggetto della presente ricerca: la condizione umana ed antropologica del soggetto moderno che, in assenza dei grandi "*collettivi solidali di protezione*", si trova a fluttuare in un vuoto sociale caratterizzato da incertezza, inquietudine, precarietà generalizzata ed estesa. Si è scritto a più riprese che il "filo rosso" che accomuna le

¹⁶⁹Cfr. <http://www.ilfattoquotidiano.it/2013/11/25/crisi-rapporto-einaudi-il-39-degli-italiani-vive-alla-giornata/790177/>
94

riflessioni di Beck, Giddens, Bauman, attraversando Luhmann e giungendo a Robert Castel, è la condizione di individualizzazione e di privatizzazione dei rischi alla quale è obbligato vivere, nel momento in cui ha perso l'appartenenza ai tradizionali sistemi di protezione e di organizzazione simbolica di significati.

È proprio con la riduzione dei sistemi di sicurezza sociale e il sorgere di forme neoliberali di governo, che si afferma l'idea che l'individuo deve essere capace di costruire e di controllare autonomamente la sua vita, evitando, quanto più possibile, il ricorso a risorse previdenziali e collettive: il problema centrale è che tale individualismo definibile solamente in negativo, si traduce in uno stato di maggiore insicurezza e di molteplici dimensioni di disagio per il soggetto, anche dal punto di vista psichico, configurando quello che Alain Ehrenberg definisce "*fatica di essere se stessi*".

Nel prossimo capitolo si tenterà di attuare una riflessione, alla luce delle riflessioni dei teorici della "società del rischio" e dei processi di privatizzazione del rischio sociale precedentemente descritte, proprio sulla condizione della soggettività e dei processi di soggettivizzazione nella società neo-liberista partendo dai contributi dell'approccio neo-governamentale".

La direttrice teorica principale che guida l'oggetto della presente tesi di ricerca è così ormai delineata: i singoli, in assenza di sistemi collettivi di protezione devono distinguersi tramite una disponibilità esplicita al rischio e allo stesso tempo portare avanti una gestione previdente del rischio.

Le risposte fortemente individualizzate dei soggetti alla condizione di incertezza propria della "società del rischio" nella quale si trovano a vivere, diventano, attraverso il ricorso al gioco d'azzardo "legale", scelte personali effettuate attraverso pratiche di consumo individuali, in una sorta di realizzazione "macchinica" del proprio desiderio, e nella ricerca di un welfare autoprodotta: in questo senso, la categoria concettuale del rischio contiene in una relazione dialettica la dimensione del rischio globale indifferenziato, fonte di ansia, e quello del rischio individuale differenziato, fatto di piacere e di scelte apparentemente controllabili e consapevoli.

Legalizzando il gioco d'azzardo, lo Stato italiano, si muove in questa cornice, trasferendo ai cittadini il rischio della sicurezza sociale, rendendoli azionisti delle chance offerte dal mercato globale piuttosto che beneficiari dell'azione di protezione delle istituzioni.

Lo Stato italiano manifesta, in questo senso, tutto il suo ruolo “schizofrenico” e a doppio legame, in quanto, da una parte, incoraggia e alimenta il consumo di gioco d’azzardo attraverso una sua capillare diffusione qualitativa e quantitativa su tutto il territorio reale e “virtuale”, e, dall’altra, invita, con tutta la sua autorità “governamentale”, ad un consumo moderato e “responsabile”, non mancando neanche, in differenti occasioni, di alimentare indirettamente un certo atteggiamento di riprovazione sociale verso i giocatori problematici e patologici, i quali, assoggettati a diversi dispositivi di dominio e di “messa a valore” della propria fragilità, sembrano pagare tutti i prezzi della “crisi”.

III La soggettività dell'uomo neoliberale e la fragilità messa a valore

III.1 Individualizzazione del rischio e soggettività dell'uomo neoliberale

*“rido della felicità delle masse, perché il mio piccolo cervello
non concepisce una massa felice, composta
d'individui non felici ...”.*

Giacomo Leopardi

Il capitolo dedicato all'analisi della soggettività dell'individuo moderno si apre con questa citazione di Giacomo Leopardi, contenuta in una lettera che il noto poeta scrive a Fanny Targioni Tozzetti: da un ambito disciplinare (apparentemente) lontano dalla sociologia come quello della letteratura, Leopardi richiama l'importanza di soffermarsi non solo sulla condizione delle masse, delle collettività o dei popoli, ma anche su quella del singolo individuo, quindi dell'analisi della sua soggettività¹⁷⁰.

Nell'antico dibattito teorico tra le correnti strutturaliste e le teorie dell'azione, parte della letteratura sociologica ha rivalutato il ruolo e la centralità del soggetto che non può essere considerato unicamente *“un fascio di ruoli su basi bio-psichiche”* come avviene nella teorizzazione di Parsons e nemmeno ricondotto alla distinzione di Luhmann fra macrosistema societario e ambiente del sistema: la persona è il soggetto che, all'interno del mondo vitale è portatore di due dimensioni, l'io-ego, quale attore sociale portatore di una nuova coscienza, di una propria autonomia, e il sé (social self), come ego che si auto-osserva e prende consapevolezza di come gli altri soggetti “significativi” appartenenti al proprio mondo vitale lo vedono.¹⁷¹

Il termine “soggetto” è certamente multidimensionale e polisemico e rimanda ad un dibattito intellettuale e filosofico più articolato e più vasto che non si affronterà per l'economia del presente lavoro di tesi. Il filosofo francese Gilbert Simondon concepisce il soggetto come

¹⁷⁰ Cfr. Leopardi G. *Epistolario*, a cura di Franco Brioschi e Patrizia Landi. Bollati Boringhieri, Torino. 1998. Volume II, pagina 1852. È interessante osservare come, con altre parole, un economista, Albert O. Hirschman, afferma che dovremmo spostare l'attenzione dalla felicità pubblica alla felicità privata: cfr. Hirschman A. O., *Felicità privata e felicità pubblica*, Il Mulino, Bologna, 1983.

¹⁷¹ Cfr. Cipolla C., Cipriani R., Colasanto M., D'Alessandro L. (a cura di), *Achille Ardigò e la sociologia*, Angeli, Milano, 2010, pag. 188.

“l’unità dell’essere in quanto vivente individuato e in quanto essere che si rappresenta la sua azione tramite il mondo”.¹⁷² Secondo Simondon, l’individuazione del soggetto è una tensione, reciproca e irrisolvibile nell’uno o nell’altro polo, tra ambito psichico e collettivo: la formazione del soggetto è quindi sempre bimodale nel senso che è sempre collettiva e individuale allo stesso tempo.¹⁷³

Étienne Balibar, ad esempio, dedica una serie di saggi (definiti come saggi di “antropologia filosofica”) dal titolo *Citoyen sujetal* complesso rapporto che esiste tra la nozione o, per meglio dire, le nozioni di soggettività attraverso il pensiero moderno e le caratterizzazioni tanto concettuali quanto storiche della cittadinanza entro il perimetro della modernità politica. Il termine soggetto ha assunto significati radicalmente diversi sulla base di contesti teorici ben precisi, ma anche sulla base di contesti linguistici e culturali (Balibar nota in particolare la differenza tra l’area francese e quella tedesca), e risultano essere principalmente due le nozioni di soggetto che interagiscono tra di loro, e che sono state al centro di ciò che Balibar chiama un *qui pro quo* tutt’altro che arbitrario, ma radicato nel pensiero occidentale: da una parte l’interpretazione ontologico-metafisica della soggettività la lega a una funzione del linguaggio e che corrisponde al latino *subjectum*, e, dall’altra parte, il *subjectus*, legato alla storia della sovranità, che a sua volta può essere inteso come individuo assoggettato, sottoposto ad una relazione di potere e di obbedienza, oppure come soggetto depositario di una volontà, di un potere e di un diritto e per Balibar questi due aspetti sono, non a caso, significativamente intrecciati.¹⁷⁴

Il soggetto che si intende qui analizzare, tuttavia, è un particolare tipo di soggetto, storicamente e socialmente dato, e cioè l’individuo che si trova a vivere e ad agire nel contesto dell’attuale *società neoliberista del rischio*: un soggetto che si vuole forte, autonomo, performativo e “imprenditore di sé stesso”, ma allo stesso tempo consumatore assoggettato e attore passivo nella società neoliberista dei consumi e dell’ipergodimento, oggetto di un nuovo potere che ha a che fare con la generalizzazione del consumo come

¹⁷² Cfr. Simondon G., *L’individuazione psichica e collettiva*, DeriveApprodi, Roma, 2001, pag. 32.

¹⁷³ Cfr. Chicchi F., *Soggettività smarrita: sulle retoriche del capitalismo contemporaneo*; prefazione di Massimo Recalcati, Bruno Mondadori, Milano, 2012, pp. 32-33.

¹⁷⁴ Cfr. Rustighi L., recensione a Balibar E., *Citoyen Sujet et Autres Essais d'Anthropologie Philosophique*, Paris, PUF, 2011, pubblicata su *Universa. Recensioni di filosofia - Anno 1, Vol. 2 (2012)*, pp. 1-2: <http://universa.filosofia.unipd.it/>

dispositivo di soggettivazione, dominato “ ... dall'illusione di essere libero di raggiungere, attraverso il pieno di oggetti, la sua soddisfazione, il suo pieno di godimento ...”.¹⁷⁵

Mentre nel capitolo precedente si è parlato dei condizionamenti strutturali propri della “società del rischio” che causano precarizzazione, incertezza, ansia ed inquietudine in un contesto di individualizzazione dei processi di gestione dei rischi, della crisi del legame sociale e dei condizionamenti delle macrostrutture sociali ed economiche che condizionano l'esistenza del soggetto, nel presente capitolo ci si soffermerà sull'analisi della soggettività dell'individuo moderno, partendo dal presupposto di fondo secondo cui le trasformazioni strutturali in atto sul piano sociale ed economico abbiano anche una rilevanza antropologica e cioè influiscano anche sul modo attraverso cui la soggettività si costituisce e si manifesta sul piano fenomenologico, avvalendoci in particolare delle riflessioni sulle prospettive teoriche e interpretative offerte attorno alla teoria della “*governamentalità*” di Michel Foucault.

Il filo comune che attraversa queste letture e che crediamo possa avere una qualche attinenza con il presente oggetto di ricerca, è la condizione propria del soggetto nell'era attuale, tardo-moderna, neoliberale e neoliberista: un soggetto *par default* che, come si è detto, deve essere “imprenditore di sé stesso”, che deve gestire in forma autonoma e individualizzata il rischio senza potere fare più affidamento alla rete di protezioni sociali che caratterizzavano la “società salariale”, così come intesa e descritta da Robert Castel.

Ciò che accomuna, in particolare, queste riflessioni è l'idea della responsabilità individuale nella gestione del rischio, celebrata dalla retorica neoliberista, e che diviene, in un qualche modo, etica e assioma indiscutibile: come rileva, ad esempio, Gallino l'idea della piena autonomia e della piena individualizzazione del soggetto ha origini dal primo progetto moderno dei tre secoli precedenti e viene portata a termine dalla società flessibile.¹⁷⁶

Il soggetto moderno, e nondimeno quello più vulnerabile nei termini di capitale economico, sociale e culturale, deve essere educato e “governato” a tale responsabilità individuale nella misura in cui le questioni pubbliche vengono riconsiderate come problemi privati dell'individuo: tale principio ci pare interamente contenuto all'interno del nuovo logo istituzionale “*gioco legale responsabile*” coniato dall'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato relativamente al consumo di “gioco d'azzardo legale”, che appare su tutti

¹⁷⁵ Cfr. Chicchi F., opera citata, pag. 9.

¹⁷⁶ Cfr. Gallino L., opera citata, pag. 38.

i dispositivi cartacei, fisici ed elettronici di gioco, e che pare divenire, a tutti gli effetti, un importante monito all'autoregolazione, all'agire morigerato e responsabile, quasi di impronta calvinista, che i dispositivi moderni di impronta "neogovernamentale" intendono propugnare e trasmettere.¹⁷⁷ Sorge immediata, a questo punto, la riflessione, che sarà oggetto di approfondimento all'interno del terzo capitolo, sul ruolo che appare "schizofrenico", tipicamente di "doppio legame"¹⁷⁸ dello Stato italiano che, da una parte, invita all'agire responsabile facendo leva anche su una sensazione sottesa di "colpa" (gioca pure, e ti incentivo anche, ma ricordati che non è razionale ed è moralmente riprovevole giocare d'azzardo in modo sconsiderato, oltre misura), con un afflato tutto permeato di moralismo neoliberista, e, dall'altra, invita i cittadini-consumatori al gioco smisurato, all'iper-godimento, attraverso una capillare diffusione quantitativa e qualitativa delle forme di gioco, per accedere a pieno titolo all'interno di quella che è definibile *un'economia psicologica del godimento ad ogni costo*.¹⁷⁹

Il contenuto del logo "gioco legale e responsabile" sembra già presentare presenta l'essenza chiara di un "discorso", che è un insieme di conoscenze e di pratiche corrispondenti, un modo particolare e identificabile di dare un senso alla realtà per mezzo delle parole e delle immagini; attraverso i discorsi, percepiamo e interpretiamo il mondo sociale, culturale e materiale in cui ci muoviamo. Essi delimitano e al tempo stesso modellano ciò che può essere detto e fatto a proposito dei fenomeni, rischi compresi. I discorsi sui rischi servono a organizzare i modi in cui li percepiamo e affrontiamo e per i teorici della "governamentalità" riflettono e, al tempo stesso, costruiscono un modo particolare di concepire il sé, la società e la *governance* della popolazione.¹⁸⁰

¹⁷⁷ Come si legge nella circolare del 2010 dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di stato (AAMS) relativa alla comunicazione delle linee guida ai concessionari per un corretto utilizzo del marchio, il logo "gioco legale e responsabile" vuole essere un richiamo forte, ripetuto e costante alla responsabilità sociale dell'Amministrazione, che svolge il ruolo di governance, nonché alla responsabilità del giocatore, per un approccio al gioco misurato, moderato e compatibile: cfr. <http://www.agenziadoganemonopoli.gov.it/wps/wcm/connect/Internet/ed/>

¹⁷⁸ La teoria del doppio legame fu descritta per la prima volta nel 1955 da G. Bateson, D. Jackson, J. Haley e J. Weakland: si definisce doppio legame un processo in cui l'individuo, all'interno di una relazione emotivamente carica, riceve due messaggi contraddittori dal suo interlocutore e, non riuscendo a capire quale dei due messaggi sia valido, si trova in una situazione ingestibile e non può abbandonarla.

Gli autori notarono che un individuo risultava avere degli atteggiamenti e dei comportamenti disturbati come diretta conseguenza all'esposizione a questo tipo di comunicazione.

¹⁷⁹ L'economia psicologica del godimento ad ogni costo diventa il principio cardine della costruzione stessa del soggetto post-moderno: cfr. Chicchi F., *Economia del godimento. Patologie e Dipendenze nel contemporaneo*, articolo pubblicato sul sito web <http://www.jonasonlus.it/pdf/articoli/dipendenze.pdf>, pag. 3.

¹⁸⁰ Cfr. Lupton D., opera citata, pp 21, 93-94.

Il concetto di “discorso” occupa proprio un ruolo centrale nel pensiero di Foucault ed esso costituisce il punto di partenza per rileggere l’approccio di Foucault della “governamentalità” neoliberale, oggetto del successivo paragrafo.

III.2 La governamentalità neoliberale e il biocapitalismo

La trattazione specifica dell’idea di *governamentalità*, concetto inaugurato dal filosofo e storico francese Michel Foucault, è un tentativo teorico importante e complesso di analisi del potere e della formazione della soggettività, e del loro nesso, che introduce, ai fini del presente lavoro di tesi, un’altra interessante chiave di lettura e di riflessione sulla condizione del soggetto moderno condannato alla gestione individuale e privatizzata del rischio.

Riprendendo brevemente l’analisi del rischio, oggetto del capitolo precedente, in Beck e Giddens il rischio è considerato un prodotto della tarda modernità e tale idea di base è condivisa anche dagli autori che analizzano il rischio proseguendo la linea di ricerca inaugurata dal filosofo francese Michel Foucault e, più in particolare, con l’obiettivo di descrivere il modo di funzionare del concetto di rischio, specialmente in relazione all’ethos politico del neoliberalismo.

Gli autori che analizzano il rischio da questa prospettiva lo individuano come un fenomeno prodotto da un “discorso sociale” ben preciso e legato al progetto della governamentalità, e come una verità circoscritta e delimitata da un insieme di discorsi, strategie e pratiche.

Il problema teorico della governamentalità nasce ed è tematizzato da Michel Foucault durante i suoi corsi tenuti al Collège de France di Parigi tra il 1976 e il 1979: tali corsi, solo successivamente trascritti e pubblicati, sono una trattazione frammentata, una serie di ipotesi e di piste di ricerca, di spunti, di riflessioni, poiché non avevano (e probabilmente non avrebbero mai avuto) né la pretesa né la volontà di essere o di costituire un sistema teorico strutturato e organizzato.¹⁸¹

Il termine è derivato dall’aggettivo francese *gouvernemental* che era già diffuso prima che Foucault lo utilizzasse come uno dei termini centrali della sua ultima elaborazione teorica; negli anni ‘50 Roland Barthes usò questo neologismo per indicare un meccanismo che

¹⁸¹ Cfr. Foucault M., *Sicurezza, territorio, popolazione*, Feltrinelli, Milano, 2005; Foucault M., *Nascita della biopolitica*, Feltrinelli, Milano, 2005.

inverte causa ed effetto, presentando il governo non come effetto di relazioni sociali preesistenti, ma come l'autore delle relazioni sociali stesse.¹⁸²

Foucault ritiene, anzitutto, che il termine "governo" non si riferisca soltanto a forme di direzione politica oppure alla struttura delle istituzioni statali, ma anche a delle tecniche e a delle razionalità di "gestione degli uomini". Nelle sue ricerche storiche Foucault s'interessa, da un lato, di come le forme del governo politico e le tecniche del "governo di se stessi" si colleghino fra loro. Dall'altro lato, egli analizza come le pratiche di governo si riferiscano a delle specifiche forme di sapere e di razionalità politica. Con il concetto di governamentalità egli pone al centro delle sue ricerche anche il rapporto di reciprocità entro il quale le tecniche del potere, le forme del sapere e i processi di soggettivazione si costituiscono.

La governamentalità indica l'approccio alla regolazione e al controllo sociale che secondo Foucault ha cominciato a emergere nell'Europa del sedicesimo secolo, in concomitanza con i mutamenti sociali in corso, in particolare con il crollo del sistema feudale e con il conseguente sviluppo dei primi stati amministrativi basati sui principi del governo legittimo. Sin dal diciottesimo secolo, i primi stati moderni europei avevano cominciato a pensare a propri cittadini in termini di popolazione o "società", come un corpo sociale che richiede intervento, gestione e protezione in vista della massimizzazione della ricchezza, del benessere e della produttività attraverso l'elaborazione e la messa a punto di ideologie, tecniche e strategie di governo. Secondo Foucault, a partire dal diciottesimo secolo, il modo di concepire e gestire il potere politico della governamentalità è diventato, nei paesi occidentali, il modo dominante e, attualmente, è caratterizzato dall'approccio neoliberista che si schiera a difesa delle libertà e dei diritti degli individui contro l'eccessivo interventismo dello Stato.¹⁸³

La riflessione teorica sulla governamentalità che, per l'economia del presente lavoro di tesi, verrà descritta per sommi capi e per principi generali, nasce in Foucault a partire dal problema della verità. Foucault, infatti, all'inizio del suo corso "*Nascita della biopolitica*", nella lezione del 10 gennaio 1979, sottolineava che "*la posta in gioco di tutte queste indagini sulla follia, sul manicomio, sulla delinquenza, sulla sessualità, e su ciò di cui vi sto parlando, consiste nel mostrare in che modo l'accoppiamento, serie di pratiche – regimi di*

¹⁸²Cfr. Barthes R., "*The Government presented by the national press as the Essence of efficacy.*" in Barthes R., *Mythologies*, The Noonday Press, New York, 1989.

¹⁸³ Cfr. Lupton D., opera citata, pp. 94-95.

verità, formi un dispositivo di sapere-potere che imprime effettivamente nel reale ciò che non esiste e lo sottomette legittimamente alla distinzione tra vero e falso".¹⁸⁴ Le rappresentazioni del mondo che si applicano, ad esempio, all'ambito sociale o politico vengono prese in considerazione come dei giochi di verità, ovvero un insieme di regole di produzione di verità; la verità non è intesa come un sapere assoluto che si può opporre all'errore e al falso, ma come un modello, un paradigma attorno al quale è possibile costruire forme di potere.

Il problema della verità, che attraversa tutta l'opera di Foucault, genera, in particolare, il metodo genealogico in cui la questione viene posta a partire dal rapporto tra il potere e la verità, e il discorso intorno alla governamentalità. La genealogia è il metodo di analisi intorno a tutto ciò che condiziona, limita e istituzionalizza le formazioni discorsive. Diceva Foucault nella sua lezione inaugurale al Collège de France che *"la parte genealogica dell'analisi si rivolge alla serie della formulazione effettiva del discorso: essa cerca di coglierlo nel suo potere d'affermazione; e con ciò intendo non un potere che si opporrebbe a quello di negare, ma il potere di costituire ambiti di oggetti, a proposito dei quali si potranno affermare o negare proposizioni vere o false"*.¹⁸⁵ La genealogia libera gli elementi discorsivi e concettuali riguardanti i processi di soggettivazione dalle forme di sovranità statuali: gli elementi della storia non preesistono, ma si attivano con i discorsi e le tattiche che si vengono a formare nella società. In particolare, la genealogia consente di svelare i poteri e di liberare i saperi dall'assoggettamento e non si limita soltanto all'esplorazione dei discorsi attraverso le regole di formazione dei concetti, ma di iscriverli entro le strategie e le lotte politiche che li attraversano.¹⁸⁶

La genealogia consente, dunque, di ricavare l'essenza fatta di rapporti di dominio, di tecniche e di strategie che sottostanno al discorso sociale sul rischio. Le strategie e i discorsi sul rischio costituiscono, a tale proposito, strumenti atti a ridefinirne il concetto, riconducendo lo stesso ad un modello razionale che imprime un ordine agli elementi della realtà: le nuove logiche sul rischio hanno, infatti, determinato diversi modi di

¹⁸⁴ Cfr. Foucault M., *Nascita della biopolitica*, Feltrinelli, Milano, 2005, pag. 31.

¹⁸⁵ Cfr. Foucault M., *"L'Ordine del discorso"*, in Foucault M., *Il discorso, la storia, la verità. Interventi 1969-1984*, Einaudi, Torino 2001, pag. 37.

¹⁸⁶ Cfr. Foucault M., *Bisogna difendere la società*, Feltrinelli, Milano 2009, pag. 19.

concepire, “produrre” e affrontare il pericolo, definendo al tempo stesso le forme di comportamento richieste agli individui.

Come in Beck e Giddens, anche per gli autori di orientamento foucaultiano il rischio è il prodotto del processo di modernizzazione, ma, a differenza dei due sociologi, i saperi esperti non vengono considerati strumenti per un impegno concreto nella riflessività quanto piuttosto elementi fondamentali della governamentalità, in quanto forniscono indicazioni e linee guida sul modo in cui sorvegliare le popolazioni, metterle a confronto con le norme, prepararle a conformarsi ad esse, e a trasformarle in forza produttiva.¹⁸⁷

Essi, infatti, attraverso la normalizzazione, ovvero il metodo volto all’identificazione delle condizioni di salute della popolazione o di alcuni suoi sottogruppi, e la definizione di regole di comportamento, tracciano le linee guida sul modo in cui sorvegliare e disciplinare le popolazioni, preparandole al tempo stesso a conformarle alle norme preesistenti. L’uomo postmoderno viene in tal modo “costruito” entro un reticolo di strumenti e tecniche del potere. In questa cornice di riferimento, il rischio costituisce una strategia governativa del potere al fine di regolamentare la popolazione in vista degli obiettivi del neoliberalismo.¹⁸⁸

Attraverso il progressivo proliferare del lavoro dei saperi esperti, i rischi vengono identificati, monitorati, resi calcolabili grazie ad una diagnosi anticipata sistematica, stimando le probabilità del loro prodursi. Al tempo stesso vengono dispensati consigli all’uomo comune sulle strategie da mettere in atto nel condurre la propria esistenza. L’individuo cerca, dunque, di preservarsi da quei rischi “discorsivamente” collocati in un particolare contesto sociale, interiorizzando al contempo gli obiettivi delle istituzioni dello Stato. Opporre resistenza alle strategie suggerite nelle società contemporanee equivale ad un’incapacità dell’individuo di prendersi cura di sé, mentre, al contrario, le condotte rivolte alla prevenzione dei rischi costituiscono sforzi per il raggiungimento dell’autocontrollo e per la valorizzazione di sé. Le strategie del rischio contemporanee, secondo i teorici di ispirazione foucaultiana, si orientano, dunque, nelle società neoliberali, non su un intervento diretto, quanto piuttosto nell’infondere un senso di responsabilità agli individui che porterebbe questi ultimi ad adottare tecnologie di autocontrollo in grado di prevenire i rischi o di attenuarne gli effetti: agli individui si chiede sempre più spesso di adottare modi di comportamento giudicati in grado di prevenire i rischi o di attenuarne gli effetti. I critici

¹⁸⁷ Cfr. Lupton D., opera citata, pag. 95.

¹⁸⁸ Ibidem.

hanno definito tale strategia “nuovo prudenzialismo”: si tratta di una strategia neoconservatrice che consiste nello spostare progressivamente la responsabilità della protezione dai rischi dalle agenzie pubbliche e delle istituzioni di welfare (Castel parlerebbe, appunto, di “collettivi solidali di protezione”) agli individui, incoraggiando questi ultimi ad assumersi l’onere di assicurarsi contro le sventure attraverso polizze private, o meglio ancora, a prevenire i rischi, attraverso condotte di vita sane e razionali, improntate sull’autocontrollo, sulla conoscenza e sulla valorizzazione del sé.¹⁸⁹

Nelle società tardo-moderne, non curarsi dei rischi è considerato un segno dell’incapacità dell’individuo di prendersi cura di sé, una forma di irrazionalità o semplicemente una mancanza di abilità, e i comportamenti finalizzati alla prevenzione dei rischi appaiono come iniziative morali, forme di autodisciplina che presuppongono l’interiorizzazione degli obiettivi delle istituzioni dello Stato, e, poiché, il progetto di costruire il proprio sé è destinato a non concludersi mai, ma a proseguire per la durata intera della vita (non a caso, si parla diffusamente di *lifelong learning*), la tecnologia del sé che consente nell’evitare i rischi deve essere continua.¹⁹⁰

Si rende interessante, in questo senso, la riflessione attuata dal sociologo tedesco Thomas Lemke sul “governo dei rischi genetici”, intendendo per quest’ultimo un rapporto specifico fra tecniche di potere e forme di sapere, fra gestione autonoma e gestione eteronoma. Il paradigma genetico può essere inteso come “regime di verità” che organizza un campo conoscitivo del visibile e del dicibile e che specifica le condizioni del vero edel falso. All’interno del sapere medico, le malattie sono intese oggi sempre di più come causate o condizionate geneticamente, cioè i rischi genetici vanno localizzati nell’individuo stesso, trascurando, ad esempio, quei fattori come inquinamenti ambientali, fattori sociali nocivi, stress o cattive condizioni di lavoro che trent’anni fa erano individuati come cause del cancro. Secondo Lemke, l’avanzare del discorso genetico può essere analizzato come una precisa strategia governamentale nel quadro di una trasformazione del sociale caratterizzata dalla dissoluzione delle forme tradizionali di solidarietà sociale e la riduzione tecnico-assicurativa dei rischi collettivi: l’ipotesi centrale di Lemke è che la diagnostica genetica debba essere vista come effetto e strumento di una razionalità politica che si propone un cambiamento di rapporti di forza sociali e sollecita una forte privatizzazione dei rischi

¹⁸⁹ Ivi, pp. 108-109.

¹⁹⁰ Ivi, pp. 99-100.

collettivi, attraverso l'emergere del discorso sulla "responsabilità genetica" che presuppone lo sviluppo di specifiche tecnologie del sé, di un soggetto responsabile e previdente (*homo geneticus*) che si sottopone a costanti pratiche di autocontrollo e di management del rischio fisico. La concezione "genetizzata" della malattia rende possibile la localizzazione di fattori patogeni nell'individuo stesso escludendo le cause sociali e strutturali della patogenesi e, inoltre, una visione del superamento dei problemi di salute non solo rendendo apparentemente superfluo un cambiamento delle condizioni sociali patogene, ma offrendo anche delle "soluzioni dei problemi" in forma di medicalizzazione, diagnosi e opzioni di prevenzione. Tale situazione è causata da due principali processi di trasformazione sviluppatasi a partire dagli anni settanta: con la crisi dei sistemi pubblici di welfare, la revoca tendenziale del diritto alla salute a favore di un dovere di gestione della salute, di comportamento responsabile rispetto ai rischi di salute, e la trasformazione progressiva dei pazienti in persone a rischio da un lato, e in clienti dall'altro.¹⁹¹

Il concetto di rischio della società neoliberale finisce con l'indicare, di conseguenza, un tipo di esperienza sempre più privata e connessa in modo sempre più stretto all'idea di un soggetto imprenditore di se stesso, mettendo così in questione l'idea stessa di diritti sociali.¹⁹²

Si tratta certamente del discorso di una responsabilità individuale, che presuppone un attore libero e completamente razionale, un *homo oeconomicus*, cioè un soggetto che si conforma al modello di attore auto interessato e responsabile presente nei discorsi neoconservatori.¹⁹³ O'Malley riprende come esemplificazione di tale approccio, il discorso sulla percezione e sulla gestione della criminalità situazionale che rappresenta il malvivente potenziale come un individuo universale, privo di biografia, un attore della scelta razionale che decide se commettere o meno un reato avendo soppesato i pro e i contro. La mancanza di interesse per la storia e le motivazioni dell'individuo considerato "a rischio" lascia in ombra le cause socioeconomiche del rischio, e apre un solco tra le disgrazie personali e i problemi di giustizia sociale; il modo stesso di concepire la prevenzione delle attività criminali non cerca più di intervenire sulle cause sociali e strutturali alla base di tali attività,

¹⁹¹ Cfr. Lemke T., *Biopolitica e neoliberalismo Rischio, salute e malattia nell'epoca post-genomica*, Università di Bari, 20 aprile 2007; cfr. <http://www.sinistrainrete.info/pdf/Lemke%20traduzione%20-%20Biopolitica%20e%20neoliberalismo.pdf>

¹⁹² Ivi, pag. 108.

¹⁹³ Ivi, pag. 110.

come la situazione di svantaggio socio-economico, ma si limita piuttosto ad affrontare gli individui considerati incapaci di autocontrollo ricorrendo a strategie punitive.¹⁹⁴

Il culto della piena e totale responsabilità individuale ricorda certamente l'importante discorso che l'ex Presidente degli Stati Uniti d'America Ronald Reagan tenne il 14 ottobre 1982, in cui illustrava la svolta punitiva alla base della nuova politica criminale della sua amministrazione: «La crescita di una classe criminale senza scrupoli è stata in parte il risultato di una filosofia sociale sbagliata, che in modo utopico considera l'uomo come prodotto del suo ambiente, mentre la trasgressione è vista sempre come conseguenza di condizioni socio-economiche svantaggiate. Questa filosofia predica che dove si verifica un crimine è responsabile la società, non l'individuo. Ma il popolo americano sta finalmente riaffermando alcune verità indiscutibili: il bene e il male esistono, gli individui sono responsabili delle proprie azioni, il male è spesso frutto di una scelta, e la pena deve essere certa e immediata per chi si fa strada a danno degli innocenti».¹⁹⁵

Le tecnologie attuali definiscono i soggetti come cittadini attivi e liberi, come agenti autonomi, auto-responsabili e razionali, in grado di calcolare in modo razionale i rischi della propria vita, coloro che, riprendendo la riflessione di apertura del presente capitolo, sanno praticare un "gioco legale e responsabile", ma tale esaltazione del principio di auto-responsabilità trascura il peso della distribuzione sociale delle opportunità e delle *capabilities*: come scrive Bovens, infatti, "*non è facile accettare l'idea di responsabilità a meno che non si abbia effettivamente a disposizione la possibilità di comportarsi in modo responsabile. Sarebbe pretendere troppo da qualcuno il ritenerlo responsabile di una situazione in cui non aveva altra scelta se non quella di comportarsi nel modo in cui ha fatto*".¹⁹⁶

L'ottica sottesa nelle democrazie neoliberali è, indefinitiva, quella di un affrancamento dell'individuo dall'interventismo dello Stato, un'opportunità per il soggetto imprenditore di scegliere il proprio modo di vivere, conformandosi al modello di attore razionale capace di autocontrollo; in particolare, le società neoliberaliste incoraggiano tutta una serie di discorsi

¹⁹⁴ Ivi, pp. 110-111.

¹⁹⁵ Cfr. De Giorgi A., La paura neoliberalista, pubblicato il 17/06/2013 sul sito www.alfabeta2.it: cfr. <https://www.alfabeta2.it/2013/06/17/la-paura-neoliberalista/>

¹⁹⁶ Cfr. Cheliotis L. K., *Governare attraverso lo specchio. Neoliberalismo, managerialismo e psicopatologia del controllo della devianza*, www.academia.edu, pag. 67.

http://www.academia.edu/481812/Cheliotis_L._K._2010_Governare_attraverso_lo_specchio_Neoliberalismo_managerialismo_e_la_psicopolitica_del_controllo_della_devianza_transl._Andrea_Mubi_Brighenti_Studi_sulla_questione_criminale_Rome_5_3_47-94

orientati alla costruzione del sé, della soggettività degli individui, della responsabilità individuale, e un complesso di pratiche che Foucault ha definito “tecnologie del sé”: attraverso tali tecnologie, gli individui diventano “imprenditori di se stessi”, nel senso che cercano di massimizzare il proprio “capitale umano”, o, utilizzando le stesse parole del filosofo francese, di “realizzare una trasformazione di se stessi allo scopo di raggiungere uno stato caratterizzato da felicità, purezza, saggezza, perfezione o immortalità”¹⁹⁷.

Il neoliberismo è una forma di governo che si pratica con l’autogoverno, implica strutture istituzionali di tipo amministrativo e una razionalità politica dotata di una «macchina antropogenica» diversa da quella a cui miravano le società moderne.

Le pratiche di assoggettamento dell’individuo contemporaneo, attuate tramite la disciplina governamentale, intesa come insieme di tecniche di strutturazione del campo dell’azione, diverse a seconda della situazione in cui si trova l’individuo, sono ben diverse, tuttavia, dal Panopticon benthamiano, proprio della cosiddetta “società disciplinare”, caratterizzata com’era da dispositivi di distribuzione spaziale, di classificazione e di addestramento dei corpi individuali e che Foucault descrive in “*Sorvegliare e punire*”¹⁹⁸.

Fin dall’età classica delle discipline, il potere non può esercitarsi tramite una pura costrizione sul corpo: deve accompagnare il desiderio individuale e orientarlo facendo giocare tutte le molle di quella che Bentham chiama l’“influenza”: deve dunque penetrare nel calcolo individuale, addirittura parteciparvi, per agire sulle anticipazioni immaginarie degli individui, per rafforzare il desiderio (con la ricompensa), per indebolirlo (con la punizione), per deviarlo (con la sostituzione dell’oggetto); il segreto dell’arte del potere, scrive Bentham, è fare in modo che l’individuo persegua il proprio interesse come se fosse il suo dovere e viceversa.¹⁹⁹

E’ stimolante, in questo senso, uno studio condotto dalla metà degli anni novanta del secolo scorso da Judith Butler che, sulle orme di Foucault, analizza il potere come macchina antropogenica, in cui i processi di assoggettamento risultano intrinsecamente connessi alle tecniche di produzione dei soggetti.

¹⁹⁷ Cfr. “*Tecnologie del sé*”, in Martin L., Gutman H. e Hutton P. (a cura di), *Un seminario con Michel Foucault. Tecnologie del sé*, Bollati Boringhieri, 1992, pag. 13.

¹⁹⁸ Cfr. Foucault M., *Nascita della biopolitica*, Feltrinelli, Milano, 2005, pag. 69; per quanto riguarda l’analisi della “società disciplinare” cfr. Foucault M., *Sorvegliare e punire: nascita della prigione*, Einaudi, Torino, 1976.

¹⁹⁹ Cfr. Dardot P. e Laval C., *La nuova ragione del mondo. Critica della razionalità neoliberista*, Derive Approdi, Roma, 2013, pp. 314-315.

Mentre Foucault appare a Butler piuttosto interessato a individuare la materialità del potere nelle sue forme istituzionali, la sua attenzione è invece rivolta alla «vita psichica del potere», come recita il titolo del suo libro dedicato a questo tema.

L'intreccio tra ambito psichico e ambito sociale costituisce la base dell'analisi di Butler, che collega le riflessioni di Foucault e Freud in un percorso che, da Hegel ad Althusser passando per Nietzsche, decostruisce la postura moderna del potere come dominio su soggetti già dati e, come tali, da sottomettere.²⁰⁰

“ Sentirci dominati da un potere esterno a noi è forse una delle esperienze più dolorose, ma anche più comuni. Meno comune, invece, è prendere atto del fatto che ciò che noi stessi siamo – ossia che il nostro costituirci come soggetti – intrattiene una relazione molto stretta proprio con quel potere. Siamo soliti, infatti, concettualizzare il potere come ciò che si impone a noi dall'esterno, come qualcosa che ci sovrasta [...]. Tuttavia, seguendo Michel Foucault, è possibile comprendere che il potere costituisce il soggetto, determinando le condizioni stesse della sua esistenza e le traiettorie del suo desiderio: ne consegue dunque che il potere non è più, o non solo, ciò a cui ci contrapponiamo, ma anche, in senso forte, ciò da cui dipende il nostro esistere e ciò che accogliamo e custodiamo nel nostro essere...
„²⁰¹

L'intento di Butler, dunque, è quello di mettere in discussione il presupposto dualismo di un soggetto assolutamente attivo e di uno assoggettato e passivo nell'esercizio del potere, in quanto il soggetto e il potere piuttosto sono implicati in quanto frutto di una relazione che li comprende e li produce entrambi, come del resto anche gli studi sulla biopolitica successivi a Foucault hanno sostenuto²⁰². In questo senso, però, risulta chiaro come il soggetto non sia solo il prodotto del potere, ma dipenda anche da esso in maniera persino involontaria, tanto che si può dire che un'obbedienza preventiva sia all'origine della stessa libertà o che, comunque, le due esperienze risultino originariamente non contrapposte, bensì co-implicate. Si è affermata, in questo modo, quella che è stata definita la svolta *biopolitica* della società contemporanea, dove le relazioni di potere non sono più intese nel senso della semplificante forma dicotomica sovrano-sudditi, o dentro-fuori della legge; la norma biopolitica si presenta infatti come “*extragiuridica, eccezionale, flessibile, poiché la flessibilità e*

²⁰⁰ Cfr. Stimilli E., *L'enigma del senso di colpa*, pubblicato sul sito web www.alfabeta2.it il 09/05/2015: <https://www.alfabeta2.it/2015/05/09/debito-e-colpa/>

²⁰¹ Cfr. Butler J., *La vita psichica del potere. Teorie del soggetto*, a cura di Zappino F., Mimesis, Milano, 2013, pag. 41

²⁰² Cfr. Stimilli E., opera citata;

l'imprevedibilità sono i caratteri dell'oggetto-vita cui si riferisce"²⁰³. Tale potere non si esercita attraverso l'esercizio di un comando "minaccioso" e "sovrano", ma attraverso la "suadente" e maternoale proposta di percorsi di soggettivazione e potenziamento delle proprie qualità personali al fine di sostenere la costruzione "orientata al regime di verità" delle singole biografie professionali (*empowerment*). Il potere biopolitico è in tal senso un potere "che produce un più di vita" e non è costringitivo/disciplinare nel senso tradizionale del termine, è un potere che governa la vita attraverso l'assoggettamento al sapere/potere economico (bioeconomia) e attraverso la produzione di spazi di libertà fittizia, all'interno dei quali stimolare la soggettività creativa e la cooperazione sociale, spazi che però sono già piegati in una unica direzione prestabilita, quella indicata dal mercato e dai suoi autoreferenziali criteri di efficienza.²⁰⁴

Come osserva Chicchi in ambito socio-lavoristico, si tratta dello stesso scenario che caratterizza la prassi lavorativa contemporanea, per cui nelle fabbriche sociali e diffuse del post-fordismo non si tratta più di predisporre e disciplinare (subordinare) i soggetti produttivi all'interno di rigidi e specifici ruoli funzionali cui corrisponde una ferrea disciplina operativa (in questo caso infatti non vi sarebbe la possibilità di sfruttare al meglio le sempre più rilevanti competenze cognitive ed emotive dei lavoratori), ma piuttosto di formare e quindi controllare degli spazi di "libertà" di azione produttiva all'interno dei quali le condotte soggettive possano plasmarsi in conformità con le esigenze di continua e imperante innovazione dei processi e dei prodotti²⁰⁵, attraverso pratiche e dispositivi di sussunzione reale che rimandano alla struttura dei nuovi processi di produzione del valore, nello scenario attuale del cosiddetto capitalismo *biopolitico*: lo psicoanalista lacaniano francese J.-A. Miller descrive, a tale proposito, il fenomeno *dell'falleggerimento della padronanza*: "Non si tratta dell'esercizio diretto ingiuntivo del padrone, quanto piuttosto di indurre nei soggetti un'autocoercizione mentale".²⁰⁶

In maniera simile, come descrive Chicchi a proposito della soggettività che si costruisce attraverso il lavoro nel regime di accumulazione post-fordista caratterizzato dalla flessibilità

²⁰³ Cfr. Bazzicalupo L., *Il governo delle vite. Biopolitica ed economia*, Laterza, Roma-Bari, 2006, pag. 39.

²⁰⁴ Cfr. Chicchi F. e Roggero G., *Le ambivalenze del lavoro nell'orizzonte del capitalismo cognitivo*, saggio pubblicato sul sito web <http://economia.unipv.it>: http://economia.unipv.it/pagp/pagine_personali/afuma/didattica/sem_capitalismo_cognitivo/Materiale%20Didattico/2010/Chicchi%20Roggero_2009.doc

²⁰⁵ Ibidem.

²⁰⁶ Cfr. Miller J.-A., *Pezzi staccati. Introduzione al Seminario XXIII "Il sinthomo"*, Roma, Astrolabio, Roma, 2006, pag. 82.

e accompagnato dalla vulnerabilità come condizione sociale diffusa, i lavoratori tendono ad aumentare il proprio livello di “auto-sfruttamento”, tramite l’auto-attivazione di tutta una serie di atteggiamenti lavorativi, intensivi ed estensivi, di natura extra-contrattuale, e mettendo a valore tutte le proprie energie valorizzanti in favore degli obiettivi funzionali dell’impresa, in quanto si sono generate nuove modalità di subordinazione del lavoro non più basate sulla “semplice” sottomissione del lavoro ai tempi e agli spazi del capitale costante: il lavoratore post-fordista, apparentemente più libero e meno etero diretto, deve attivare, mettere a produzione, in quanto risorsa umana, le proprie competenze comunicativo-relazionali e l’intero soggetto con tutte le sue capacità sociali, nel momento in cui la sussunzione del lavoro al capitale da formale e reale pare divenire *biopolitica*²⁰⁷.

Il biocapitalismo può essere definito come la messa a valore della materia biologica e del vissuto psichico degli individui e l’immediata “messa a valore” del *bios* pone quindi le basi di una nuova struttura di definizione della forma del lavoro e della vita nella società capitalistica attuale.

Ciò che emerge dalle opere di diversi autori, che da anni hanno sviluppato una riflessione sui temi del biocapitalismo, del potere biopolitico e dei nuovi processi di estrazione del “valore”, come Vanni Codeluppi, Andrea Fumagalli, Cristina Morini, Laura Bazzicalupo, Federico Chicchi, Gigi Roggero, Ottavio Marzocca e l’economista Christian Marazzi (per citarne alcuni), è che i dispositivi governamentali propri dell’attuale processo di accumulazione capitalistica abbiano realizzato una pervasiva e potente tecnica di controllo delle condotte sociali che si differenziano dalle tradizionali azioni di disciplina gerarchica dell’agire sociale che si caratterizza, tra l’altro, per il mettere a valore non solo gli aspetti meramente operativi e professionali del fare sociale, ma ogni aspetto della vita umana.²⁰⁸

²⁰⁷ Cfr. Chicchi F., *Soggettività smarrita: sulle retoriche del capitalismo contemporaneo*; prefazione di Massimo Recalcati, Bruno Mondadori, Milano, 2012, pp. 49-55.

²⁰⁸ Cfr. Amendola A., Bazzicalupo L., Chicchi F., Tucci A. (a cura di), *Biopolitica, bioeconomia e processi di soggettivazione*, Quodlibet, Macerata, 2008; Bazzicalupo L., *Il governo delle vite. Biopolitica ed economia*, Laterza, Roma-Bari, 2006; Chicchi F., *Lavoro e capitale simbolico*, Angeli, Milano, 2003; Chicchi F., *Soggettività smarrita: sulle retoriche del capitalismo contemporaneo*; prefazione di Massimo Recalcati, Bruno Mondadori, Milano, 2012; Chicchi F. e Roggero G., *Le ambivalenze del lavoro nell’orizzonte del capitalismo cognitivo*; Codeluppi V., *Il biocapitalismo. Lo sfruttamento integrale di corpi, cervelli ed emozioni*, Bollati Boringhieri, Torino, 2008; Fumagalli A., *Bioeconomia e capitalismo cognitivo. Verso un nuovo paradigma di accumulazione*, Carocci, Roma, 2007; Fumagalli A., Mezzadra S., a cura di (2009), *Crisi dell’economia globale. Mercati finanziari, lotte sociali e nuovi scenari politici*, Ombre Corte, Verona, 2009; Marazzi C., *Finanza bruciata*, Casagrande, Bellinzona, 2009; Marazzi C., *Il comunismo del capitale. Biocapitalismo, finanziarizzazione dell’economia e appropriazioni del comune*, Ombre Corte, Verona, 2010; Marzocca O., *Perché il governo. Il laboratorio etico-politico di Foucault*, Manifestolibri, Roma, 2007; Marzocca O., *Il governo dell’ethos: la produzione politica dell’agire economico*, Mimesis, Milano, 2011; Morini

Nel biocapitalismo il lavoro si presenta sotto la forma, infatti, di *biolavoro* e cioè “*comesumma delle facoltà vitali-cerebrali-fisiche degli esseri umani*”, in cui non sono solo gli aspetti cognitivi e simbolici a caratterizzarlo, ma anche gli aspetti emotivi e relazionali, collegati direttamente ai processi di femminilizzazione del lavoro: “*Il lavoro affettivo, emozionale, di cura, rappresenta insomma a nostro avviso l’esempio più calzante di come, nella sfera biopolitica, la vita è destinata a lavorare per la produzione e la produzione a lavorare per la vita*”.²⁰⁹

Il biocapitalismo oltrepassa l’idea dello sfruttamento del lavoratore salariato o precario per spingersi verso l’uso dell’essere umano come identità da manipolare a pagamento, come consumatore insaziabile di mode e di piaceri monetizzabili, come materia biologica da brevettare e, sostanzialmente, come vissuto da riempire e a cui trasferire “senso”.

In particolare, nel capitalismo biopolitico, i processi di produzione e accumulazione del valore del capitale sono mutati e attribuiscono crescente rilevanza a tutte quelle attività che non sono immediatamente riconducibili agli spazi tradizionali della produzione industriale, ma che anzi, come già evidenziato, sono sempre più rinvenibili negli spazi fino ad ora considerati come improduttivi: le cosiddette sfere sociali della riproduzione e della circolazione. In tal senso la finanziarizzazione nel postfordismo sarebbe una forma adeguata all’esistenza del Capitale che permette a quest’ultimo di generare profitto crescente senza accumulazione di capitale (costante e variabile) e, quindi, senza lavoro.²¹⁰

Nel capitalismo biopolitico “*il concetto stesso di accumulazione del capitale si è trasformato. Esso non consiste più, come in epoca fordista, in investimento in capitale costante e in capitale variabile (salario), bensì in investimento in dispositivi di produzione e captazione del valore prodotto all’esterno dei processi direttamente produttivi*”.²¹¹

In questa prospettiva in virtù della generalizzazione sociale della relazione finanziaria (che tendenzialmente sostituirebbe, nell’esercizio del potere, quella salariale) il capitalismo sembrerebbe poter crescere anche in presenza di gravi esternalità negative quali: la disoccupazione, la povertà, la marginalità sociale, ecc. Ciò su cui è interessante riflettere è

C., *Per amore o per forza: femminilizzazione del lavoro e biopolitiche del corpo*, Ombre Corte, Verona, 2010; Roggero G., *La produzione del sapere vivo*, Verona, Ombre Corte, 2009; l’elenco non vuole essere certamente esaustivo.

²⁰⁹ Cfr. Fumagalli A., *Bioeconomia e capitalismo cognitivo. Verso un nuovo paradigma di accumulazione*, Carocci, Roma, 2007.

²¹⁰ Cfr. Chicchi F., opera citata, pp. 80-81.

²¹¹ Cfr. Marazzi C., “*La violenza del capitalismo finanziario*”, in Fumagalli A., Mezzadra S., *Crisi dell’economia globale. Mercati finanziari, lotte sociali e nuovi scenari politici*, Ombre Corte, Verona, 2009, pag. 36.

che il capitalismo si starebbe autonomizzando, in buona parte, dal lavoro (dalla sua capacità di realizzo monetario della produzione via salario) e dalla società che a partire da esso si era organizzata funzionalmente.

L'organizzazione economica e sociale del capitalismo contemporaneo accompagna, tuttavia, e ciò potrebbe apparire a prima vista come un paradosso (ma non lo è affatto), le pratiche di assoggettamento e di sussunzione della vita al capitale a una continua produzione e rigenerazione di libertà e, come ha posto in evidenza lo stesso Foucault, la pratica di governo neoliberale si caratterizza proprio in primo luogo per la sua continua e incessante produzione di libertà: *“la pratica di governo che sta per instaurarsi non si accontenta di rispettare questa o quella libertà, di garantire questa o quella realtà. Fa molto di più, consuma libertà. E' consumatrice di libertà nella misura in cui non può funzionare veramente se non là dove vi sono delle libertà di mercato, libertà del venditore e dell'acquirente, libero esercizio del diritto di proprietà, libertà di discussione, eventualmente libertà d'espressione, ecc. (...). Dunque, nel regime del liberalismo la libertà non è un dato, un ambito già costituito che si tratterebbe semplicemente di rispettare; se lo è, lo è solo parzialmente, regionalmente, in questo o in quel caso particolare ecc. La libertà è qualcosa che si fabbrica in ogni istante. Il liberalismo, pertanto, non è di per sé accettazione della libertà, ma ciò che si propone di fabbricare la libertà in ogni istante, suscitarla e produrla, con ovviamente (tutto insieme) di costrizioni, di problemi di costo che questa fabbricazione comporta”*.²¹²

La produzione incessante di libertà del modello governamentale si esprime nella pervasiva iscrizione della soggettività nelle attività finanziarie, nel lavoro e nel consumo di beni simbolici come illusoria espressione di nuovi ethos identitari e si tratta, dunque, di una libertà interamente sussunta e interna alla logica immediata della razionalità economica.²¹³

Come osserva Cristina Morini, l'essere umano non è ovviamente mai un essere “libero”, indipendente da ogni sistema istituzionale e sociale, ma nel soggettivarsi del lavoro e della bioproduzione esso non solo è preso nei rapporti di potere, ma diventa la posta in gioco del potere, soggetto e oggetto degli stessi. L'assoggettamento si ottiene attraverso il meccanismo della dipendenza economica via precarietà e debito, sociale via riconoscimento del proprio ruolo, simbolica via l'immagine che diamo in pasto agli altri, culturale via

²¹² Cfr. Foucault M., *Nascita della biopolitica*, Feltrinelli, Milano, 2005, pp.65-67.

²¹³ Cfr. Chicchi F., opera citata, pag. 17.

divisione cognitiva del lavoro, politica via accesso alla cittadinanza) con tutte le procedure di individualizzazione e dimodulazione che questo implica e che incidono sulla vita quotidiana esull'interiorità. Si genera un attaccamento, ancora più sottile e intricato che in passato, alla propria identità intrisa dei dettami neoliberali della competizione, del merito, della visibilità.²¹⁴

Crediamo che le riflessioni emerse dal pensiero di Foucault e dai teorici post-foucaultiani sulle attuali forme della governance neoliberale, insieme alle chiavi di lettura offerte dall'approccio del biopotere e del biocapitalismo, diventino importanti sponde interpretative, che si aggiungono a quelle precedentemente emerse, per decifrare il fenomeno del gioco d'azzardo "legale" in Italia e i vissuti soggettivi dei singoli giocatori: in particolare i concetti di finanziarizzazione e di messa a valore della vita ci paiono particolarmente adeguati per leggere i meccanismi di seduzione e di attrazione delle "istituzioni" del gioco d'azzardo.

Nonostante la diffusione del gioco d'azzardo "legale" sembri non appartenere alla razionalità economica del capitalismo²¹⁵ (ma le lobbies dell'azzardo certamente sì), il sistema dell'azzardo va proprio a colonizzare, a mettere a valore, la dimensione umana del gioco, appartenente alla sfera espressiva e privata dell'individuo, quindi *riproduttiva* della vita, rendendola irrimediabilmente *produttiva*: e la messa a valore riguarda prevalentemente la fragilità della vita.

²¹⁴ Cfr. Morini C., "Soggettività, riproduzione sociale, comune" in Commonware, Effimera, UNipop (a cura di), *La crisi messa a valore. Scenari geopolitici della crisi e la composizione da costruire*, CWPress & Sfumature edizioni, Creative Commons licence, 2015, pag. 160: testo reperibile all'interno del sito web www.commonware.org: cfr. <http://www.commonware.org/index.php/laboratori/561-crisi-messa-a-valore>

²¹⁵ Come si vedrà nel capitolo dedicato alla descrizione del gioco d'azzardo, diversi osservatori economici hanno associato la diffusione pervasiva del gioco d'azzardo ad una situazione di arretratezza economica di una società o di un Paese. È altrettanto vero che diversi studi pongono in evidenza come l'attuale sistema del capitalismo finanziario sia retto da logiche aleatorie e della "scommessa": cfr. ad esempio, Cuomo V., de Conciliis E. (a cura di), *Il capitalismo della scommessa*, Mimesis, Milano, 2015.

III.3 L'uomo "indebitato" e la creditocrazia come strumento di governamentalità

Quando si parla dell'indebitamento come strumento di assoggettamento dei corpi e delle anime, non si può non fare riferimento, a nostro personale parere, a un saggio pubblicato dallo scrittore uruguayano Eduardo Galeano, recentemente scomparso, in cui, con lucida ed arguta analisi, tratteggia quelli che sono i mali principali dell'attuale società capitalistica dei consumi, e in cui si possono estrarre dei passaggi che appaiono particolarmente interessanti ai fini di quello che si andrà scrivendo:

“... Come dice un antico proverbio turco, chi beve a credito si ubriaca due volte. La bisboccia ottunde e obnubila lo sguardo; e quest'enorme sbronza universale sembra non conoscere limiti di spazio e di tempo. Ma la cultura del consumo risuona molto, come il tamburo, perché è vuota; all'ora della verità, quando gli strepiti si calmano e la festa finisce, l'ubriaco di sveglia solo, con l'unica compagnia della sua ombra e dei piatti rotti che dovrà pagare. L'espandersi della domanda cozza con i limiti imposti dallo stesso sistema che la genera ... Il sistema parla in nome di tutti, a tutti dà l'imperioso ordine di consumare, fra tutti diffonde la febbre degli acquisti; ma niente da fare: per quasi tutti quest'avventura inizia e finisce davanti allo schermo del televisore. La maggioranza, che fa debiti per ottenere delle cose, finisce per avere solo più debiti, contratti per pagare debiti che ne producono altri, e si limita a consumare fantasie che talvolta poi diventano realtà con il ricorso ad attività delittuose ... «Gente infelice, che vive in competizione», dice una donna nel barrio del Buceo, a Montevideo. Il dolore di non essere, un tempo cantato nel tango, ha ceduto il posto alla vergogna di non avere. Un uomo povero è un pover'uomo. «quando non hai niente pensi di non valere niente», dice un tipo nel barrio Villa Fiorito, a Buenos Aires. Confermano altri, nella città dominicana di San Francisco de Macorís: «I miei fratelli lavorano per le marche. Vivono comprando cose firmate, e buttano sangue per pagare le rate»... »²¹⁶

La società neoliberista attuale cerca di imporre a tutti i soggetti l'accesso all'iper-godimento generalizzato attraverso il feticismo del consumo delle merci, ma, come osserva Galeano, “per quasi tutti quest'avventura inizia e finisce davanti lo schermo del televisore”, e chi

²¹⁶ Cfr. Galeano E., *L'impero del consumo*, pubblicato sul sito www.ilmanifesto.info il 18/12/2014:
<http://ilmanifesto.info/limpero-del-consumo/>

non ha un reddito reale per potere sostenere un ambito stile di vita, ricorre al credito al consumo elargito dalle banche e dalle società finanziarie, per avere il suo personale ruolo all'interno della società del godimento: il problema è che, prima o poi, *“la festa finisce, l'ubriaco di sveglia solo, con l'unica compagnia della sua ombra e dei piatti rotti che dovrà pagare ...”*.²¹⁷

Il dibattito politico ed economico, nei Paesi dell'area occidentale colpiti dalla grande crisi economico-finanziaria, è normalmente incentrato sul problema del debito in quanto debito pubblico (degli Stati) o debito delle imprese, e cioè la situazione di commercianti, artigiani e piccoli industriali sfiancati dalla crisi che viene resa pubblica, più o meno periodicamente, da notizie di suicidi economici²¹⁸. Ciò che si è verificato con abnorme e progressiva diffusione negli ultimi anni anche in Italia è la diffusione del debito privato, delle famiglie, non solo mutui ma anche e soprattutto credito al consumo. Una giornalista di Repubblica, Franca Selvatici, ha pubblicato su *“Repubblica”* un commento ad un articolo di particolare interesse *“Un prestito per lo smartphone”* nel quale rileva che, in base ai dati Ocse, nelle famiglia italiane nel 2004 si risparmiava in media il 10,5% del reddito disponibile, quota che si è ridotta al 5% nel 2010; secondo la Cna, il numero di famiglie sovra-indebitate in Italia è quintuplicato, passando da circa 194mila nel 2000 a circa un milione e centomila nel 2010.²¹⁹

È chiaro che la crisi economica, che per l'appunto è una crisi del debito, ha influito pesantemente sui redditi e sui risparmi, ma dagli sportelli antiusura e dai centri di ascolto giungono dati allarmanti che mettono in correlazione il dramma dell'usura con lo stile di vita iperconsumistico fondato sul debito che si è affermato negli ultimi decenni. Il Professor Andrea Pirni, che ha condotto una ricerca sull'usura in provincia di Firenze, ha

²¹⁷ Ibidem.

²¹⁸ Il numero complessivo dei suicidi per motivi legati alla crisi economica registrati in Italia nel triennio 2012-2014 è pari a 439: negli ultimi 3 anni, in Italia, sono più che raddoppiati i suicidi. Nell'anno 2014 sono state complessivamente 201 le persone che si sono tolte la vita per motivazioni economiche, rispetto ai 149 casi registrati nel 2013 e agli 89 del 2012. Cfr. Link Lab, *Crisi, raddoppiati i suicidi. Nel 2014 si sono tolte la vita 201 persone per motivi economici, erano 89 nel 2012*, articolo pubblicato il 08/04/2015 sul sito web <http://www.huffingtonpost.it>: http://www.huffingtonpost.it/2015/04/08/crisi-raddoppiati-suicidi_n_7024414.html

Cfr. anche Simone A. (a cura di), *Suicidi: studio sulla condizione umana nella crisi*, Mimesis, Milano, 2014: la studiosa ha indagato su un campione di quaranta storie di suicidi economici avvenuti in Italia tra il 2012 e il 2013, partendo dal presupposto secondo cui il suicidio è un fatto sociale.

²¹⁹ Cfr. Selvatici F., *“Un prestito per lo smartphone”*, in Monaco L., *L'Italia nella trappola dell'usura*, articolo pubblicato il 09/12/2014 sul sito web <http://inchieste.repubblica.it>: http://inchieste.repubblica.it/it/repubblica/rep-it/2014/11/25/news/1_italia_nella_trappola_dell_usura-101394338/?refresh_ce#prestito

raccolto le testimonianze di molti volontari dei centri antiusura e uno di loro ha raccontato che fino a qualche anno fa chiedevano aiuto persone che si erano indebitate per disgrazie, incidenti, per il figlio drogato, ma più recentemente le richieste di aiuto provengono in larghissima maggioranza da chi si è indebitato per migliorare il proprio stile di vita (o almeno credendo di farlo acquistando a rate elettrodomestici, elettronica, mobili) o per mantenere gli standard di consumo considerati accettabili dalla società. Il Presidente della Fai (Federazione Antiracket italiana) Tano Grasso afferma: *“Si rivolgono ai nostri sportelli centinaia di impiegati in giacca e cravatta e con buoni stipendi, costretti a vivere con 200 euro al mese. Il meccanismo è il seguente: molti stipulano due o più contratti di finanziamento per cifre esigue ma con tassi di interesse anche oltre il 10 per cento. Ogni società al momento della firma non controlla se il soggetto abbia già altri finanziamenti in essere, perché in caso di insolvenza potrà avvalersi sul Tfr...”*. Franca Selvatici riporta quanto segue: *“.. Tempo fa un servizio televisivo mostrò una interminabile fila di persone in attesa di acquistare il nuovo iPhone: alcuni degli intervistati dichiararono di essere disoccupati e non sembravano benestanti di famiglia. Eppure volevano essere i primi a comprare l'iPhone. La spesa non li spaventava. Forse avevano redditi occulti o addirittura illegali, o forse si erano fatti prestare il denaro dagli strozzini. Nei centri di ascolto ne sono arrivati parecchi che si erano indebitati per lo smartphone o per una tv al plasma. Chiaro che la crisi ha peggiorato la situazione, ma a mettere in ginocchio tante famiglie è stato, prima dell'arrivo della tempesta, il miraggio di uno stile di vita che le ha sepolte sotto una montagna di debiti. Ha spiegato un volontario anti-usura ascoltato per la ricerca fiorentina: <Il fatto è che se oggi un operaio perde il lavoro e, come succedeva per i nostri genitori, ha 30 mila euro da parte, al di là degli ammortizzatori sociali già quello è un ammortizzatore sociale, ma se da parte hai 30 mila euro di debiti per pagare la macchina, la televisione, basta un nulla per entrare in crisi>...”*.²²⁰

“Vivere a credito dà dipendenza come poche altre droghe e decenni di abbondante disponibilità di una droga non possono che portare a uno shock e a un trauma quando la disponibilità cessa”: ha scritto Zygmunt Bauman sul quotidiano Repubblica del 8 ottobre 2008.²²¹ *Mentre chi ci governa - e i grandi del mondo - non riescono a vedere nessun altro genere di uscita dalla crisi se non la ripresa dei consumi (e dell'indebitamento), e mentre le*

²²⁰ Ibidem

²²¹ Ibidem.

mafie se la ridono perché la crisi offre loro immense possibilità di riciclare i profitti illeciti, in primo luogo attraverso l'usura e l'acquisizione di patrimoni e attività lecite, le associazioni antimafia e antiusura, come Libera, tentano di combattere l'iperconsumismo e le sue devastanti degenerazioni andando nelle scuole con un progetto che si chiama "Educare all'uso responsabile del denaro".²²² L'obiettivo è quello di aiutare almeno le nuove generazioni a superare l'"analfabetismo finanziario", come lo definisce Mario Deaglio, che sulla Stampa dell'11 novembre 2013 ha scritto: "Il debito ha preso il posto del risparmio, ha trainato un'espansione dei consumi durata un trentennio con effetti straordinari ma alla fine ha portato alla crisi attuale... Oggi le società ricche vivono in una situazione paradossale: la dimensione finanziaria dell'esistenza è sempre più rilevante eppure la conoscenza dell'abc della finanza è assai poco diffusa. Un tempo, per essere cittadini responsabili occorre leggere, scrivere e far di conto; a questa lista oggi bisogna aggiungere che è necessario saper leggere i conti".²²³

Il debito è in realtà un potente strumento di assoggettamento governamentale ed è forse l'indebitamento a operare come dispositivo che lega in maniera diretta le forme dell'investimento del proprio capitale umano all' gestione del rischio e alla dimensione sempre più finanziarizzata del capitalismo contemporaneo. Uno studioso italiano, Maurizio Lazzarato, ponendosi sulla scia dal filone di indagine "genealogico" inaugurato da Foucault, e servendosi di strumenti concettuali quali *La genealogia della morale* di Nietzsche e *L'anti-Edipo* di Deleuze e Guattari, pone in evidenza la natura del debito, non solo come dispositivo economico, ma come tecnica di governo e di controllo delle soggettività individuali e collettive. Già nel 1972, nel loro *Anti-Edipo*, Gilles Deleuze e Felix Guattari avevano posto l'attenzione sulla relazione debitore-creditore a partire da una rilettura dell'economia dello scambio marxiano²²⁴, ma Lazzarato, nelle sue opere *La fabbrica dell'uomo indebitato* e *Il governo dell'uomo indebitato*, sottolinea la centralità che oggi assume una vera e propria "etica del debito" che regge la sostituzione del tradizionale welfare con un nuovo status sociale descrivibile come *debtfare*²²⁵.

²²² Ibidem.

²²³ Ibidem.

²²⁴ Cfr. Deleuze G., Guattari F., *L'Anti-Oedipe. Capitalisme et schizophrénie*, Les Éditions de Minuit, Paris, 1972 (tr. it. *L'Anti-Edipo. Capitalismo e schizofrenia*, Einaudi, Torino, 2002).

²²⁵ Cfr. Arienzo A. e Borrelli G., "Percorsi della soggettivazione neo-liberale: precarizzazione e rischio", in *Emergenze Democratiche. Ragion di stato, governance, gouvernementalité*, Giannini, Napoli, pag. 167.

Lazzarato sottolinea, in particolare, l'esistenza di un ben preciso ideale filosofico-antropologico "dietro" alla crisi economica attuale, poiché ogni visione del mondo, che sia politica, filosofica o (come nel caso specifico) economica, ha dietro un'idea di uomo.

Secondo il Nostro l'idea di uomo soggiacente al sistema capitalistico così come esso si è sviluppato negli ultimi decenni e che investe lo spazio pubblico è quella dell'uomo "indebitato", in quanto nuovo proletario del tempo contemporaneo.

Lazzarato scrive che la crisi di un'economia globale fondata sul debito infinito, che si riverbera come debito sovrano degli Stati, debito privato delle imprese e debito individuale delle famiglie rimaste senza risparmi, ci costringe a modificare il nostro sguardo sulle classi sociali: la tradizionale relazione capitale/lavoro di derivazione marxiana viene ora soppiantata dalla relazione creditore/debitore.²²⁶

L'uomo indebitato si trasforma in figura trasversale, oltrepassa le tradizionali barriere sociali: può essere disoccupato o artigiano, operaio o imprenditore, precario o impiegato pubblico, ma sempre uomo indebitato.

La condizione esistenziale propria del soggetto indebitato è di natura colpevolizzante (siete voi stessi i responsabili della vostra disgrazia!) e lo sollecita a modificare le proprie abitudini di vita attraverso una disciplina imposta.

Il debito è per Lazzarato una categoria ontologica della nostra esistenza, o perlomeno di quella dell'individuo all'interno del sistema capitalistico: il debito è fondamento del sociale e ciò ha conseguenze sui paradigmi sociopolitici di comprensione e di genealogia dei rapporti sociali e delle istituzioni. Il dispositivo di assoggettamento costituito dal debito non si è affermato pacificamente, tramite il consenso dei "governati", ma, come tutti i processi di costruzione della società generati dal capitalismo neoliberale che non si realizzano tramite cambiamenti progressivi, tramite consenso, convenzioni o rappresentanza, si è posto in essere attraverso effrazione, violenza e usurpazione.²²⁷

Il debito agisce contemporaneamente come una macchina di cattura, di "predazione", come uno strumento normativo e di gestione macro-economica, come un dispositivo di redistribuzione dei redditi, essendo quindi una grande tecnologia di potere nella società foucaultianamente intesa del controllo, è un "apparato di cattura", e come un "vampiro"

²²⁶ <http://www.gadlerner.it/2013/05/15/la-nuova-lotta-di-classe-delluomo-indebitato>

²²⁷ Cfr. Lazzarato M., *La fabbrica dell'uomo indebitato: saggio sulla condizione neo-liberista*, Derive Approdi, Roma, 2012, pp. 58-59.

succhia plusvalore non solo tramite il profitto: “*succhia plusvalore sociale e lo redistribuisce a vantaggio del rentier*”²²⁸. La funzione di mantenimento sistemico del debito è decisiva tanto che il debito diviene “infinito” perché se finisse cesserebbe il rapporto creditore/debitore che oggi mantiene il sistema capitalistico globale: Andrew Ross parla, a tale proposito, di “trappola del debito” con l’espressione “*I use Mastercard to pay Visa*”²²⁹. La crisi del debito sostiene la moderna finanziarizzazione in cui agli individui non resta che vivere tra il senso di colpa e il ritmo dello spread, in uno stato kafkiano in cui si “*è presunti colpevoli senza avere commesso alcun reato*”.²³⁰

Nel momento in cui Lazzarato sottolinea la funzione di mantenimento sistemico e dell’autoperpetuazione del debito, ricorda la riflessione operata da Zygmunt Bauman nella sua opera *Capitalismo Parassitario*, in cui il sociologo polacco muove dalla celebre tesi di Rosa Luxemburg, secondo la quale il capitalismo non può sopravvivere senza economie “non capitalistiche”: Esso potrebbe prosperare finché trova “terre vergini da sfruttare”. Il capitalismo sarebbe un sistema parassitario che può crescere e consentire l’accumulazione di capitale quando trova un organismo non ancora sfruttato del quale nutrirsi. Il sociologo svolge la teoria applicandola al moderno capitalismo, osservando che la Luxemburg non aveva ipotizzato che i territori premoderni di paesi esotici non sono gli unici potenziali “ospiti” dei quali il capitalismo può nutrirsi, ma gli ospiti moderni, la nuova specie di ospiti, sono gli stessi cittadini degli Stati ad economia capitalistica. Lo sfruttamento avviene assoggettando i cittadini e le imprese al pagamento degli interessi sul debito contratto con banche e finanziarie. Bauman descrive l’introduzione delle carte di credito in Gran Bretagna che furono lanciate con lo slogan “*Togliete l’attesa dal desiderio*” e osserva che i cittadini debitori abbandonano una banca o una finanziaria, che non riescono più a pagare, a favore di un’altra, la quale paga il debito alla prima e diventa la nuova creditrice, in quanto ciò che interessa alle banche e alle finanziarie sono ormai gli interessi, non il capitale. Il capitale figura nei bilanci delle banche come attivo e continua a figurare come tale anche quando è certo che i debitori non potranno restituirlo; in questo modo banche e finanziarie producono

²²⁸ Ivi, pp. 47-48.

²²⁹ Cfr. Ross A., atti dell’incontro pubblico “*Creditocracy*” tenuto il 9/5/2015 presso associazione culturale Gateway di Bologna.

²³⁰ Cfr. Cannavò S., *Vivere in rosso al ritmo dello spread*, recensione all’ultimo libro di Maurizio Lazzarato, “Il governo dell’uomo indebitato” sul Fatto Economico – da Il Fatto Quotidiano, 6 novembre 2013. Cfr. http://www.deriveapprodi.org/wp-content/uploads/2013/11/fatto_lazzarato.pdf

“utili”, e quindi la crescita del valore delle azioni, che non vi sarebbero o sarebbero molto minori se si prendesse atto che quegli attivi non valgono nulla o ammontano a molto meno del valore nominale, tanto più che questo meccanismo è necessario e per così dire strutturale, posto che il sistema capitalistico moderno si fonda su una quantità di crediti-debiti largamente superiore alla massa monetaria circolante. Osserva, a tale proposito, Bauman: *“le banche e le società di carte di credito contano ormai sul “servizio” continuato del debito invece che sul pronto rimborso dello stesso”*²³¹. Il Nostro pone in evidenza, inoltre, il ruolo dello Stato, che nella “fase liquida” della modernità “è *“capitalista” nella misura in cui garantisce la disponibilità continua di credito e la capacità continua dei consumatori di ottenerlo*”. Assumendo posizioni di ispirazione marxista, Bauman precisa che *“La cooperazione tra stato e mercato nel capitalismo è la regola; il conflitto tra di essi, se mai viene alla luce, è l’eccezione. Di regola, le politiche dello Stato capitalista “dittatoriale” o “democratico”, vengono costruite e condotte nell’interesse, non contro l’interesse dei mercati”*.²³² Oggi, secondo Bauman, lo Stato promuove e protegge l’accumulazione di capitale, non tanto attraverso lo sfruttamento della manodopera operaia, bensì attraverso lo *“sfruttamento dei consumatori”*.²³³

La relazione creditore-debitore è uno dei rapporti di potere più importanti ed universali del capitalismo contemporaneo: di fronte al capitale, che si presenta come il Grande Creditore, il Creditore universale, siamo tutti «debitori», colpevoli e responsabili.

La relazione debitore-creditore esprime un chiaro rapporto di forza tra proprietari (di capitale) e non proprietari (di capitale), e ciò che mette in evidenza, in particolare, Lazzarato, è che, attraverso il debito pubblico a indebitarsi è l’intera società, cosa che non impedisce, ma esaspera, “le disuguaglianze”, che sarebbe venuto il momento di chiamare “differenze di classe”.

Le realizzazioni individuali promesse dal neoliberalismo («tutti azionisti, tutti proprietari, tutti imprenditori») ci spingono verso la condizione esistenziale di quest’uomo indebitato, responsabile e colpevole del suo stesso destino. Prima ancora del sopraggiungere dell’indigenza, è la dottrina economica del debito, divenuta senso comune, ad ammonirci

²³¹ Cfr. Bauman Z., *Capitalismo parassitario*, Laterza, Roma-Bari, 2011, pag. 27.

²³² Ivi, pag. 30.

²³³ Ivi, pag. 50.

quotidianamente: non lavoriamo abbastanza, consumiamo troppo, godiamo di tutele sociali che non dovremmo permetterci.

L'uomo indebitato, anziché rivolgere le proprie energie nella costruzione di soggetti collettivi che possono impegnarsi in azioni organizzate di resistenza, cade nella disperazione sociale e gli effetti immediati del debito che incidono profondamente nella soggettività di chi ne è colpito: depressione, vergogna, solitudine, rabbia e sviluppo di comportamenti autodistruttivi, presentandosi a lui come limitazione insuperabile e condizione eterna. Il soggetto indebitato, individualizzato e de-socializzato, è inevitabilmente affetto da “*colpa, cattiva coscienza e responsabilità*”²³⁴; in altri casi, invece, emerge prepotente una volontà di rivalsa quando subentra il bisogno di individuare gli artefici della propria disgrazia: di volta in volta i politici, gli esattori del fisco, i banchieri, i funzionari pubblici, gli immigrati. Lazzarato ammonisce sul pericolo, inoltre, che entri in azione qualche imprenditore politico della disperazione, abile nel riversare su un nemico interno o esterno la responsabilità del debito insolubile: per secoli l'antisemitismo si è nutrito di simili pulsioni, ma domani potrebbe toccare ad altri divenire vittime dell'odio di altre vittime.²³⁵

Il debito diviene, quindi, una condizione ontologica della nostra esistenza, legata a una colpa (*Schuld*) etica, relativa al proprio comportamento, che poi si trasforma in debito da retribuire: la parola tedesca *Schuld* significa, non a caso, sia colpa morale che debito economico.²³⁶

E' proprio il profondo nesso tra l'esperienza religiosa e morale della colpa (*Schuld*) e la condizione economica del debito (*Schulden*), natura stessa del capitalismo, che costituisce il nocciolo della riflessione della filosofa Elettra Stimilli, la quale cita, a tale proposito, Walter Benjamin che, nel pieno della crisi della Repubblica di Weimar, travolta dai debiti di guerra, additava il capitalismo come la più estrema delle religioni: “...*Il capitalismo è il primo caso di un culto che non redime il peccato, ma genera colpa... Un'enorme coscienza della colpa, che non sa rimettere i propri debiti...*”.²³⁷

Nella suo ultimo saggio *Debito e colpa*, Stimilli va al cuore della politica ordoliberal di matrice tedesca, il regime che governa l'Europa: quello del debito è un dramma cristiano.²³⁸

²³⁴ Cfr. Lazzarato M., opera citata, pag. 66.

²³⁵ <http://www.gadlerner.it/2013/05/15/la-nuova-lotta-di-classe-delluomo-indebitato>

²³⁶ Cfr. Lazzarato M., opera citata, pag. 67.

²³⁷ Ibidem. Cfr. anche Stimilli E., *Il debito del vivente: asceti e capitalismo*, Quodlibet, Macerata, 2011.

²³⁸ Cfr. Stimilli E., *Debito e colpa*, Ediesse, Roma, 2015.

Senza la fede, e la speranza in una remota redenzione, questo cammino penitenziale perde di senso e si mostra per quello che è, e cioè l'esercizio di un potere di vita e di morte contro le popolazioni. In realtà, spiega Stimilli, l'assonanza tra *Schuld* e *Schulden*, cioè tra colpa e debito, si trova in altre lingue come il sanscrito, l'ebraico, l'aramaico, oltre che nel tedesco moderno: in generale essa designa uno scarto impossibile da recuperare e, contemporaneamente, il vincolo sacrificale a cui sottostare per essere parte integrante di una comunità «civile». Il regime è dunque molto più ampio di quello tedesco e fa parte di un dispositivo politico che viene comunemente definito come «neoliberista». In Europa, la specificità del cristianesimo, e in particolare dell'austerità tedesca, sta nell'aver trasformato il debito in investimento e dunque in elemento propulsore per una crescita spirituale e materiale del singolo.

Questa condizione che assimila paradossalmente la liberazione a un sacrificio mortale riproduce una negatività ontologico-esistenziale insuperabile: il debito non è tanto, o non solo, una somma di denaro, ma è una teologia sfuggente per definizione: fare politica del debito oggi significa mancare sempre di qualcosa, un «qualcosa» che, evidentemente, non si può gestire con una cambiale, né con riforme strutturali che, anzi, aggravano il senso di perdita originaria. Ciò che pone in evidenza Stimilli è che il debito è un fatto sociale prima ancora che economico e, come tale, esprime una disposizione fondamentale del soggetto contemporaneo: la malinconia, l'impotenza, il senso di colpa.

Nell'ampio *excursus* sulle teorie critiche contemporanee, Stimilli identifica l'origine dell'angoscia contemporanea: l'indebitamento è dovuto alla percezione di una perdita irrimediabile, la quale è vissuta dai singoli come una colpa e come una disistima radicale verso di sé e gli altri.

Tale chiave di lettura ci sembra utile, ad esempio, per comprendere le forme depressive di disagio che caratterizzano le società contemporanee: liberali formalmente, repressive nella sostanza, queste società mettono in pratica il dispositivo neoliberista descritto in maniera efficace da Foucault: oggi il potere del soggetto (nei due sensi del genitivo) reprime affermando la sua libertà. Non si tratta solo di un'imposizione dall'alto, ma è anche un comandamento che il singolo impone a se stesso attraverso l'obbligo di essere performativo con il

suo “capitale umano” e la costante disponibilità a vivere conformandosi a una valutazione imposta dallo stato o dal mercato²³⁹.

Il debito è il prodotto del singolo, prima ancora che dalle istituzioni che hanno lo scopo di gestire o imporre l’austerità; esso prospera sulla convinzione di non essere adeguati rispetto a ciò è richiesto per essere produttivi. Vivendo, il soggetto trasforma la sua impotenza in un debito infinito e, così facendo, pregiudica l’esistenza con le sue stesse mani.

Stimilli afferma che l’esigenza del superamento di questo terribile dispositivo non può prescindere dalla trasformazione del soggetto e senza tale cambiamento, che si viva in un regime economico neoliberista o in uno neo-keynesiano, non esistono le condizioni per rovesciare l’austerità alimentata dalle sue stesse vittime.²⁴⁰

Lazzarato afferma che il concetto contemporaneo di «economia» ricopre sia la produzione economica che la produzione di soggettività e le categorie classiche della sequenza rivoluzionaria dei secoli XIX e XX, lavoro, sociale e politica, vengono attraversate dal debito e in larga parte da questo ridefinite.²⁴¹

L’economia americana è fondamentalmente un’economia del debito. La finanza non rappresenta principalmente un fenomeno di speculazione, ma costituisce il motore della crescita e ne definisce la natura. Negli ultimi otto anni negli Stati Uniti, il debito medio delle famiglie è aumentato del 22%, l’ammontare dei prestiti non pagati è aumentato del 15% e il debito degli studenti universitari è raddoppiato. Il fenomeno del debito studentesco negli Stati Uniti spiega in maniera eloquente, secondo Lazzarato, la natura di *nuova tecnologia di potere* espressa dal debito: gli studenti possono pagare le rette universitarie grazie a prestiti che dovranno restituire quando da studenti si diventerà lavoratori. Il debito degli studenti americani è divenuto una vera e propria “bolla”, cartolarizzata e titolarizzata, quindi venduta sul mercato a beneficio di banche e governi. Il microchip impresso nella carta di credito diventa un simbolo della relazione creditore/debitore: l’84% degli studenti americani possiede una carta di credito, più sorprendentemente uno studente possiede in media 4,6 carte di credito. La relazione creditore/debitore, è iscritta quindi nel microchip e gli studenti “se la portano sempre in tasca”.²⁴²

²³⁹ Cfr. Ciccarelli R., *L’eterno rito scarificale dell’uomo indebitato*, pubblicato il 5/7/2015 sul sito web www.ilmanifesto.info; <http://ilmanifesto.info/storia/eterno-rito-scarificale-delluomo-indebitato/>

²⁴⁰ Ibidem.

²⁴¹ Cfr. Lazzarato M., in <http://www.nazioneindiana.com/>

²⁴² Cfr. Cannavò S., op. citata.

L'insegnamento di un'"*arte del vivere indebitati*" è ormai parte integrante dei programmi americani di educazione nazionale. L'aumento della domanda non si realizza più, in sostanza, attraverso il debito pubblico, ma attraverso il debito privato, scaricando i costi e i rischi sulle famiglie "indebitate". L'indebitamento degli ultimi anni ha quindi fortemente contribuito allo sviluppo e all'espansione della finanza e, del resto, è a partire dal credito immobiliare che è scoppiata la crisi finanziaria dei *subprime*. In altri termini, come sostiene Christian Marazzi, per sorreggere la domanda globale di beni e servizi, si è passati dal *deficit spending* pubblico al *deficit spending* privato. Il sostegno alla domanda globale avviene attraverso i mercati finanziari e le banche, come nel caso dei *subprime*.

La finanza è una macchina da guerra per la privatizzazione, che trasforma i diritti sociali in crediti, in assicurazioni individuali e in rendita (azionaria) e quindi in proprietà individuale, dunque un sistema di welfare in un'economia del debito basata sulla privatizzazione dei meccanismi di assicurazione sociale, l'individualizzazione della politica sociale e la volontà di fare della protezione sociale una funzione d'impresa.²⁴³ L'economia del debito ha obiettivi fortemente politici: la neutralizzazione dei comportamenti collettivi (garanzia sociale, solidarietà, cooperazione, diritti per tutti) e della memoria storica delle lotte, delle azioni, delle organizzazioni collettive dei "salarati" e dei "proprietari". La crescita trainata dal credito (finanza) pensa in questo modo di esorcizzare il conflitto, in quanto confrontarsi a soggettività che considerano i sussidi, le pensioni, la formazione etc. come diritti collettivi garantiti dalle lotte non è la stessa cosa che governare "debitori", piccoli proprietari e piccoli azionisti.²⁴⁴

Come si è a più riprese evidenziato, il rapporto di sfruttamento oggi fuoriesce dal semplice atto lavorativo per andare a intaccare una sfera molto più vasta, quella della vita, o meglio, del modo di vivere. Esso non è più immediatamente riscontrabile nel rapporto diretto: essere umano (forza-lavoro) versus "macchina", lavoro vivo versus lavoro morto. Oggi sempre più assistiamo al divenire macchinico dell'umano e viceversa, in un connubio dove è difficile delineare una netta separazione tra la coscienza umana e il mondo artificiale. Da questo punto di vista, lo sfruttamento è sempre più auto-sfruttamento e se, da un lato, tracima verso forme di lavoro gratuito non pagato, rompendone, in tal modo, la gabbia salariale, e, dall'altro, lo alimenta tramite nuove forme di precarietà di vita e di indebitamento.

²⁴³ Cfr. Lazzarato M., opera citata, pag. 46.

²⁴⁴ Ivi, pp. 123-126.

Il saggio del sociologo americano Andrew Ross analizza proprio il rapporto debito-credito come nuovo strumento e dispositivo centrale nel processo di governance neoliberista (quindi di sfruttamento), e sottolinea come la condizione debitoria non rappresenti un fine in sé per perpetuare il dominio dell'uomo sull'uomo ma piuttosto uno strumento per consentire una maggior dipendenza del lavoro dal capitale all'interno del processo di valorizzazione contemporaneo.²⁴⁵

In una fase dove sempre più la contrattazione individuale diventa il perno della regolazione dei rapporti sociali, l'accesso a molti servizi di prima necessità comporta inevitabilmente un processo di indebitamento, che tende ad ampliarsi tanto più procede il processo di smantellamento, finanziarizzazione e privatizzazione del sistema di welfare. Ross, partendo principalmente dalla situazione nelle famiglie americane, svolge un excursus sul fenomeno per il quale l'uomo contemporaneo è completamente immerso in uno stato debitorio a partire dal dover fronteggiare alcune esigenze fondamentali: l'abitazione, l'istruzione e la salute: questa situazione ha determinato lo spostamento della conflittualità da quella messa in atto nei decenni precedenti legata alla produzione industriale e al rapporto salario/capitale.

Da questo punto di vista il rapporto debito-credito diventa una delle modalità principali con la quale si attua il rapporto di sfruttamento del lavoro e si attua lo spostamento dalla relazione capitale/lavoro alla relazione creditore/debitore. Nel capitalismo fordista, la forza-lavoro difficilmente era in grado di indebitarsi, se non in casi particolari e ben monitorati (esempio, il mutuo per l'acquisto della casa), in quanto il vincolo di bilancio condizionava pesantemente la possibilità di disporre di moneta liquida. L'accesso al credito era possibile solo a chi poteva vantare delle proprietà che andavano oltre il mero possesso del proprio corpo, e di conseguenza, solo lo Stato e le imprese erano in grado di registrare situazione debitorie, che potevano finanziare e garantire con la proprietà dei mezzi di produzione (nel caso delle imprese) e con il monopolio di creazione della moneta (nel caso dello Stato). La condizione lavorativa era così sganciata dal rapporto debito-credito e dal potere sociale esercitato dall'accesso alla moneta-credito.

Andrew Ross dedica un intero capitolo del suo libro all'analisi puntuale e dettagliata di come il processo di finanziarizzazione abbia in modo pervasivo condizionato la vita

²⁴⁵ Cfr. Ross A., *Creditocrazia e rifiuto del debito illegittimo*, Ombre Corte, Verona, 2015.

quotidiana delle famiglie americana, e vengono presentati, al riguardo, numerosi dati relativi alla diffusione delle carte di credito come sottile e necessaria catena psicologica di subordinazione alla finanza per mantenere inalterato il livello di consumo, soprattutto per quella fascia di popolazione americana che ha visto il proprio potere reale d'acquisto ridursi di quasi il 20% nell'ultimo trentennio. Il termine *revolver* fa riferimento alla possibilità, tramite una seconda carta di credito o la stessa, di dilazionare il pagamento effettuato con il credito al consumo: “*in altre parole, il titolare della carta ha la possibilità di pagare a rate il saldo dell'estratto conto mensile*”²⁴⁶. Tale meccanismo si sta diffondendo in molti paesi del mondo e recentemente, in seguito alla crisi economica, anche in Italia. Nel nostro paese, nel 2013, il tasso medio effettivo globale su base annua (taeg) era del 17,20% per prestiti fino a 5.000 euro, con un tasso soglia del 25,2% (il tasso oltre il quale scatta l'usura), il più alto in assoluto rispetto a tutte le altre tipologie di finanziamenti: un prestito personale si aggira intorno al 10-12% di tasso medio, con un tasso soglia del 17-19% (oggi i tassi sono più ridimensionati, ma sono comunque 8-10 volte superiori a quelli ufficiali).²⁴⁷

La finanziarizzazione della vita quotidiana diviene così la norma e viene introiettata completamente nella psiche, come nuova forma di *assoggettamento*. Ross ricostruisce, a partire dall'ideologia dell'individuo proprietario di bushiana memoria, il percorso ideologico-politico che ha creato le premesse di quella che possiamo definire la moderna forma di accumulazione primitiva, ovvero quella finanziaria e ravvisa le tre traiettorie che caratterizzano l'ideologia proprietaria: al credito al consumo (proprietà privata della merce), occorre aggiungere l'illusione della casa di proprietà (proprietà privata dello spazio), che è stata alla base della convenzione finanziaria della bolla dei *subprime*, e l'accesso all'istruzione (proprietà privata della conoscenza).

Ross analizza, in modo particolare, il problema del debito studentesco statunitense in grado di creare quella sudditanza finanziaria che potrà essere estinta solo in base alla realizzazione delle aspettative sui redditi futuri di lavoro. Il debito studentesco sta assumendo proporzioni sempre maggiori e si realizza tramite due modalità che possiamo definire intergenerazionali: da un lato, una famiglia media americana che intende avviare agli studi universitari i figli partecipa ad un fondo assicurativo alla loro nascita in modo da disporre di un capitale

²⁴⁶ Ivi, pag. 33.

²⁴⁷ Cfr. Fumagalli A., “*Il ricatto del debito*”, in www.commonware.org del 26/04/2015; <http://www.commonware.org/index.php/gallery/574-il-ricatto-del-debito>

iniziale per l'iscrizione, e, di fatto, si sviluppa la finanziarizzazione privata del diritto allo studio, e, dall'altro, nella maggior parte dei casi, tale capitale forzatamente risparmiato non è sufficiente e ne consegue che lo stesso studente debba aprire un rapporto di debito con l'università di iscrizione, ancora una volta mediato dalle istituzioni finanziarie.

L'esempio del debito studentesco, oltre a nutrire una bolla speculativa, spiega in modo chiaro come il rapporto di debito e credito rappresenti una confisca del futuro. In un contesto dove anche negli Usa il lavoro non pagato aumenta, occorre ricordare che: *“nella migliore delle ipotesi, nel nostro tempo il compenso non viene rubato ma rinviato ad un momento indefinito del futuro. A questo riguardo, non è il lavoratore ad essere considerato in debito; in realtà, è il datore di lavoro ad esserlo”*.²⁴⁸ *“... Il principio del lavoro salariato è che i dipendenti sono nella posizione di essere creditori, perché ‘ogni giorno prestiamo senza interessi la nostra forza lavoro ai padroni’*”.²⁴⁹

Nel momento stesso in cui la vita viene messa a lavoro e quindi a valore e la condizione precaria non è più solo condizione lavorativa ma condizione esistenziale, il debito individuale diventa parte integrante del rapporto di lavoro e tende sempre più a sostituirsi al salario. A fronte di una riduzione dei salari e del loro potere d'acquisto, si allenta la morsa del vincolo di bilancio a favore di un processo di indebitamento crescente, che non a caso viene sempre più incentivato. Assistiamo al processo di finanziarizzazione della vita individuale, con l'effetto di introdurre nuovi meccanismi di dipendenza e di subalternità, non più confinati nella semplice condizione lavorativa. L'ipoteca (finanziaria-debitoria) sul futuro aumenta in tal modo le tenaglie del controllo sociale e induce nuove forme di sfruttamento e di alienazione, sino a vere e proprie forme di assoggettamento schiavistico che possono portare anche a scelte estreme e autodistruttive.

La violenza dei mercati finanziari agisce quindi direttamente sulle nostre vite, condizionandone l'evoluzione. Da questo punto di vista, il debito diventa strumento della governance sociale, sostituendosi ai meccanismi disciplinari della tempistica della fabbrica: *“... I proprietari del capitale hanno da tempo superato il luogo di lavoro, inserendosi nella <fabbrica sociale> della vita quotidiana. La loro portata estrattiva ora raggiunge ogni attività quotidiana, con lo sfruttamento pervasivo attraverso il debito personale interviene*

²⁴⁸ Cfr. Ross A., opera citata, pag. 123.

²⁴⁹ Ivi, pag. 130.

*su ogni aspetto dell'individualità ...*²⁵⁰ Debito e precarietà si accomunano nell'intermittenza di reddito e nell'obbligo di rispettare comunque i tempi di restituzione dei propri debiti, perché più si liberalizza l'accesso al debito con l'obiettivo di alimentare costantemente la finanziarizzazione dell'esistenza, più diventano ferrei e disciplinari i meccanismi che regolano le modalità e i tempi della restituzione del debito.²⁵¹

²⁵⁰ Cfr. Ross A., opera citata, pag. 81.

²⁵¹ Cfr. Fumagalli A., “*Il ricatto del debito*”, in www.commonware.org del 26/04/2015; <http://www.commonware.org/index.php/gallery/574-il-ricatto-del-debito>

III.4 L'approccio lacaniano e la soggettività smarrita.

Le riflessioni precedenti sulla governamentalità neoliberale convengono sulla natura stessa del neoliberalismo, che non è solamente un processo di privatizzazione della cosa pubblica, né solamente un'ideologia o una politica economica, ma come affermano Pierre Dardot e Christian Laval, è divenuto la ragione stessa del capitalismo contemporaneo.²⁵²

La "rivoluzione" neoliberale si è caratterizzata per l'invenzione di particolari modalità di governo, per la produzione di una sua specifica idea di libertà, per la creazione di stili di vita, di immaginari e di mentalità.

L'approccio di Federico Chicchi, sociologo del lavoro, unendo in maniera interdisciplinare i linguaggi della sociologia, della filosofia politica e della psicoanalisi lacaniana, affronta l'analisi dei dispositivi governamentali e dei processi di sussunzione propri del neoliberalismo, come fabbrica di un modello specifico di soggettività, fornendo utili e suggestivi spunti di interpretativi per leggere le nuove sofferenze sociali e le patologie del presente del contemporaneo: in particolare, questo approccio pare offrire fecondi elementi di analisi utili all'oggetto della ricerca e, in speciale modo, per leggere il fenomeno della dipendenza da gioco d'azzardo²⁵³.

La soggettività dell'individuo contemporaneo pare assorbita con tutta la propria vita all'interno della produzione: a differenza del soggetto liberale classico, l'homo oeconomicus in versione neoliberale non conosce più la tradizionale distinzione tra pubblico e privato, o quella tra tempi di lavoro e di vita: la macchina di produzione postfordista è la vita stessa delle soggettività. Se la soggettività viene integralmente investita dalla produzione, se il capitalismo si trasforma in biocapitalismo, allora l'analisi delle soggettività neoliberali può essere un terreno da studiare attraverso il ricorso agli strumenti concettuali offerti dalla psicoanalisi, e, in particolare, il Lacan del *discorso del capitalista*. Lacan che vede nel neocapitalismo il sistema in cui i soggetti, perso ogni riferimento alla Legge, ogni

²⁵² Cfr. Dardot P. e Laval C., *La nuova ragione del mondo: critica della razionalità neoliberista*, Derive Approdi, Roma, 2013, pag. 9.

²⁵³ Cfr. Chicchi F., *Soggettività smarrita: sulle retoriche del capitalismo contemporaneo*, prefazione di Massimo Recalcati, Bruno Mondadori, Milano, 2012.

orizzonte normativo e simbolico forte, vengono continuamente incitati a consumare, esaurendo così in un godimento immediato la loro presunta libertà.

La soggettività sarebbe, secondo Chicchi, sempre di più il risultato di una nuova cattura, di un nuovo potere collegato con la generalizzazione del consumo come dispositivo principale di soggettivazione. Lo psicoanalista Jacques Lacan dichiarava, durante una conferenza tenuta a Milano nel 1972, il precisarsi di un nuovo tipo di *discorso*, di legame sociale, che si affiancava ai quattro da lui precedentemente formalizzati nel suo Seminario XVII: *il discorso del capitalista*.²⁵⁴

Il “quinto” discorso, il *discorso del capitalista*, annunciava, secondo Lacan, l’affermazione di una nuova modalità di configurazione della norma sociale capitalistica, e quindi del soggetto, non più incentrata sulla disciplina delle inconsce istanze soggettive e sull’inibizione delle pulsioni libidiche come nell’analisi di Freud de *Il disagio della civiltà*. La civiltà contemporanea, secondo Lacan, “soffrirebbe” per un eccesso di godimento causato dall’indebolimento progressivo dell’ordine simbolico, dal disorientamento conseguente all’”evaporazione del Padre” e dal conseguente sgretolamento dei legami sociali moderni. Nella determinazione del soggetto, il modello edipico verrebbe sostituito da altre configurazioni normative, non intrinsecamente e necessariamente repressive, ma certamente più subdole. Questa forma di controllo si basa su quelle che potrebbero essere definite oggi come *economie del desiderio*, più che sull’hobbesiana disciplina dei corpi e delle pulsioni, sulla sollecitazione ed esasperazione perversa del loro godimento autistico, diffuso nel sistema attraverso l’accesso sempre più facile ed immediato agli oggetti di consumo che il capitalismo produce continuamente per sostenere il suo ciclo di riproduzione. Il discorso del capitalista realizza, in questo modo, un legame paradossalmente asociale, che ha il suo asse strutturale non nel rapporto sociale ma fra individui e prodotti, conducendo verso una frammentazione e una instabilità crescente dei legami sociali, e lasciando gli individui sempre più esposti alla precarietà e alla solitudine.²⁵⁵: Massimo Recalcati, parla, a tale proposito, di *totalitarismo dell’oggetto*.²⁵⁶

Si attua, in tal senso, una metamorfosi antropologica che tende a ridurre la dimensione soggettiva della “mancanza a essere” e quella del desiderio che da essa scaturisce, isolate da

²⁵⁴ Ivi, pag. 7.

²⁵⁵ Ivi, pp. 7-8.

²⁵⁶ Cfr. Recalcati M., *L’uomo senza inconscio, Figure della nuova clinica psicoanalitica*, Cortina, Milano, 2010.

Lacan come due polarità costituenti l'essere della soggettività, in quella di un vuoto sganciato dalla mancanza e senza più alcun legame con il desiderio. La riduzione contemporanea della mancanza a vuoto comporta innanzitutto un effetto di falsa padronanza. La mancanza trasformata in vuoto offre cioè l'illusione che il vuoto si possa riempire attraverso il consumo ripetuto dell'oggetto di godimento.²⁵⁷

La soggettività dell'uomo neoliberale si esprime attraverso processi di sussunzione reale della vita al mercato e agli oggetti di consumo attraverso un'ingiunzione al godimento.

Se nel capitalismo della prima modernità, il soggetto conseguiva riconoscimento sociale per lo più attraverso la manifestazione della sua rinuncia pulsionale, attraverso il sacrificio e la fatica del lavoro, il differimento del proprio godimento, nel discorso capitalistico attuale ciò che diventa centrale nel processo di soggettivazione è l'idea di un libero e immediato accesso al godimento, ottenuto per lo più attraverso il ripetuto e maniacale consumo di *oggetti-gadget*.

Secondo Lacan, il soggetto è infatti preso nel gioco di un discorso che lo pone e lo ricomponde come una qualità vuota che aspetta solo di essere colmata e riempita: come scrive Recalcati, "*il principio di realizzazione del soggetto è in rapporto al consumo dell'oggetto*"²⁵⁸.

Ciò che è interessante rilevare, è che nel *discorso del capitalista* il soggetto sembra agire, non più determinato dalla presenza del padrone e dalla verità dell'Altro, ma in maniera totalmente libera e auto-diretta nel raggiungimento, attraverso il pieno di oggetti, della sua soddisfazione e del suo iper-godimento: è la società del narcisismo, del culto della personalità e dell'individualismo sfrenato.²⁵⁹

Il capitalismo contemporaneo si iscrive nelle relazioni sociali e nei desideri soggettivi attraverso una retorica sociale di esaltazione immaginaria della libertà poiché, come si è argomentato precedentemente, riprendendo Foucault, la pratica di governo neoliberale si caratterizza per la sua continua e incessante produzione di libertà.

E' l'eccesso di libertà (immaginaria) a discapito della sicurezza che causa disagio e smarrimento nel soggetto moderno, come scrive Bauman: "*... il tipico disagio della modernità derivava dal fatto di dover pagare la sicurezza restringendo la sfera della libertà*

²⁵⁷ Cfr. Recalcati M., "*Fame, sazietà e angoscia*", in "Kainos", n. 7, 2007.

²⁵⁸ Cfr. Recalcati M., *La clinica del vuoto*, in Ramaioli I., Cosenza D., Bossola P. (a cura di), *Jacques Lacan e la clinica contemporanea*, Angeli, Milano, 2003, pag. 107.

²⁵⁹ Cfr. Chicchi F., opera citata, pag. 9.

*personale, e quindi del non poter impostare la vita sulla ricerca della felicità. Il disagio della post-modernità deriva invece da una ricerca del piacere totalmente disinibita che è impossibile conciliarla con quel minimo di sicurezza che l'individuo libero tenderebbe a richiedere".*²⁶⁰

Il modello del capitalismo attuale sostituisce una sovranità di tipo hobbesiano, in cui l'azione del potere è subordinato e supportato dalla costituzione di una struttura di comando giuridico di tipo gerarchico e verticale, con l'influenza esercitata da un dispositivo di produzione di libertà, di desideri e di plus-godere.²⁶¹

La crisi del moderno può essere rappresentata, inoltre, come crisi della soggettività "edipica", cioè del deterioramento della padronanza e dell'architettura simbolica istituita attorno alla cogenza della Legge edipica che ne presidiava la formazione psichica, e lo smarrimento della soggettività contemporanea è un processo legato alla produzione di una nuova specificità normativa che si pone alla base di una nuova "(in)civiltà, "... *In-civiltà perché lo spazio soggettivo che esso istruisce e circoscrive tende a capovolgersi rispetto all'umano; è uno spazio inabitato dove la presenza della vita è sacrificata alla dissipazione e alla coazione...*"²⁶²

La tesi principale di Chicchi è che *l'inciviltà del godimento* è quella formazione societaria descritta dal discorso del capitalista di Jacques Lacan che produce un nuovo sapere e potere che si esercita sulle vite attraverso l'ingiunzione, il comandamento al godimento.²⁶³

E' interessante notare che Chicchi, commentando le tesi sul debito di Lazzarato, rileva che la colpa del debito al centro del suo ragionamento è maggiormente individuabile nella società della nevrosi e delle rinunce pulsionali, non in quella contemporanea, dove il *padre evaporato: l'austerità* non può fare presa su una struttura soggettiva che si è progressivamente disfatta con il tramonto del capitalismo industriale cui servivano, per funzionare e accumulare valore, uomini docili e disciplinati: "... *La colpa della quale si fanno carico oggi le soggettività nel capitalismo neoliberale non è quella di aver contratto dei debiti, ma semmai quella di non riuscire più ad ottenere crediti per partecipare alla forsennata giostra delle speculazioni finanziarie e delle azioni di consumo. Nella crisi appare essere non tanto quella derivante dall'imposizione di istanze di morigeratezza*

²⁶⁰ Cfr. Bauman Z., *Il disagio della post-modernità*, Bruno Mondadori, Milano, 2002, pag. 12.

²⁶¹ Cfr. Chicchi F., opera citata, pag. 96.

²⁶² Ivi, pag. 94.

²⁶³ Ibidem.

e prudenza che il potere produce attraverso l'imputazione di una condizione debitoria, ma quella di una frustrazione dell'io nei confronti del capitalistico comandamento a godere che non riesce più a funzionare ipertroficamente come prima. La diffusione epidemica del gioco d'azzardo, ad esempio, mi pare confermare tale nuova disposizione... ”²⁶⁴

Si rende quindi necessario, secondo il Nostro, de-mistificare e quindi cercare di inquadrare nella natura reale (in senso marxiano) dei rapporti sociali contemporanei è dunque in primo luogo il falso piano della retorica ideologica della libertà che descrive il soggetto come un pieno, una sostanza autosufficiente, capace senza mediazioni sociali e per sua volontà, di porsi come ente immediatamente e volontariamente autonomo. Tale retorica, se seguita fino alle sue estreme conseguenze, pone sulla ribalta del sociale un inquietante soggetto, caratterizzato da tratti schizofreniche, in preda ad una sorta di regressione autistica e/o ad un'esaltazione megalomane dell'Io, esperisce il rischio di una narcisistica devastazione atrofizzazione di ogni legame sociale. L'emancipazione del soggetto si iscrive solo all'interno di relazioni sociali significative, il soggetto è autonomo solo se è contemporaneamente legato e separato dall'Altro.

Le nuove forme di dipendenza, incluse certamente quelle definite “senza sostanza” come il gioco d'azzardo patologico, sono legate allo sviluppo sociale contemporaneo e si originano come un rimedio alla crisi delle forme identitarie tradizionali e in particolar modo come una possibile risposta al farsi progressivamente più inconsistente dell'Altro.

Non a caso, Francisco Hugo Freda, psicoanalista e autore di numerosi saggi sulla tossicomania, afferma che la droga permette l'evitamento dell'Altro come partner istituendosi essa stessa come partner sicuro, affidabile, controllabile e capace di ridonare il nirvana perduto: “... *La droga è concepita dunque come soluzione alla differenza sessuale. Il tossicomane si assicura un godimento fuori dalle leggi della Civiltà e della sessualità. Non a caso quasi tutte le storie di tossicodipendenza iniziano accanto alle prime esperienze di innamoramento. Esiste un altro guadagno per il tossicomane: sul piano sociale e*

²⁶⁴ Cfr. Leonardi E. (a cura di), *Forum su Maurizio Lazzarato, Il governo dell'uomo indebitato. Saggio sulla condizione neoliberista, DeriveApprodi, Roma 2013 (216 p.)*, con Chicchi F., Lucarelli S. e Mezzadra S., pubblicato sul sito web <http://www.materialifoucaultiani.org> ; cfr. <http://www.materialifoucaultiani.org/it/component/content/article/216-prospettive-foucaultiane-forum-su-lazzarato.html>

Prospettive foucaultiane è una rubrica che si propone, a detta dell'equipe editoriale, di problematizzare, da un punto di vista foucaultiano, libri che non sono né di Foucault né su Foucault.

*personale la tossicodipendenza gli fornisce un nome, un'identità: <Sono un tossicomane>".*²⁶⁵

Il tossicomane, secondo Freda, "... *Non gode della droga, ma del fatto di liberarsi dal godimento dell'Altro... (..) Lungi dall'essere un sintomo, il <Sono tossicomane> descrive piuttosto il legame in cui egli si trova nel suo rapporto con l'Altro; nominandosi, egli autentifica la voce dell'Altro.*"²⁶⁶

E' importante precisare, a tale proposito, che secondo Freda, la tossicodipendenza non è un sintomo ma una soluzione: il sintomo è un evento che esprime un'alterazione del corpo o del pensiero che implica l'intersoggettività, la relazione con l'Altro, mentre la dipendenza è una soluzione ai problemi che il godimento trova nel suo rapporto con l'Altro.²⁶⁷

Se la grande ingiunzione dell'attuale *discorso del capitalista* è proprio quella al godimento immediato e nella sostituzione dell'Altro con il consumo ossessivo e maniacale di oggetti-gadget, "... *nel più-di-godere, quindi, scompare ... (..) ... In questo senso la psicoanalisi è l'unica disciplina che, prefiggendosi di condurre il malato a rinunciare al più-di-godere, mostra il suo carattere etico che consiste nel far apparire il soggetto.*"²⁶⁸

L'insorgenza dei nuovi sintomi rappresenta allora contemporaneamente la cifra della tossicità (a)sociale a cui oggi è costretto il soggetto e nel medesimo tempo un forte richiamo, una richiesta di aiuto volta alla sottrazione dal meccanismo di mercificazione del bios.²⁶⁹

Si tratta, in un qualche modo, "*del soggetto borderline come prodotto raffinato di una societàborderline*"²⁷⁰ di cui parla Franco Lolli, psicoanalista e direttore scientifico Centro Studi e Ricerca sull'Insufficienza Mentale: "... *Fragilità del simbolico, affermazione dell'immaginario e prepotenza del reale sono le nuove coordinate entro le quali si instaurano nuove forme di disagio sociale e psichico. La società borderline è la società che promuove e favorisce una nuova modalità esistenziale la cui estremizzazione patologica si incarna nei soggetti che la psichiatria definisce borderline. Il soggetto borderline*

²⁶⁵ Cfr. Pozzetti R. e Zuccardi Merli U., *Introduzione*, in Freda F. H., *Psicoanalisi e tossicomania*, Bruno Mondadori, Milano, 2001, pag. 9.

²⁶⁶ Cfr. Freda F. H., *Psicoanalisi e tossicomania*, Bruno Mondadori, Milano, 2001, pag. 69.

²⁶⁷ Cfr. Pozzetti R. e Zuccardi Merli U., opera citata, pag. 8.

²⁶⁸ Cfr. Freda F. H., opera citata, 56.

²⁶⁹ Cfr. Chicchi F., *Economia del godimento. Patologie e Dipendenze nel contemporaneo*, articolo pubblicato sul sito web <http://www.jonasonlus.it/pdf/articoli/dipendenze.pdf>, pag. 10.

²⁷⁰ Cfr. Lolli F., *L'epoca dell'inconshow. Dimensione clinica e scenario sociale del fenomeno borderline*, Mimesis, Milano-Udine, 2012, pag. 9.

rappresenta, in questo senso, la verità del sociale contemporaneo; ne rivela gli aspetti più nascosti, ma, al tempo stesso, più tipici ...“.²⁷¹

Il soggetto *borderline* rappresenta, infatti, per Lolli il precipitato, il principale prodotto della mutazione antropologica di cui si sta parlando e che definisce il sociale contemporaneo, caratterizzato dalla spinta compulsiva alla realizzazione immediata dei propri bisogni, dall'incapacità di tollerare le minime frustrazioni, dall'instabilità nei rapporti affettivi e dalla dipendenza diffusa; lo psichismo dei singoli individui (patologici e non) e l'immaginario sociale sono entrambi accomunati dalla realizzazione di uno specifico rapporto con il godimento che qualifica la perversione.²⁷²

L'eccesso di libertà che consegue all'evaporazione del significante paterno, alla crisi del legame sociale e alla tanto progressiva quanto incalzante riscrittura del discorso del moderno in chiave di stato d'eccezione permanente, provoca quindi una serie di gravi conseguenze tossiche sull'umano. In tutto ciò il soggetto, privato della possibilità di attivare un rapporto positivo tra le sue dimensioni individuali e le sue dimensioni collettive, vacilla, diviene indifferente alla sua natura bimodale (psichica e collettiva al contempo), non trova più ancoraggio per la generalizzazione sociale della bonifica simbolica delle aggressività originarie e comincia a costruire nicchie difensive caratterizzate da stringenti dipendenze.²⁷³

Risulta di particolare interesse, in relazione alla dipendenza da gioco d'azzardo, l'analisi delle modalità psichiche studiate dalla psicoanalisi lacaniana che presiedono e caratterizzano le attuali formulazioni psicologiche della dipendenza: esse sono correlate con il discorso dell'ingiunzione al godimento e rappresentano, allo stesso tempo un tentativo paradossale di sottrarsi ad esso e un modo personale per organizzare e modulare, individualmente, tale “rovesciato” imperativo sociale.²⁷⁴

L'ipotesi di Chicchi, che si rivela di importante utilità nell'analisi delle storie dei giocatori problematici e patologici, è che le nuove dipendenze siano legate alla produzione e alla diffusione, nel tempo contemporaneo, di una nuova architettura della mente caratterizzata da fenomeni di “scissione” intra-soggettiva (non necessariamente di natura psicotica come avviene ad esempio nei disturbi di personalità multipla ma che conducono comunque spesso

²⁷¹ Ivi, pag. 11.

²⁷² Ivi, pag. 10.

²⁷³ Cfr. Chicchi F., *Economia del godimento. Patologie e Dipendenze nel contemporaneo*, articolo pubblicato sul sito web <http://www.jonasonlus.it/pdf/articoli/dipendenze.pdf>, pag. 10.

²⁷⁴ Ivi, pag. 7.

a condizioni di grave psicopatologia) che hanno il compito di presiedere, attraverso la costruzione di spazi psicologici paralleli ed isolati tra loro anche senza un preciso ordine gerarchico (nicchie), ad un'economia psichica della compatibilità dei conflitti e delle frustrazioni psicologiche. Si tratterebbe, in altre parole, basilariamente di un meccanismo che mira a *“tagliare i collegamenti che uniscono uno specifico segmento al resto dell'esperienza psichica, creando così un compartimento stagno, un'isola staccata da ogni altro aspetto della personalità”*²⁷⁵ Questo aspetto è dunque messo ben in evidenza nelle esperienze di tossicomania contemporanee, dove sono evidenti e consueti gli sforzi dei soggetti coinvolti di produrre strategie di compatibilità tra il tempo del consumo della droga e gli altri tempi della vita sociale, a passare in modo oscillante, sorprendente ma anche confuso tra i diversi momenti dell'esperienza, fino, a volte, a sovrapporli ma molto più spesso a trovarsi nella condizione di portare in seno un dato psichico costituito di segmenti inconciliabili, tant'è che la fenomenologia delle psicodipendenze è ricca, ad esempio, di casi di scissione, in cui un comportamento sinceramente condannato alla luce del sole è riprodotto, regolarmente e senza esitazioni al calare delle prime ombre serali.²⁷⁶

Secondo questa prospettiva teorica, il divenire consumatore di una sostanza o l'essere vittima di un'*addiction* permette al soggetto di riscrivere una programmabile, prevedibile, nitida e seriale e per questo più controllabile, esperienza del tempo e dello spazio, di riconoscere in questo una nuova forma di autorità che compensi la sempre più evanescente legge del padre e la radicale difficoltà a dare un senso e una direzione alla propria vita. Come indica, in questo senso, Francisco Hugo Freda, la droga (o i nuovi dispositivi di dipendenza) sono agenti che permettono la gestione (illusoria) del godimento prima che essere oggetti del godimento. Tale gestione è resa ancor più auspicabile per il fatto che essa permette di evitare la presa in carico, la responsabilità e la “fatica” psichica delle relazioni interpersonali (e sessuali) per ottenere le quote di godimento attese²⁷⁷. Afferma ancora Freda: *“la droga ha una duplice funzione: quella di produrre un effetto di separazione e un effetto di nominazione che delinea un padre”*.²⁷⁸ L'effetto di nominazione “sono un tossicomane” (l'innalzamento dell'insegna) introduce, infatti, un effetto di modulazione

²⁷⁵ Cfr. De Carolis M., *Il paradosso antropologico. Nicchie, micro mondi e dissociazione psichica*, Quodlibet, Macerata, 2008.

²⁷⁶ Cfr. Chicchi F., *Soggettività smarrita: sulle retoriche del capitalismo contemporaneo*, opera citata, pag. 104.

²⁷⁷ Ivi, pag. 105.

²⁷⁸ Cfr. Freda H. F., *Psicoanalisi e tossicomania*, opera citata, pag. 68.

simbolica del godimento mortifero sul soggetto e lo introduce in un gioco in cui ci si può illudere di poter avere un ruolo attivo e di governo del sé. In altre parole la situazione che si viene ha creare è la seguente: *“La persona mantiene un rapporto con un oggetto di cui si immagina di essere il padrone”*²⁷⁹.

Tale gioco ha nella maggior parte dei casi, come gli stessi tossicomani descrivono, un secondomomento, un epilogo, in cui il soggetto si trova totalmente dominato dall’oggetto, quando egli si perde totalmente nello stesso oggetto attraverso il quale aveva costruito la strategia di modulazione dell’imperativo sociale al godimento. E’ in questo momento che la parola del tossicomane s’inscrive nuovamente all’interno di un discorso a lui estraneo (un grande Altro, l’Altro senza fessura, come lo chiama Freda) e perde ogni rapporto con la sua verità e il suo desiderio.²⁸⁰

Tale grande Altro assume per i giocatori d’azzardo problematici e, in maniera ancora più pregnante, per quelli patologici, le sembianze mutevoli dell’eventuale e vicino “Big Win”, tale che sia una combinazione vincente di numeri o di simboli, l’ambito jackpot che i frequentatori della sala Bingo attendono con trepidante attesa, il numero ritardatario al Lotto che sembra non volere più uscire, o la macchinetta (slot machine) che *“è piena e deve scaricare”*.²⁸¹

²⁷⁹ Ibidem.

²⁸⁰ Ivi, pp. 78-79.

²⁸¹ Espressione comune nel gergo dei giocatori di slot machine e videolotteries.

IV Il gioco d'azzardo "legale" in Italia

IV.1 Il "discorso" sul gioco d'azzardo legale

*“Il lotto, il lotto è il largo sogno,
che consola la fantasia napoletana:
è l'idea fissa di quei cervelli
infuocati; è la grande visione felice
che appaga la gente oppressa;
è la vasta allucinazione che si prende le anime”*

Matilde Serao

Negli ultimi anni in Italia, la diffusione quantitativa e qualitativa del fenomeno del gioco d'azzardo "legale" è divenuto una vera e propria emergenza sociale, e si trova al centro di un ampio e articolato dibattito politico sui danni che i suoi eccessi possono indurre sui singoli soggetti, sulle famiglie e sulla collettività nazionale. Per accennare a qualche dato, con un raccolta di quasi 80 miliardi di euro nel 2011, in aumento del 30% rispetto al 2010, e una spesa media pro capite di 1.700 euro per ogni italiano maggiorenne²⁸² (elaborazione su dati AAMS sui primi 8 mesi 2012), il gioco d'azzardo "legale" rappresenta la terza industria nazionale, dopo Eni e Fiat²⁸³, senza contare le attività ludiche illegali gestite dalla criminalità organizzata, che il rapporto Azzardopoli realizzato da Libera stima in 15 miliardi di Euro. L'Italia detiene il primato europeo tra i paesi che più spendono in gioco, e a livello mondiale è terza dopo Stati Uniti e Giappone²⁸⁴.

Il gioco vale il 4% del Pil italiano, offre lavoro a 120.000 addetti e muove gli affari di 5.000 aziende, grandi e piccole, con un fatturato legale valutato in 79.9 miliardi di euro nel 2011, conta oltre 6.000 punti vendita e circa 400.000 slot machinedislocate nel Paese²⁸⁵; per il gioco d'azzardo le famiglie italiane impiegano il 12% della spesa tale che ha portato l'Istat a includere il Gratta e vinci nel paniere dei consumi degli Italiani²⁸⁶. Secondo lo studio IPSAD (Italian Population Survey on Alcohol and other Drugs), condotto dalla Sezione di

²⁸² Cfr. Iori M., I costi sociali del gioco d'azzardo, Rapporto di ricerca del 4 dicembre 2012, http://www.mettiamociingiochi.org/download/04122012_IORI.pdf

²⁸³ Cfr. Eurispes, Rapporto di ricerca 8 dicembre 2008.

²⁸⁴ Cfr. Poto D. (a cura di), *Azzardopoli 2.0. Quando il gioco si fa duro ... le mafie iniziano a giocare: numeri, storie e giro d'affari criminali della «terza impresa» italiana*, Rapporto di ricerca, Gruppo Abele Edizioni, Torino, 2012, pag. 9.

²⁸⁵ Ivi, pp. 7-8.

²⁸⁶ Cfr. Baldani G., *“Il ruolo delle Polizie Locali e Municipali”*, in Cipolla C. (a cura di), *Le implicazioni sociali del gioco d'azzardo: il caso dell'Emilia Romagna*, Franco Angeli, Milano, 2014, pag. 81.

Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari dell'Istituto di Fisiologia Clinica del CNR, nel 2011 circa 19 milioni di persone, cioè quasi la metà (47%) della popolazione italiana compresa fra i 15 e i 64 anni, hanno tentato la sorte attraverso il gioco d'azzardo "legale" almeno una volta e sono in aumento rispetto, ad esempio, al 42% del 2008.²⁸⁷

La ricerca stima, quindi, che circa 16.000.000 persone nella fascia di età fra i 15 e i 64 anni, di cui il 59,6% sono uomini e il 40,4% sono donne, e, fra le Regioni Italiane, la Lombardia detiene il primato con una spesa complessiva di € 3235.000.000 nel gioco.²⁸⁸

La ricerca nazionale coordinata nel 2011 dal CONaGGA (Coordinamento Nazionale Gruppi per i Giocatori d'Azzardo) in collaborazione con il CNCA (Coordinamento Nazionale Comunità di Accoglienza) rileva che vi sono più di 800.000 giocatori patologici e circa 2.000.000 a rischio dipendenza, con i connessi costi sociali e sanitari: e tutto ciò nel contesto di una drammatica crisi economico-finanziaria iniziata nel 2008 caratterizzata da una notevole contrazione dei consumi primari come spese alimentari e mediche.²⁸⁹

La passione per il gioco non conosce crisi e i dati pubblicati dall'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato (AAMS), relativi al trend 2008-2013, parlano chiaro.²⁹⁰

Dal 2003 in poi, il comparto del gioco legalizzato ha registrato raccolte di ammontare sempre maggiore e, come si vedrà approfonditamente nella prosecuzione del presente capitolo, l'aumento esponenziale del numero di giocatori e del volume di gioco è stato determinato, oltre che da fattori di natura soggettiva (e quindi dalla domanda), anche dal lato dell'offerta di gioco, come la continua differenziazione dei giochi esistenti, la diffusione capillare diluoghi dove giocare (la trasformazione delle tabaccherie in veri e propri piccoli "casinò", le slot machine nei bar, la crescita esponenziale delle forme di azzardo online) e una maggiore accessibilità in termini di somme necessarie da impegnare per iniziare a giocare.

Si è riscontrata dunque un'evoluzione nell'offerta e nella pratica del gioco d'azzardo che ha generato un aumento della quantità di denaro investito.

²⁸⁷ Cfr. Molinaro S., *L'Italia che gioca: fra normalità e patologia. La nuova ricerca IPSAD 2013-2014*, CNR di Pisa, 2013, pag. 93.

²⁸⁸ Ibidem. Cfr. anche, *Gioco d'azzardo: dossier in infografica*, pubblicato il 19/10/2015 sul sito web www.corriere.it; http://www.corriere.it/cronache/15_ottobre_19/gioco-d-azzardo-dossier-infografica-ff5b83c0-763f-11e5-9086-b57baad6b3f4.shtml

²⁸⁹ Cfr. Iori M., *Le abitudini di gioco degli italiani. Risultati della ricerca nazionale 2011 – CoNaGGA CNCA*, in Associazione Onlus "Centro Sociale Papa Giovanni XXIII" (a cura di), *Ma a che gioco giochiamo? Il gioco d'azzardo da problema sociale e di dipendenza, a interessi economici, politici e criminali*, A Mente Libera Edizioni, Reggio Emilia, 2011, pag. 230.

²⁹⁰ Cfr. www.agenziadoganemonopoli.gov.it

Di fronte alla diffusione epidermica del gioco d'azzardo "legale" che colpisce in maniera negativa i soggetti più vulnerabili nei termini di capitale economico, sociale e culturale, e all'aumento dei giocatori malati di G.A.P. (Gioco d'Azzardo Patologico), stanno emergendo con viva forza, come si vedrà nel prosieguo di questo lavoro di tesi, varie forme di mobilitazione pubblica che coinvolgono diversi attori di Welfare-mix (associazioni di privato sociale di carattere religioso e laico, enti pubblici locali) e che sono orientate sia alla cura dei malati di G.A.P. , sia alla prevenzione primaria e secondaria, nel contesto, tuttavia, di un ruolo di uno Stato "biscazziere" sempre più contraddittorio e a "doppio legame".²⁹¹

Ci piace, in questo senso, utilizzare, riprendendolo, il concetto foucaultiano di "discorso", inteso come insieme di conoscenze e di pratiche corrispondenti, un modo particolare e identificabile di dare un senso alla realtà per mezzo delle parole e delle immagini, che riflettono e che costruiscono un modo particolare di concepire il sé, la società e la governance della popolazione.²⁹² Il *discorso* va inteso come espressione e strumento di dominio del capitale e della razionalità ad essa connessa, che cerca di sussumere il *bios* attraverso la finanziarizzazione dell'esistenza colonizzando uno spazio privato e intimamente umano come quello del gioco. Il sistema organizzato del gioco "legale" in Italia, composto dall'azione integrata dello Stato, delle società concessionarie e, spesso e volentieri, dalla *longa manus* dei clan malavitosi²⁹³, riesce, grazie a precise e definite strategie di marketing, a mettere a valore le fragilità e la psicopatologia del presente: per questo motivo, il concetto di *discorso* ci pare più efficace da integrare a quello di *campo* che utilizza, ad esempio, Marco Pedroni.

Pedroni, infatti, utilizza il concetto bourdieusiano di "campo" per indicare un mondo sociale in cui agiscono e inter-agiscono i soggetti del gioco d'azzardo "legale" con le loro pratiche

²⁹¹ "Lo Stato Bisca" è proprio il titolo di un libro di inchiesta della giornalista Carlotta Zavattiero che ha descritto il mondo del gioco d'azzardo richiamando dati, narrazioni e documentazioni istituzionali: "... L'Italia è una bisca a cielo aperto, una nazione in cui lo Stato è il biscazziere per eccellenza..." Cfr. Zavattiero C., *Lo Stato bisca: gratta e vinci*, ... /, Ponte alle Grazie, Milano, 2010.

²⁹² Cfr. Lupton D., opera citata, pp. 21, 93-94.

²⁹³ Come risulta ben evidenziato dalla relazione sul fenomeno delle infiltrazioni mafiose nel gioco lecito e illecito della Commissione parlamentare di inchiesta sul fenomeno della mafia e sulle altre associazioni criminali, anche straniere: cfr. Relazione sul fenomeno delle infiltrazioni mafiose nel gioco lecito e illecito approvata dalla Commissione parlamentare di inchiesta sul fenomeno della mafia e sulle altre associazioni criminali, anche straniere, nella seduta notturna del 20 luglio 2011:

[http://www.anfp.it/gestionale/upload/cms/elementi_portale/news/documenti/\(3\)relazione.pdf](http://www.anfp.it/gestionale/upload/cms/elementi_portale/news/documenti/(3)relazione.pdf)

Sono, inoltre, numerose le indagini e gli articoli giornalistici di inchiesta hanno posto in evidenza il potente mercato del gioco d'azzardo illegale delle organizzazioni criminali come 'Ndrangheta, Camorra e Mafia, ma non solo, anche le infiltrazioni nello stesso gioco d'azzardo "legale": cfr., ad esempio, Poto D. (a cura di), opera citata, pp. 7-10; Zavattiero C., opera citata, pp. 73-76; Iori M., opera citata, 2011, pp. 18-23; Toffa N., *Quando il gioco si fa duro*,

(i produttori e i consumatori di gioco legale) e gli oggetti (i prodotti dell'azzardo cioè i singoli giochi) che modificano il campo e al tempo stesso ne vengono modificati. Pedroni trova la definizione più esaustiva di "campo" nel saggio *Risposte* di Bourdieu, in cui il campo è spiegato attraverso la metafora ludica e identificato come spaziosociale in cui gli agenti cooperano o confliggono per assicurarsi una «posta in gioco»:

“Il campo può essere paragonato a un gioco (sebbene, a differenza del gioco, non sia il prodotto di una creazione deliberata e obbedisca a regole, o meglio a regolarità non esplicite e codificate). Ci sono quindi delle poste in gioco che sono in sostanza il prodotto della competizione tra i giocatori; un investimento nel gioco, *illusio* (da *ludus*, gioco): i giocatori sono presi dal gioco, e si contrappongono, talvolta anche aspramente, solo in quanto hanno in comune il fatto di accordare al gioco, e alla posta in gioco, un credo, una convinzione (*doxa*), un riconoscimento che sfugge alla messa in discussione (i giocatori accettano che il gioco valga la pena di essere giocato, che il gioco valga la candela, perché stanno al gioco, e non per un “contratto”) e questa intesa, questa collusione è alla base della loro competizione e dei loro conflitti. Possono avere i loro *atouts*, le loro carte vincenti, che possono avere maggiore o minor valore a seconda del gioco; e come cambia il valore relativo delle carte a seconda dei giochi, varia anche la gerarchia delle diverse specie di capitale (economico, culturale, sociale, simbolico) nei diversi campi. In altre parole, ci sono carte che sono valide ed efficienti in tutti i campi – le specie fondamentali di capitale – ma il loro valore relativo di carta vincente varia a seconda dei campi e anche a seconda degli stati successivi di uno stesso campo”²⁹⁴.

Il campo rappresenta un microcosmo nello spazio sociale globale, rispetto al quale presenta una relativa autonomia, produce cioè delle leggi che sono specifiche del campo, diverse e indipendenti da quelle di altri campi e apparentemente prive di logica per chi non partecipa alla competizione. Pedroni sottolinea, tuttavia, che affermarne l'autonomia non significa impermeabilità del campo al mondo esterno: le lotte economiche, politiche e sociali dei campi limitrofi (e in particolare del campo del potere) strutturano e ristrutturano gli equilibri interni a un campo; non perché riflettono, marxianamente, i rapporti di forza socio economici, ma perché ne conservano traccia, in una sorta di effetto di «rifrazione». Il campo non ha una forma predeterminabile, ma si struttura sulla base delle posizioni di

²⁹⁴ Cfr. Bourdieu P., *Risposte. Per un'antropologia riflessiva*, Bollati Boringhieri, Torino, 1992, pag. 68.

dominio, subordinazione o omologia tra gli agenti che lo popolano. Le lotte che caratterizzano il campo sono un risultato di una ineguale distribuzione di capitale, nelle sue forme «classiche» (economico, culturale, sociale) e in quella specifica pertinente al campo: i nuovi entranti e chi occupa posizioni marginali competono con i dominanti del campo per acquisire il capitale simbolico specifico che assicura il controllo dello spazio sociale, determinando uno scontro tra eterodossia ed ortodossia che altro non è se non un conflitto per stabilire le regole del campo e imporre la propria *doxa*.²⁹⁵

La visione del mondo del gioco d'azzardo "legale" o pubblico come microcosmo attraversato dalle azioni dei soggetti e degli oggetti che lo compongono e "impressionato" dalle posizioni strutturali di dominio del potere socio-economico, ci pare cogliere certamente molti aspetti, anche se si preferisce, tuttavia, svelare e rimarcare le logiche di sussunzione del Capitale (rappresentato dalle lobbies del gioco, da tutte le imprese che agiscono nell'indotto e dallo Stato italiano) che mette a valore la vulnerabilità sociale, economica e culturale dei soggetti più deboli, maggiormente colpiti dagli effetti della crisi economica, dai processi di individualizzazione, di "crisi del legame sociale" e di soggettivizzazione della società neo-liberista precedentemente descritti. Il Capitale di cui si parla si esprime attraverso seduttive e pervasive tecniche di marketing pubblicitario, di indottrinamento culturale e attraverso una serie di strategie e discorsi sul rischio che pur, in un contesto "a doppio legame", definiscono un comportamento di gioco "legale e responsabile" richiesto ai giocatori.

Volendo riprendere l'analisi attuata da Pedroni, quest'ultimo definisce la "*legge specifica del campo*" che è contenuta nella scelta stessa delle espressioni «gioco pubblico» e «gioco legale» da parte degli operatori istituzionali e privati del settore, senza riferimenti al termine "azzardo" che è invece il nome che ricorre nel linguaggio mediatico e dell'uomo della strada, quasi per volere rimuovere la componente illecita, oscura, immorale e socialmente dannosa del gioco: la legalizzazione di nuove categorie e pratiche di gioco equivale a una sorta di azione magica che cancella *ipso facto* ogni considerazione sugli aspetti etici e sulle ricadute sociali dell'azzardo. In questo modo, Stato, concessionari e operatori si trincerano dietro la muraglia della legalità, concepita quasi come sinonimo di moralità, utilizzando come retorica difensiva la tesi secondo cui l'ingresso dei giochi nella sfera legale sottrae

²⁹⁵Cfr. Pedroni M., *Il campo del gioco d'azzardo legale in Italia. Posizioni, prese di posizione, dinamiche di cooperazione e conflitto*, working paper, pag. 6.

terreno al gioco illegale controllato dalla criminalità, tutelando così i cittadini. Il campo, appare, in questo senso, come un sistema luhmaniano che si differenzia dal suo ambiente attraverso il codice “legale/illegale”, laddove tutto ciò che accade nel campo è lecito ed è presente un riconoscimento pubblico di affidabilità in quanto lo Stato è garante dell’intero sistema e i concessionari tentano di costruire trasformandosi in (e rappresentandosi come) operatore sicuri e responsabili, mentre il gioco illegale rappresenta un campo separato e antitetico.²⁹⁶

La nascita del gioco d’azzardo, proprio in quanto fenomeno transtemporale e transculturale, con caratteristiche diverse che esprimono le specificità dei contesti socio-culturali, dimensione ludica, si perde nella notte dei tempi e il “discorso” su di esso ha attraversato fasi storiche caratterizzate, talora, da atteggiamenti di totale condanna e proibizionismo, e altre volte, da atteggiamenti di accettazione morale e sociale del fenomeno che, in un qualche modo, appare anche socialmente incentivato.

La storia del gioco d’azzardo è descritta unanimemente come una transizione dalla proibizione alla legalizzazione, nonché un processo di crescita dell’offerta ludica, democratizzata fino a diventare una delle principali voci di spesa del consumatore italiano, e parallela e conseguente risulta l’espansione delle dipendenze da gioco in tutti i ceti sociali.

²⁹⁶ Ivi, pag. 34.

IV.2 Il “campo” del gioco d’azzardo “legale”

*“Vi seggono, di solito, certi disgraziati, cui la passione del giuoco
ha sconvolto il cervello nel modo più singolare:
stanno lì a studiare il così detto equilibrio
delle probabilità, e meditano seriamente i colpi da tentare,
tutta un’architettura di giuoco, consultando appunti
su le vicende dè numeri: vogliono insomma estrarre la logica del caso,
come dire il sangue dalle pietre;
e son sicurissimi che, oggi o domani, vi riusciranno”*
Luigi Pirandello.

Il fenomeno del gioco d’azzardo è stato descritto nei secoli da grandi autori e la letteratura ha prodotto giocatori d'ogni tipo, tutte le diverse incarnazioni del mito dell'alea: dal giocatore per caso al casinò di Montecarlo Mattia Pascal di Pirandello, all'autoritratto finemente psicologico di Dostoevskij nel suo *Il giocatore* al quasi meccanico ufficiale di Schnitzler di *Gioco all'alba*, passando attraverso Bukowsky, Dickens, Maupassant, Balzac e Wodehouse. La figura del giocatore è stata, quindi, descritta dai grandi autori della letteratura e del cinema e, nonostante, come si vedrà successivamente, negli anni sia molto cambiata, insieme ai luoghi del gioco, ci sono caratteri che rimangono identici. Ne *Il fu Mattia Pascal* Luigi Pirandello paragona, con una metafora molto diretta, l’illusione del giocatore di avere un potere sul caso al tentativo di “estrarre il sangue dalle pietre”. Moltissime persone, oggi, arrivano persino a credere di essere diventate abili nel giocare alle slot machine e al Gratta e Vinci, e quindi di eccellere in qualcosa che dipende solo e unicamente dal caso, e mai dall’abilità o dalla strategia, e la ragione esce sempre sconfitta a causa delle differenti distorsioni cognitive che annebbiano la mente di tutti i giocatori, e in particolare di quelli patologici.

Nel nostro Paese, analogamente a quanto successo in altri Paesi dell’Occidente, l’offerta di giochi d’azzardo è in continuo aumento ed è sempre più diversificata, tanto che quella che in passato era un’abitudine riguardante una ristretta fascia di persone, è, di fatto, divenuta alla portata di tutti.

Prima di entrare nel merito della descrizione del gioco d’azzardo e della sua diffusione epidemica in Italia, può essere utile attuare una breve riflessione sull’espressione “gioco

d'azzardo" dal punto di vista lessicale che rimanda a ulteriori livelli di analisi; come ricorda Marco Pedroni, l'articolata espressione "gioco d'azzardo", che nei paesi anglosassoni è sinteticamente indicato con una parola, *gambling*, unisce due lemmi e costituisce un matrimonio lessicale tra la dimensione del gioco e quella aleatoria dell'azzardo, entrambe dotate di una certa autonomia: il gioco può non essere d'azzardo come accade nelle pratiche ludiche dei bambini o in quelle sportive non legate a scommesse, così come l'azzardo può essere svincolato dall'attività ludica, ed è il caso dell'iniziativa imprenditoriale nella descrizione di Schumpeter ma anche della speculazione in borsa e degli attuali strategie del turbocapitalismo finanziario.²⁹⁷

Partendo dall'analisi del lemma "gioco", ci si accorge fin da subito che si tratta di un vasto ambito che può essere indagato sotto molteplici prospettive: storico-letteraria, socio-antropologica, psicoanalitica, pedagogica, linguistica, etologica, sperimentale e, più recentemente, clinica. Il gioco, infatti, assume significati estremamente diversi accomunandoli in una sovradimensione unificante.

Il gioco è insito nella natura umana e rappresenta un bisogno irrinunciabile per l'uomo, per crescere, svilupparsi e socializzare. Lo spirito ludico lo ha costantemente accompagnato per millenni ed è stato sempre considerato emblema dell'evasione dello spirito, luogo fantastico (alternativo alla realtà) governato dalle leggi del divertimento, vera e propria "oasi della gioia".

La stessa parola gioco coinvolge valenze differenti, descrive attività ed esperienze ludiche altrettanto diverse; innumerevoli sono i giochi e di vario tipo, di società, di destrezza, d'azzardo, di pazienza, di costruzione e altro. Il grandissimo numero e l'infinita varietà rendono complessa una loro classificazione secondo un principio che consenta di suddividerli tutti in un numero di categorie ben definite.²⁹⁸ Il filosofo Umberto Galimberti lo definisce come "un'attività spontanea, che possiede un aspetto gratificante in sé e non nel fine che raggiunge o produce".²⁹⁹

Il gioco costituisce una fondamentale attività percettiva, creativa ed espressiva dell'uomo: basti pensare, ad esempio, che i francesi utilizzano il verbo il verbo "jouer" e gli anglofoni il verbo "to play" con un utilizzo molto più ampio rispetto all'italiano "giocare", in quanto si

²⁹⁷ Ivi, pag. 2.

²⁹⁸ Cfr. Codacons, *Il gioco d'azzardo: le ludopatie. Analisi del fenomeno, valutazione degli obiettivi, determinazione degli interventi*, gruppo Markonet, Roma, 2010, pp. 11-13.

²⁹⁹ Cfr. Galimberti U., *Dizionario di psicologia*, Ed. Garzanti, Torino, 2004.

riferiscono con esso anche allo suonare uno strumento musicale o recitare una parte teatrale.³⁰⁰

Sociologi, antropologi e psicologi hanno affrontato il tema del gioco, sottolineandone il ruolo di appropriazione simbolica della realtà e il valore estremamente positivo nello sviluppo sociale, culturale e psicologico dell'individuo. Attraverso il gioco, il bambino incomincia a comprendere il funzionamento degli oggetti e intraprende la costruzione del reale; l'esperienza del gioco insegna al bambino ad essere perseverante e ad avere fiducia nelle proprie capacità; è un processo attraverso il quale diventa consapevole del proprio mondo interiore e di quello esteriore, incominciando ad accettare le legittime esigenze di queste sue due realtà. Non a caso, Freud vede l'attività ludica, attraverso il noto esempio del "gioco del Fort/Da" o "gioco del rocchetto" descritto nel secondo capitolo dell'opera "*Al di là del piacere*", come la prima conquista alla realtà simbolica come tale, da cui dipende l'accesso a una realtà umanizzata: si tratta, come è noto, della misteriosa attività instancabilmente ripetuta dal suo nipotino di diciotto mesi, consistente nel gettare lontano da sé, oltre il bordo della propria culla, un rocchetto di legno agganciato a una funicella, per poi recuperarlo, accompagnando questa altalena con due vocalizzi: "o-o-o" / "a-a-a", che la madre riconosce, in accordo con Freud, non come semplici interiezioni ma come due fonemi di lingua tedesca *Fort* (via, lontano, partire) e *Da* (qui, ecco).

Attraverso la rappresentazione inscenata in cui Lacan vi deduce già "*tutta la combinatoria da cui sorgerà l'organizzazione significativa*"³⁰¹, il bambino aveva raggiunto un grande risultato di civiltà, cioè si rifaceva della rinuncia pulsionale (rinuncia al soddisfacimento pulsionale) che consisteva nel permettere che la madre se ne andasse senza proteste, inscenando l'atto stesso dello scomparire e del riapparire avvalendosi degli oggetti che riusciva a raggiungere.³⁰²

Pur con una visione diversa e personale, Piaget, Vygotskij e anche Donald W. Winnicott attribuiscono, ognuno, grande importanza al gioco in quanto risorsa preziosissima per la crescita psichica, cognitiva e affettiva del bambino, e quindi dell'uomo. Jean Piaget sostiene che il gioco consente al bambino l'assimilazione dell'esperienza ai propri schemi mentali

³⁰⁰Cfr. <http://www.linguafrancese.it/linguistica/jouer.htm>:

http://dizionari.corriere.it/dizionario_inglese/Inglese/P/play_2.shtml

³⁰¹ Cfr. Lacan J., Il Seminario, Libro V, *Le formazioni dell'inconscio : 1957-1958*, Di Ciaccia A. (a cura di), Einaudi, Torino, 2004, pag. 227.

³⁰² Cfr. Freud S., *Al di là del principio di piacere* (1920), in Musatti L. (a cura di), *Opere*, II voll., Boringhieri, Torino, 1967, pag. 201.

circal'ambiente che lo circonda. È indispensabile all'individuo, oltre che per i suoi compiti biologici, per i legami che crea e per la sua funzione di elemento essenziale ai fini della nascita della cultura.³⁰³

Vygotskij sottolinea l'importanza del gioco, soprattutto in età prescolastica, in quanto offrirebbe al bambino la maggior opportunità di compiere esperienze ricche e varie. Secondo questo autore attraverso la finzione ludica il fanciullo allarga il proprio campo di azione e di conoscenza, esprimendo principalmente il proprio bisogno di conoscere e di adattarsi al mondo. L'attività creativa, l'inventività, deriverebbero dall'esigenza di intervenire in modo costruttivo e attivo sulla realtà per il gusto di vivere situazioni reali e allargare le proprie esperienze. Secondo Vygotskij il gioco è un'attività basilare per lo sviluppo intellettuale e, nella prima infanzia, la più importante, poiché è il mezzo più efficiente per sviluppare il pensiero astratto: il bambino a questa età si crea delle situazioni immaginarie per superare i limiti delle sue possibilità di azione concreta e reale.³⁰⁴

Secondo Winnicott, psicoanalista e psichiatra infantile, il gioco si presenta come una via per esplorare e conoscere il mondo esterno, ma nello stesso tempo permette di scoprire anche il proprio Sé. Il gioco rappresenta una fondamentale attività di conoscenza, poiché, come scrive Winnicott “è nel giocare che l'individuo, bambino o adulto, è in grado di essere creativo e di fare uso dell'intera personalità; ed è solo nell'essere creativo che l'individuo scopre il Sé”.

³⁰⁵L'attività ludica permette di creare o ricreare la realtà, per poterla esperire attraverso la mediazione protettiva di un come se, di una rappresentazione teatralizzata nella quale l'individuo prova a vivere, a fare esperienza del mondo e ad agire in esso; attraverso il gioco il bimbo sperimenta il passaggio dalla dipendenza all'autonomia, impara a stare da solo con l'idea, a livello interiore, di una figura buona pronta a rassicurarlo. Questa figura è la mamma che si occupa di lui ed è abbastanza buona (lo studioso dice proprio così) da creare un ambiente positivo, facilitante.

Lo spazio-tempo del giocare un'area che non può essere facilmente lasciata e che non ammette intrusioni, in cui il piccolo può svincolarsi dall'illusione di essere tutt'uno con la madre e andare incontro, piano piano, all'esperienza autonoma. In quest'area intermedia, tra se stesso e il mondo esterno, chiamata da Winnicott area transizionale, il bimbo, spesso, si

³⁰³ Cfr. Codacons, opera citata, pag. 13.

³⁰⁴ Cfr. Valentini C., *Imparare a imparare*, articolo pubblicato sul sito web www.pavonerisorse.it; <http://www.pavonerisorse.it/meta/gioco/gioco3.htm>

³⁰⁵ Cfr. Winnicott D.W., *Gioco e realtà*, Armando, Roma, 1990, pag. 94.

serve di oggetti (l'orsacchiotto, il lembo di una copertina, il fazzoletto, il bambolotto) per avventurarsi da solo nella realtà, costruendo un ponte con essa.³⁰⁶

La riflessione sul gioco di Jean Baudrillard offre diverse suggestioni interpretative in questo senso perché uno dei teoremi che compongono le sue opere *L'échange impossible* e *De la séduction* riguarda proprio il gioco e il giocatore, con l'affermazione che il giocatore non può mai essere più grande del gioco stesso³⁰⁷. Baudrillard parte dall'assunto teorico per cui la situazione sociale attuale di incertezza e di aleatorietà può essere angosciante, ma può anche essere esaltante, a condizione di farne un gioco e di fare quindi del principio di incertezza una regola, la regola del gioco. La regola è ben diversa dalla Legge in quanto quest'ultima può essere violata, oggetto di trasgressione, mentre la regola è fatta per essere osservata: “La regola gioca su una concatenazione immanente di segni arbitrari, mentre la Legge si fonda su una concatenazione trascendente di segni necessari: l'una è ciclo e ricorrenza di procedure convenzionali, l'altra è un'istanza fondata su una continuità irreversibile. Per l'una esistono soltanto obblighi, per l'altra costrizioni e divieti. La Legge può e deve essere trasgredita, perché instaura un'alinea di spartizione. Di contro, non ha alcun senso «trasgredire» una regola del gioco: nella ricorrenza di un ciclo, non c'è linea da oltrepassare (si esce dal gioco, punto e basta)”³⁰⁸.

La regola nel gioco resta superiore, si gioca perché c'è una regola, dunque secondo una regola: il giocatore non può quindi distruggerla, perché in questo caso non vi sarebbe più gioco possibile.³⁰⁹

Lo storico Johan Huizinga attribuisce un ruolo fondamentale al gioco nel suo saggio “*Homo ludens*”, considerandolo come “funzione creatrice di cultura” e riconoscendolo come origine di ogni manifestazione culturale (dal diritto all'arte, dalla religione allo sport, ecc.). Ogni aspetto della vita può essere, infatti, ricondotto ad un gioco; “ogni azione umana appare un mero gioco”. Il gioco non è un prodotto della cultura ma al contrario: “La cultura sorge in forma ludica, la cultura è dapprima giocata (...) nei giochi e con i giochi la vita sociale si

³⁰⁶ Ivi, pp. 71-93.

³⁰⁷ “*Nessun giocatore deve essere più grande del gioco stesso*” è la battuta di un film del 1975 di Norman Jewison, che veniva posta da Jean Baudrillard in esergo al terzo capitolo del suo *De la séduction*, pubblicato nel 1979 per i tipi di Galilée, edito in Italia da Cappelli e poi da SE: cfr. Dotti M., *Passioni ludiche senza desiderio*, articolo pubblicato sul sito web www.tysm.org, philosophy and social criticism, il 18/8/2015.

³⁰⁸ Cfr. Baudrillard J., *Passioni ludiche senza desiderio*, articolo pubblicato il 18/8/2015 sul quotidiano web www.ilmanifesto.it, edizione del 18/8/2015: <http://ilmanifesto.info/passioni-ludiche-senza-desiderio/>

³⁰⁹ Cfr. Baj Enrico, *Jean Baudrillard: “l'esaltante incertezza del gioco”*, intervista a Jean Baudrillard, pubblicata il 10/5/2015 sul sito web www.tysm.org, philosophy and social criticism: <http://tysm.org/ baudrillard-nel-gioco-dellincertezza/>

riveste di forme soprabiologiche che le conferiscono maggior valore. Con quei giochi la collettività esprime la sua interpretazione della vita e del mondo. Dunque ciò non significa che il gioco muta o si converte in cultura, ma piuttosto che la cultura, nelle sue fasi originarie, porta il carattere di un gioco”.³¹⁰ Il gioco caratterizza l'uomo in quanto animale culturale (*l'homo ludens* ha pari valore dell'*homo faber*), e supera, quindi, i limiti dell'attività puramente biologica: è una funzione che contiene un senso.³¹¹

Imbucci sembraindividuare altre tre funzioni essenziali del gioco: una funzione di tipo ludico che presuppone la presenza di un benessere generale alla base; una funzione compensativa qualora serva un elemento di svago in una condizione di malessere; una funzione regressiva in relazione a una repentina crescita del gioco anche in situazioni economiche disastrose. Insomma, il gioco diventa mezzo di comunicazione, espressione culturale che si estende per tutto l'arco della vita dell'uomo e che, proprio per la sua policromaticità può presentare aspetti positivi ma anche negativi; se da un lato l'esperienza ludica è esaltata come un'«oasi della gioia»³¹²

Roger Caillois, nella sua opera “*I giochi e gli uomini*”, definisce il gioco come un'attività libera che il soggetto sceglie di svolgere senza costrizione alcuna, separata dalla realtà quotidiana, incerta perché il giocatore possiede la libertà di inventare, senza determinare anticipatamente svolgimento e risultato, improduttiva perché non crea ricchezza né altri elementi nuovi, al massimo la ricchezza viene ridistribuita in maniera diversa tra i partecipanti, regolata, dato che si creano delle leggi nell'ambito dell'esperienza ludica e, infine fittizia, cioè accompagnata dalla consapevolezza di essere qualcosa di diverso dalla vita reale.

L'autore distingue quattro tipi di giochi: quelli di *agon*, caratterizzati dalla competizione e dal piacere di risultare il migliore attraverso l'abilità e l'impegno; quelli di *alea*, antitetici ai primi, in cui ci si affida totalmente alla fortuna aspettando passivamente il risultato; i giochi di *mimicry*, il cui piacere risiede nel far finta di esser qualcun altro o qualcos'altro, come nella recitazione teatrale e nelle pratiche di travestimento, e, infine, i giochi di *ilinx*, cioè di

³¹⁰ Cfr. Huizinga J., *Homo ludens*, traduzione di Corinna von Schnedel, IV edizione, Il saggiatore, Milano, 1983, pag. 27.

³¹¹ Ibidem.

³¹² Cfr. Iozzi A. e Pini M., “*Gioco d'Azzardo Patologico: quadro clinico*”, in Lavanco G. (a cura di), *GAP: il Gioco d'Azzardo Patologico. Orientamenti per la prevenzione e la cura*, Pacini Editore, Pisa, 2013, pag. 8: https://www.ars.toscana.it/files/aree_intervento/dipendenze/gioco_azzardo/volume_GAP_2013.pdf

vertigine, attraverso i quali si cercano sensazioni forti e disorientanti³¹³, come, ad esempio, la pratica di sport estremi o le montagne russe.

I giochi d'azzardo afferiscono alla categoria dell'*alea*, che, dice Caillois, “nega il lavoro, la pazienza, la destrezza, la qualificazione (...) è avversità totale o fortuna assoluta”³¹⁴. L'autore considera i giochi d'azzardo i “giochi umani per antonomasia” dato che gli animali, pur conoscendo giochi di competizione, immaginazione e vertigine, non sono capaci di pensare ad entità superiori come il fato o la fortuna alle quali affidarsi né tantomeno, scommettere risorse utili per la sopravvivenza sperando che si possano moltiplicare senza averne la certezza dell'esito: non a caso, Will Rogers, attore e comico statunitense, affermava ironicamente che "...i cavalli sono più intelligenti dell'uomo. Non si sente mai parlare di un cavallo che fa bancarotta per aver scommesso su persone".³¹⁵

L'*alea*, l'affidamento alla sorte, alla dea Fortuna³¹⁶, costituisce, dunque, la dimensione che caratterizza prevalentemente il gioco d'azzardo; l'*alea* è negazione dell'impegno, della perseveranza e del merito, è una rinuncia all'azione, che può svolgere una funzione ludica esocializzante, dunque positiva, nelle situazioni di gioco non patologico, mentre, al contrario, nelle derive problematiche del gioco, l'*alea* diventa negazione del valore dell'impegno: nei casi patologici “si giunge a pensare che non valga la pena impegnarsi nella coltivazione dei propri talenti, perché in ogni caso la società è poco propensa nel riconoscere il valore dei talentuosi”.³¹⁷

³¹³ Anche, se in realtà, come si vedrà meglio successivamente, la dimensione dello straniamento propria dell'*ilinx* fa parte del mondo del giocatore d'azzardo, e in particolare del giocatore patologico, in quanto la giocata diventa uno «spazio magico altro e vitale» che libera dai limiti della realtà e delle sue scelte faticose, una magia in cui la dimensione temporale si dissolve, generando nel giocatore patologico la contraddizione tra tempo dedicato al gioco (elevato e in progressivo aumento) e tempo della singola giocata (il giocatore vive nella dimensione dell'istante): cfr. Pedroni M., *opera citata*, pag. 2.

³¹⁴ Cfr. Caillois R., *Les jeux et les hommes. Le masque et la vertige*. (trad. it.), *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano, 1981, pag. 34.

³¹⁵ Cfr. www.orthos.biz sito web del Progetto Orthos, equipe specializzata nel trattamento del gioco d'azzardo e delle dipendenze comportamentali; http://www.orthos.biz/index.php?option=com_content&view=article&id=230:will-rogers&catid=17

³¹⁶ Fortuna era una divinità antica, forse precedente alla fondazione di Roma anche se i romani ne attribuivano l'introduzione del culto a Servio Tullio, il re che più, fra tutti, fu favorito dalla Fortuna, alla quale dedicò ben ventisei templi nella capitale, ciascuno con un'epiclesi diversa. L'iconografia della fortuna maggiormente popolare, tra quelle che si sono affermate dal '400 secondo lo studioso Giordano Berti, è quella con la cornucopia e la ruota della fortuna che unisce la dea romana Opi e il corno della capra Amaltea; la sua immagine è quella di una fanciulla, solitamente bendata, che distribuisce ricchezze lasciandole cadere da un grande contenitore a forma di corno: cfr.

[https://it.wikipedia.org/wiki/Fortuna_\(divinit%C3%A0\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Fortuna_(divinit%C3%A0))

³¹⁷ Cfr. Pani R., Biolcati R., *Le dipendenze senza droghe. Lo shopping compulsivo, Internet e il gioco d'azzardo*, Utet, Torino, 2006, pag. 146.

L'etimo della parola "alea" è lo stesso di "azzardo" pur avendo origini diverse: infatti, alea deriva dal latino *alĕa(m)* 'gioco di dadi, gioco d'azzardo'³¹⁸, mentre il termine "azzardo" deriva dal francese "*hazard*", a sua volta proveniente dall'arabo "*az-zahr*", che significa dado³¹⁹. "*Az-zahr*" è anche un antico gioco orientale con tre dadi, in cui il punteggio massimo è 6-6-6. Croce e Zerbetto notano, a tale proposito, che il numero 666, conosciuto come il numero del diavolo, è anche la somma di tutti i numeri della roulette e accostano questa simbologia al fatto che il gioco d'azzardo possa diventare anche una dannazione, se si pensa al suo essere compulsivo e alle disastrose conseguenze alle quali può condurre questa "sete di rischio".³²⁰

L'azzardo è definito come un complesso di circostanzecasuali che implica, fra gli esiti possibili, rischi e pericoli: azzardare significa esporsi a unrischio, agire in modo avventato.

L'azzardo come rischio connesso all'interazione quotidiana è uno dei temi più ricorrenti della produzione di Erving Goffman: "Dovunque si può trovare azione, vi è, con ogni probabilità, azzardo"³²¹. Il termine *action*, in Goffman, indica qualcosa di più della sua traduzione letterale in «azione», avvicinandosi al significato di «vita». Con questa precisazione possiamo ampliare la portata della frase goffmaniana fino ad affermare che ovunque vi sia vita vi è azzardo. L'attore sociale è un giocatore che scommette una posta e, nell'interazione quotidiana, si gioca continuamente le proprie *chance* di vittoria o perdita. Goffman insiste sulla natura ambivalente del gioco: "Nella misura in cui il gioco è un mezzo per conquistare un premio esso costituisce una *opportunità*; nella misura in cui esso costituisce una minaccia per ciò che si è scommesso esso è un *rischio*"³²². Un'altra intuizione interessante di Goffman, in questo senso, è l'associazione tra azzardo e *impegno*: "Possiamo parlare di azzardo quando il soggetto ritrova (o è spinto) in una posizione in cui deve completamente lasciarsi andare e perdere ogni controllo della situazione per effettuare [...] un impegno. Se non vi è impegno, non esiste azzardo"³²³. Gioco d'azzardo e vita quotidiana si somigliano in quanto l'attore sociale corre rischi e scommette ogni giorno: attraverso le decisioni sulla sua vita lavorativa e personale ognuno di noi «punta» le proprie

³¹⁸ Cfr. <http://www.garzantilinguistica.it/ricerca/?q=alea>.

³¹⁹ Cfr. <http://www.etimo.it/?term=azzardo>.

³²⁰ Cfr. Croce M., Zerbetto R. (a cura di), *Il gioco & l'azzardo*, Angeli, Milano, 2001.

³²¹ Cfr. Goffman E., *Where the Action Is*, in *Modelli di interazione*, Il Mulino, Bologna, 1988, pag. 168 (edizione originale 1967).

³²² Ivi, pag. 170.

³²³ Ivi, pag. 171.

risorse emotive e/o materiali attendendosi un esito che non può mai essere totalmente certo, come quando, esemplifica Goffman, si cambia lavoro o ci si trasferisce in una nuova città. L'azione sociale ricorda il lancio della moneta perché le probabilità di indovinare il risultato, in entrambi i casi, "... possono essere valutate solo in maniera molto imprecisa sulla base di connessioni vaghe con l'esperienza empirica e (ulteriore complicazione) colui che effettua la stima ha spesso ben poche possibilità di valutare sino a che punto la sua valutazione sia esatta»³²⁴.

Il gioco d'azzardo è inteso come un'attività ludica che si caratterizza per il rischiare una più o meno ingente somma di denaro, in vista di una vincita in denaro, strettamente legata al caso e non all'abilità individuale: i due aspetti caratterizzanti il gioco d'azzardo sono quindi il dominio del caso e l'atto del rischiare.³²⁵

Marina D'Agati definisce il gioco d'azzardo come "processo nel quale *due o più soggetti* si accordano e si impegnano, volontariamente e reciprocamente, a cedere una *posta* a seconda del risultato di un *evento futuro* dall'esito incerto".³²⁶ Poiché la posta in gioco consiste, nelle società moderne, in una somma di denaro, il gioco d'azzardo è stato spesso ridotto a forma di lucro, strumento di redistribuzione della ricchezza tra i giocatori (con benefici ancora maggiori per il "banco"). La posta monetaria è assolutamente necessaria per il gioco, che perderebbe la sua componente di brivido e tensione e non sarebbe "d'azzardo" senza una posta in palio legata alla soddisfazione dei bisogni di sopravvivenza come il denaro (come si vedrà successivamente, la posta in gioco diventa, in alcuni casi, la vita stessa per i giocatori patologici); tuttavia essa non spiega mai completamente le ragioni per cui un *gambler* gioca, come sottolinea Jean Baudrillard: "The secret of gambling is that money does not exist as value"³²⁷. In alcuni contesti quali i casinò, e oggi i canali online, il denaro è esplicitamente materializzato e sostituito dalle *fiches*, che accrescono il senso di straniamento dalla realtà del giocatore, cancellando almeno parzialmente il valore reale del denaro, come si evince dall'osservazione dei moderni luoghi industrializzati del gioco, come le sale Bingo e le sale slot in cui, essendoci un breve lasso di tempo tra la posta e la

³²⁴ Ivi, pag. 179.

³²⁵ Cfr. Guerreschi C., *Il gioco d'azzardo patologico. Liberati dal gioco e dalle altre nuove dipendenze*, Ed. Kappa, Roma, 2003, pag. 19.

³²⁶ Cfr. D'Agati M., *Gioco d'azzardo e modernità: una prospettiva sociologica*, in «Rassegna Italiana di Sociologia», XLV, n. 1, gennaio-marzo 2004, pag. 79.

³²⁷ Cfr. Baudrillard J., *Cool memories Diari 1980-1990*, traduzione di Andrea Cossu e Lidia Breda, SugarCo, Milano, 1990, pag. 86.

vincita (a riscossione immediata) ed un tempo ancora più breve tra una partita e la successiva, il denaro circola freneticamente e compulsivamente da una mano all'altra.

IV.3 Inquadramento normativo del gioco d'azzardo "legale"

Secondo la definizione che ne dà il Codice Penale italiano "sono giuochi d'azzardo quelli nei quali ricorre il fine di lucro e la vincita o la perdita è interamente o quasi interamente aleatoria": anche l'ordinamento giuridico italiano afferma, quindi, che il fine di lucro e l'aleatorietà della vincita o perdita sono i due elementi essenziali che configurano il gioco come azzardo³²⁸.

Un gioco si può definire, dunque, d'azzardo laddove concorrano contemporaneamente due elementi:

- uno di carattere soggettivo ovvero il fine di lucro della persona che lo esercita. Il fine di lucro ricorre ogni volta che il gioco è praticato per conseguire vantaggi economici valutabili e risulta escluso se la posta consiste in una soddisfazione di carattere morale o in una umiliazione;
- l'altro di carattere oggettivo ovvero l'aleatorietà del risultato che interviene quando il risultato finale dipende totalmente o prevalentemente dal caso o dalla sorte e non dall'abilità e dalla perizia del giocatore. La valutazione dell'aleatorietà deve essere oggettivamente valutata caso per caso.

Le Breton individua tre particolari dimensioni che spiegano sia il comportamento del gioco d'azzardo sia la voglia di rischiare: l'affrontamento, che porta a voler competere con l'altro ma anche con sé stessi; il candore che richiama il desiderio di assenza caratteristico del giocatore; la sopravvivenza per cui si vede nella lotta il mezzo per poter sopravvivere. L'azzardo può diventare, allora, uno stile di vita e torna a essere importante l'idea di *ordalia* che, sempre per Le Breton, "nella nostra società non è né un richiamo della morte né una ricerca di esistenza ma una richiesta di significato che un soggetto subordina a sua insaputa al rischio della morte dandosi una possibilità e qua di venirne fuori". Se prima nell'*ordalia*

³²⁸ Cfr. Art. 721 Codice Penale Italiano.

era il sovrano o il sacerdote a ricorrere al giudizio di Dio, nel comportamento ordalico è la persona stessa che si mette alla prova.³²⁹

Il “discorso” giuridico italiano considera, attraverso la disciplina del Codice Penale, il gioco d’azzardo privato come una contravvenzione (reato di minore gravità rispetto al delitto) normata all’interno del libro terzo – delle contravvenzioni in particolare – Titolo 1 – delle contravvenzioni di polizia – sezione I – delle contravvenzioni concernenti la polizia dei costumi, insieme alla bestemmia e manifestazioni oltraggiose verso i defunti, turpiloquio e abbandono di animali. L’articolo 718 del Codice Penale Italiano disciplina e punisce l’esercizio (ovvero l’organizzazione) del gioco d’azzardo, prevedendo che “Chiunque, in un luogo pubblico o aperto al pubblico, o in circoli privati di qualunque specie, tiene un gioco d’azzardo o lo agevola è punito con l’arresto da tre mesi ad un anno e con l’ammenda non inferiore a duecentosei euro. Se il colpevole è un contravventore abituale o professionale, alla libertà vigilata può essere aggiunta la cauzione di buona condotta.”³³⁰

Si parla di gioco d’azzardo anche nel Codice Civile, agli articoli 1933 e seguenti, e nel Testo di Pubblica Sicurezza (TULPS) nell’articolo 110: tutte queste leggi definiscono i limiti del gioco d’azzardo e ribadiscono il concetto di “alea” nel gioco: vi è gioco d’azzardo nel momento in cui il risultato del gioco dipenda totalmente, o in modo prevalente, dalla fortuna rispetto all’abilità, e dove su questo risultato si scommetta denaro per vincere denaro. L’aspetto più interessante da rilevare in questo senso è che i legislatori ritennero che questi tipi di giochi dovessero essere vietati dalla legge, in quanto descritti come “attività immorale e socialmente dannosa, che fomenta la cupidigia di denaro, incentiva l’avversione al risparmio, deprime la dignità della persona e le impedisce di realizzare uno sviluppo armonico della propria personalità ed è causa di molte tragedie individuali e familiari”.³³¹ E’ importante, in questo senso, richiamare anche il dettato dell’art. 47 della Costituzione della

³²⁹ Cfr. Iozzi A., Pini M., “*Gioco d’Azzardo Patologico: quadro clinico*”, in Lavanco G. (a cura di), GAP: *il Gioco d’Azzardo Patologico. Orientamenti per la prevenzione e la cura*, Pacini Editore, Pisa, 2013, pag. 8: https://www.ars.toscana.it/files/aree_intervento/dipendenze/gioco_azzardo/volume_GAP_2013.pdf pag. 8

³³⁰ Cfr. Art. 218 del Codice Penale Italiano: da notare che, ai sensi del primo comma dell’art. 218 c.p., le condotte perseguite non riguardano solamente la gestione attiva e diretta del gioco d’azzardo, senza che sia necessaria l’effettiva e diretta partecipazione al gioco, oppure ogni attività tesa all’agevolazione dello stesso, ma anche una condotta meramente omissiva.

³³¹ Cfr. Iori M., “*Il fenomeno del gioco d’azzardo in Italia. Dall’economia alla politica, dalla criminalità organizzata alle illusioni della pubblicità, dai problemi sociali, al disinvestimento delle Istituzioni alla promozione dei giochi dei Monopoli di Stato*”, in Associazione Onlus “Centro Sociale Papa Giovanni XXIII” (a cura di), *Ma a che gioco giochiamo? Il gioco d’azzardo da problema sociale e di dipendenza, a interessi economici, politici e criminali*, A Mente Libera Edizioni, Reggio Emilia, 2011, pp. 9-10.

Repubblica Italiana per cui “La Repubblica incoraggia e tutela il risparmio in tutte le sue forme; disciplina, coordina e controlla l'esercizio del credito.

Favorisce l'accesso del risparmio popolare alla proprietà dell'abitazione, alla proprietà diretta coltivatrice e al diretto e indiretto investimento azionario nei grandi complessi produttivi del Paese”.³³²

Nel 1987, sulla Gazzetta Ufficiale della Repubblica Italiana, compariva il testo della legge n. 904 che vietava la presenza nei locali pubblici, nei circoli e nelle associazioni, di ogni tipo di slot machine, videopoker e altri “congegni automatici, semiautomatici, o elettronici per il gioco d'azzardo” con i quali sono possibili scommesse o premi in denaro o in natura.³³³ Sono trascorsi quasi trent'anni e questo impianto legislativo è stato modificato con tutta una serie di disposizioni che, gradualmente, hanno trasformato il divieto in un cosiddetto “divieto con riserva di permesso”: in pratica il gioco d'azzardo è vietato salvo deroghe specifiche concesse dallo Stato che, a partire dalla metà degli anni '90, sono divenute sempre più frequenti. Si cominciò nel febbraio 1994 con l'emissione del primo Gratta e Vinci, nel 1997 il Governo introdusse la doppia giocata di Lotto e Superenalotto e le Sale scommesse, nel 1999 arrivò il Bingo³³⁴, nel 2003 le slot machine, nella legge finanziaria del 2005 venne introdotta la terza giocata del Lotto e le scommesse Big Match, nel 2006 i nuovi corner e punti gioco per le scommesse, tra il 2007 e il 2008 (con il decreto Bersani sulle liberalizzazioni) vengono promossi i giochi che raggiungono l'utente tramite sms, telefonici, digitale terrestre) e dall'agosto 2008 fu reso legale il gioco on-line, seppure con una serie di limitazioni. Con il decreto legge del 28 aprile 2009, n. 39, il cosiddetto decreto Abruzzo, che assegna al sostegno delle zone terremotate dell'Abruzzo i proventi dei giochi, il governo Berlusconi ha introdotto nuove lotterie a estrazione istantanea, nuovi giochi numerici a totalizzazione nazionale (come il Win for Life), si sancisce la nascita delle VideoLottery (dette VLT, sono simili alle slot machine ma con premi molto più alti e soprattutto con la possibilità di spendere molto più denaro): tali provvedimenti sono stati oggetto di svariate critiche da parte dell'opinione pubblica, perché, come rileva, ad esempio, Cristina Perilli, “... si è detto alla gente gioca che così con i tuoi soldi aiutiamo i terremotati

³³² Cfr. Art. 47 Costituzione della Repubblica Italiana.

³³³ Cfr. Zavattiero C., *opera citata*, pag. 232.

³³⁴ Il gioco del Bingo è stato introdotto in Italia con la Legge 13 maggio 1999, n. 133, seguita successivamente da tre decreti attuativi che hanno stabilito le regole del gioco e le modalità di apertura e gestione delle sale, che prevedeva l'istituzione di sale bingo che avrebbero avuto anche la funzione di aggregazione sociale: cfr.

[https://it.wikipedia.org/wiki/Bingo_\(gioco\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Bingo_(gioco))

d'Abruzzo, quindi si è fatto leva sulla Pietas delle persone per incentivare ulteriormente il gioco d'azzardo...".³³⁵

Nel 2011 sono state sancite le modalità di funzionamento dei cosiddetti "giochi di sorte legati al consumo", una sorta di azzardo pensato per coloro che vanno a fare la spesa a cui verrà proposto di non ritirare il resto in contanti ma di giocarselo, e nel luglio dello stesso anno viene istituito il gioco del Bingo a distanza, l'apertura di ben 1.000 sale da gioco per tornei di poker dal vivo, l'aumento del numero delle VideoLottery fino al 14% e l'apertura di 7.000 nuovi punti vendita di scommesse ippiche e sportive;³³⁶ dal 3 dicembre 2012 è possibile giocare alle slot machine anche on line.³³⁷ Se fino agli inizi degli anni '90 in Italia vi erano solo tre occasioni settimanali di gioco d'azzardo (Lotto, Totocalcio e Totip), oggi vi sono decine di possibilità e coprono tutto l'arco della giornata, portando a un aumento esponenziale di soldi spesi dai cittadini nazionali nell'azzardo, e l'Italia a raggiungere i tristi primati mondiali precedentemente descritti. L'intervento dello Stato Italiano ha sottratto il dominio del gioco dall'illegale rendendolo monopolio pubblico attraverso tutta una serie di disposizioni normative ad hoc e l'appalto a società private o a partecipazione pubblica. Le concessionarie sono imprese che, a seguito di una gara pubblica, hanno ricevuto dall'AAMS (Agenzia delle Dogane e dei Monopoli che dal 1° dicembre 2012 ha incorporato l'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato assumendo la nuova denominazione di Agenzia delle Dogane e dei Monopoli Amministrazione Autonoma Monopoli di Stato) l'incarico di gestire i giochi, le scommesse e la rete telematica in cui confluiscono slot machine e Vlt. I concessionari delle slot machine e delle videolottery sono, inoltre, dei veri e propri esattori fiscali, in quanto raccolgono per conto dello Stato il PREU (Prelievo Erariale Unico), un'imposta fissa che si calcola sugli incassi, trattenendo poi per sé un guadagno per il controllo del traffico: in totale, sono tredici, tre dei quali entrati sul mercato nel marzo 2013 (Intralot Gaming Machines, Nts Network e NetWin Italia), che si aggiungono alle dieci storiche come Bplus Giocolegale, Lottomatica/Gtech, Snai, Sisal,

³³⁵Cfr. Perilli C., *Passaparola- Giocati dall'azzardo*, lettera ai lettori del sito web www.beppegrillo.it del 16/09/2013; Cristina Perilli è psicoterapeuta ed è responsabile dei progetti di prevenzione ed informazione di Libera Lombardia per gioco d'azzardo e mafie. Cfr. https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/materiali-bg/Post_completo-Giocati+dall_azzardo_CPerilli.pdf e http://www.beppegrillo.it/2013/09/passaparola_-_giocati_dallazzardo_-_cristina_perilli.html

³³⁶Cfr. Zavattiero C., *opera citata*, pp. 10-11.

³³⁷ Cfr. Toffa N., *Quando il gioco si fa duro*, Rizzoli, Milano, 2014, pag. 82.

Cirsa, Codere, Cogetech, G. Matica, Gamenet e Hbg.³³⁸ Vi sono, poi, duecentoventisei concessionarie per il Bingo, duecentodiciotto per le scommesse e centoquaranta per i portali on line, e la costante attività di supporto della criminalità organizzata, come documenta la relazione annuale del dicembre 2012 della Direzione Nazionale Antimafia, in particolare nel capitolo “Infiltrazioni della criminalità organizzata nel gioco (anche) lecito”, in cui evidenzia una persistente incapacità di effettuare seri e sistematici controlli sulla galassia degli operatori, la difficoltà da parte di Aams ad attivare efficaci procedure sanzionatorie pur in presenza di gravi violazioni da parte dei concessionari, e, più in generale, un radicato sistema di connivenze che investe funzionari pubblici³³⁹. L’Italia è divenuta una vera e propria bisca a cielo aperto e ciò che abbiamo davanti agli occhi è un supermarket del gioco, alla portata di tutti, accessibile a ogni ora del giorno e della notte e nei luoghi più impensabili, persino sugli aerei³⁴⁰: laddove, come insegnano gli esperti di marketing e di economia, esiste un problema, un’esigenza, allora nasce un nuovo business e pare proprio, e pare proprio di osservare, in questo senso, l’effettiva realizzazione della celebre tesi di Rosa Luxemburg, secondo la quale il capitalismo non può sopravvivere senza economie non capitalistiche e terre vergini da sfruttare.

Nel contesto di un impoverimento sociale, economico e culturale del nostro Paese, e di una crisi economica ancora perdurante, pur con qualche segnale di ripresa, il gioco d’azzardo aumenta la sua raccolta; tuttavia, e ciò non lo si deve mai dimenticare, non è consentito il consumo privato e auto organizzato tra soggetti privati, ma solamente quello offerto o patrocinato dallo Stato italiano.

L’espressione “gioco d’azzardo” si completa, in questo modo, con l’aggettivo “legale”, anche se gli operatori istituzionali preferiscono la più neutra espressione di “gioco pubblico”, che mette tra parentesi l’aleatorietà e la posta in gioco monetaria per enfatizzare la dimensione di visibilità e controllo dello Stato, che regolamentando il gioco punta a sottrarlo ai rischi di una gestione privata e opaca, in cui la criminalità organizzata potrebbe altrimenti proliferare attraverso il controllo delle scommesse e dei circuiti clandestini di gioco e soffocando nell’usura chi contrae debiti di gioco.³⁴¹

³³⁸ Sisal, che ha in gestione il Superenalotto, e Lottomatica, che la gestione unica del Lotto e di tutte le lotterie, sono i due players più potenti di Europa: cfr. Zavattiero C., opera citata, pag. 51.

³³⁹ Cfr. Toffa N., opera citata, pp. 114-116.

³⁴⁰ Ivi, pag. 83.

³⁴¹ Cfr. Pedroni M., opera citata, pag. 3.

Nella piena consapevolezza che la scelta linguistica di come nominare un fenomeno è già una presa di posizione, in quanto implica la creazione di un “discorso” e corrispondenti pratiche di dominio, la dizione “gioco legale” o “gioco pubblico” rientra nella “*legge specifica del campo*”, precedentemente descritta, di cui parla Pedroni e che delimita il confine “governamentale” tra ciò che è normativamente e socialmente lecito e ciò che è illecito.

Il discorso istituzionale in Italia rimuove, mette tra parentesi ed eufemizza la dimensione illegale, immorale e torbida dell’azzardo, alcontrario di quanto avviene nel linguaggio quotidiano e in quello mediatico, dove prevale largamente il riferimento all’*azzardo* quando si parla di fenomeni che vanno dalla classica schedina al videopoker. Come rileva Bourdieu, questo mercato linguistico delle categorie oppone dunque due vocabolari: quello tecnico e apparentemente neutro dei gruppi di interesse che controllano il gioco sul piano normativo e operativo, e quello spontaneo del cosiddetto “uomo della strada”³⁴²: saperi comuni e “saperi esperti”.

Nominato l’oggetto e tentando di offrire una classificazione della tipologia di giochi che rientrano nel campo “gioco pubblico”, una prima distinzione può essere rintracciata tra *casino games* e *non-casino games* quali le lotterie, i gratta e vinci e le scommesse, ma tale distinzione, appare oggi, tuttavia, meno netta perché alcuni giochi che erano considerati da casinò sono fuoriusciti dalle sale (ad es. slot machine e i giochi di carte online), e lo spazio di gioco non può essere più delimitato in un luogo fisico precisamente circoscrivibile, in quanto si gioca tutto e ovunque, grazie soprattutto alla diffusione capillare sul territorio e sul web. La distinzione, invece, tra giochi tradizionali (offline) e online, appare più attuale ma anche in questo caso esistono margini di sovrapposizione: in primo luogo, perché molti concorsi possono essere giocati tanto in ricevitoria quanto attraverso il sito internet di un concessionario, e, secondariamente, perché le tecnologie digitali sono oggi alla base del funzionamento dei giochi offline, come esemplificano le videolottery collocate nelle sale di gioco, ma connesse a una rete che ne verifica il funzionamento e la regolarità, e i lettori digitali delle cartelle del Bingo.³⁴³

La classificazione che appare più rilevante per i nostri fini è quella di Aams che, produce effetti diretti nel campo dell’azzardo: è su queste categorie di derivazione legislativa, infatti,

³⁴² Cfr. Bourdieu P., *Ce que parler veut dire. L’économie des échanges linguistiques*, Fayard, Paris, 1982.

³⁴³ Cfr. Pedroni M., opera citata, pag. 4.

che i Monopoli organizzano i dati quantitativi sul fatturato del gioco e, conseguentemente, ricercatori, giornalisti e opinionisti strutturano la conoscenza del fenomeno. La tabella sottostante riporta la classificazione delle nove tipologie di gioco identificate da Aams:

Tab. 1 - La classificazione dei giochi secondo Aams

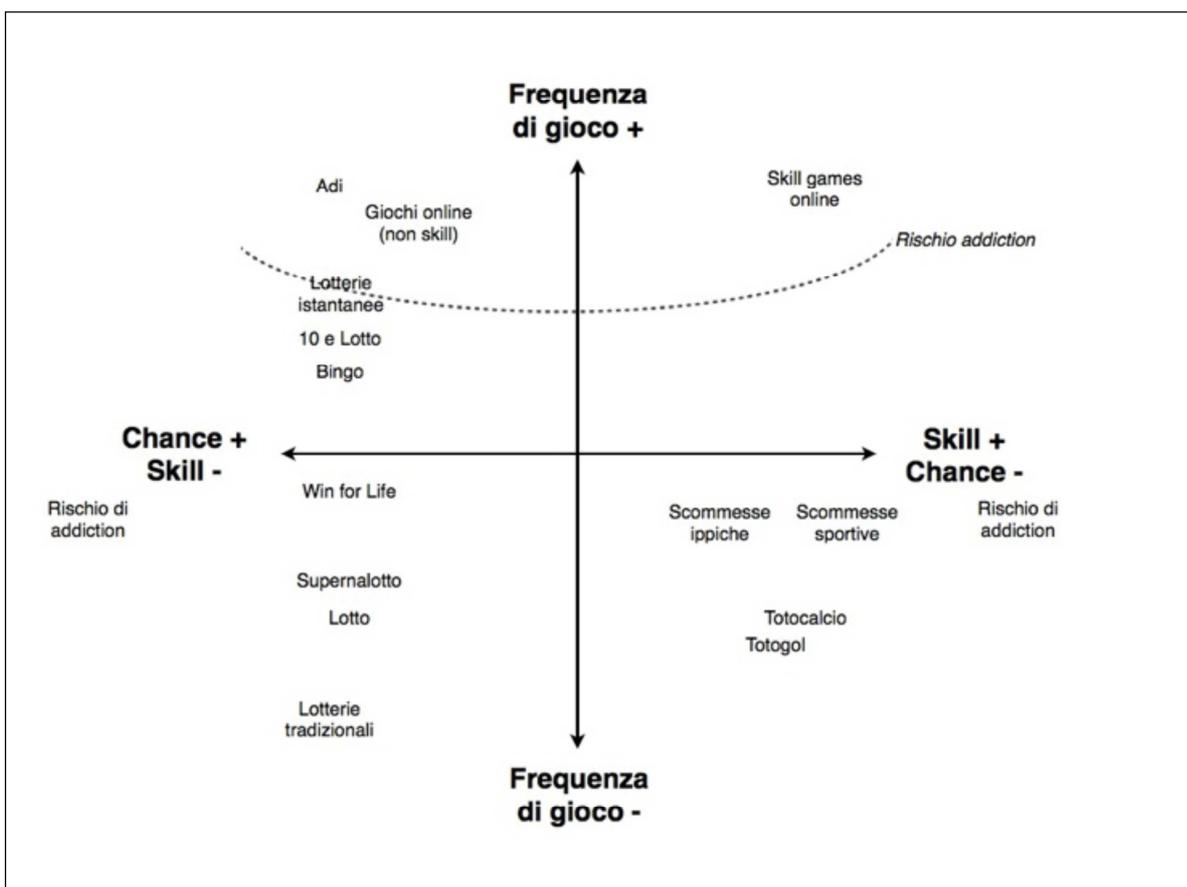
<i>Categoria</i>	<i>Giochi</i>
Lotto	Lotto, 10 e Lotto
Giochi a numerici atotalizzatore	Superenalotto, SuperStar, SiVinceTutto, Superenalotto, Eurojackpot, Win for Life
Giochi a base sportiva	Totocalcio, II9, Totogol, scommesse a quota fissa, BigMatch, BigRace
Giochi a base ippica	Scommesse sull'ippica nazionale e internazionale, scommesse ippiche in agenzia, V7
Apparecchi da intrattenimento (Adi)	Newslot (o Amusement with prizes, Awp), Videolottery (Vlt)
Giochi di abilità, carte e sorte a quota fissa	Skill games a distanza, es. poker e casino games
Lotterie	Lotterie istantanee (gratta e vinci), Lotterie tradizionali, giochi di sorte al consumo
Bingo	Bingo di sala, Bingo online
Gioco a distanza	Tutti i giochi online noncompresi nelle categorie precedenti, es. poker cash

Fonte: <http://www.agenziadoganemonopoli.gov.it>

Si rende necessario aggiungere a tale schema anche la categoria dei Casinò: si tratta di luoghi non diffusi in Italia come in altri paesi, ma che sono autorizzati in cinque località – Venezia, Campione, Sanremo, Casinò DeLa Vallée di Saint-Vincent, Casinò delle Terme di Bagni di Lucca totalmente automatizzato – in cui è possibile giocare d'azzardo³⁴⁴.

³⁴⁴ Cfr. Lo Verde M. F., "Alimentare sogni, destrutturare speranze. Politiche di offerta e dinamica della domanda di gioco aleatorio nell'Italia contemporanea", in *Sociologia del lavoro*, 132 (4), Angeli, Milano, 2013, pag. 81.

Le nuove tipologie di gioco identificate da Aams, tuttavia, non sono mutuamente esclusive, in quanto i giochi ippici sono una sottocategoria dei giochi sportivi, gli skill games si svolgono online, ma sono classificati a parte rispetto ai giochi a distanza. Si tratta, infatti, di una parziale confusione che deriva dai testi d' legge che hanno progressivamente riconosciuto e legalizzato le diverse attività di gioco. Si preferisce, in questo senso, lo schema classificatorio attuato da Pedroni che, al di là di preoccupazioni tassonomiche burocratiche, tenta la rappresentazione in uno spazio bidimensionale che considera la «natura» e il «peso» dei giochi (cfr.fig. 1): sull'asse orizzontale, la loro componente di *chance* (l'alea che governa l'estrazione dei numeri del Lotto o il risultato di un evento sportivo) verso quella di *skill* (l'abilità richiesta, ad es., nei giochi di carte o la conoscenza dei cavalli nei concorsi ippici); sull'asse verticale, i giochi cui è possibile partecipare con elevata frequenza (pesanti, dunque, perché favoriscono la continuità della pratica ludica: segnatamente, le slot machine) verso i giochi leggeri, caratterizzati da bassa frequenza (come le lotterie nazionali).



Fonte: Pedroni M., opera citata, pag. 5.

Il modello utilizzato da Pedroni appare di particolare interesse nel momento in cui, oltre alle variabili “chance” e “skill” relative alla natura del gioco, pone in evidenza anche la variabile “frequenza”, poiché come le attuali ricerche evidenziano, e ciò sarà oggetto di ulteriori approfondimenti nel corso di questo lavoro di tesi, l’alta frequenza delle giocate, unita alla rapidità di riscossione delle vincite (e quindi delle ri-giocate), costituisce un importante fattore facilitante nell’insorgere di comportamenti patologici di gioco³⁴⁵.

Un ulteriore modello classificatorio, di un certo interesse, è proposto, anche, da Scaglione il quale, oltre alle dimensioni “alea” e “agon”, mette in luce anche la dimensione della liceità, e si rende piuttosto interessante laddove l’obiettivo istituzionalmente dichiarato dallo Stato Italiano della sottrazione alla criminalità organizzata della gestione del gioco d’azzardo costituisce uno degli argomenti più volte chiamato in causa a giustificazione della gestione monopolistica statale del gioco, e la presenza di “giochi” o aree di scommessa ancora fuori dalla gestione della autorità statale è evidentemente ampia³⁴⁶:



Fonte: Scaglione, 2011, p. 481

³⁴⁵ Cfr. Lavanco G., *Psicologia del gioco d'azzardo : prospettive psicodinamiche e sociali*, MacGraw-Hill, Milano, 2001, pag. 16.

³⁴⁶ Cfr. Scaglione A. (2011), *Illegal leisure, gioco d'azzardo, organizzazioni mafiose*, in Lo Verde (a cura di), opera citata, 2011, pag. 481.

IV.4 Cenni storici sul gioco d'azzardo

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

Dante Alighieri

Le origini del gioco d'azzardo sono antichissime in quanto fenomeno collegato agli elementi magici e superstiziosi propri della razionalità delle culture premoderne e che, in qualche modo, caratterizzavano e caratterizzano tuttora ancora la natura umana. Mercurio, giocando con la Luna, riesce a vincere un po' della sua luminosità e quei cinque giorni che si andranno a sommare ai 360 dell'anno e che verranno celebrati come il compleanno degli dei. Si risale addirittura all'anno 2300 a.C. e all'antica Cina dove si scommetteva sul vincitore del gioco *Wei ch'i*, una scacchiera e due eserciti rappresentati da dischi bianchi e neri che si combattevano per conquistare il campo di battaglia.³⁴⁷

Fin dalle sue origini l'uomo ha avvertito la necessità di predire il futuro e nell'antichità, quando concetti come “giustizia”, “legge”, “sorte” e “religione” si intersecavano e si sovrapponevano, l'uomo affidava importanti decisioni al fato, ritenendolo emanazione della volontà degli dei. Anche eventi inspiegabili venivano fatti risalire al caso ed al gioco: nella tradizione egizia l'origine delle stelle veniva ricondotta ad una “partita” tra divinità. Allo stesso modo un mito greco narra che Zeus e i suoi fratelli si sarebbero spartiti l'universo a dadi.³⁴⁸

L'“azzardo” nacque quando “indovinare” un evento futuro, da pratica esclusiva di indovini e sacerdoti, divenne anche occasione di “sfida” tra uomo e “fato”, e tra uomo e uomo.

³⁴⁷ Cfr. Salvadori G., *Il gioco d'azzardo patologico*, pubblicato a marzo 2011 su *I profili dell'abuso. Profiling*, sul giornale scientifico a cura dell'O.N.A.P. – Osservatorio Nazionale Abusi Psicologici: <http://www.onap-profiling.org/il-gioco-dazzardo-patologico/>

³⁴⁸ Cfr. Centro Studi Gruppo Abele, *“Il gioco d'azzardo nella storia”*, pubblicato sul sito web www.centrostudi.gruppoabele.org nella sezione gambling a ottobre 2008: il Centro Studi, Documentazione e Ricerche dell'Associazione Gruppo Abele di Torino, grazie ad un finanziamento dell'ex Ministero della Solidarietà Sociale e alla collaborazione con ALEA (Associazione per lo studio del gioco d'azzardo e dei comportamenti a rischio), ha realizzato una corposa banca dati sul gioco d'azzardo all'interno di un ampio progetto di documentazione e ricerca sociale.

Giocare d'azzardo divenne dunque una pratica sociale in quanto furono stabilite delle regole e delle poste in palio, un fenomeno di notevole rilevanza sociale, oggetto di narrazioni letterarie e di regolazione politica; dall'antichità ad oggi, ha conosciuto periodi storici caratterizzati da politiche proibizionistiche alternati a periodi di maggiore tolleranza. Già nell'antica Grecia il gioco d'azzardo era così diffuso che fu proibito per un certo periodo, dal momento che la sua pratica dava origine a gravi problemi di ordine sociale. Platone stesso era preoccupato dal suo diffondersi: «L'abitudine al gioco non è poca cosa», sosteneva.³⁴⁹

I dadi da gioco derivano dagli "astragali", frammenti di ossa, pietre o altri materiali, utilizzati dagli indovini egizi (come gli "aruspici" dell'antica Roma) per interrogare il fato. Nella Roma antica il gioco d'azzardo era severamente proibito, sanzionato con pene che andavano dalla contravvenzione in denaro, che poteva arrivare sino a 4 volte la posta, all'esilio. Era consentito giocare d'azzardo solamente durante i Saturnali, il carnevale romano in onore del dio Saturno, durante il mese di dicembre. Seppure la proibizione non riguardasse le scommesse sportive quali le corse dei carri e i combattimenti dei gladiatori, la passione per l'azzardo era forte e in barba ai divieti l'antico romano giocava tutto l'anno grazie agli osti compiacenti e agli scarsi controlli degli Edili. Lo scrittore satirico Giovenale, agli inizi del II secolo, si doglie della decadenza dei costumi del suo tempo riferendosi alla diffusione del gioco d'azzardo verso il quale molti dei suoi concittadini erano assiduamente dediti (Giovenale, Satire, Libro I), esprimendosi con le seguenti parole:

“Quando mai la pienezza di vizi si è manifestata con più abbondanza? Quando mai si è ceduto tanto alla avidità? Quando mai è stata forte la mania del gioco? Ormai non si va più al tavolo da gioco solo col borsellino, no! Ci si porta dietro tutti i propri averi!”.³⁵⁰

Nella Roma Imperiale il gioco occupava una posizione rilevante, sia nella vita dei ricchi, sia in quella dei cittadini comuni: sui combattimenti dei gladiatori era possibile scommettere con puntate chiamate "munera" e gli imperatori Claudio, Nerone e Caligola, avevano la fama di essere grandi scommettitori. La propensione al gioco dei nostri avi è tuttora testimoniata da insegne, trovate in diverse taverne romane recanti la scritta *panem et circenses*, scommesse e giochi. Tacito racconta che, nello stesso periodo, presso le popolazioni

³⁴⁹ Ibidem.

³⁵⁰ Cfr. Salvadori G., *Il gioco d'azzardo patologico*, opera citata.

germaniche, si arrivava anche a mettere in gioco lamoglie, i figli, e persino la propria libertà.³⁵¹

Proprio in una partita a dadi i soldati romani si giocarono la tunica di Gesù, come narra l'evangelista Giovanni (Giov. 19,23-24): *“I soldati, quand'ebbero crocifisso Gesù, presero le sue vesti e ne fecero quattro parti, una per ciascun soldato, e anche la tunica. Ma la tunica era senza cucitura, tessuta dalla parte superiore tutta di un pezzo. Dissero dunque fra di loro: Non dividiamola, ma tiriamo a sorte di chi sarà. È così che si compì la Scrittura che aveva detto: Si sono spartite fra loro le mie vesti. E per il mio vestito hanno tirato la sorte.”*: da questo evento è stato tratto il romanzo *The Robe* di Lloyd del 1961 e il famoso omonimo film (in italiano *La Tunica*), prima pellicola in cinescope.

Nei diversi periodi storici, l'atteggiamento nei confronti del gioco d'azzardo è cambiato più volte, alternando fasi di permissivismo ad altre di proibizionismo. Croce e Zerbetto osservano che negli ultimi due millenni, emerge come la competenza e la condanna del gioco (e dei giocatori) sia stata in un primo momento di pertinenza religiosa (giocare è peccato), diventando quindi di dominio e preoccupazione del diritto (giocare è reato), mentre ora appaia sempre più di dominio della medicina e della psicologia (giocare, se in modo compulsivo, è malattia).³⁵²

L'introduzione del gioco delle carte in Europa risale al 1350: alla diffusione capillare di questo tipo di giochi seguì una dura condanna da parte di giuristi e predicatori. Alla stessa epoca risalgono testimonianze di roghi pubblici di carte da gioco in molte piazze europee. Nel Medio Evo si assistette alla prima “demonizzazione” del gioco d'azzardo, largamente praticato. Nel 1212 il consiglio Lateranense proibì il gioco d'azzardo, esso era considerato sacrilego in quanto rappresentava un rivolgimento al divino o al maligno al fine di ottenere risultati. Dante Alighieri, nella *Divina Commedia* (Inferno, Canto XI), relega i giocatori nel secondo girone del settimo cerchio dell'Inferno, assieme ai suicidi, in quanto entrambi hanno peccato di violenza contro se stessi.

La pena per i giocatori d'azzardo è di correre nudi, inseguiti e sbranati da cagne. Scrive Dante: “Puote omo avere in sè man violenta / e ne' suoi beni; e però nel secondo /

³⁵¹ Cfr. Codacons, *Il gioco d'azzardo. Le ludopatie*, Gruppo Markonet, Milano, 2011, pag. 17.

³⁵² Cfr. Croce M. e Zerbetto R. (a cura di), *Il gioco & l'azzardo*, Angeli, Milano, 2001.

gironconviene che senza pro si penta / qualunque priva sè del vostro mondo / biscazza e fonde la sua facultade, e piange là dov'esser de' giocondo".³⁵³

Un grande nemico di qualunque forma di gioco d'azzardo era il predicatore cattolico e francescano San Bernardino da Siena, vissuto a cavallo fra il XIV e il XV secolo, che utilizza l'immagine del gioco come una specie di antichiesa fondata dal diavolo specularmente a quella cristiana, per contrastarla: "... poi [il diavolo] volse fare i cardinali, e sono quelli che vendono le baratterie. Vescovi sono chi compra le baratterie, e anco barattieri e giocatori. El vicario si sono i bari e la berta... le pievi sono le taverne e i postriboli. I popoli so'll briachi che vanno a tali chiese contrari a Dio".³⁵⁴

Nel 1425 San Bernardino fece bruciare nella pubblica piazza di Siena, assieme agli oggetti di vanità femminile, anche quelli relativi all'azzardo, come gliscacchi, scacchieri, tavolieri, carte e dadi.

La severa condanna del gioco d'azzardo da parte della Chiesa nell'età medievale era dovuta al fatto che il gioco avrebbe potuto indurre a pratiche superstiziose, all'allontanamento dell'uomo dalla Chiesa, a peccati più gravi, quali la prodigalità, la frode, la violenza, l'adulterio, la bestemmia, alla rovina dei singoli e delle famiglie; e sarebbe stato occasione di vanità, di menzogne, di dissolutezze.

Il gioco dei dadi, e la sua origine "diabolica", sono citati in diverse celebri opere letterarie, come "Gargantua e Pantagruel" (1532-34) di F. Rabelais. Il filosofo Tommaso Moro propose nella sua celebre "Utopia" (1516) l'estirpazione totale del gioco d'azzardo in ogni sua forma. Nonostante i tentativi di estirpazione e condanna, il gioco continuò a essere una pratica diffusa, inserita nell'immaginario collettivo e nella quotidianità delle persone dell'epoca rinascimentale e moderna.

Dal XVI secolo, nel Regno Unito come nel resto dell'Europa, divennero molto popolari le lotterie. Il gioco del lotto venne legalizzato in Italia nel 1576 a Genova, a seguito di una lunga tradizione non riconosciuta di scommesse su una miriade di avvenimenti come l'esito dell'elezioni del Doge, i matrimoni o il sesso del nascituro.³⁵⁵

³⁵³ Cfr. Invernizzi L., *Il gioco d'azzardo nella Divina Commedia: la zara e gli scialacquatori*, pubblicato sul sito web <http://casinotop10.it/> il 5/12/2014: <http://casinotop10.it/il-gioco-d-azzardo-nella-divina-commedia-la-zara-e-gli-scialacquatori>

³⁵⁴ Cfr. San Bernardino Da Siena, *Le prediche volgari del 1425 in Siena*, a cura di C. Cannarozzi, Firenze, 1958, I, p. 179 e sgg.

³⁵⁵ Cfr. De Sanctis Ricciardone P., *Il tipografo celeste: il gioco del lotto tra letteratura ed emologia nell'Italia dell'Ottocento e oltre*, Bari, Edizioni Dedalo, 1987.

Ciò che è indubbio è che dal XVI secolo, in tutta l'Europa e negli Stati Uniti, è che il gioco d'azzardo venne legalizzato in funzione di raccolta difondi in favore dello Stato e la disapprovazione morale per il "vizio" del gioco diffuso nell'opinione pubblica divenne secondaria di fronte al giro di affari legato al gioco: come osserva Ladouceur, "Nella misura in cui i giochi d'azzardo sono stati visti dai governanti come una fonte inattesa e quasi inesauribile di fondi, hanno acquisito una specie di 'patente di nobiltà'" ³⁵⁶. Tra il 1714 e il 1729, più della metà delle chiese di Parigi vennero restaurate tramite gli introiti delle lotterie e, negli Stati Uniti, per facilitare la nobile missione della ricerca scientifica, dello sviluppo delle arti e delle lettere, le Università di Harvard, di Yale e di Columbia, solo per citarne alcune, sono state in parte finanziate da una lotteria, e, in parte, hanno esse stesse organizzato delle lotterie per raccogliere fondi".³⁵⁷ Nel 1566 la regina Elisabetta I istituì la prima lotteria nazionale riconosciuta dallo Stato, mentre, in Italia, nel 1638 apriva il Ridotto di Venezia, la prima casa da gioco istituita e gestita dallo Stato. Nel 1665 venne aperto il primo ippodromo, a Hempstead Plains, New York. Probabilmente all'epoca nessuno avrebbe potuto immaginare l'importanza che l'ippica avrebbe progressivamente rivestito nello scenario dell'azzardo, né che l'ippodromo sarebbe diventato luogo di improvvisa creazione o dissipazione di interi patrimoni.

Nel 1731 in Italia, però, al tempo di Clemente XII, la Chiesa trasformò il lotto in gioco di stato. Il monopolio sul gioco d'azzardo diventa una grossa risorsa finanziaria per arricchire l'Erario e compensare i deficit statali. Croce scrive infatti che oltre al paradigma morale del gioco come vizio dei più deboli, a quello psicoanalitico della malattia e a quello legale del gioco come reato, si può rintracciare un paradigma economico, in cui "il gioco è business. Produce ricchezza, porta lavoro, ricchezza e profitto alle comunità locali e, da non ultimo, legalizzandolo si può togliere risorse alla criminalità"³⁵⁸.

Nel 1830 si scatenò in Europa un'ondata repressiva contro il gioco d'azzardo, chiusero casinò, ippodromi e lotterie e si moltiplicarono le bische clandestine. Il peggioramento della situazione, determinato dalla clandestinità del fenomeno, impose alle autorità una parziale "marcia indietro": il gioco d'azzardo tornò a essere legale, ma con maggiori restrizioni.

³⁵⁶ Cfr. Ladouceur R., Sylvain C., Boutin C., Doucet C., Montréal, Ed. de l'Homme, 2000, pag. 6.

³⁵⁷ Ibidem.

³⁵⁸ Cfr. Croce M., "Gioco d'azzardo e psicopatologia: la difficile inclusione", in Lavanco G., *Psicologia del gioco d'azzardo*, McGraw-Hill, Milano, 2001, pag. 66.

Nello stesso periodo, il neonato Stato Italiano, con il Regio Decreto n. 1524 del 1863, legalizzò il Lotto che divenne il primo gioco d'azzardo nazionale.

L'invenzione del telegrafo duplex nel 1872 rese possibile la trasmissione dei risultati delle corse in tempo quasi reale. Gli scommettitori potevano quindi "puntare" anche senza recarsi sui luoghi delle corse.

Durante il XIX secolo in Europa, l'azzardo conobbe una grande diffusione, nonostante le politiche repressive attuate dai governi e il fatto che fosse relegato a tradizionali e circoscritti luoghi di gioco quali, ad esempio, il casinò, il caffè concerto oppure l'ippodromo per la classe borghese, la bisca clandestina e la ricevitoria del lotto per le classi popolari. Stava crescendo, tuttavia, la consapevolezza sugli aspetti degenerativi e morbosi dell'eccesso di gioco e ciò è reso evidente dalla produzione letteraria del tempo che, come spesso accade, è lo specchio della coscienza dei tempi e l'epifenomeno dei mutamenti sociali, economici e culturali.

Dalla letteratura del XIX secolo, e in particolare dai romanzieri veristi, emerge una curiosità di particolare interesse e fu Antonio Gramsci che la scoprì: quest'ultimo notò come la famosa definizione di "*oppio dei popoli*" applicata da Marx alla religione derivi, in realtà, da un brano di Balzac sulle lotterie.

Il romanziere francese, infatti, stabilì l'equazione lotto/droga a proposito dell'abitudine di M.me Descoing di giocare al lotto sempre un certo terno e scrive, nell'opera *La Rabouilleuse*: "Cette passion, si universellement condamné, n'a jamais été étudiée. Personne n'ya vu l'*opium de la misère*. La loterie, la plus puissante fée du monde, ne développait-elle pas des espérances magiques?"

Gramsci che, dedica peraltro diverse pagine dei *Quaderni* al Lotto, viene colpito dalla suggestiva somiglianza della definizione del Lotto di Balzac con quella nota di religione che Marx espresse nella Introduzione a *Per la critica della filosofia del diritto di Hegel*. Marx avrebbe quindi tratto ispirazione dal passo de *La Rabouilleuse* per comporre la storica frase: "*Essa (la religione) è l'oppiodei popoli*". In Balzac l'equiparazione del Lotto ad una forma di fede ("la plus puissante du monde") è chiaramente esplicitata e, come tutte le fedi, libera quelle speranze magiche di riscatto dalla miseria e di conquista di benessere e si è molto vicini alle espressioni come "protesta contro la miseria reale", a quel "sospiro della creatura

espressa”, a quel “cuore di un mondo spietato”, a quella “illusoria felicità” che è la religione per Marx.³⁵⁹

La letteratura dell'Ottocento produce, inoltre, il romanzo capolavoro *Il giocatore* (in russo: Игрок, *Igrok*) di Fëdor Dostoevskij, pubblicato nel 1866, e scritto in poco meno di un mese accettando un contratto capestro, proprio a causa della stringente necessità, da parte dello scrittore, di dovere pagare dei debiti di gioco.

Con le tinte del suo fine psicologismo, Dostoevskij descrive sapientemente il comportamento, gli stati emotivi di febbrile eccitazione, spregiudicatezza e depressione e i meccanismi psicologici di difesa del giocatore compulsivo; analizza il gioco d'azzardo in tutte le sue forme con i diversi tipi di giocatori, dai ricchi nobili europei, ai poveretti che si giocano tutti i loro averi, ai ladri tipici dei casinò ed è anche uno studio delle diverse peculiarità delle popolazioni europee: la severità del barone tedesco, la vanità del conte italiano, il ricco gentleman inglese e il francese manipolatore.

In Italia, la napoletana Matilde Serao, scrittrice, giornalista e fondatrice de “Il Mattino” e acuta osservatrice della realtà popolare di Napoli, descrive con la sua opera inchiesta “*Il ventre di Napoli*”, la speranza riposta, specialmente dai soggetti più poveri, nel gioco del lotto, definito *l'acquavite di Napoli*, in quanto, come questa bevanda alcolica, anestetizza le menti dei napoletani, tormentati dalle ansie e dalle fatiche quotidiane, offrendo, a portata di tutti, il sogno della grande vincita, di un riscatto: “... Ebbene, il popolo napoletano rifà ogni settimana il suo grande sogno di felicità, vive per sei giorni in una speranza crescente, invadente, che si allarga, si allarga, esce dai confini della vitareale: per sei giorni, il popolo napoletano sogna il suo grande sogno, dove sono tutte le cose di cui è privato, una casa pulita, dell'aria salubre e fresca, un bel raggio di sole caldo per terra, un lettobianco e alto, un *comò* lucido, i maccheroni e la carne ogni giorno, e il litro di vino, e la culla pel bimbo e la biancheria per la moglie e il cappello nuovo per il marito. Tutte queste cose che la vita reale non gli può dare, che non gli darà mai, esso le ha, nella sua immaginazione, dalla domenica al sabato seguente; e ne parla e ne è sicuro, e i progetti si sviluppano, diventano quasi quasi una realtà, e per essi marito e moglie litigano o si abbracciano.

Alle quattro del pomeriggio, nel sabato, la delusione è profonda, la desolazione non ha limiti: ma alla domenica mattina, la fantasia si rialza, rinfancata, il sogno settimanale

³⁵⁹Cfr. <http://www.vita.it/noslot/gioco-se-la-vera-posta-la-vita.html>, articolo “Se la vera posta è la vita” di Alessandro Zaccuri del 04/07/2013.

ricomincia. Illotto, il lotto è il largo sogno, che consola la fantasia napoletana: è l'idea fissa di quei cervelli infuocati; è la grande visione felice che appaga la gente oppressa; è la vasta allucinazione che si prende le anime... [...]... il lotto è una delle più grandi speranze: speranza di redenzione... [...]...Ma come tutti i sogni troppo pronunziati, il lotto conduce alla inazione ed all'ozio: come tutte le visioni, esso porta alla falsità e alla menzogna; come tutte le allucinazioni, esso conduce alla crudeltà e alla ferocia; come tutti i rimedi fittizi che nascono dalla miseria, esso produce miseria, degradazione, delitto. Il popolo napoletano, che è sobrio, non si corrompe per l'acquavite, non muore di *delirium tremens*; esso si corrompe e muore pel lotto. Il lotto è l'acquavite di Napoli ... [...]... Il popolo napoletano giuoca per quanto più ha denaro. Per quanto sia povero, trova sempre sei soldi, mezza lira, al sabato, da giuocare; ricorre a tutti gli espedienti, inventa, cerca, finisce per trovare. La sua massima miseria non consiste nel dire che non ha pranzato, consiste nel dire: *Nun, m'aggio potuto jucà manco nu viglietto*; chi ascolta, ne resta spaventato.” Matilde Serao conclude la sua narrazione con la descrizione delle conseguenze di questa mania collettiva: “...Ora la statistica porta: che nei giorni di giovedì, venerdì e sabato, avvengono maggiori furti domestici; che in questi tre giorni si fanno più pegni al Monte di Pietà, che in questi tre giorni le agenzie private di pegni, sono affollatissime; che in questi tre giorni, ma specialmente nel pomeriggio del sabato, avvengono maggiori risse; che infine le cose più brutte, più laide, più ignobili e più violente avvengono in questo fatale periodo, e che in questi giorni il popolo napoletano si mette nelle mani dell'usura: il vero cancro, di cui muore.”³⁶⁰

Se si volesse de-contestualizzare la narrazione della Serao dalla realtà napoletana di fine '800 – inizio '900 e trasporla a quella tutta italiana dei giorni di oggi, vi sarebbero non pochi elementi in comune, ma con alcune rilevanti considerazioni: il sogno del lotto non ha più una cadenza settimanale ed è una delle tante “macchine di produzione del sogno”. Il gioco d'azzardo non è più circoscritto a luoghi e tempi precisi e identificabili, è oggi caratterizzato sempre più da rapidità, immediatezza e dislocazione: il gioco sul web, la diffusione capillare di videopoker e lotterie istantanee, come i “gratta e vinci”, rendono possibile giocare d'azzardo a chiunque, ovunque e in qualunque momento, rapidamente e anonimamente, abbattendo le barriere economiche e sociali che in passato avevano contribuito a limitare i rischi connessi al gioco, sia per i singoli individui, sia per la società nel suo complesso.

³⁶⁰ Cfr. Serao M., *Il ventre di Napoli (Venti anni fa - Adesso - L'anima di Napoli)*, Francesco Perrella, Napoli, 1906, pp. 20-25.

Nel 1906 H. S. Mills produsse su scala industriale le prime slot machine, che fecero la fortuna di Casinò e sale da gioco (e la sfortuna di molti giocatori). La rapidità e la semplicità di fruizione delle slot machine rese ancora più accessibile il gioco d'azzardo e da quel momento il passo alla diffusione mondiale fu breve.³⁶¹

Il primo videopoker è stato creato nel 1970 dall'americano Dale Electronics, si chiamava Poker Matic e aveva l'aspetto di un grosso frigorifero, con un televisore incastrato sul davanti. Questi apparecchi sono poi sbarcati in Italia alla fine degli anni '90, e nessuno, all'inizio, aveva prestato una particolare attenzione, dato che assomigliavano a dei normali videogiochi e la vincita erogata consisteva in buoni consumazione. Il 2003 è un anno epocale in quanto le slot machine sostituiscono i videopoker: le slot machine pagano le vincite in contanti e diventano legali, grazie alla nuova dicitura del Testo Unico delle leggi di Pubblica Sicurezza (TULPS): "Apparecchi con vincita in denaro atti al gioco lecito"³⁶².

IV.5 Le recenti evoluzioni del gioco d'azzardo "legale"

"Nello scenario attuale, non si gioca più a copione
ma c'è un bombardamento degli impulsi"

Maurizio Fiasco

A partire dalla metà degli anni '90, in Italia, la produzione di continue e frequenti concessioni governative a nuove forme di gioco, insieme all'effetto dei processi di globalizzazione, ha creato una vera e propria democratizzazione del gioco d'azzardo caratterizzato da capillarità e diffusione fino all'onnipresenza. Lo studioso Mauro Croce rileva, a tale proposito, che tra gli attuali cambiamenti nell'offerta e nella tipologia di giochi, quello della democratizzazione ha la portata maggiormente dirompente: "... siamo di fronte a una trasformazione dell'offerta di giochi che rischia di incrementare i rischi di deriva problematica o patologica. Alcuni studi in proposito confermano ciò che si intuisce a priori, ossia la relazione direttamente proporzionale che esiste tra la maggiore disponibilità di giochi e l'aumento del numero di clienti che comporta a sua volta un fisiologico ingrossamento del numero dei giocatori problematici o patologici". Croce spiega che la

³⁶¹ Cfr. <http://www.vita.it/noslot/gioco-se-la-vera-posta-la-vita.html>, articolo "Se la vera posta è la vita" di Alessandro Zaccuri del 04/07/2013.

³⁶² Cfr. Toffa N., *Quando il gioco si fa duro*, Rizzoli, Milano, 2014, pp. 24-25

soglia di accesso al gioco si è abbassata; se prima partecipare a determinate attività ludiche richiedeva di entrare in luoghi specifici con alcune limitazioni (basti pensare alle limitazioni di età, al solo *dress code* richiesto per i casinò o alla conoscenza di una qualche bisca clandestina), ora è più semplice imbattersi in qualche forma di gioco perché i controlli sono inesistenti o più blandi rispetto al passato. Anche l'elemento rituale del gioco è mutato in quanto giocare era parte integrante di un rito collettivo, spesso circoscritto a determinate occasioni, come la Tombola a Natale o la lotteria del 6 gennaio e, con il prevalere dell'aspetto consumistico, il gioco ha perso ogni valenza e ora si svolge in altre occasioni scelte dal soggetto o imposte dal mercato: i giochi d'azzardo sono pubblicizzati e reperibili nei luoghi più quotidiani come bar, tabacchi, autogrill e uffici postali.³⁶³

Come osserva Vezzadini, si è ben lontani, attualmente, dall'immagine tradizionalmente offerta dalla letteratura romanzesca di fine Ottocento inizi Novecento (il "giocatore" di Dostoevskij ne è l'esempio più noto), "... del giocatore d'azzardo quale (anti) eroe decadente, vizioso del vizio delle élite sociali, il cui status permetteva – ed anzi richiedeva – condotte estreme, finendo col scialacquare il patrimonio familiare ed essere posto ai margini dal sistema sociale ..."³⁶⁴, da quella figura dalla condotta dissoluta e spregiudicata che poteva conferire, in un certo qual modo, fascino e ispirare ammirazione, similmente a un eroe mertoniano. Accanto ai sopravvissuti di quel modo *d'antan*, oggi si assiepano molti soggetti "... del tutto simili a ciascuno di noi, gente che lavora o in cerca di lavoro; uomini e donne che fanno esperienza del gioco non nelle sale dei casinò equivocamente lussuose, fra stucchi e voluttà, in cui il bel mondo si incontrava, quanto piuttosto in tabaccherie e ricevitorie di quartiere, alle "macchinette" nei bar sotto casa, nelle sale da gioco ormai largamente – e legalmente – diffuse nei grandi centri metropolitani come nei piccoli paesi di provincia. E ancora, soprattutto, nelle proprie abitazioni, al riparo nella propria stanza, dove è solo lo schermo acceso del computer a fare compagnia ...".³⁶⁵ L'accelerazione dei ritmi di vita, inoltre, ha naturalmente condizionato anche la velocità e la frequenza di accesso di parte dei giochi poiché l'offerta continua permette, con giochi come quelli collegati a internet, di giocare senza sosta anche per ventiquattro ore al giorno.

³⁶³ Cfr. Zavattiero C., opera citata, pp. 154-155.

³⁶⁴ Cfr. Vezzadini S., "Giocatori, vittime e gioco d'azzardo", in Cipolla C. (a cura di), *Le implicazioni sociali del gioco d'azzardo: il caso dell'Emilia Romagna*, Angeli, Milano, 2014, pag. 100.

³⁶⁵ Ibidem.

La maggior parte dei giochi si sono semplificati perdendo gli elementi di complessità e di competizione a tutto vantaggio dell'alea, in cui l'abilità del giocatore è inesistente e conta solo il caso: non a caso, la raccolta delle tradizionali scommesse sportive, come le scommesse ippiche o il Totocalcio, è entrata in crisi a favore delle lotterie istantanee e le slot machine.³⁶⁶ Se in passato, inoltre, molti giochi erano legati a tradizioni del territorio, con regole tramandate oralmente da una generazione all'altra, la globalizzazione ha travolto anche tali peculiarità culturali: una volta appiattite o eliminate le differenze locali, è possibile trovare gli stessi giochi in contesti sociali, culturali, linguistici e politici diversi.³⁶⁷

La velocità e la virtualità sono gli attributi del gioco moderno in quanto la riscossione della vincita tende ora all'immediatezza e alla virtualità, favorendo la reiterazione del gioco e, come osserva Croce, "la variabile umana della manualità umana è stata disintegrata: smazzare le carte, lanciare i dadi, sorteggiare, toccare insomma gli strumenti del gioco era centrale. Con la tecnologia entrata nel gioco, si compete contro una macchina, un sito e l'attività fisica si limita al cliccare. In questa virtualità il giocatore è sempre più anonimo, invisibile alla collettività e a qualsiasi tipo di controllo, con rischi e pericoli facilmente intuibili"³⁶⁸.

Si è verificato, nel contesto italiano a partire dagli anni '90, quello che Maurizio Fiasco, Presidente della Consulta Nazionale delle fondazioni e associazioni antiusura e di Alea, Associazione per lo studio del gioco d'azzardo e dei comportamenti a rischio³⁶⁹, definisce, con altre parole, il salto al gioco d'azzardo industrializzato di massa le cui caratteristiche essenziali sono date dalla combinazione di alea e tecnologie avanzate, con le seconde che hanno incorporato quasi completamente la "funzione del caso", dalla sostituzione di giochi

³⁶⁶ Dopo essere stato per decenni il gioco degli italiani per antonomasia, negli ultimi anni il Totocalcio ha subito un inesorabile declino, così come gli altri giochi ad esso legati, in favore di altre tipologie di gioco che hanno preso sempre più piede nelle abitudini degli italiani: cfr.

http://www.repubblica.it/2008/05/sezioni/giochi_e_scommesse/62annitotocalcio/62annitotocalcio/62annitotocalcio.html
L'incremento delle scommesse elettroniche, insieme al taglio dei fondi, ha indotto una drammatica crisi dell'ippica italiana; negli ultimi quattro anni ha chiuso il 35 per cento delle scuderie e sono andati in fumo duemila posti di lavoro: cfr. Fraioli L. e Galdi R., "L'ultima corsa dell'ippica italiana", articolo pubblicato il 29 ottobre 2014 sul sito web www.repubblica.it: http://inchieste.repubblica.it/it/repubblica/rep-it/2014/10/29/news/la_crisi_dell_ippica_italiana-99283942/

³⁶⁷ Cfr. Zavattiero C., opera citata, pp. 155-156.

³⁶⁸ Ivi, pag. 156.

³⁶⁹ Il 10 ottobre 2015, il Presidente della Repubblica, Sergio Mattarella, ha conferito l'onorificenza al sociologo romano di Ufficiale dell'Ordine al Merito della Repubblica Italiana: "Per la sua attività di studio e ricerca su fenomeni quali il gioco d'azzardo e l'usura, di grave impatto sulla dimensione individuale e sociale": cfr. *Il Presidente Mattarella ha conferito motu proprio 18 onorificenze OMRI*, comunicato pubblicato sul sito ufficiale della Presidenza della Repubblica www.quirinale.it.

ad alta remunerazione promessa e a bassa frequenza di svolgimento con altri giochi a remunerazione “bassa ma raggiungibile” dal cliente e ad altissima frequenza, dall’aver soppresso la funzione compensatoria della ricerca della Fortuna con la gratificazione attesa, esperita e ripetuta ad altissima frequenza con piccole somme “non risolutive”, dall’impiego su larga scala e ad alta intensità delle acquisizioni delle neuroscienze e del behaviourismo per il “condizionamento” operante, dal dispiegamento del marketing e della stabilizzazione della domanda di alea puntando alla fidelizzazione mediante addiction.

Un gioco industriale di massa è un’esperienza di azzardo a bassa soglia, che occupa progressivamente sempre maggiore porzione del tempo sociale di vita, che interpola gli itinerari della vita quotidiana delle persone, impegnandole per molte ore della loro giornata, poiché basato su tecniche di rinforzo del comportamento e di induzione alla compulsività: in generale il gioco d’azzardo industrializzato di massa ingaggia e stabilizza i comportamenti dell’utente con un sistema bidirezionale qual è reso possibile dal sistema, sia on-line e sia fisico, delle sequenze “input-altro investimento-ricompensa attesa”.³⁷⁰

L’attività di gioco è, inoltre, sempre più de-materializzata e de-localizzata, ha una natura prevalentemente solitaria, in quanto in molti locali pubblici i giochi di carte, con i quali ci relazionava con l’altro, sono stati sostituiti da slot machine che coinvolgono persone impegnate in maniera solitaria contro una macchina ed è proprio il giocare in solitudine una delle principali cause di sviluppo di gioco patologico³⁷¹: come direbbe Francisco Hugo Freda, l’attività di plus-godimento immediato, in cui il soggetto si perde totalmente nell’oggetto, e di sostituzione dell’Altro con il consumo maniacale e ossessivo di oggetti-gadget, avviene in maniera solitaria³⁷².

In maniera molto vicina alle parole di Freda e di Recalcati, lo psichiatra Leonardo Montecchi mette a fuoco questi aspetti descrivendo la trasformazione dei bar di periferia e di paese in “non-luoghi”, in cui il consumatore alienato valorizza il capitale pagando per manovrare ossessivamente le macchine, a causa dell’introduzione indiscriminata delle slot machine, trasformazione che si manifesta nello scenario fisico del bar ma che riguarda una rappresentazione, una metafora, di una trasformazione antropologica profonda, dell’umano:

³⁷⁰ Cfr. Fiasco M., *La questione dell’azzardo e il ruolo oggi degli operatori*, in *Bulletin Alea*, Associazione per lo studio del gioco d’azzardo e dei comportamenti a rischio, volume III, numero II, anno 2015, pp. 1-2:

<http://www.gambling.it/images/pdf/2015%20-%202%20Alea%20Bulletin.pdf>

³⁷¹ Cfr. Zavattiero C., opera citata, pag. 155.

³⁷² Cfr. Freda F. H., *Psicoanalisi e tossicomania*, Bruno Mondadori, Milano, 2001.

“Questi bar che sono sempre stati luoghi di socializzazione dove si gioca a carte, al biliardo, si guarda la partita alla televisione, si commenta la vita quotidiana, con l’introduzione delle macchine sono diventate fabbriche di profitto per le compagne che le gestiscono... L’immaginario è stato ampiamente colonizzato per cui il gioco, il *gaming* anglosassone si è trasformato in *gambling*. Il gioco è caratterizzato da un’interazione con l’altro e produce piacere in varie forme. Il *gambling* (gioco d’azzardo) è “al di là del principio di piacere” perché si basa sulla coazione a ripetere e sviluppa un “godimento” narcisistico che annulla l’altro. La macchina è erotizzata, diventa la dispensatrice del godimento perverso, ma paradossalmente non è la vincita, ma la perdita, il motore dell’automatismo di ripetizione. Si gode nel perdere perché la perdita innesca il desiderio di ripetere all’infinito.”³⁷³

I giocatori attuali, non solamente quelli compulsivi, vittime di un gioco d’azzardo legale, capillare e diffuso, appaiono, quindi ben diversi dai giocatori del Lotto narrati da Matilde Serao che agiscono nel contesto di una certa caratterizzazione regionale (“... *esso* (il popolo napoletano) *si corrompe e muore pel Lotto*”), di una dimensione festiva, di accettabile evasione dalla quotidianità. La speranza che “libera” il Lotto descritta da Balzac e dalla Serao, sebbene fallace, non produce nulla di catastrofico, non degrada, non diviene piaga sociale né incide sui destini personali. L’attuale degenerazione dell’azzardo si inserisce in un contesto di impoverimento antropologico che ha completamente dimenticato l’appello, per quanto implicito, alla speranza. Nel momento in cui le sale-gioco invadono il centro delle nostre città, distruggendo il tessuto stesso dell’aggregazione, ogni orizzonte festivo viene cancellato e resta la perversione di una struttura umana originaria, potentissima e, proprio per questo, da riconsiderare in modo consapevole.³⁷⁴

Si è affermata in Italia, nell’ultimo ventennio, come si è precedentemente scritto, con tutta l’escalation di liberalizzazioni e di nuove tipologie di gioco, accompagnati da suadenti forme pubblicitarie, una vera e propria cultura del gioco d’azzardo che mette in crisi uno dei pilastri dell’umanesimo dell’Occidente, e cioè il concetto di felicità come *felicitas* latina, molto vicino alla Socratica *eudaimonia*. La *felicitas* a Roma, come osserva Luigino Bruni, era normalmente associata a *publica*, e il termine rimandava alla generatività della vita e alla coltivazione delle virtù: il prefisso *fe* è infatti lo stesso di *fecundus*, *ferax*, *fetus*, *femina*, e gli

³⁷³Cfr. Montecchi L., post sulla pagina facebook della Comunità Assemblea del Sert di Rimini pubblicato il 21 marzo 2014: <https://www.facebook.com/Assemblea-del-Sert-di-Rimini-665716856800540/timeline/>

³⁷⁴Cfr. <http://www.vita.it/noslot/gioco-se-la-vera-posta-la-vita.html>, articolo “Se la vera posta è la vita” di Alessandro Zaccuri del 04/07/2013

alberi erano chiamati *infelix* (sterili) e *felix*; il verbo latino *feo* significa proprio produrre. Non è un caso che le immagini latine della *felicitas* pubblica rimandassero ai bambini, alle donne (spesso incinte) e all'agricoltura: la Campania *felix* era felice per l'abbondanza delle sue campagne e per la fertilità della terra. I greci e poi un'anima fondamentale della cultura romana capirono che stava iniziando "l'era degli uomini", i quali potevano valorizzare, fare emergere il buon *daimon* tramite la pratica della virtù, strumento di liberazione che consente al soggetto di diventare felice, grazie alle azioni acquisitive, contro i determinismi della cattiva sorte, e liberi da tutta quella magia che domina sempre nelle culture basate sulla fortuna: fu da quel momento che iniziò la nostra responsabilità, perché si cominciò ad affermare la forza dell'individuo, principale protagonista della propria felicità (e infelicità) contro gli eventi esterni. La tesi fondante della nostra età, per cui la virtù batte la fortuna, è oggi fortemente sfidata da una cultura che parla sempre più di fortuna, di lotterie, gratta e vinci, magie e oroscopi, giochi d'azzardo: combatterla significa salvare un'eredità enorme della nostra civiltà, ricordando che, ieri come oggi, la virtù civile più importante è il lavoro.³⁷⁵

³⁷⁵ Cfr. Bruni L., *No slot, perché la virtù batte la fortuna, La cultura del gioco d'azzardo mette in crisi uno dei pilastri dell'umanesimo dell'Occidente*, in rivista Vita magazine, edizione di settembre 2013, pag.11.

IV.6 Il gioco d'azzardo come moltiplicatore negativo di povertà e di malessere sociale

*“Tu la cercherai, tu la invocherai più di una notte
ti alzerai disfatto rimandando tutto al ventisette
quando incasserai delapiderai mezza pensione”*

Fabrizio De André

La citazione di apertura estratta dalla canzone *“La città vecchia”* del noto artista italiano Fabrizio De André, pur apparentemente bizzarra e rimandando a un universo lontano da quello dei giocatori d'azzardo italiani, appare particolarmente evocativa nel contesto del consumo del gioco di azzardo “legale” in Italia che ha raggiunto proporzioni di notevole rilevanza e sta destando le preoccupazioni dell'opinione pubblica, di molti osservatori, dagli economisti, ai politici e, ormai, anche degli scienziati sociali: tuttavia, oltre, naturalmente, al fatto che la pensione e lo stipendio non sono pagati per tutti il giorno ventisette, e che circa il 13% degli italiani disoccupati non percepisce nessun salario, quella che migliaia di italiani invocano incessantemente, e per la quale sono disposti a sacrificare mettendo sul banco di una sala slot o di una sala Bingo la pensione minima o lo stipendio (più o meno alto), e di alzarsi disfatti dal tavolo di gioco rimandando al mese dopo (chi riesce ad aspettare senza ricorrere a prestiti bancari, usura e attività illegali) non è la prostituta cantata da De André che stabilisce all'anziano professore il prezzo delle proprie voglie, ma il sistema del gioco d'azzardo che quantifica e monetizza il desiderio dei tanti giocatori.

In questo paragrafo si tenterà di analizzare il rapporto circolare che intercorre fra i fenomeni della povertà e della vulnerabilità economica e il consumo di gioco d'azzardo “legale”; il circolo vizioso si può riassumere in questi termini: il gioco produce povertà ma sono proprio i poveri che giocano di più.

Risulta particolarmente adeguata, in questo senso, la definizione del gioco di moltiplicatore negativo di povertà, che ne costituisce l'essenza, operata da Carlotta Zavattiero citando il sociologo Maurizio Fiasco: “un moltiplicatore negativo dell'economia che, non producendo reale ricchezza, contribuisce sul lungo periodo all'impovertimento della nazione... la filiera del gioco, paragonata a quella di altre industrie, è estremamente breve e la ricchezza derivata da esso è agli antipodi della ricchezza vera, quella che nasce dalla produttività, la

sola cosa che rende un Paese solido economicamente. Inoltre è da rilevare che il denaro impiegato nel gioco è sostanzialmente dissipato, perché valgono due assiomi, due regole base che sarebbe bene ricordare: la fortuna è cieca e il banco vince sempre.”³⁷⁶

Come si è scritto in precedenza, l'Italia detiene il primato europeo tra i paesi che più spendono in gioco, e a livello mondiale è terza dopo Stati Uniti e Giappone; il gioco d'azzardo “legale” rappresenta la terza industria nazionale, dopo Eni e Fiat³⁷⁷, senza contare le attività ludiche illegali gestite dalla criminalità organizzata, che il rapporto Azzardopoli realizzato da Libera stima in 15 miliardi.³⁷⁸

Il gioco vale il 4% del Pil italiano, offre lavoro a 120.000 addetti e muove gli affari di 5.000 aziende, grandi e piccole, conta oltre 6.000 punti vendita e 380.000 slot machinedislocate nel Paese, una ogni 150 abitanti.³⁷⁹; il fatturato legale è valutato in 79.9 miliardi di euro nel 2011, sedici volte quello di Las Vegas, regno del tavolo verde e della roulette.³⁸⁰

Analizzando la serie storica dei dati sulla raccolta di gioco d'azzardo “legale” ricavabili dal sito dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli di Stato (AAMS), si nota che la spesa in Italia per il gioco d'azzardo è passata dai 14,3 miliardi di euro incassati nel 2000, ai 18 del 2002, ai 24,8 raccolti nel 2004, ai 28 nel 2005, ai 35,2 miliardi di euro nel 2002, ai 24,8 raccolti nel 2004, ai 28 nel 2005, ai 35,2 miliardi di euro nel 2006, ai 42 nel 2007, ai 47,5 miliardi del 2008, 54,4 nel 2009, ai 61,4 del 2010, agli 80 miliardi nel 2011, agli 88,5 nel 2012, agli 84,7 miliardi nel 2013 e agli 84,5 nel 2014.³⁸¹

E' interessante notare che, a parte qualche flessione registrata negli anni precedenti, nel triennio 2010-2013, periodo storico che corrisponde all'apice della crisi economico-finanziaria iniziata nel 2008 e caratterizzata da una notevole contrazione dei consumi primari come spese alimentari e mediche, la spesa per il gioco è in netta scesa e, addirittura, dal 2010 al 2011, si è registrato un aumento di 18,6 miliardi.³⁸²

³⁷⁶ Cfr. Zavattiero C., opera citata, pag. 19.

³⁷⁷ Cfr. Eurispes, Rapporto di ricerca 8 dicembre 2008.

³⁷⁸ Cfr. Poto D. (a cura di), *Azzardopoli 2.0. Quando il gioco si fa duro ... le mafie iniziano a giocare: numeri, storie e giro d'affari criminali della «terza impresa» italiana*, Rapporto di ricerca, Gruppo Abele Edizioni, Torino, 2012, pag. 9.

³⁷⁹ Ivi, pp. 7-8.

³⁸⁰ Cfr. Toffa N., *Quando il gioco si fa duro*, Rizzoli, Milano, 2014, pag. 26.

³⁸¹ Cfr. www.agenziadoganemonopoli.gov; cfr. anche Iori M., “Le abitudini di gioco degli italiani. Risultati della ricerca nazionale 2011 – CoNaGGA CNCA”, in Associazione Onlus “Centro Sociale Papa Giovanni XXIII” (a cura di), *Ma a che gioco giochiamo? Il gioco d'azzardo problema sociale e di dipendenza, a interessi economici, politici e criminali*, A Mente Libera Edizioni, Reggio Emilia, 2011, pag. 12.

³⁸² Ibidem.

Tutto ciò si è verificato, come si è detto, nel quadro di un contesto nazionale caratterizzato da circa 4.000.000 italiani che si trovano in condizioni di povertà assoluta³⁸³ e di tagli severi ai redditi e ai consumi: nel nostro paese quasi un italiano su tre è in ritardo con il pagamento di almeno una utenza e l'Istat rileva che, per cause economiche, nel 2010 il 65,3% dei nuclei familiari ha comprato meno cibo e il 13,6% ha diminuito anche la qualità³⁸⁴ e ciò fa pensare che buona parte del denaro risparmiato sul cibo è finito nel gioco d'azzardo, per inseguire il sogno, stimolato dai governi e promosso ad arte dalle pubblicità, di una vincita facile e a portata di mano.³⁸⁵

Di fronte a questo aumento, a dir poco vertiginoso, del consumo di gioco d'azzardo "legale", le tasse sul gioco d'azzardo sono costantemente calate: nel 2004 su 24,8 miliardi di euro giocati ne sono confluiti all'Erario 7,3 equivalenti al 29,4%, nel 2005 su 28,5 miliardi allo Stato ne arrivano 6,16 equivalenti al 21,6%, nel 2006 su 35,2 miliardi giocati all'Erario ne vanno il 19%, nel 2007 la percentuale per l'Erario scende al 17%, nel 2008 su 47,5 miliardi ne arrivano allo Stato 7,75 pari al 16,3%, percentuale che scende ulteriormente nel 2009 al 16,1% per arrivare a toccare i minimi storici del 2010 in cui 61,4 miliardi fatturati sul gioco solo il 14,4% di questi va allo Stato (considerando anche 1/9 delle concessioni governative per 9 anni su nuovi giochi).³⁸⁶

Occorre rilevare, in questo senso, che i giochi introdotti negli ultimi tempi sono meno vantaggiosi, in termini di PREU (prelievo erariale unico), e la politica dei governi che ci hanno preceduto, specialmente quello Berlusconi, è stata quella di ridurre le tasse sul gioco per promuoverne la diffusione capillare e aumentarne la raccolta, quindi di diminuire le entrate in termini percentuali per aumentarle in termini assoluti: in sostanza, si è scelto di ridurre la percentuale di "fetta" per lo Stato ma favorendo una costante crescita della "torta" che porti di conseguenza a una fetta più grande anche per l'Erario, applicando una sorta di "saldi" sul gioco d'azzardo.

³⁸³ Nel 2014, 1 milione e 470 mila famiglie (5,7% di quelle residenti) è in condizione di povertà assoluta, per un totale di 4 milioni 102 mila persone (6,8% della popolazione residente), mentre il 10,3% delle famiglie e il 12,9% delle persone residenti, per un totale di 2 milioni 654 mila famiglie e 7 milioni 815 mila persone, si trova in condizioni di povertà relativa: cfr. Rapporto Istat relativo all'anno 2014 pubblicato il 15/07/2015 sul sito dell'Istituto Nazionale di Statistica www.istat.it.

³⁸⁴ Cfr. Cersosimo D. (a cura di), *I consumi alimentari: evoluzione strutturale, nuove tendenze, risposte alla crisi*, working paper, Gruppo 2013 Quaderni, Roma, 2013: <http://www.gruppo2013.it/working-paper/Documents/I%20consumi%20alimentari%20-%20Gruppo%202013.pdf>

³⁸⁵ Cfr. Iori M., opera citata, pp. 12-13

³⁸⁶ Ivi, pag. 13.

Citando l'esempio delle slot machine, nel 2008 la percentuale prevista per l'Erario sulla somma spesa nelle slot era del 13,4%, con la finanziaria del 2009 si è abbassata la percentuale al 12,6% e inoltre si è stabilito che all'aumentare dell'incasso sarebbe ulteriormente calata la tassazione prevista, e di conseguenza sarebbe aumentato il profitto delle aziende concessionarie delle slot e dei gestori delle attività commerciali; in pratica se le slot nel 2009 avessero incassato quanto nel 2008 il gestore avrebbe pagato una tassa unica del 12,6%, se fossero riusciti a incrementare l'incasso del 15% avrebbero pagato solo l'11,6% di tasse e così via fino a scendere all'8% di tasse se fossero riusciti ad aumentare l'incasso del 65%. Anche l'esempio delle VideoLottery è piuttosto esplicito, il meccanismo è diverso ma il significato non cambia, in quanto l'ex Ministro Tremonti ha promosso una concessione di 9 anni per ognuna delle 56.000 VideoLottery acquistabili in Italia a un prezzo di 15.000 euro l'una e ciò ha permesso di incamerare una somma notevole nel 2010 ma per vendere le concessioni ha previsto una tassazione molto bassa per gli anni a seguire, con un prelievo del 2% delle somme giocate per il 2010 e il 2011, del 3% per l'anno 2012 e del 4% delle somme giocate per l'anno 2013; in pratica si è scelto di fare cassa subito per farne poca dopo.³⁸⁷

E' fuori di ogni discussione che lo Stato Italiano, definito "Stato bisca" da Carlotta Zavattiero, spinto dalla necessità di ripianare il debito pubblico e di rispettare i vincoli del Trattato di Maastricht, cerchi di fare cassa attraverso la tassa occulta del gioco d'azzardo e non attraverso una efficace politica di contrasto all'evasione fiscale. Il problema è, inoltre, che la condotta dello Stato non è certamente lungimirante, e, come afferma Maurizio Fiasco, "il primo vero dipendente dall'azzardo è lo Stato".³⁸⁸

Fiasco pone in evidenza l'agire economico dello Stato Italiano che appare ben lontano dallo Stato, in una qualche misura, protettore, proprio della società salariale fordista descritto da Castel e appare più vicino a quello del soggetto indebitato della società neoliberale descritto da Lazzarato e da Ross, che si trova a muovere "con l'acqua alla gola" e a compiere infelici scelte dettate solo dal qui ed ora.

³⁸⁷ Ivi, pp. 13-14.

³⁸⁸ Cfr. Fiasco M., "L'azzardo di Stato sarà la nostra bolla", in Associazione Onlus "Centro Sociale Papa Giovanni XXIII" (a cura di), *Ma a che gioco giochiamo? Il gioco d'azzardo da problema sociale e di dipendenza, a interessi economici, politici e criminali*, A Mente Libera Edizioni, Reggio Emilia, 2011, pag. 194.

Al contrario delle euristiche (della pubblica opinione, dei decisori politici, dei tecnici, compresi alcuni dell'area psico-sociale oggi reclutati dai concessionari dei giochi) al crescere degli *outcome* corrisponde il decrescere degli *income*, cioè più risultati meno redditi. Fiasco applica al comportamento dello Stato Italiano la "legge di Pareto", secondo cui le rendite si ripartiscono secondo una legge matematica decrescente ad andamento esponenziale: a mano a mano che si considerano livelli di reddito sempre più alti, il numero dei percettori e le quote unitarie diluiscono.³⁸⁹

Per mantenere i volumi raggiunti nell'anno di picco (in Italia, il 2009) sia di entrate erariali dello Stato e sia di profitti lordi della filiera, è necessario ridurre progressivamente il rapporto percentuale di entrambi con la spesa per consumo. Il conseguimento delle somme assolute registrate nel 2009 da Stato e filiera richiede di abbassare i vantaggi "relativi" della spesa per consumo che è incamerata dall'amministrazione finanziaria e dal comparto (cioè dalla filiera composta di concessionari, gestori e pubblici esercizi); gli italiani devono giocare sempre più numerosi e sempre di più perché sia possibile conservare le quote assolute dei due fattori, ossia profitto dello Stato e dell'intera filiera.

I risultati che ne conseguono sono l'invarianza delle entrate erariali e del business della filiera, una sempre più elevata ed esponenziale propensione al gioco d'azzardo degli italiani, effetti fortemente negativi per l'economia dei beni e dei servizi, costi sociali e sanitari dovuti alla diffusione della dipendenza di massa da gioco d'azzardo patologico.³⁹⁰

Fiasco rileva che la filiera del gioco è molto breve e non produce reale ricchezza nel momento in cui "con ottocentomila euro versati nel settore manifatturiero posso creare venti, trenta posti di lavoro. E investire nella meccanica e nell'industria dell'auto, ad esempio, significa movimentare un indotto che, oltre ai posti di lavoro, produce altre entrate, stimolando l'attività di una filiera produttiva molto lunga. Uno stesso investimento di ottocentomila euro nel settore del gioco comporta l'installazione di slot o altri macchinari per i quali servono al massimo due persone e un addetto per i controlli di routine, il che significa la creazione di due, al massimo tre posti di lavoro. La filiera del gioco è dunque assai corta e raramente i giocatori che vincono investono i premi guadagnati in attività produttive; di solito reimpiegano i soldi per giocare di nuovo".³⁹¹

³⁸⁹ Ivi, pag. 195.

³⁹⁰ Ivi, pp. 194-196.

³⁹¹ Cfr. Zavattiero C., opera citata, pp. 76-77.

E' la stessa filosofia insita nel gioco d'azzardo che spiega la sua illusoria redditività, in quanto si gioca per fare soldi facili e non lavorare più, e la ricchezza derivata dal gioco è agli antipodi della ricchezza vera, quella che nasce dalla produttività dell'economia reale³⁹², si tratta di un'economia che consuma se stessa e senza attività di ricerca (se non quella relativa agli elaboratori elettronici): "Con il gioco si alimenta un circolo vizioso in quanto esso è un freno ai consumi e impedisce l'ingresso di altri soggetti nel processo di commercializzazione. Alla fine è un consumo che crea solo dissipazione. Per tali motivi il gioco può essere definito come un moltiplicatore negativo dell'economia".³⁹³

Fiasco afferma, in tal senso, che se l'Italia stenta più di altri paesi a uscire dalla stagnazione è, in un certo senso, anche colpa del gioco d'azzardo, e, a conferma di ciò, elenca una serie di dati utili a quantificare il fenomeno: la dedizione ossessiva a slot machine, videopoker e gratta e vinci sottrae ogni anno 70 milioni di ore lavorative e dirotta almeno 20 miliardi di euro dall'economia reale, cancellando così 115mila posti di lavoro, senza dimenticare gli effetti devastanti che esercita sul sovraindebitamento, sul ricorso all'usura e sulle attività di microcriminalità.

Fiasco ha calcolato il tempo usato dal popolo dei giocatori per le diverse tipologie di azzardo: nel 2012 le nuove slot machine hanno totalizzato 28 miliardi di giocate, pari a oltre 46 milioni di ore passate a schiacciare tasti, 5 miliardi le giocate alle videolottery (8,3 milioni di ore), 2,2 miliardi le "grattate" sui gratta e vinci (quasi 37 milioni di ore), 15 miliardi le giocate on line (circa 167 milioni di ore), 3,5 miliardi le giocate a lotto, superenalotto e altri giochi tradizionali (230 milioni di ore), per un totale complessivo di 49 miliardi di operazioni di gioco, pari a 69 milioni e 760 mila ore perse inseguendo un miraggio.³⁹⁴

Lo stesso studioso spiega che "È come se ogni italiano, da zero a cento anni, avesse perso una giornata di lavoro, o più correttamente, come se ognuno dei 15 milioni di giocatori abituali avesse perso 4 giornate e mezzo di lavoro"; sottolinea, inoltre, come il tempo

³⁹² Per quanto nell'attuale turbo capitalismo finanziario l'economia finanziaria abbia preso il sopravvento su quella reale, e cioè il ciclo marxiano denaro-merce-denaro si sia dissolto in quello ricorsivo del denaro che genera denaro.

³⁹³ Cfr. Zavattiero C., opera citata, pag. 77.

³⁹⁴ "L'azzardo allunga i tempi della crisi", articolo pubblicato il 13 giugno 2013 sul quotidiano web www.avvenire.it: <http://www.avvenire.it/Cronaca/Pagine/azzardo-allunga-i-tempi-della-crisi.aspx>

dedicato all'azzardo è sottratto comunque anche alle relazioni sociali, alla famiglia, alle passioni.³⁹⁵

L'azzardo ha anche un costo collaterale e non contabilizzato, e cioè il tempo di vita investito davanti a una slot machine, tradizionale oppure online, o ai gratta e vinci, calcolato in 69.760.000 giornate lavorative: tempo sottratto alla produzione, agli affetti, alla formazione, ad altri passatempi più salutari.

Fiasco analizza il “furto di tempo” e, naturalmente di tempo di vita, operato dalle sole slot machine e videolottery che raccolgono, attualmente, in Italia, il 56,3% del fatturato totale³⁹⁶: “Facciamo un esempio prendendo in esame le slot machine in cui si può scommettere un euro per volta. Gli introiti derivanti da questo settore equivalgono a 28 miliardi. Significa che ci sono state 28 miliardi di operazioni di gioco. Ogni operazione dura in media sei secondi. Facendo una divisione semplicissima, si scopre che sono state impiegate 46.660.000 ore per giocare quei 28 miliardi. Procedendo allo stesso modo per tutte le altre voci, operazioni con le VLT, con i gratta e vinci, con i giochi online, con quelli tradizionali – si arriva a 49 miliardi di operazioni di gioco. E a quasi 70 milioni di giornate passate a giocare ... Vogliamo trasformarlo in una cifra? «Il reddito indiretto versato alla macchina del gambling, da aggiungersi al denaro sonante speso direttamente, è di quasi 5 miliardi, in pratica un punto di Pil ... E qui si evidenzia il vero problema e anche il grande cambiamento avvenuto nel corso degli ultimi vent'anni: fino 1998 il sistema pubblico del gioco d'azzardo prospettava giochi ad alta remunerazione, le vincite erano significative e qualche volta persino iperboliche, ma con una bassa ripetizione di frequenza: chi non si ricorda la lotteria legata alla finale di Canzonissima? E poi c'era il tredici al Totocalcio o il terno al Lotto. Anche i luoghi fisici dove giocare erano limitatissimi: solo quattro casinò sul territorio nazionale. Oggi vengono proposti giochi a bassissima remunerazione e ad altissima frequenza. Il modello che si è imposto ha soppresso la motivazione incentrata sulla vincita eclatante facendo prevalere la sequenza infinita del gioco ripetuto. Come recitano gli slogan della pubblicità dell'azzardo, si gioca per “vincere facile”, “vincere spesso”. Ma non

³⁹⁵ Ibidem.

³⁹⁶ Cfr. “*Libro blu*” dei Monopoli di Stato, maggio 2014, www.agenziadoganemonopoli.gov.it: alle slot machine e alle videolottery seguono i giochi on line (che raccolgono il 14,7%), le lotterie istantanee (11,4%), il lotto (7,5%), le scommesse sportive (4,5%), e altri di minore fatturato (ippica, bingo, giochi numerici, ecc).

si tratta di vere e proprie vincite, quanto di microrestituzioni di importi anch'essi minimi".

397

Al di là dei dati numerici sopra presentati, ciò che è evidente è che il gioco d'azzardo produce profonde conseguenze sulla qualità, in termini di salute e benessere, del tessuto sociale italiano.

La ricerca "*Il gioco d'azzardo e le sue conseguenze sulla società italiana. Il peso del gioco illegale nelle province italiane*" condotta da Maurizio Fiasco e presentata l'11 giugno 2014 nell'ambito dell'Assemblea annuale delle Fondazioni Antiusura associate alla Consulta Nazionale, rileva il continuo incremento di famiglie che chiedono aiuto, sia perché indebitate a usura anche per l'incidenza dei debiti di gioco e sia perché un loro congiunto spende quote eccessive di reddito familiare per giochi (legali e illegali). Tutto questo provoca, insieme a danni etici e nei rapporti intrafamiliari, uno stato permanente di sovraindebitamento, e talvolta di fallimento economico della famiglia.³⁹⁸

I danni sulle famiglie operati dall'eccesso di azzardo non hanno solo una valenza economica nel momento in cui, ad esempio, il centro studi AMI (Associazione Avvocati Matrimonialisti) calcola che tra il 6%-8% separazioni e divorzi siano causati dagli insostenibili debiti di gioco dell'uno o dell'altro coniuge.³⁹⁹

I costi psicologici, sociali e sanitari dell'eccesso di gioco d'azzardo "legale" in Italia sono ormai noti all'opinione pubblica, agli attori politici istituzionali (pur con tutte le ambiguità della politica) e agli operatori dei servizi sociali sul territorio: non si tratta solo di indebitamento, usura e ricorso ad attività criminose per procurarsi il denaro per giocare o per cercare di sanare il bilancio personale e familiare, ma anche di distruzione di legami sociali, danni alla propria salute psico-fisica, dipendenza patologica e co-morbilità con altre sostanze, addirittura di omicidi e suicidi. Un recente articolo pubblicato sul web, tra i numerosi che ormai si dedicano al fenomeno, cerca di attuare, attraverso anche la collaborazione degli altri utenti, una sorta di censimento di tutte le morti legate al gioco che, alla data del 18 febbraio 2015, risultano essere tredici:

³⁹⁷ Cfr. http://www.avvenire.it/Dossier/lazzardo_non_%C3%A8_un_gioco/Pagine/i-costi-del-gioco.aspx

³⁹⁸ Cfr. Consulta Nazionale Antiusura, *Il gioco d'azzardo e le sue conseguenze sulla società italiana*, Roma, 11/06/2014, pag. 11:

<http://www.gioconews.it/attachments/article/40593/Consulta%20Nazionale%20Antiusura%20-%20Ricerca%20gioco%202014.pdf>

³⁹⁹ Cfr. <http://www.ami-avvocati.it/gioco-dazzardo-6-8-delle-separazioni-causate-dai-debiti-del-coniuge/>

1. Bondeno di Gonzaga 10 aprile 2014 – Morto suicida (si da fuoco) – articolo da lanotiziagiornale.it
2. Bardolino 26 marzo 2014 – Morto suicida – articolo da veronasera.it
3. Palazzolo 17 febbraio 2014 - Morto suicida – articolo da Brescia Today
4. Barrafranca (EN) 09 febbraio 2014 – Omicidio – articolo da Si24
5. Prato 5 gennaio 2014 – Omicidio – articolo da NotiziediPrato
6. Milano 11 dicembre 2013 – Omicidio – articolo da Il Messaggero
7. Valdera 4 dicembre 2013 – Morto suicida – articolo da gonews
8. Lima (Perù) 18 luglio 2013 – Morto suicida pokerista italiano – articolo da AbruzzoWeb
9. Ischia 3 luglio 2013 – Morto suicida – articolo da Azzardopatia
10. Crescentino (VC) 17 giugno 2013 – Omicidio – Today
11. Brescia 13 giugno 2013 – Morto suicida – articolo da Leggo
12. Castel San Giovanni (PC) 10 febbraio 2013 – Omicidio – articolo da Famiglia Cristiana
13. Vicenza 30 gennaio 2013 – Morto suicida – articolo da vicenzatoday.it
14. Torino 20 agosto 2012 – Morto suicida – articolo da TGCOM 24
15. Uta (CA) 21 aprile 2010 – Morto suicida – articolo da La nuova Sardegna
16. Agrigento dicembre 2009 – Omicidio – articolo da Agrigentonotizie.⁴⁰⁰

La filosofia del guadagno facile, del successo senza fatica è alimentata e supportata dalla pubblicità del gioco costantemente proposta da tutti i mezzi di comunicazione ed è in atto una politica di depauperamento economico e culturale dell'italiano medio attuata attraverso la proletarizzazione sistematica del gioco d'azzardo. La massificazione consumistica del gioco ha consentito allo Stato, promotore del gioco legalizzato, di recuperare le entrate proprio dove il prelievo tributario diretto e indiretto risulta di fatto inferiore: in altri termini il gioco d'azzardo è diventato la tassa sulla povertà per eccellenza, nel momento in cui va a colpire il cosiddetto zoccolo duro dei contribuenti, cioè gli strati sociali a più basso reddito, che rappresentano il corpo centrale della domanda pagante.⁴⁰¹

⁴⁰⁰Cfr. *MortalSlot: le morti da Gioco d'Azzardo Patologico*, pubblicato il 18/02/2015 sul sito www.stopslotmachine.altervista.org; <http://stopslotmachine.altervista.org/vittime-del-gioco-dazzardo-patologico/>

⁴⁰¹ Cfr. Zavattiero C., opera citata, pag. 78.

La domanda sociologica fondamentale che sorge, a questo punto, è la seguente: la propensione al gioco, soprattutto da parte dei soggetti con capitale sociale, culturale ed economico più basso, è dovuta più alla domanda, e cioè alla richiesta di gioco, che fa capo alla responsabilità del giocatore e alle sue determinazioni culturali e socio-economiche, o all'offerta di gioco che, come si è visto, è sempre maggiormente capillare e diffusa, e alle potenti strategie di vendita da parte della filiera del gioco?

Fino a che punto il singolo subisce la promozione al gioco e in quale misura la determina, portando lo "Stato bisca" ad assecondare la sua richiesta di evasione ludica?

Come osservano Sarti e Triventi, il gioco d'azzardo tocca due aspetti centrali nello studio dei fenomeni sociali: in primo luogo esso è caratterizzato da un comportamento di base sostanzialmente irrazionale, in quanto i giocatori investono denaro a fronte di probabilità molto scarse di vincere. Tale modo di agire non è interpretabile attraverso un approccio razionalista ingenuo o da un modello schematico di *homo oeconomicus* necessita quindi di definizioni di razionalità contingenti e soggettive e di impostazioni più strettamente sociologiche che rimandano all'evoluzione culturale e alla trasmissione di fallacie cognitive e superstizioni.⁴⁰²

Si può citare, in questo senso e a titolo esemplificativo, la distribuzione dei premi relativa alla lotteria istantanea "Gratta e vinci" e con un notevole successo di pubblico. La pubblicazione nella Gazzetta Ufficiale del decreto istitutivo di uno di questi (pratica obbligatoria a norma del DLn.158/2012, Disposizioni urgenti per promuovere lo sviluppo del Paese mediante un più alto livello di tutela della salute, noto come Decreto Balduzzi) riporta le informazioni riguardanti il rapporto fra numero di biglietti vincenti e numero di biglietti complessivamente distribuiti. Ad esempio, nel caso della lotteria istantanea "Oro e diamanti" sono stati distribuiti trentaseimilioni di biglietti, venduti ad un prezzo unitario di dieci euro, con premi così distribuiti:

⁴⁰² Cfr. Sarti S., Triventi M., "Il gioco d'azzardo: l'iniquità di una tassa volontaria. La relazione tra posizione socio-economica e propensione al gioco", working paper, in *Stato e mercato* n. 96, dicembre 2012, pp. 504-505: <https://air.unimi.it/handle/2434/220351#.Vf7EB9Ltmko>

Tabella 2. Distribuzione dei biglietti vincenti della lotteria istantanea “Oro e Diamanti”

Numero premi	Importo dei premi in euro
6	2.000.000,00
30	50.000,00
160	10.000,00
9.800	1.000,00
24.600	500,00
40.500	250,00
187.500	100,00
472.500	50,00
1.830.000	20,00
15.210.000	10,00

Fonte: Ministero Economia e Finanze, Regolamento di Gioco Integrale, Decreto Prot. 2012/32565/Giochi/LTT.

Facendo un rapido calcolo si può facilmente giungere alla conclusione che le probabilità di vincere sono davvero basse: quelle di vincere il primo premio sono $6/36.000.000$ che si approssima a $0,00000016$. I biglietti che restituiscono un premio pari alla vincita sono la maggior parte (15.210.000); quelli pari al doppio circa uno su trentacinque. Per quanto l'ammontare complessivo a disposizione della vincita sia elevato (si tratta di 278.400.000

euro), la probabilità di vincita rimane però bassissima; ciononostante nel 2012 in Italia sono stati giocati mediamente 48 euro a testa in “Gratta e vinci”.⁴⁰³

In secondo luogo, la natura stessa del funzionamento del gioco d’azzardo è un fattore di produzione di disuguaglianza, nel momento in cui si basa sul processo di prendere a molti (i giocatori) per dare a pochi (i vincitori) con un banco che vince sempre. “Non è mai esistita, e mai esisterà al mondo, una lotteria perfettamente equa”. Lo stesso Adam Smith, affermava che “non è mai esistita, e mai esisterà al mondo, una lotteria perfettamente equa” aggiungendo, però, che “nessun uomo, per quanto sano, è immune dall’assurda fiducia nella propria fortuna”.⁴⁰⁴

Il gioco d’azzardo contribuisce a riprodurre disparità già esistenti, enfatizzate dal meccanismo di redistribuzione tra giocatori e Stato, il quale trattiene una quota delle giocate sotto forma di tassazione. In linea con la letteratura sull’argomento si può pertanto assumere che, se alcune categorie sociali contribuiscono al gioco in modo più che proporzionale alle loro risorse economiche, esse verseranno relativamente più denaro nelle casse pubbliche rispetto alle altre categorie. In altre parole, se la partecipazione e l’intensità con cui si gioca sono socialmente condizionate da caratteristiche sociali quali il possesso di un basso titolo di studio o l’appartenenza a classi sociali svantaggiate o minori disponibilità di reddito, allora potremmo affermare che il gioco d’azzardo contribuisce sistematicamente al perpetrarsi delle disuguaglianze sociali nel nostro paese, reiterando gli svantaggi strutturali delle categorie sociali più deboli.⁴⁰⁵

La spesa in gioco d’azzardo costituisce, infatti, una sorta di “tassazione volontaria” di tipo regressivo e in un più generale fattore di disuguaglianza socio-economica, nel momento in cui le famiglie con redditi più bassi tendono a spendere una percentuale del loro reddito più alta rispetto alle famiglie più ricche, e i giochi di pura fortuna portano in media a una perdita di denaro perché sui grandi numeri “il banco” vince sempre. Simone Sarti e Moris Triventi hanno condotto, nel 2012, uno studio statistico che indaga la spesa in gioco d’azzardo delle famiglie italiane secondo la loro posizione socio-economica, utilizzando i dati Istat tratti dall’Indagine sui consumi delle famiglie italiane (anni 1999, 2003, 2008), e analizzando la

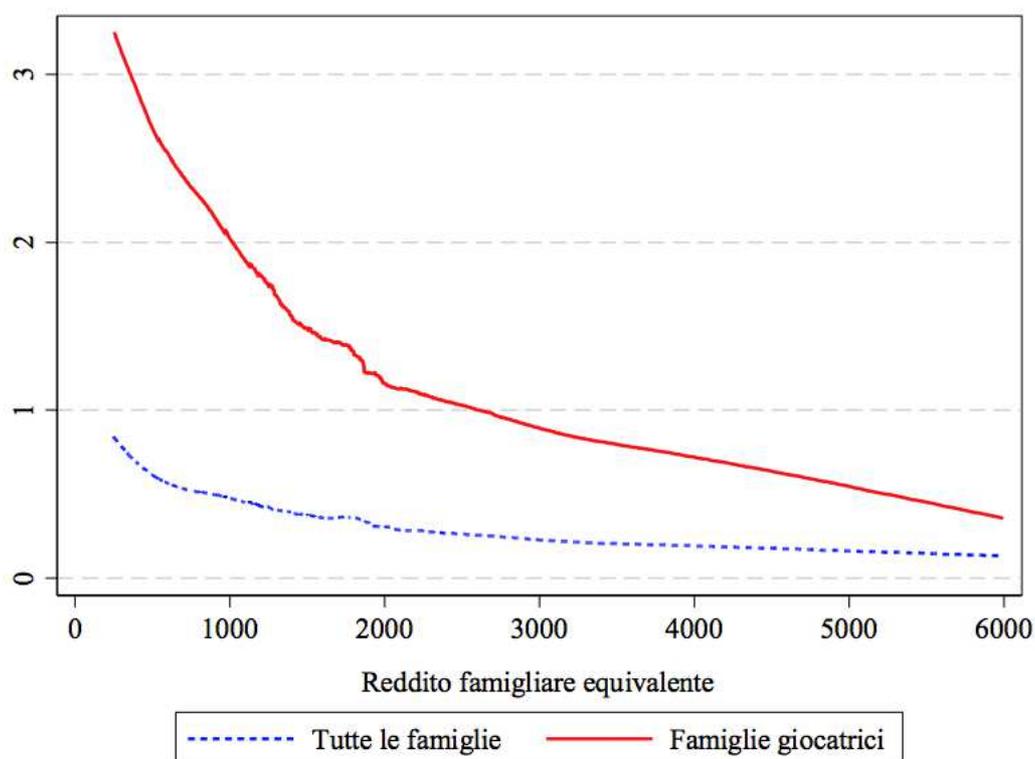
⁴⁰³ Cfr. Lo Verde M., opera citata, pag. 92.

⁴⁰⁴ Cfr. Bani M., *Il gioco è bello ... quando dura poco ... e non costa troppo*, working paper, 2013, pag. 19: http://DATA/Insegnamenti/16_4194/materiale/gioco%20azzardo%20patologico%20servizio%20sociale%202013.pdf

⁴⁰⁵ Cfr. Sarti S., Triventi M., opera citata, pag. 505.

spesa mensile delle famiglie in un ristretto paniere di giochi che comprende Lotto, Totocalcio e Gratta e Vinci.

Il grafico riporta la relazione tra il reddito familiare equivalente e la percentuale del reddito speso nei suddetti giochi e mostra che le famiglie più povere tendono a spendere una percentuale del loro reddito più alta rispetto alle famiglie più ricche: questo è vero sia considerando la spesa media in giochi tra tutte le famiglie italiane (linea tratteggiata), sia limitandosi a quelle con almeno un giocatore (linea continua). Le famiglie giocatrici più povere spendono circa il 3 per cento del loro reddito in questo tipo di giochi, mentre quelle più ricche spendono meno dell'1 per cento:⁴⁰⁶



Fonte: Sarti S., Triventi M, 2012.

Ciò che rileva, tuttavia, la maggioranza degli studiosi in materia, da Lo Verde a Fiasco, è che esistesicuramente un matching tra la domanda e l'offerta di gioco che si incontrano in un'arena, "in un mercato dell'onirico che viene a costituire un nuovo spazio di sfruttamento dell'allegria, delle debolezze, delle ansie, delle ossessioni, ciò che ha tradizionalmente

⁴⁰⁶ Ibidem.

costituito il mix di gioco, rischio e sorte, cioè, appunto, l'azzardo, ma con la differenza che da una ventina d'anni a questa parte, e soprattutto negli ultimi dieci, è prêt a porter".⁴⁰⁷

Fiasco esprime, in questo senso, la sua personale interpretazione: "Esiste una complicità, una simmetria, fra i consumatori e chi decide le strategie di vendita: i due soggetti si completano e influenzano a vicenda. Per quanto riguarda il gioco, indipendentemente dal livello di scolarità, o dalla consapevolezza di un'idea della vita, che varia anche da classe sociale a classe sociale, questo martellamento continuo e insistente contribuisce a cambiare e modificare i nessi essenziali del senso comune su cosa è più importante. Si trasforma l'architettura del pensiero e con essa anche la scala dei valori e delle priorità".⁴⁰⁸

⁴⁰⁷ Cfr. Lo Verde M., opera citata, pag. 93.

⁴⁰⁸ Cfr. Zavattiero C., opera citata, pag. 79.

IV.7 Vulnerabilità sociale e gioco d'azzardo: perché i poveri giocano di più?

*“I soldi sono la sola fonte di
piacere e di soddisfazione
in questo sozzo mondo”*

Pierpaolo Pasolini

Sembra essere un dato acquisito che il successo del gioco sia inversamente proporzionale alla crescita economica di un Paese, e cioè che nei periodi di recessione economica si giochi molto di più, in quanto molti soggetti, non potendo più contare su possibilità strutturali di self-reliance, tendono a fare affidamento alla fortuna e ai sogni.

Come si evince dall'analisi dei dati sulla raccolta di gioco precedentemente descritti, nell'Italia colpita dalla crisi economica uno dei pochi mercati che non subisce rilevanti ripercussioni è quello del gioco, anzi, esiste una relazione inversa fra condizioni socioeconomiche e crescita del settore. Si tratta di un'evidenza empirica già ricavata da diversi studi e, proprio per tale ragione, il gioco d'azzardo è stato definito “termometro della crisi” di un Paese: all'aumentare della crisi economica, reale o percepita, corrisponderebbe un aumento del denaro speso per giocare e un contestuale decremento dei consumi. Come rileva Fiasco, il boom dell'azzardo legalizzato e proibito è avvenuto in anni di incertezza, di stagnazione economica e di drastiche politiche di rientro del debito pubblico, condotte mediante una maggiore pressione fiscale e un minore flusso di credito all'investimento e al consumo⁴⁰⁹. Il rapporto fra recessione economica e consumo di gioco è facilmente desumibile dall'analisi e dall'incrocio dei dati statistici e questa correlazione è rintracciabile anche in altri periodi storici, precedenti alla crisi economico-finanziaria dei subprime: Fiasco, porta a riprova di questa tesi, anche l'esempio del lustro 1994-1999: “Mi riferisco in particolare al periodo fra il 1994 e il 1999, anni cruciali per i conti finanziari del Paese, quando la spesa degli italiani per scommesse, giochi e lotterie è passata da un totale di 12.600 miliardi di lire a un volume di oltre 35.000. Quando l'economia fiorisce, l'azzardo deperisce. Accade che nei periodi di crisi economica la forza attrattiva del gioco aumenta, perché esso diventa un'alternativa all'azione costruttiva per accedere al reddito. Viceversa,

⁴⁰⁹ Ivi, pp. 59-60.

con la dinamizzazione dell'economia, acquista significato la ricerca di soluzioni non aleatorie".⁴¹⁰

Sulla stessa linea di pensiero si pone anche De Masi, nel momento in cui afferma che "Non c'è dubbio che esista una correlazione tra crisi economica e propensione a puntare su giochi e lotterie ... Gli italiani hanno una notevole propensione alle scommesse, si pensa che correndo qualche rischio si sarà aiutati dalla provvidenza. Inoltre, la scommessa permette di evadere dal quotidiano, fa sognare. Ed è una cosa positiva, perché denota vitalità, voglia di pensare al futuro".⁴¹¹

Come rileva Lo Verde, il sogno è cioè quello di riuscire a avere un'occasione di *turning point*, ciò che sembrerebbe ormai connotare buona parte della sfera dell'immaginario collettivo rispetto alla progettualità di lungo termine. Nel contesto dell'attuale crisi economica, che mostra la principale caratteristica di erodere la capacità di progettare razionalmente il proprio futuro, (abilità di "*se protéger dans l'avenir*", come avrebbe detto Robert Castel, grazie al supporto di dispositivi sociali di protezione)⁴¹², soprattutto di alcune categorie sociali come gli anziani ritirati dal mercato del lavoro e giovani in cerca di occupazione, "svoltare" è diventato dunque un sogno, imbrigliato nell'idea stessa che la progettualità esistenziale non possa più esistere, se non a partire da svolte trasformativetotalizzanti che possono avvenire per alea (il colpo di fortuna) o, se anche per skills (il "talento" che viene scoperto) sempre con l'intervento determinante dell'aleatorietà, che si manifestano come biglietto vincente, buona mano o occasione fortunata quali "l'essere al momento giusto nel posto giusto". È la ricerca di una svolta che alimenta e determina il sogno, che può essere coltivato ancorandosi ad eventi "eccezionali" corroborati dalle narrazioni mediatiche di biografie altrettanto "eccezionali" che narcotizzano il principio di realtà, facendo credere, anche in questo caso, che "se è successo a qualcuno, potrà succedere anche a me", e, dunque, ci sono buone ragioni per ritenerlo possibile.⁴¹³

E' inoltre noto anche agli analisti finanziari che i bilanci e il valore dei titoli azionari delle concessionarie del gioco registrino miglioramenti con la percezione della crisi economica: tra i differenti dati reperibili dalla rete, il verbale di assemblea ordinaria del 28 aprile 2009

⁴¹⁰ Ivi, pag. 60.

⁴¹¹ Cfr. *Lottomatica, il gioco per difendersi dalla crisi finanziaria*, articolo pubblicato il 01/11/2008 sul quotidiano web www.ilgiornale.it; <http://www.ilgiornale.it/news/lottomatica-gioco-difendersi-crisi-finanziaria.html>

⁴¹² Cfr. Castel R., *L'insicurezza sociale. Che significa essere protetti?*, Einaudi, Torino, 2004.

⁴¹³ Cfr. Lo Verde M., opera citata, pp. 93-94.

della società “Lottomatica s.p.a.” (che nel 2006 ha completato l'acquisizione di GTECH Holdings Corporation, per 4 miliardi di euro, creando il maggior gruppo mondiale nel settore dei giochi e scommesse, e nel 2011 ha ottenuto ricavi consolidati pari a circa 3 miliardi di euro, un utile operativo pari a €539 milioni, +40% rispetto ai €386 milioni nel 2010⁴¹⁴): “Preme sottolineare che nel corso dell'anno 2008, connotato da particolari situazioni di stress sul mercato dei capitali, Lottomatica ha dimostrato grande solidità finanziaria, riuscendo a concludere due contratti di finanziamento; nel mese di maggio 2008 abbiamo negoziato un contratto di 300 milioni di euro, e nel corso del mese di novembre 2008, quindi al culmine della crisi dei mercati finanziari internazionali, abbiamo negoziato un contratto di finanziamento per 360 milioni di euro.”⁴¹⁵

Quando l'economia deperisce, fiorisce l'azzardo e si gioca di più sperando di ribaltare la sorte, creando quindi quella correlazione inversa fra riduzione dei consumi e impennata della spesa per il gioco.

Sul piano economico, tale tendenza, molto netta, era stata posta in evidenza nel 1948 da Milton Friedman nella Teoria della Scelta Razionale dell'allocazione delle Risorse: chi dispone di un reddito insufficiente riguardo alle sue aspettative, o insufficiente riguardo a necessità materiali inderogabili o comunque rispetto allo standard minimo, tende ad affidarsi all'azzardo. Le scelte razionali che implicano rischio, chiariva, sono connotate da un margine di “alea”, che accompagna le decisioni da assumere di fronte a una “congiuntura sfavorevole”. Questo margine di alea è percepito sia nella ricerca di opportunità e sia quando si offrano delle concrete possibilità per affrontare con ragionevole speranza di successo lo stato di crisi. Il punto è come si valuta questa cornice, e dunque come si compiono le “scelte razionali che implicano rischio”. Fa differenza, infatti, se la decisione avviene con un ancoraggio a “scorte” di risorse effettivamente in possesso di chi deve risolversi a fare, ad agire pragmaticamente. E' così che Friedman spiega perché i comportamenti economici “temerari” sono più frequenti in quanti hanno la percezione che le risorse a loro disposizione siano tanto scarse da “giustificare” un gioco al rialzo.⁴¹⁶

⁴¹⁴ Cfr. <https://it.wikipedia.org/wiki/GTECH>

⁴¹⁵ Cfr. www.gtech.com; http://www.gtech.com/sites/default/files/23361verbale_assemblea.pdf

⁴¹⁶ Cfr. Associazione Onlus Centro Sociale Papa Giovanni XXIII (a cura di), *Ma a che gioco giochiamo? Il gioco d'azzardo tra problema sociale e di dipendenza, a interessi economici, politici e criminali*, A Mente Libera, Reggio Emilia, 2011, pp. 204-205.

Friedman sosteneva che la svalutazione del reddito disponibile induce coloro che si trovano in una situazione di povertà o di deprivazione materiale a sottostimare le possibilità legate a questo reddito e ad aderire direttamente alla iper-soluzione (e quindi non alla soluzione pragmatica) legata all'evento miracolistico, all'uscita del numero fortunato, ed è evidente che il modello di business che prospera in Italia attorno all'azzardo conta su tale trappola cognitiva.⁴¹⁷

Fiasco rileva, a questo punto, la portata dell'interferenza del gioco d'azzardo nelle dinamiche di impoverimento delle famiglie italiane, anche per l'ulteriore dissipazione di risorse cognitive nel fronteggiamento della quotidianità. La gestione del reddito familiare non è infatti una mera operazione contabile; è un nodo centrale dell'unità e della coesione del nucleo familiare: le scelte di impiego delle risorse connotano le relazioni, la loro qualità, costituendo la base strutturale di quello che può essere definito il "Capitale Sociale Familiare". Con la famiglia si forma una progettualità prima mancante, e che ha un nodo centrale nella gestione del reddito che connette le prospettive presenti sia con quelle della generazione che segue e sia con quelle della generazione che precede. La perdita della competenza nella gestione del budget familiare, che è una competenza fondativa e insostituibile dell'entità sistemica chiamata famiglia, indotta grazie anche a operazioni strategiche di marketing legate al gioco d'azzardo "legale", genera molteplici disfunzionalità, dal punto di vista relazionale, per la tenuta economica della famiglia e del legame intergenerazionale spesso con effetti spaventosi.⁴¹⁸

Nei periodi di crisi economica, e non solo, i soggetti che appaiono particolarmente esposti alle insidie del gioco d'azzardo legale sono i poveri e tutti coloro, che per effetto dei processi di impoverimento sociale degli ultimi anni, appaiono più vulnerabili a livello di capitale sociale, economico e culturale, con tutto quello che ovviamente ne consegue.

Il gioco d'azzardo è stato considerato una iniqua tassa sui poveri, in quanto la fiscalità costruita sul gioco d'azzardo comporta un'imposizione regressiva sul reddito: in rapporto al diminuire del reddito disponibile delle persone, la quota che se ne va per il gioco è crescente. La contribuzione fiscale determinata dal gioco è quindi regressiva poiché gioca relativamente di più chi dispone di minor reddito e versa conseguentemente maggiori somme chi ne detiene di meno: ciò si spiega non solo perché, i soggetti più poveri, in

⁴¹⁷ Ivi, pag. 206.

⁴¹⁸ Ibidem.

proporzione al proprio reddito, spendono di più nel gioco rispetto a quelli più abbienti (è ovvio che, a parità di spesa mensile nel gioco, ad esempio di 100 euro, il sacrificio economico è ben diverso tra chi percepisce un reddito mensile di 1000 euro e chi ne guadagna 3000)⁴¹⁹, ma perché spendono nel gioco molto più che proporzionalmente.

Esistono diversi dati quantitativi a riprova dell'evidenza che l'azzardo incide in particolare sugli strati più svantaggiati della popolazione: le indagini condotte da istituti demoscopici sui giochi pubblici, nel periodo tra gli anni '90 e i primi anni 2000, prima quindi della recente e potente irruzione dei nuovi giochi "a bassa soglia", ponevano già in evidenza una correlazione diretta tra condizioni di vulnerabilità economica e consumo di gioco d'azzardo, e nel 1998, una indagine Doxa dimostrava come a giocare fossero, sempre di più, fasce di popolazione deboli dal punto di vista economico: il 56% degli strati sociali medio-bassi, il 47% di quelli più poveri e il 66% dei disoccupati.⁴²⁰

Si possono citare, inoltre, vari casi di verifiche su alcuni beneficiari del Reddito minimo di inserimento, sperimentato in una decina di province italiane, tra cui Enna, a cui revocarono il beneficio quando risultò che dissipavano quei modesti soldi per il gioco.⁴²¹

Secondo la ricerca condotta da Eurispes nel 2005 nel gioco investe di più chi ha un reddito inferiore: gioca il 47% degli indigenti, il 56% degli appartenenti al ceto medio-basso e il 66% dei disoccupati.⁴²²

Welte afferma che avere un livello socio-economico alto è maggiormente associato al gioco d'azzardo e la ragione è immediatamente palese: chi ha un reddito più elevato può spendere di più per giocare, ma sono, tuttavia, gli individui con un basso livello economico a essere più frequentemente giocatori problematici⁴²³ e il Rapporto 2011 della Corte dei Conti rileva che "il consumo di giochi interessa prevalentemente le fasce sociali più deboli".⁴²⁴

⁴¹⁹ L'approccio della capacità contributiva, legato al principio economico di utilità marginale decrescente dei beni, aveva ispirato, nella Scienza delle Finanze moderna, il principio della progressività delle imposte che trova la sua consacrazione anche nell'art. 53 della Costituzione della Repubblica Italiana: l'imposizione progressiva è necessaria, in quanto prima di sacrificare l'utilità (più elevata) di un contribuente più povero, sarebbe giusto colpire i più ricchi fino a che la loro utilità marginale (e quindi reddito) non fosse portata al livello dei contribuenti meno abbienti.

⁴²⁰ Cfr. Fiasco M (a cura di), *Il gioco d'azzardo e le sue conseguenze sulla società italiana. La presenza della criminalità nel mercato dell'alea*, Ricerca, Consulta Nazionale Antiusura e "Giovanni Paolo II" o.n.l.u.s., 2014, pag.12.

⁴²¹ Cfr. Centro Sociale Papa Giovanni XXIII (a cura di), opera citata, pag. 204.

⁴²² Cfr. Ricerca Eurispes anno 2005.

⁴²³ Cfr. *L'Italia che gioca: uno studio su chi gioca per gioco e chi viene giocato dal "gioco"*, Progetto - "DipendenzeComportamentali: progetto sperimentale nazionale di sorveglianza e coordinamento/monitoraggio degli interventi", Istituto di Fisiologia Clinica – CNR – Sezione di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari, novembre 2010, pag. 10.

⁴²⁴ Cfr. Vezzadini S., "Giocatori, vittime e gioco d'azzardo", in Cipolla C. (a cura di), *Le implicazioni sociali del gioco d'azzardo: il caso dell'Emilia Romagna*, Angeli, Milano, 2014, pag. 107.

La ricerca nazionale curata dall'Associazione "Centro Sociale Papa Giovanni XXIII" e coordinata dal CoNaGGA (Coordinamento Nazionale Gruppi per Giocatori d'Azzardo), in collaborazione con il CNCA (Coordinamento Nazionale Comunità di Accoglienza) nel 2011, rileva che la situazione lavorativa è una variabile altamente significativa nel rapporto con il consumo di gioco: se il 70,80% di chi ha un lavoro a tempo indeterminato dichiara di giocare d'azzardo, la percentuale dei giocatori sale al 73% nel caso dei disoccupati, per aumentare ulteriormente con l'80,2% dei lavoratori saltuari o precari che dichiarano di giocare e infine tocca l'apice con l'86,7% dei cassintegrati. Anche gli studenti dichiarano di giocare d'azzardo (il 73,7% degli studenti), mentre giocano meno della media sia i pensionati (63,5%), che le casalinghe (con il 65,4%). Appare evidente, inoltre, che il gioco d'azzardo aumenta con la diminuzione della scolarizzazione: infatti il 75,7% di chi ha la licenza elementare e l'80,3% di chi ha la licenza media hanno dichiarato di giocare, mentre gioca d'azzardo il 70,4% di chi ha ottenuto il diploma di scuola superiore e il 61,3% dei laureati.⁴²⁵

Risulta interessante, in questo senso, incrociare questi dati con le evidenze relative alle motivazioni di gioco: il 52,3% dei giocatori ha dichiarato di giocare per vincere denaro, mentre solo un giocatore su cinque (21%) gioca per sfidare la sorte, il 19,1% lo fa per passare il tempo e solo una minima parte dei giocatori (7,6%) gioca d'azzardo per "misurare le proprie capacità".⁴²⁶

I risultati della ricerca biennale coordinata da Costantino Cipolla, riguardante le implicazioni criminologiche e vittimologiche del gioco d'azzardo in Emilia-Romagna e condotta negli anni 2012 e 2013, pur avendo una natura prevalentemente qualitativa e basata su un campione di 46 interviste, numericamente limitato rispetto a quella del CoNaGGA 2011 (1836 questionari validi), conferma sostanzialmente quanto emerge da quest'ultima: occupazioni precarie e disoccupazione rappresentano il retroterra più diffuso e al contempo che motiva al gioco, e persiste, inoltre, un rapporto inversamente proporzionale rispetto al

⁴²⁵ Cfr. Iori M., *Le abitudini di gioco degli italiani. Risultati della ricerca nazionale 2011 – CoNaGGA CNCA*, in Associazione Onlus "Centro Sociale Papa Giovanni XXIII" (a cura di), *Ma a che gioco giochiamo? Il gioco d'azzardo da problema sociale e di dipendenza, a interessi economici, politici e criminali*, A Mente Libera Edizioni, Reggio Emilia, 2011, pag. 221.

⁴²⁶ Ivi, pag. 224. In relazione al genere, la motivazione della ricerca del denaro spinge il 54% delle donne e il 50,8% degli uomini. Considerando che la ricerca CoNaGGA del 2011 rileva che il gioco d'azzardo è più maschile che femminile, infatti i maschi giocatori sono il 76,4% e contro il 67,6% delle femmine (sebbene le recentissime ricerche evidenzino un decisivo aumento delle donne giocatrici), nella motivazione della ricerca del denaro, le donne superano gli uomini.

titolo di studio, per cui il gioco aumenta con il diminuire della scolarizzazione, pur rilevando “che a fronte di un profilo “più tradizionale” del giocatore (maschio, mezza età, bassa scolarizzazione, disoccupato o lavoratore saltuario) oggi assistiamo all’affiancarsi sempre più marcato di altri gruppi sociali: anziani e pensionati, donne e casalinghe, giovani e giovanissimi, studenti”.⁴²⁷

Ciò che assume particolare rilevanza, a questo punto, è la focalizzazione delle variabili “situazione lavorativa”, “status socio-economico” e “scolarizzazione” sulla categoria del “*gambler*”, e cioè il giocatore con profili di rischio dipendenza da moderato a grave: la ricerca CNR del 2010 già tipizzava la figura del giocatore patologico come un individuo giovane, tra i 15 e i 24, che vive con la famiglia di origine o da solo con a carico un figlio: è di sesso maschile con un livello di istruzione medio basso e spesso non ha un lavoro fisso oppure è occupato come operaio o artigiano.⁴²⁸

La recente ricerca IPSAD (Italian Population Survey on Alcohol and other Drugs) 2013-2014, condotto dalla Sezione di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari dell’Istituto di Fisiologia Clinica del CNR rivela che tra i maschi si osservano quote di più elevate di giocatori problematici in coloro che hanno un basso titolo di studio, nei soggetti disoccupati, fra gli operai e fra i lavoratori autonomi che hanno un contratto precario, e, tra i giocatori patologici, il 50% sono disoccupati e appartengono alle fasce di reddito più basse: infatti sono circa l’11% di coloro che dichiarano da zero a 15 mila euro contro il 4% circa di coloro che hanno un reddito superiore a 15.000 euro annue.⁴²⁹

Il dato di particolare rilevanza che rileva la ricerca IPSAD 2013-2014 e che viene riportato anche dalla Relazione Annuale al Parlamento del 2015 sullo stato delle tossicodipendenze in Italia da parte del Dipartimento politiche antidroga presso la Presidenza del Consiglio dei Ministri, è che, con la grave crisi economico-finanziaria iniziata nel 2008, a fronte di una lieve diminuzione dei giocatori occasionali, aumenta, invece, il numero dei giocatori problematici: chi giocava, dunque per divertimento o per godere di momenti di leggera

⁴²⁷ Cfr. Vezzadini S., “*Giocatori, vittime e gioco d’azzardo*” in Cipolla C. (a cura di), opera citata, pag. 106.

⁴²⁸ Cfr. *L’Italia che gioca: uno studio su chi gioca per gioco e chi viene giocato dal “gioco”*, opera citata, pag. 30.

Cfr. anche Molinaro S., *L’Italia che gioca: fra normalità e patologia. La nuova ricerca IPSAD 2013-2014*, CNR di Pisa, 2013.

⁴²⁹ Ivi, pp. 98-102.

evasione, ha tagliato questa spesa mentre la crisi va ad ingrossare le fila dei giocatori con alta dipendenza.⁴³⁰

Dall'ultima indagine IPSAD 2013- 2014 risulta, infatti, che il 42,9% della popolazione tra i 15 e i 64 anni, che corrisponde a quasi 17 milioni di persone, ha giocato almeno una volta somme di denaro; di questi oltre 5milioni e mezzo sono giovani adulti di 15- 34 anni, con una prevalenza equivalente al 42,7%. Rispetto allo studio 2011 i tassi standardizzati (utilizzati per il confronto negli anni) riferiti sia alla popolazione di 15- 64 anni sia a quella dei giovani adulti, risultano diminuiti, mentre la serie storica della distribuzione percentuale dei profili di gioco a rischio moderato e problematico tra i giocatori tra i 15 e i 64 anni dal biennio 2007-2008 al 2013-2014 mostra una leggera diminuzione dei giocatori con un comportamento definibile a "rischio moderato" (4% del campione nel biennio 2013-2014) e, contestualmente, un aumento dei giocatori a rischio problematico (1,6% nel biennio 2013-2014): la crisi economica, insieme al peso di altri variabili legate allo stato di infelicità che caratterizza la società in generale, come lo sgretolamento del legame sociale, ha certamente rafforzato lo "zoccolo duro" dei giocatori patologici e acuito il loro malessere.⁴³¹

L'incidenza della condizione socio-economica sulla propensione al consumo del gioco viene rafforzata, inoltre, dall'appartenenza familiare, poiché, come rileva con grande chiarezza la ricerca condotta da Nomisma nel 2009, l'80% dei giovani giocatori proviene dalle famiglie in cui i genitori giocano, e spende il doppio dei giovani dei nuclei familiari in cui non si gioca.⁴³² Il NORC (National Opinion Research Center) dell'Università di Chicago ha rilevato, inoltre, che il 53,1% dei giocatori patologici americani è cresciuto in famiglie con problemi di gioco.⁴³³

Riguardo a tali evidenze empiriche che rilevano, in maniera inequivocabile, una maggiore propensione al gioco d'azzardo da parte dei soggetti con capitale sociale, culturale ed economico più basso, si può fare riferimento a una recente ricerca della University Chicago Booth School of Business, pubblicata sul numero della rivista scientifica *Science* del 2

⁴³⁰ Cfr. Molinaro S., *L'Italia che gioca: fra normalità e patologia. La nuova ricerca IPSAD 2013-2014*, atti del XV Convegno Nazionale Il gioco d'azzardo: fra problemi e soluzioni, tenutosi il 28 novembre 2014 a Reggio Emilia.

⁴³¹ Cfr. Relazione Annuale al Parlamento 2015 sullo stato delle tossicodipendenze in Italia pubblicata sul sito www.politicheantidroga.it, pp. 682-684: <http://www.politicheantidroga.it/attivita/pubblicazioni/relazioni-al-parlamento/relazione-annuale2015/presentazione.aspx>

⁴³² Cfr. Nomisma "Gioco e Giovani", Agra Edizioni, 2009.

⁴³³ Cfr. Boccia V., "Conto economico e sociale del gambling", in *L'Arco di Giano*, Edizioni Iniziative Sanitarie n. 74, 2012.

novembre 2012 che spiega, dal punto di vista delle scienze comportamentali, il legame che esiste tra la cosiddetta trappola della povertà e comportamenti irrazionali e rischiosi, non propriamente tipici dell'*homo oeconomicus*, come, naturalmente il gioco d'azzardo: le conclusioni dello studio sono state elaborate da un team multidisciplinare formato da Anuj K. Shah, docente di Scienze comportamentali alla Chicago Booth, Sendhil Mullainathan, economista a Harvard, Eldar Shafir, membro del Consiglio del rettore sulla capacità finanziaria e William Stewart Tod, psicologo della Woodrow Wilson School (Università di Princeton)⁴³⁴. Secondo gli autori, far fronte alla scarsità di risorse, ovvero possedere troppo poco, crea una forma mentis che si focalizza sui bisogni del presente e induce ad atteggiamenti prevedibili, come ad esempio l'assunzione di prestiti a elevati tassi d'interesse per soddisfare esigenze immediate, anche se ciò implica notevoli difficoltà nell'affrontare spese future. Tali studiosi si sono chiesti, infatti, perché le persone svantaggiate spesso compiano azioni controproducenti, che contribuiscono a mantenerle in uno stato di povertà: uno di questi comportamenti è fare scommesse e un altro è prendere denaro in prestito, accettando tassi di interesse elevati che non riusciranno mai a ripagare. Secondo due scuole di pensiero classiche la responsabilità è rispettivamente degli individui e della società che li circonda: tradotto e riportato in ambito sociologico, seppure in estrema sintesi, la responsabilità è in capo all'individuo come vogliono le visioni neoliberali, o della società, secondo le teorie strutturaliste e tutti gli approcci che enfatizzano, nell'azione, la dimensione collettiva rispetto a quella individuale. Il gruppo di Chicago però dà una risposta diversa: la colpa potrebbe essere né più né meno della scarsità.⁴³⁵ Non è un gioco di parole, ma un fenomeno che si presenta in situazioni molto diverse. Chi ha pochi soldi tende a comportarsi come chi ha poco tempo per svolgere il proprio lavoro, o come chi ha pochi tentativi a disposizione in un gioco di abilità: subisce un sovraccarico cognitivo, sfrutta peggio le risorse, si concentra sui bisogni immediati anziché su quelli futuri, si indebita e cerca di rinviare le scadenze, anche a costo di mettersi in guai peggiori, accumulando multe e more. In linea con quanto sosteneva anche Milton Friedman nella Teoria della Scelta Razionale dell'allocazione delle Risorse, il solo fatto di trovarsi in una situazione di penuria rende meno lucidi nelle decisioni e compromette la capacità progettuale nel lungo termine. I

⁴³⁴Cfr. Anuj K. Shah, Sendhil Mullainathan, Eldar Shafir, *Some Consequences of Having Too Little*, Science 2 November 2012, vol. 338, n. 6107, pp. 682-685: <http://www.sciencemag.org/content/338/6107/682/suppl/DC1>

⁴³⁵ Tale conclusione si potrebbe tradurre, in ambito sociologico, come sicuramente di derivazione marxista.

ricercatori lo hanno verificato facendo partecipare dei volontari a quiz nozionistici e videogiochi, dalla “Ruota della fortuna” ad “Angry Birds”: a una parte dei giocatori sono state concesse risorse minori in termini di tempo o tiri a disposizione e proprio loro, in cinque diversi esperimenti, hanno adottato tattiche di gioco perdenti, accettando di pagare prezzi eccessivi per avere diritto a qualche chance in più e puntando troppo sulle prime sessioni di gioco a discapito delle ultime. Alla fine delle partite gli svantaggiati sono quelli che hanno avuto i punteggi peggiori nei test che misurano l'affaticamento mentale.

Anuj K. Shah precisa che “abbiamo cercato di concentrarci meno su ciò che è normativo o ottimale, focalizzandoci di più su come la mancanza di mezzi influisca sul processo decisionale. A volte la povertà può far prendere alle persone pessime decisioni (prendere prestiti troppo elevati, ecc), ma nella nostra ricerca abbiamo anche mostrato casi in cui le scelte risultano più sagge e meditate (ad esempio, il risparmio per una spesa futura). Quindi, non posso affermare che la nostra ricerca fornisce una ricetta generale e universale sull'adozione di comportamenti ottimali in condizioni di povertà o scarsità».⁴³⁶

Nel rispetto delle peculiarità di diversi soggetti e diversi contesti, lo studio della Chicago Booth offre implicazioni di vasta portata: quando ci si sente poveri è difficile rinunciare all'uovo a favore della gallina. Chi ha visto il film *La ricerca della felicità* di Gabriele Muccino, sa che quell'eroico padre che investe tutto sul proprio futuro, emergendo vincente da un vortice di sfortuna e miseria, come metafora post-moderna del sogno americano, è una luminosa eccezione e non certo la regola. La consapevolezza delle ristrettezze in cui ci si trova deforma la prospettiva, porta a scelte che persone più abbienti saprebbero evitare facendo apparire più pressanti i problemi e più urgenti le spese: questi pensieri prendono il sopravvento, consumando le energie di cui avremmo bisogno per compiere scelte razionali, come mettere da parte i soldi del “Gratta e vinci” in un fondo per le spese impreviste o riparare quel piccolo malfunzionamento domestico prima che diventi un guasto assai più oneroso. Questo meccanismo si ritrova con lampante evidenza, a nostro avviso, nella stima di 98 miliardi di euro, la somma spesa dagli italiani nel gioco d'azzardo legale: un contagio

⁴³⁶ Cfr. *La stupidità economica indotta dalla povertà. Conseguenze e possibili rimedi*, articolo pubblicato sul quotidiano per un'economia ecologica www.greenreport.it il 05/12/2012; <http://greenreport.it/archivio2011/index.php?page=default&id=19281>

enorme di *stupidità economica*, dunque, generalmente indotto da condizioni economiche e sociali (quando non psicologiche) svalutanti.⁴³⁷

Il fenomeno della povertà è troppo complesso perché possa esistere una spiegazione unica e universale: molto dipende dal carattere dei singoli, molto dagli esempi che hanno avuto crescendo, dall'istruzione ricevuta, dalle opportunità che la fortuna semina lungo il loro cammino. Lo studio di Science porta a ritenere che un nocciolo di profonda verità si nasconda anche in quel famoso scambio di battute che è stato attribuito a F. Scott Fitzgerald ed Ernest Hemingway. “I ricchi sono diversi da me e da te”, avrebbe detto il primo. Sì, avrebbe replicato l'autore de “Il vecchio e il mare”: “Hanno più soldi”.⁴³⁸

Volendo attuare un tentativo di riallacciare tali evidenze all'elaborazione teorica affrontata nel primo capitolo del presente lavoro di tesi, possiamo affermare che, con la riduzione dei sistemi di sicurezza sociale e il sorgere di forme neoliberali di governo, si rafforza l'idea che l'individuo deve essere capace di costruire e di controllare autonomamente la sua vita, evitando, quanto più possibile, il ricorso a risorse previdenziali e collettive. I singoli devono distinguersi tramite una disponibilità esplicita al rischio e allo stesso tempo portare avanti una gestione previdente del rischio.

Le risposte dei soggetti alla condizione di incertezza propria della “società del rischio” nella quale si trovano a vivere, diventano, attraverso il ricorso al gioco d'azzardo, scelte personali effettuate attraverso pratiche di consumo individuali: in questo senso, la categoria concettuale del rischio contiene in una relazione dialettica la dimensione del rischio globale indifferenziato, fonte di ansia, e quello del rischio individuale differenziato, fatto di piacere e di scelte apparentemente controllabili e consapevoli.

Se si assume la prospettiva interpretativa, a riguardo, di Neary e Taylor, si evince come, legalizzando il gioco d'azzardo, lo Stato italiano, si muove in questa cornice, trasferendo ai cittadini il rischio della sicurezza sociale, rendendoli azionisti delle chance offerte dal mercato globale piuttosto che beneficiari dell'azione di protezione delle istituzioni.⁴³⁹

⁴³⁷ Ibidem.

⁴³⁸ Cfr.

http://archiviostorico.corriere.it/2012/novembre/06/perche_Crisi_spinge_Poveri_Scommettere_co_0_20121106_8c49d6b2-27db-11e2-ad70-bd1364ace4b8.shtml

⁴³⁹ Cfr. Neary M., Taylor G., *From the Law of Insurance to the Law of the Lottery: An Exploration of the Chancing Composition of the British State*, in Cosgrave J.F. (a cura di), *The Sociology of Risk and Gambling Reader*, Routledge, New York, 2006, pp. 339-354.

Il fenomeno del gioco d'azzardo "legale", come pratica individuale e collettiva (se ha ancora senso parlare di una dimensione "collettiva" nella attuale società neoliberale atomizzata e individualistica) di gestione del rischio rivela, secondo Young, una contraddizione tra l'esigenza individuale di minimizzare l'esposizione ai rischi globali e il contemporaneo coinvolgimento spontaneo nel mercato di massa dell'alea. Il rischio è infatti una categoria concettuale che contiene in una relazione dialettica la dimensione del rischio globale indifferenziato, fonte di ansia, e quello del rischio individuale differenziato, fonte di piacere.

I rischi aleatori, derivanti dal gioco d'azzardo, si presentano come "scelta personale" fatta nell'ambito delle pratiche di consumo consapevoli del cittadino (gioco "legale e responsabile"?) e, nella società aleatoria, lo Stato converte le ansie globali in piaceri individuali.⁴⁴⁰

Non tutti i soggetti, tuttavia, hanno lo stesso grado di consapevolezza responsabile e razionale di fronte a tali pratiche di consumo individuale, sono, cioè, in grado di sapere giocare "legale e responsabile" secondo i dettami del discorso del gioco d'azzardo pubblico, in quanto differentemente dotati, come direbbe Amartya Sen, delle capabilities per potere trasformare i beni in possibilità di vita (che è appunto la definizione di Sen del concetto di *human functioning*)⁴⁴¹ e i più vulnerabili in termini economici, culturali e relazionali, sono più inclini a sviluppare fenomeni di dipendenza patologica.

Il problema è che, volendo richiamare quanto elaborato nella prima parte teorica del presente lavoro di tesi, la struttura stessa del capitalismo contemporaneo e l'evaporazione dei diritti sociali stanno producendo una vera e propria mutazione antropologica che a sua volta genera "soggettività smarrite"⁴⁴²; i processi di individualizzazione e di de-istituzionalizzazione della vita sociale che conseguono dal nuovo spirito del capitalismo contemporaneo generano un'antropologia, una condizione umana, fondamentale basata sull'incertezza, sull'insicurezza, sullo smarrimento, sull'inquietudine, sulla vulnerabilità e sulla precarietà.⁴⁴³

⁴⁴⁰ Cfr. Young M., "Gambling, Capitalism and the State: Towards a New Dialectic of the Risk Society?", in *Journal of Consumer Culture*, vol. 10, 2010, pag. 266.

⁴⁴¹ Cfr. Sen A., *Risorse, valori e sviluppo*, Bollati-Boringhieri, Torino, 1992

⁴⁴² Cfr. Chicchi F., *Soggettività smarrita. Sulle retoriche del capitalismo contemporaneo*, Mondadori, Milano, 2012.

⁴⁴³ Cfr. Simone A., opera citata, pag. 23.

Le dimensioni economiche, culturali e sociali della vulnerabilità appaiono, specialmente, in riferimento alla fragilità messa a valore attraverso il business del gioco d'azzardo "legale", fortemente interrelate, nel momento in cui la precarietà economica diventa anche precarietà esistenziale poiché, come avverte Castel, *"l'insicurezza sociale, infatti, non nutre solo la povertà, ma agisce come un principio di demoralizzazione, di dissociazione sociale, alla stregua di un virus che impregna la vita quotidiana, dissolve i legami sociali e mina le strutture psichiche degli individui. Essa induce una «corrosione del carattere», per usare un'espressione che Richard Sennet impiega in altro contesto... Vivere nell'insicurezza permanente significa non poter padroneggiare il presente né anticipare positivamente l'avvenire."*⁴⁴⁴

IV.8 La fragilità del giocatore messa a valore dall'industria del gioco d'azzardo "legale": strumenti di seduzione e di cattura.

*"Pensavate davvero di potervi burlare,
ipocriti confusi,
del padrone, e di barare al gioco
e che fosse normale aver
due premi insieme, il Cielo e la ricchezza?"*

Charles Baudelaire

Le tecniche di sussunzione reale del Capitale nella società neoliberale sono sempre più pervasive e invadenti la sfera intima e privata dei soggetti, colonizzando anche quella del gioco, come mondo vitale caratterizzato dalla libera espressione di sé e dall'attività autonoma e creativa. Nella strategia di vita sostenuta dal credito "Godi adesso, pagherai in seguito" incoraggiata, alimentata e gonfiata dalle forze congiunte delle tecniche di marketing e delle politiche governative (con l'addestramento di progressive coorti di soggetti nell'arte e nella consuetudine di vivere a credito), il Capitale ha trovato una bacchetta magica con cui trasformare orde di consumatori inattivi o buoni a nulla in masse di debitori (generatori di profitto).

⁴⁴⁴Cfr. Castel R., *L'insicurezza sociale. Che significa essere protetti?*, Einaudi, Torino, 2004, pag. 27.

Si è visto come, in riferimento alle riflessioni attuate in precedenza nel presente lavoro di tesi, nel capitalismo biopolitico, i processi di produzione e accumulazione del valore del capitale sono mutati e attribuiscono crescente rilevanza a tutte quelle attività che non sono immediatamente riconducibili agli spazi tradizionali della produzione industriale, ma che sono sempre più rinvenibili negli spazi fino ad ora considerati come improduttivi: le cosiddette sfere sociali della riproduzione e della circolazione: la finanziarizzazione nel postfordismo sarebbe una forma adeguata di esistenza del Capitale che permette a quest'ultimo di generare profitto crescente senza accumulazione di capitale (costante e variabile) e, quindi, senza lavoro.⁴⁴⁵

Tali riflessioni sembrano valere per il sistema istituzionalizzato delle forze e degli attori nel campo del gioco d'azzardo "legale" (Agenzia delle Dogane e dei Monopoli di Stato, imprese concessionarie ed esercenti on line e off line), anche se rappresentano un business dall'aspetto predatorio, non sussumibile perfettamente all'interno della razionalità economica del capitalismo, in quanto la diffusione pervasiva del gioco d'azzardo è legata ad una situazione di arretratezza economica di una società o di un Paese, come l'Italia che, anziché investire nella conoscenza, nella ricerca e nelle infrastrutture tecnologiche, impegna quote crescenti del suo reddito in consumo dissipatorio che non crea reale ricchezza, e lo "Stato bisca" italiano preferisce investire nel gioco piuttosto che nel miglioramento delle condizioni di vita dei suoi cittadini, e, in generale, nei servizi di welfare.

Tra la domanda di "fortuna" e di godimento da parte dei consumatori e l'offerta di giochi nel mercato dell'azzardo pubblico si crea certamente una certa simmetria, di natura quasi simbiotica, fra i consumatori e chi decide le strategie di vendita, e, come ha rilevato Fiasco "i due soggetti si completano e influenzano a vicenda"⁴⁴⁶.

All'interno di questa arena economica, la quota di profitto è tanto più alta quanto maggiormente gli elementi di debolezza e di fragilità dei consumatori vengono sfruttati grazie all'abilità delle strategie e delle tecniche di marketing da parte del sistema del gioco.

Come per la realizzazione di ogni bene di consumo, gli esperti di marketing devono essere in grado di individuare i bisogni del consumatore, addirittura inducendone dei nuovi di natura fittizia.

⁴⁴⁵Cfr. Chicchi F., *Soggettività smarrita: sulle retoriche del capitalismo contemporaneo*; prefazione di Massimo Recalcati, Bruno Mondadori, Milano, 2012, pp. 80-81.

⁴⁴⁶Cfr. Zavattiero C., opera citata, pag. 79.

Dal lato dei giocatori, gli psicologi hanno individuato tutta una serie di distorsioni cognitive legate al gioco d'azzardo, cognizioni (o credenze) erronee, che comprendono “qualunque pensiero del giocatore sui giochi d'azzardo che va contro i principi della razionalità e della logica”⁴⁴⁷.

Il meccanismo psicologico fondamentale di qualunque giocatore d'azzardo è descritto da Zuckerman, il quale afferma che per quanto riguarda il gioco d'azzardo “agli individui piace il rischio di perdere denaro per il rinforzo positivo prodotto dagli stati di elevata attivazione che si verificano per l'attesa del risultato, sia in seguito alle stimolazioni per la vincita”⁴⁴⁸.

Le distorsioni cognitive più rappresentative sono date da:

- *l'illusione di controllo*, meccanismo mentale individuato dalla psicologa americana Ellen Langer nel 1975, che consiste in un'aspettativa di successo personale eccessivamente alta, ossia il ritenersi capaci di controllare gli eventi fortuiti attraverso il proprio pensiero o proprie presunte abilità, spesso facendo riferimento a pensieri di natura magica o superstiziosa.

Il giocatore è convinto di poter influire sul risultato del gioco tramite particolari strategie (il sogno dei numeri da giocare dettati dal caro estinto, la certezza di sedersi al tavolo fortunato, e altri elementi di skill derivanti dalla conoscenza specifica di un gioco) dimenticando che il risultato invece è basato sul caso. Il gioco viene percepito come mezzo per dimostrare le proprie abilità o sopravvalutare le proprie caratteristiche personali, ad esempio, pensare di vivere un periodo particolarmente fortunato). In base a queste convinzioni erronee, il gioco sarebbe perfettamente controllabile dal giocatore.⁴⁴⁹

Binde sottolinea, in questo senso, come “Vincere al gioco ha un valore simbolico. Come un regalo di compleanno di valore insignificante può significare molto per la persona che lo riceve, perché simbolizza le intenzioni amichevoli di chi lo sta facendo, e dice qualcosa rispetto alle relazioni sociali che intercorrono tra chi fa il regalo e chi lo riceve, una vincita al gioco ha uno speciale significato. Vincere può essere percepito come un segno che stavolta la fortuna sta per girare, una conferma che le cose buone nella vita succedono, o che qualcuno può ricevere delle cose gratis in un mondo in cui si prevede di dare al fine di

⁴⁴⁷ Cfr. Lavanco G. (a cura di), *GAP: il gioco d'azzardo patologico. Orientamenti per la prevenzione e per la cura*, Pacini Editore, Pisa, 2013, pag. 21.

⁴⁴⁸ Cfr. Lavanco G., “Un'introduzione. Psicodinamica del gioco d'azzardo”, in Lavanco G. (a cura di), *opera citata*, pag. 6.

⁴⁴⁹ Cfr. Lavanco G. (a cura di), *opera citata*, pag. 21.

ricevere. “Fortuna” in questo senso è la secolarizzata controparte del concetto religioso di grazia”.⁴⁵⁰

L’illusione di controllo è stata dimostrata con diversi esperimenti, nei quali si è verificato che:

- nel caso di giochi di fortuna nei quali è assente la componente di abilità (giochi di Alea secondo Caillois), sia i giocatori patologici, che i cosiddetti giocatori sociali, tendono maggiormente ad attribuire a sé un controllo sull’esito del gioco laddove abbiano partecipato attivamente ad esso (ad esempio se hanno tirato essi stessi i dadi). E’ stato altresì osservato come i giocatori di dadi tendano a tirare con maggiore energia se desiderano un numero elevato, mentre con minore forza, se l’esito “deve” essere un numero basso;⁴⁵¹

- uno studio di Ladouceur e Walker del 1996 ha evidenziato come i partecipanti a un gioco di lancio di monete in cui erano invitati a prevedere se il risultato sarebbe stato testa o croce, avendo la possibilità dietro pagamento di osservare la sequenza dei lanci precedenti, scelsero di pagare per ottenere tale informazione, benché questa fosse del tutto inutile nel fornire previsioni sul risultato del lancio successivo.⁴⁵²

In un altro esperimento, due gruppi di persone furono invitati a comprare un biglietto della lotteria, ma mentre il primo gruppo scelse il biglietto, al secondo non venne data questa opportunità. Quando lo sperimentatore chiese ai soggetti a quale prezzo avessero voluto rivendere il proprio biglietto, scoprì che coloro che l’avevano scelto chiedevano di più rispetto a agli altri, come se il fatto di averlo scelto personalmente avesse aumentato la probabilità che fosse stato quello vincente.⁴⁵³

- *La fallacia del giocatore o di Montecarlo* individuata da Cohen nel 1972 è la tendenza a sopravvalutare la probabilità di successo di una giocata in seguito a una lunga sequenza di scommesse perse o, viceversa, sottovalutare le possibilità di vincita in seguito a una scommessa vinta. Il fenomeno della rincorsa delle perdite è una conseguenza di questa distorsione cognitiva e si fonda sul pensiero magico che rappresenta lo stile di pensiero dominante tra i giocatori (ad esempio, la convinzione, tipica del giocatore del lotto, che il

⁴⁵⁰ Cfr. Binde P., “*Gambling, Exchange Systems, and Moralities*”, in *Journal of Gambling Studies*, vol. 21, n. 4, 2005, pag. 467.

⁴⁵¹ Cfr. Aasved M., *The Psychodynamics and Psychology of Gambling: the Gambler's Mind Volume I*, Charles C. Thomas Publisher LTD, Springfield, Illinois, U.S.A., 2002, pag. 117.

⁴⁵² Cfr. Croce M., “*Gioco d’azzardo e psicopatologia: la difficile inclusione*”, in Lavanco G., *Psicologia del gioco d’azzardo*, McGraw-Hill, Milano, 2001, pag. 97.

⁴⁵³ Ivi, pag. 98.

numero “ritardatario”, che non esce dopo numerose estrazioni, debba sicuramente uscire, oppure la convinzione che una slot, che non paga per molto tempo, alla fine necessariamente dovrà pagare, oppure, se a vincere è stata una persona accanto o se mancava un solo numero, basta insistere e la ruota della fortuna girerà anche per lui, poiché il giocatore pensa che ha la percezione di aver sfiorato la vittoria). Cohen spiega, in questo modo, il fenomeno dell’“inseguimento delle perdite” che consiste nello scommettere con maggiore frequenza e rischiando somme sempre più alte in seguito a una serie di giocate perse, nella convinzione che “dopo molti tentativi persi, adesso la fortuna tocca a me”⁴⁵⁴. La “quasi vincita” spiega perché i giocatori continuano a giocare nonostante i ripetuti fallimenti: nella loro mente infatti, si rinforza l’idea, avvalorata dall’interpretazione della legge statistica dei grandi numeri, che insistendo nelle giocate la vincita arriverà sicuramente.⁴⁵⁵

La distorsione cognitiva della “quasi vincita”, piuttosto frequente nella mente del giocatore (sia occasionale che patologico, pur in maggiore misura quest’ultimo), e, per questo, piuttosto insidiosa, risulta essere quella maggiormente sfruttata dagli ideatori e dai concessionari dei giochi d’azzardo. Studi americani, infatti, basandosi sulle tecniche di *neuroimaging*, hanno rilevato un’intensa attività ormonale e cerebrale quando esce la quasi vincita e rivelano un reclutamento delle aree della ricompensa anche durante le “quasi vincite” che sono in grado, peraltro, di invogliare il giocatore a continuare l’attività di gioco d’azzardo. L’aspettativa di vincita fa aumentare l’attività, documentata dalla risonanza magnetica funzionale, nelle aree bilaterali del nucleo striato ventrale, della corteccia prefrontale e dell’insula di sinistra.⁴⁵⁶

I concessionari del gioco, conoscendo bene questi meccanismi mentali, utilizzano messaggi ad hoc per illudere le persone del fatto che la vincita sia vicina e le spronano, per questo, a

⁴⁵⁴ Cfr. Lavanco G. (a cura di), opera citata, pag. 21.

⁴⁵⁵ La legge dei grandi numeri, detta anche legge empirica del caso oppure teorema di Bernoulli (in quanto la sua prima formulazione è dovuta a Jakob Bernoulli), descrive il comportamento della media di una sequenza di n variabili casuali indipendenti e caratterizzate dalla stessa distribuzione di probabilità (n misure della stessa grandezza, n lanci della stessa moneta ecc.) al tendere ad infinito della numerosità della sequenza stessa (n). In altre parole, grazie alla legge dei grandi numeri, possiamo fidarci che la media che calcoliamo a partire da un numero sufficiente di campioni sia sufficientemente vicina alla media vera. Che cosa significhi ragionevolmente sicuri dipende da quanto vogliamo essere precisi nel nostro test: con dieci prove avremmo una stima grossolana, con cento ne otterremmo una molto più precisa, con mille ancora di più e così via: il valore di n che siamo disposti ad accettare come sufficiente dipende dal grado di casualità che riteniamo necessario per il dado in questione: cfr.

https://it.wikipedia.org/wiki/Legge_dei_grandi_numeri

⁴⁵⁶ Cfr. Clark et al., *Gambling Near-Misses Enhance Motivation to Gamble and Recruit Win-Related Brain Circuitry*, *Neuron*. 2009 February 12; 61(3): pp. 481–490.

ritentare le giocate: nei Gratta e Vinci, ad esempio, i numeri vincenti con il premio maggiore, sono molto spesso il numero immediatamente successivo o precedente di quello in possesso del giocatore. Il CONaGGA (Coordinamento Nazionale Gruppi per Giocatori d'Azzardo⁴⁵⁷) ha svolto una ricerca dal titolo "pensieri magici", finanziata dalla Fondazione Pietro Mondadori della Cassa di Risparmio di Reggio Emilia, proprio con la finalità di indagare lo sfruttamento del meccanismo psicologico del "near miss" o "quasi vincita", rilevando che nel 40,3% del numero venduti di Gratta e Vinci "Il Miliardario" da 5 euro, il numero capitato al giocatore era vicinissimo al numero vincente.⁴⁵⁷ Un altro meccanismo mentale utilizzato nei gratta e vinci è quello delle frequenti vincite equivalenti al prezzo del biglietto: ogni dieci biglietti, tre permettono di vincere la stessa somma spesa per l'acquisto. Da un punto di vista matematico non si vince ovviamente nulla (spendo cinque euro e ne rinvinco altri cinque), ma da un punto di vista mentale questo è interpretato come un rinforzo alla vincita, fa sentire particolarmente fortunati e invita a proseguire ulteriormente il gioco e, nella quasi totalità dei casi, chi vince un premio equivalente alla somma spesa è portato poi a riutilizzare la somma per acquistare un altro biglietto e quindi finirà nella maggior parte dei casi a non portarsi a casa neppure la somma "rivinta".⁴⁵⁸

Nel percorso riabilitativo l'approccio di tipo cognitivo-comportamentale, che si avvale di un ampio repertorio di tecniche psicologiche (prescrizioni, diari di monitoraggio, psicoeducazione, individuazione dei fattori trigger, problem solving, ecc.) finalizzate alla modificazione dei pensieri disfunzionali del giocatore, è utile per fare sì che il giocatore abbandoni queste credenze erranee e si riappropri di sane competenze cognitive. In questa ottica, nei giochi dove prevale la componente della fortuna, il giocatore deve riuscire ad assimilare il principio dell'indipendenza delle puntate (ad esempio, nell'estrazione del lotto non si dovrebbero tenere conto dei numeri ritardatari perché ogni giocata è assolutamente indipendente dalle puntate precedenti). I tentativi di controllare, predire o influenzare la

⁴⁵⁷ Cfr. Iori M., "Il fenomeno del gioco d'azzardo in Italia. Dall'economia alla politica, dalla criminalità organizzata alle illusioni della pubblicità, dai problemi sociali, al disinvestimento delle Istituzioni alla promozione dei giochi dei Monopoli di Stato", in Associazione Onlus "Centro Sociale Papa Giovanni XXIII" (a cura di), *Ma a che gioco giochiamo? Il gioco d'azzardo da problema sociale e di dipendenza, a interessi economici, politici e criminali*, A. Mente Libera Edizioni, Reggio Emilia, 2011, pag. 27.

⁴⁵⁸ Ivi, pag. 28.

realtà in base ai propri desideri e aspettative (pensiero magico) o per mezzo di strategie, risulta quindi illusorio ed destinato inevitabilmente a fallire.⁴⁵⁹

I realizzatori e i concessionari del gioco conoscono sapientemente altri efficaci dispositivi di seduzione come la tendenza a sostituire il denaro, durante il gioco, con gettoni, fiches o pagamenti procrastinati tramite la carta di credito, in quanto, come aveva, tra l'altro, rilevato Baudrillard,⁴⁶⁰ il giocatore perde la percezione del denaro vero e di tutte le implicazioni cognitive, emotive e valoriali di cui è portatore, tendendo a giocare molto più denaro di quanto non avrebbe fatto se avesse dovuto pagare in banconote e a sottovalutare le perdite.⁴⁶¹

Una ricerca specifica, inoltre, ha dimostrato che più della speranza delle rare grandi vincite sono funzionali quelle piccole e frequenti, poiché gli stimoli devono essere intermittenti e, più frequentemente si vince, anche piccolissime vincite, più la tipologia di gioco riesce a tenere avvinto il giocatore.⁴⁶²

La progettazione ergonomica delle sale fisiche da gioco tiene conto di importanti fattori come la realizzazione di postazioni di gioco che garantiscono, oltre che il massimo comfort, anche la massima privacy del giocatore: uno studio canadese ha dimostrato che giocare nascosti alla vista, porta più facilmente a un comportamento eccessivo e alla perdita di controllo sulla propria attività rispetto a una sistemazione più visibile e in un luogo frequentato anche da non giocatori.⁴⁶³

E' inoltre facilmente osservabile che nelle maggior parte delle sale da gioco non sono appesi orologi alle pareti o qualunque altro dispositivo che indichi lo scorrere del tempo, le finestre sono oscurate per ridurre la percezione del trascorrere del giorno, vi sono grandi sale per fumatori con grandi aspiratori per il fumo per consentire al giocatore di fumare nella sala senza che debba uscire e magari accorgersi del tempo che è trascorso: le sale da gioco (Bingo, slot e videolottery) appaiono, in questo senso, moderni "non luoghi", dove il gioco

⁴⁵⁹Cfr. Iozzi A. e Pini M., "Gioco d'Azzardo Patologico: quadro clinico", in Lavanco G. (a cura di), GAP: *il Gioco d'Azzardo Patologico. Orientamenti per la prevenzione e la cura*, Pacini Editore, Pisa, 2013, pp. 21-22: https://www.ars.toscana.it/files/aree_intervento/dipendenze/gioco_azzardo/volume_GAP_2013.pdf

⁴⁶⁰"The secret of gambling is that money does not exist as value": cfr. Baudrillard J., *Cool memories Diari 1980-1990*, traduzione di Andrea Cossu e Lidia Breda, SugarCo, Milano, 1990, pag. 86.

⁴⁶¹ Cfr. Iori M., *Il banco vince sempre: guida sui rischi del gioco d'azzardo*, Associazione Onlus "Centro Sociale Papa Giovanni XXIII", Reggio Emilia, 2014, pag. 21.

⁴⁶²Cfr. Delfabbro e Winefield, "Pokermachine gambling: an analysis of within session characteristics", *British Journal of Psychology* 90., 1999.

⁴⁶³Cfr. Laudoueur e altri, "Impact of the format, arrangement, and availability of electronic gaming machines outside casinos on gambling", *International Gambling Studies*, 5, 2005.

industrializzato deve favorire mancanza di momenti socializzanti e comportamenti compulsivi.

Natasha Dow Schüll, antropologa specializzata nello studio dell'interazione fra uomini, tecnologie e ambiente e professore associato di Scienza Tecnologia e Società (STS) al MIT di Boston, svolge un interessante studio, contenuto nel suo libro *“Addiction by Design. Azzardo e Dipendenza dalle Macchinette”*, sulle relazioni che intercorrono tra la progettazione tecnologica delle slot machine e l'esperienza dell'addiction⁴⁶⁴. Dow Schüll parte dall'assunto che un'abitudine può diventare una dipendenza, e una dipendenza assume una funzione economica. Nir Eyal, nel suo testo *Hooked*, afferma: “Se bene usata, la programmazione delle abitudini dei consumatori può migliorare la vita consentendo intrattenimento e persino favorendo routine salutari. Ma se usata in un modo, l'abitudine può convertirsi in dispendiose dipendenze”. L'intersezione tra psicologia, neuroscienze, tecnologia e business dà luogo oggi alle nuove frontiere del design che parte dall'esperienza dell'utilizzatore, e che arriva al “Behavior design and habit formation”, una sorta di “economia comportamentale”, in cui ha il suo ruolo anche il gioco d'azzardo.

Natasha Dow Schüll fa notare che i media hanno definito le slot e le videolottery “il crack del gioco d'azzardo, “l'eroina elettronica”, “il ceppo più virulento di gioco d'azzardo nella storia”, che “nessun'altra forma di gioco d'azzardo manipola così abilmente la mente umana tanto quanto queste macchine”, che “il videogambling è il congegno generatore di dipendenza”. Le slot sviluppano una dipendenza nell'arco di un anno invece che in 3,5 anni come mediamente accade per gli altri giochi d'azzardo e generano sicuramente profitto, nel momento in cui il 30/60% dei proventi dei Casinò americani deriva dal gioco su macchine da gioco da parte di giocatori problematici e patologici. Tre sarebbero le ragioni principali che giustificano la velocità con cui le persone divengono dipendenti alle macchine elettroniche: la velocità del gioco, la caratteristica di essere un gioco solitario e la possibilità di rigiocare senza smettere.

L'antropologa tenta di studiare l'esperienza descritta dal giocatore attraverso quella che i giocatori chiamano “the zone”, termine di difficile traduzione che i giocatori patologici chiamano “labolla”, intendendo quella condizione in cui sperimentano una sorta di stato

⁴⁶⁴Natasha Dow Schüll, *“Addiction by design. Machine Gambling in Las Vegas”*, Princeton University Press, 2012. Cfr. anche la presentazione fatta da lei stessa in occasione dell' “Habit Summit. The next frontier of engagement” (Stanford University, CA., 25.03.2014, “The dark side of habit” https://www.youtube.com/watch?v=ak0HE8Y_UJY).

mentale dissociativo, in cui sono così concentrati sul gioco d'azzardo da far sì che scivolino via le pressioni derivanti dalla vita quotidiana e le attese sociali nei loro confronti. “Quando sei con la macchina, ti senti isolato e solo con lei”, ha confidato un giocatore alla Dow Schüll nel corso della sua ricerca. A differenza di altri tipi di giochi d'azzardo le slot machine contribuiscono a meglio strutturare la “bolla” del giocatore rimuovendo le interferenze dovute alla presenza di altri giocatori e cercano, in questo modo, di assicurare un'esperienza di piacere isolata: vengono allora meno il senso di socialità, la percezione dello spazio e del tempo, e il senso del valore del denaro.

Dow Schüll ritiene che i giocatori non giocano per vincere, se non all'inizio; sebbene l'attesa di vincita sia probabilmente un'esca iniziale, non sembra che sia ciò che poi trattiene i giocatori nella morsa del gioco. I giocatori già “arruolati” al gioco non lo fanno più per vincere, ma per rimanere nel gioco ed è una constatazione che sembra attenuare il legame diretto della patologia da gioco d'azzardo con una scarsa conoscenza delle leggi probabilistiche. Ridimensiona, in questo senso, le aspettative di efficacia legate ad una prevenzione che passi attraverso un'educazione dei giovani fondata sul presupposto che le persone si accostino a tali giochi perché vogliono vincere. Dow Schüll distingue quindi tra “hook” e “hold”. La big win precoce e l'attesa di vincita fanno parte dell'aggancio (“hook”) iniziale, ma, una volta che l'interazione con questi congegni diventa ripetitiva, gradatamente, l'esperienza di vincita diviene meno significativa e lascia lo spazio all'esperienza della “bolla”, che “aggancia” il giocatore: in altri termini, il motivo per cui si continua a giocare non è lo stesso per cui si è iniziato. Se il giocatore è costretto ad interrompere il gioco, cosa che accadeva quando le macchine dovevano essere ricaricate, persino una grossa vincita viene percepita come disturbante. Spezzare la sequenza del gioco è fastidioso, tanto quanto lo è il fracasso che annuncia una vincita, in quanto espellono il giocatore dalla sua “bolla”, facendolo ripiombare in un mondo sociale che lo vede e gli parla.

I progettisti di macchine elettroniche hanno imparato presto la lezione, adeguando le macchine ad essere più discrete, ad esempio “conservando” dei bonus e consentendo ai giocatori di continuare a giocare senza doversi interrompere.

I progettisti di macchine elettroniche intervistati dalla Dow Schüll hanno a volte riconosciuto che “i nostri migliori clienti non sono tanto interessati all'intrattenimento,

quanto a sentirsi totalmente assorbiti da un ritmo, fino a diventarne parte”.⁴⁶⁵ A tale proposito, risulta di utilità il concetto di «*flow*» (flusso) introdotto da Mihaly Csikszentmihalyi per descrivere gli stati di assorbimento in cui l'attenzione è così strettamente focalizzata su un'attività che il senso del tempo svanisce, insieme ai problemi e alle preoccupazioni della vita di ogni giorno, offrendo una via di fuga dal caos quotidiano. Csikszentmihalyi ha individuato quattro «presupposti» del flow: (1) in ogni momento l'attività deve avere un qualche obiettivo; (2) le regole per raggiungere tale obiettivo devono essere chiare; (3) l'attività deve fornire un feedback immediato in modo che uno abbia la certezza di sapere anche punto si trovi; (4) i compiti dell'attività devono essere abbinati a competenze operative, in modo da conferire un sentimento di controllo unito ad una sfida. Le macchine di gioco possiedono ognuna di queste proprietà: ad ogni mano o giro presentano ai giocatori un piccolo obiettivo; le regole sono limitate e ben definite; le scommesse sono decise ed effettuate in una manciata di secondi, dando ai giocatori un feedback immediato sulle loro azioni.

Un altro aspetto caro all'industria del gioco d'azzardo viene confidenzialmente chiamato T.O.D. (*Time On Device*), ossia il tempo trascorso davanti alla macchina, strettamente collegato al concetto di produttività. Nell'industria del gioco d'azzardo la produttività corrisponde a quanto un cliente gioca, punta o scommette in un dato intervallo di tempo. “Aumentare la produttività” significa facilitare l'attività di gioco in modo che i clienti giochino più in fretta, più a lungo, e con puntate più consistenti.

I progettisti di macchine hanno individuati molti modi per raggiungere tali obiettivi. Si può facilitare l'inserimento di denaro nella macchina, ad esempio con l'uso di carte di credito, o con carte fedeltà, o con l'accettazione diretta di banconote, o con qualsiasi altro mezzo che lo velocizzi, e tutto ciò serve a ridurre la capacità del cliente di mentalizzare il consumo del suo denaro. Anche l'utilizzo della macchina deve essere veloce, per cui non ci sono più leve da tirare, ma pulsanti da premere con un solo dito. Dow Schüll riporta l'intervista di un rappresentante della Bally, una delle maggiori case costruttrici di macchinette al mondo. “Una slot machine è uno strumento che divora i soldi a gran velocità. Ogni giocata non deve

⁴⁶⁵ Cfr. Capitanucci D., Avanzi M., Carlevaro T., “*La dipendenza da gioco d'azzardo: una dipendenza provocata ad arte*”, in Alea (Associazione per lo studio del gioco d'azzardo e dei comportamenti a rischio) Bulletin, volume 3, numero 1, Varese, anno 2015, pp. 3-4; <http://www.gambling.it/>

durate più di tre secondi e mezzo”. Ciò significa 1200 giocate ogni ora. I pulsanti aiutano anche a risparmiare le energie del giocatore e persino gli sgabelli vengono studiati e pubblicizzati per la loro capacità di prolungare il tempo trascorso davanti alla macchina, grazie alla loro concezione ergonomica, in grado di ridurre i formicolii e l'intorpidimento che possono insorgere. La trappola della slot machine è stata progettata in modo scientifico e Dow Schüll riferisce di un convegno di settore (il Global Gaming Expo) durante il quale, nella sessione denominata “Costruire una migliore trappola per topi: la scienza dell'ergonomia”, un relatore sottolineava quanto fosse importante per la produttività una posizione ottimale del corpo, con le braccia appoggiate, che possano giocare senza dovere essere sollevate, e l'allineamento degli occhi allo schermo. Anche altre caratteristiche della macchina sono state progettate per offrire al giocatore quello che quest'ultimo vuole vedere, sentire e sperimentare.

Tutti questi aspetti sono finalizzati a creare un'esperienza sensoriale continua che contribuisca a mantenere il giocatore nella “bolla”, impedendogli di uscire. Un ruolo determinante lo hanno i programmi computerizzati che governano la macchina da gioco. La Dow Schüll afferma che è la matematica a trattenere i giocatori riferendosi alle sequenze di rinforzo messe a punto da Skinner nella teoria del condizionamento operante, che ritroviamo nella programmazione dei *pay-out* delle macchine da gioco. Skinner accompagnava i filmati che chiarivano il funzionamento della sua Skinner-Box con filmati che riproducevano giocatori davanti alle slot machine. La Dow Schüll afferma che vi sono programmi di rinforzo orientati a quelli che chiamiamo i “giocatori di fuga”, ossia a coloro che giocano per continuare a giocare e non badare al proprio malessere, e programmi di rinforzo orientati ai giocatori d'azione, ossia ai giocatori che cercano l'emozione forte della vincita: ad ogni giocatore, quindi, il suo strumento di “*hold*”. La Dow Schüll osserva che nell'arco degli ultimi decenni il mercato si sia orientato sempre più verso i giocatori di fuga, con l'intento di farlo entrare in un circuito che lo porti inesorabilmente a dare fondo ai suoi denari in un periodo di tempo prolungato e graduale ed è dunque indispensabile che il periodo passato di fronte all'apparecchio si allunghi il più possibile. Natasha Dow Schüll cita, a questo proposito, Alexis Madrigal: “I tecnici che progettano queste macchine dovrebbero porsi un obiettivo diverso: ossia combattere la follia che porta a circoli viziosi e a comportamenti compulsivi da cui è difficile uscire. Scommetto che anche chi progetta

slot-machine conosca l'esistenza della "bolla". Per questo nutro la speranza che possano decidere di smettere di progettare trappole". La frase di Bob Stupak, amministratore delegato del Las Vegas Stratosphere, rivela, tuttavia, una realtà ben più triste: "Quando poso 50 slot machine, mi pare d'aver posato 50 trappole per topi. Devi fare qualcosa per catturare un topo. Il nostro compito è di prelevare quanto più denaro possibile dai nostri clienti."⁴⁶⁶

L'invasione delle slot machine e delle videolottery sul territorio nazionale italiano (e attualmente anche sul web) rappresenta uno dei grandi cambiamenti che ha attraversato il gioco d'azzardo nell'ultimo decennio: come evidenzia Lavanco, infatti, dalla manualità e dalla contestualizzazione del gioco in luoghi e tempi precisi, e da una dimensione di condivisione collettiva, si è passati al consumo solitario di apparati tecnologici.⁴⁶⁷ I giocatori appaiono, in questo senso, come degli automi, in un qualche modo "decerebrati" di fronte allo strapotere di queste macchine artificiali e disumane del desiderio, ma, tuttavia, stando alle evidenze di un recente studio dell'Università di Milano, parrebbe che l'edulcorazione della disumanità di questi dispositivi di gioco con qualche elemento di umanità possa rivelarsi più seducente. Uno studio condotto, infatti, da un team di ricerca formato da Paolo Riva, Simona Sacchi e Marco Brambilla del Dipartimento di Psicologia dell'Università degli Studi di Milano-Bicocca e pubblicato sull'ultimo numero del *Journal of Experimental Psychology: Applied.*, ha rivelato che percepire una slot machine come un essere umano pensante porta le persone a giocare più a lungo e conseguentemente a maggiori perdite economiche. Questa ricerca ha preso le mosse dalla naturale e diffusa tendenza degli esseri umani all'*antropomorfismo*, ovvero ad attribuire caratteristiche umane (ad es. stati mentali, intenzioni, libero arbitrio, coscienza, emozioni) ad agenti non umani come animali, macchine, fenomeni naturali. A questo riguardo, i ricercatori di Milano-Bicocca si sono chiesti se c'è un collegamento tra l'antropomorfizzazione delle slot machine e il comportamento nel gioco d'azzardo e su questa ipotesi sono stati condotti 5 studi con il coinvolgimento di oltre 400 persone. Nel primo studio è stato chiesto a un gruppo di *non giocatori abituali* (la cui spesa media settimanale alle slot era pari a zero) e a un gruppo di *giocatori abituali* (la cui spesa media settimanale alle slot era di oltre 100 euro) di valutare una serie di caratteristiche che possono essere attribuite alle slot machine. Nello

⁴⁶⁶ Ivi, pag. 4.

⁴⁶⁷ Cfr. Lavanco G., *Psicologia del gioco d'azzardo: prospettive psicodinamiche e sociali*, MacGraw-Hill, Milano, 2001, pag. 16

specifico i partecipanti sono stati chiamati a esprimere il proprio grado di accordo o disaccordo (su una scala da 1 a 5) rispetto a una serie di affermazioni, quali: *“Le slot machine agiscono secondo le proprie intenzioni”* e *“La slot machine può decidere di premiarmi ogni volta che vuole”*. I risultati di questo primo studio hanno mostrato che il gruppo dei giocatori abituali tendeva spontaneamente, in una misura maggiore di oltre il 50% rispetto all’altro gruppo, a percepire la macchina da gioco come un essere pensante.

Nei successivi quattro esperimenti, in cui sono stati coinvolti studenti dell’Ateneo perlopiù non giocatori, i ricercatori hanno voluto andare oltre la semplice relazione tra antropomorfizzazione e frequenza di gioco e indagare se l’umanizzazione delle slot machine possa incentivare il gioco d’azzardo. A metà dei partecipanti è stata presentata una slot machine accompagnata da una descrizione con un alto grado di antropomorfizzazione (*“Quando si gioca alle slot machine online non si deve ricorrere ad alcuna strategia in particolare. Ricorda che la slot machine può decidere se farti vincere o perdere quando vuole lei”*); all’altra metà è stata presentata la stessa slot machine, ma accompagnata da una descrizione con basso grado di umanizzazione (*“Quando si gioca alle slot machine online non si deve ricorrere ad alcuna strategia in particolare. Ricorda che la slot machine è regolata da un algoritmo matematico pre-programmato per erogare un certo numero di vincite e di perdite”*). Dopo la lettura di queste brevi righe i partecipanti sono stati invitati a giocare a una slot machine online, mentre un programma nascosto contava il numero di giocate effettuate. I partecipanti erano lasciati liberi di interagire con la slot machine per tutto il tempo che volevano, liberi quindi di lasciare immediatamente l’interfaccia della slot e proseguire con le fasi successive dello studio.

I risultati hanno mostrato che i partecipanti esposti alla descrizione antropomorfa della slot machine hanno giocato di più, per un incremento medio del 45% del numero di giocate rispetto al gruppo esposto alla descrizione non antropomorfa. Inoltre, quando i ricercatori hanno fornito ai partecipanti una certa quantità di denaro (5 euro), hanno riscontrato che l’antropomorfizzazione portava a maggiori perdite economiche: chi giocava con la slot machine umanizzata chiudeva con circa 3 euro in tasca, mentre chi giocava con la slot non umanizzata portava a casa quasi 4,50 euro. Non sorprende che in entrambi i casi i partecipanti in media finivano con meno soldi di quelli che avevano ricevuto inizialmente (5 euro). Tuttavia, il risultato chiave della ricerca è che coloro che hanno umanizzato la slot

sono andati incontro a maggiori perdite economiche, proprio perché hanno giocato più a lungo.

Gli esperimenti hanno dunque confermato che durante il gioco, se si pensa di interagire con un'altra "mente" o un essere pensante, vi è un maggiore coinvolgimento emotivo e si è più inclini a ragionare in termini di sfida, in un tentativo di influenzare il risultato del gioco in modo simile a come quotidianamente cerchiamo di influenzare le persone che ci circondano. Quando, invece, se si percepiscono le slot machine per quello che sono, ossia un algoritmo programmato per erogare un certo numero di vincite e perdite prestabilito (che nel lungo periodo vanno sempre a vantaggio di chi gestisce le slot machine e a svantaggio di chi gioca), allora non si fa altro che aspettare che l'algoritmo produca gli esiti per cui è stato programmato (ossia far perdere soldi ai giocatori). Paolo Riva precisa che tale ricerca "mostra uno dei possibili fattori che porta le persone a dedicarsi a questa forma di gioco d'azzardo: l'umanizzazione della macchina. Al tempo stesso, suggerisce che per ridurre il comportamento di gioco, e le relative perdite economiche dei giocatori, bisogna eliminare tutte quelle caratteristiche che inducono alla sua antropomorfizzazione. Le slot machine andrebbero presentate per quello che sono: non una persona, non una mente, ma semplicemente una macchina costruita per far guadagnare chi la gestisce».⁴⁶⁸

Uno dei fattori principali che incentiva il consumo di gioco d'azzardo e le derive di dipendenza patologica riguarda certamente l'abnorme e capillare diffusione degli apparecchi slot videolottery su tutto il territorio nazionale italiano: l'Italia è infatti il Paese europeo con la più alta densità di macchinette per giochi d'azzardo di ogni tipo. Se già il Rapporto *Azzardopoli 2.0* di Libera del 2012 contava 400.000 slot machine dislocate nel Paese⁴⁶⁹, attualmente, secondo i dati Euromat, ve ne sono ben 414 mila, pari alla metà di quelle esistenti in tutti gli Stati Uniti, una slot machine ogni 143 abitanti, mentre in Germania il rapporto è una ogni 261 abitanti e negli Stati Uniti una ogni 372.⁴⁷⁰

⁴⁶⁸ Cfr. Morosi S., *Bicocca, le slot machine con sembianze umane fanno perdere più soldi*, articolo pubblicato il 28 settembre 2015 sul sito web www.universitime.corriere.it;

<http://universitime.corriere.it/2015/09/28/bicocca-le-slot-machine-con-sembianze-umane-fanno-perdere-piu-soldi/>

⁴⁶⁹ Cfr. Poto D. (a cura di), *Azzardopoli 2.0. Quando il gioco si fa duro ... le mafie iniziano a giocare: numeri, storie e giro d'affari criminali della «terza impresa» italiana*, Rapporto di ricerca, Gruppo Abele Edizioni, Torino, 2012, pp. 7-8.

⁴⁷⁰ Cfr. Oldani T., *Per l'Economist, l'Italia è diventata uno stato biscazziere che, pur di incassare più tasse, agevola mafie e ludopatia*, articolo apparso sul quotidiano web www.italiaoggi.it n. 237 del 06/10/2015:

http://www.italiaoggi.it/giornali/dettaglio_giornali.asp?preview=false&accessMode=FA&id=2024840&codiciTestate=1&sez=higiornali&titolo=PerlEconomist,Italiadiventataunostatobiscazziereche,purdiincassarepitasse,agevolamafieeludopatia

Già una ricerca condotta in Australia dall’Australian National University, pubblicata nel 2004, metteva in evidenza che la spesa in gioco e le patologie ad esso correlate aumentavano con la diffusione sul territorio⁴⁷¹, e la ricerca di data journalism condotta da Wired Italia, incrociando i dati relativi all'elenco degli esercizi autorizzati a ospitare apparecchi da intrattenimento forniti dall'Agenzia delle dogane e dei monopoli, con quelli dell'Istat sul reddito procapite e quelli del Cnr sulle dipendenze, dimostra che là dove ci sono più slot machine si gioca (e si perde) di più. Tale ricerca ricostruisce in modo capillare, sulla base dei dati ufficiali, la distribuzione in regioni, province e comuni dei luoghi che ospitano le *macchinette* e il loro impatto sul reddito e la salute dei residenti. Le cifre disaggregate sono eloquenti: ogni abruzzese, per esempio, spende l'equivalente di uno stipendio medio nel gioco ogni anno (776 euro), il 5% del reddito procapite regionale e l'Abruzzo è una delle regioni a più alto tasso di concentrazione di esercizi con slot machine.

In particolare, sono state individuate significative correlazioni tra concentrazione di mini-casinò (cioè i luoghi dedicati esclusivamente all'azzardo, che sorgono prevalentemente nelle periferie o lungo le strade di maggiore traffico, con le vetrine completamente oscurate, bar, tabacchi e ricevitorie con i videopoker installati) e spesa per gioco. I mini-casinò sono appena 2.409 delle 113.877 attività che ospitano le slot machine, ma il loro impatto sul territorio è ben più alto di quanto il loro numero possa far pensare, come emerge collegando la loro distribuzione a livello locale con i dati sul reddito. Le statistiche su quanto viene giocato nelle regioni (l’Agenzia Autonoma Monopoli di Stato, malgrado le richieste, non rilascia cifre di spesa a livello provinciale e comunale) sono chiare: non solo si tende a sborsare di più in assoluto, ma anche in proporzione alla disponibilità degli abitanti. A titolo esemplificativo, il Molise presenta il più alto tasso di mini-casinò per popolazione (7,3 ogni 100mila abitanti), e, allo stesso tempo, la cifra procapite giocata dai molisani alle slot machine ogni anno (750 euro nei primi 10 mesi del 2012, secondo i dati Aams) rappresenta il 4,93% del loro reddito procapite (dati Istat 2011). Si tratta della seconda percentuale più alta tra le regioni, dopo l’Abruzzo.⁴⁷²

⁴⁷¹Cfr. Marshall et al., *Gaming machine accessibility and use in suburban*, Australian National University and the ACT Gambling and Racing Commission, Canberra, Australia, 2004.

⁴⁷²Cfr. Mastrodonato R., Cimarelli A., *Data journalism: la mappa delle slot machine in Italia*, pubblicato il 2/7/2013 sul sito web [www.wired.it](http://daily.wired.it/news/2013/07/02/italia-slot-machine.html): <http://daily.wired.it/news/2013/07/02/italia-slot-machine.html>

Mentre, a livello nazionale, il dibattito politico sulla dipendenza da gioco d'azzardo patologico pare assumere una discreta rilevanza e, da parte degli enti locali e di associazioni di privato sociale, si stanno attuando tutta una serie di iniziative e di interventi per il contrasto del G.A.P., vengono alla luce fatti di per sé, eufemisticamente sconcertanti, come quello che riguarda una struttura ospedaliera di Empoli.

L'art. 7, comma 10, del Decreto Legge 13 settembre 2012 n. 258 (noto come "Legge Balduzzi") dispone che l'Agenzia Autonoma delle Dogane e dei Monopoli, nel rilasciare concessioni relative agli apparecchi di gioco, deve tenere conto delle distanze dai cosiddetti "luoghi sensibili", e cioè, istituti di istruzione primaria e secondaria, da strutture sanitarie e ospedaliere, da luoghi di culto, da centri socio-ricreativi e sportivi: un fatto di cronaca del febbraio 2015 riguardava l'Ospedale San Giuseppe di Empoli, che aveva installato, accanto ad ogni letto, un monitor polifunzionale dal quale si poteva accedere a servizi come pagamento del ticket e di bollette, oltre alla possibilità di guardare canali tv o ascoltare la radio, e, anche, di giocare d'azzardo, nella fattispecie poker e slot machine (è necessario ricordare che molte società che operano nel settore dell'azzardo sono operative anche nel settore dei pagamenti a distanza e cashless).

Dopo i primi crediti gratuiti gentilmente offerti dalla ditta appaltatrice del servizio, il paziente, direttamente dal suo letto di degenza, poteva iniziare a spendere denaro contante in forma di tessera prepagata necessaria per vedere la tv e accedere a tutti i "servizi", azzardo compreso.

L'opinione pubblica empolesse aveva ben vigilato e l'indignazione collettiva aveva dato i suoi frutti, in quanto l'Asl 11 aveva fatto rimuovere i dispositivi di gioco azzardo dai "monitor polifunzionali" a disposizione dei malati.

Questo fatto è emblematico di come il gioco d'azzardo possa penetrare anche nel luogo della massima fragilità: per il sistema del gambling ogni fragilità può e deve essere messa a valore. Ogni uomo, soprattutto se esposto a condizioni di debolezza, diventa un bersaglio da raggiungere, colpire e da cui trarre profitto.⁴⁷³

L'industria dell'azzardo ha sviluppato, quindi, un insieme strutturato e "vincente" di strumenti di seduzione e di cattura del "target" ed è proprio la condizione di vulnerabilità economica, sociale e culturale dei soggetti attratti dal gioco che ne produce il maggiore

⁴⁷³Cfr. Dotti M., *Senza pudore: slot machine al capezzale dei malati*, pubblicato sul sito www.vita.it il 26/02/2015; cfr. <http://www.vita.it/it/article/2015/02/26/senza-pudore-slot-machine-al-capezzale-dei-malati/129638>

valore aggiunto in termini economici. I “giochi sono fatti” ancor prima di cominciare a giocare e la regola fondamentale del gioco è che “il banco vince sempre”, e che “più giochi, più perdi, è matematico”.⁴⁷⁴

Richiamando, ancora una volta, la riflessione di Baudrillard, si tratta della regola, come concatenazione di segni arbitrari, alla quale soggiace il giocatore: nonostante il giocatore veda nell’attività di gioco un’oasi della gioia, in cui vivere una presunta trasgressione, sensazioni di straniamento dalla realtà o l’attesa della vincita che permette, se non la svolta, di sbarcare meglio il lunario, la regola nel gioco resta superiore, si gioca perché c’è una regola, dunque secondo una regola: il giocatore non può quindi distruggerla, perché in questo caso non vi sarebbe più gioco possibile.⁴⁷⁵

Maurizio Fiasco parla, più in generale, del capovolgimento della *vision* collettiva degli italiani che si affidano sempre più al consumo di alea, del passaggio collettivo da un atteggiamento attivo verso il futuro ad un’aspettativa magica per subire una “svolta” positiva. Il sistema dell’azzardo pubblico ha effetti inquietanti quale complesso di risorse simboliche per controllare le frustrazioni per la povertà negli strati sociali più bassi. L’indottrinamento sugli strati sociali più bassi si effettua attraverso le modalità di marketing concepite “su misura” per la celebrazione dell’azzardo, ed esiste, oltre al marketing operativo incentrato sulla pubblicità per vendere l’azzardo, anche un altro marketing “simbolico” legato alla vita costruita sull’azzardo che si manifesta, in maniera emblematica, con la trasmissione televisiva “Affari tuoi” che va in onda tutti i giorni, in prima serata, sulla prima rete della televisione pubblica.

Il copione è semplice: non sono ospitate delle persone particolarmente belle o curate, ma quelle maschere che ricordano meglio gli incontri nella vita quotidiana. Ai concorrenti, a ogni inizio di trasmissione, è chiesto di recitare loro una lettera, dove essi hanno esternato i

⁴⁷⁴ “Più giochi, più perdi, è matematico”: è questo il nome della campagna di comunicazione, che utilizza i social network, spot audio e video, banner per siti internet e testate giornalistiche, lanciata nel 2014 dal movimento “Mettiamoci in gioco”, network di organizzazioni impegnate nella lotta contro i rischi del gioco d’azzardo (tra cui Acli, Ada, Adusbef, Anci, Antreas, Arci, Associazione Orthos, Auser, Aupi, Cgil, Cisl, CoNaGGA, Federconsumatori, Libera etc.) di cui portavoce è don Armando Zappolini: cfr. Testa G., “Più giochi, più perdi. E’ matematico”. *Nuova campagna contro il gioco d’azzardo – Video*, pubblicato sul sito web www.sociale.corriere.it il 19 novembre 2014.

⁴⁷⁵ Cfr. Baj Enrico, *Jean Baudrillard: “L’esaltante incertezza del gioco”*, intervista a Jean Baudrillard, pubblicata il 10/5/2015 sul sito web www.tysm.org, philosophy and social criticism: <http://tysm.org/ baudrillard-nel-gioco-dellincertezza/>

sogni attivati dall'evento "Affari tuoi": si tratta di sogni tutti condivisibili, rispettabili ed umani.⁴⁷⁶

La persona concorrente è accompagnata in studio da parenti o amici, che rappresentano la sua comunità di riferimento, e che essa consulterà nel suo soliloquio e nella richiesta delle mosse da compiere via via. Parte dunque la sfida, inizialmente su una base di gratuità, dato che il concorrente non ha dovuto puntare denaro, ma accendere solo un sogno da proiettare. Se si riuscirà a vincere, tanto meglio: non vi è alcun costo di ingresso o di scommessa. Dopo i primi "colpi" del gioco, con il concorrente che indica i pacchi da escludere (sperando di non estrarre quelli con importo alto, che per vincere devo risultare alla fine delle "mani") interviene il "deus ex machina", il così chiamato Dottore. Questi formula (ma per interposta persona, quella del conduttore) una proposta per acquistare dal concorrente la rinuncia a cercare il grande premio. Il "Dottore" diviene dunque il polo cognitivo del ragionare; egli concede del denaro, subito, al partecipante purché egli decida di terminare in quel momento la sua sfida. Questi soldi sono ora reali: si è passati quindi dalla gratuità alla realtà. La decisione su uscire o continuare il gioco diventa però un esame valutativo sulla personalità del giocatore, per le sue capacità, la sua idea della vita e la sua propensione al rischio. Il conduttore interroga in questa chiave e la persona mette a nudo spesso i suoi problemi, in alcuni casi il bisogno economico che li ha spinti a tentare la sorte, consulta i parenti o gli amici e li attrae in questa propensione verso l'azzardo. Il presentatore agisce, nel frattempo, come polo del soliloquio e il "Dottore" che sta lì come inconscio. Poi tutto si risolve o nel pianto accorato, in caso di vincita, o nella scomparsa istantanea dell'immagine dello studio, in caso di sconfitta.⁴⁷⁷

La riflessione di Fiasco sulla trasmissione "Affari tuoi" come metafora di una strategia più o meno occulta di imbonimento ed esempio di modello educativo all'azzardo presta il fianco, a nostro avviso, alla prospettiva teorica "neogovernamentale" inaugurata da Michel

⁴⁷⁶ In realtà, la trasmissione "Affari tuoi" è stata oggetto anche di interrogazioni da parte del Presidente della Commissione di Vigilanza Rai al Direttore Generale e al Presidente dell'emittente televisiva, proprio perché "il servizio pubblico radiotelevisivo, nella sua programmazione d'intrattenimento, deve tenere conto dell'influenza che essa può rivestire sulla collettività, dell'impatto che può avere sulle fasce più deboli della popolazione, anche alla luce dei numeri spaventosi del gioco d'azzardo nel contesto della crisi economica": cfr. *Roberto Fico: "Affari Tuoi incompatibile con la mission della Rai". E l'azienda pensa di sostituire Flavio Insinna con...*, pubblicato il 25/03/2015 sul sito <http://www.huffingtonpost.it/>: http://www.huffingtonpost.it/2015/03/25/roberto-fico-affari-tuoi-incompatibile-con-la-rai_n_6938416.html

⁴⁷⁷ Cfr. Fiasco M., "L'azzardo di Stato sarà la nostra bolla", in Associazione Onlus "Centro Sociale Papa Giovanni XXIII" (a cura di), *Ma a che gioco giochiamo? Il gioco d'azzardo da problema sociale e di dipendenza, a interessi economici, politici e criminali*, A Mente Libera Edizioni, Reggio Emilia, 2011, pp. 214-215.

Foucault, oggetto dell'elaborazione teorica del terzo capitolo del presente lavoro di tesi, per cui il potere non si esercita attraverso più l'esercizio di un comando "minaccioso" e "sovrano", ma attraverso la "suadente" e maternoale proposta di percorsi di soggettivazione. La popolarità di una trasmissione televisiva è lo specchio, inoltre, di una certa cultura, di un modo di essere della società italiana che, storicamente, ha sempre cercato di delegare la gestione delle scelte personali e collettive all'uomo forte, ai partiti, e, in questo caso, alla fortuna: "Affari tuoi" esprime il modello culturale fatalista degli italiani che ripongono la speranza del miglioramento delle proprie condizioni di vita non al lavoro, all'ottimismo del progresso, ma alle virtù benefiche della sorte. "Affari tuoi" non è che una metafora, riprodotta tutte le sere davanti a milioni di italiani, di un consumo di azzardo che diviene il principale "attributore di senso", di una deliberata costruzione sociale di una nuova "idea della vita".⁴⁷⁸

IV.9 Le tipologie di giocatori

*“ Chi gioca ai cavalli è un misto, un cocktail,
un frullato de robba,
un minorato, un incosciente, un regazzino,
un dritto e un fregnone,
un milionario pure se nun c'ha na lira e uno che nun c'ha na lira
pure se è milionario.
Un fanatico, un credulone, un buciardo, un pollo,
è uno che passa sopra a tutto e sotto a tutto,
è uno che 'mpiccia, traffica, imbroggia, more, azzarda, spera,
rimore e tutto per poter dire: Ho vinto!
E adesso v'ho fregato a tutti e mo' beccate questa... tié!
Ecco chi è, ecco chi è il giocatore delle corse dei cavalli. “*

L'arringa di Mandrake in tribunale – dal film Febbre da Cavallo

Alla fine del XIX secolo il gioco d'azzardo, dopo essere stato per secoli territorio di competenza religiosa (il gioco è peccato) o del diritto (il gioco è reato), è iniziato a divenire

⁴⁷⁸ Ivi, pp. 215-216.

fenomeno di interesse sanitario (il gioco, se compulsivo, è malattia)⁴⁷⁹. Questo avvicinarsi al campo di interesse della medicina s'inscriverebbe, a seconda degli autori, all'interno di una doppia dinamica: da un lato in seguito alla tendenza nei paesi occidentali alla medicalizzazione di tutti gli aspetti della vita dei cittadini,⁴⁸⁰ e, d'altro canto, alla progressiva statalizzazione del gioco d'azzardo che stava avvenendo in quegli anni, con l'apertura dei primi casinò, che inevitabilmente sollevava una serie di questioni legate all'etica di un cosiddetto "Stato-croupier", alle ricadute economiche positive nei confronti delle casse statali, ma anche alle ricadute economiche negative legate agli effetti della compulsione da gioco. L'alcolismo è stata la prima dipendenza ad essere accettata all'interno del modello medico, secondo i criteri kraepeliniani relativi alle malattie mentali: ciò avvenne a partire dagli anni '50, con l'avvallo dell'American Psychiatric Association, anche se già "due secoli prima il padre della psichiatria Benjamin Rush, aveva catalogato l'alcolismo come una patologia"⁴⁸¹. A sua volta, seppur di gioco compulsivo si parli dai primi del '900, gli studi epidemiologici relativi al gioco d'azzardo patologico iniziarono negli anni '70, con i lavori pionieristici di Robert Custer che calcolò che in quegli anni la presenza negli Stati Uniti di giocatori definibili come patologici fosse da 1 a 3 milioni. Se è vero che le recenti ricerche condotte in Italia stimano che il gioco d'azzardo "legale" coinvolge quasi la metà (47%) della popolazione italiana compresa fra i 15 e i 64 anni⁴⁸², è altrettanto vero che si tratta di un universo altamente eterogeneo al suo interno, per tipologia di motivazioni, quantità di spesa e frequenza di gioco.

Il gioco d'azzardo, se praticato realmente come "gioco legale e responsabile", non dovrebbe costituire necessariamente un'emergenza sociale, e, fortunatamente, non tutti i giocatori italiani compromettono il proprio reddito, la propria salute, le relazioni sociali e la propria vita con il gioco.

Alcuni autori hanno tentato di definire e classificare diversi tipi di giocatori, al fine di sistematizzare una categoria di persone estremamente eterogenea. Croce ci ricorda come "il primato di un'attenzione medico-scientifica al giocatore d'azzardo" spetti a Gerolamo

⁴⁷⁹ Cfr. Croce M., "Vizio, malattia, business? Storia dei paradigmi sul gioco d'azzardo" in Croce M., Zerbetto R., *Il Gioco e l'azzardo. Il fenomeno, la clinica, le possibilità di intervento*, Angeli, Milano, 2001.

⁴⁸⁰ Cfr. Zola I., *Medicine as an institute of social control: The medicalizing of society*. *Sociological Review*, 20, 1972, pp. 487-504.

⁴⁸¹ Cfr. McCown W., Chamberlain L., *Best Possible Odds, Contemporary Treatment Strategies for Gambling Disorders*. John Wiley & Sons, New York, 2000.

⁴⁸² Cfr. Molinaro S., *L'Italia che gioca: fra normalità e patologia. La nuova ricerca IPSAD 2013-2014*, CNR di Pisa, 2013, pag. 93.

Caramanna, allievo di Cesare Lombroso, che già nel 1898 aveva distinto tre tipologie di giocatori⁴⁸³:

- 1) i giocatori occasionali, che formerebbero la maggioranza dei soggetti e che giocano sporadicamente;
- 2) i giocatori per professione, che agirebbero per brama di denaro, mossi da un istinto innato, e caratterizzati da uno spiccato egoismo e del tutto privo di sentimenti morali o altruistici;
- 3) i giocatori per passione, quelli che sarebbero coinvolti da una “voluttà speciale”, ricercando “il gioco per il gioco” (Dostoevskij), guidati da un istinto innato, quasi mistico che gli provoca un godimento irrefrenabile. Egli gioca senza sosta per procurarsi piacere piuttosto che denaro.⁴⁸⁴

E'uno dei maggiori studiosi di gioco d'azzardo patologico, Robert Custer che ha fornito nel 1985 la classificazione maggiormente accettata in letteratura ed ha a sua volta descritto sei varianti di giocatori d'azzardo, utilizzando come criterio selettivo la diversa finalità che il giocare assume nelle varie subpopolazioni:

- 1) *giocatori professionisti*, che sarebbero attualmente particolarmente rari, ma che avrebbero la caratteristica di una grande padronanza di sé, di elevata memoria e una preferenza per i giochi d'azzardo nei quali la componente di Agon sia significativa (l'esempio più tipico è il giocatore di poker che conosce i trucchi del banco ed è anche capace di barare);
- 2) *giocatori antisociali*, intendendo con questo termine non persone affette necessariamente da un Disturbo Antisociale di Personalità, ma più estesamente i cosiddetti bari, coloro cioè che giocano manipolando le regole;
- 3) *giocatori sociali casuali*, cioè coloro i quali cercano nel gioco solamente una forma di divertimento saltuario;
- 4) *giocatori sociali severi*, per i quali il gioco rappresenta la fonte principale di intrattenimento, senza che ciò diventi fonte di danno per gli altri aspetti della vita (famiglia, lavoro, etc.);
- 5) *giocatori nevrotici*, cioè quei giocatori nei quali si riscontrano diverse problematiche psicologiche come ansia, depressione o scarsa autostima e per i quali il gioco rappresenta

⁴⁸³ Cfr. Croce M., opera citata.

⁴⁸⁴ Cfr. De Sanctis Ricciardone, P., *Antropologia e gioco*, Liguori Editore, Napoli, 1994, pag. 158

una strategia di fuga da esse. Per Custer essi non sarebbero giocatori compulsivi, pur tuttavia la loro modalità di gioco sarebbe “problematica”, similmente agli Alcohol Abusers del DSM-IV;

6) *giocatori compulsivi*, categoria che includerebbe tutti coloro che effettivamente hanno perso il controllo sul gioco, trasformando tale attività e i suoi correlati nel cardine della propria vita quotidiana. Custer assimila metaforicamente il gioco compulsivo ad una malattia fisica progressiva, la quale attraversa tre fasi successive (fase vincente, fase perdente e fase della disperazione) e prevede solamente quattro vie di uscita: il suicidio, la delinquenza (e l’incarcerazione), la fuga o la richiesta di aiuto.⁴⁸⁵

Infine, più recentemente, Blaszczynsky, ha proposto un modello interpretativo e descrittivo alternativo, che identifica tre principali sottogruppi di giocatori patologici: “normali”, “emozionalmente vulnerabili” e “impulsivi su base biologica”. Egli afferma che “tutti i gruppi sono esposti a influenze comuni, correlate con fattori ambientali, processi cognitivi e contingenze di rinforzo; tuttavia, stress emotivi predisponenti e disturbi dell’affettività per un gruppo e impulsività su base biologica per l’altro, sarebbero dei fattori di rischio addizionali di significato eziologico nell’identificazione di sottotipi separati”.⁴⁸⁶

1) *Giocatori problematici normali*: questo gruppo, definito in forma ossimorica, accomunerebbe quei giocatori che soddisfano i criteri di gioco d’azzardo patologico solamente in alcuni momenti della loro “carriera”. Essi non sarebbero affetti da alcuna particolare psicopatologia e l’eccesso di gioco sarebbe solamente il risultato di una erronea strategia decisionale. I sintomi più frequenti causati dal gioco e dalle inevitabili ingenti perdite, sarebbero per questa classe di persone: il pensiero prevalente incentrato sul gioco, l’inseguimento delle perdite, l’abuso di sostanze, la depressione e l’ansia. Questi giocatori, infine, sarebbero più facilmente motivati o motivabili, a ricercare aiuto e ad aderire ad un trattamento specifico.

2) *Giocatori emotivamente disturbati*: questi giocatori sono caratterizzati dalla presenza di una “vulnerabilità psicologica predisponente” che li induce a ricercare nel gioco un tentativo di modulazione del proprio stato affettivo. Per Blaszczynsky questi giocatori hanno più frequentemente una familiarità positiva per il gioco, tratti di personalità nevrotici e una

⁴⁸⁵Cfr. Custer R., Milt H., *When luck runs out: Help for compulsive gamblers and their families*. New York: Facts on File, 1985.

⁴⁸⁶Cfr. Blaszczynski A., *Pathways to pathological gamblers: identifying typologies*. The Electronic Journal of Gambling Issues, 2000.

storia di eventi traumatici. In questi pazienti ansietà, depressione, abuso di sostanze sono più facilmente eventi che precedono il gioco, oltre ad essere rinforzati da esso. Tali giocatori sono caratterizzati da condizionamenti cognitivi e schemi cognitivi distorti, dalla presenza di psicopatologia primaria rilevante, da esperienze problematiche infantili, povertà nel fronteggiamento delle difficoltà, bassa autostima, impulsività marcata. Vedono l'attività di gioco come modulatore emotivo, e necessitano di trattamenti a lungo termine sia per il gioco che per la patologia di base. Il ritorno al gioco controllato sembra impossibile e l'astinenza totale dovrebbe essere per loro l'unico obiettivo.

3) *Giocatori con correlati biologici*. Il terzo sottotipo di giocatori patologici è definito dalla presenza di disfunzioni neurologiche o neurochimiche, che determinano un discontrollo dell'impulsività e un deficit dell'attenzione, così come descritto in alcuni studi elettroencefalografici, neuropsicologici e biochimici, oltre che genetici. Clinicamente questi soggetti manifesterebbero uno spettro di comportamenti problematici indipendenti dal gioco quali abuso di sostanze, tentativi di suicidio, irritabilità, bassa tolleranza alla noia, un profilo di sensation seeking (piacere derivante dalla rincorsa continua di sensazioni forti) e comportamenti antisociali. Più frequentemente l'attività di gioco inizierebbe in età precoce, con rapido aumento dell'intensità del fenomeno. Gli elementi che li contraddistinguono sono la presenza di condizionamenti cognitivi distorti e una predisposizione biologica all'impulsività, anche all'esterno del contesto di gioco e la funzione ricercata nel gioco è quella di modulare gli stati affettivi. Il tratto fondamentale è la presenza di una condizione psicopatologica, anche di una certa gravità. Hanno una forte difficoltà a mantenere l'astinenza e rispondono poco efficacemente a trattamenti di lungo termine, in quanto presentano difficoltà a mantenere l'astinenza con un maggior rischio di ricadute.⁴⁸⁷

Lavanco e Varveri, più vicini alla tassonomia di Custer, distinguono tre tipologie di giocatore d'azzardo: il *social gambler*, il *problem gambler* e il *pathological gambler*.⁴⁸⁸

Il giocatore sociale è colui che scommette in modo occasionale o abituale, può interrompere il gioco quando desidera e fa maggiore affidamento alla realtà piuttosto che al senso di onnipotenza, elemento che gli consente lucidamente di capire quando è il momento di smettere. All'interno di questa tipologia, si possono distinguere i giocatori occasionali e i

⁴⁸⁷Cfr. Oliva S., *Psicopatologia del gioco d'azzardo*, pubblicato il 17/07/2015 sul sito web www.idoctors.it: <http://www.idoctors.it/articolo/psicopatologia-/488/38>

⁴⁸⁸Cfr. Lavanco G., Varveri L., *Psicologia del gioco d'azzardo e della scommessa : prevenzione, diagnosi, metodi di lavoro nei servizi*, Carocci Faber, Roma, 2006.

giocatori abituali: l'80% degli italiani può essere considerato un giocatore occasionale, perché almeno una volta nella vita ha giocato d'azzardo, mentre il 20% degli italiani scommette in maniera abituale, con assiduità, spinto soprattutto dal desiderio di raggiungere un "salto" economico che non sembra fattibile attraverso la costruzione di specifici percorsi lavorativi. Per queste persone, comunque, il gioco non interferisce con la vita quotidiana e, per questo motivo, rappresenta la ricerca momentanea di un'esperienza appagante all'interno della routine quotidiana. Quando si parla di gioco abituale, quindi, non si discute ancora di gioco problematico, ma, tuttavia, la presenza di fattori di rischio e la loro compresenza (fattori legati alla persona, alle modalità interpersonali, agli aspetti di contesto e di cultura), può condurre il giocatore a sviluppare forme di disagio legate alla scommessa, e, quindi, condurlo all'interno della seconda tipologia di giocatore, il giocatore problematico.⁴⁸⁹

I giocatori problematici sono persone che non riescono ad avere un pieno controllo sul gioco, che quest'ultimo inizia a infrangere la sfera personale, familiare e sociale, cominciando in qualche modo a danneggiarle. La persona inizia a dedicare sempre più tempo al gioco, la frequenza delle giocate si fa più alta, la quantità di denaro scommesso aumenta, il gioco incomincia ad avere un ruolo di primo piano nella vita quotidiana. Il gioco d'azzardo, infine, può trasformarsi per qualcuno in una vera e propria patologia che spinge a giocare compulsivamente: si continua a giocare senza fermarsi, fino a quando non si perde tutto quello che si poteva giocare e anche di più, fino a indebitarsi, rientrando così, a pieno titolo, nel novero dei giocatori patologici o affetti da GAP (Gioco d'Azzardo Patologico).⁴⁹⁰

Cesare Guerreschi, ex direttore del Servizio di alcologia e delle farmacodipendenze dell'ospedale Lorenz Böhler di Bolzano, distingue i giocatori problematici da quelli patologici in base al differente grado di compulsione: i giocatori problematici che già manifestano segnali di particolare sofferenza, ad esempio tendono ad indebitarsi per il gioco o a tormentare la famiglia perché vorrebbero giocare, sono, tuttavia, egosintonici, ancora sotto il dominio dell'Io, quindi possono smettere quando vogliono, pur avendo problemi che, se non risolti per tempo, potrebbero degenerare portando qualcuno di loro a entrare nella categoria dei patologici. Nei giocatori patologici, invece, si attiva una compulsione che

⁴⁸⁹ Cfr. Lavanco G. (a cura di), *GAP: il gioco d'azzardo patologico. Orientamenti per la prevenzione e per la cura*, Pacini Editore, Pisa, 2013, pag. 9

⁴⁹⁰ Ibidem.

è di tipo distonico, dunque fuori dal controllo dell'Io e impossibile da fermare se non tramite interventi mirati di riabilitazione e di cura.

In ogni caso, giocatori problematici e patologici sono entrambi vittime del gioco e il loro è un mondo pieno di sofferenza, menzogne, debiti e disperazione.⁴⁹¹

Ciò che è importante osservare è che le linee di demarcazione fra le differenti categorie di giocatori d'azzardo sono piuttosto fluide e le derive di varia origine (psicologica, familiare, relazionale, disagio socio-economico) agiscono, all'interno di ogni vissuto, in maniere e con intensità diverse. Nessuna patologia si sviluppa ex nihilo, rileva, in questo senso, Guerreschi: nonostante l'abbondanza di teorie formulate per interpretare la dipendenza dal gioco, determinante nello sviluppo della patologia è il ruolo della famiglia, che, in presenza di giocatori compulsivi, "tende a essere un nucleo rigido dove il giocatore è il perno attorno cui ruota e si regolamenta tutta la vita patologica del resto della famiglia".⁴⁹²

⁴⁹¹ Cfr. Zavattiero C., opera citata, pag. 119.

⁴⁹² Cfr. Zavattiero C., opera citata, pag. 113.

IV.10 Il GAP (Gioco d'Azzardo Patologico)

*“presto capii che non si trattava
di una semplice debolezza o di abulia,
ma di una passione profonda, capace di
paralizzare tutti i centri della volontà.
Bisogna rassegnarsi a considerare la passione
per il gioco come una malattia incurabile”*

Anna Grigor'evna Snitckina (seconda moglie di Dostoevskij).

A partire della metà circa dell'Ottocento l'antropologia criminale si è occupata di vagliare la corrispondenza tra gioco e malattia non nel senso di una metafora tale quale potrebbe sembrare, ma nella scientificità della patologia che inevitabilmente conduce alla devianza. I prodromi di questa visione estrema dell'attività ludica sono probabilmente da ricercarsi in un testo autobiografico del filosofo napoletano Bernardino Cicala edito per la prima volta nel 1790 intitolato Saggio filosofico e critico sugli giuochi d'azzardo, recentemente ripubblicato dall'editore Marlin.⁴⁹³

Di fatto il saggio di Cicala può considerarsi uno studio che precorre i tempi suggerendo una visione del gioco d'azzardo non più come una passione, una attitudine le cui ricadute sono prevalentemente sugli aspetti sociali ed economici delle comunità, ma, invece, esse, con un cambio di prospettiva piuttosto radicale vanno ricercate specialmente sul singolo individuo. Questo spostamento implica anche un cambiamento nell'approccio della prevenzione del crimine dell'azzardo e un diverso trattamento per il giocatore. Cicala dunque mette in atto un'operazione di medicalizzazione del gioco d'azzardo, in cui lo stato emotivo e compulsivo del giocatore assume il ruolo di massima rilevanza, mentre l'attenzione al contesto di gioco perde quasi del tutto interesse agli occhi dello studioso.

Il giocatore, nella visione di Cicala, è dunque un malato, una persona di fatto incapace di frenare i propri istinti e clinicamente impossibilitato a smettere di giocare. Da questa visione non può che conseguentemente discendere che gli organi preposti alla prevenzione e

⁴⁹³ Cfr Corrivetti G., Pellizzari R. (a cura di), *Il giuoco d'azzardo. Saggio filosofico e critico sugli giuochi d'azzardo*, Ed. Marlin, Cava de' Tirreni, 2006.

all'eliminazione del gioco d'azzardo non sono più gli agenti di pubblica sicurezza o la legge in generale, ma la medicina e i suoi alfieri: i dottori. Nel suo saggio, basandosi sulla propria esperienza di giocatore e assiduo frequentatore dei salotti della Napoli bene, Cicala "descrive con estrema lucidità le fasi di progressione del gioco, da divertimento iniziale a desiderio ossessivo che si impadronisce delle "facoltà dell'anima" fino a invadere tutti gli ambiti della vita."⁴⁹⁴

Il suo è un *excursus* che racconta le diverse fasi emotive, psicologiche che attraversa il giocatore nel corso della sua esperienza ludica nell'azzardo. Cicala descrive questi aspetti progressivi con attenzione proponendo di fatto delle categorie che pur diverse nella sostanza somigliano ancora alla sintomatologia che la psichiatria di oggi ascrive al giocatore compulsivo. È proprio in quest'ottica di devianza che Cesare Lombroso nella sua antropologia criminale si occupa del giocatore d'azzardo:

"La passione per il vino e giuochi d'azzardo è molto complessa ed ha svariati rapporti col delitto, gli alcoolici anzitutto agiscono per mezzo dell'eredità, perché l'alcoolista genera spesso figli delinquenti... Ben pochi sono quei malfattori che non sentano vivissima la passione del giuoco d'azzardo, passione che li segue nelle carceri, dove, dopo aver perduto in un momento il prodotto di una settimana di lavoro, giungono a giuocarne uno, due e fin tre mesi anticipati. — I medici della Casa di pena di Saint-Michel osservarono un galeotto che, malato, giocava la sua magra razione di brodo e di vino. — «*Le prostitute, Che anch'esse sono beoni, scrive Parent, sono appassionate pel gioco delle carte, e specialmente "per la tombola"*». Su 100 incriminati, Su 100 incriminati, nella mia centuria 13 avevano come passione predominante giuoco, 10 i viaggi, 10 il teatro, 8 le donne, 5 vino, 5 il ballo, 5 le leccornie. La passione del giuoco spiega quella continua contraddizione, che spicca nella vita del malfatto il quale da un lato manifesta cupidigia sfrenata l'aver altrui, dall'altro spensieratezza nello sciupare il mal acquistato denaro; e spiega come quasi tutti i malfattori, malgrado riescano a possedere alle volte delle enormi somme, pure finiscono quasi sempre a restar poveri. D'altronde la cupidigia non è veramente per sé un impulso al delitto; essa vi entra soltanto, perché senza denaro essi non potrebbero soddisfare le loro passioni. Questa intermittente povertà, esponendoli agli opposti, è una causa di morte

⁴⁹⁴ Cfr. Pini M., *Febbre d'azzardo, antropologia di una presunta malattia*, Angeli, Milano, 2012, pag. 55

precoce. Essa, insieme alla profonda inerzia ed all'apatia loro caratteristiche, cagionano quella sudiceria della persona, che è abituale ai ladri, come alle prostitute".⁴⁹⁵

Girolamo Caramanna, discepolo di Lombroso, propone la suddivisione tassonomica precedentemente descritta.

E' importante rilevare che, sia in Caramanna che in Lombroso, così come nella modernissima ricerca all'interno del genoma umano o nel metabolismo di determinate aree cerebrali come propone la *neuroimaging*, il giocatore nascegiocatore piuttosto che diventarlo.

Lombroso e Caramanna, tramite i loro studi, restituiscono una immagine del giocatore d'azzardo come persona deviata e deviante che è geneticamente incapace di venir meno ai propri istinti ludici compulsivi e per questo fatto, da collocarsi nei luoghi della detenzione carceraria, al fine di salvaguardare oltre alla sua salute anche quella pubblica.

Gli psicoanalisti sono stati i primi ad interessarsi alla psicologia del giocatore, proponendo unlegame fra la tensione generata e scaricata attraverso il gioco d'azzardo e la sessualità. Hans Von Hattingberg teorizza che nella struttura personologica del giocatore compulsivo la tensione e la paura prodotte dalla dinamica di gioco fossero state erotizzate e questo provare piacere dalla paura rifletterebbe tendenze masochistiche di origine pregenitale.⁴⁹⁶

Il masochismo, la masturbazione e l'onnipotenza narcisistica saranno i temi chiave attraverso i quali la psicoanalisi tenterà di dare un significato alla perdita di controllo sul gioco. Freud, nel suo lavoro "*Dostoevskij e il Parricidio*" del 1928, analizzando la figura dello scrittore russo e la sua parabola di giocatore compulsivo, formula alcune importanti osservazioni:

- il giocatore nevrotico non gioca per vincere denaro, ma per il gioco in se stesso ("il gioco per il gioco", come scrive autobiograficamente Dostoevskij ne "Il giocatore");
- il giocatore continua a giocare a causa di un senso di colpa che deve essere espiato tramite la perdita. Il giocatore, quindi, non solo non aspirerebbe alla vincita, ma necessiterebbe della sconfitta, la quale assume un carattere autopunitivo;
- il comportamento primario al quale tutte le dipendenze si rifanno è, per Freud, la

⁴⁹⁵ Cfr. Lombroso C., *L'uomo delinquente, in rapporto all'antropologia, alla giurisprudenza ed alle discipline carcerari*, Bocca, Roma, 1878, Parte III Capitolo 3 (consultato online all'url: http://it.wikisource.org/wiki/L%27uomo_delinquente)

⁴⁹⁶Cfr. Rosenthal R.J., "*The Psychodynamics of Pathological Gambling: A Review of the Literature*"; in Galsky T., *The Handbook of Pathological Gambling*, Charles Thomas, Springfield, Illinois, 1984.

masturbazione. Anche Otto Fenichel, nel 1945, sosterrà questa tesi, affermando che: “Come i nevrotici inventano varie specie di oracoli per ottenere da Dio il permesso di masturbarsi e per liberarsi dal senso di colpa (tentativo che di regola fallisce), anche il giocatore cerca di capire se il fato è favorevole al suo giocare (masturbarsi) o se è contrario (castrare)”. Per Freud il senso di colpa origina dalle dinamiche del complesso edipico e in particolare dall’ambivalenza relazionale nei confronti del padre, da un lato idealizzato e dall’altro odiato. Il desiderio di eliminarlo per assumerne il posto davanti alla madre, genera in risposta l’angoscia di castrazione e il senso di colpa. La personalità masochistica, sotto la minaccia della castrazione, cerca allora di sostituirsi alla madre, nel tentativo di recuperare l’amore paterno. Ciò, tuttavia, provoca nuovamente una sorta di autocastrazione e perciò sia l’odio che l’amore per il padre devono essere repressi e questa particolare relazione con le figure parentali viene successivamente internalizzata, con il generarsi di due istanze psichiche: l’una, il Super-Io, prodotto dalla identificazione con il padre; l’altra, l’Io, da quella con la madre come oggetto dell’amore paterno. “Super-Io = Padre = Sadico e Io = Madre o identificazione femminile = Masochista”. L’Io del giocatore compulsivo, allora, da un lato proverebbe soddisfazione nel porsi come sfidante del Fato (identificato con il padre punitivo), ma nello stesso tempo ne otterrebbe un’espiazione punitiva, per aver tentato la Fortuna (la madre). Entrambi i metodi sono insoddisfacenti, poiché rinfocolano il senso di colpa che a turno deve essere alleviato. Si instaura così un circolo vizioso.”⁴⁹⁷

Edmund Bergler, dopo Freud, è l’autore che più enfatizza il ruolo del masochismo nella dinamica psichica del giocatore patologico: nel suo testo “*The Psychology of Gambling*” del 1957 ci presenta inoltre un’ampia trattazione di casi clinici di pazienti da lui stesso trattati con il metodo analitico; secondo Bergler il giocatore nevrotico si sta ribellando contro le figure parentali, che originariamente hanno imposto le regole e le restrizioni al principio di piacere. Il gioco compulsivo sarebbe perciò 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”⁴⁹⁸. 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

⁴⁹⁷ Cfr. Freud S., *Dostoevskij e il Parricidio*, Opere, vol. X, Bollati Boringhieri, Torino, 1978.

⁴⁹⁸ Cfr. Bergler E., *The psychology of gambling International*, Universities Press, New York, 1957.

aggressione e allo stesso momento è ciò che gli consente di continuare a giocare”⁴⁹⁹. Bergler sostiene, inoltre, che la ribellione del giocatore rappresenta solamente un “livello superficiale” della sua nevrosi, laddove a livelli più profondi, presenta ciò che egli definisce un masochismo psichico, una sorta cioè di estrema difesa contro le frustrazioni, che consenta di “produrre piacere dal dispiacere” nel tentativo ultimo di non abbandonare il principio di piacere; “quando la punizione diventa piacere, la punizione è ridotta ad un assurdo”. Nella dinamica di gioco l’avversario (il videopoker, la roulette, i dadi) sono inconsciamente identificati con la madre (o con il padre) rifiutante e da essi non si può che attendere un rifiuto e “l’inconscio desiderio di perdere” assicura questo risultato.

“Consciamente il giocatore è assolutamente convinto che egli dovrà vincere; ma inconsciamente egli crede che la madre o il padre crudele lo faranno perdere”.⁵⁰⁰

Moran distingue cinque varietà cliniche di giocatori patologici, frutto della diversa mescolanza fra fattori costituzionali e pressioni sociali:

- 1) varietà subculturale, nella quale le pressioni sociali sarebbero maggiori dei fattori temperamentali,
- 2) varietà nevrotica, nella quale vi sarebbe un uso strumentale del gioco, in funzione di auto medicamento nei confronti di un problema emozionale;
- 3) varietà impulsiva, che è la categoria più simile a quella del DSM e nella quale la caratteristica di discontrollo degli impulsi è prevalente;
- 4) varietà psicopatica, laddove il gioco d’azzardo è solamente un epifenomeno di una personalità disturbata;
- 5) varietà sintomatica, nella quale il gioco è un sintomo di una malattia mentale (mania, depressione, schizofrenia, ecc.).⁵⁰¹

A partire dal 1980, il Gioco d’Azzardo Patologico (GAP) viene classificato nel DSM-IV-TR, il Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali della Associazione Americana di Psichiatria, tra i disturbi del controllo degli impulsi non classificati altrove, come “un comportamento persistente, ricorrente, e mal adattativo di gioco d’azzardo, che compromette le attività personali, familiari, o lavorative”(Criterio A), e distingue se tale comportamento è attribuibile a un episodio maniacale (Criterio B), precisando inoltre che

⁴⁹⁹ Ibidem.

⁵⁰⁰ Ibidem.

⁵⁰¹ Cfr. Moran E., *Varieties of Pathological Gambling. British Journal of Psychiatry.* 116 (535), 1970, pp. 593-597.

problemi di gioco d'azzardo possono manifestarsi in soggetti con disturbo antisociale di personalità.⁵⁰²

Si configura perciò come una vera e propria malattia quando l'impulso a giocare, ripetitivo e non più controllato, diventa l'interesse primario della propria vita e può essere affiancato da azioni illegali per procurarsi crescenti quantità di denaro.

Nella quarta versione DSM IV TR (rivisitata) dello stesso manuale, la diagnosi di GAP è basata sulla presenza di cinque (o più) dei seguenti indicatori, in assenza di un concomitante episodio maniacale:

1. E' eccessivamente assorbito dal gioco d'azzardo.
2. Ha bisogno di giocare d'azzardo con quantità crescenti di denaro per raggiungere l'eccitazione desiderata.
3. Ha ripetutamente tentato con insuccesso di controllare, ridurre o interrompere il gioco d'azzardo.
4. E' irrequieto o irritabile quando tenta di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo.
5. Gioca d'azzardo per sfuggire a problemi o per alleviare ad un umore disforico (ad esempio sentimenti di impotenza, colpa, ansia, depressione)
6. Dopo aver perso denaro al gioco, spesso torna un altro giorno per giocare ancora ("rincorrendo" le proprie perdite).
7. Mente ai familiari, al terapeuta o ad altri per nascondere l'entità del proprio coinvolgimento nel gioco.
8. Ha commesso azioni illegali per finanziare il gioco d'azzardo.
9. Ha messo a repentaglio o ha perso una relazione significativa, il lavoro o opportunità scolastiche o di carriera per il gioco d'azzardo.
10. Fa affidamento sugli altri per reperire denaro o per alleviare una situazione finanziaria disperata causata dal gioco d'azzardo.⁵⁰³

In base alle numerose evidenze neurobiologiche e cliniche acquisite negli ultimi anni, nella nuova versione del DSM, pubblicata negli Stati Uniti nel 2013 e disponibile in edizione italiana nel 2014, il GAP è stato incluso nella categoria Addiction and Related Disorders.

⁵⁰²Cfr. Dipartimento politiche antidroga- Presidenza del Consiglio dei Ministri del Governo Italiano, *RelazioneAnnuale al Parlamento 2015 sullo stato delle tossicodipendenze in Italia*, pag. 669:
<http://www.politicheantidroga.it/attivita/pubblicazioni/relazioni-al-parlamento/relazione-annuale-2015/presentazione.aspx>

⁵⁰³ Cfr. Iozzi A., Pini M., "Gioco d'Azzardo Patologico: quadro clinico", in Lavanco G. (a cura di), *GAP: il gioco d'azzardo patologico. Orientamenti per la prevenzione e per la cura*, Pacini Editore, Pisa, 2013, pag. 16.

Per la diagnosi sono sufficienti quattro indicatori su nove, essendo stato eliminato il criterio degli atti illegali connessi al gioco.

In tale ottica vengono a essere sottolineati nel GAP le grandi affinità con i disturbi ossessivo-compulsivi, in particolare con i comportamenti d'abuso e le dipendenze. Nell'ottica di un disturbo "della dipendenza" vengono a essere messi in primo piano le similitudini tra lo stato di euforia ed eccitazione del giocatore patologico con quanto prodotto dall'assunzione di droghe; in tale ottica il GAP è in grado di determinare anomale risposte comportamentali reiterate, tolleranza e craving⁵⁰⁴. Nell'International Classification of Diseases ICD-10 (OMS, 2010), il disturbo da GAP, collocato nei Disturbi delle abitudini e degli impulsi, prevede episodi frequenti e ripetuti di gioco d'azzardo e sottolinea la distinzione fra gioco patologico e il ricorso all'azzardo finalizzato alla ricerca di sensazioni o denaro, nei pazienti maniacali e antisociali.⁵⁰⁵

Il sistema ICD 10, usato dall'OMS, definisce il GAP come un gioco d'azzardo persistentemente ripetuto, che continua e spesso aumenta, nonostante le conseguenze negative finanziarie (impoverimento economico), familiari (compromissione delle relazioni familiari) e sociali (compromissione della vita relazionale sociale). I criteri diagnostici per il GAP secondo tale sistema sono i seguenti: a) si verificano due o più episodi di gioco d'azzardo in un periodo di almeno un anno; b) questi episodi non hanno un esito vantaggioso per la persona ma persistono nonostante la sofferenza personale e l'interferenza con il funzionamento dell'individuo nelle attività della vita quotidiana; c) l'individuo descrive una necessità impellente di giocare che è difficile da controllare, e riferisce di essere incapace di smettere di giocare con uno sforzo di volontà; d) l'individuo è spesso alle prese con idee o immagini mentali dell'atto di giocare o delle circostanze che accompagnano l'atto stesso.⁵⁰⁶

Gli psicologi hanno individuato una serie di comportamenti che fungono da campanelli d'allarme per l'identificazione precoce del GAP e che spesso i familiari e le persone vicine non riescono subito a mettere in relazione con la dipendenza da gioco: per quanto riguarda il tempo, il giocatore trascorre maggior tempo fuori casa, ritarda agli appuntamenti, si

⁵⁰⁴ Cfr. Bossini L., Pellegrini F., Borghini E., Fagiolini A., *Gioco d'Azzardo Patologico: diagnosi differenziale e comorbilità psichiatrica*, in Lavanco G. (a cura di), *GAP: il gioco d'azzardo patologico. Orientamenti per la prevenzione e per la cura*, Pacini Editore, Pisa, 2013, pag. 38.

⁵⁰⁵ Cfr. Iozzi A., Pini M., in Lavanco G. (a cura di), opera citata, pag. 16.

⁵⁰⁶ Cfr. Bossini L., Pellegrini F., Borghini E., Fagiolini A., *ivi*, pag. 38.

dimentica impegni importanti, è spesso in ritardo al lavoro o a scuola, si assenta per lunghi periodi di tempo senza spiegazioni, oppure, in relazione al fattore denaro, ha sempre bisogno di soldi, nasconde gli estratti conto, sottrae oggetti di valore e denaro, richiede spesso denaro in prestito e tende a contrarre più debiti, esponendosi, in questo modo, a condotte devianti. Per quanto attiene la personalità, infine, modifica le abitudini alimentari e sessuali, presenta problemi di sonno, presenta sbalzi di umore e/o improvvisi scatti di ira, appare ansioso, depresso, irritabile, alessitimia, cioè difficoltà nell'identificare i propri sentimenti, tende a minimizzare o a mentire sul gioco e sui soldi persi, pensa e parla spesso del gioco presentando anche distorsioni cognitive e fantasie di supervincita, non si prende cura di se stesso, trascura gli affetti familiari e i figli e mostra, in sostanza, una tendenza al ritiro sociale.⁵⁰⁷

Diversi sono gli strumenti attualmente disponibili per la valutazione della dipendenza da gioco d'azzardo che rispondono a diverse qualità psicometriche (attendibilità, validità e accuratezza della classificazione). Per molti autori, tuttavia, i criteri del DSM precedentemente elencati, rimangono lo strumento diagnostico principale all'atto della presa in carico del giocatore sia per comprendere gli elementi critici della patologia sia eventualmente per avere elementi certi utilizzabili in una certificazione diagnostica a scopo legale. I principali strumenti validi per una valutazione iniziale del GAP o per confermare un'ipotesi diagnostica emersa dai criteri del DSM sono i seguenti:

1. South Oaks Gambling Screen: SOGS per adulti e SOGS-RA per adolescenti;
2. le 20 domande dei Giocatori Anonimi;
3. Fisher DSM-IV Screen;
4. Sydney and Laval Universities Gambling SLUGS;
5. Early Interventions Gambling Health Test (EIGHT);
6. Addiction Severity Index for Pathological Gamblers (ASI-PG);
7. LIE/BET Questionnaire.⁵⁰⁸
8. CPGI (Canadian Problem Gambling Index).⁵⁰⁹

⁵⁰⁷ Cfr. Iozzi A., Mannari P., *“I campanelli d'allarme per l'identificazione precoce del Gioco d'Azzardo Patologico”*, ivi, pag. 28.

⁵⁰⁸ Cfr. Cocci V., Guidi A., *“Strumenti di screening e di valutazione per il Gioco d'Azzardo Patologico”*, ivi, pp. 29-30.

⁵⁰⁹ Cfr. Molinaro S., Chiellini P. (a cura di), *Indipendenza: 121 risposte sulla dipendenza in Italia*, Tangram Edizioni Scientifiche, Trento, 2013, pag. 96

Il questionario SOGS è il più noto e il più diffuso tra gli strumenti di rilevazione del gioco patologico: è uno strumento di autovalutazione che consiste in 20 domande e permette di evidenziare velocemente l'eventuale presenza di problemi di gioco e di conoscere alcuni aspetti del comportamento del giocatore: il tipo di gioco preferito e la frequenza con cui il soggetto vi si dedica; i segni tipici del gioco problematico (la rincorsa delle perdite, le menzogne circa le attività di gioco, la perdita di controllo, ecc.); il rapporto del giocatore con i familiari rispetto al gioco e al denaro; le conseguenze del gioco; la ricerca dei soldi per giocare.

Un punteggio di 5 o più è significativo per la presenza di GAP. Il SOGS è tanto affidabile quanto valido anche se molti studi hanno evidenziato che questo strumento tende a sovrastimare il numero dei giocatori eccessivi ("falsi positivi"). I risultati del test sono correlati alla diagnosi di GAP effettuata utilizzando i criteri del DSM-IV. Il SOGS è anche lo strumento più utilizzato in ambito di ricerca. La versione per adolescenti dello strumento, SOGS-RA, è il test maggiormente utilizzato in ambito internazionale per la valutazione del gioco d'azzardo su campioni di adolescenti. Esiste una versione adattata al contesto italiano e lo schema temporale di riferimento per le risposte sono "gli ultimi 12 mesi" e, rispetto al SOGS, sono stati modificati sia il linguaggio degli item che le opzioni di risposta. Ad esempio, viene assegnato solo 1 punto a ogni fonte di finanziamento invece dei possibili 9 che compaiono nel SOGS. Il SOGS-RA permette di classificare il soggetto in tre categorie: nongiocatore (punteggio da 0 a 1), giocatore a rischio (punteggio di 2 o 3), giocatore problematico (punteggio > 4).

L'Associazione dei Giocatori Anonimi propone, invece, un questionario di 20 domande (GA-20) al fine di identificare i soggetti con un problema di gioco d'azzardo. Non è un inventario psicometrico tradizionale ma è tra gli strumenti di misurazione più diffusi. Le domande, a cui si risponde in maniera affermativa o negativa, ruotano attorno agli atteggiamenti e alle esperienze relative al gioco e al denaro. Rispondere affermativamente a sette o più domande indica una relazione problematica con il gioco. Il GA-20 è uno strumento che viene spesso utilizzato nei colloqui motivazionali. Il Fisher DSM-IV Screen è utilizzato in molte ricerche epidemiologiche, è una check-list basata sui dieci criteri diagnostici del DSM-IV; il Sydney and Laval Universities Gambling Screen- SLUGS è uno strumento di autovalutazione ideato da Blaszczynski nel 2004 che ha la particolarità di

valutare la dipendenza da gioco non tanto a partire dagli effetti negativi quanto dalla misurazione della perdita del controllo sul comportamento stesso in termini percentuali. Due sono i parametri chiave per misurare la perdita di controllo: il denaro speso e il tempo impiegato. Il riferimento temporale per le risposte del giocatore sono “gli ultimi sei mesi”.

Il test Interventions Gambling Health Test (EIGHT), di rapida somministrazione, è formato da 8 item che indagano il grado di coinvolgimento nel gioco d’azzardo ed è identificativo della problematicità con il gioco ma non è un test diagnostico in senso stretto in quanto può produrre “falsi positivi”, e, pertanto, i punteggi EIGHT si correlano con quelli SOGS.

L’Addiction Severity Index for Pathological Gamblers (ASI-PG) viene utilizzato, invece, come metodo di valutazione per i soggetti con uso di sostanze, è stato modificato per adattarlo ai parametri del gioco d’azzardo compulsivo (ASI-PG) da Lesieur e Blume nel 1992 in modo da creare l’“indice di gravità del gioco d’azzardo”. Il LIE/BET Questionnaire è un breve questionario composto soltanto da due item utilizzabile da operatori sanitari non specificamente formati sul GAP per un veloce screening e per orientare una scelta diagnostica e operativa. Secondo gli autori del test, non tutti i criteri diagnostici elaborati dal DSM-IV hanno la stessa valenza predittiva, ossia non tutti hanno la stessa frequenza.

Il test è facilmente maneggevole e consente di individuare la presenza o meno di una situazione di rischio rispetto alla possibilità di sviluppare un problema con il gioco d’azzardo. Occorre, dunque, sottolineare che non si tratta di uno strumento diagnostico in senso stretto perché non permette di distinguere tra gioco problematico e gioco patologico.⁵¹⁰ Il questionario CPGI (Canadian Problem Gambling Index), infine, è lo strumento utilizzato dalla ricerca IPSAD 2013-2014 precedentemente menzionato, ed è un test costituito da nove domande relative a: senso di colpa nel giocare, perdita di controllo delle proprie azioni, cercare di recuperare il denaro perso, il proprio stato di salute e problemi finanziari. Il CPGI permette di classificare i giocatori secondo livelli di problematicità e ha un range di punteggio, compreso tra 0 e 27: un valore inferiore a 1 caratterizza il giocatore sociale; un intervallo da 1 a 2 identifica un primo livello di rischio, da 3 a 7 rischio moderato e un punteggio superiore indica una situazione problematica.⁵¹¹

Al di là della varietà degli strumenti diagnostici utilizzati per identificarlo e di misurarne l’identità, ciò che accomuna gli oggetti di misurazione dei differenti item è quello che

⁵¹⁰ Cfr. Cocci V., Guidi A, opera citata, pp. 28-31.

⁵¹¹ Cfr. Molinaro S., Chiellini P. (a cura di), opera citata, pag. 96.

possiamo definire l'aspetto cruciale del GAP, e cioè la condizione di pressoché totale dipendenza del giocatore. Sono proprio gli aspetti della volontà, della libertà di scelta e di autodeterminazione che sembrano difettare al giocatore patologico: in tal senso il giocatore patologico conosce la perdita della capacità di esercitare controllo sulle sue attività, da quelle più quotidiane a quelle maggiormente rilevanti, compromettendo, oltre che la propria situazione economica, le relazioni sociali, affettive e professionali: il gioco compulsivo costringe la persona entro le sue spirali diminuendo o addirittura annientando il significato e il valore di ogni altra dimensione, relazione o attività.⁵¹² La nuova versione del DSM riconosce, quindi, la natura di "dipendenza senza sostanze" del GAP, al pari delle cosiddette nuove dipendenze (Internet Addiction, Shopping Addiction, Sex Addiction, Work Addiction, etc.), ovvero comportamenti che pur producendo le stesse conseguenze delle cosiddette tossicodipendenze (l'escalation, la tolleranza, l'astinenza, l'evoluzione progressiva del quadro etc.), si costruiscono e si autoalimentano in assenza di qualsiasi sostanza, cioè non trovano un "oggetto esterno chimico" in grado di modificare e ristrutturare le relazioni e la "chimica" del soggetto. Non ci si può quindi appellare alla presenza di una sostanza esterna, "diabolica", all'influenza di sostanze psicotrope, fattori che invece tanta parte hanno avuto nell'esperienza e nella mitologia tossicomana.⁵¹³

L'analisi del fenomeno Gioco d'Azzardo Patologico induce a una lettura e a una reinterpretazione del concetto di *dipendenza* che negli ultimi anni è stato investito da molteplici trasformazioni semantiche, di senso e significato. Il fenomeno della dipendenza, inteso come "azione organizzata che influisce sul comportamento del soggetto e che persiste nel tempo"⁵¹⁴ è sia individuale che sociale, cioè è presente sia nella vita e nello sviluppo del soggetto, sia nella realtà sociale. Secondo la definizione dell'OMS, la dipendenza è uno stato di disagio prodotto dall'acuta sottrazione di una sostanza chimica a un individuo cronicamente esposto a essa, condizione che può essere alleviata riprendendo l'introduzione della stessa sostanza d'abuso psicotropa o di un'altra provvista di azioni farmacologiche

⁵¹² Cfr. Vezzadini S., *Giocatori, vittime e gioco d'azzardo*, in Cipolla C. (a cura di), opera citata, pag. 103.

⁵¹³ Cfr. Lavanco G., *"Le dipendenze socialmente incentivate"*, in Associazione Onlus "Centro Sociale Papa Giovanni XXIII" (a cura di), *Ma a che gioco giochiamo? Il gioco d'azzardo da problema sociale e di dipendenza, a interessi economici, politici e criminali*, A Mente Libera Edizioni, Reggio Emilia, 2011, pag. 238.

⁵¹⁴ Ivi, pag. 232.

simili.⁵¹⁵ Gli elementi fondamentali della dipendenza, sia che si tratti di tossicodipendenza o di dipendenza comportamentale, sono:

- impossibilità di resistere all'impulso di mettere in atto il comportamento (compulsività);
- sensazione crescente di tensione che precede immediatamente l'inizio del comportamento (craving);
- piacere o sollievo durante la messa in atto del comportamento;
- percezione di perdita del controllo;
- persistenza del comportamento nonostante la sua associazione con conseguenze negative.⁵¹⁶

Attualmente il termine dipendenza tende sempre più a essere sostituito da quello inglese *addiction*: un concetto impiegato ormai per identificare anche quei comportamenti che non necessariamente vedono l'impiego di una sostanza, potendo invece essere riferiti a dimensioni della quotidianità più subdole e difficili da riconoscere e da isolare, come quella del lavoro, il consumo di beni e i rapporti interpersonali⁵¹⁷.

Lavanco, richiamando Giddens, ritiene che la diffusione delle dipendenze nella nostra società dalle forme estremamente variegata, sia il risultato di un "ordine post-tradizionale" in cui, essendo stato eroso il senso di continuità temporale e di un sentire comune costruito attorno a valori condivisi e norme riconosciute, in cui i soggetti sarebbero costretti a negoziare le loro scelte e il loro stile di vita.⁵¹⁸

L'analisi dei comportamenti sociali e individuali non può prescindere dal riconoscimento dei molteplici bisogni emergenti e dei numerosissimi stimoli e ingiunzioni al godimento, attorno ai quali si vanno costruendo (o sgretolando) le identità individuali e quelle collettive in riferimento a un determinato contesto⁵¹⁹. A partire da queste premesse, "(...) l'analisi diventa non solo più complessa ma non può che considerare le contraddizioni esistenti nei modelli culturali e nelle perversioni del modello economico che da una parte richiede nuovi

⁵¹⁵ Ivi, pp. 232-233.

⁵¹⁶ Ivi, pag. 233.

⁵¹⁷ Ivi, pag. 231.

⁵¹⁸ Ivi, pag. 230.

⁵¹⁹ Cfr. Vezzadini S., *Giocatori, vittime e gioco d'azzardo* , in Cipolla C. (a cura di), opera citata, pag. 101.

e sempre più consumatori, dall'altra stigmatizza i comportamenti di dipendenza e di non autonomia dell'individuo⁵²⁰”.

Si tratta, in sostanza anche se definita con altri termini, della contraddizione sistemica che caratterizza il gioco d'azzardo “legale” in Italia, di cui si è parlato in precedenza: lo Stato italiano, utilizzando il conio “gioco legale e responsabile”, da una parte, invita all'agire responsabile e previdente e, dall'altra, invita i cittadini-consumatori al gioco smisurato, all'iper-godimento, attraverso una capillare diffusione quantitativa e qualitativa delle forme di gioco e abili tecniche di marketing per accedere a pieno titolo all'interno di quella che è definibile *un'economia psicologica del godimento ad ogni costo*.⁵²¹

Lavanco parla, in questo senso, di “dipendenze sociali” che “(...)... hanno anche a che fare con comportamenti, abitudini, usi del tutto legittimi e socialmente incentivati. (...) Sociali proprio perché non si collocano nella dimensione della trasgressione, del vietato, del disapprovato e nemmeno nell'uso di sostanze seppur legali: ma al contrario nascono e si costruiscono nell'interno della quotidianità di ognuno di noi perdendo dunque la dimensione di limite (...) tra ciò che è lecito e ciò che è illecito, tra ciò che fa bene e ciò che fa male”.⁵²²

Sono sociali forse perché non sembrano interessare solo la fascia giovanile, considerata nelle interpretazioni prevalenti “il luogo principale se non unico del rischio di dipendenza”, e, inoltre, perché nella ricostruzione dei percorsi dei giocatori patologici appare sempre più difficile identificare elementi visibili di emarginazione e di rischio sociale, quali segnali premonitori o indicatori di disagio.

Parlare di “dipendenze sociali” acquisisce, infine, un significato ulteriore in quanto esse riguardano sempre più tutta la popolazione nell'insieme, e ciò sia per quanto riguarda gli attori del gioco, che provengono trasversalmente dai più variegati contesti socio-culturali, senza univoche o definitive distinzioni sociali, di reddito, di status, sia con riguardo alle ricadute, in termini di conseguenze negative e costi, del gioco.⁵²³

⁵²⁰Cfr. Lavanco G., “*Le dipendenze socialmente incentivate*”, in Associazione Onlus “Centro Sociale Papa Giovanni XXIII” (a cura di), opera citata, pag. 232.

⁵²¹ L'economia psicologica del godimento ad ogni costo diventa il principio cardine della costruzione stessa del soggetto post-moderno: cfr. Chicchi F., *Economia del godimento. Patologie e Dipendenze nel contemporaneo*, articolo pubblicato sul sito web <http://www.jonasonlus.it/pdf/articoli/dipendenze.pdf>, pag. 3.

⁵²² Ivi, pp. 238-239.

⁵²³ Pur essendoci, come rileva la ricerca IPSAD 2013-2014 del CNR di Pisa, un “nocciolo duro” di giocatori patologici omogeneo al suo interno in relazione a determinate caratteristiche socio-economiche: il giocatore patologico è prevalentemente maschio, con un basso titolo di studio, prevalentemente disoccupati, e con fasce basse di reddito. Cfr. Molinaro S., *L'Italia che gioca: fra normalità e patologia. La nuova ricerca IPSAD 2013-2014*, CNR di Pisa, 2013, pp. 98-102.

L'aspetto più intrigante e anche inquietante, secondo Lavanco, è che “(...)... la possibilità di dipendenza sembra sempre più diventare non solo un qualcosa di trasversale a generazioni, a riti e miti, a bisogni diversi, ma anche una condizione di rischio sociale aperta ad ognuno di noi”.⁵²⁴

Queste nuove forme di dipendenza sociale rimettono poi in discussione anche molti degli elementi cardine legati alla prevenzione e alla riabilitazione, in quanto, osserva Lavanco, molte delle analisi relative alla cura sono ancora condizionate e legate a un modello di lettura costruito intorno allo stereotipo del tossicodipendente da eroina: tale stereotipo non solo non ha favorito una comprensione dei diversi percorsi individuali degli stessi tossicomani ma ha anche contribuito a centrare tutta l'attenzione, la problematicità e la negatività estensivamente sulle droghe illegali distogliendo non solo lo sguardo da altri rischi di dipendenza ma anche inibendo la possibilità di comprendere quanto le diverse forme di dipendenza possano avere di diverso tra loro e quanto di specifico possano presentare.⁵²⁵

Sdoganate dall'area della devianza e della trasgressione, le forme di dipendenza sociale rivelano tuttavia il loro aspetto a-sociale nelle conseguenze e nei costi dovuti alla progressiva chiusura individuale, alla ripetizione coatta dei comportamenti di addiction, alle conseguenze sui piani familiare e lavorativo e alla perdita di capitale sociale e di senso e investimento nella comunità. Le dipendenze, comprese quelle “sociali”, afferma Lavanco richiamando Steiner, diventano “rifugi della mente, ovvero i luoghi mentali dove ritirarsi quando si desidera sfuggire ad una realtà insostenibile perché angosciosa”.⁵²⁶

E' dalla materia viva dei racconti, frutto dell'osservazione diretta e quotidiana degli esperti a capo dei servizi, sia di welfare pubblico che di privato-sociale, che si occupano della cura e della riabilitazione, come, ad esempio, il progetto “Orthos” di Siena, Agita di Campofornido di Udine, o dell'Associazione Onlus “Centro Sociale Papa Giovanni XXIII” di Reggio Emilia⁵²⁷, che emerge il ritratto del giocatore d'azzardo patologico.

Riccardo Zerbetto, psichiatra e direttore scientifico di “Orthos”, spiega che le caratteristiche prevalenti del giocatore patologico sono l'impulsività, l'alessitimia, cioè un elevato grado di

⁵²⁴ Cfr. Lavanco G., “*Le dipendenze socialmente incentivate*”, in Associazione Onlus “Centro Sociale Papa Giovanni XXIII” (a cura di), opera citata, pag. 239.

⁵²⁵ Ivi, pp. 239-240.

⁵²⁶ Ivi, pag. 240.

⁵²⁷ Allo stato dell'arte sulle risposte al GAP, sui servizi di Welfare mix operanti sul territorio nazionale, sarà dato ampio spazio all'interno del capitolo successivo.

disregolazione affettiva caratterizzato da forti difficoltà nell'identificare e comunicare le proprie emozioni, e la dissociazione, intesa nel senso di sistema o unità mentale non integrata alla coscienza, di alterazione della coscienza che comporta una disconnessione del Sé dalla realtà esterna.⁵²⁸ Il giocatore vive un profondo senso di fallimento esistenziale, non si sente realizzato umanamente e, spesso, neppure professionalmente dal momento che mette a repentaglio anche conquiste positive sul versante professionale. Secondo Zerbetto, è importante, quindi, aiutare il paziente a contattare il nucleo tragico nel quale la sua esistenza rischia di restare intrappolata (spesso attraverso una intensificazione del pathos collegato a questa presa di coscienza), dato che, spesso, il giocatore evita di “mettersi in gioco” a livello esistenziale cercando un aiuto e rischia quindi di chiudersi sempre di più nel dramma del suo isolamento e fallimento esistenziale. La fuga da se stesso e dalla propria ombra viene richiamata da Simkin: “L'empasse è contrassegnata dall'atteggiamento fobico cioè dalla fuga. Abbiamo paura, ed evitiamo la sofferenza, specialmente la sofferenza della frustrazione (...) Pur di non sopportare i dolori della crescita, preferiamo restare degli immaturi, preferiamo continuare a manipolare il mondo”⁵²⁹.

Il profilo del giocatore patologico tracciato, invece, dagli studi sperimentali condotti nel corso di attività clinica nel centro di Campofornido diretto dallo psicologo e psicoterapeuta Rolando De Luca, vede un individuo che prova avversione per le esperienze ripetitive di ogni tipo dalle quali fugge attraverso comportamenti disinibiti: si tratta, infatti, di un soggetto che controlla poco i propri impulsi e con una scarsa capacità di valutare le conseguenze e gli effetti delle proprie azioni. Giocare è indispensabile perché astenersi dal farlo genera ansia e irritabilità tali da non potere essere gestite. Il gioco colma un grande vuoto e fa da stimolante a persone in realtà poco vitali, che non accettano le normali frustrazioni della vita. Il fattore della depressione è sempre presente ma non si è ancora stabilito se sia un fattore scatenante della dipendenza o la sua naturale conseguenza, considerando le ingenti perdite economiche e i gravi problemi lavorativi e familiari ad essa connessi.⁵³⁰

⁵²⁸ Cfr. Zerbetto R., “Progetto “Orthos” come comunità terapeutica breve per giocatori d'azzardo”, in Associazione Onlus “Centro Sociale Papa Giovanni XXIII” (a cura di), opera citata, pp. 268-269.

⁵²⁹ Cfr. Zerbetto R., “Gioco d'azzardo e crisi esistenziale”, articolo presente nel magazine a stampa *Gioconews*, anno VII, numero 6, giugno 2015, GN Media srl, Roma, Terni, pag. 80.

⁵³⁰ Cfr. Zavattiero C., opera citata, pp. 122-123.

Anche Guerreschi ritrova gli stessi fattori di depressione, impulsività, alla ricerca di sensazioni forti e adrenaliniche, competitività, irrequietezza e facilità ad annoiarsi. Chi è ossessionato dal gioco ha un rapporto distorto e ambivalente con il denaro, percepito come la causa ma anche la soluzione di qualsiasi problema.⁵³¹

Guerreschi osserva, in questo senso, che, a parità di diverse motivazioni primarie al gioco, coloro che sviluppano problemi di dipendenza, sarebbero coloro i quali giocano in solitudine. Esistono due sottocategorie all'interno del GAP: i giocatori per fuga e quelli d'azione che incarnano due modalità di attivazione della patologia completamente differenti e sui quali non si può intervenire allo stesso modo. È interessante sottolineare le diverse modalità di gioco d'azzardo nei due sessi: l'uomo è tendenzialmente un giocatore d'azione, gioca per sentirsi "vivo, in azione", alla ricerca dell'eccitazione, del piacere o di guadagni facili e veloci, mentre la donna, prevalentemente giocatrice per fuga, tende invece a utilizzare la condotta di gioco, buttandosi sui Gratta e vinci, Bingo e slot, come una via di fuga da situazioni dolorose (delusioni affettive, relazioni conflittuali etc), frustrazioni quotidiane o relazioni insoddisfacenti, per interrompere la monotonia quotidiana oppure la solitudine.⁵³²

La deriva verso la dipendenza patologica può manifestarsi con tempi e modalità variabili in relazione alle differenze individuali, alla tipologia di giochi praticati e ai fattori di vulnerabilità (biologica, psicologica, sociale e ambientale). Custer, nel 1984, ha introdotto un modello sequenziale che consente di inquadrare l'evoluzione del gioco patologico in 6 fasi successive, di cui 3 relative al progressivo aggravamento e 3 relative alla guarigione a cui Rosenthal ha aggiunto una quarta fase (nel percorso "discendente"), definita di resa.⁵³³

Ciascuno step, perché venga attivato e si arrivi al successivo, richiede un tempo variabile fra i tre e i cinque anni.⁵³⁴ La sequenza evolutiva di Custer aggiunge una specificità importante rispetto ad altri approcci poiché tiene conto degli aspetti dinamici di GAP, visto come processo e non più come fenomeno statico, rivelandosi pertanto uno strumento interpretativo di grande utilità.

La prima fase è quella della vincita, in cui il gioco è ancora occasionale o controllato (divertimento, socializzazione), le vincite sono attribuite alla propria abilità o fortuna e il

⁵³¹ Ivi, pag. 117.

⁵³² Ivi, pp. 119-120.

⁵³³ Cfr. Iozzi A., Pini M., "Gioco d'Azzardo Patologico: quadro clinico", in Lavanco G. (a cura di), *GAP: il Gioco d'Azzardo Patologico. Orientamenti per la prevenzione e la cura*, Pacini Editore, Pisa, 2013, pag. 17.

⁵³⁴ Cfr. Zavattiero C., opera citata, pag. 117.

giocatore ha la convinzione di poter fare una grossa vincita o di poter diventare un giocatore professionista. Con la maturazione della prima fase aumenta il tempo dedicato al gioco che può condurre alla seconda, che è quella della perdita, in cui le occasioni di fortuna cominciano a scemare, si ingrossano le perdite finanziarie e, quindi, si innesca il circolo vizioso della perenne rincorsa al denaro (si perde sempre di più e si rincorre le perdite giocando di più), si creano i danni psicologici (perdita dell'autostima), professionali e relazionali.

La terza fase è quella della disperazione in cui ci si è giocati ormai tutto, vi è impossibilità di usufruire di nuovi prestiti, si può verificare il coinvolgimento in attività illegali (truffe, usura e appropriazione indebita), le relazioni familiari e sociali e lo stato personale di salute psicologica sono irreversibilmente compromessi.

La fase della resa è il cosiddetto "fondo del baratro", in cui si assiste all'ulteriore aggravamento delle condizioni cliniche, alla perdita della speranza, alla depressione e al rischio di suicidio. A questo punto, spiegano Custer e Rosenthal, si può rimanere imprigionati nel fondo oppure iniziare un lento, ma progressivo percorso di risalita che inizia con la fase critica, in cui il soggetto prende coscienza e consapevolezza, desidera intraprendere il cambiamento e delinea i primi obiettivi da raggiungere: è il momento in cui parte la richiesta di aiuto alla famiglia, agli amici, e alle associazioni di cura e si predispongono anche dei programmi di risanamento finanziario.

Alla fase critica succede quella della ricostruzione, in cui riemerge, pur in maniera faticosa, la progettualità, avvengono significativi cambiamenti nello stile di vita, nell'autostima e nei comportamenti e nei toni dell'umore (minore impulsività e maggiore serenità); il superamento, infine, della fase di ricostruzione porta a quella di crescita, in cui diminuiscono i pensieri intrusivi e le preoccupazioni legate al gioco, aumentano l'attitudine introspettiva, la comprensione e affetto verso gli altri.⁵³⁵

Non vi sono dati statistici completi ed esaurienti sulle persone che soffrono di questo disturbo, anche perché il confine tra il comportamento fisiologico, che viene cioè considerato come attività ricreativa e piacevole ed accettata socialmente e quello francamente patologico, non è sempre ben delineato e passa attraverso uno stato intermedio, il cosiddetto gioco d'azzardo problematico, caratterizzato da un aumento del tempo e delle

⁵³⁵Cfr. Iozzi A., Pini M., "Gioco d'Azzardo Patologico: quadro clinico", in Lavanco G. (a cura di), opera citata, pag. 18.

spese dedicati al gioco con vincite in denaro, con comportamento a rischio per la salute e necessità di diagnosi precoce e intervento. La dimensione del fenomeno in Italia è difficilmente stimabile in quanto, come anzidetto, ad oggi, non esistono studi accreditati, esaustivi e validamente rappresentativi del fenomeno.

La pluricitata ricerca nazionale coordinata nel 2011 dal CONaGGA (Coordinamento Nazionale Gruppi per i Giocatori d’Azzardo) in collaborazione con il CNCA (Coordinamento Nazionale Comunità di Accoglienza) rileva che vi sono più di 800.000 giocatori patologici e circa 2.000.000 a rischio dipendenza che comprendono anche l’11% dei giovani⁵³⁶. I giocatori patologici dichiarano di giocare in media a sei tipologie diverse di giochi contemporaneamente, oltre tre volte alla settimana, per più di tre ore, alla settimana e di spendere ogni mese dai 600 euro in su, con i due terzi di costoro che arrivano a spendere oltre 1.200 euro al mese.⁵³⁷ Analizzando la tipologia di gioco che sembra maggiormente incidere sul GAP rispetto ad altri, la ricerca CONaGGA mette in evidenza che, mentre i Gratta e vinci risultano il gioco più utilizzato (22%) dall’intero campione studiato, il 45% dei giocatori patologici uomini gioca alle slot machine, seguite dalle scommesse in agenzia (20%) e nelle giocatrici patologiche donne non emerge un gioco particolare⁵³⁸: la maggiore induzione al GAP da parte delle slot machine è confermata anche dai dati emersi dall’esperienza pluriennale di cura dell’Associazione Onlus “Centro Sociale Papa Giovanni XIII” di Reggio Emilia, secondo cui per il 60,8% dei soggetti in trattamento la slot è il gioco più praticato.⁵³⁹

Il dato, ormai consolidato dalle evidenze scientifiche, è che si tratta di soggetti particolarmente vulnerabili che per una serie di fattori, individuali (di tipo neuro psichico), familiari ed ambientali, se esposti allo stimolo del gioco e/o a pubblicità incentivanti il gioco, possono sviluppare una vera e propria patologia.⁵⁴⁰

⁵³⁶ Cfr. Iori M., “*Le abitudini di gioco degli italiani. Risultati della ricerca nazionale 2011 – CoNaGGA CNCA*”, in Associazione Onlus “Centro Sociale Papa Giovanni XXIII” (a cura di), *Ma a che gioco giochiamo? Il gioco d’azzardo da problema sociale e di dipendenza, a interessi economici, politici e criminali*, A Mente Libera Edizioni, Reggio Emilia, 2011, pag. 230.

⁵³⁷ Ivi, pp. 222; 227-228.

⁵³⁸ Ibidem.

⁵³⁹ Cfr. Iori M., “*Dodicianni di esperienza di trattamento sul gioco d’azzardo. I risultati e le riflessioni dell’Associazione Onlus “Centro Sociale Papa Giovanni XIII” di Reggio Emilia*”, in Associazione Onlus “Centro Sociale Papa Giovanni XXIII” (a cura di), opera citata, pag. 278.

⁵⁴⁰ Cfr. Dipartimento politiche antidroga- Presidenza del Consiglio dei Ministri del Governo Italiano, *Relazione Annuale al Parlamento 2015 sullo stato delle tossicodipendenze in Italia*, pp. 669-670:

<http://www.politicheantidroga.it/attivita/pubblicazioni/relazioni-al-parlamento/relazione-annuale-2015/presentazione.aspx>

Non esiste una persona-tipo predestinata al gioco e alla dipendenza: i giocatori patologici sono soggetti diversi, con differenti condizioni occupazionali e con un diverso livello culturale e socio-economico, data anche, come si è detto, la natura dell'attuale offerta di gioco, sempre più diffusa e onnipresente, "caratterizzato più dal bombardamento degli impulsi che dalla recita di un tradizionale copione"⁵⁴¹ che sta inglobando categorie come gli anziani e i minori, in passato scarsi consumatori di gioco d'azzardo.⁵⁴²

La ricerca IPSAD 2013-2014 del CNR individua, tuttavia, uno "zoccolo duro" di giocatori patologici tra i maschi con basso titolo di studio, di cui il 50% sono disoccupati e appartengono alle fasce di reddito più basse: circa l'11% di coloro che dichiarano da zero a 15 mila euro contro il 4% circa di coloro che hanno un reddito superiore a 15.000 euro annue.⁵⁴³

Le evidenze rilevate dall'esperienza delle principali strutture di cura e di riabilitazione in Italia come l'Associazione Onlus "Centro Sociale Papa Giovanni XIII" di Reggio Emilia e il Centro di Rolando De Luca di Campofornido, vedono un giocatore patologico prevalentemente maschio, coniugato, nella fascia di età da 40 a 50 anni, occupato (profili occupazionali medio-bassi ma quasi totale assenza di disoccupati) e livello di istruzione medio-basso.⁵⁴⁴

⁵⁴¹ Cfr. Fiasco M., intervista presente all'interno del cine-documentario "Zeroper rimettersi in gioco", del regista Francesco Russo, Indimage Film, Italia, 2013.

⁵⁴² Ibidem.

⁵⁴³ Cfr. Molinaro S., *L'Italia che gioca: fra normalità e patologia. La nuova ricerca IPSAD 2013-2014*, CNR di Pisa, 2013, pp. 98-102.

⁵⁴⁴ Cfr. Iori M., "Dodicianni di esperienza di trattamento sul gioco d'azzardo. I risultati e le riflessioni dell'Associazione Onlus "Centro Sociale Papa Giovanni XIII" di Reggio Emilia", in Associazione Onlus "Centro Sociale Papa Giovanni XXIII" (a cura di), opera citata, pag. 277; Zavattiero C., opera citata, pp. 123-124.

V La ricerca di sfondo

V.1 Lo spirito della ricerca

*“Lei sa, egregio governo, quanto
si impegna al Monte di Pietà
e quanto renda il gioco d’azzardo,
la differenza tra i nuovi nati e i morti,
l’andamento del commercio, del turismo,
dell’inflazione, della disoccupazione.
Tuttavia vorrei farle una domanda:
le persone che si nascondono dietro le cifre
e che hanno occhi, bocca e orecchi
ognuna con il suo io e una storia,
quante persone Lei ha mai incontrato?
Sa cosa mangiano (e più’ spesso cosa non mangiano)?”*
Matilde Serao

Il progetto di ricerca realizzato riguarda l’analisi dei rapporti che si sono venuti ad instaurare tra le nuove esperienze di vulnerabilità sociale e il fenomeno del gioco d’azzardo “legale”.

Più in particolare, si vuole indagare la propensione, legata ad uno stato soggettivo caratterizzato da disagio socio-economico, alla frequentazione delle sale da gioco ed alla spesa in gioco d’azzardo “legale”, nel contesto territoriale dell’Emilia Romagna, considerando che esistono fattori crescenti di spinta al *gambling* legati a dinamiche di disagio (economico e socio-relazionale) dei soggetti più esposti agli effetti della crisi economica.

La fondamentale pista interpretativa e di ricerca nasce da quello che è il filo comune, il *trait d’union*, che attraversa l’analisi dei contributi teorici offerti dagli Autori riconducibili all’approccio della “società del rischio”, “arricchiti” con le prospettive teoriche e interpretative attorno alla teoria della “*governamentalità*” di Michel Foucault, è la condizione propria del soggetto nell’era attuale, tardo-moderna, neoliberale e neoliberista: un soggetto *par default* che deve essere “imprenditore di sé stesso”, che deve gestire in forma autonoma e individualizzata, ma responsabile, il rischio senza potere fare più affidamento alla rete di protezioni collettive che caratterizzavano la “società salariale”.

Alla privatizzazione della gestione dell'incertezza corrisponde la forza del mercato che riempie lo spazio lasciato libero dai sistemi collettivi di protezione, e laddove esiste un problema, un'esigenza, allora nasce un nuovo business e pare proprio, secondo la celebre tesi di Rosa Luxemburg, secondo la quale il capitalismo non può sopravvivere senza economie non capitalistiche e terre vergini da sfruttare: tale vuoto è occupato dal ricorso al gioco d'azzardo "legale" che diventa occasione, oltre che di svago, di speranza del miglioramento delle proprie condizioni di vita dovuto non al lavoro, alle proprie capacità di *self-reliance*, ma alle virtù benefiche della sorte, nel momento in cui altre possibilità sembrano precluse.

Con la riduzione dei sistemi di sicurezza sociale e il sorgere di forme neoliberali di governo, si afferma l'idea che l'individuo deve essere capace di costruire e di controllare autonomamente la sua vita, mostrando una disponibilità esplicita al rischio e allo stesso tempo portando avanti una gestione previdente del rischio. Alla "ritirata dello Stato" corrispondono l'appello all'auto-responsabilità, alla cura di se stessi e all'acquisizione di competenze di auto-regolazione da parte dei soggetti individuali e collettivi: l'idea preponderante è che i cittadini diventano consumatori ed imprenditori di se stessi, che sono tenuti a fare delle scelte e a rispondere pienamente delle conseguenze di questo scelte ⁵⁴⁵.

Le risposte dei soggetti alla condizione di incertezza propria della "società del rischio" nella quale si trovano a vivere, diventano, attraverso il ricorso al gioco d'azzardo, scelte personali effettuate attraverso pratiche di consumo individuali: in questo senso, la categoria concettuale del rischio contiene in una relazione dialettica la dimensione del rischio globale indifferenziato, fonte di ansia, e quello del rischio individuale differenziato, fatto di piacere e di scelte apparentemente controllabili e consapevoli.

Legalizzando il gioco d'azzardo, lo Stato italiano, si muove in questa cornice, trasferendo ai cittadini il rischio della sicurezza sociale, rendendoli azionisti delle chance offerte dal mercato globale piuttosto che beneficiari dell'azione di protezione delle istituzioni.

Assumendo la prospettiva interpretativa di Neary e Taylor, potremmo dire che nella società aleatoria, lo Stato converte le ansie globali in piaceri individuali.⁵⁴⁶

⁵⁴⁵ Cfr. Lemke T., *Biopolitica e neoliberalismo Rischio, salute e malattia nell'epoca post-genomica*, Università di Bari, 20 aprile 2007, pag. 6; cfr. <http://www.sinistrainrete.info/pdf/Lemke%20traduzione%20-%20Biopolitica%20e%20neoliberalismo.pdf>

⁵⁴⁶ Cfr. Young M., "Gambling, Capitalism and the State: Towards a New Dialectic of the Risk Society?", in *Journal of Consumer Culture*, vol. 10, 2010, pag. 266.

Non tutti i soggetti, tuttavia, hanno lo stesso grado di consapevolezza responsabile e razionale di fronte a tali pratiche di consumo individuale, ma esistono fasce di popolazione, che per effetto dei processi di impoverimento sociale degli ultimi anni, risultano più esposte alle insidie del gioco d'azzardo legale, poiché più vulnerabili a livello di capitale sociale, economico e culturale, con tutto quello che ovviamente ne consegue.

Esiste, infatti, una correlazione diretta, già confermata da recenti ricerche di cui si è parlato nel capitolo precedente, fra consumo di gioco d'azzardo "legale" e processi di impoverimento sociale degli ultimi anni, e ciò può valere anche nel contesto di una regione con positivi indicatori di reddito e di qualità della vita come l'Emilia-Romagna

Questa pista di ricerca si arricchisce, inoltre, con le suggestioni teoriche derivanti dalla lettura dei contributi dal pensiero di Foucault e dei teorici post-foucaultiani sulle attuali forme della governance neoliberale e del biocapitalismo e dei nuovi processi di estrazione del "valore". I dispositivi governamentali propri dell'attuale processo di accumulazione capitalistica hanno realizzato una pervasiva e potente tecnica di controllo delle condotte sociali che si differenziano dalle tradizionali azioni di disciplina gerarchica dell'agire sociale che si caratterizza, tra l'altro, per il mettere a valore non solo gli aspetti meramente operativi e professionali del fare sociale, ma ogni aspetto della vita umana e il sistema dell'azzardo, in questo senso, va proprio a colonizzare, a mettere a valore, la dimensione umana del gioco, appartenente alla sfera espressiva e privata dell'individuo, quindi *riproduttiva* della vita, rendendola irrimediabilmente *produttiva* la messa a valore riguarda prevalentemente la fragilità della vita.

Un'ulteriore prospettiva interpretativa, utile soprattutto nella lettura dei comportamenti di gioco d'azzardo problematico e patologico, deriva dall'approccio lacaniano di Federico Chicchi secondo cui l'attuale formazione societaria descritta dal discorso del capitalista di Jacques Lacan produce un nuovo potere che si esercita sulle vite attraverso l'ingiunzione, il *comandamento al godimento*⁵⁴⁷ e il *totalitarismo dell'oggetto* di cui parla Massimo Recalcati.⁵⁴⁸ Ciò che diventa centrale nel contemporaneo processo di soggettivazione è l'idea di un libero e immediato accesso al godimento, ottenuto per lo più attraverso il ripetuto e maniacale consumo di *oggetti-gadget* e il gioco d'azzardo presenta, in maniera

⁵⁴⁷Cfr. Chicchi F., *Soggettività smarrita: sulle retoriche del capitalismo contemporaneo*, prefazione di Massimo Recalcati, Bruno Mondadori, Milano, 2012, pag. 94.

⁵⁴⁸Cfr. Recalcati M., *L'uomo senza inconscio, Figure della nuova clinica psicoanalitica*, Cortina, Milano, 2010.

significativa, proprio tali aspetti di consumo maniacale e compulsivo. Il soggetto del “discorso del capitalista” nutre la fallace convinzione, come si è detto precedentemente, che il vuoto si possa riempire attraverso il consumo ripetuto dell’oggetto di godimento, nel momento in cui, come osserva Lacan, la “mancanza a essere” viene ridotta a un vuoto sganciato dalla mancanza e senza più alcun legame con il desiderio, con un effetto di falsa padronanza.⁵⁴⁹ Le stesse riflessioni vengono riprese, ad esempio, dal Censis quando afferma che il disagio che stiamo vivendo, ha come fattori di fondo la crisi dell’autorità, il declino deidesideri, la riduzione del controllo sulle pulsioni e il depotenziamento della legge, del padre, del dettato religioso, della coscienza, della stessa autoregolamentazione, trasforma il desiderio strutturato in pulsioni immediate non più regolate né dal desiderio, né dalla coscienza né dall’autorità.⁵⁵⁰

Nella consapevolezza che non esiste una *one best way* metodologica idonea a studiare ed analizzare i fenomeni sociali e che il dualismo indagini quantitative/qualitative sia ampiamente riduttivo e superato, l’approccio che, a nostro avviso, si rivela più idoneo allo spirito, all’oggetto e agli scopi di questa ricerca è quello qualitativo.

L’epistemologia di riferimento è quella costruttivista tale per cui non esiste una realtà sociale oggettiva ed indipendente dall’osservatore, (non esiste una netta distinzione tra *res cogitans* e *res extensa*) ma la realtà è co-prodotta dall’interazione tra colui che effettua la ricerca ed i soggetti indagati e la stessa attività di osservazione dell’osservatore condiziona l’agire dei soggetti osservati. La realtà non è ontologicamente data una volta per tutte, ma, come affermano gli studiosi della corrente fenomenologica, è una “costruzione sociale” prodotta dalle reciproche interazioni degli attori sociali che attribuiscono senso a ciò che ci circonda e all’ambiente in cui viviamo. L’attività conoscitiva della ricerca non è una semplice rappresentazione di dati e di fatti auto evidenti, ma è un’attività costruttiva e negoziata tra gli attori in campo.

La ricerca vuole assumere un approccio qualitativo essenzialmente per due ragioni:

- per tentare di “entrare nella testa e nel cuore” di questi soggetti, di accedere alla loro soggettività, alla loro “definizione della situazione” rispetto alla propria condizione socio-economica, ai loro “modi di esistenza” con cui gli individui attribuiscono senso al proprio

⁵⁴⁹ Cfr. Recalcati M., “Fame, sazietà e angoscia”, in “Kainos”, n. 7, 2007.

⁵⁵⁰ Cfr. Censis, *La crescente sregolazione delle pulsioni: Fenomenologia di una crisi antropologica*, Un mese di Sociale 2011/1, working paper, pag. 1, pubblicato il 6 giugno 2011 suo sito web www.censis.it.

mondo e alle proprie azioni, in relazione alle dinamiche di attrazione verso il gioco d'azzardo "legale";

- per scavare nel ventre molle del gioco d'azzardo "Bingo", indagandone il campo" bourdieusianamente inteso come un microcosmo nello spazio sociale globale, fatto di oggetti, soggetti, pratiche e loro relazioni.

Considerando la natura del fenomeno indagato, la metodologia che mi pare più adeguata a questo progetto di ricerca è quella della "*Grounded Theory*" tale per cui osservazione ed elaborazione teorica procedono di pari passo in un'interazione continua e circolare: il ricercatore deve assumere un atteggiamento di scoperta, aperto all'emergere di aspetti impreveduti che possono modificare gli assunti di partenza o generare nuove ipotesi.

Pur avendo delineato le piste di ricerca sopra descritte che non prendono, tuttavia, la forma di vere e proprie ipotesi definite, si è preferito avviare l'indagine con un'osservazione partecipante condotta all'interno di quattro sale Bingo situate a Rimini, Forlì e Bologna nell'arco temporale di un anno e nove mesi.

L'osservazione partecipante è servita per attuare una ricerca di sfondo preliminare e di carattere esplorativo e per scavare, appunto, nel "ventre molle" del gioco praticato all'interno delle sale Bingo, per cogliere direttamente, con meno interferenze e distorsioni possibili, la manifestazione della soggettività e del "*mondo vitale*", i comportamenti, le pratiche e i rituali messi in atto dai giocatori. E' dall'osservazione che sono emersi i primi tentativi di contatto per la raccolta delle interviste e la costruzione del campione degli intervistati. Contemporaneamente e dopo l'osservazione, sono state condotte trentatré interviste in profondità attraverso un'interazione faccia a faccia con soggetti nella fascia di età 18-70 anni che frequentano abitualmente le sale Bingo, distribuiti nelle provincie di Bologna, Ravenna, Forlì-Cesena e Rimini: l'insieme di riferimento empirico è stato costruito, quindi, utilizzando il criterio non probabilistico del campionamento "a palla di neve" e, in una certa misura, "a scelta ragionata", cercando di garantire una minima rappresentatività alle differenze di genere, di occupazione e dei diversi contesti territoriali di provenienza dei soggetti.⁵⁵¹ Sono state condotte, infine, sette interviste semi-strutturate con testimoni privilegiati che, per il ruolo da essi rivestito, sono a diretto contatto con il fenomeno: tre operatori dei punti di accoglienza per i giocatori d'azzardo all'interno dei

⁵⁵¹ Cfr. Cipolla C., *Teoria della metodologia sociologica: una metodologia integrata per la ricerca sociale*, Angeli, Milano, 1995, pag. 192.

Servizi per le dipendenze patologiche nei territori delle Aziende Usl dell'Emilia-Romagna, due coordinatori dell'Associazione Giocatori Anonimi, Matteo Iori, Presidente del CONaGGA (Coordinamento Nazionale Gruppi per i Giocatori d'Azzardo), e un sensitivo-cartomante di Rimini.

V.2 Il contesto territoriale dell'indagine: le ragioni della scelta

“Il distretto del piacere è un enorme sistema del valore territorializzato specializzato nello scovare e trattare le diversità culturali e trasformarle in prodotti di divertimento che poi a loro volta sono incorporati nella produzione di merce.”

Aldo Bonomi.

La scelta di delimitare il campo di indagine dell'intera ricerca al contesto territoriale dell'Emilia-Romagna nasce, oltre che da ragioni pratiche e logistiche, da alcune caratteristiche che offrono interessanti chiavi di lettura del fenomeno gioco d'azzardo “legale” e che sono peculiari di questa regione. Anzitutto, il mondo del gioco è da sempre esistito e continua a essere molto diffuso in Emilia-Romagna che, secondo i dati forniti dal Dipartimento di Politiche Antidroga del 2012, risulta essere la quinta regione italiana, dopo il Lazio, la Campania, l'Abruzzo e la Lombardia, nella classifica per spesa pro-capite di gioco d'azzardo, con un consumo pro-capite medio annuo pari a 1709 euro⁵⁵².

Nel rapporto pubblicato dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, nel 2013 il fatturato complessivo per il gioco in Emilia-Romagna è stato di 5,9 milioni di euro, e, di questi, 1,3 milioni di euro costituiscono il denaro perso dai giocatori. Nel territorio regionale, sono stati censiti 562 punti vendita concorsi pronostici, 2.843 punti vendita per giochi a totalizzatore (win for life, superenalotto), 290 luoghi di scommesse ippiche, 404 luoghi di scommesse sportive, 2.457 ricevitorie del lotto, 4.749 punti vendita lotterie, 31.631 slot machine dislocate 7.244 esercizi, 4.870 videolottery in 404 sale e 21 Sale Bingo.⁵⁵³

⁵⁵² Cfr. Antonilli A. e Chitos D., “Gioco d'azzardo: area d'intervento delle Forze dell'Ordine”, in Cipolla C. (a cura di), *Le implicazioni sociali del gioco d'azzardo: il caso dell'Emilia Romagna*, Angeli, Milano, 2014, pag. 55.

⁵⁵³ Cfr. Regione Emilia-Romagna, *Gioco d'azzardo, ecco il Piano regionale di contrasto e prevenzione*, articolo pubblicato sul sito web della Regione Emilia-Romagna www.regione.emilia-romagna.it il 22 settembre 2014.

Sulla base dei dati forniti dalla Consulta Nazionale Antiusura del 2014, la provincia che presenta la maggiore percentuale del PIL applicata al consumo di gioco d'azzardo è Rimini (6,07% del PIL), seguita da Reggio Emilia (5,62% del PIL), Modena (5,03% del PIL), Parma (5,02%) e Ferrara (4,98% del PIL), mentre la provincia con la minore percentuale risulta essere Piacenza (3,84%); Rimini presenta, inoltre, un'elevata spesa registrata pro-capite per le slot machine (1251 euro), ottenendo, per questo, il primo posto a livello regionale e il quarto in Italia, seguita da Reggio Emilia (1168 euro), Modena (1070 euro) e Parma (1063 euro), posizionate rispettivamente al sesto, decimo e undicesimo posto in Italia.⁵⁵⁴

Crediamo che dietro questi dati quantitativi, si vada a palesare anche una trasformazione e una ricomposizione di modi di esistenza, di aspetti specifici dell'identità storica, sociale e antropologica di questa regione, e, con particolare riferimento ai dati della provincia di Rimini, si vadano a delineare mutamenti proprio nei luoghi e negli scenari di produzione e di fruizione del *loisir*, che esercitano un impatto significativo proprio sulla tradizionale vocazione turistica di questa area facente parte della riviera romagnola che, quindici anni fa, Aldo Bonomi aveva circoscritto all'interno del "distretto del piacere".⁵⁵⁵

Pur considerando l'attuale natura capillare e de-spazializzata del gioco d'azzardo "legale" che, come si è detto, è presente anche nei luoghi non deputati al divertimento come i tabacchi, autogrill, uffici postali, e l'invasione del gioco on-line, è facile, tuttavia, per l'osservatore, rendersi conto di come la stessa mappa geografica dei luoghi di divertimento nel territorio romagnolo, ma non escludendo anche quello emiliano, sia stata ridisegnata: sulle ceneri di vecchi locali da ballo, che erano entrati nella memoria collettiva delle giovani generazioni e non negli anni '90, come, ad esempio, il Baccara di Lugo di Romagna, il Bul Bul di Castrocaro Terme, il Living di Bologna, sono sorte sale Bingo e slot, e, come cattedrali nel deserto, sale slot e videolottery punteggiano le principali arterie di comunicazione, come la strada statale Adriatica e la via Emilia.

Se Aldo Bonomi dovesse riscrivere, ora, il suo famoso saggio, dovrebbe includere anche questi luoghi, o, per meglio dire, "non luoghi", queste moderne "macchine neocapitalistiche di produzione e di incorporazione del desiderio nella merce", all'interno del panorama postfordista della riviera romagnola: alla sua descrizione del sistema di "divertimentificio"

⁵⁵⁴ Cfr. Antonilli A., Chitos D., opera citata, pag. 57.

⁵⁵⁵ Cfr. Bonomi A., *Il distretto del piacere*, Bollati Boringhieri, Torino, 2000.

⁵⁵⁶tipico della East Coast adriatica “ ... [...] ... Nel passaggio postfordista dal turismo al *loisir* lungo questa “*wave* californiana” che è ormai la statale adriatica, si susseguono, osservato dall’alto dell’emblematica ruota di Mirabilandia, parchi a tema e parchi acquatici, bowling, pub, il sistema delle discoteche concentrato tra Rimini e Riccione, motel del sesso a pagamento, stazioni di servizio e centri commerciali della grande distribuzione. Luoghi per consumatori più che per turisti, consumatori di spazio, di tempi, di corpi, di *fashion*, di relazioni, di gusti, di mode, di emozioni ...”⁵⁵⁷ dovrebbe aggiungere i luoghi del gioco d’azzardo “legale”, anch’essi consumatori, se non propriamente divoratori, di “... spazio, di tempi, di corpi, di relazioni, di gusti, di mode, di emozioni ...”⁵⁵⁸.

Di fronte all’aspetto invasivo e pervasivo del gioco, esiste, tuttavia, in Emilia-Romagna, un aspetto che l’ha contraddistinta in senso positivo rispetto alle altre Regioni italiane, che è una maturata e acquisita consapevolezza della gravità del fenomeno del gioco d’azzardo patologico. Già nel 2013, l’Assemblea Regionale dell’Emilia-Romagna aveva approvato la Legge Regionale n. 5 del 4/7/2013 per il contrasto al gioco d’azzardo intitolata “Norme per il contrasto, la prevenzione, la riduzione del rischio della dipendenza del rischio della dipendenza del gioco d’azzardo patologico”: questo testo ha attribuito ai Comuni la possibilità di stabilire indicazioni sulla ubicazione delle sale da gioco (ad esempio lontano dalle scuole a tutela dei possibili rischi per i più giovani), sugli strumenti per il contrasto e la prevenzione, sulla riduzione del rischio della dipendenza in collaborazione con scuole, Enti Locali, Ausl, Terzo Settore e Associazioni sul territorio, e, inoltre, ha introdotto il marchio *Slot FreER* da affiggere sulle vetrofanie dei locali che non hanno installato o che hanno disinstallato slot machine e apparecchi per il gioco, e l’obbligo da parte del personale operante nelle sale da gioco e degli esercenti a frequentare corsi di formazione predisposti dalle Ausl sui rischi del gioco patologico e sulla rete di sostegno.⁵⁵⁹

I tecnici dell’assessorato alla commissione politiche per la salute e politiche sociali della Regione Emilia-Romagna, esaminando l’attuazione della Legge regionale 5/2013 contro il gioco d’azzardo, hanno fornito alcuni dati: nel 2014 sono stati 1.277 i soggetti con patologie

⁵⁵⁶ “Divertimentificio” è un neologismo coniato nel 1989 dalla giornalista Camilla Cederna riferendosi alla realtà turistica di Rimini, regno dell’effimero aperto 24 ore su 24, derivante dall’unione delle parole divertimento e artificio, in cui spesso il divertimento è eterodiretto, mancando di naturalezza e improvvisazione.

⁵⁵⁷ Cfr. Bonomi A., opera citata, pag. 60.

⁵⁵⁸ Ibidem.

⁵⁵⁹ Cfr. Legge Regionale 4 luglio 2013, N.5 “Norme per il contrasto, la prevenzione, la riduzione del rischio della dipendenza dal gioco d’azzardo patologico, nonché delle problematiche e delle patologie correlate”:

<http://demetra.regione.emilia-romagna.it>

collegate alla dipendenza dal gioco in trattamento presso il Servizio sanitario regionale, pari al 4,3% degli utenti complessivi (negli altri casi, è risultata maggioritaria la dipendenza da uso di sostanze, 65,3%, da alcol, 26%, e da fumo, 4,4%). Nei Sert vi sono punte sopra la media regionale a Piacenza, con l'8,8%, a Ferrara e Ravenna con il 6%, a Cesena con il 5,9% e a Modena con il 5,6%. Dal 2013 al 2014 è stato osservato un aumento di casi pari al 15% ma se si prende in considerazione il periodo 2010-2013 l'incremento dell'utenza Sert per gioco d'azzardo è stato del 116,8%: nel 2010, infatti, il numero delle persone assistite era pari a 512, per crescere progressivamente fino ai 1.277 della fine del 2014.⁵⁶⁰ I dati pervenuti dai Sert appaiono in linea con le recenti ricerche, ovvero si tratta di pazienti prevalentemente italiani (91,7%), di sesso maschile (79% rispetto al 21% di donne) e la fascia d'età più numerosa è tra i 41 e i 50 anni (29,5%), seguita dalla fascia 51-60 anni (23,2%) e 31-40 (19,3%)⁵⁶¹.

In Emilia-Romagna sono stati attivati corsi formativi rivolti al personale sanitario e sociosanitario e agli esercenti, è stato istituito un numero verde regionale per la consultazione dell'elenco dei servizi (800 033 033) ed è stato firmato un protocollo con le associazioni rivolte al contrasto di questo tipo di dipendenza.⁵⁶² L'intervento, prodotto dalla partnership tra pubblico e privato-sociale (Regione Emilia-Romagna e Associazione Onlus "Centro Sociale Papa Giovanni XXIII"), che risulta maggiormente innovativo, in questo senso, è la realizzazione della struttura residenziale sperimentale specializzata a Reggio Emilia, denominata Pluto (nome del mitologico Dio del denaro): quest'ultima è stata inaugurata nel luglio 2013, in un luogo tenuto anonimo nella campagna reggiana, dopo gli ottimi esiti di una breve sperimentazione effettuata nel 2011 che aveva permesso la sperimentazione di un percorso di accoglienza di 21 giorni (dal 6 al 27 novembre 2011), per 15 giocatori patologici, assistiti da un'equipe di professionisti sulla dipendenza da azzardo e un programma con gruppi ed attività molto innovative. Il percorso, portato a termine da

⁵⁶⁰ Cfr. *Gioco d'azzardo, ecco il Piano regionale di contrasto e prevenzione*, pubblicato sul sito web della Regione Emilia-Romagna www.regione.emilia-romagna.it il 22 settembre 2014; dietro l'evidenza di questo dato, si rende necessario riflettere, tuttavia, se l'aumento delle richieste ai servizi da parte dei giocatori e delle loro famiglie sia prevalentemente dovuto all'incremento del numero dei giocatori patologici o all'aumento di consapevolezza e del livello di informazioni sul problema: ciò ha costituito un item di domanda nelle interviste agli operatori dei Sert intervistati.

⁵⁶¹ Ibidem.

⁵⁶² Cfr. "Azzardopatia", *1.277 persone trattate dal Servizio sanitario regionale* pubblicato il 21/05/2015 sul sito web www.assemblea.emr.it; cfr. <http://www.assemblea.emr.it/quotidianoer/notizie/2018azzardopatia2019-1-277-persone-trattate-dal-servizio-sanitario-regionale>

tutte le 15 persone, aveva dato risultati molto soddisfacenti aprendo la strada, dunque, ad un centro di accoglienza più strutturato.

Si tratta della prima struttura residenziale italiana sempre aperta ed esclusivamente per giocatori d'azzardo patologici inviati dai servizi pubblici di tutta Italia, progettata e gestita dall'Associazione Onlus "Centro Sociale Papa Giovanni XXIII" e finanziata dalla Regione. Nel 2014 ha ospitato 19 pazienti della regione e 21 da fuori regione: i risultati sono confortanti visto che dei 40 casi trattati, 28 sono stati dimessi, 6 sono stati gli abbandoni e 6 persone sono ancora in trattamento. I ricoveri sono brevi e personalizzati (da due settimane a tre mesi), il numero di utenti accolti è di 6 persone alla volta (di entrambi i sessi), e gli invii vengono decisi insieme alle AUSL competenti per il territorio di residenza del giocatore. Le attività terapeutiche riprendono quelle che si dimostrarono già efficaci nella precedente sperimentazione, come test diagnostici specifici, colloqui individuali, gruppi psicoeducativi con una trentina di contenuti diversi, lezioni specifiche sul gioco d'azzardo e i pensieri cognitivi erronei, consulenze legali sulle forme di sovraindebitamento e attività culturali, ricreative e ludiche, ovviamente senza denaro in palio.

L'obiettivo ultimo del percorso residenziale è quello permettere alle persone di essere accolte in un luogo piacevole e tranquillo, per riappropriarsi delle proprie competenze relazionali, recuperare i propri rapporti affettivi, e riottenere l'equilibrio e la lucidità persi con il gioco d'azzardo.⁵⁶³

L'esperienza della comunità "Pluto" sarà successivamente oggetto di ulteriore approfondimento, nella parte dell'analisi del contenuto delle interviste, in quanto, Matteo Iori, Presidente dell'Associazione "Centro Sociale Papa Giovanni XXIII" e del CONaGGA, è stato uno dei testimoni significativi intervistati.

Per quanto riguarda il numero verde regionale, il numero complessivo delle chiamate sulla dipendenza dal gioco d'azzardo è stato, sempre nel 2014, di 467 con la seguente distribuzione territoriale: 130 all'Ausl di Bologna, 76 all'Ausl di Modena, 64 all'Ausl di Reggio Emilia; a seguire, l'Ausl di Parma (42), l'Ausl della Romagna - Rimini (35), l'Ausl

⁵⁶³Cfr. <http://www.libera-mente.org>

della Romagna - Ravenna (29), l'Ausl di Ferrara (24), l'Ausl della Romagna - Cesena (22), l'Ausl di Piacenza (16), l'Ausl di Imola (15) e l'Ausl della Romagna - Forlì (14).).⁵⁶⁴

Per quanto concerne, invece, le iniziative e gli interventi di contrasto al gioco d'azzardo adottati dai singoli Comuni dell'Emilia-Romagna, si distinguono, senza dubbio, i Comuni di Reggio Emilia e di Bologna. L'amministrazione comunale reggiana e l'Associazione Centro Sociale Papa Giovanni XXIII, che operano da diversi anni in rete anche con altri attori istituzionali nel contrasto al gioco d'azzardo creando quella che hanno definito "l'Alleanza reggiana sui rischi del gioco d'azzardo"⁵⁶⁵, hanno predisposto il servizio "Azzardo point", con il quale mettono a disposizione un gruppo di professionisti formato da psicologi, consulenti finanziari, consulenti legali ed educatori professionali in grado di aiutare le persone con problemi legati al gioco d'azzardo, rivolto sia ai giocatori che ai loro familiari. A seconda della valutazione effettuata dagli operatori del servizio è possibile beneficiare sia di colloqui individuali che partecipare a gruppi di trattamento psicoeducativo con un professionista dell'Associazione Papa Giovanni XXIII.⁵⁶⁶

Il Comune di Bologna ha da tempo intrapreso un percorso di contrasto e di prevenzione al GAP, in rete con altri soggetti, firmando un protocollo d'intesa formato attualmente da 13 associazioni (Arci, Endas, Csi, Acli, Aics, Ancescao, Fitel, Acsi, Cus, Asi, Pgs, Csen e Uisp), con lo scopo di azzerare nel tempo tutte le slot e videolottery nei circoli degli enti di promozione sociale e sportiva di Bologna, avviando percorsi di sensibilizzazione, anche a scuola⁵⁶⁷, e percorsi di formazione per gli operatori sanitari. È stato sottoscritto, inoltre, il "Manifesto dei Sindaci per la legalità contro il gioco d'azzardo" e l'assessore alla Legalità Nadia Monti ha promosso nel gennaio 2014 la raccolta firme per la proposta di legge di

⁵⁶⁴ Cfr. "Azzardopatia", 1.277 persone trattate dal Servizio sanitario regionale" pubblicato il 21/05/2015 sul sito web www.assemblea.emr.it; cfr. <http://www.assemblea.emr.it/quotidianoer/notizie/2018azzardopatia2019-1-277-persone-trattate-dal-servizio-sanitario-regionale>

⁵⁶⁵ "L'alleanza reggiana sui rischi del gioco d'azzardo" vede il coinvolgimento, oltre che del Comune di Reggio Emilia e l'Associazione Papa Giovanni XIII, della Provincia, della Camera di Commercio, di Confcommercio, del Servizio Dipendenze Patologiche dell'AUSL della provincia di Reggio, della Prefettura di Reggio, della Questura di Reggio Emilia e del Comando Provinciale Carabinieri. Insieme hanno creato una guida pratica cartacea di 23 pagine (un paio anche con frasi in cinese e in arabo) scritte dall'Associazione "Centro Sociale Papa Giovanni XXIII", con informazioni generali sul gioco d'azzardo, consigli per i famigliari, consigli per la tutela del patrimonio, informazioni per i medici, notizie sui fatturati e sulla divisione delle cifre, risultati di ricerche internazionali sui giochi più pericolosi, meccanismi sulle percezioni erronee dei giocatori, curiosità rispetto alle possibilità di vincita e ai maggiori pericoli per i minori, indicazioni sui servizi a cui rivolgersi, e tanto altro.

⁵⁶⁶ Cfr. <http://www.municipio.re.it>

⁵⁶⁷ L'ultima importante iniziativa, in questo senso, è "Avviso pubblico, Ragazzi in gioco", concorso nazionale dedicato ai ragazzi delle scuole statali e paritarie secondarie di I e II grado che hanno tempo fino al 18 dicembre 2015 per presentare un video di durata non superiore a cinque minuti o uno spot di durata non superiore a un minuto che inviti a riflettere sul gioco d'azzardo: cfr. <http://www.comune.bologna.it/news/contro-il-gioco-dazzardo-un-protocollo-con-operatori-del-trasporto-e-un-concorso-le-scuole>

iniziativa popolare “Tutela della salute degli individui tramite il riordino delle norme vigenti in materia di giochi con vincite in denaro - giochi d'azzardo” che ha raccolto oltre 11.000 firme nel territorio regionale. Tale proposta di legge aveva l’obiettivo di riordinare in un codice unico di 21 articoli le norme sul gioco d’azzardo necessarie per prevenire le conseguenze nocive di questo gioco, per la soluzione del problema della diffusione delle ludopatie, anche attraverso la definizione di un ruolo maggiore e più incisivo dei Sindaci⁵⁶⁸. Il Comune di Bologna aderisce inoltre a *"Mettiamoci in gioco"*, la campagna nazionale nata nel 2012, che utilizza differenti modalità di comunicazione (social networks, youtube e realizzazione di spot audiovisivi) con lo scopo di sensibilizzare l’opinione pubblica e le istituzioni sulle reali caratteristiche del gioco d’azzardo nel nostro paese e sulle sue conseguenze sociali, sanitarie ed economiche, di avanzare proposte di regolamentazione del fenomeno, fornire dati e informazioni e catalizzare l’impegno di tanti soggetti che, sia a livello nazionale che locale, si mobilitano per gli stessi fini. La campagna è promossa da una pluralità di istituzioni, organizzazioni di terzo settore, associazioni di consumatori, sindacati, come Acli, Ada, Adusbef, Anci, Anteias, Arci, Associazione Orthos, Auser, Aupi, Avviso Pubblico, Azione Cattolica Italiana, Cgil, Cisl, Cnca, Conagga, Ctg, Federazione Scs-Cnos/Salesiani per il sociale, Federconsumatori, FeDerSerD, Fict, Fitel, Fp Cgil, Gruppo Abele, InterCear, Ital Uil, Lega Consumatori, Libera, Scuola delle Buone Pratiche/Legautonomie-Terre di mezzo, Shaker-pensieri senza dimora, Uil, Uil Pensionati, Uisp.⁵⁶⁹

La rete regionale dei soggetti pubblici e privati impegnati nella lotta al gioco d’azzardo patologico si arricchisce, inoltre, della presenza dei dieci gruppi dell’Associazione Giocatori Anonimiche si incontrano con cadenza settimanale a Rimini, Cesena, Ravenna, Forlì, Imola, Bologna, Modena, Ferrara e Reggio Emilia e dei cinque gruppi dell’Associazione Gam-anon presenti a Rimini, Ravenna, Imola e Bologna. Giocatori Anonimie un’associazione di self-help di uomini e donne che mettono in comune la loro esperienza, forza e speranza al fine di risolvere il loro problema comune e aiutare altri a recuperare dal gioco compulsivo. La soglia di accesso è bassissima, in quanto non è prevista nessuna quota di iscrizione e,

⁵⁶⁸Cfr. *Legge popolare sul gioco d'azzardo, raccolte a Bologna oltre 5.500 firme*, articolo pubblicato il 25 marzo 2014 sul portale del Comune di Bologna www.comune.bologna.it:

[http://www.comune.bologna.it/news/legge-popolare-giocodazzardo](http://www.comune.bologna.it/news/legge-popolare-giocodazzardo#sthash.XpItbCjG.dpuf)

⁵⁶⁹Cfr. <http://www.mettiamociingioco.org>.

come indicato nel sito web, l'unico requisito per divenirne membri è il desiderio di smettere di giocare.⁵⁷⁰ Gam-anon, invece, è un'altra associazione di mutuo-aiuto che estende l'aiuto anche alle famiglie dei giocatori e che richiede come unica condizione di appartenenza quella avere un parente o un amico per cui il gioco sia divenuto un problema.⁵⁷¹ Secondo i dati forniti dall'assessorato alla commissione politiche per la salute e politiche sociali della Regione Emilia-Romagna, si contano circa 200 persone che seguono con regolarità l'attività dei gruppi Giocatori Anonimi e 70 familiari di soggetti con dipendenza da gioco d'azzardo frequentano i gruppi dell'associazione Gam-anon.⁵⁷²

La Regione Emilia-Romagna appare, dunque, un territorio caratterizzato dal forte consumo di gioco d'azzardo "legale" e dalla presenza di derive patologiche indotte dal suo eccesso, ma che pare stia attuando, al tempo stesso, un ampio percorso di riflessività, apparendo in prima linea, nel contesto nazionale, per le azioni e gli interventi di prevenzione e di contrasto al gioco d'azzardo patologico: questo territorio "sazio e disperato"⁵⁷³, noto per il suo "divertimentificio", ma anche per la sua vitalità nel campo delle azioni di Welfare e notevole serbatoio di capitale sociale⁵⁷⁴, risulta, per questo, un interessante contesto territoriale di indagine.

⁵⁷⁰ Cfr. <http://www.giocatorianonimi.org>.

⁵⁷¹ Cfr. <http://www.gamanonitalia.org>.

⁵⁷² Cfr. *Gioco d'azzardo, ecco il Piano regionale di contrasto e prevenzione*, pubblicato sul sito web della Regione Emilia-Romagna www.regione.emilia-romagna.it il 22 settembre 2014.

⁵⁷³ Sono state riutilizzate le parole che l'allora arcivescovo emerito di Bologna, Giacomo Biffi, rivolse nel 1985 alla città di Bologna, definendola "sazia e disperata": cfr. <http://www.ilrestodelcarlino.it/bologna/morto-arcivescovo-emerito-giacomo-biffi-1.1136939>

⁵⁷⁴ Robert Putnam, in uno studio pubblicato vent'anni fa sui sistemi regionali in Italia, aveva evidenziato che la città di Bologna e il territorio emiliano-romagnolo costituiscono un riferimento di livello internazionale per la democrazia partecipata e come l'attivismo degli emiliano-romagnoli costituisca un notevole serbatoio di capitale sociale: cfr. *Capitale sociale, la strada per lo sviluppo indicata da Putnam*, articolo pubblicato il 13 ottobre 2015 sul sito web <http://salute.regione.emilia-romagna.it>

V.3 Il “luogo” sala Bingo oggetto dell’osservazione: le ragioni della scelta

“Ci sono anche, e ciò probabilmente in ogni cultura come in ogni civiltà, dei luoghi reali, dei luoghi effettivi, dei luoghi che appaiono delineati nell’istituzione stessa della società, e che costituiscono una sorta di contro-luoghi, specie di utopie effettivamente realizzate nelle quali i luoghi reali, tutti gli altri luoghi reali che si trovano all’interno della cultura vengono al contempo rappresentati, contestati e sovvertiti; una sorta di luoghi che si trovano al di fuori di ogni luogo, per quanto possano essere effettivamente localizzabili. Questi luoghi, che sono assolutamente altro da tutti i luoghi che li riflettono e di cui parlano, li denominerò, in opposizione alle utopie, eterotopie ...”

Michel Foucault

La scelta di privilegiare il luogo sala “Bingo” come contesto ambientale di analisi è legata a quella che risulta essere una sua propria peculiarità, e cioè una apparentemente sfuggente, ma concreta contraddizione di fondo, fra una sua parvenza di innocuità legata al basso costo delle cartelle e, in un qualche modo, a reminiscenze di domestica familiarità (il gioco della Tombola) e le insidie che in realtà contiene questa “Tombola industrializzata” caratterizzata dall’altissima frequenza delle giocate e dalle basse remunerazioni dei premi. Come rileva, ad esempio, Violini, il Bingo è, infatti, la riproposizione industrializzata del gioco della Tombola che, fino ad oggi era prettamente familiare o amicale e si praticava durante le feste Natalizie o ricorrenze particolari, almeno in Italia, dove ha anche avuto origine. La versione industriale è tutt’altra cosa e apporta violenti cambiamenti fino a snaturare nettamente quelle che erano le caratteristiche della Tombola: la socializzazione come unico fine. Gli ambienti dove si svolge il Bingo hanno la funzione di attrarre il maggior numero di persone e non sono riconducibili a quelli del gioco d’azzardo che, per antonomasia, sono definiti disdicevoli. Le Sale Bingo sono appositamente conformate alla socializzazione e rispecchiano gli ambienti della caffetteria, della ristorazione, della gelateria o dell’osteria: così disegnate costituiscono forte elemento d’induzione all’azzardo ed attraggono maggiormente i pensionati e le fasce deboli e marginali di giovani e disoccupati. Sono luoghi di ritrovo in concorrenza con gli altri locali tradizionali e forniscono una duplice illusione: la socializzazione e la vincita. Il Bingo è un gioco d’azzardo ad estrazione continua, ripetitivo ed ipnotico come il gioco elettronico: la posta impegnata per ogni

partita, esigua solo in apparenza, si moltiplica per la serie di partite giornaliere e la compulsività dei comportamenti di gioco può portare, come per altre tipologie di giochi, a situazioni di gioco d'azzardo patologico.

E' fuori di ogni dubbio che non tutti i frequentatori cadranno preda della compulsione ma essa mieterà vittime proprio nelle fasce più deboli della popolazione, ed è questo il rischio più grave. I Videopoker hanno colpito soprattutto la fascia giovanile ed operaia ed il Bingo non è altro che una replica dello stesso fenomeno, con l'aggravante che può contare su una migliore organizzazione e sulla promozione d'immagine.⁵⁷⁵

Le origini del gioco del bingo risalgono al lontano 1530, anno in cui fu istituita la prima lotteria della storia. La prima versione del gioco del Bingo apparve però solo nel 1929, quando un americano, un modesto venditore di giocattoli della città di New York che si chiamava Edwin Lowe, decise di prendere parte al gioco "*Beano*", una variante del gioco del Lotto praticato in Georgia, che prendeva il nome dal termine anglosassone "*bean*", il cui significato è "fagiolo": il nome derivava dal fatto che ai giocatori avevano consegnato delle cartelle con sopra stampati dei numeri, e per marcare i numeri estratti i partecipanti usavano dei fagioli secchi. Prendendo parte al gioco, e trovandosi a vincere una partita, gridò ad alta voce "Bingo" per errore; il termine piacque e da quel momento tutte le vincite successive vennero proclamate con questo nuovo nome. In alcune nazioni, il Bingo è servito anche a generare introiti per lo stato, per finanziare opere importanti, come la costruzione della Grande Muraglia Cinese (realizzata con gli introiti del gioco locale del Keno, un gioco molto simile al Bingo): in questa versione, le cartelle avevano 9 linee verticali e 3 orizzontali, e i numeri andavano dal 1 al 90, proprio come in Italia avviene con la Tombola, a differenza della quale però, si poteva acquistare una sola cartella per giocatore. I numeri venivano uno dopo l'altro estratti dall'interno di una sacca di pelle, e si narra che il Keno fosse impiegato per insegnare ai bambini a contare e a riconoscere i numeri.

Negli ultimi decenni il gioco del Bingo si è diffuso in tutto il resto degli USA, passando dalla sua versione iniziale, in cui le cartelle di gioco contenevano 25 numeri, all'attuale formato di gioco, in cui si gioca con un numero ridotto di numeri (15 per cartella). L'estrazione, che inizialmente veniva eseguita tra 75 numeri, negli USA è rimasta invariata,

⁵⁷⁵Cfr. *Bingo: minaccia per le fasce deboli della popolazione*, pubblicato sul sito web http://www.sosazzardo.it/bingo_vol_2.htm

mentre nell'esportazione di questo gioco in Italia, dove forte è l'eredità sociale del gioco del Lotto, si è passati all'estrazione sulla tradizionale gamma di 90 numeri.⁵⁷⁶

Il gioco del Bingo, da svolgersi in apposite sale dedicate, è stato introdotto in Italia all'inizio degli anni '2000, il periodo che, come riportato in precedenza, Maurizio Fiasco definisce del salto al gioco d'azzardo industrializzato di massa, caratterizzato dalla sostituzione di giochi ad alta remunerazione promessa e a bassa frequenza di svolgimento con altri giochi a remunerazione "bassa ma raggiungibile" dal cliente e ad altissima frequenza. Rientrando, come le altre tipologie di gioco, nel campo del gioco d'azzardo "legale", viene istituito con l'art. 16 della "Legge 13 maggio 1999, n. 133: Disposizioni in materia di perequazione, razionalizzazione e federalismo fiscale" che prevede, tra le finalità istitutive del gioco, anche una presunta funzione di aggregazione sociale.⁵⁷⁷ Successivamente tre decreti hanno stabilito le regole del gioco e le modalità di apertura e gestione delle Sale Bingo:

- D.M. 31 gennaio 2000 n. 29 - Regolamento recante norme per l'istituzione del gioco "Bingo" ai sensi dell'articolo 16 della legge 13 maggio 1999, n. 133.
- D.M. 12 settembre 2000 - Controllo centralizzato del gioco del "Bingo".
- D.M. 21 novembre 2000 - Approvazione della convenzione tipo per l'affidamento in concessione della gestione del gioco del "Bingo".⁵⁷⁸

Le regole del Bingo sono molto semplici, e per tanti versi simili a quelle della Tombola. La gestione "governamentale" di questo gioco d'azzardo che Baudrillard definirebbe "passione ludica senza desiderio", caratterizzata dall'assenza della Legge ma dalla presenza di regole, quali ciclo e ricorrenze di procedure convenzionali, "concatenazione immanente di segni arbitrari"⁵⁷⁹ è contenuta all'interno del decreto direttoriale del 16 novembre 2000, che, in attuazione dell'art. 4, comma 3, del decreto ministeriale del 31 gennaio 2000, n. 29, disciplina minuziosamente l'esercizio e la gestione del gioco⁵⁸⁰. Il gioco inizia con la vendita delle cartelle da parte del personale addetto in sala: una volta completata questa fase, il direttore della sala comunica il numero delle cartelle vendute e l'ammontare delle possibili vincite. A questo punto, si procede all'estrazione dei numeri tramite apposite

⁵⁷⁶ Cfr. *La nascita del Bingo*, pubblicato sul sito web www.snai.it.

⁵⁷⁷ Cfr. *L'azzardo sociale*, pubblicato sul sito web

<https://gruppodellozuccherificio.files.wordpress.com/2010/07/lazzardo-sociale.pdf>

⁵⁷⁸ Cfr. sito web [https://it.wikipedia.org/wiki/Bingo_\(gioco\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Bingo_(gioco))

⁵⁷⁹ Cfr. Baudrillard J., *Passioni ludiche senza desiderio*, pubblicato sul sito web il 18/08/2015 sul quotidiano web www.ilmanifesto.info

⁵⁸⁰ Cfr. *Il Bingo*, working paper, pag. 2, pubblicato sul sito web <http://www.rivista.ssef.it>

macchine. Si gioca su 90 numeri e ogni cartella, dal costo variabile unitario che parte dalla cifra minima di 1 euro a un costo massimo di 4, riporta quindici numeri distinti, distribuiti su tre linee orizzontali di cinque numeri ciascuna e su colonne verticali. Lo scopo del gioco è quello di depennare per primi tutti i numeri di una stessa cartella man mano che vengono estratti ed annunciati. Inizialmente, venivano premiate solo la prima cinquina, che vince l'otto per cento delle giocate, e appunto il "Bingo" che vince il cinquanta per cento delle giocate. Sono stati introdotti, in aggiunta, premi speciali, il "super bingo" e la "super cinquina", di importo superiore rispetto ai premi ordinari assegnati in qualsiasi partita, che premiano il giocatore che ha realizzato il "bingo" con un numero di palline estratte rispettivamente eguale o inferiore a 40 e al giocatore che ha realizzato la "cinquina" con un numero di palline estratte eguale o inferiore a 6. Inoltre, previo annuncio in sala, in determinate partite denominate "speciali", in aggiunta al premio del "bingo" è possibile assegnare premi speciali denominati "bingo oro", "bingo argento" e "bingo bronzo" e destinati ai giocatori che realizzano il "bingo" entro il seguente numero di palline estratte: - "bingo oro": tra 41 e 43 palline estratte; "bingo argento": tra 44 e 46 palline estratte; "bingo bronzo": tra 47 e 56 palline estratte.

Nel caso in cui il gioco si svolga con l'erogazione di premi speciali, la ripartizione delle somme cambia, al fine di consentire l'estrazione di un apposito fondo per l'erogazione dei premi speciali, costituito dal quattro per cento dell'importo della vendita delle cartelle: in questo modo, mentre la percentuale delle vincite da distribuire in ogni partita rimane invariata, continuando ad essere costituita dal 58 per cento dell'importo delle cartelle vendute, la percentuale attribuita alla "cinquina" passa dall' 8 al 6 per cento, quella riservata al "bingo" passa al 48 per cento.

Elemento essenziale per il riconoscimento della vincita è l'annuncio tempestivo da parte del giocatore: se il vincitore omette di dichiarare, a voce alta, di aver realizzato Cinquina o Bingo, non gli è riconosciuto il premio. In caso di più combinazioni vincenti su cartelle diverse, la distribuzione dei premi avviene in maniera proporzionale. Per assicurare la perfetta visibilità a tutti i presenti, nonché la trasparenza nello svolgimento delle operazioni, l'estrazione è riprodotta da un apposito impianto televisivo a circuito chiuso su vari monitor distribuiti in sala.⁵⁸¹

⁵⁸¹ Ivi, pag. 3.

Nell'immaginario collettivo, il Bingo appare come un gioco tradizionalmente femminile, rispecchiando, in questo senso, le differenze di genere riguardo alle tipologie e alle motivazioni di gioco tra i due sessi, laddove, come rileva Guerreschi, l'uomo appare normalmente come "giocatore d'azione", cioè gioca per sentirsi vivo, in azione, alla ricerca dell'eccitazione, del piacere o di guadagni facili e veloci, mentre la donna è "giocatrice per fuga", tendendo invece a utilizzare la condotta di gioco come una via di fuga da situazioni dolorose (delusioni affettive, relazioni conflittuali), per interrompere la monotonia quotidiana oppure la solitudine⁵⁸².

Il Bingo pare il gioco più diffuso tra le donne perché, come spiega, ad esempio, la psicoterapeuta Prever, " ... è una sorta di Tombola camuffata, ha un'aura familiare, rassicurante. D'altronde basta fare un giro fuori da questi templi delle meraviglie: a qualsiasi ora, dalle 7 del mattino alle 2 di notte, più della metà degli astanti sono gentili signore di mezza età o più Se l'uomo lo fa per sfida, competizione, questi giochi assecondano un meccanismo tipicamente femminile: più che un interesse per la vincita, per la donna giocare significa alienarsi, trovare solidarietà con altre persone che come lei inseguono un sogno, in un luogo dove dimenticare e staccare dalle preoccupazioni quotidiane"⁵⁸³.

E' proprio la natura contraddittoria che lo contraddistingue che rende il Bingo il principale contesto di osservazione della presente ricerca, nonostante quest'ultimo non sia il gioco d'azzardo "legale" maggiormente praticato in Emilia-Romagna⁵⁸⁴ e appaia meno patogeno delle slot machine: da una parte, è il gioco d'azzardo riedizione della vecchia Tombola, dalla parvenza apparentemente rassicurante e innocua e passatempo preferito di tranquille signore di mezza età, dall'altra "non luogo" tutt'altro che "oasi della gioia", ma, bensì, meta di consumo meccanico, compulsivo e triste non di gioco, ma di denaro, tempo delle relazioni, del lavoro e della vita, in cui si possono annidare e scatenare pericolose dipendenze: come osserva la sopraccitata Prever "... Questi luoghi hanno la parvenza di un ritrovo sociale, dove scambiare due chiacchiere. Altro che due chiacchiere, una volta dentro

⁵⁸² Cfr. Mannari P. e Guidi A., "Giochi d'azzardo e giocatori: cosa sta cambiando", in Lavanco G. (a cura di), *Il gioco d'azzardopatologico. Orientamenti per la prevenzione e la cura*, Pacini Editore, Pisa, 2013, pag. 20.

⁵⁸³ Cfr. Gargnano N., *Sorpresa: l'azzardo è donna*, articolo pubblicato il 2 settembre 2011 sul sito web <http://espresso.repubblica.it/>

⁵⁸⁴ Cfr., ad esempio, Vezzadini S., "Giocatori, vittime e gioco d'azzardo", in Cipolla C. (a cura di), *Le implicazioni sociali del gioco d'azzardo: il caso dell'Emilia Romagna*, Angeli, Milano, 2014, pag. 107.

il livello di concentrazione è altissimo e le giocate si susseguono a ritmo serrato. Ma almeno per quell'ora non si pensa ad altro che al numero che deve uscire ...⁵⁸⁵.

V.4 L'osservazione partecipante: le ragioni e le implicazioni di una scelta

*“E dobbiamo ricordare che ciò che noi
osserviamo non è la natura in sé, ma la
natura esposta al modo in cui noi
poniamo le domande”*

Werner Heisenberg

La ricerca ha preso l'avvio con l'osservazione partecipantedissimulata e prolungata nell'arco di un anno e nove mesi, da gennaio 2013 a settembre 2014, condotta all'interno di quattro sale Bingo situate, come anticipato, nelle aree di Rimini, Forlì e Bologna: sala Bingo Regina e Hippobingo di Bologna, Bingo Bull di Castrocaro Terme (nelle vicinanze di Forlì) e Bingo Beach di Rimini. In particolare, l'osservazione all'interno delle quattro sale è avvenuta con frequenza settimanale, alternando, quanto più possibile, in base alle mie personali risorse temporali, tre differenti fasce orarie, cioè l'intervallo riconducibile grosso modo alla pausa pranzo (ore 12,00-15,00), il tardo pomeriggio (16,00-19,00 circa) e la fascia serale (dalle 21,00 in poi), nei giorni feriali e festivi.

L'osservazione partecipante aveva, come si è detto, lo scopo iniziale di intraprendere una ricerca di sfondo preliminare, con carattere esplorativo, per scavare, appunto, nel “ventre molle” del gioco praticato all'interno delle sale Bingo, per cogliere direttamente, con meno interferenze e distorsioni possibili, la manifestazione della soggettività e del “*mondo vitale*” dei giocatori.

L'osservazione partecipante ci è sembrata la metodologia maggiormente idonea per lo studio esplorativo dei comportamenti di gioco all'interno delle sale Bingo, proprio perché, per potere scavare nelle pieghe del gioco, per cogliere appieno le motivazioni, gli atteggiamenti, i comportamenti, le interazioni e i rituali posti in essere dai giocatori, e nella consapevolezza di addentrarci in un mondo, come quello del gioco d'azzardo “legale”, così “caldo” e peraltro al centro del discorso mediatico e politico, senza cadere vittime di facili

⁵⁸⁵Cfr. Gargnano N., *Sorpresa: l'azzardo è donna*, articolo pubblicato il 2 settembre 2011 sul sito web <http://espresso.repubblica.it/>.

ideologismi e pregiudizi moralizzanti, occorre esperirlo e viverlo per poterlo meglio comprendere.

Per potere garantire il passaggio dal versante positivista e neopositivista a quello interpretativo, l'osservazione partecipante non deve essere, infatti, una semplice osservazione ma implica coinvolgimento e interazione; il ricercatore osserva e partecipa la vita dei soggetti studiati, ma soprattutto entra a far parte del fenomeno sociale, scende sul campo, vive come e con le persone. I principi di fondo sono, infatti, la comprensione, la "visione dal di dentro", la piena partecipazione alla vita degli attori sociali, proprio perché il coinvolgimento e l'immedesimazione empatica non sono elementi da evitare ma devono essere necessariamente cercati, e l'oggettività e la distanza non sono più dei valori. Oltre che, come si è detto, alla sua principale funzione esplorativa e alla necessità, propria della *Grounded Theory*, di addentrarsi nel fenomeno da studiare senza ipotesi predeterminate e, in un qualche modo, vincolanti, l'osservazione partecipante è parsa particolarmente indicata per la peculiare natura di questi luoghi che, da una parte, appaiono come locali di intrattenimento ben visibili, legali e normalmente aperti al pubblico, come potrebbero, ad esempio, bar, ristoranti, locali da ballo, ma, dall'altra, accolgono frequentatori che, come i soggetti delle subculture devianti o delle comunità chiuse, con particolare riferimento ai giocatori compulsivi e patologici, non amano eccessivamente essere esposti a sguardi estranei e tendono a occultare i propri comportamenti. La scelta dell'osservazione dissimulata⁵⁸⁶, pur trattandosi di ambienti aperti e senza particolari limitazioni di accesso (l'unica limitazione è la minore età), ci è sembrata, fin da subito, la scelta migliore per potere evitare di perturbare l'oggetto di studio, nella consapevolezza del cosiddetto "effetto Hawthorne", per cui l'essere umano si comporta diversamente e diventa reattivo se sa di essere osservato, e le possibili strategie di resistenza che qualunque giocatore avrebbe posto in essere nel momento in cui si fosse accorto di essere oggetto di osservazione, e, quindi, di giudizio: come osserva, infatti, Annamaria Perino, se i soggetti osservati sanno di esserlo, cercano di "normalizzare" il loro comportamento, di renderlo accettabile, soprattutto se l'osservazione mira a focalizzare questioni delicate o imbarazzanti.⁵⁸⁷ La mia personale frequentazione delle sale è avvenuta, quindi, come quella di un normale giocatore sociale

⁵⁸⁶Cfr. Altieri L., Perino A., "Con gli occhi e le parole. L'osservazione come tecnica di ricerca", in Cipolla C. (a cura di), *Il ciclo metodologico della ricerca sociale*, Angeli, Milano, 1998, pp. 231; 244.

⁵⁸⁷Ivi, pag. 241.

che, investendo una modesta somma di denaro predefinita e consumando saltuariamente qualche bevanda, si sedeva ai tavoli per qualche ora giocando ed esperendo (cercando di non cadere, ovviamente, in comportamenti compulsivi) la stessa forma di svago, le stesse emozioni di speranza, trepidante e adrenalinica attesa del premio, rabbia e scoramento in caso di mancata vincita di qualunque giocatore, cercando, nella maniera più possibile, di socializzare con i compagni e le compagne di gioco: l'accesso al campo non è stato, dunque, problematico e non si sono verificati, in questo senso, problemi di accettazione da parte degli osservati.⁵⁸⁸

Si è trattata, comunque, di un'operazione immediatamente non facile, alla luce di tutte le avvertenze relative a questa delicata metodologia di indagine, che assume le caratteristiche di una vera e propria filosofia di fondo, e del fatto che la pratica di gioco del Bingo non era a me perfettamente sconosciuta. La mia osservazione doveva essere quanto più scientifica, tenendo conto, tuttavia, che le condizioni di oggettività e di perfetta valutatività costituiscono utopie e della natura soggettiva della realtà sociale, in quanto la realtà da studiare non è composta solamente da fatti concreti, ma anche di aspettative e la percezione del ricercatore è sempre selettiva e parziale, dato che "nessun osservatore è del tutto imparziale ma tende a vedere quello che si aspetta di vedere (ma non necessariamente quello che vuole vedere)".⁵⁸⁹ Consapevole che il ricercatore deve mantenere l'equilibrio tra la posizione del "marziano" (che guarda con diffidenza) e quella del "convertito" (appassionata identificazione, soprattutto tenendo conto del contesto di gioco d'azzardo che potrebbe indurre insidiosi meccanismi compulsivi anche nell'osservatore inficiando totalmente la validità della ricerca), ho intrapreso l'osservazione nelle sale Bingo partendo da una prima fase che Blumer definirebbe di *esplorazione* seguita da una più mirata fase di *ispezione*.⁵⁹⁰ Nella prima fase di osservazione esplorativa, infatti, lo sguardo del ricercatore deve spaziare a tutto campo, con la massima apertura e disponibilità, cercando di cogliere aspetti impreveduti e dando sfogo alle proprie capacità intuitive, all'attenzione ai particolari, alla creatività e alla fantasia, mentre l'osservazione ispettiva è guidata dalla bussola di

⁵⁸⁸ Ivi, pp. 237-239.

⁵⁸⁹ Ivi, pag. 241.

⁵⁹⁰ Ivi, pag. 259.

ipotesi almeno generali ed è mirata su obiettivi, e lo sguardo dell'osservatore dovrà essere rivolto a direzioni precisate e scelte sulla base delle risultanze precedenti.⁵⁹¹

Dato che il principale scopo dell'osservazione è quello di indagare il campo del gioco d'azzardo "Bingo" bourdieusianamente inteso come un microcosmo nello spazio sociale globale, fatto di oggetti, soggetti, pratiche e loro relazioni, la selezione degli eventi e degli attori osservati è stata mirata sulla base delle seguenti direttrici:

- motivazioni, attese, percezioni e significati del gioco per i giocatori;
- osservazione del comportamento di gioco;
- messa in atto, produzione e riproduzione di rituali di gioco nell'ambito di *frames* di goffmaniana memoria, tipici di questi ambienti di gioco⁵⁹²;
- interazioni informali fra i giocatori durante le partite.

Durante le sessioni di osservazione, cercavo di annotare i fatti più significativi e tutte le suggestioni emerse nell'applicazione note del cellulare, oppure scrivendo note rapide sul retro della schedina cartacea di gioco, in modo da non suscitare curiosità da parte degli altri giocatori, proprio perché, come avvertono gli studiosi di metodologia, una delle principali cautele da tenere presente durante l'osservazione è quella di non prendere note sul campo vistosamente perché questo errore potrebbe comportare, naturalmente, un'alterazione dei comportamenti dei soggetti in osservazione e, quindi, falsare i risultati della ricerca.⁵⁹³

Nei prossimi paragrafi si riporteranno le relazioni sintetiche delle osservazioni nelle quattro sale per poi concludere con la descrizione dettagliata dei principali ambiti tematici che sono emersi e che accomunano i quattro ambienti oggetto di studio.

⁵⁹¹ Ibidem.

⁵⁹² La situazione del gioco è una "situazione eccezionale [...] continuamente assediata dalla realtà esterna; se la situazione normale è quella di una molteplicità di ruoli, di richiamo multiplo e sincrono a cornici (*frames*) diverse, a messaggi metacomunicativi che indicano come leggere la realtà e come condurvisi dentro, la società tecnologicamente sofisticata tende sempre più a turbare i ritmi naturali di consonanza con le leggi interiori di condotta": cfr. Maranini P., *Introduzione*, in Goffman E., *Espressione e identità. Gioco, ruoli, teatralità*, Il Mulino, Bologna, 2003, pag. 12

⁵⁹³ Cfr. Altieri L. e Perino A., "Con gli occhi e le parole. L'osservazione come tecnica di ricerca", in Cipolla C. (a cura di), opera citata, pag. 238.

V.5 Note sulla Sala Bingo di Rimini

*“La cosa più antipatica, che saltava agli occhi
alla prima occhiata in tutta quella marmaglia
di giocatori di roulette, era l’ostentato rispetto
per l’occupazione a cui si dedicavano,
l’aspetto serio e perfino rispettabile
che assumevano tutti coloro che
circondavano i tavoli”*

Fëdor Michajlovič Dostoevskij

Così come il comportamento concentrato e attento dei giocatori di roulette che Dostoevskij descrive nel suo *“Il giocatore”*, il primo aspetto che ho colto e che ha colpito, in un qualche modo, la mia immaginazione “sociologica”, appena entrato nella sala Bingo di Rimini, è stato proprio il silenzio, un silenzio quasi religioso, messianico: durante l’estrazione dei numeri non ci si imbatte nel vociare fragoroso e allegro tipico di un qualunque altro luogo del divertimento, ma un silenzio di attesa accompagnato da un leggero brusio di fondo. Questo silenzio si rompe nel momento in cui qualcuno grida: “Bingo!” per esigere il suo premio, e da quel preciso momento iniziano le risate, le esclamazioni degli altri giocatori, le parole di invidia, di rabbia e di scoramento di chi ha giocato finora qualche centinaio di euro e non ha visto nulla, nemmeno una “cinquina”. Questo silenzio che si rompe con l’esclamazione della vincita accomuna anche le altre sale visitate e acquista una valenza, un significato particolare, con la dimensione del tempo che l’accompagna, come se questo silenzio interrotto ciclicamente dalla fine della partita alla quale ne segue subito un’altra, come da copione, ne fosse la “musica”, lo volesse misurare. E’ una particolare e ambivalente dimensione del tempo che contraddistingue la sala Bingo Beach di Rimini, come, del resto, tutte le sale Bingo: tale ambivalenza consiste nello scorrere simultaneo di due piani temporali, l’istante che è sospeso, il tempo che sembra non passare mai e, allo stesso tempo, la velocità ipnotica e frenetica delle partite. Questo istante sospeso ma ripetuto induce una certa percezione del tempo che sembra immobile ma molti giocatori prendono consapevolezza che hanno già trascorso cinque, sei ore compiendo le stesse identiche operazioni e senza per questo annoiarsi: è la successione degli stimoli ripetuti

indotti dal gioco che permette, a mio personale avviso, questa ambivalenza del tempo. E' la peculiarità del tempo che coglie, tra gli altri studiosi, anche Terminio, nel momento in cui scrive che "... il tempo del gioco non segue più la scansione data dalla presenza dell'Altro, l'accesso al gioco d'azzardo è alimentato da una ripetizione continua delle giocate, una ripetizione che punta all'accelerazione e all'assottigliamento progressivo del tempo che trascorre tra un'estrazione e un'altra...".⁵⁹⁴

La sala Bingo Beach di Rimini, della Rimini città del divertimentificio e "oasi della gioia" nell'immaginario collettivo, nata nell'estate del 2000, è situata in via XX settembre, via trafficata in pieno centro storico, vicino all'Arco di Augusto, e, rispetto ad altre sale, presenta una sua peculiarità: è aperta "h24", cioè tutto il giorno, sia nei giorni feriali che festivi, senza nessun giorno di chiusura settimanale. Il gioco si produce in maniera continua, e le sequenze di distribuzione cartelle, giocate, vincite, accompagnate dal servizio al tavolo dei camerieri, si susseguono senza fine, come, oserei dire, lungo un ciclo fordista di produzione. La sala si trova vicino a due filiali bancarie dotate di bancomat, non distante da un compro oro, e vi si accede da due entrate: una, principale, con l'insegna luminosa ben visibile dalla strada e un piccolo bar pronto ad accogliere i clienti, e l'altra, posteriore, molto meno appariscente, dalla quale si accede anche alla sala slot, più buia, che costituisce un'appendice più nascosta di questo luogo adibito al gioco d'azzardo "legale".

La sala, con una capienza di circa 400 posti e suddivisa in uno spazio per non fumatori e un altro, più ampio, per fumatori, è dotata di circa sessanta tavoli e di 16 *quicker*, dispositivi elettronici che registrano i numeri estratti dopo che in essi è stato digitato il codice progressivo che contraddistingue ogni cartella di gioco, nei quali è previsto un acquisto minimo di tre cartelle. La mia osservazione è partita proprio da questa sala che già conoscevo e nella quale ero già stato saltuariamente in passato per passare qualche momento di svago. I momenti di maggiore afflusso sono sicuramente quelli delle sere del sabato e della domenica, specialmente durante le feste natalizie e nel mese di agosto, vista anche la vocazione turistica della città, anche se è interessante, in questo senso, osservare, che non sono i turisti ad ingrossare il pubblico dei giocatori. Ho notato, inoltre, durante l'intero periodo di osservazione, che, durante l'anno, i giorni in cui si registra il maggiore

⁵⁹⁴ Cfr. Terminio N., "Tempo e denaro nel gioco d'azzardo patologico", in Leoni F. (a cura di), *Re Mida a Wall Street: debito, desiderio, distruzione tra psicoanalisi, filosofia, economia*, Mimesis Edizioni, Milano-Udine, 2014, pag. 110.

afflusso sono quelli di inizio mese e di metà mese, anche se in misura minore, e, ascoltando i discorsi dei giocatori, ho potuto appurare che non si tratta di una mera casualità, ma di una corrispondenza ben precisa: nei primi giorni del mese vengono pagate le pensioni e a metà del mese vengono corrisposti prevalentemente gli stipendi nelle aziende private. L'età media dei giocatori si attesta sulla fascia di età 50 anni, ma non è certamente facile tracciare un identikit del giocatore del Bingo di Rimini, in quanto accoglie, nell'insieme, un pubblico diversificato ed eterogeneo; se si va a descrivere i frequentatori in relazione alle fasce orarie di rilevazione, ci si rende conto, tuttavia, di quanto appaia più omogeneo in termini di genere, età, status socio-economico desumibile da alcuni tratti esterni come l'abbigliamento e alcuni comportamenti nel complesso. Durante la fascia oraria in corrispondenza della pausa pranzo, vi sono solitamente pochi clienti, di età media sui 50-60 anni, prevalentemente pensionati e di sesso femminile. Durante il tardo pomeriggio aumentano i clienti che risultano prevalentemente ancora pensionati e di sesso femminile, mentre nella fascia serale dei giorni feriali e festivi il pubblico si diversifica: la maggioranza è ancora di sesso femminile, l'età media si abbassa e diminuiscono le presenze dei pensionati, a vantaggio di altre categorie occupazionali, come casalinghe, impiegati, operai e studenti, e, naturalmente, disoccupati. Un rilievo a parte merita la nazionalità dei giocatori: in maggioranza sono italiani e residenti a Rimini e nelle zone limitrofe all'interno di un raggio chilometrico circoscrivibile in 50-60 Km al massimo, mentre si evidenzia una presenza, specialmente evidente nelle fasce serali, di una percentuale aggirabile sul 30% del totale, di etnia slava (albanesi e rumeni). L'etnia slava è sicuramente ben rappresentata alla sala Bingo di Rimini, mentre assolutamente minoritarie appaiono le altre, in quanto si è potuta notare, durante l'intero arco dell'osservazione, la sola presenza sporadica di qualche cinese e di qualche indo-pachistano. I giocatori di etnia slava presentano alcune ricorrenze e tipicità che li contraddistinguono rispetto ad altri: quest'ultimi sono prevalentemente uomini, di età media di 20-30 anni, si conoscono in genere fra di loro e tendono a trascorrere il tempo di gioco normalmente in gruppo. Costituiscono, infatti, piccoli gruppi formati da 6-8 persone, prevalentemente di natura amicale o formati da coppie, e tendono a sedersi nelle solite postazioni e a giocare prevalentemente ai *quicker*, acquistando spesso molte cartelle. L'agire dei giocatori albanesi e rumeni sembra presentare i tratti di un vero e proprio agire comunitario, in quanto la loro esperienza di gioco appare perlopiù condivisa: è

difficile vedere in loro, rispetto ai clienti italiani, pratiche di gioco solitarie. Questi gruppi tendono a ridere, parlare, scherzare tra di loro sia durante che dopo le partite, spesso giocano insieme dividendosi le puntate e le poste in gioco, ma si mostrano piuttosto chiusi verso l'esterno, gli altri giocatori: esiste una sorta di tipizzazione etnica che ho riscontrato, come si vedrà nel prosieguo, anche nelle altre sale Bingo.

L'osservazione ha permesso, in questo senso, di rilevare una differenza tra le interazioni informali dei giocatori stranieri e quelle degli italiani, nelle differenti fasce orarie e nei diversi giorni: potrei azzardare già, in forma embrionale, una generalizzazione empirica affermando che nei giocatori stranieri prevale uno spirito comunitario, una alta intensità relazionale, rispetto a uno spirito societario tipico dei giocatori italiani.

Le interazioni tra i giocatori italiani, trasversalmente al genere, all'età, allo status socio-economico, appaiono prevalentemente limitate e macchiniche, nel momento in cui gli argomenti di conversazione vertono quasi esclusivamente sul numero atteso mancante che non esce mai, sul Bingo che sembrava dietro l'angolo ma non è venuto, sul denaro vinto, speso e perso: è frequente, in questo senso, sedersi a un tavolo e salutare i "vicini" di gioco senza esserne contraccambiati, se non con un lieve cenno del capo o un veloce movimento degli occhi. Non si crea, dunque, una reale socializzazione tra i giocatori della sala Bingo e i legami sociali che vi nascono sono limitati: non è impossibile, tuttavia, fare nuove amicizie al Bingo, ma queste occasioni appaiono limitate. L'osservazione prolungata mi ha permesso di vedere che la maggior parte dei giocatori e che si intrattengono in chiacchiere si conoscono già prima di entrare al Bingo e pare nettamente smentita, in questo senso, la ratio istitutiva del Bingo come luogo di socializzazione: i gruppi di ragazzi che vi transitano per mezz'oretta, giusto il tempo di consumare una birra, prima di dedicarsi ad altre forme di divertimento, le coppie, o la mamma in compagnia del figlio e della figlia adulta, in cui è facile imbattersi durante le serate pre-festive e festive, ne sono l'esempio evidente.

Durante le fasce orarie diurne dei giorni feriali, la figura più frequente di giocatore che emerge è quella di un soggetto che trascorre anche diverse ore in maniera solitaria, in un rapporto esclusivo con il gioco e come se il consumo di quest'ultimo assolvà a tutte le funzioni compensative della mancanza di rapporti sociali. L'osservazione conferma che la solitudine, accanto alla velocità, costituisce uno dei tratti fondamentali e attuali delle

pratiche di gioco d'azzardo "legale"⁵⁹⁵, ed è proprio il giocare in solitudine una delle principali cause di sviluppo di gioco patologico⁵⁹⁶: coloro che, infatti, appaiono come giocatori patologici per il tempo trascorso nel gioco, per gli importi di denaro speso e per la compulsività dei comportamenti, giocano in solitudine. Un'altra significativa regolarità empirica che emerge dallo studio è l'esistenza di una forte coazione a ripetere da parte della maggioranza dei giocatori, accentuata oltre misura nei giocatori che appaiono patologici: durante tutte le sessioni di osservazione, anche se in misura minore durante le serate pre-festive e festive, esiste uno "zoccolo duro" di giocatori e giocatrici che frequentano quasi tutti i giorni la sala Bingo e, anche tornando nella sala dopo un periodo di assenza anche della durata di un mese, è facile trovare le "stesse facce". Osservando più nel dettaglio i comportamenti di gioco, ci si accorge come la sala Bingo sia un rifiorire di elementi di pensiero magico e superstizioso che vanno a fondersi con le distorsioni cognitive tipiche del gioco d'azzardo come "l'illusione di controllo" e la "fallacia di Montecarlo": molti pensano che la fortuna, come un flusso di energia quantica segua un percorso predefinito che riguarda la disposizione dei tavoli, che quel particolare tavolo non sia fortunato e che occorra sedersi a un altro, che le cartelle di gioco distribuite da un particolare addetto alla distribuzione non siano "buone", che il vicino porti negatività e impedisca il tanto agognato "Bingo", oppure che dopo tre giornate passate al Bingo, sia arrivata la "volta buona". In particolare, il precedentemente descritto fenomeno del "*near miss*" (quasi vincita), appare abbondantemente rappresentato nel momento in cui è alquanto frequente vedere giocatori, e specialmente quelli problematici, acquistare più di una cartella, e, in ogni caso, aumentare la posta in gioco, in occasione della partita immediatamente successiva a quella in cui mancava solo un numero per fare "Bingo" e la vincita appariva sfiorata: il brivido dell'azzardo deve salire e le dosi devono essere rincarate. Gli elementi sopra descritti aiutano, tuttavia, a creare e riprodurre tutta una drammaturgia goffmaniana fatta di riti consolidati che si ripetono anche nelle altre sale Bingo osservate: innanzitutto, l'ordine di consegna delle cartelle prima dell'inizio della partita deve essere mantenuto e, qualora l'addetto si sbaglia, non è raro vedere clienti che si infuriano perché il loro turno non è stato rispettato, proprio perché la cartella vincente è stata data al vicino, quasi come se un

⁵⁹⁵ Ibidem.

⁵⁹⁶ Cfr. Zavattiero C., opera citata, pag. 155; cfr. anche Mannari P., Guidi A., "*Giocchi d'azzardo e giocatori: cosa sta cambiando*", in Lavanco G. (a cura di), opera citata, pag. 19.

presunto ordine cosmologico venisse infranto. E' frequente, inoltre, osservare il cosiddetto rito della "strega": la "strega" è un particolare tipo di cartella formata in cui solo quattro numeri sono disposti sui quattro lati esterni occupando i quattro angoli. Se accade di ricevere la "strega" e, nell'ipotesi in cui quest'ultima non sia vincente (la cartella vincente deve essere esibita agli addetti per la riscossione della vincita), deve essere bruciata interamente all'interno di un portacenere e il fumo prodotto si dirige verso il presunto vincitore che, dopo quattro partite, può fare "bingo". Altri comportamenti di questo tipo riguardano bruciare la ricevuta della vincita come portafortuna, strisciare la schedina sul tavolo, scrivere i numeri mancanti sul tavolo come per volerli "chiamare".

Ciò che appare evidente è che il Bingo costituisce un microcosmo "isolato" dal resto del mondo: anche dal punto di vista spaziale è interessante notare che non ci sono finestre, la luce è artificiale, non ci sono orologi e altri dispositivi che ricordano lo scorrere del tempo. È, quindi, nel contesto di questo tempo sospeso e dilatato, con la mancanza della luce del giorno, magari trovandosi all'alba dopo tutta una notte di gioco, che i visi dei giocatori, e non solamente coloro definibili problematici e patologici, appaiono sempre più spenti, malinconici, nel momento in cui, come argomenta Siciliano recensendo il libro di Hubertus Tellenbach, l'*endon* è il risultato dell'impronta della natura e dell'ambiente umano sull'individuo e l'organismo è istruito dal cosmo e il soggetto si fa istruire ed istruisce l'organismo. Il campo dell'*endon* "è determinato dall'interconnessione con il cosmico", in cui l'individuo è preso da sempre, e da "contenuti di significato specifici prossimi al vitale". E' dunque l'alterazione dei ritmi biologici, della sincronizzazione dell'uomo col cosmo, con i cicli dell'ambiente (giorno-notte, stagioni), che incidono profondamente sulla situazione melancolica. Secondo Tellenbach, alla base delle psicosi endogene vi sarebbero, a questo livello, profonde trasformazioni qualitative del ritmo dell'accadere della vita "... nell'affastellamento del succedersi del tempo e della molteplicità di modi di esperire il tempo, che insieme concorrono a costituire il corso temporale della vita, c'è il "tempo del divenire interiore", che nel melancolico endogenamente inibito non fluisce più"; perché si dia melancolia conclamata, inoltre, un *typus melancolico* deve incontrare una situazione ambientale disposta in modo tale da proporre al soggetto una certa vicinanza a un

precipizio⁵⁹⁷. Il precipizio, come si evincerà anche dalle parole degli intervistati, è la metafora più volte utilizzata per indicare lo stato interiore di chi, avendo speso tutto il suo denaro nell'attesa della fortuna che non è arrivata, e contando i pochi rimasti ultimi spiccioli, si dirige lentamente all'uscita della sala, e il luccichio delle insegne e del traffico della Rimini del "divertimentificio", aperta 24 ore come il suo Bingo Beach, contrasta con il grigiore dei visi e degli stati d'animo.

V.6 Note sul "Bingo Bul" di Castrocaro Terme

*"Mi è parso che in realtà il calcolo significhi molto poco
e comunque non abbia affatto tutta l'importanza
che gli attribuiscono molti giocatori.
Certi se ne stanno lì seduti davanti a dei pezzi di carta rigata,
segnano tutti i colpi, li contano, ne deducono le probabilità,
fanno i loro calcoli e alla fine puntano e perdono
proprio come noi, semplici mortali che giochiamo senza calcolare niente"*
Fëdor Michajlovič Dostoevskij

La sala "Bingo Bul" è nata ad ottobre 2003 sulle ceneri della vecchia discoteca Bul Bul, nota alle generazioni degli attuali quarantenni che frequentavano i locali da ballo negli anni '80 e '90, e si trova sulla strada statale 67, subito prima di arrivare nel centro abitato di Castrocaro Terme, a circa dieci chilometri dalla città di Forlì. È aperta tutti i giorni, senza osservare nessuna chiusura settimanale, dalle ore 15,00 alle 03,00 dei giorni pre-festivi e festivi e dalle 19,30 alle 2,00 dei giorni feriali.

La sala presenta una capienza di circa 350 posti e suddivisa in uno spazio per non fumatori e un altro, più ampio, per fumatori, è dotata di circa cinquanta tavoli e di 10 *quicker*, dispositivi elettronici che registrano i numeri estratti dopo che in essi è stato digitato il codice progressivo che contraddistingue ogni cartella di gioco, nei quali è previsto un acquisto minimo di tre cartelle. La sala Bingo ha mantenuto in gran parte l'assetto della precedente discoteca, il banco della regia in cui vengono annunciati i numeri è ricavato dalla

⁵⁹⁷Cfr. Siciliano A., recensione al libro di Hubertus Tellenbach, *Melancholia. Storia del problema, endogenicità, tipologia, patogenesi*, clinica, Ed. Il Pensiero Scientifico, Roma, 2015. La recensione è apparsa presso la Rivista di filosofia "Lo Sguardo", n. 18, 2015 (II), dal titolo "Confini animali dell'anima umana. Prospettive e problematiche".

vecchia consolle, sulle pareti sono rimasti gli specchi colorati, i colori dominanti sono il blu, il viola e il nero, e la luce è piuttosto soffusa. I momenti di maggiore afflusso sono sicuramente quelli delle sere del sabato e della domenica, specialmente durante le feste natalizie, e il numero dei clienti diminuisce vistosamente durante le serate dei giorni feriali. Anche in questa sala ho potuto notare, durante l'intero periodo di osservazione, che, durante l'anno, i giorni in cui si registra il maggiore afflusso sono quelli di inizio mese e di metà mese, in quanto coincidono con il pagamento delle pensioni a inizio mese e degli stipendi a metà del mese. Il gruppo sociale più rappresentato è sicuramente quello composto da donne dai cinquant'anni in su, residenti nelle zone limitrofe, mentre i giovani sono minoritari: il target dei giocatori di questa sala si avvicina, per questa ragione, a quello che tradizionalmente frequentava la prime sale Bingo e maggiormente radicato nell'immaginario collettivo. Rispetto alle altre sale osservate, la sala Bingo Bul conserva un'atmosfera prettamente familiare e rilassata, la maggior parte dei giocatori si conosce personalmente, le interazioni informali sono maggiormente frequenti e appare, per questi aspetti, meno alienante e disumanizzante rispetto ad altri contesti di gioco. Un altro aspetto interessante che si è potuto osservare, in questo senso, è la distribuzione dei giocatori nella sala: la maggior parte delle persone sono distribuite in gruppi ed è raro vedere persone che giocano sole, rispetto alle altre sale oggetto dell'osservazione: molti giocatori si sono conosciuti al di fuori del contesto di gioco, ma, tuttavia, molte relazioni di amicizia sono nate nella stessa sala Bingo. Questa dimensione comunitaria che pare piuttosto valorizzata è dovuta essenzialmente alle piccole dimensioni della sala e alla sua localizzazione in un contesto prevalentemente rurale, considerando anche che la città di Castrocaro Terme è una località turistica molto meno battuta rispetto ad altre località più note alla massa della Romagna, fa sì che questa sala presenti l'aspetto di una buona "cugina di campagna" rispetto alle altre sale di Rimini e Bologna. Parrebbe forzato, tuttavia, definire la sala Bingo Bul un'isola felice, in quanto è comunque un luogo dell'azzardo "legale" e non certo una Tombola in famiglia e non sono totalmente assenti, pur in misura minore rispetto alle altre sale "cittadine", comportamenti problematici e patologici di gioco: alcuni giocatori escono arrabbiati, tristi, perché hanno speso e perso troppo rispetto alle proprie possibilità, e l'impressione di "svuotamento" che trasmettono non riguarda solo il portafoglio, qualcuno chiede denaro in prestito ad altri giocatori per potere continuare a giocare.

Anche al Bingo Bul è possibile riscontrare uno “zoccolo duro” di giocatori e giocatrici che frequentano quasi tutti i giorni la sala Bingo, anche se più ridotto dal punto di vista quantitativo, rispetto alle altre sale: le “solite facce” che si incontrano sempre sono una decina e non una trentina. Gli elementi di pensiero magico e superstizioso intrecciati con le distorsioni cognitive tipiche del gioco d’azzardo e del Bingo sono sicuramente presenti in quanto legati alla natura del gioco stesso, ma, comunque, anche in questo caso, in misura più “soft” rispetto alle altre sale. Si percepisce sicuramente l’esistenza di comportamenti compulsive, di scariche adrenaliniche legate al gioco, ma, in un qualche modo, attutiti da una dimensione più allegra e festosa che rende la sala meno “non luogo” à la Augé rispetto agli altri contesti osservati. Ciò che, in definitiva, ha colpito maggiormente dell’osservazione della sala Bingo Bul è la presenza di fatti, comportamenti e aspetti importanti per distinzione rispetto alle altre sale, in quanto si evince una atmosfera meno anomica, atomizzata e alienata e, in molti casi, sembra essere un luogo produttore anziché consumatore di relazioni sociali; pur tuttavia, sempre di gioco d’azzardo si tratta, con degli assiomi ben precisi, e cioè che il denaro è al centro delle interazioni formali e informali e che, ovviamente, il banco vince sempre. La riflessione sul gioco di Jean Baudrillard, più volte citata nel presente lavoro di tesi, esprime la sua efficace utilità anche in questo caso, ovvero il giocatore non può mai essere più grande del gioco stesso⁵⁹⁸ e la regola nel gioco resta superiore, si gioca perché c’è una regola, dunque secondo una regola: il giocatore non può quindi distruggerla, perché in questo caso non vi sarebbe più gioco possibile⁵⁹⁹.

V.7 Note sull’Hippo Bingo di Bologna

*“Alla fine,
tutte le passioni sono tragiche,
tutti i desideri maledetti,
perché si ottiene sempre meno
di quel che si è sognato”*
Irène Némirovsky

⁵⁹⁸Cfr. Dotti M., *Passioni ludiche senza desiderio*, articolo pubblicato sul sito web www.tysm.org, philosophy and social criticism, il 18/8/2015.

⁵⁹⁹ Cfr. Baj Enrico, *Jean Baudrillard: “l’esaltante incertezza del gioco”*, intervista a Jean Baudrillard, pubblicata il 10/5/2015 sul sito web www.tysm.org, philosophy and social criticism: <http://tysm.org/ baudrillard-nel-gioco-dellincertezza/>

Osservando il contesto delle pratiche di gioco, dei comportamenti e delle emozioni dei giocatori all'interno della sala HippoBingo di Bologna, la frase della scrittrice ucraina estratta dal suo romanzo "*Jezabel*" risulta decisamente appropriata: si tratta della sala Bingo maggiormente frequentata di Bologna e, per questo, dispensatrice di grandi speranze di vincita, dato che i premi in palio più massicci possono arrivare a toccare la cifra di qualche migliaia di euro. Considerando, tuttavia, che uno degli assiomi del gioco d'azzardo è che il banco vince sempre con basse probabilità di vincita, è naturale che, grazie all'illusione collettiva di potere gridare "Bingo!" e di potersi accaparrare la grossa vincita in denaro almeno una volta durante una serata passata a giocare ripetutamente (nel caso in cui si limitino a trascorrere solo una serata e non vi trascorrono tutti i giorni), sia i singoli giocatori, che il pubblico dei clienti in generale, ci rimetta sempre.

La sala HippoBingo è stata inaugurata il 23 marzo 2002 e si trova in via Arcoveggio 37, nella prima periferia popolare della Bolognina⁶⁰⁰, vicino all'ippodromo cittadino da cui prende il nome.⁶⁰¹

E' sicuramente la sala Bingo più grande di Bologna, estesa circa 1500 metri quadrati e con circa 1000 postazioni di gioco; dall'esterno appare come un grande parallelepipedo grigio in mezzo al verde di un grande parco e, mentre, fuori si vedono tranquilli signori che portano a spasso il cane o qualche giovane che pratica attività fisica, all'interno si pratica il rito industrializzato e fordista del gioco d'azzardo "legale", e non è raro assistere a giocatori che entrano con il sole del pomeriggio ed escono a notte fonda, in cui la struttura della sala appare ben visibile con l'insegna luminosa e luci verde e fucsia, i colori smaccatamente accesi e kitch che caratterizzano tutte le grandi sale deputate all'azzardo. La sala è aperta tutti i giorni, senza nessun giorno di chiusura infrasettimanale, dalle ore 10,00 del mattino alle 5,00 e la chiusura notturna è estesa alle 6,00 nelle serate del venerdì e del sabato. È raro vedere poca gente in questa sala che mediamente accoglie un centinaio di giocatori: i momenti di massimo afflusso di pubblico sono sicuramente quelli delle sere del sabato e

⁶⁰⁰ In realtà, dal punto di vista amministrativo, il quartiere "Bolognina" non esiste, ma fa parte del quartiere Navile: i residenti identificano da anni quella zona con il nome "Bolognina".

⁶⁰¹ La società che gestisce la sala, Hippogroup Cesenate s.p.a., nel 2002 ha aperto anche la sala HippoBingo vicino l'ippodromo di Cesena, una sala Bingo a Modena e, nel 2015, una a Firenze: cfr. <http://www.hippogroupcesenate.it/>

della domenica, specialmente durante le feste natalizie, ma anche le serate del lunedì e del martedì sono piuttosto frequentate: il numero dei clienti diminuisce in maniera significativa solamente durante le serate dei giorni a metà settimana e la mattina. Pur manifestando maggiori picchi durante le feste natalizie, l'afflusso non sembra risentire delle variazioni stagionali, in quanto anche durante i mesi estivi, grazie al refrigerio dell'aria condizionata, ci si può imbattere nella sala piena. Anche all'HippoBingo si manifesta l'evidenza emersa nelle altre sale osservate, che pare acquistare una sorta di regolarità empirica, per cui l'afflusso cresce all'inizio e alla metà del mese, giorni di pagamento delle pensioni e degli stipendi: quanto più denaro c'è da riversare nelle macine del gioco d'azzardo, tanto più l'afflusso è alto. A prima vista, i clienti della sala, "non luogo" per eccellenza dell'azzardo, sembrano formare una massa piuttosto variegata ed eterogenea, a livello di età, di appartenenza socio-economica e di motivazioni di gioco. Si incontrano indifferentemente pensionati e pensionate, lavoratori dipendenti e autonomi, disoccupati, precari, studenti, casalinghe e donne lavoratrici; accade di vedere gruppi di ragazzi che trascorrono una mezz'oretta insieme per bere una birra e trascorrere qualche momento di svago, specialmente durante le ore serali, coppie giovani e anziane che vogliono trascorrere una serata di divertimento, giocatori per evasione, per fuga, per provare l'ebbrezza del rischio, per sfidare la sorte sentendosi per questo più vivi, lavoratori di passaggio che, tra un impegno e un altro, si sono ritagliati qualche minuto di gioco, ma anche pensionate con la minima che sperano di integrare la pensione minima con un Bingo importante. Dopo un periodo prolungato di osservazione, tuttavia, si può rilevare la maggiore frequenza di alcune tipologie di gruppi e di soggetti: pur essendo il numero delle donne crescente negli ultimi tempi dell'osservazione, la maggioranza dei giocatori è maschio, con un'età media di 40-50 anni, lavoratore dipendente, proveniente dalle zone limitrofe, ma si evidenzia una massiccia presenza, specialmente evidente nelle fasce serali, di soggetti di etnia slava (albanesi e rumeni). L'etnia slava è ben rappresentata anche alla sala HippoBingo, seguita da quella maghrebina (marocchini e tunisini), mentre le presenze dei cinesi o di qualche indopachistano si contano generalmente sulle dita di una mano. Anche in questo caso, i giocatori di etnia slava presentano alcune ricorrenze e tipicità che li contraddistinguono rispetto ad altri: quest'ultimi sono prevalentemente uomini, anche se si nota una decisa presenza di donne (nella maggior parte dei casi compagne di altri giocatori e in pochissimi casi sole),

hanno un'età media sui 20-30 anni, e, generalmente, tendono a trascorrere il tempo di gioco normalmente in gruppo. Costituiscono, infatti, piccoli gruppi formati da 6-8 persone, prevalentemente di natura amicale o formati da coppie, tendono a sedersi nelle solite postazioni, a giocare prevalentemente ai *quicker*, acquistando spesso molte cartelle e a comportarsi in maniera più rumorosa rispetto ad altri giocatori: i pochi casi isolati di rissa che si sono verificati all'interno della sala durante l'intero periodo di osservazione, hanno coinvolto in tre occasioni giocatori maghrebini e in due giocatori rumeni. E' interessante rilevare, in questo senso, come il gioco d'azzardo vada a risvegliare, in alcuni casi, quelle paure, quei rigurgiti e quei sentimenti presenti "nella pancia" delle persone, che, normalmente sopiti, emergono in determinate situazioni, e che riguardano proprio i pregiudizi nazionalistici e razzisti. Questo fenomeno può essere letto e interpretato in due differenti modi: rilassamento, anche mentale, determinato da una situazione di svago, in cui le sovrastrutture mentali e le inibizioni si indeboliscono a tutto vantaggio degli istinti più ferini, uniti ad alcune distorsioni cognitive, oppure una situazione in cui la vulnerabilità e l'insicurezza sociale si manifestano maggiormente. In più occasioni è accaduto, infatti, di udire commenti di stampo razzista da parte di giocatori italiani, prevalentemente di mezza età, rivolti a soggetti stranieri che avevano fatto "Bingo":

"Sono sempre loro, non lavorano, non fanno niente, passano le giornate al Bingo e ci portano via il Bingo";

"... i rumeni sono dei trafficanti, sanno fare sempre gli inciuci, loro si mettono d'accordo, fregano";

"prima che venissero tutti questi qua, che ci fosse questa invasione, era bello il Bingo, dovrebbero fare entrare al Bingo solo gli italiani".

Tali atteggiamenti di stigmatizzazione sembrano costituire la riprova empirica di come le situazioni di crisi e di fragilità vadano ad alimentare la paura verso lo straniero in quanto "diverso": come osserva, a questo proposito, Bauman, la tensione dei cittadini della società post-moderna, che deriva dai processi di indebolimento del tessuto collettivo e di disorganizzazione sociale, ha l'effetto di considerare gli stranieri (altre figure svantaggiate) come usurpatori di possibilità a loro destinate e l'esigenza di dovere scaricare le proprie insicurezze su altre categorie culturali o etniche nasconde in realtà, una crisi di identità del cittadino, delle sue coordinate di appartenenza che creano un senso di insicurezza globale.

⁶⁰². Quella sorta di tipizzazione etnica già riscontrata, ad esempio, nella sala Bingo di Rimini appare in maniera evidente anche all'HippoBingo di Bologna: l'agire dei giocatori albanesi e rumeni sembra presentare i tratti di un vero e proprio agire comunitario, in quanto le loro pratiche di gioco appaiono perlopiù condivise. Le interazioni tra i giocatori italiani, trasversalmente al genere, all'età, allo status socio-economico, appaiono prevalentemente limitate e macchiniche, nel momento in cui gli argomenti di conversazione vertono quasi esclusivamente sul gioco, e non è raro sedersi a un tavolo e salutare i "vicini" di gioco senza esserne contraccambiati, se non con un lieve cenno del capo o un veloce movimento degli occhi. La socializzazione tra i giocatori della sala Bingo appare limitata e i legami sociali che vi nascono sono limitati: non è impossibile, tuttavia, fare nuove amicizie al Bingo, ma queste occasioni appaiono limitate. È il gioco, con le sue regole e con la speranza largamente condivisa di "guadagnarsi" un Bingo, unita alle distorsioni cognitive e agli aspetti di pensiero magico e superstizioso tipici dei giocatori, che domina gli argomenti di conversazione e le attese dei clienti, non certamente la voglia di socializzare e creare relazioni sociali. Come nelle altre sale osservate, anche all'HippoBingo si riscontra uno "zoccolo duro" di giocatori problematici e patologici, quelle "stesse facce" che si incontrano spesso e che riescono a spendere anche duecento euro in una serata per tornare a risponderli nei giorni seguenti, con la vana speranza di rifarsi delle perdite, o presi da una fallace "illusione di controllo" per la quale si sentono in grado di "fiutare" il tavolo giusto o i momenti maggiormente propizi e fortunati⁶⁰³. È attraverso l'osservazione più mirata e attenta dei comportamenti e della coazione a ripetere di "quelle stesse facce" che si riesce a cogliere i profili di gioco maggiormente problematici: soggetti che si lamentano normalmente di una situazione di deprivazione economica ma che, avvolti dalle spire del gioco, perdono la cognizione del valore (d'uso e di scambio) del denaro che diventa *fiche*, si smaterializza e si polverizza attraverso l'acquisto seriale di una cartella (o più cartelle), persone che continuano a giocare dopo che intere somme di denaro risparmiate sono state dissipate, che chiedono credito ad amici o semplici conoscenti oppure che, come è capitato di osservare in alcune occasioni, passano di tavolo in tavolo a elemosinare un euro, "l'ultimo *gulden*" come

⁶⁰² Cfr. Antonilli A., *Insicurezza e paura oggi*, Angeli, Milano, 2012, pp. 65-66.

⁶⁰³ La "fallacia di Montecarlo", o rincorsa delle perdite, e l'"illusione di controllo" sono le distorsioni cognitive maggiormente frequenti tra i giocatori d'azzardo e, in particolare modo, fra i giocatori problematici e patologici: cfr. Lavanco G. (a cura di), *GAP: il gioco d'azzardo patologico. Orientamenti per la prevenzione e per la cura*, Pacini Editore, Pisa, 2013, pag. 21.

aveva scritto Dostoevskij nel suo *“Il giocatore”*, per potere ottenere un’altra e speranzosa sessione di gioco. L’episodio osservato più significativo, in questo senso, è stato proprio quello di un uomo adulto, sui 50 anni, che aveva trascorso tutto un pomeriggio a giocare e che, a un certo punto, aveva iniziato ad abbozzare dei calcoli matematici sulla schedina, utilizzando il pennarello per marcare i numeri estratti. Ciò che era apparso inizialmente una serie di bizzarri calcoli probabilistici o l’invenzione di una qualche “cabala” rappresentava un’evidenza molto più semplice ed elementare:

“voglio fare questo Bingo e che cavolo, lo sai cosa faccio? Ho pochi soldi, sto togliendo le spese meno urgenti che posso rimandare, le avevo già programmate, ma possono aspettare, sì, ho una visita medica da fare ma quella può anche aspettare, se mi va bene almeno un Bingo lo faccio, mi fermo solo quando arrivo alle spese che non posso rimandare”(Anonimo).

V.8 Note sul Bingo “Regina” di Bologna

“Il vortice del desiderio è privo di orizzonte”

Gianni Colosimo

La sala Bingo “Regina”, situata in viale XII giugno, lungo i principali viali di circoscrizione di Bologna, è nato a maggio 2006, sulle ceneri di un vecchio multisala, il cinema Fellini ed è gestito dalla società Giomax srl.

E’ dotato di un parcheggio interno gratuito e vi si accede varcando un portone che, dall’esterno, non fa intravedere nulla dell’entrata interna, in quanto è coperto da materiale pubblicitario affisso ed è di vetro spesso e scuro. Entrando, si viene accolti da addetti alla reception sempre presenti, che, con un sorriso di circostanza, illustrano al cliente le promozioni e il programma di fidelizzazione riservati ai giocatori: infatti, oltre a prevedere promozioni legate alla consumazione del pranzo o della cena a prezzi stracciati, la gestione ha predisposto un programma di raccolta punti per cui il giocatore, strisciando una carta elettronica in un apposito dispositivo a ogni accesso, accumula punti che danno diritto a diversi prodotti e servizi in omaggio.

La sala Bingo si presenta come un elegante caffè cittadino, ben pulito, e mostra una parvenza di calda accoglienza: le pareti tinteggiate di verde (non a caso, il colore della

speranza e del trifoglio, pianta tradizionalmente considerata di buon auspicio) non hanno vetrate, orologi o qualunque altro dispositivo che segnali il trascorrere del tempo. La sala ospita circa 700 postazioni di gioco, è provvista anche di una sala slot il cui ingresso non è immediatamente visibile allo sguardo, è provvista di sportello bancomat al suo interno, di un distributore automatico di sigarette, e di un servizio cucina e bar.

L'osservazione è avvenuta in diverse parti della giornata nell'orizzonte temporale di un anno, con una periodicità di due volte alla settimana, cercando di prestare attenzione sia ai momenti di gioco dei giorni tradizionalmente lavorativi sia quelli propri dei giorni festivi, proprio perché l'intenzione era quella di rilevare specificità riguardo all'ambiente sociale e alle abitudini di gioco legate alle diverse parti della giornata che hanno coinciso con la pausa pranzo, il tardo pomeriggio e la sera.

L'osservazione ha rilevato, effettivamente, una diversità legata all'ambiente sociale nelle diverse frazioni della giornata che si andrà a descrivere più nel dettaglio. La sala apre al pubblico alle ore 12,30 e ho potuto notare, in molteplici occasioni, la presenza di giocatori, sempre gli stessi e mediamente nel numero di cinque o sei, che attendevano l'apertura, tradendo in diversi casi moti di impazienza, già un quarto d'ora, diecimino prima. La maggioranza delle persone che attendono l'apertura sono prevalentemente italiane, residenti a Bologna e zone limitrofe, di sesso femminile, hanno una fascia d'età media non inferiore a cinquanta anni e si recano sole a giocare: ho notato solo la presenza frequente, fra questi, di una coppia di persone anziane che portava con sé le borse della spesa, particolare che ha subito destato la mia iniziale curiosità nell'osservare come, per essi, il gioco del Bingo potesse assumere una valenza di pratica quotidiana, legata alla quotidianità della vita.

Questo particolare ha colpito la mia "immaginazione sociologica", avvicinandomi all'intuizione, poi confermata dai successivi momenti di osservazione, sulla valenza e sul potere del gioco d'azzardo, di organizzare e di strutturare la disciplina quotidiana di molti giocatori: non uno spazio e un tempo "altro" di festa e di gioco, ritagliato al di fuori del tempo di lavoro (sia produttivo che riproduttivo), ma una serie di azioni frequenti e meccaniche ritagliate nella quotidianità.

Alle 12,30 circa, quando viene raggiunto, come da regolamento, il numero minimo di giocatori pari a 11, "le danze" del gioco hanno inizio con la distribuzione frenetica delle cartelle e la lettura vocale veloce dei numeri estratti per potere assicurare, costantemente

tempi ridotti di attesa fra una partita e un'altra: come si è detto, il Bingo è la versione industrializzata della tradizionale Tombola, e lo svolgimento del gioco è organizzato secondo una ferrea logica fordista. Ciò che risulta dall'osservazione della sala Bingo Regina, avendo una capienza più ridotta e registrando mediamente meno presenze rispetto alle altre tre sale osservate (nei momenti di maggior afflusso, il numero delle presenze si attesta sul centinaio di giocatori rispetto alle punte di duecento o trecento della sala Bingo dell'Ippodromo di quella riminese), è che, saltuariamente, gli addetti alla distribuzione intrattengono qualche scambio di battute con i clienti più abituali. Come le altre sale Bingo, i clienti sono quasi totalmente abituali ed esiste una fortissima coazione a ripetere da parte dei giocatori, anche in relazione alla fascia oraria di frequentazione: spiegato in altri termini, è più facile vedere gli stessi visi in una determinata fascia oraria e non in altre, i giocatori della pausa pranzo si incontrano prevalentemente durante la pausa pranzo e non il tardopomeriggio e la sera. Solamente un ristretto gruppo di giocatori che possono essere facilmente tipizzati come patologici, popola la sala nelle diverse fasce orarie e quasi tutti i giorni e, tra questi, vi sono soggetti che praticano una sorta di "nomadismo" delle sale Bingo, essendo facilmente incontrabili anche all'HippoBingo.

Durante i primi momenti di osservazione, sono rimasto colpito dalle parole di un'anziana signora pensionata che racconta di prediligere il Bingo Regina nel momento del pranzo, perché, oltre al basso costo del menù, c'è maggiore probabilità di fare frequenti vincite, anche se di importo ridotto, data la scarsa affluenza di clienti, e come lei afferma:

“se vengo verso mezzogiorno, posso fare anche due- tre Bingo, oh, anche se sono quindici, toh, venti euro l'uno, e mi faccio la base per giocare dopo ...” (Anonima).

Già le parole di questa signora dalle modeste condizioni economiche, che non si potrebbe definire come giocatrice patologica ma a rischio certamente, rimanda alla problematicità del gioco d'azzardo "legale" che seduce e imbriglia i giocatori secondo le proprie logiche di sussunzione. Mentre, all'esterno, sia nelle giornate di bello che cattivo tempo, la maggior parte delle persone attende alle occupazioni quotidiane per la propria vita e quella delle proprie famiglie, come può essere il lavoro, la spesa, lo sport o qualche altro passatempo, in questa sala oscura, in cui la successione temporale del giorno e della notte, del caldo e del freddo è sospesa e "congelata" in una situazione di eterno presente, c'è chi pensa a ottenere qualche micro vincita per permettersi di giocare a oltranza: da un certo punto di vista, questo comportamento può essere visto come l'espressione, in un qualche modo, di un certo

285

marginale di prevedibile ragionevolezza proprio della casalinga che fa i conti del bilancio domestico all'interno della spregiudicata irrazionalità dell'azzardo, ma sempre all'interno dei confini ben delineati della Regola, e non della Legge, come direbbe Baudrillard, del gioco d'azzardo "legale" e la regola dominante, occorre non dimenticarlo, rimane sempre quella della ricorsività del gioco, del giocare per il gioco stesso, e non tanto per aspirare a un'improbabile vincita da portare a casa. È il minore afflusso e, di conseguenza, la maggiore probabilità di "fare Bingo", rispetto a sale più grandi, che induce molti amanti di questo gioco a preferire questa sala, come è emerso anche in occasione di alcune interviste in profondità, oggetto del successivo capitolo:

"... il Bingo Regina è più "democratico" delle altre sale perché, venendo qua, con una trentina di euro si fa qualcosa e non si perde molto, la fortuna un po' gira non essendo la sala mai piena. Il Bingo dell'Ippodromo è molto più rischioso, c'è sempre molta gente, e molti hanno speso (in una sola serata) 150 euro circa senza vincere niente, te lo dico ..." (Carla, 60 anni, Bologna)⁶⁰⁴;

"qua, se ti va bene, se quel giorno hai fortuna, vieni qua con venti euro e ti porti a casa anche un bingo da cinquanta euro ..." (Marco, 42 anni, Bologna); "... qua non c'è molta gente ed è più facile fare bingo, soltanto che devi prendere più cartelle alla volta, perché se ci sono, per dire, venti persone e in media vengono vendute 60 cartelle, se tu ne prendi anche una stecca (la stecca, nel gergo dei giocatori, è la sequenza di sei cartelle di gioco consecutive) hai molta più probabilità, qua non devi venire e prendere una cartella e basta ..." (Giovanna, 30 anni, Bologna).

È evidente che per quanto sia più probabile vincere un "Bingo", si tratta, tuttavia, di micro vincite che, nella maggior parte dei casi, vengono rigiocate e, raramente, si è visto qualcuno allontanarsi subito dalla sala dopo avere riscosso la somma in denaro. Se si volesse delineare un profilo tipo del frequentatore della sala Bingo Regina, si tratta prevalentemente di donne tardo adulte, residenti prevalentemente nelle aree limitrofe: si incontrano anche giovani, da soli o in coppia, e anche gruppi di stranieri (prevalentemente albanesi, rumeni e una piccola minoranza di filippini), ma questi rimangono in netta minoranza.

Differenti sono le motivazioni che inducono al gioco tra i frequentatori della sala Bingo Regina: si potrebbe affermare che la maggior parte di essi gioca per passatempo, per divertimento, per evadere dalla noia del quotidiano; ci sono anche coloro che giocano per sfidare la sorte, per potere provare l'ebbrezza del rischio e della vincita, e coloro che lo fanno unicamente per motivazioni economiche e per potere portare a casa più soldi di

⁶⁰⁴ Queste e quelle che seguono sono parole di soggetti, conosciuti alla sala Bingo, che sono stati successivamente intervistati. Per ragioni di privacy, i nomi sono inventati e l'analisi del contenuto delle interviste sarà oggetto del successivo capitolo.

quanto ne avessero prima, ma, anche all'interno di questa sala, è riscontrabile la presenza di quello zoccolo duro formato dalle "solite facce" che vanno al Bingo quasi tutti i giorni per rifarsi delle perdite subite e che giocano per il piacere ricorsivo del gioco fine a se stesso. Due sono stati gli episodi che hanno colpito, in particolare modo, la mia attenzione durante il periodo di osservazione e riguardano entrambi due donne: il primo riguarda una ragazza italiana, di origine siciliana, sulla quarantina d'anni, che trascorre diverse serate a giocare seduta da sola con viso triste e pensieroso mentre fuma nervosamente quasi una sigaretta dopo l'altra che puntualmente "scrocca" ai vicini di tavolo. Questa donna, che sarà poi compresa all'interno dell'insieme di riferimento empirico degli intervistati, mi confida di avere pochi amici e di condividere la casa con alcune persone con le quali ha solamente un rapporto di coabitazione e non di amicizia; ha appena iniziato a lavorare in prova in un'impresa di pulizie dopo un lungo periodo di disoccupazione e spera in qualche "Bingo" per sbarcare meglio il lunario: fin qui, la sua appare una storia non molto dissimile da quella di altre giocatrici e di altri giocatori che frequentano i luoghi deputati all'azzardo. La particolarità della sua vicenda riguarda, invece, quello che emerge da "voci di corridoio" e dalle parole di altri frequentatori della sala Bingo, e cioè che è stata scoperta una volta all'interno della toilette della sala a consumare rapporti sessuali a pagamento con un uomo più anziano di lei e, poco dopo, è stata vista seduta a giocare: molto probabilmente, il ricavato delle sue prestazioni serviva per perpetrare le sue giocate al Bingo. E' importante precisare che non si è certi sulla veridicità o meno dei fatti, in quanto potrebbe trattarsi di una semplice maldicenza, ma, tuttavia, come riportano recenti articoli pubblicati sulla stampa nazionale, non si tratterebbe certamente della prima volta in cui episodi simili accadono all'interno delle sale Bingo⁶⁰⁵. Ciò che riveste, invece, una significativa importanza nell'economia di questa ricerca è il fatto di come il sistema del gioco d'azzardo "legale" costituisca un ricettacolo di fragilità e di sofferenze umane, di vulnerabilità sociale e della misura in cui la dipendenza dal gioco possa condurre a comportamenti abietti e degradanti, innescando processi di dissoluzione del legame sociale e di "decomposizione e

⁶⁰⁵ Un episodio analogo, ad esempio, era accaduto in una sala Bingo di Napoli, con risvolti ancora più pittoreschi e quasi surreali, poiché una donna, all'insaputa del marito, offriva le sue prestazioni per racimolare denaro per il gioco e si era trovata come inaspettato cliente proprio il marito: cfr. Cuozzo C., *Napoli, urla e botte al bingo: giocatore va in bagno per fare sesso a 10 euro e scopre che c'è la moglie*, articolo pubblicato il 4 luglio 2015 sul sito www.retenews24.it

abbandono del Sé”⁶⁰⁶. Il secondo episodio riguarda, sempre, una donna, sui 40 anni, di origine rumena, che vende i giornali di strada per l’Associazione “Piazza Grande”⁶⁰⁷ che, quasi una volta la settimana, va al Bingo a spendere il modesto ricavato delle vendite.

Mi confida di non avere una casa propria e di dormire ancora in una struttura per persone senza fissa dimora, e “reinveste” il guadagno dei giornali venduti per strada nella speranza di realizzare una modesta vincita al Bingo: l’evidenza dei fatti mostra che le perdite prevalgono sulle vincite rare ed episodiche e, nella maggior parte dei casi, essa esce senza più soldi e con la rinnovata speranza di potere tornare al Bingo confidando in una sorte più benigna delle volte precedenti. La situazione di questa donna è emblematica della condizione di tanti giocatori che, pur avendo modeste risorse economiche e pur trovandosi, in alcuni casi, di severa deprivazione materiale se non proprio di povertà, giocano d’azzardo molto al di là delle proprie possibilità, mettendo a repentaglio, non solo i propri pochi soldi, ma le relazioni sociali e, più in generale, la qualità stessa della propria vita. Al di là della stretta correlazione fra gioco d’azzardo e vulnerabilità economica, di cui si è parlato ampiamente nel capitolo precedente del presente lavoro di tesi e che le evidenze delle principali ricerche confermano, e cioè che il consumo di azzardo interessa prevalentemente le fasce sociali più deboli, ciò che colpisce, in questo caso, è, richiamando la riflessione di Robert Castel, la particolare situazione di *désaffiliation* in quanto “...processo di scollamento/distaccamento dai sistemi di protezione (...), di destabilizzazione degli stabili (...).”⁶⁰⁸, laddove la dissoluzione del legame sociale appare come il risultato di un processo nel quale la fragilità sociale e la vulnerabilità relazionale conducono verso l’indigenza, l’isolamento e, infine l’esclusione dell’individuo nella società.⁶⁰⁹ Lo stato del disagio riconducibile a situazioni di vulnerabilità e di *désaffiliation* è caratterizzato soprattutto dall’incertezza della situazione e dalla difficoltà di compiere delle scelte per il futuro e gli aspetti principali della condizione di questa giocatrice sono proprio l’intrappolamento nel

⁶⁰⁶ Il concetto di “decomposizione e abbandono del Sé” intende un processo di degrado, restringimento relazionale pressoché totale e una situazione di isolamento, e viene utilizzato da Giovanni Pieretti in riferimento alla condizione dei soggetti in povertà urbana estrema: cfr. Pieretti G. (a cura di), *La persistenza degli aggregati: cittadini e welfare locale in un’area periferica di Bologna*, Angeli, Milano, 2000, pag. 258.

⁶⁰⁷ “Piazza Grande” è un’associazione di privato sociale nata a Bologna con la finalità di contrastare l’esclusione sociale e che, nel 1993, ha creato un giornale di strada per affermare i diritti dei senzatetto: cfr. <http://www.piazzagrande.it/>.

⁶⁰⁸ Cfr. Bergamaschi M., *Le parole di Robert Castel: vite sospese tra precarietà e diritti negati*, pubblicato il 26 marzo 2013 sul sito web www.ilmanifestobologna.it: <http://www.ilmanifestobologna.it/wp/2013/03/le-parole-di-robert-castel-vite-sospese-tra-precarieta-e-diritti-negati/>.

⁶⁰⁹ Cfr. Simone A. (a cura di), *Suicidi: studio sulla condizione umana nella crisi*, Mimesis, Milano, 2014, pag. 101.

presente, il vivere qui ed ora, e un'estrema difficoltà nella progettualità, nel momento in cui il guadagno faticosamente ottenuto del lavoro quotidiano è riversato sul tavolo del Bingo.

V.9 Le aree tematiche dell'osservazione

*“Siamo esploratori pronti
per nuove partenze”*

Giorgio de Chirico

L'osservazione partecipante condotta all'interno delle quattro sale Bingo ha accresciuto la mia personale consapevolezza di quanto l'azione stessa dell'osservare sia selettiva: l'osservatore non può osservare tutto e l'osservazione non è una fotografia onnicomprensiva dell'intera realtà; come rileva Corbetta, alcuni oggetti sociali vanno messi a fuoco, altri restano sullo sfondo, e altri ancora restano del tutto esclusi all'obiettivo del ricercatore.⁶¹⁰ La ricerca dell'osservazione partecipante non si svolge nel vuoto, non prende l'avvio da una sorta di tabula rasa, ma è guidata da una particolare sensibilità verso certi concetti e fenomeni piuttosto che verso altri.

Ricordando le indicazioni metodologiche di Blumer, la fase di osservazione ispettiva, che è succeduta a quella esplorativa, è stata guidata da alcuni obiettivi e da alcuni “concetti sensibilizzanti” sui quali è stata indirizzata.⁶¹¹

I “concetti sensibilizzanti” o “*sensitizing concepts*” sono definiti da Blumer come concetti orientativi che predispongono alla percezione, ancora da definire non solo in termini operativi, ma anche in termini teorici, nel corso della ricerca: essi, infatti, “... forniscono solo una guida di avvicinamento alla realtà empirica [...] suggerendo le direzioni nelle quali guardare [...] in una relazione di autocorrezione col mondo empirico tale che le proposte attorno a questo mondo possano essere controllate, rifinite ed arricchite dai dati empirici [in

⁶¹⁰ Cfr. Corbetta P., *Metodologia e tecniche della ricerca sociale*, Il Mulino, Bologna, 1999, pag. 380.

⁶¹¹ Cfr. Altieri L. e Perino A., “*Con gli occhi e le parole. L'osservazione come tecnica di ricerca*”, in Cipolla C. (a cura di), *Il ciclo metodologico della ricerca sociale*, Angeli, Milano, 1998, pag. 259.

un processo che] muove dal concetto verso le concrete istintività della realtà, invece di cercare di ingabbiare la realtà in una definizione astratta del concetto stesso”⁶¹².

Gli oggetti di osservazione possono essere definiti utilizzando la classificazione delle aree tematiche proposta da Corbetta:

- il contesto fisico;
- il contesto sociale;
- le interazioni informali;
- le interpretazioni degli attori sociali.⁶¹³

Si è deciso di escludere dall’analisi dell’osservazione l’altra area tematica individuata da Corbetta, e cioè l’area delle interazioni formali, intesa quest’ultima come l’insieme delle interazioni che avvengono fra gli individui all’interno di istituzioni e di organizzazioni, nelle quali i ruoli sono prestabiliti e le relazioni si svolgono in un quadro di vincoli prefissati⁶¹⁴, in quanto le regole e le modalità di gioco del Bingo in Italia sono definite da decreti ministeriali, precedentemente menzionati, che disciplinano uniformemente su tutto il territorio nazionale il regolamento del gioco del Bingo⁶¹⁵. Per l’economia della presente ricerca, ci sembravano particolarmente interessanti le interazioni informali, i comportamenti e le attese dei giocatori, piuttosto che la descrizione delle regole formali del gioco; si è preferito, inoltre, nominare l’area delle interpretazioni degli attori sociali come area dei comportamenti e delle motivazioni di gioco, in quanto la frequenza e la tipologia dei comportamenti appare strettamente connessa alle motivazioni soggiacenti.

Nei successivi paragrafi, verranno, quindi, descritte le aree tematiche del contesto fisico, del contesto sociale e delle interazioni informali, dei comportamenti e delle motivazioni di gioco degli attori sociali, cercando di individuare delle analogie e degli elementi in comune che sono emersi dall’osservazione congiunta dei quattro luoghi osservati deputati al gioco d’azzardo “legale” e tralasciando tutti quegli aspetti e quelle unicità riconducibili alle specificità dei diversi contesti territoriali che sono stati parzialmente descritti nelle precedenti note descrittive relative alle quattro sale “Bingo”.

⁶¹²Cfr. Blumer H., *Symbolic Interactionism . Perspective and Method*, Englewood Cliffs, Prentice-Hall, 1969, pp. 149-150.

⁶¹³ Cfr. Corbetta P., opera citata, pp. 381-385.

⁶¹⁴ Ivi, pp. 382-383.

⁶¹⁵ Cfr. sito web [https://it.wikipedia.org/wiki/Bingo_\(gioco\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Bingo_(gioco))

V.9.1 Il contesto fisico

Come avverte Corbetta, è importante che il ricercatore presti particolare attenzione alla dislocazione e alla conformazione strutturale degli spazi nei quali si sviluppa l'azione sociale studiata, in quanto le caratteristiche fisiche dei luoghi sono quasi sempre espressione di caratteristiche sociali ed elementi di condizionamento per l'azione sociale⁶¹⁶. L'attenzione al contesto fisico delle sale Bingo assume, inoltre, una notevole importanza nel momento in cui le modalità con le quali sono state strutturate e l'ergonomia degli spazi condizionano i comportamenti di gioco e possono influire in maniera incisiva sulle situazioni di gioco problematico e patologico. Gli studi relativi alla progettazione delle sale da gioco, precedentemente riportati all'interno del paragrafo 6 del capitolo 4, mettono in evidenza come la progettazione ergonomica delle sale da gioco abbia lo scopo di tenere avvinto il giocatore al gioco, rafforzando tutti quei meccanismi che creano e incentivano stati mentali dissociativi che l'antropologa Natasha Dow Schüll, nel suo libro *"Addiction by Design. Azzardo e Dipendenza dalle Macchinette"* sulle relazioni che intercorrono tra la progettazione tecnologica delle slot machine e l'esperienza dell'*addiction*⁶¹⁷, riconduce all'esperienza di *"the zone"*, *"labolla"*, intendendo quella condizione in cui i giocatori sono così concentrati sul gioco d'azzardo da far sì che scivolino via le pressioni derivanti dalla vita quotidiana e le attese sociali nei loro confronti. Le evidenze riportate dalla Dow Schüll sulle slot machine possono valere, pur con una pericolosità minore rispetto a quest'ultime, anche per la progettazione ergonomica e il funzionamento di gioco delle sale Bingo: l'antropologa canadese rileva, in tal senso, che le slot vengono costruite per poter meglio strutturare la *"bolla"* del giocatore rimuovendo le interferenze dovute alla presenza di altri giocatori, cercando di assicurare un'esperienza di piacere isolata, e con una percezione alterata dello spazio, del tempo e del valore del denaro.⁶¹⁸

Le sale Bingo, moderni *"non luoghi"*, dove il gioco industrializzato deve favorire mancanza di momenti socializzanti e comportamenti compulsivi, sembrano favorire, in questo senso, esperienze dissociative caratterizzate dalla perdita o dall'alterazione della concezione del

⁶¹⁶ Cfr. Corbetta P., opera citata, pag. 381.

⁶¹⁷ Cfr. Dow Schüll N., *"Addiction by design. Machine Gambling in Las Vegas"*, Princeton University Press, 2012. Cfr. anche la presentazione fatta da lei stessa in occasione dell' *"Habit Summit. The next frontier of engagement"* (Stanford University, CA., 25.03.2014, *"The dark side of habit"* https://www.youtube.com/watch?v=ak0HE8Y_UJY).

⁶¹⁸ Ivi.

tempo e dello spazio e da un eccessivo assorbimento psicologico nel gioco. Il termine “dissociazione”, coniato da Pierre Janet, indica “la mancanza di integrazione normale dei pensieri, sentimenti e esperienze nell’avanzamento di coscienza e memoria”⁶¹⁹ e coinvolge aberranti percezioni dell’ambiente, come spaccature e alterazioni della memoria, della coscienza e dell’identità; le esperienze dissociative sarebbero da concettualizzare come esistenti su un continuum che varia da fenomeni “comuni” come perdere la concezione del tempo a esperienze più patologiche come la perdita dell’identità. All’interno delle sale Bingo non sono appesi orologi alle pareti o qualunque altro dispositivo che indichi lo scorrere del tempo, non sono presenti finestre e le vetrate delle porte esterne sono oscurate per ridurre la percezione del trascorrere del giorno, la luce naturale è assente ed è sempre presente quella artificiale; non appare nessun riferimento fisico al mondo esterno, con l’unica concessione riservata a monitor televisivi appesi, in alto, sulle pareti, che trasmettono prevalentemente programmi musicali per meglio allietare le sessioni di gioco; le pareti sono tappezzate solamente di grandi display luminosi che trasmettono ininterrottamente successioni ipnotiche di numeri e tutto questo è stato progettato per garantire la creazione di un microcosmo “altro”rispetto all’esterno, in cui i giocatori si possano sentire sia protetti che totalmente avulsi, dissociati appunto, rispetto al mondo esterno. Sono garantiti, inoltre, il massimo comfort dei giocatori, con la dotazione di parcheggi riservati, di servizi bar e cucina, con il riscaldamento garantito d’inverno e la refrigerazione assicurata nei periodi estivi; è presente, inoltre, nella maggior parte dei casi, un servizio di sicurezza interno con addetti che vigilano per garantire una certa situazione di tranquillità e l’assenza di conflitti che possono disturbare il regolare svolgimento del gioco; le postazioni bancomat sono sempre facilmente accessibili e, laddove non sono presenti all’interno delle sale, si trovano nelle immediate vicinanze. Ogni struttura dispone anche di una sala slot, separata dalle sale Bingo e non immediatamente visibile per potere garantire la massima privacy del giocatore: giocare nascosti alla vista porta, infatti, più facilmente a un comportamento eccessivo e alla perdita di controllo sulla propria attività rispetto a una

⁶¹⁹ Cfr. Guerreschi C., “*Dissociazione e GAP, sintomi neurologicamente correlati o differenziati*”, articolo pubblicato sulla pagina web di Alea, Associazione per lo studio del gioco d’azzardo e dei comportamenti a rischio, numero di gennaio 2013, www.gambling.it

sistemazione più visibile e in un luogo frequentato anche da non giocatori.⁶²⁰ Sono sempre presenti sale per fumatori, che sono quelle maggiormente frequentate, con grandi aspiratori per il fumo per consentire al giocatore di fumare nella sala senza che debba uscire e magari accorgersi del tempo che è trascorso; sono quasi sempre presenti, all'interno delle sale, distributori automatici di sigarette: le sale Bingo Beach di Rimini e l'HippoBingo di Bologna non ne dispongono all'interno, ma è possibile ordinarle e pagarle ai camerieri, in modo che le occasioni di fuga dal gioco siano ampiamente ridotte.

Come rileva la Dow Schüll, un altro aspetto caro all'industria del gioco d'azzardo è quello che viene confidenzialmente chiamato T.O.D. (*Time On Device*), ossia il tempo trascorso davanti alla macchina, strettamente collegato al concetto di produttività, poiché nell'industria del gioco d'azzardo la produttività corrisponde a quanto un cliente gioca, punta o scommette in un dato intervallo di tempo, e aumentare la produttività significa facilitare l'attività di gioco in modo che i clienti giochino più in fretta, più a lungo, e con puntate più consistenti.⁶²¹ Nelle sale Bingo, il *Time On Device* è garantito dalla successione costante, ininterrotta e veloce delle partite ottenuta con qualsiasi mezzo che possa ridurre i tempi morti, dalla velocità della dettatura dei numeri estratti a quella della distribuzione delle cartelle da parte degli addetti che devono servire tutte le postazioni di gioco nel più breve tempo possibile, evitando conversazioni con i clienti o di perdere tempo nel dare il resto, ad esempio, a un cliente che ha pagato con una banconota di grosso taglio: in quest'ultimo caso, viene data una fiche dal valore equivalente alla banconota scambiata e che, durante lo svolgimento della sessione di gioco, viene convertita in denaro. Si rende interessante rilevare, in questo senso, che, nella maggior parte dei casi, pur non essendo certi, tuttavia, se si tratti di un'azione strategicamente determinata o meno, gli addetti preferiscono dare monete metalliche, anziché banconote, nel momento di portare il resto, e questa azione pare assolvere anche alla funzione di sdrammatizzare il reale valore delle somme spese e a ridurre la capacità del cliente di mentalizzare il consumo del suo denaro: l'effetto psicologico della presenza sul tavolo di dieci monete da un euro o di cinque monete da due euro, pronte per essere spese a una partita dopo l'altra, è sicuramente minore della presenza di una banconota da dieci euro.

⁶²⁰Cfr. Laudouceur et al., "*Impact of the format, arrangement, and availability of electronic gaming machines outside casinos on gambling*", *International Gambling Studies*, 5, 2005.

⁶²¹ Cfr. Dow Schüll N., opera citata.

Tutti questi aspetti sono finalizzati a creare un'esperienza sensoriale continua che contribuisca a mantenere il giocatore nella "bolla", impedendogli di uscire, molto simile a quella che la Dow Schüll osserva per le slot machine; se, inoltre, in riferimento alle slot, le ragioni principali che giustificano la velocità con cui le persone divengono dipendenti alle macchine elettroniche sono la velocità del gioco, la caratteristica di essere un gioco solitario e la possibilità di rigiocare senza smettere, questo ragionamento può valere altrettanto per le sale Bingo: il contesto fisico delle sale e la progettazione del Bingo sembrano appositamente creati per favorire la velocità e la ricorsività del gioco e l'aspetto del giocare isolati sarà affrontato nell'analisi dell'area tematica dei comportamenti e delle motivazioni di gioco.

La distinzione, inoltre, attuata dalla Dow Schüll tra meccanismi di cattura "*hook*" e "*hold*", pare valere anche per il Bingo nel momento in cui favorisce sia meccanismi di aggancio iniziale (*hook*), sia meccanismi di tenuta prolungata dell'aggancio (*hold*): la progettazione fisica delle sale da gioco e la strutturazione del gioco hanno lo scopo di prolungare l'esperienza di gioco, evitando frammentazioni che possono espellere il giocatore dalla sua "bolla", facendolo ripiombare in un mondo sociale che lo vede e gli parla.⁶²²

I progettisti di macchine elettroniche intervistati dalla Dow Schüll hanno infatti riconosciuto che "i nostri migliori clienti non sono tanto interessati all'intrattenimento, quanto a sentirsi totalmente assorbiti da un ritmo, fino a diventare parte".⁶²³ A tale proposito, risulta di utilità il concetto di «*flow*» (flusso) introdotto da Mihaly Csikszentmihalyi per descrivere gli stati di assorbimento in cui l'attenzione è così strettamente focalizzata su un'attività che il senso del tempo svanisce, insieme ai problemi e alle preoccupazioni della vita di ogni giorno, offrendo una via di fuga dal caos quotidiano. Csikszentmihalyi ha individuato quattro «presupposti» del *flow*: (1) in ogni momento l'attività deve avere un qualche obiettivo; (2) le regole per raggiungere tale obiettivo devono essere chiare; (3) l'attività deve fornire un feedback immediato in modo che uno abbia la certezza di sapere a che punto si trovi; (4) i compiti dell'attività devono essere abbinati a competenze operative, in modo da conferire un sentimento di controllo unito a una sfida. Il Bingo possiede ognuna di queste proprietà: a ogni singola partita presentano ai

⁶²² Ibidem.

⁶²³ Cfr. Capitanucci D., Avanzi M., Carlevaro T., "La dipendenza da gioco d'azzardo: una dipendenza provocata ad arte", in Alea (Associazione per lo studio del gioco d'azzardo e dei comportamenti a rischio) Bulletin, volume 3, numero 1, Varese, anno 2015, pp. 3-4; <http://www.gambling.it/>

giocatori un piccolo obiettivo, rinforzato periodicamente dall'offerta di jackpot aggiuntivi; le regole sono limitate e ben definite; le scommesse sono decise ed effettuate in una manciata di minuti, dando ai giocatori un feedback immediato sulle loro azioni.

La dimensione del tempo, correlata a quello dello spazio, nelle sale Bingo, è fortemente condizionata dalle esperienze di “*flow*” e di “*bolla*” sopra descritti, in quanto appare caratterizzata da un eterno presente, congelato e sospeso, fatto di attimi ininterrottamente ripetute che scorrono in fretta. Si assiste, in questo senso, allo scorrimento simultaneo di due piani temporali, l'istante che è sospeso, il tempo che sembra non passare mai e, allo stesso tempo, la velocità ipnotica e frenetica delle partite. Questo istante sospeso ma ripetuto induce una certa percezione del tempo che sembra immobile ma molti giocatori prendono consapevolezza che hanno già trascorso cinque, sei ore compiendo le stesse identiche operazioni e senza per questo annoiarsi. Tale peculiarità del tempo è colta, anche da altri studiosi, come Nicolò Terminio, nel momento in cui scrive che “... il tempo del gioco non segue più la scansione data dalla presenza dell'Altro, l'accesso al gioco d'azzardo è alimentato da una ripetizione continua delle giocate, una ripetizione che punta all'accelerazione e all'assottigliamento progressivo del tempo che trascorre tra un'estrazione e un'altra...”⁶²⁴.

V.9.2 Il contesto sociale e le interazioni informali

Differenti sono i gruppi e le categorie sociali dei frequentatori della sala Bingo e, nel tentativo di delineare una sorta di “idealtipo” di giocatore con le difficoltà euristiche e metodologiche ad esso connesse, si potrebbe analizzare le frequenze osservate in relazione alle categorie del genere, dell'età, dell'etnia, delle condizioni socio-economiche e del livello di istruzione. E' riscontrabile una notevole eterogeneità nella presenza di queste categorie in quanto è facile incontrare nelle sale Bingo, sia uomini che donne, sia soggetti giovani dai 18 fino ai 30 anni, giovani-adulti, adulti e anziani fino ai 70 anni abbondantemente superati: è necessario ricordare che l'ingresso alle sale da gioco è vietato per legge ai minori anche se, in realtà, si è riscontrata la presenza di controlli all'ingresso in pochi sporadici casi; anche le

⁶²⁴ Cfr. Terminio N., “*Tempo e denaro nel gioco d'azzardo patologico*”, in Leoni F. (a cura di), *Re Mida a Wall Street: debito, desiderio, distruzione tra psicoanalisi, filosofia, economia*, Mimesis Edizioni, Milano-Udine, 2014, pag. 110.

condizioni socio-economiche sono disparate, in quanto, dall'osservazione dell'aspetto esteriore è facile imbattersi sia in distinti soggetti in giacca e cravatta, signori e signore con un abbigliamento ordinato ed elegante, sia ragazzi con un abbigliamento sportivo, e sia soggetti con un aspetto più trasandato e meno curato; le categorie professionali sembrano ampiamente rappresentate, in quanto si vedono studenti, operai, impiegati, lavoratori autonomi, casalinghe, pensionati e disoccupati. Dall'osservazione dei comportamenti, della gestualità e dall'ascolto delle conversazioni emergono manifestazioni sia di basso che di livello culturale medio-alto. La categoria che appare più nettamente definita è quella relativa all'etnia: la maggioranza dei frequentatori è di nazionalità italiana e proviene dalle zone limitrofe alle sale da gioco, considerando anche il fatto che le sale Bingo sono piuttosto diffuse su tutto il territorio regionale, dato che in Emilia-Romagna si contano 21 Sale Bingo⁶²⁵. E' riscontrabile, tuttavia, una significativa presenza di giocatori di etnia slava (rumeni e albanesi), seguiti, per consistenza numerica, da soggetti di origine maghrebina (marocchini e tunisini) e maggiormente presenti nelle due sale Bingo di Bologna; la presenza di altre nazionalità e etnie, come cinesi, filippini e indo-pachistani, è numericamente limitatissima, e altre nazionalità, che sono numericamente ben rappresentate all'interno dei flussi migratori che hanno interessato il contesto regionale, sono assenti: solosoggetti di determinate origini etniche manifestano, quindi, un'attrazione verso il gioco d'azzardo "legale" che non interessa affatto altre nazionalità o etnie.

Dall'osservazione partecipante che, pur non potendo avere delle pretese di misurazione quantitativa, essendo di natura prettamente qualitativa, la tipologia di giocatore maggiormente rappresentata riguarda un soggetto donna, di età media di 50 anni, italiana, di condizioni socio-economiche modeste e di un capitale culturale non elevato. La maggiore presenza femminile all'interno delle sale Bingo sembra essere in linea con altri studi, come ad esempio quello condotta dalla psicoterapeuta Prever, per la quale " ... è una sorta di Tombola camuffata, ha un'aura familiare, rassicurante. D'altronde basta fare un giro fuori da questi templi delle meraviglie: a qualsiasi ora, dalle 7 del mattino alle 2 di notte, più della metà degli astanti sono gentili signore di mezza età o più Se l'uomo lo fa per sfida, competizione, questi giochi assecondano un meccanismo tipicamente femminile: più che un interesse per la vincita, per la donna giocare significa alienarsi, trovare solidarietà con altre

⁶²⁵ Cfr. Regione Emilia-Romagna, *Gioco d'azzardo, ecco il Piano regionale di contrasto e prevenzione*, articolo pubblicato sul sito web della Regione Emilia-Romagna www.regione.emilia-romagna.it il 22 settembre 2014.

persone che come lei inseguono un sogno, in un luogo dove dimenticare e staccare dalle preoccupazioni quotidiane"⁶²⁶.

Le professioni maggiormente rappresentate nella giocatrice donna sembrano essere quella della casalinga o della pensionata e questa evidenza può essere compresa attraverso differenti chiavi di lettura: la pensionata e la casalinga non hanno solamente una maggiore quantità di tempo a disposizione, ma anche l'erronea speranza di incrementare, con qualche vincita, le proprie entrate economiche per "potere arrivare meglio alla fine del mese", o la necessità di riempire le proprie giornate con esperienze significative dotate di senso, e di riappropriarsi la propria esistenza attraverso pratiche, come quella del Bingo, in grado di offrire una propria disciplina strutturata, un insieme di regole e di riti al quale conformarsi.

Le situazioni professionali maggiormente presenti nel giocatore uomo sembrano essere quelle del disoccupato, del lavoratore precario, dell'operaio e dell'artigiano: anche questa evidenza pare essere in linea con le attuali ricerche citate al paragrafo 5 del capitolo 4 del presente lavoro di tesi, e cioè che sono i soggetti con capitale economico più basso a essere maggiormente attratti dal gioco d'azzardo. È importante precisare che queste tipologie di giocatori maggiormente rappresentate nelle sale Bingo riguardano i giocatori in termini assoluti, e cioè senza fare distinzione tra giocatori sociali, problematici e patologici; coloro che, invece, in base ai comportamenti e alle frequenze di gioco, possono essere ricondotti alle categorie dei giocatori problematici e patologici, sono prevalentemente maschi, di età media dai 40 ai 50 anni, e perlopiù disoccupati, lavoratori precari e operai.

Le interazioni informali fra i giocatori sono caratterizzate da un aspetto strumentale più che espressivo: le conversazioni vertono principalmente sul gioco, sul denaro vinto e perso, sul numero che deve uscire, o, in alcuni casi, sul denaro prestato che deve essere restituito. Le sale Bingo non appaiono come luoghi che favoriscono la nascita di relazioni sociali, in quanto nella maggioranza di coloro che giocano in compagnia, i legami di amicizia preesistono al Bingo e, solo in pochi sporadici casi, si è assistito alla creazione di legami all'interno delle sale. Si rende interessante rilevare, in questo senso, una sorta di regolarità empirica che accomuna tutte le sale osservate e che riguarda una distinzione a carattere etnico delle interazioni fra i giocatori italiani e quelle degli albanesi e dei rumeni, in quanto, per quest'ultimi, l'esperienza di gioco appare perlopiù condivisa ed è difficile vedere in

⁶²⁶ Cfr. Gargnano N., *Sorpresa: l'azzardo è donna*, articolo pubblicato il 2 settembre 2011 sul sito web <http://espresso.repubblica.it/>

loro, rispetto ai clienti italiani, pratiche di gioco solitarie. Nei giocatori stranieri prevale uno spirito comunitario, una alta intensità relazionale, rispetto a uno spirito societario tipico dei giocatori italiani. È interessante osservare, inoltre, che la stragrande maggioranza dei giocatori problematici e patologici gioca in maniera solitaria, totalmente assorta nella partita e nella speranza di vincita piuttosto che alle relazioni sociali. La pratica solitaria di gioco è una delle principali caratteristiche dei giocatori patologici e di quelli a rischio di dipendenza, come è rilevato dagli attuali studi⁶²⁷ ed essa appare tra i principali fattori di rischio nell'insorgenza del gioco d'azzardo patologico.⁶²⁸

V.9.3 I comportamenti e le motivazioni di gioco

L'universo dei giocatori delle sale Bingo appare, come si è detto, piuttosto variegato ed eterogeneo, così come lo sono i comportamenti di gioco e le motivazioni che vi soggiacciono. Il Bingo appare, per questo, come un caleidoscopio di situazioni, vissuti e motivazioni: vi sono coloro che lo frequentano per trascorrere una lieta serata o qualche ora di spensieratezza, e, forse costituiscono la maggioranza, per combattere la noia, per evasione e per fuga dalla solitudine o dai problemi, più pragmaticamente per arrivare "meglio a fine mese" con una vincita più o meno sostanziosa, per provare l'ebbrezza e la vertigine del rischio, per sfidare la sorte o per volere misurare il proprio grado di fortuna e di sentirsi, per questo, "baciati dalla dea bendata". Maurizio Avanzi, responsabile del Ser.T. di Cortemaggiore (Piacenza), individua, in base a uno studio condotto attraverso la conduzione di un'intervista strutturata su cento pazienti (84 uomini e 16 donne), di età variabile tra 21 e 74 anni, con diagnosi di gioco d'azzardo patologico secondo i criteri del DSM IV e in cura al Ser.T. di nei primi mesi del 2013, 21 motivazioni diverse che portano a giocare d'azzardo:

- per vincere denaro, per avere più soldi;
- per divertimento, perché il piacere di gioco procura appagamento;

⁶²⁷ Cfr. Mannari P. e Guidi A., "Giochi d'azzardo e giocatori: cosa sta cambiando", in Lavanco G. (a cura di), *Il gioco d'azzardopatologico. Orientamenti per la prevenzione e la cura*, Pacini Editore, Pisa, 2013, pag. 19; cfr. Dow Schüll N., opera citata; Cfr. Zavattiero C., *Lo Stato bisca: gratta e vinci, ... /*, Ponte alle Grazie, Milano, 2010, pag. 155.

⁶²⁸ Cfr. Dow Schüll N., opera citata.

- per la ricerca del brivido, dell'eccitazione che riguarda i cosiddetti *sensation seekers*(cacciatori di emozioni);
- per socializzare;
- per passatempo, come anti- noia, per fare qualcosa come diversivo;
- per il piacere di vincere, a prescindere dai soldi: vincere per vincere;
- per desiderio di onnipotenza;
- per sentirsi colui che batte gli altri giocatori, quello che emerge;
- per imitare gli amici che lo fanno, per non sentirsi fuori dal gruppo: tipico di chi fa scommesse sportive con gli amici;
- per il piacere del rischio e la sensazione d'incertezza che c'è nell'azzardo;
- per metter in pratica le proprie abilità, le strategie, i trucchi che hanno imparato guardando giocare e scambiandosi consigli con gli amici;
- perché è interessante, affascinante;
- per non pensare a niente, per prendersi una pausa, per rilassarsi dallo stress, per stare da soli;
- per staccare la spina, per non pensare ai problemi, alle preoccupazioni e lasciare il mondo fuori, per affrontare ansia e depressione e per dimenticare le cose che vanno male.
- giocare d'azzardo come sfida per battere la macchina e sfidare il gioco stesso;
- dopo aver bevuto alcolici o usato cocaina;
- per sentirsi fortunati o per metter alla prova la propria fortuna;
- per recuperare i soldi che hanno perso al gioco, per rifarsi, o per risolvere una situazione debitoria;
- per insoddisfazione e per guadagnare di più, e per una sorta di rivalsa;
- per solitudine, per lutti non elaborati;
- per sfogare per qualcosa o contro qualcuno;
- per autolesionismo, per farsi del male e per buttare i soldi;
- per abitudine, come fosse un automatismo, o come se fosse una sorta di rituale.⁶²⁹

Tutte queste motivazioni paiono ampiamente rappresentate nelle sale Bingo osservate, pur con frequenze e intensità differenti: sicuramente la dimensione del gioco come fuga, evasione dalla noia, dai problemi o dalla solitudine, è largamente presente così come quella

⁶²⁹ Cfr. Avanzi M., “*Elmo-ga: elenco delle motivazioni che ti fanno giocare d'azzardo*”, pubblicato sul sito web di Alea, Associazione per lo studio del gioco d'azzardo e dei comportamenti a rischio, www.gambling.it.

strumentale legata alla necessità stringente del denaro, per incrementare le proprie entrate in maniera fortuita o per rifarsi delle perdite, mentre quella legata al *sensation seeking* (ricerca spregiudicata del brivido, del rischio, desiderio di emozioni forti), o quella relativa all'onnipotenza, all'abilità o al desiderio di mettersi alla prova (tipica, ad esempio, degli *skill games*) appaiono minoritarie, molto probabilmente perché legate ad altre tipologie di gioco d'azzardo, come, ad esempio, le scommesse sportive, che fondono le componenti di *agon* (competizione) e di *ilinx* (vertigine) che Roger Callois individua come due tipologie di gioco⁶³⁰. La dimensione del gioco correlata all'utilizzo di sostanze psicotrope rimane assente, in quanto durante l'intero periodo di osservazione non si è riscontrato, e nemmeno percepito, la presenza di stati dissociativi legati alle droghe (nella maggior parte dei casi, il gioco stesso è la droga); si sono verificati episodi, numericamente limitati, di disordini o risse fra clienti legate all'abuso di alcool, mentre la sostanza strettamente correlata al gioco, trasversale a tutte le categorie di giocatori, è il fumo che aumenta in particolare modo per i giocatori compulsivi.

La distinzione delle motivazioni di gioco per genere individuata da Cesare Guerreschi, secondo cui l'uomo è tendenzialmente un giocatore d'azione, mentre la donna è prevalentemente giocatrice per fuga e per evasione⁶³¹, non viene smentita dall'osservazione, anche se, tuttavia, dai contorni molto più sfumati, in quanto si è riscontrata, con una certa frequenza, la presenza di donne con un approccio molto aggressivo, e, per questo, mascolino, verso la sfiorata vincita, accompagnato spesso e volentieri da gestualità marcate e sonore invettive, e la presenza di uomini con uno stile di gioco decisamente più rilassato e per passatempo.

Ciò che è evidente è che al Bingo emergono tutte le tipiche distorsioni cognitive del giocatore d'azzardo, precedentemente descritte, come la persistenza del pensiero magico/superstizioso (il tavolo o la cartella fortunata, il flusso di energia positiva, il soggetto dispensatore di fortuna o di malasorte), i meccanismi psicologici dell'illusione di controllo, della "fallacia di Montecarlo" e, in particolar modo, della "quasi vincita" (*near miss*), laddove, molti giocatori osservati e tutti coloro che sono apparsi come patologici,

⁶³⁰Cfr. Callois R., *Les jeux et les hommes. Le masque et la vertige*. (trad. it.), *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano, 1981.

⁶³¹ Cfr. Zavattiero C., opera citata, pp. 119-120.

tendevano a scommettere sempre più denaro, acquistando più cartelle di gioco, appena dopo un'opportunità di vincita "quasi- mancata".

Osservando le emozioni trasmesse e la frequenza e l'intensità dei comportamenti di gioco è stato possibile supporre, non avendo né la possibilità né le competenze necessarie per addentrarsi nel campo psicoanalitico, la presenza di giocatori problematici e patologici, riscontrabile all'interno di quel "zoccolo duro" di giocatori e giocatrici, quelle "stesse facce" con un'altissima coazione a ripetere, che popolano tutte le sale Bingo. La distinzione tra lo status di giocatore problematico e patologico operata da Cesare Guerreschi pare rivestire, in questa sede, una particolare utilità: secondo Guerreschi, i giocatori problematici sono egosintonici, ancora sotto il dominio dell'Io, mentre, invece, nei giocatori patologici, si attiva una compulsione che è di tipo distonico, dunque fuori dal controllo dell'Io.⁶³²

Il problematico è colui che, pur avendo perso troppo denaro e tempo rispetto alle proprie possibilità, pur avendo giocato troppe volte in un arco temporale breve e pur avendo riconosciuto una limitazione delle proprie capacità di controllo dentro la sala, una volta uscito dal Bingo e quindi dalla "bolla" di cui parla Natasha Dow Schüll, si sente in colpa, prova eventualmente vergogna, riconosce di avere esagerato e riacquista le proprie capacità di controllo pensando al denaro che può recuperare senza più ricorrere al gioco o a procrastinare la successiva visita al Bingo (e, per questo, è definibile come ego sintonico), mentre il patologico è totalmente in preda alla dissociazione indotta dal gioco, e, nonostante le continue perdite, prolunga le sue giocate e torna frequentemente a rigiocare, avendo perso la consapevolezza della propria dissociazione: diverse sono le emozioni espresse da questi soggetti, in quanto nei primi si avvertono delusione, sgomento, rabbia, eventualmente stemperati da qualche risata, mentre tra i secondi prevalgono gli automatismi dei gesti, gli sguardi spenti, le inespressività dei visi che appaiono come delle maschere di Goya, e che sembrano rendere conto di una sopraggiunta incapacità di decifrare e riconoscere le proprie emozioni, e, quindi, di dare una cifra al proprio interiore malessere.

⁶³² Ivi, pag. 119.

V.10 Le interviste agli osservatori privilegiati

All'interno di questa fase preliminare della ricerca, si è scelto di condurre sette interviste semi-strutturate con osservatori privilegiati che, per il ruolo da essi rivestito, sono a diretto contatto con il gioco d'azzardo "legale": Matteo Iori, Presidente del CONaGGA (Coordinamento Nazionale Gruppi per i Giocatori d'Azzardo), tre operatori dei punti di accoglienza per i giocatori d'azzardo all'interno dei Servizi per le dipendenze patologiche delle Aziende Usl di Rimini, Cesena e Forlì, due coordinatori dell'Associazione Giocatori Anonimi e un sensitivo-cartomante di Rimini. Gli osservatori privilegiati, pur non facendo parte della popolazione oggetto di studio, hanno una visione diretta e profonda del fenomeno oggetto di indagine⁶³³ e, come si è precedentemente detto, la scelta di accostare alle voci degli operatori istituzionalmente preposti alla lotta e alla prevenzione del Gioco d'Azzardo Patologico, anche la testimonianza di un osservatore come il sensitivo-cartomante, apparentemente estraneo al fenomeno ma in grado di offrire informazioni di particolare rilievo, è stata guidata dalla volontà precisa di comprendere e ri-comprendere, allo stesso tempo, tutto ciò che è manifesto e latente, formale e informale, reale e sommerso, all'interno di quel fenomeno multidimensionale che è il gioco d'azzardo: il mago e sensitivo viene a contatto, per la sua particolare attività, con diversi giocatori d'azzardo e con il pensiero magico e superstizioso largamente presente nel *gambling* che, *repetita juvant*, colpisce in maggior misura i soggetti più vulnerabili.

In quanto interviste semi-strutturate, le domande e la loro sequenza non sono pre-determinate ma si è disposto di una "traccia" che riporta gli argomenti da affrontare nel corso dell'intervista, in relazione alla situazione concreta del colloquio e ai diversi temi da raccontare⁶³⁴.

V.10.1 La testimonianza di Matteo Iori

Il pluricitato Matteo Iori, Presidente del CONaGGA (Coordinamento Nazionale Gruppi per i Giocatori d'Azzardo) e dell'Associazione "Centro Sociale Papa Giovanni XXIII" di Reggio Emilia che dal 2000 gestisce gruppi per giocatori problematici, rappresenta

⁶³³ Cfr. Corbetta P., opera citata, pag. 420.

⁶³⁴ Ivi, pag. 415.

certamente l'osservatore privilegiato che qualunque ricerca sul gioco d'azzardo "legale" e sulla fenomenologia del gioco patologico, non può esimersi dal raccoglierne la testimonianza. Il CONaGGA ha coordinato nel 2011, in collaborazione con il CNCA (Coordinamento Nazionale Comunità di Accoglienza), la ricerca nazionale sul gioco d'azzardo che costituisce una delle principali ricerche empiriche condotte in Italia e importante base di riferimento per la letteratura esistente sul gioco d'azzardo e il "Centro Sociale Papa Giovanni XXIII" ha progettato e sta gestendo tuttora "Pluto", la prima struttura residenziale italiana sempre aperta ed esclusivamente per giocatori d'azzardo patologici inviati dai servizi pubblici di tutta Italia, inaugurata nel luglio 2013 con i finanziamenti stanziati dalla Regione Emilia Romagna: per il suo duplice ruolo, Iori rappresenta l'esponente di punta di tutti gli attori impegnati in prima linea contro il gioco d'azzardo. L'intervista si è svolta presso la sede del Centro Sociale Papa Giovanni XXIII, in via Madre Teresa di Calcutta, a Reggio Emilia, in cui Matteo Iori mi ha accolto nel suo studio. Già nelle prime fasi del colloquio, Iori afferma che il gioco d'azzardo "legale" è un fenomeno dalle proporzioni molto vaste, sia a livello quantitativo (spesa globale nel gioco da parte degli italiani, numero di slot machine dislocate su tutto il territorio nazionale) che qualitativo (nascita continua di nuovi giochi con un'offerta sempre più articolata e diffusa sia offline che on line, presenza sempre più massiccia delle donne, dei giovani e degli anziani nel novero dei giocatori problematici e patologici), facendo riferimento specialmente alla ricerca nazionale condotta nel 2011, e dalle implicazioni di tipo economico, sociale e sanitario:

"Il fenomeno "gioco d'azzardo" è cresciuto moltissimo in questi anni e credo che il modo più chiaro sia parlare di cifre: 14 miliardi di euro fatturati in Italia nel 2004 che in un solo anno sono passati a 18 miliardi, poi a 35, 40 per diventare poi 80, di preciso 79,9, nel 2011. Nel 2014 sono finiti in slot, scommesse, "gratta e vinci" e quant'altro quasi 84,5 miliardi di euro, praticamente quanto nel 2013. Il calo, rispetto al 2013, è stato, infatti, appena dello 0,29%, quasi niente soprattutto se raffrontato con quanto le famiglie hanno speso in meno per i propri consumi sempre nell'ultimo anno. Insomma, come si legge sui giornali, si risparmia su sanità, spese dentistiche, alimentari, abbigliamento, cultura, divertimento e si continuano a buttare via soldi nell'azzardo, soprattutto, nelle scommesse che sono aumentate di ben l'11,2%..."; "... Quello che bisogna ricordare è che le entrate del gioco sono enormemente maggiori rispetto al guadagno effettivo dello Stato: più o meno il 77% di quello che nel 2011 è stato speso nel gioco d'azzardo è tornato indietro ai giocatori, è il cosiddetto payout. Ciò che è interessante notare è che compreso in esso ci sono moltissimi premi che in realtà non valgono nulla,

ovvero non permettono al giocatore di guadagnare nulla: per fare un esempio il gratta e vinci “Il miliardario”, da 5 euro, nel quale il 61% dei biglietti sono perdenti, del restante 39% dei biglietti ben il 28,5% restituisce al giocatore la stessa cifra che ha speso per il gioco. Ovvero spendi 5 euro e guadagni 5 euro: viene interpretato come premio quella che è la restituzione dei soldi spesi per giocare. Oltre a questa percentuale, 77%, del payout, il resto viene diviso tra Stato e industria del gioco: lo stato prende un po’ meno del 50%, la filiera dal gioco prende un po’ più del 50%. Quindi, prendendo i dati del 2011, su 79,9 miliardi di entrate 61,5 sono stati i miliardi del payout, 8,8 miliardi sono andati allo Stato ed i restanti 9,6 miliardi circa sono andati alla filiera del gioco, che va dal mega concessionario al piccolo tabaccaio. Le percentuali della tassazione dello Stato rispetto al gioco d’azzardo, dal 2004 al 2012, sono calate in maniera drastica, riducendo quindi anche le entrate. Sì, le ha ridotte però in termini percentuali, non in termini assoluti, dove sono rimaste sostanzialmente costanti; a fronte di un gioco che continuava ad aumentare in modo importante, anche la percentuale di quanto andava allo stato diminuiva in maniera importante, quindi si passa dal 29% del 2004 fino all’8,8 e mezzo% del 2012. Percentualmente i soldi che andavano allo Stato si sono ridotti sempre, anche perché i nuovi giochi introdotti hanno percentuali di tasse, il cosiddetto PREU (Prelievo Erariale Unico) sempre minori, a vantaggio sia dei giocatori, perché prevedono un payout maggiore, che a vantaggio dell’industria del gioco poiché essa guadagna in percentuale più rispetto al passato.

Lo Stato ci guadagna sempre circa 8 miliardi e mezzo di euro all’anno, non è a mio avviso molto comprensibile il fatto che non si preoccupi minimamente dei costi sociali che questa operazione comporta. È vero che porta a casa 8 miliardi di euro, però 8 miliardi su 30 miliardi hanno un significato, mentre 8 miliardi di euro su 80 miliardi hanno un altro significato, sono una percentuale piccola. Questo significa che ci sono molte più persone che giocano d’azzardo e che spendono molti soldi e che una parte di costoro avrà problemi di dipendenza, il che significa costi sociali diretti da parte dello Stato, che può essere la cura per il trattamento delle dipendenze, costi indiretti come l’assenza dal posto di lavoro o come i furti, e costi sulla società come l’aumento delle separazioni, l’impoverimento della famiglia, ecc. È facile comprendere che non è una scelta lungimirante, strategica, saggia e attenta alle frange più deboli della popolazione, perché paradossalmente sono proprio coloro che sono più fragili e più deboli che investono di più nella speranza del gioco d’azzardo. Quindi c’è una doppia assenza di lungimiranza, perché non solo ci sono dei cittadini che si rovinano, ma sono proprio le persone più fragili che lo Stato dovrebbe tutelare di più...”.

Ricorda, inoltre, una distinzione di livello semantico per lui molto importante e che ha avuto modo di descrivere durante diversi suoi interventi rivolti alla stampa, e cioè quella che riguarda la differenza tra i termini “ludopatia” e “Gioco d’Azzardo Patologico”:

“Ludopatia è un termine inventato dall’industria del gioco, non riconosciuto a livello internazionale perché l’OMS (Organizzazione Mondiale della Sanità) e le organizzazioni internazionali sanitarie che si occupano di questo fenomeno, utilizzano il termine Gioco d’Azzardo Patologico (GAP). Quindi sarebbe bene parlare di GAP perché avremmo lo stesso linguaggio riconosciuto dagli altri Paesi, oltre

a poter definire con più chiarezza il fatto che il gioco d'azzardo è quello patologico, non è il gioco in sè, non è il ludus, non è il divertimento del bambino quello patologico, è quello d'azzardo. Il gioco, come sappiamo, è libera espressione della creatività e delle emozioni, è un'oasi di gioia, è lo strumento di crescita dei bambini. All'interno del termine ludopatia questa distinzione scompare, a vantaggio delle industrie del gioco perché in qualche modo rende meno stigmatizzabile questa cosa, arrivando a dei paradossi per cui ad esempio nelle pubblicità si dice che il gioco è vietato ai minori, senza precisare che quello vietato è solo quello d'azzardo..."

Offre, inoltre, una panoramica a tutto tondo della situazione italiana rispetto al gioco d'azzardo, dal punto di vista legale e del comportamento contraddittorio dello Stato Italiano:

"... Le leggi sono antiche, dei primi anni del '900: il codice penale del 1930, il codice civile del 1940 e il TULPS (Testo Unico Leggi Pubblica Sicurezza) che mi pare sia del 1942, definiscono cosa sia il gioco d'azzardo e quali siano i campi nei quali è possibile giocare d'azzardo e nei quali invece è vietato, nonché le leggi alle quali devono sottostare anche gli enti pubblici come i Comuni, le Regioni, eccetera. Paradossalmente il gioco d'azzardo è limitato solo da leggi che sono legate all'ordine pubblico e non alla sicurezza sanitaria o al ruolo sociale, quindi questo limita molto anche eventuali prese di posizione che possono avere le USL o i Comuni, cioè coloro che in qualche modo sono legati alla Sanità e al sociale. Una legge antichissima, un regio decreto, addirittura, del 1931, stabilisce che tutti i giochi in denaro, nei locali pubblici, e nei circoli privati, devono essere gestiti dallo Stato, cioè ci vuole la sovrintendenza dello Stato, quindi oggi se io voglio aprire una sala da gioco o voglio mettere nel mio bar delle slot machine la questura fa controlli e decide che io ho le carte in regola e le posso mettere, e questo significa che i Comuni, i Sindaci, pur con tutta la loro volontà, non possono intervenire per limitare le concessioni.

Nonostante le leggi siano molto antiche, ci sono stati nel tempo alcuni adeguamenti, ma molto limitati, l'ultimo delle quali è il decreto Balduzzi. Ho avuto modo di seguire la storia di questa legge e sono state quattro le versioni del Decreto Balduzzi, che è stato molto modificato nella sua evoluzione: nella prima versione avevamo una serie di limiti per le distanze dai luoghi di gioco, per esempio non si poteva aprire un luogo di gioco a meno di 500 metri dai luoghi sensibili come scuole e ospedali, poi nelle bozze successive si è passati a 200 metri per poi venire definitivamente tolta. Nella prima versione c'erano dei limiti diversi per le pubblicità, che non potevano essere esposte nei mezzi di trasporto pubblici. Nella prima versione era previsto inoltre un rafforzamento specifico per l'amministratore di sostegno del giocatore d'azzardo; riassumendo ci sono state una serie di attenzioni che sono state via via depotenziate.

Era stato anche previsto un fondo specifico, legato al finanziamento dei LEA, ma poi questo fondo è stato eliminato: resta oggi l'indicazione del gioco d'azzardo come un gioco che può portare un problema di patologia ma senza fondi previsti per la cura. Che cosa sono i Lea? In Italia, affinché una patologia sia curata dal sistema sanitario nazionale deve essere inserita nei livelli essenziali di assistenza, per garantire l'attuabilità di questo strumento che permetterebbe ai cittadini di potersi

curare gratuitamente tramite i Servizi Pubblici, mentre l'organizzazione mondiale della sanità sono decine di anni che aveva riconosciuto il gioco d'azzardo come una malattia, in Italia non era riconosciuta come una malattia, questo vuole dire che il malato di gioco d'azzardo non aveva diritto alla cura e si andava anche contro il principio dell'articolo 32 della Costituzione italiana che invece ribadisce che tutti i cittadini hanno diritto alla cura e quindi che cosa è successo? I servizi che si occupano di dipendenze, affidata completamente alla buona volontà degli operatori, nel senso che non c'è stata nessuna direttiva dall'alto, gli operatori hanno iniziato anche pagando di tasca propria a fare formazione. Si sono formati per essere pronti a accogliere questa patologia che iniziava a arrivare ai servizi, alcune città, alcune A.U.S.L., sono stati più sensibili e hanno aperto le porte in maniera veramente senza limiti, altre hanno detto no, se una patologia non è inserita nei Lea gli operatori della sanità che se ne occupano stanno facendo danno erariale, usano il proprio tempo per curare una patologia che non ha diritto di cura, sembra una cosa assurda, ma è questa. Un realtà quello che io sostengo è che se un cittadino viene a chiedere di essere curato e io rifiuto di curarlo in ogni caso sicuramente sto danneggiando il cittadino e in più credo anche che sto infrangendo la Costituzione. Fino a quando non si troveranno finanziamenti per curare e prevenire questa patologia la conferenza stato regione e tutti i ministeri non daranno l'ok per l'inserimento ufficiale di questa patologia nei Lea, le leggi nazionali e regionali rimarranno lettera morta.

C'è già stata in Emilia Romagna, Piemonte, nel Lazio è appena stata fatta e anche la Lombardia ha appena fatto una proposta di legge, si spera che siano ascoltati anche i rappresentanti, sia delle A.U.S.L. che del terzo settore, che si occupano di questo dramma per arricchire questa legge di punti che in questo momento, secondo me, invece mancano e modificarne alcuni magari.

Ecco, quindi, il decreto Balduzzi non è riuscito per il momento a arginare la diffusione di giochi d'azzardo. Pensiamo che in Italia c'è circa una slot machine ogni 150 abitanti, quindi più slot che posti letto negli ospedali, credo che questa la dica lunga su tante cose. Recentemente, il ministro Lorenzin ha presentato una proposta di legge per il contrasto al gioco d'azzardo patologico⁶³⁵: ho letto il documento e mi piace per molte cose, va bene affermare l'inefficacia del proibizionismo e dell'esortazione al gioco "responsabile", di nuove regole per limitare l'offerta dei giochi, tutelare i minori, liberare l'industria del gioco dalla malavita, sperimentare l'accesso ai giochi con una card personale, promuovere campagne di sensibilizzazione e informazione per l'uso responsabile del denaro e l'accesso al debito, ed è quello che da anni, noi come "Papa Giovanni" e come CONaGGA stiamo organizzando: ad esempio abbiamo realizzato diverse iniziative rivolte ai ragazzi delle scuole superiori, abbiamo aderito al movimento "Metiamoci in gioco" e instaurato tutta una serie di legami con le istituzioni presenti sul territorio, Comune di Reggio Emilia, Provincia, Ausl, Prefettura, etc.

⁶³⁵ Si tratta della proposta di legge presentata dal ministro della Salute Lorenzin il 4 febbraio 2015 e che poggia sul precedente disegno di legge per il contrasto al gioco d'azzardo patologico del 26 giugno 2014 e sul precedente documento della commissione Affari sociali della Camera di un paio d'anni prima: cfr. Cinquemani G., *Gioco d'azzardo patologico e Lea: la dieta dei piranha*, articolo pubblicato il 18 febbraio 2015 sul sito web www.ilfattoquotidiano.it.

dando vita all'alleanza reggiana contro il gioco d'azzardo. Questa proposta di legge riconosce e inserisce il GAP nei Lea, a questo punto non ci resta che stare a vedere. È ora che lo Stato si faccia carico delle ricadute patologiche del gioco e smetta di essere, come molti hanno detto e scritto, uno Stato biscazziere, c'è, secondo me, un grosso problema: il dramma del gioco patologico viene collocato dentro lo stesso giocatore d'azzardo, colpevole di portare personalmente una disposizione alla dipendenza patologica, mentre chi alimenta la dipendenza per lucro (Stato e tutta la filiera del gioco d'azzardo), si trasforma in erogatore di cura. Se non si fa una seria prevenzione, a cominciare dalle famiglie, dai ragazzi delle scuole, e se lo Stato non ripensa in maniera radicale il suo ruolo nell'azzardo, si fa molto poco. Io mi arrabbio ogni volta che su internet e sui giornali appaiono notizie di clamorose vincite ai gratta e vinci; a proposito, noi abbiamo condotto una forte battaglia contro i gratta e vinci, sui meccanismi ingannevoli promossi dai giochi d'azzardo come i "near miss", il fenomeno di rinforzo mentale che avviene quando si sfiora la vincita e che a mio avviso spesso viene utilizzato appositamente dalle industrie del gioco, come nel caso della Lottomatica che, come dai risultati di una nostra ricerca, nel 40% dei casi stampava biglietti con numeri vicinissimi a quelli che fanno vincere il grande premio per indurre a continuare a giocare. Ecco, ritornando a quello che dicevo prima, invece che pubblicizzare le notizie delle vincite milionarie, si dovrebbe raccontare ai cittadini come vanno i fatti, si dovrebbe aiutare soprattutto i cittadini più poveri a salvaguardare i propri risparmi e non a continuare ad affidarsi alla buona sorte. E' fondamentale la prevenzione, sensibilizzare i cittadini su tutti i trucchi, le distorsioni cognitive del gioco d'azzardo, e fare capire che possono fare affidamento sulle loro forze, sul proprio lavoro, sulle famiglie e non sulla fortuna, perché in questo mondo del gioco d'azzardo c'è sempre chi è più fortunato degli altri e sto parlando delle concessionarie, dello Stato, e della criminalità organizzata. Se non si fanno tutte queste cose, non si fa prevenzione e rimaniamo in quella che chiamano la riduzione del danno ...".

Il "Centro Sociale Papa Giovanni XXIII" di Reggio Emilia è impegnato in prima linea per il trattamento e la cura del Gap e l'esperienza più innovativa ed efficace, in questo senso, risulta essere la realizzazione di "Pluto", la comunità residenziale per il recupero dei giocatori patologici situata nella zona rurale della città emiliana; Iori, con l'aiuto di Marina Abrate, la responsabile del centro, racconta la storia della sua realizzazione:

"... Io sono diventato presidente dell'Associazione Onlus Papa Giovanni nel dicembre 1999 e nel 2000 abbiamo aperto il primo gruppo per giocatori d'azzardo: da quel momento abbiamo iniziato ad occuparcene. Io, in particolare, ho iniziato ad occuparmene rispetto al mio ruolo istituzionale; nel 2000 per esempio abbiamo fatto il nostro primo convegno pubblico sul gioco d'azzardo, all'epoca sembrava un tema che non era affatto sentito e poco rilevante, ma nel tempo ha acquistato sempre più importanza. In quell'occasione, giugno 2000, si è riunito per la prima volta a Reggio Emilia il CONaGGA che si è formalmente costituito come Associazione nel 2004, dopo quattro anni di riflessioni e lavoro sul campo. Il CONaGGA, oltre a favorire momenti pubblici di riflessione e studio

sul gioco d'azzardo, raccoglie diversi enti pubblici e privati impegnati in prima linea nel trattamento e nella cura del Gap e, finora, sono state ricevute 6.631 richieste di aiuto, sono 3.521 le persone accolte in gruppo e 238 i gruppi effettuati al mese⁶³⁶. Il Progetto Pluto è partito nel 2011 ed era la prima sperimentazione della Regione Emilia-Romagna di una comunità residenziale per soli giocatori d'azzardo: un progetto molto breve, durato 3 settimane, perché era un progetto sperimentale, finanziato dalla Regione per questo periodo con l'idea di riproporlo, non più per sole 3 settimane bensì per tutto l'anno 2013. Il centro si trova in campagna, nella prima periferia di Reggio, in un luogo top secret, ad esempio, non ci sono cartelli segnaletici e nomi nei campanelli, perché i giocatori patologici sono persone che, a differenza dei tossicodipendenti, hanno spesso una situazione familiare e lavorativa stabile, e garantire la privacy è fondamentale. Non dobbiamo dimenticare, inoltre, che, molto spesso, i giocatori hanno problemi con i creditori e hanno bisogno di stare soli e tranquilli, e devono stare lontani da tutto ciò che è collegato al gioco. Il centro è completamente gratuito per i degenti e i costi sono a carico del Centro "Papa Giovanni" e della Regione: il Centro ha fornito 50.000 euro, la Regione Emilia Romagna ne ha dati altrettanto 50.000 e i Sert contribuiscono con una tariffa giornaliera di 35 euro per ogni ospite indirizzato alla struttura. I giocatori vengono, infatti, inviati gratuitamente dai servizi delle Ausl competenti per il territorio di residenza del giocatore, perché se lo Stato incentiva il gioco, è giusto che sia sempre lo Stato a provvedere a curare le dipendenze patologiche e garantire il diritto di cura. L'invio da parte dei Sert è l'unica modalità di accoglienza accettata; ci sono state diverse richieste spontanee di accesso da parte di giocatori, e, molto più spesso, dei loro famigliari, ma non possiamo gestirle, sia per motivi amministrativi e sia perché riteniamo che il giocatore, prima di entrare, abbia avuto una presa in carico da parte dei Sert e sia consapevole di iniziare un percorso preciso. Pluto vuole essere una comunità in cui le persone che vivono il disfacimento delle relazioni con se stessi e con gli altri possano stare tranquille e dedicarsi a tempo pieno alla cura del loro problema, per riappropriarsi di se stessi, e riottenere l'equilibrio e la lucidità persi con il gioco d'azzardo. I ricoveri sono brevi e personalizzati (da due settimane a tre mesi) il numero di utenti accolti è di 6 persone alla volta (di entrambi i sessi). La durata breve dei ricoveri è legata un'altra importante caratteristica dei giocatori patologici, rispetto ad altre dipendenze classiche: il giocatore, se è riuscito a mantenerlo, ha un lavoro e non può assentarsi per molto tempo, perché non sono previste delle forme di congedo o di aspettativa specifiche per il giocatore patologico, come potrebbe essere per la tossicodipendenza o gravi patologie; spesso e volentieri, il giocatore prende ferie e non vuole fare sapere al proprio datore di lavoro che va in comunità. Appena il giocatore entra, consegna il portafoglio e il cellulare all'educatore che lo segue: il giocatore deve avere la quantità minima indispensabile di denaro in mano e non può uscire se non accompagnato; se fuma, specialmente nei primi tempi, indica la marca di sigarette che desidera e noi gliele facciamo avere. Tra i pazienti avuti finora, non ci sono stati casi di concomitanza con abuso di sostanze. Le nostre attività

⁶³⁶ Dati a dicembre 2014: cfr. anche www.conagga.it

terapeutiche riprendono quelle che si dimostrarono già efficaci nella precedente sperimentazione, quindi test diagnostici specifici, colloqui individuali, gruppi psicoeducativi con una trentina di contenuti diversi, lezioni specifiche sul gioco d'azzardo e i pensieri cognitivi erronei, consulenze legali sulle forme di sovraindebitamento e attività culturali, ricreative e ludiche, ovviamente senza denaro in palio; il giocatore ha la propria stanza della quale è responsabile e ci sono stanze in comune, come la cucina, uno spazio per le conversazioni, che vengono pulite a turno così come esistono i turni per la preparazione dei pasti. Cerchiamo di aumentare il numero delle occasioni in cui i giocatori possano stare insieme, ed è un'interazione forzata che favorisce l'incontro e lo scontro; i giocatori, però, devono stare insieme per recuperare il senso di comunità, perché quasi sempre il gioco li ha svuotati e resi soli, e Pluto vuole valorizzare l'idea di famiglia ...”.

Marina Abrate, la responsabile della struttura, aggiunge, inoltre:

“Fino ad ora il bilancio della nostra esperienza è sicuramente positivo, poiché abbiamo avuto la possibilità di lavorare con tante persone che arrivano qui senza speranza, che per il gioco hanno perso tutto soprattutto a livello relazionale e umano. Attualmente in cura ci sono 6 persone (5 uomini e 1 donna) e nel 2014 abbiamo ospitato 19 pazienti della Regione e 21 da fuori Regione: i risultati sono confortanti visto che dei 40 casi trattati, 28 sono stati dimessi e sembrano usciti dal tunnel della dipendenza, 6 sono stati gli abbandoni e 6 persone sono ancora in trattamento. Finora le indagini di follow-up, per analizzare il successo della cura nel tempo, sono state poche e risulta, purtroppo, che diversi pazienti hanno ripreso a giocare al termine del ricovero. Le ricadute sono un problema per la cura della dipendenza da gioco, ed è necessario continuare, una volta dimessi, con gli incontri settimanali presso il Sert e i gruppi di trattamento per giocatori e le statistiche dicono, infatti, che aumenta in modo esponenziale la riuscita del trattamento se si attivano queste risorse sul proprio territorio e, purtroppo, tutte le persone che sono ricadute dopo le dimissioni avevano interrotto il trattamento nel proprio territorio. L'obiettivo di Pluto, come spiegava Matteo, è di fare “rinascere” i giocatori, di far sì che possano di nuovo apprezzare la vita, le relazioni importanti (con mogli, mariti, figli, genitori...), tornare a “sentire” le emozioni, cosa che il gioco anestetizza completamente portando solo tanta solitudine e isolamento, e questo lo facciamo attraverso le attività che riempiono le nostre giornate, come l'arte terapia, la teatro terapia, le tecniche di rilassamento, i colloqui con la psicoterapeuta per essere rieducati all'uso sano del denaro, e ogni pomeriggio i gruppi psico-educativi; vengono fatte sia attività individuali e di gruppo ma privilegiamo le attività di gruppo sempre perché la loro forza è proprio la condivisione e la collaborazione che poi rispecchia la filosofia della struttura. Questo fa sì che le persone si riattivino a livello comunicativo e di relazione, che riassaporino il bello del condividere e dell'aiutarsi reciprocamente; come diceva Matteo, cerchiamo di valorizzare tutte le occasioni per fare comunità, perché Pluto è una piccola palestra comunicativo-relazionale ...”.

Marina Abrate comincia a descrivere nei dettagli l'organizzazione del centro, il percorso di riabilitazione del giocatore patologico, partendo dalle condizioni iniziali di forte malessere:

“... Il personale di Pluto è formato da un supervisore, da due operatori di struttura, uno psicoterapeuta, due docenti esterni, un impiegato amministrativo part-time e del personale volontario. Non è prevista la figura dello psichiatra perché non si accettano malati psichiatrici. Appena il giocatore entra in comunità, viene fatto un colloquio motivazionale, un’anamnesi della propria storia personale, con attenzione ai problemi finanziari che il gioco ha creato, come sovra indebitamento, pignoramenti e casi di ricorso all’usura, e che cerchiamo di risolvere con l’aiuto di esperti esterni. L’obiettivo principale di Pluto, come dicevo, è quello di ricostruire la persona, la sua salute psicologica e, soprattutto, le proprie capacità relazionali: bisogna ricostruire le fratture.

I giocatori, appena arrivano da noi, sono “spenti”, ecco, il termine “spenti” mi sembra quello più efficace per descrivere la loro situazione, perché non parlano mai, hanno perso le capacità relazionali e stanno da soli; sembrano “congelati” quando arrivano, non hanno più la capacità di sentire le proprie emozioni e di comunicarle⁶³⁷ e lo scopo iniziale del percorso è quello di “scongelarli” e, per questo, l’arte terapia e la teatro terapia risultano più efficaci. Durante le prime fasi del trattamento, l’anamnesi della propria storia personale deve tenere conto delle relazioni familiari e dell’esistenza di pratiche di gioco anche all’interno del nucleo familiare. Per quanto riguarda la famiglia, c’è un altro fattore importante di cui dobbiamo tenere conto, e cioè che, nella maggior parte dei casi, le relazioni familiari sono state compromesse dal gioco e non parlo solo dei conflitti, dei divorzi o delle separazioni, dei furti o delle violenze in casa, ma del fatto che il giocatore ha reso le relazioni familiari strumentalizzate: il familiare è sempre visto come colui che ti può prestare i soldi per continuare a giocare o per ripagare i debiti e la componente espressiva delle relazioni viene quasi annullata La giornata tipo in Pluto è strutturata in questo modo: i pazienti si alzano verso le 8,30, fanno colazione, si organizzano con i turni delle pulizie e del pranzo, e sono i pazienti che preparano il pranzo: abbiamo scelto di non affidarci a servizi esterni e di fare cucinare ai pazienti stessi perché in questo modo preparano qualcosa per se stessi e per gli altri e, questo, per la riscoperta della dimensione di gruppo dei giocatori, ci è sembrato molto efficace. Dopo il pranzo, ci sono i giochi di società, anche delle carte, ma, ovviamente, senza nulla in palio, perché devono riscoprire la logica di giocare per stare insieme e non per ottenere premi in denaro. Alle ore 16,00, ci sono i gruppi terapeutici e il sabato e la domenica sono ammesse le visite dei parenti ...”.

Alla mia domanda relativa all’esistenza di un identikit del giocatore medio, sulla base di caratteristiche e di variabili socio-anagrafiche comuni, Marina Abrate risponde in questo modo:

“... Il numero limitato dei casi che abbiamo gestito non ci permette certamente di costruire una figura di giocatore “medio”, la maggior parte di essi sono maschi e hanno un’età media che va dai

⁶³⁷ Marina Abrate fa riferimento, in questo senso, proprio alla condizione di Alessitimia che caratterizza lo stato dei giocatori patologici più gravi, cioè un elevato grado di disregolazione affettiva caratterizzato da forti difficoltà nel decifrare e comunicare le proprie emozioni: cfr. anche Zerbetto R., “Progetto “Orthos” come comunità terapeutica breve per giocatori d’azzardo”, in Associazione Onlus “Centro Sociale Papa Giovanni XXIII” (a cura di), opera citata, pp. 268-269.

trentacinque ai cinquanta anni, e le professioni sono diverse: ci sono disoccupati, operai, impiegati, ma abbiamo seguito anche liberi professionisti o piccoli imprenditori che avevano dilapidato tutto alle slot machine. Delle 40 persone seguite nel 2014, ci sono state solo 5 donne, è vero che il gioco d'azzardo le tocca da vicino e il numero delle giocatrici è certamente in aumento, ma, in genere, le donne fanno fatica a chiedere aiuto, di conseguenza arrivano meno ai servizi, cominciano a giocare in tarda età, non abbiamo mai visto una ragazza giovane ne in residenzialità ne all'interno dei nostri gruppi territoriali. Quando arrivano sono meno compromesse degli uomini, di solito con meno debiti e una situazione familiare meno distrutta. I giovani (dai 20 ai 28 anni) fino adesso sono stati 5 e abbiamo notato che hanno poca motivazione e compliance al trattamento, per questo motivo solo uno di loro ha portato a termine il percorso durato 3 mesi, gli altri hanno abbandonato il percorso prima del tempo...".

Matteo Iori riprende la conversazione e, in conclusione alla lunga intervista, ricorda quali sono i prossimi obiettivi e progetti da realizzare nel breve futuro:

"... Oltre alle azioni di pubblico confronto con diversi enti e istituzioni sul territorio nazionale, l'organizzazione dei convegni nazionali sul gioco d'azzardo che si tengono annualmente in una città italiana, all'azione della campagna nazionale "Mettiamoci in gioco" di cui facciamo parte, e alla continuazione delle attività di Pluto, nel febbraio 2016 apriremo, sempre a Reggio, un servizio di supporto psicologico per familiari dei giocatori: questo perché il disturbo da gioco d'azzardo porta con sé anche forti componenti relazionali.

Un percorso psicologico per i familiari diventa utile per due motivi: determina una significativa riduzione del carico familiare, e fa sì che i membri della famiglia possano vedersi come importanti alleati al trattamento del giocatore.

I gruppi proposti saranno specifici e di breve durata, sono per tutti i familiari dei giocatori con un trattamento in corso, ma sono aperti anche ai familiari di giocatori non presi in carico da nessuno. Si accede al Servizio tramite un preventivo colloquio di conoscenza.

I gruppi hanno gli obiettivi generali di migliorare le relazioni tra il giocatore e chi si occupa di lui, comprendere le complesse, e a volte contrastanti, emozioni che si sperimentano, introdurre l'ottica della comprensione limitando il pregiudizio, aumentare la possibilità di gestire correttamente la situazione economica e familiare complessiva e di venire a conoscenza dei servizi presenti sul territorio per l'aiuto economico. Il condividere la propria esperienza con altri familiari permette di attenuare il senso di solitudine e isolamento inevitabile ricevendo ascolto, sostegno e confronto, dicendo a voce alta anche le cose più difficili in uno spazio protetto, neutro e nel rispetto del segreto professionale. Nello specifico i gruppi si differenzieranno secondo scopi e modalità, e vi è la possibilità di partecipare ad uno solo di questi o ad entrambi: uno sarà dedicato a coloro che sono interessati ad approfondire i temi della patologia, il modo di manifestarsi, le possibilità di cura e per ricevere suggerimenti e consigli nella gestione del denaro e della condizione generale, mentre il secondo gruppo, invece, sarà riservato a chi intende fare un percorso psicologico di aiuto al difficile ruolo di familiare di un giocatore, cercando di comprendere ciò che si prova nei suoi confronti e le modalità

di relazione messe in atto. La condivisione di queste con il gruppo ne favorisce la messa in discussione e crea le condizioni per provare a modificare ciò che è dannoso nella relazione...”.

V.10.2 Le testimonianze dei coordinatori di “Giocatori Anonimi”

L’Associazione dei Giocatori Anonimi rappresenta un’altra importante realtà diffusa su tutto il territorio nazionale e regionale per la cura del gioco d’azzardo patologico. Si tratta di un’associazione di self-help di uomini e donne che mettono in comune la loro esperienza, forza e speranza al fine di risolvere il loro problema comune e aiutare altri a recuperare dal gioco compulsivo. La soglia di accesso è bassissima, in quanto non è prevista nessuna quota di iscrizione e, come riportato nel sito web, l’unico requisito per divenirne membri è il desiderio di smettere di giocare.⁶³⁸ In Emilia Romagna esistono dieci gruppi dell’Associazione che si incontrano con cadenza settimanale a Rimini, Cesena, Ravenna, Forlì, Imola, Bologna, Modena, Ferrara e Reggio Emilia.

Ho conosciuto e intervistato due coordinatori, Paolo, dei gruppi di Bologna, e Maurizio, del gruppo di Rimini, i quali hanno descritto l’attività e la strutturazione del percorso di riabilitazione che pone in essere l’Associazione.⁶³⁹ Nel corso del presente paragrafo, si metteranno in evidenza i contenuti comuni delle due interviste, mescolando spesso le voci dei due soggetti intervistati, in quanto Associazione Anonimi risulta essere un’organizzazione strutturata secondo regole e processi comuni a tutte le sedi in cui opera. Maurizio, coordinatore del gruppo di Rimini, presenta la missione, la storia, i valori e gli obiettivi dell’Associazione, avvalendosi anche della lettura di opuscoli cartacei che vengono distribuiti ai giocatori durante le sedute del gruppo:

Giocatori Anonimi, come Alcoolisti Anonimi, è nata negli Stati Uniti, nel 1957, e, più precisamente, da una fortuita riunione di due uomini durante il mese di gennaio del 1957. Quegli uomini avevano una storia certamente sconcertante di guai e disperazione dovuta ad un’ossessione per il gioco d’azzardo. Essi cominciarono a incontrarsi regolarmente e con il passare del tempo nessuno ricominciò a giocare e conclusero dalle loro discussioni che allo scopo di prevenire una ricaduta era necessario produrre dei cambiamenti dentro di loro a proposito di certi aspetti del loro carattere. Per

⁶³⁸ Cfr. <http://www.giocatorianonimi.org>.

⁶³⁹ In questo caso, il cognome dei coordinatori è stato omissso per ragioni di privacy, dovute al fatto che i coordinatori dei gruppi dell’Associazione sono essi stessi ex giocatori.

poterlo fare, essi usarono come guida alcuni principi spirituali che erano stati utilizzati da migliaia di persone che si stavano recuperando da altre dipendenze compulsive. Quando parliamo di “spirituale”, intendiamo riferirci a quelle caratteristiche della mente umana che rappresentano le più alte e belle qualità come la gentilezza, la generosità, l’onestà e l’umiltà. La prima riunione di gruppo di Giocatori Anonimi si tenne venerdì 13 settembre 1957 a Los Angeles, in California e da quel momento si è diffusa costantemente in tutto il mondo. A Rimini, le prime riunioni settimanali sono iniziate nel 2000 ed allora, erano poche le persone, cinque o sei, che frequentavano le riunioni ed ora, siamo mediamente dieci. Ci incontriamo in un locale messo a disposizione dalla Parrocchia di Rivazzurra (frazione di Rimini), solitamente il lunedì sera. Giocatori Anonimi è un’associazione di uomini e donne che mettono insieme le proprie forze ed esperienze per potere aiutare le altre persone che soffrono di gioco compulsivo.⁶⁴⁰ L’unico requisito per diventare membri è il desiderio di smettere di giocare, ecco, noi siamo per l’astinenza completa, nel senso che il giocatore compulsivo ha il problema della dipendenza e deve smettere completamente di giocare. Se torna a giocare, anche qualche volta, ci ricade e torna tutto come prima, la prima giocata per un giocatore compulsivo è come il primo sorso per un’alcolista, e prima o poi, si ricade negli stessi vecchi e distruttivi modelli comportamentali ...”.

Sulla stessa linea di pensiero si pone anche Paolo, coordinatore dei due gruppi di Bologna⁶⁴¹:

“... Il giocatore compulsivo che arriva a Giocatori Anonimi deve praticare l’astinenza totale. Per il giocatore compulsivo, non ci saranno mai grandi vincite, ma piccole e medie vincite che, se vengono realizzate, per il giocatore sono solo una grossa “sfiga”, perché poi torna a rigiocare: un giocatore occasionale, che non ha problemi di comportamento compulsivo, può comprare, a ogni morte di Papa, un gratta e vinci e, magari, diventa milionaria, per noi, non ci saranno mai le grandi vincite ...”.

Riprendendo l’analisi della conversazione intercorsa con Maurizio:

Giocatori Anonimi è un’associazione di giocatori ed ex giocatori a-politica e a-partitica: non siamo affiliati a nessuna setta, confessione, idea politica, organizzazione o istituzione e non ci impegniamo attivamente in nessuna controversia, né ci inseriamo nel dibattito politico, e, per questo, non ci vedrai mai comparire in televisione. Il nostro scopo non è quello di fare attività politica o di lobby, ma di astenerci dal gioco e aiutare gli altri giocatori compulsivi a fare lo stesso. La nostra libertà è fondamentale, come quella dei nuovi arrivati, che non sono tenuti a pagare nessuna tassa ma, solo se lo vogliono, offrire un piccolo contributo. Nessuno è obbligato a parlare, ma un giocatore può venire anche solo per ascoltare, non dobbiamo forzare nessuno perché solo se hai la volontà autonoma, accettando l’aiuto degli altri, puoi smettere di giocare. Nessuno è maestro o insegnante all’interno del gruppo, perché i coordinatori, come me, sono ex giocatori compulsivi che hanno smesso e che mettono

⁶⁴⁰ L’associazione Giocatori Anonimi parla sempre di gioco compulsivo e non utilizza mai il termine “patologico”.

⁶⁴¹ A Bologna esistono due gruppi, uno è San Mamolo, che si riunisce periodicamente il martedì sera, e l’altro è Bologna Dickens che si riunisce il giovedì sera.

a disposizione degli altri la loro storia e la loro esperienza per aiutarli. Le nostre riunioni funzionano in questo modo: si è seduti a un tavolo ovale, in modo che ci si possa tutti guardare in faccia, il coordinatore da inizio alla seduta salutano tutti, facendo un breve discorso di presentazione e leggendo il regolamento dell'Associazione ad alta voce, c'è un segretario che verbalizza e che raccoglie gli eventuali contributi in denaro. Ai nuovi arrivati, prima dell'inizio della seduta, viene fatto compilare un questionario di 20 domande per potere capire se c'è un problema di gioco compulsivo: se si risponde di sì ad almeno sette domande esiste un problema di gioco compulsivo.⁶⁴² Ognuno si presenta agli altri dicendo il proprio nome, il cognome non viene mai detto per la privacy, e dicendo a tutti: <io sono un giocatore compulsivo>: nominare il problema e comunicarlo agli altri aiuta a prendere consapevolezza e a vincere le paure per il cambiamento. Il coordinatore consegna dei distintivi di colore diverso, come premio per chi ha praticato l'astinenza dopo un determinato periodo, perché dirlo e condividere con tutti questo personale successo, aiuta a mantenerlo e fa sentire molto gratificati. Dopo la presentazione di tutti, avviene la lettura collettiva della preghiera che recita così: <Signore concedimi la serenità di accettare le cose che non posso cambiare, il coraggio di cambiare quello che posso, e la saggezza di conoscerne la differenza>. A quel punto, chiunque se la sente, inizia a raccontare la propria storia ed è importante ricordare che, come da regolamento, nessuno può controbattere alla testimonianza o intraprendere una conversazione personale con il proprio compagno, cioè uno inizia e conclude la sua storia e poi si passa subito a quella di un altro. Un valore fondamentale di Associazioni Anonimi è che nessuno giudica e nessuno può giudicare, qui ci si aiuta e basta: è la condivisione, alla pari, dei problemi che aiuta. Ho potuto osservare che la maggior parte dei nuovi arrivati che hanno subito parlato di sé durante la prima seduta, sono poi quelli che hanno continuato il percorso: vincere la paura e la vergogna di raccontare la storia di un giocatore che è fatta sempre di bugie, azioni che non si volevano compiere, di affetti rovinati, di espedienti, in alcuni casi, di famiglie distrutte, se non di tentati suicidi delle persone, significa molto. Associazione Anonimi non vincola nessuno, e, per questo, molti arrivano e molti vanno, qualcuno si vede due o tre volte, e non si vede più. Chi decide, invece, come ho fatto io qualche anno fa, guarda, io giocavo alle slot, non dormivo la notte perché sognavo le combinazioni che dovevano uscire e vivevo nel terrore di dire alla mia famiglia che perdevo continuamente e non avevo mai un soldo, di portare avanti il percorso può arrivare all'astinenza completa come me ... Il programma di recupero è articolato in dodici passi che ti vado a leggere:

1. abbiamo ammesso la nostra impotenza di fronte al gioco e che le nostre vite erano diventate è, infatti, la presa di coscienza che c'è un problema e dobbiamo risolverlo;
2. siamo giunti a credere che un potere più grande di noi avrebbe potuto ricondurci ad un modo normale di pensare e di vivere”;

⁶⁴² Si tratta del questionario di 20 domande (GA-20) di cui si è parlato all'interno del paragrafo 8 del capitolo 4 dedicato all'analisi del Gioco d'Azzardo Patologico.

3. abbiamo preso la decisione di affidare la nostra volontà e le nostre vite alla cura di un potere superiore come noi possiamo concepirlo;
4. abbiamo fatto un inventario morale e finanziario di noi stessi profondo e senza paura;
5. abbiamo ammesso a noi stessi e ad un altro essere umano la natura esatta dei nostri torti;
6. eravamo completamente pronti affinché questi difetti di carattere venissero eliminati;
7. abbiamo umilmente chiesto a Dio (come noi lo concepiamo) di eliminare le nostre deficienze;
8. abbiamo fatto un elenco di tutte le persone che abbiamo danneggiato e abbiamo deciso di fare ammenda verso tutte loro;
9. abbiamo fatto direttamente ammenda verso tali persone laddove possibile, tranne quando, così facendo, avremmo potuto recare danno a loro o ad altri;
10. abbiamo continuato a fare il nostro inventario personale e, quando ci siamo trovati in torto, lo abbiamo subito ammesso;
11. abbiamo cercato attraverso la preghiera e la meditazione di migliorare il nostro contatto cosciente con Dio come noi potremmo concepirlo, pregandolo solo di farci conoscere la Sua volontà nei nostri riguardi e di darci la forza di eseguirla;
12. avendo fatto lo sforzo di mettere in pratica questi principi in tutte le nostre attività, abbiamo cercato di trasmettere questo messaggio ad altri giocatori compulsivi.

Solo chi riesce a praticare tutti questi passi, può liberarsi dal gioco compulsivo e arrivare verso l'astinenza completa ... Associazione Anonimi fornisce una serie di consigli per liberarsi dalla tentazione di tornare a giocare, e questi consigli vengono dall'esperienza maturata sul campo di altri giocatori: ad esempio, esiste una lista dei numeri telefonici dei membri, e, tra una riunione e l'altra, bisognerebbe telefonare ad altri membri il più spesso possibile, riempire il vuoto lasciato dal gioco dedicandosi agli hobbies ritrovati, allo sport, allo studio, ai propri cari, dire tutto al proprio partner e coinvolgerlo nel programma di recupero; molto importante è la gestione finanziaria, il giocatore dovrebbe distruggere carte di credito, di debito e Bancomat, portare con sé la minima somma di denaro necessaria per la giornata e incaricare una persona che possa amministrare il suo denaro...".

Alla domanda-stimolo "quali sono le motivazioni che spingono al gioco?", entrambi i coordinatori rispondono nella maniera seguente:

"... Le motivazioni sono varie, c'è chi gioca per sfida, per sentirsi più forte e più vivo, chi gioca con la convinzione di potere migliorare la propria situazione economica, e soprattutto chi gioca perché è solo... "(Paolo); "... dalla mia esperienza personale e da quella di altri giocatori, posso dire che si cade nel gioco compulsivo per tanti motivi, per sfidare la fortuna, per volere risolvere velocemente una situazione economica già precaria, perché ci sono gli amici o i famigliari che giocano, all'inizio si gioca per il denaro ma poi si gioca per il gioco, per il piacere di giocare, ed è qui la compulsione del gioco ... A ogni modo, non è eccessivamente importante conoscere la ragione per

la quale si giocava, perché molti giocatori hanno smesso senza il beneficio di sapere la ragione per la quale giocavano ...”(Maurizio).

Allo stimolo “qual è l’identikit del giocatore patologico?” gli intervistati rispondono mettendo in evidenza che non esistono categorie di persone a rischio e che le caratteristiche socio-anagrafiche delle persone incontrate sono varie:

“... Ho incontrato sia donne che uomini, giovani, adulti e più anziani, italiani e stranieri, operai e avvocati in giacca e cravatta, ma tutti con lo stesso problema, il gioco compulsivo che è una vera malattia ... “(Paolo); “... le caratteristiche sono varie, e non c’è, secondo un profilo medio di giocatore, sicuramente gli uomini sono più delle donne, sono pochi gli stranieri che frequentano le nostre riunioni, la fascia di età che ricorre di più è quella dai quaranta ai cinquant’anni, e l’occupazione prevalente è quella dell’operaio e del cameriere, non ho mai visto giovanissimi e studenti ... al di là delle caratteristiche sociali, il giocatore compulsivo ha dei tratti di carattere comuni a tutte le fasce sociali, come l’insicurezza emotiva, l’immaturità e la mancanza di volontà ad accettare la realtà ...”(Maurizio).

Non sembrano tanto i fattori sociali di spinta al gioco d’azzardo ad interessare, o, perlomeno, non ne costituiscono il nucleo centrale, dell’associazione Giocatori Anonimi e nemmeno un approccio teso alla lenta ricostruzione delle fratture, di ciò che all’interno dei percorsi biografici dei soggetti, si è eroso, è venuto a mancare e nemmeno un discorso “politico” di sensibilizzazione e di prevenzione, quanto un approccio tutto pragmatico, forte della sua derivazione americana, e rivolto esclusivamente alla pronta guarigione del soggetto “malato” attraverso un percorso di mutuo aiuto che tende all’astinenza totale: si tratta certamente di un approccio diverso, ad esempio, rispetto a quello delle azioni e degli interventi del Centro Sociale “Papa Giovanni XXIII” di Reggio Emilia, che mostra una maggiore attenzione agli aspetti sociali e relazionali, ma non appare, per questo, meno efficace, considerando, come si vedrà nel successivo paragrafo, che Giocatori Anonimi opera in stretta sinergia con i servizi per le dipendenze patologiche delle Aziende Usl.

V.10.3 Le voci degli esperti dei Ser.T.

Esistono, all’interno del Servizio sanitario regionale dell’Emilia-Romagna, i servizi per le dipendenze patologiche all’interno delle Aziende Usl, in cui operano équipes multi professionali formate da psicologi, sociologi ed educatori professionali che sono a stretto contatto con i giocatori patologici che vi si rivolgono e accettano di seguire un percorso di

riabilitazione. La Dott.ssa Emma Pegli, educatrice professionale del punto di accoglienza di Rimini, il Dott. Gianluca Farfaneti, psicologo del punto di Cesena, e la Dott.ssa Lucia Versari, psicologa del punto di Forlì, hanno accettato di essere intervistati. L'intervista semi-strutturata prevedeva una serie di items da affrontare secondo la seguente traccia:

1. informazioni sugli utenti:

- numero degli utenti presi in carico;
- dati socio-anagrafici degli utenti;
- situazione familiare;
- provenienza geografica;
- situazione occupazionale;
- titolo di studio;
- grado di dipendenza patologica;
- tipologie e modalità di gioco più frequenti;
- fattori di spinta al gioco patologico;
- profilo tipico del giocatore patologico;
- presenza di comorbidità con altre dipendenze o abuso di sostanze.

2. Accesso ai servizi:

- la domanda di aiuto è spontanea oppure gli utenti vengono prevalentemente accompagnati dalle famiglie, partners, amiche/i?
- grado di dipendenza degli utenti nel momento in cui richiedono aiuto;
- l'aumento numerico degli utenti è dovuto prevalentemente a una maggiore diffusione del gioco d'azzardo patologico o una maggiore consapevolezza soggettiva del problema, conoscenza e pubblicità dei servizi di aiuto?
- presenza di soglie, esistenza di barriere di natura oggettiva e soggettiva all'accesso;
- rinuncia ad accettare il percorso riabilitativo.

3. Il percorso di cura:

- avvio del percorso di cura, fattori di rinforzo o difficoltà;
- ruolo della famiglia del giocatore durante la cura;
- modalità e durata della cura;
- lavoro in rete con altri soggetti e enti pubblici e privati;
- abbandono della cura;

- esiti;
- proposte di miglioramento del servizio, elementi negativi da correggere e aspetti positivi da rafforzare.

Per quanto riguarda la prima area tematica (informazioni sugli utenti), gli intervistati precisano che il numero degli utenti che si rivolgono ai Ser.T. non è assolutamente rappresentativo dell'universo dei giocatori problematici e patologici e che, pur essendo cresciuto esponenzialmente negli ultimi anni⁶⁴³, è ancora troppo basso:

“... Il servizio per il gioco d'azzardo patologico, all'interno del SerT di Rimini, è nato nel 2004 per fare fronte a un nuovo tipo di dipendenza, diversa e più subdola rispetto alle altre, e siamo stati i primi in Emilia-Romagna ...” (Emma Pegli).

Avvalendosi della lettura di slides che evidenziano i dati locali e regionali, Emma Pegli prosegue precisando che:

“Dall'apertura sono state prese in carico 263 persone, il numero dei pazienti è quintuplicato e, in linea con i dati regionali, anche a Rimini il periodo 2010-2013 ha visto una crescita dei pazienti: nel 2010 erano 63, 68 nel 2011, 74 nel 2012, 83 nel 2013, e 72 nel 2014. Il numero complessivo degli utenti che hanno contattato il servizio e hanno intrapreso un percorso di cura, comprendendo anche le rinunce e gli abbandoni, è ancora troppo basso, secondo me, ancora manca una reale consapevolezza da parte dei soggetti con problemi di gioco, dell'entità del fenomeno che è una vera e propria emergenza sociale; è stato rilevato che Rimini è dodicesima in Italia per cifre investite pro capite nel gioco d'azzardo e ogni riminese spende in media 1.834 euro l'anno (1.890 euro è il picco italiano). Mettiamoci pure che la percentuale dei giocatori salga pericolosamente durante l'estate per colpa dei turisti, ma il dato resta pericolosamente alto e i sessanta utenti che seguono mediamente all'anno sono veramente una minima parte delle persone con problemi legati al gioco... “(Emma Pegli); “Il servizio rivolto al gioco d'azzardo, qui a Forlì, è nato nel 2007 e, inizialmente, questo SerT si occupava prevalentemente di dipendenza da eroina, mediamente seguono 40 utenti all'anno, dai 24 del 2010 siamo passati ai 41 del 2014; gli utenti che si rivolgono sono la punta di un iceberg di un fenomeno molto più vasto, basta guardare in giro, andare ai bar, nei tabacchi, nelle sale da gioco per vedere quello che succede, non posso credere che nell'area di Forlì siano solo 40 i giocatori patologici, basta andare nei bar, nei tabacchi, nelle sale slot e bingo per vedere quello che succede. Il problema di fondo del GAP è nel mix tra domanda e offerta: la domanda, intendo il bisogno, è in largo aumento, basta leggere i dati nazionali e regionali, mentre l'offerta dei servizi è limitata e ha una serie di problemi ... Esiste poi il problema della sottovalutazione della dipendenza, finché si parla del gioco come un vizio e non come

⁶⁴³ Nel periodo 2010-2013 l'incremento dell'utenza SerT per gioco d'azzardo è stato del 116,8%, poiché nel 2010 il numero delle persone assistite era pari a 512, per crescere progressivamente fino ai 1.277 della fine del 2014: cfr. *Gioco d'azzardo, ecco il Piano regionale di contrasto e prevenzione*, pubblicato sul sito web della Regione Emilia-Romagna www.regione.emilia-romagna.it il 22 settembre 2014.

una precisa patologia non si va molto lontano, parlare di vizio significa, non solo sottostimare il problema, ma anche darli un'accettabilità sociale: mah sì, gioca, e chi non gioca? Un gratta e vinci ogni tanto, una puntatina alle slot, cosa vuoi che sia? Il gesto del gioco è stato banalizzato, reso normale, quasi innocuo, il Gratta e Vinci è proposto come resto della spesa, la pubblicità è perlomeno ingannevole. La diffusione della proposta, a tutti i livelli, dai tabacchi, internet, la pubblicità in tv, non conosce limiti. Un atteggiamento devastante..."(Lucia Versari); " Il servizio per il gioco d'azzardo patologico è nato nel 2006 e negli ultimi anni c'è sicuramente una tendenza all'aumento degli utenti, perché dai 31 seguiti nel 2010 siamo passati ai 76 seguiti nel 2014, sono numeri sicuramente più contenuti rispetto a quelli delle città più grandi come Bologna⁶⁴⁴, ma comunque importanti... non ritengo assolutamente che il bisogno sia totalmente soddisfatto, fuori ci sono tante persone che soffrono di dipendenza patologica da gioco e non chiedono aiuto ... "(Gianluca Farfaneti).

La lettura dei dati socio-anagrafici contenuti nelle schede, che gli operatori dei SerT compilano nel momento della presa in carico, permette la costruzione di un profilo generale di giocatore patologico. I dati regionali al 2014 mettono in evidenza che il 78,9% dell'utenza è composta da uomini e solo il 21,1% è composta da donne e la classe di età più frequente è quella che va dai 41 ai 50 anni: la percentuale per classe di età sul totale è pari al 28% contro il 24,1% della fascia di età 51-60 anni, il 18,6% della fascia di età 31-40 e il 9,6% della fascia 18-30 anni. Disaggregando questi dati relativamente al genere, gli utenti maschi sono l'87,1% nella fascia di età 41-50 anni, l'84% nella fascia di età 31-40 anni e il 93,5% nella fascia di età dai 18 ai 30 anni: questi dati mettono in evidenza, quindi, che, in rapporto al genere e all'età, la stragrande maggioranza degli utenti sono uomini adulti al di sopra dei 40 anni, e i soggetti giovani non costituiscono nemmeno il 10% dell'utenza. Relativamente alla nazionalità, il 92,4% dell'utenza regionale è composta da italiani, l'1,49% da cittadini di altri Paesi dell'Unione Europea, il 3,45% da cittadini extraUE, l'1,88% da africani, e appena lo 0,39% di asiatici e lo 0,39% di americani.⁶⁴⁵ Andando a confrontare queste evidenze con i dati locali dei SerT presi in considerazione, si evince quanto segue:

"... Nel 2014, a Rimini, il numero dei maschi è pari all'83,3% sul totale degli utenti e le donne sono appena il 16,7%: da questi dati, il gioco d'azzardo sembrerebbe appannaggio degli uomini. Questo è vero, e, infatti, sembra in linea con altre ricerche a livello nazionali, ma dobbiamo sempre chiederci se il campione degli utenti che si rivolgono al SerT è veramente rappresentativo della realtà che c'è fuori.

⁶⁴⁴ Il numero degli utenti seguiti nel Dipartimento di Bologna è pari a 190 nel 2014 e quello relativo al Dipartimento di Modena è pari a 242 nel 2014: cfr. *Utenti gioco d'azzardo patologico nei SerT*, fonte dati: flusso SIDER, Regione Emilia-Romagna, dati al 2014.

⁶⁴⁵ Ibidem.

È indubbio che i maschi giocano più delle femmine e, dalla mia esperienza riscontro che anche le motivazioni per cui giocano sono diverse: le donne giocano per evasione, per compensare spesso degli stati di insoddisfazione personale e di solitudine, i maschi sono più adrenalini e giocano per ricerca di sensazioni forti, adrenalina, appunto; le donne preferiscono il Bingo, i gratta e vinci, mentre gli uomini prediligono le slot e le scommesse sportive. I giocatori sono concentrati nelle fasce di età che vanno dai 31 ai 50 anni e il 27,8% sono nella fascia di età dai 41 ai 50 anni, il 20,8% nella fascia più anziana, dai 51 ai 60 anni, ma, la fascia di età dai 41 ai 50 è decisamente più critica: questo potrebbe fare pensare diverse cose, diversi giocatori che sono in cura sono sposati, qualcuno, ahimè lo era e per il gioco non lo è più, hanno anche dei figli, ma è come se scattati i 40 anni, si inneschino alcuni meccanismi particolari di sfida, di rivalsa, molto probabilmente legati alle condizioni familiari ed economiche, che non emergono prima; nelle donne è diverso, perché quelle che sentono di avere problemi con il gioco, hanno per lo più superato i 60 anni, sono separate o rimaste sole, sono casalinghe o pensionate e cercano delle compensazioni di cui prima non avvertivano dentro di sé; sia uomini che donne hanno un grande senso di vergogna per quello che fanno, nella donna questa sensazione però è predominante ... La maggior parte degli utenti sono italiani e provengono dalle aree geografiche limitrofe, Rimini, Riccione, qualcuno da fuori provincia, e gli stranieri sono pochi e prevalentemente sono dell'Est Europa, albanesi, rumeni, non ho mai visto nessun cinese; nel distretto di Rimini ci sono molti albanesi e rumeni e, da quello che so, amano il gioco, ma ho la percezione che, pur avendo bisogno, non vogliono rivolgersi al SerT, vuoi per una mancanza di fiducia, oppure perché ricorrono a supporti che derivano dalla famiglia o dagli amici ...”(Emma Pegli); “... Nel 2014, i maschi sono il 78% dell'utenza totale, e sono sempre stati, anche negli anni scorsi, decisamente la maggioranza ... nei maschi prevalgono più comportamenti impulsivi, mentre nelle donne meccanismi depressivi, legati a perdite o traumi .. i maschi sono prevalentemente nella fascia di età che supera i 40 anni, infatti dai dati che ho il 34,1% degli utenti sono nella fascia di età dai 41 ai 50 anni; i maschi, in quella fascia di età, sono anche quelli che hanno problemi legati all'abuso di sostanze, come la cocaina e l'alcool ... Gli stranieri sono molto, molto pochi, nonostante la percentuale di residenti stranieri nella sola città di Forlì sia alta ...” (Lucia Versari); “... A Cesena, i maschi sono il 77,6% dell'utenza nel 2014 e la fascia di età più critica è quella che va dai 41 ai 50 anni, infatti coloro che sono in questa fascia di età sono il 31,6%, quindi quasi un terzo, dell'utenza complessiva ... Gli uomini preferiscono le slot e le donne il Bingo ... I reati del giocatore non sono numerosi e riguardano prevalentemente furti nel luogo di lavoro, in casa, e riguardano molto più le donne che gli uomini, la situazione più frequente è quella della donna che ruba sul posto di lavoro o in casa, la maggior parte dei reati non vengono però denunciati perché sono in casa ... La percentuale degli stranieri è decisamente bassa, il 9 o il 10% del totale, e sono perlopiù albanesi, moldavi, ucraini, comunque dell'Est Europa ... “(Gianluca Farfaneti).

Riguardo il livello di scolarità e la situazione occupazionale, gli intervistati mettono in evidenza che il giocatore ha un titolo di studio medio-basso e le professioni sono varie

differenti, pur essendo maggiormente rappresentate le casalinghe, le/i pensionate/i, operai e impiegati che, in genere, non procurano i redditi più alti ed esiste un'alta consistenza di situazioni occupazionali legate al precariato e a situazioni di disoccupazione costante e intermittente:

“... Riferendomi ai dati del 2014, il 51,3% degli utenti è occupato regolarmente, il 17,4% è disoccupato, il 17,7% è precario o lavoratore stagionale, il 10,4% è pensionato e gli altri sono studenti e casalinghe. Tra gli occupati, le professioni sono varie, ma prevalgono gli operai, gli artigiani e gli impiegati di concetto, non i funzionari ad esempio, ho visto anche imprenditori, liberi professionisti, tutti con il problema delle slot. Tra gli imprenditori, ci sono soprattutto gli stessi esercenti che hanno le slot e le videolottery nei propri locali e che addirittura giocano a metà con il cliente o fanno credito ai più affezionati, che così si trovano ancora più invischiati. I precari, e soprattutto sono quelli che lavorano d'estate come camerieri e da ottobre sono casa e percepiscono l'indennità di disoccupazione, sono un'altra categoria molto a rischio ... Per quanto riguarda il titolo di studio, nel 2014, il 45% degli utenti ha un diploma di scuola media inferiore, appena il 28,8% ha un diploma di scuola media superiore, i laureati sono appena il 4,7% e il 6% ha fatto solo la scuola elementare...(Emma Pegli);”... La maggior parte dei giocatori che sono maschi dopo i 40 anni, ha il diploma di scuola superiore e bisogna notare che, rispetto agli alcolisti, il livello di studio è più alto perché gli alcolisti hanno prevalentemente solo la terza media. Io ho notato che, sulle 10 persone che compongono il gruppo del sabato, 4 sono rappresentanti, sì, ci sono molti rappresentanti che hanno problemi con il gioco perché hanno più tempo libero e maggiori quantità di denaro in mano e questo è un grosso problema, nel momento in cui giocano anche i soldi che devono restituire all'azienda, e ci sono stati casi in cui hanno perso il lavoro perché, e qui c'è un altro problema, i datori di lavoro non sono culturalmente preparati a questa patologia e c'è, ovviamente, una completa perdita di fiducia da parte dei datori di lavoro verso i rappresentanti che hanno giocato tutti i soldi; un'altra categoria che riscontro frequentemente riguarda i corrieri, molto probabilmente perché, come i rappresentanti, maneggiano quantità di denaro quando vengono pagati direttamente dai clienti e hanno diversi tempi morti fra una consegna e un'altra ...”(Lucia Versari); “... I pazienti con problemi di gioco sono quelli che hanno difficoltà economiche, che guadagnano meno di 1.000 euro al mese, ci sono molti come operai, impiegati, anche molti pensionati e casalinghe ... il titolo di studio più frequente è il diploma di scuola media superiore, i laureati sono in netta minoranza ...”(Gianluca Farfaneti).

Riguardo alle tipologie di giochi maggiormente praticati, le slot e le Vlt hanno la supremazia, seguite dalle lotterie istantanee, dal Bingo e dai giochi on line:

“ ... Nel 2014, il 61,2% degli utenti ha giocato prevalentemente alle slot e Videolottery, e questo è dovuto anche a un'altissima concentrazione di sale slot nel Riminese, il 19,6% al lotto, gratta e vinci e Bingo, un 10% ai giochi e alle scommesse su base sportiva, il 4% ai giochi su internet, e il 5,2% ai giochi praticati ai casinò, ai bar o circoli privati. Fino a qualche anno fa, c'erano le corse ippiche che

ora sono molto diminuite, le slot machine hanno ancora il primato ma preoccupano molto i gratta e vinci: i grattini invogliano per la velocità, l'immediatezza della riscossione e la semplicità del gesto. Il Bingo è un altro problema, anche perché a Rimini e Riccione ci sono sale aperte fino a notte inoltrata, e, addirittura, quella di Rimini è aperta 24 ore su 24, l'anno scorso abbiamo anche proposto una petizione per limitare la chiusura di questa sala, almeno durante le ore notturne, ma senza risultati. Ultimamente ha molto successo il Bingo Keno, che è presente a San Marino, una via di mezzo tra il lotto e il bingo, dove il giocatore può scommettere anche sull'uscita dei numeri. Nel mondo dei giocatori esistono delle regole e pensieri 'magici' che accentuano la dipendenza: la molla principale sta nel rifarsi della perdita. Ecco che allora una slot può essere più fortunata di altre, oppure, per un calcolo delle probabilità senza alcun fondamento, meno si vince più la vincita è vicina da noi. Sono frequenti i casi di persone che dilapidano lo stipendio in pochi giorni. Il giocatore patologico, se ha i soldi li deve spendere tutti .." (Emma Pegli); "... I giochi più praticati sono le slot, ma anche i gratta e vinci; questi giochi hanno in comune degli impulsi neuronali molto forti che incidono sulla mente dei giocatori portandoli a comportamenti compulsivi e alla dipendenza ... "(Lucia Versari); "... I giochi che vanno per la maggiore sono le slot, seguiti dai gratta e vinci. I maschi preferiscono le slot, mentre le donne prediligono i gratta e vinci e il Bingo ... "(Gianluca Farfaneti).

I fattori di spinta al gioco patologico sono differenti, anche se prevalgono, a detta degli intervistati, i fattori emozionali rispetto a quelli di ordine economico:

"... Chiunque può ritrovarsi nella spirale del gioco, e, nonostante siano la maggioranza, non sono solo le persone in una situazione di difficoltà economica a sviluppare una dipendenza patologica. Tre, secondo me, sono i fattori che influenzano la dipendenza dal gioco. Uno, i fattori sociali: nei momenti di crisi, come oggi, i più disagiati tentano la sorte. C'è anche l'aspetto culturale: sono sparite le relazioni personali dei vecchi giochi come le carte, qualche decennio fa, l'immagine del giocatore d'azzardo nel Riminese era quello che giocava a poker con gli amici in casa o in una bisca clandestina, oggi si offre e si cerca l'emozione immediata e forte, ma in maniera solitaria. Poi ci sono gli aspetti personali: favoriscono la dipendenza i lievi problemi di adattamento, di elaborazione delle difficoltà di espressione della propria personalità e delle sofferenze in generale. Tra i maschi predomina l'adrenalina e tra le donne predominano ansia e depressione. Abbiamo in cura donne di 50/60 anni che all'improvviso hanno iniziato a giocare per lenire un malessere familiare e, in poco tempo hanno finito i soldi di famiglia..."(Emma Pegli); "...Le caratteristiche dei comportamenti sono i meccanismi impulsivi, di dis-controllo degli impulsi che prevalgono negli uomini, e gli aspetti depressivi nelle donne. Io penso, in generale, che alla base ci sia un meccanismo di sradicamento: sradicamento come solitudine, mancanza di legami sociali significativi, di una rete sociale, che causa una difficoltà generale a gestire i cambiamenti. Ho notato che questo meccanismo di sradicamento riguarda prevalentemente gli immigrati, ma non quelli stranieri, ma gli immigrati interni che dal Sud Italia si sono trasferiti a Forlì da qualche anno: arrivano soli, sentono la mancanza di legami sociali, si sentono, appunto, sradicati, e Forlì è una città che non accoglie, i forlivesi sono chiusi, danno confidenza dopo

molto tempo ...”(Lucia Versari); “... I fattori sono emozionali, ci sono anche situazioni di disagio economico, ma quest’ultimo costituisce più una conseguenza che una causa diretta del gioco, alla base ci sono situazioni di solitudine, disagio psicologico e relazionale, noia, difficoltà a riempire sentimenti di vuoto e di perdita sempre più frequenti ...”(Gianluca Farfaneti).

L’aspetto che emerge dalle parole degli intervistati e che acquista una significativa rilevanza è la situazione di comorbilità, cioè la coesistenza di altre dipendenze da sostanze o comportamentali accanto a quella del gioco d’azzardo, che caratterizza la maggior parte dei giocatori in trattamento:

“... È molto frequente la situazione di doppia diagnosi, cioè la situazione in cui il Gap è accompagnato anche dall’abuso di altre sostanze, come l’alcool: nella maggior parte dei casi, il problema del gioco è secondario all’alcool, cioè bevono, poi di conseguenza giocano. Quasi tutti i giocatori, prevalentemente gli uomini, fumano, mentre, meno frequentemente, si verificano situazioni di migrazione, cioè il passaggio da una dipendenza a un’altra, e ho potuto verificare, in quest’ultimo caso, che si è passati dalla cocaina al gioco ...” (Emma Pegli); “... È frequente la situazione di doppia diagnosi e riguarda l’alcool, anche se, in questo caso, dobbiamo distinguere qual è il disturbo primario, cioè quello per il quale inizia la presa in carico, in alcuni casi il disturbo primario è l’alcool e in altri il gioco; l’alcool lega particolarmente con il gioco perché seda, produce quell’effetto di sedazione che accompagna quello di eccitazione presente nel gioco: ho giocato, ho perso, e allora ci bevo sopra; rarissimi sono i giocatori che non fumano e, nel nostro servizio, ci sono pochi giocatori patologici con diagnosi esclusiva ...”(Lucia Versari); “... Ho potuto riscontrare una situazione frequente di coesistenza del gioco con la cocaina, con l’alcool, e, anche, se in misura minore, con questioni psichiatriche. È inoltre frequente la situazione di passaggio da una dipendenza a un’altra e qui c’è l’aspetto regressivo che è molto importante, e questo passaggio è legato alle motivazioni profonde del gioco, cioè il riempire la mancanza ...”(Gianluca Farfaneti).

Solitamente, il giocatore si rivolge al SerT accompagnato dai familiari e dagli amici, da altri servizi di privato sociale come quello offerto dall’Associazione Giocatori Anonimi, oltre a casi isolati di invio da parte dei servizi sociali, del carcere o del datore di lavoro; è importante rilevare, tuttavia, che il soggetto chiede aiuto ai servizi solo quando lo stato di dipendenza conclamato, in molti casi, disperato, e sente che non riesce più, da solo, a uscire dal tunnel:

“... Solitamente i giocatori arrivano accompagnati dai familiari che non ce la fanno più, soprattutto da un punto di vista economico, e sono, loro, appunto ad accorgersi del disagio: ricordo il caso di una ragazzina di 13 anni che andava a prendere il padre all’uscita dal lavoro nei giorni di paga per impedirgli di giocarseli, ma lui una volta è scappato e si è giocato in una notte tutto lo stipendio al Bingo. Una donna è arrivata a giocare fino a 300 euro al giorno con i grattini, ha giocato per 8 mesi

finché i familiari l'hanno portata da noi. Ci sono anche molti che arrivano da soli, ma, in tutti i casi, è sempre troppo tardi e impostare un percorso riabilitativo diventa molto impegnativo. Il problema è che per arrivare a richiedere il nostro aiuto, le persone devono essere in grave difficoltà economica ...”(Emma Pegli); “... Solitamente arrivano accompagnati dai famigliari e dai Giocatori Anonimi ... Arrivano sempre tardi, quando la situazione è disperata ... “(Lucia Versari); “... Arrivano solo quando non ce la fanno più, quando i debiti sono insormontabili, e, in alcuni casi, hanno commesso reati di furto ...”(Gianluca Farfaneti).

La richiesta tardiva di aiuto costituisce certamente un elemento di forte difficoltà nella realizzazione di un percorso riabilitativo efficace e l'aumento di richieste negli ultimi anni pare dovuto, per questo, principalmente alla presenza di sofferenze personali e delle proprie famiglie e di disagi economici insormontabili più che a una maggiore livello di informazione e pubblicità dei servizi, anche se Farfaneti precisa, in questo senso che: “... sicuramente c'è una maggiore consapevolezza rispetto ad anni fa unita a una maggiore pubblicità, è aumentata l'offerta dei servizi ...”.

L'aspetto più saliente che emerge dalle parole intervistati è, tuttavia, quello di un mancato raccordo, di un mis-matching fra bisogno e offerta di servizi, dovuto anche alla mancanza di un servizio specifico e mirato per la dipendenza da gioco d'azzardo, come rileva, ad esempio, Lucia Versari, che presenta, inoltre, un aspetto di particolare interesse, legato al fatto che chi ha bisogno dell'assistenza la deve chiedere:

“ ... La dipendenza del giocatore è comunque diversa dalle altre dipendenze. Innanzitutto, il giocatore ha un'età media più alta e un titolo di studio più alto rispetto all'alcoolista che, invece, inizia molto più presto e ha in genere un diploma di scuola inferiore. Questi due fattori fanno sì che il giocatore sia diverso e abbia un approccio diverso alla dipendenza. Il giocatore d'azzardo è spesso ben vestito, non ha la faccia rovinata come gli eroinomani o gli alcolizzati, tanto per capirci; è anche frequente vederli in giacca e cravatta e, secondo me, già per il fatto che uno deve venire qua, in questo edificio brutto e triste, e si deve trovare insieme a pazienti con disturbi psichiatrici gravi e eroinomani, è molto scoraggiante. Quello che voglio dire è che il giocatore ha una carriera, delle caratteristiche sue proprie che necessitano anche di un trattamento specifico, mirato e differenziato. Il nostro servizio, da solo, non basta, in quanto abbiamo i problemi dei servizi pubblici in generale: limitatezza di risorse, di personale, io incontro i pazienti più gravi una volta la settimana ma non basta. Oltre a una differenziazione dei servizi, si potrebbero creare dei fondi appositi come ammortizzatore sociale per i giocatori e gestiti dalle famiglie per non fare loro perdere la casa, oltre che un maggiore coinvolgimento da parte di tutti gli enti e le istituzioni pubbliche e private ... Noi dovremmo agire anche come sentinelle sul territorio, non aspettare sulla soglia chi arriva già devastato, ma intervenire prima, sul territorio, con l'aiuto dei servizi sociali: quando i servizi conoscono già una realtà

problematica per altri aspetti, ma in cui sono presenti anche problemi di gioco, dovrebbero prontamente segnalarcelo, ecco, secondo me, manca un serio lavoro di rete con altre forze sul territorio, per agire appena il problema si manifesta ...”;⁶⁴⁶

Emma Pegli, inoltre, sottolinea la mancanza, a monte, di una efficace politica preventiva:

“... Noi agiamo nella cura e lo facciamo al meglio, ma è chiaro che si deve fare molto a livello di prevenzione; Il Sert di Rimini partecipa a vari progetti di prevenzione per sensibilizzare e formare gli amministratori ed i funzionari degli Enti Locali rispetto alla problematicità connessa alla diffusione del gioco, a promuovere negli adolescenti un approccio consapevole alla gestione del denaro ed al gioco d’azzardo, a sensibilizzare e formare i gestori dei locali dove vengono erogati i vari prodotti del gioco, ma finché i Comuni non possono controllare le concessioni delle sale slot e finché lo Stato incentiva in maniera continua e capillare il gioco, non si può fare molto ... “(Emma Pegli).

V.10.4 Le parole del mago-sensitivo

Il mago-sensitivo, che per ragioni di privacy, chiamerò Alberto, ha 50 anni e lavora a Rimini da diversi anni e la sua testimonianza assume una particolare rilevanza, a chiusura dell’analisi delle interviste degli osservatori privilegiati, laddove rileva che, in occasione della sua attività, abbia potuto riscontrare negli ultimi anni un aumento dei giocatori che si rivolgono a lui per chiedere il numero o i numeri fortunati da giocare o un “oracolo” sulla fortuna in gioco. Si evince, dalle sue parole, come il pensiero magico e superstizioso che caratterizza il gioco d’azzardo e l’umana fragilità siano compresenti:

“... ho fatto un pacchetto di cinquecento per dare un terno, oltre a risolvere problemi di salute e di cuore... io sento i numeri che escono, non sto a studiare i ritardi, le combinazioni, e calcoli vari, io i numeri li sento con il mio fluido ... dal 2011, circa, da quando è scoppiata la crisi in Italia, incontro tante persone, uomini e donne, prevalentemente donne di una certa età, che mi consultano per avere i numeri “buoni” da giocare al lotto, per farsi dire qual è il giorno o il periodo più propizio per andare a giocare ... Prima non accadeva, venivano da me per le solite questioni di cuore, lavoro, salute, adesso vengono a chiedere i numeri ... Io cerco di fare anche delle tariffe oneste, se uno mi chiede solo i numeri, chiedo un cinquanta euro, non di più, però, quanta tristezza mi fanno ... Mediamente io ho duecento clienti l’anno, e, su questi, almeno la metà mi chiede i numeri, sì, tra quelli che me li chiedono ci sono anche i vecchi clienti che venivano da me prima per altre cose, ma ci sono anche nuovi clienti che vengono solo per i numeri ...” (Alberto).

⁶⁴⁶ Lucia Versari solleva un problema caro, ad esempio, anche ai sociologi urbani Pieretti, Castrignanò e Bergamaschi, laddove, segnalano, in diverse occasioni, che il grande problema dei servizi di welfare è quello di avere la concezione di un utente pienamente razionale, volterriano, che deve chiedere l’assistenza quando ne ha bisogno e che, quindi, ha ampiamente decifrato il suo problema, mentre gli attori di welfare attendono passivamente sulla soglia: Cfr. Pieretti G., *Per una cultura dell’essenzialità. Studi e ricerche sulle moderne povertà urbane*, Angeli, Milano, 1996, pp.19-21.

Questi numeri e la rincorsa a questi numeri compongono la cifra di un malessere, di un disagio sociale che spinge le persone a giocare d'azzardo al di là delle proprie possibilità, fino a compromettere la propria qualità della vita.

VI La ricerca

VI.1 La Grounded Theory: le ragioni della scelta di una metodologia

“La ricerca qualitativa non può essere ridotta a tecniche particolari né ad una successione di stadi, ma piuttosto essa consiste in un processo dinamico che lega assieme problemi, teorie e metodi”

Bryman e Burgess

La *Grounded Theory* è un innovativo metodo per la ricerca qualitativa capace di generare sistematicamente una teoria a partire dai dati empirici e l'assunto fondamentale di tale metodologia è che osservazione ed elaborazione teorica procedono di pari passo in un'interazione continua e circolare, con un atteggiamento di scoperta da parte del ricercatore, aperto all'emergere di aspetti impreveduti che possono modificare gli assunti di partenza e generare nuove ipotesi. Più recentemente comunque, essa è stata definita “un insieme di linee guida analitiche e flessibili che consentono al ricercatore di focalizzare la propria raccolta dati e di costruire una teoria induttiva di medio-raggio attraverso successivi livelli di analisi dei dati e di sviluppo concettuale”⁶⁴⁷. La definizione più puntuale ed efficace è offerta dai suoi scopritori, Barney Glaser e Anselm Strauss, che, nel 1967, pubblicarono il volume *The Discovery of Grounded Theory*: “La grounded theory è un metodo generale di analisi comparativa [...] e un insieme di procedure capaci di generare sistematicamente una teoria fondata sui dati”⁶⁴⁸. Per i suoi fondatori la *Grounded Theory* è un “metodo generale” e al tempo stesso “un insieme di procedure”: come osserva Tarozzi, si tratta sia di una metodologia, cioè un discorso razionale complessivo, un orientamento sul metodo, un modo di pensare la realtà sociale, e sia di un metodo, cioè un procedimento, un insieme di strumenti capaci di generare sistematicamente, quindi funzionalmente, teoria.⁶⁴⁹

La GT ha l'ambizione di produrre una teoria complessa e articolata, seppure per alcuni di “medio raggio”, rispetto alle grandi teorizzazioni offerte dalla sociologia del primo

⁶⁴⁷Cfr. Charmaz K., “*Grounded Theory in the 21st century: Application for advancing social justice studies*”, in Denzin N.K., Lincoln Y.S., *Handbook of qualitative research*, Thousand Oaks, CA. Sage, 2005.

⁶⁴⁸Cfr. Glaser B.G., Strauss A.L., *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*, Aldine de Gruyter, Chicago-New York, 1967, pag. 8.

⁶⁴⁹Cfr. Tarozzi M., *Che cos'è la Grounded Theory*, Carocci Editore, Roma, 2008, pp. 10-11.

Novecento, proprio da una solida base empirica, cioè dai dati. In questo senso, la tradizionale demarcazione fra teoria e ricerca empirica, legata al paradigma positivista nelle scienze sociali, viene a mancare nella GT, perché quest'ultima valorizza l'intimo legame che esiste fra ricerca teoretica e realtà empirica: nelle ricerche tradizionali di natura positivista, il lavoro creativo di elaborazione teorica si esauriva nell'atto stesso di elaborare un'ipotesi a partire da una rassegna critica di studi precedenti o nella decisione di replicare studi pregressi mutando piccole condizioni e alla ricerca rimaneva solo il ruolo di verifica o di falsificazione della teoria⁶⁵⁰. Il processo di ricerca è aperto e circolare e si sviluppa attraverso interpretazioni analitiche dei dati per indirizzare più a fondo la stessa raccolta di dati, che vengono a loro volta utilizzati per informare e rifinire lo sviluppo dell'analisi teorica. La natura *grounded*⁶⁵¹ dei dati, estratti dalle viscere della realtà in cui sono radicati, fornisce una solida base empirica alla teoria che non è solo basata sui fatti o ricavata empiricamente dai dati, ma è qualcosa di più: è ancorata a livello profondo, vitale, nell'esperienza vissuta.

Nel momento in cui si vanno ad indagare le motivazioni, le percezioni e le dinamiche di attrazione al gioco d'azzardo "legale" dei soggetti, si avverte la necessità di essere *grounded*, nel senso di partire proprio dalla "terra", e cioè della base empirica costituita dai loro concreti modi di esistenza, espressi attraverso le parole e i gesti, entrando, come si è precedentemente scritto, "nella testa e nel cuore" di queste persone per potere accedere alla loro piena soggettività: sono i fatti derivanti dalle narrazioni di questi soggetti che vanno a generare teorie rilevanti e aderenti ai dati.

La strategia della *Grounded Theory* include:

- una simultanea raccolta e analisi dei dati;
- un processo di codifica dei dati in tre differenti fasi (iniziale, focalizzato e teorico);
- un metodo comparativo;
- la scrittura di memo per la costruzione dell'analisi concettuale;
- un campionamento che precisi e approfondisca i concetti teoretici emergenti (campionamento teorico);
- l'integrazione della struttura teoretica.

⁶⁵⁰ Ivi, pp. 11-12.

⁶⁵¹ *Grounded* è un concetto intraducibile che significa, al tempo stesso: radicato, basato, ma anche incagliato, dare le basi, preparare il fondo di un disegno: ivi, pag. 12.

Il processo della *Grounded Theory* non è lineare, non segue cioè come altri metodi una direzione univoca che va dalla raccolta dei dati alla sua analisi ed elaborazione. Oltre a proporre una simultaneità tra la raccolta dei dati e l'analisi, essa richiede anche un continuo richiamo tra i dati e la concettualizzazione; la teoria emergente pone la necessità di tornare continuamente ai dati per approfondire alcune categorie, per rimetterle in discussione o per confermarle. Tarozzi individua alcuni tratti metodologici piuttosto costanti che rappresentano le caratteristiche peculiari che caratterizzano le ricerche definibili come GT:

- esplorare un processo;
- campionamento teorico;
- simultaneità della raccolta e dell'analisi dei dati;
- metodo comparativo a ogni livello di analisi;
- costruire una codifica a partire dai dati;
- concettualizzazione, non descrizione;
- produzione di memo e diagrammi.⁶⁵²

Sono state le prime tre caratteristiche delineate, e cioè l'esplorazione di un processo, il campionamento teorico e la simultaneità della raccolta e dell'analisi dei dati, ad apparire particolarmente adeguate alla conduzione della presente ricerca, per i motivi che si vanno ad esplicitare. Come rileva Tarozzi, un tratto fondamentale della GT è quello di essere particolarmente adatta all'esplorazione non di fenomeni statici, ma dei processi sottostanti a quei fenomeni e le loro dinamiche colte nel loro contesto; essa cerca di fare emergere i processi sociali e psicologici di base sottesi ai fenomeni indagati e alle affermazioni dei partecipanti⁶⁵³. Il rapporto fra gli stati soggettivi di vulnerabilità sociale e il gioco d'azzardo "legale" presenta una natura processuale: indipendentemente dalle motivazioni, il gioco d'azzardo attraversa e coinvolge le vite dei soggetti in differenti modi, e una delle fondamentali domande di ricerca riguarda il come, e non solo il perché, i soggetti intervistati si sono avvicinati al gioco d'azzardo. E' stata proprio la natura processuale del fenomeno indagato a giustificare, in questo senso, la scelta della metodologia qualitativa, nella misura in cui, come rileva Corbetta, la differenza fondamentale tra la metodologia quantitativa e quella qualitativa si iscrive all'interno della distinzione tra i meccanismi della spiegazione e dell'interpretazione. Lo scopo ultimo della ricerca quantitativa è l'individuazione del

⁶⁵²Ivi, pp. 13-18.

⁶⁵³Ivi, pag. 63.

meccanismo causale e, anche se non sempre sarà possibile giungere alla formalizzazione di un “modello causale”, con variabili indipendenti e dipendenti legate fra loro da una precisa rete connettiva di nessi causali, sarà comunque la logica del meccanismo di causa-effetto a guidare la mente del ricercatore quantitativo. La maggioranza delle ricerche qualitative, invece, indaga i processi e non tanto i meccanismi causali che hanno portato a generalizzazioni empiriche di vasta portata, e, volendo riutilizzare le parole di Corbetta, “... mentre la ricerca quantitativa si interroga sui *perchè*, quella qualitativa si interroga sui *come*...”⁶⁵⁴ Denzin scrive, a questo proposito, che : “... Nel mio studio sugli alcolisti anonimi non ho chiesto alle persone perché sono diventate alcoliste; ho chiesto invece loro come lo sono diventate. Questo modo di porre le questioni porta al centro del processo sociale, invece che alle preoccupazioni sulle variabili causali antecedenti [...]. Io preferisco sempre approfondire come un evento o un processo è prodotto e creato, piuttosto che chiedermi solo perché si è verificato, o che cosa l’ha causato ...”.⁶⁵⁵

Il campionamento teorico, nella *Grounded Theory*, è una modalità di selezione dei casi e dei contesti strettamente connessa e funzionale al processo di codifica e analisi, dato che la raccolta e l’analisi dei dati sono simultanee. La logica del campionamento teorico è strutturalmente alternativa alle forme di campionamento casuale su base statistica che sono intese a individuare un numero di soggetti necessario e sufficiente a garantire una rappresentatività del campione stesso rispetto all’universo dei soggetti, nell’ottica di rendere credibili e generalizzabili gli esiti della ricerca. Il campionamento teorico nella GT consente di scegliere i casi e di estenderne il numero e le caratteristiche nel corso dell’analisi sino alla loro completa saturazione teorica, cioè fino al momento in cui non si presentano più dati ulteriori che sviluppino altre proprietà della categoria o suscitano nuove intuizioni teoriche.⁶⁵⁶ Per Strauss e Corbin, infatti, una categoria è saturata teoricamente quando:

- non emergono nuovi dati riferiti a una categoria;
- la categoria è ben sviluppata in riferimento alle proprietà, dimensioni e possibili variazioni;
- sono ben stabilite e validate le relazioni fra le categorie.⁶⁵⁷

⁶⁵⁴Cfr. Corbetta P., *Metodologia e tecniche della ricerca sociale*, Il Mulino, Bologna, 1998, pag. 72.

⁶⁵⁵Cfr. Denzin N. K., *The Research Act*, Englewood Cliffs, Prentice-Hall, 1989, pag. 26.

⁶⁵⁶Cfr. Tarozzi M., opera citata, pp. 103-106.

⁶⁵⁷Cfr. Strauss A., Corbin J., *Basics of Qualitative Research: Grounded Theory Procedures and Techniques*, Sage, Newbury Park, 1990, p. 212.

Precondizione essenziale del campionamento teorico è la simultaneità della raccolta e dell'analisi dei dati, perché, se così non fosse, non sarebbe possibile distribuire la scelta dei partecipanti durante l'intero percorso di ricerca, né potrebbe svilupparsi il lavoro di costruzione teorica, sganciandosi dal piano descrittivo per risalire livelli di astrazione concettuale sempre crescenti.⁶⁵⁸ Il lavoro di codifica, cioè della scelta delle prime categorie rilevanti per la ricerca, la riformulazione della domanda di ricerca, la definizione di proprietà e attributi delle categorie e la delimitazione della teoria impongono di accompagnare costantemente la riflessione analitica con periodici ritorni sul campo e che la raccolta di dati sia guidata dalla riflessione analitica sulle categorie emergenti.⁶⁵⁹ Il processo della *Grounded Theory*, come già anticipato, non è lineare, non segue cioè come altri metodi una direzione univoca che va dalla raccolta dei dati alla sua analisi ed elaborazione. Oltre a proporre una simultaneità tra la raccolta dei dati e l'analisi, essa richiede anche un continuo richiamo tra i dati e la concettualizzazione; la teoria emergente pone la necessità di tornare continuamente ai dati per approfondire alcune categorie, per rimetterle in discussione o per confermarle.

Nella GT il ricercatore entra nel campo di indagine con la mente più aperta possibile, cercando di porre attenzione su ciò che vede e sente in quel determinato setting. Egli è interessato a studiare il processo sociale che avviene in quel contesto, in quanto il suo scopo è quello di costruire una teoria che emerga dal contesto stesso e che lo spieghi. Lo scopo del ricercatore che usa la *Grounded Theory* è quello di entrare in un contesto, di cercare di costruire uno sguardo dall'interno; essendo una raccolta dati volta all'emersione di una teoria, il ricercatore in questa fase dovrà porre estrema attenzione a non attribuire il proprio pensiero alle parole dei partecipanti, ma a costruire i dati con loro, o meglio dovrà cercare di farsi aprire un accesso al contesto da parte dei partecipanti.

Pur nella consapevolezza che il percorso della ricerca non è lineare, ma circolare e aperto all'imprevisto e all'esperienza, Tarozzi ha suddiviso il processo della ricerca in dieci tappe:

1. individuare un'area di indagine;
2. definire la domanda generativa di ricerca;
3. decidere metodi e strumenti;
4. raccolta dei dati e codifica aperta;

⁶⁵⁸ Cfr. Tarozzi M., opera citata, pag. 14.

⁶⁵⁹ Ivi, pp. 14-15.

5. campionamento teorico;
6. raccolta dei dati e codifica focalizzata;
7. scrivere memo;
8. codifica teorica che consente di mettere a punto le categorie, di collegarle e di individuare la *core category*;
9. scrivere il report;
10. valutare la ricerca.⁶⁶⁰

La *Grounded Theory* prende le mosse innanzitutto dal desiderio o dalla necessità di esplorare un'area di indagine, assunta in tutta la sua globalità e complessità, senza ridurla subito a poche variabili controllabili o da ipotesi predefinite e puntuali. Blumer suggerisce di partire dai *sensitizing concept*, “concetti sensibilizzanti”, di cui si è già parlato in precedenza, e cioè quei concetti della sociologia che non imprigionano la realtà entro visioni chiuse, predeterminate e operazionalizzabili, ma che sono concetti aperti che guidano il ricercatore senza costringere i dati entro scatole sociologiche chiuse.⁶⁶¹

VI.2 La definizione delle domande di ricerca

La traduzione di un'area di indagine in una o più domande o problemi di ricerca è uno dei passaggi più complessi e delicati dell'intero processo di ogni indagine qualitativa. Come avverte Tarozzi, le domande di ricerca, all'inizio di un percorso di *Grounded Theory*, devono essere generative, aperte, non eccessivamente focalizzate ed esse si configurano sostanzialmente nella formula, espressa da Glaser, “*what's going on here*”, che cosa accade in una certa area di interesse in relazione, più o meno vincolante, ad alcuni fenomeni o concetti considerati rilevanti.⁶⁶²

Ai fini della presente ricerca, sono occorsi in aiuto i “concetti sensibilizzanti” emersi da tutto il precedente lavoro di tesi, ovvero dal lungo e articolato percorso di riflessione teorica, dallo studio della letteratura scientifica e non-scientifica sul fenomeno del gioco d'azzardo “legale” in Italia, dall'esperienza diretta fornita dall'osservazione partecipante nelle sale Bingo e dalla raccolta delle interviste ai testimoni privilegiati in occasione della ricerca

⁶⁶⁰ Ivi, pp. 43-60.

⁶⁶¹ Ivi, pag. 43.

⁶⁶² Ivi, pag. 44.

preliminare. Più in particolare, esiste una rilevante incidenza, comprovata dalle recenti ricerche empiriche condotte sul territorio nazionale, della presenza di uno stato soggettivo di disagio economico e socio-relazionale, sul consumo occasionale, problematico e patologico di gioco d'azzardo "legale", in Italia nel contesto territoriale dell'Emilia Romagna.

La fondamentale pista interpretativa e di ricerca nasce da quello che è il filo comune, il *trait d'union*, che attraversa l'analisi dei contributi teorici offerti dagli Autori riconducibili all'approccio della "società del rischio", da Robert Castel, "arricchiti" con le prospettive teoriche e interpretative attorno alla teoria della "governamentalità" di Michel Foucault e dei teorici post-foucaultiani sulle attuali forme della governance neoliberale, del biocapitalismo e dei nuovi processi di estrazione del "valore": è la condizione di gestione privatizzata dei rischi e dell'incertezza propria del soggetto nell'era attuale, tardo-moderna, neoliberale e neolibertista: un soggetto *par default* che deve essere "imprenditore di sé stesso", che deve gestire in forma autonoma e individualizzata, ma responsabile, il rischio senza potere fare più affidamento alla rete di protezioni collettive che caratterizzavano la "società salariale".

Con la riduzione dei sistemi di sicurezza sociale e il sorgere di forme neoliberali di governo, si afferma l'idea che l'individuo deve essere capace di costruire e di controllare autonomamente la sua vita, mostrando una disponibilità esplicita al rischio e allo stesso tempo portando avanti una gestione previdente del rischio. Alla "ritirata dello Stato" corrispondono l'appello all'auto-responsabilità, alla cura di se stessi e all'acquisizione di competenze di auto-regolazione da parte dei soggetti individuali e collettivi: l'idea preponderante è che i cittadini diventino consumatori ed imprenditori di se stessi, che sono tenuti a fare delle scelte e a rispondere pienamente delle conseguenze di questo scelte ⁶⁶³.

Le risposte dei soggetti alla condizione di incertezza propria della "società del rischio" nella quale si trovano a vivere, diventano, attraverso il ricorso al gioco d'azzardo, scelte personali effettuate attraverso pratiche di consumo individuali: in questo senso, la categoria concettuale del rischio contiene in una relazione dialettica la dimensione del rischio globale indifferenziato, fonte di ansia, e quello del rischio individuale differenziato, fatto di piacere e di scelte apparentemente controllabili e consapevoli.

⁶⁶³ Cfr. Lemke T., *Biopolitica e neoliberalismo Rischio, salute e malattia nell'epoca post-genomica*, Università di Bari, 20 aprile 2007, pag. 6; cfr. <http://www.sinistrainrete.info/pdf/Lemke%20traduzione%20-%20Biopolitica%20e%20neoliberalismo.pdf>

Non tutti i soggetti, tuttavia, hanno lo stesso grado di consapevolezza responsabile e razionale di fronte a tali pratiche di consumo individuale, ma esistono fasce di popolazione, che per effetto dei processi di impoverimento sociale degli ultimi anni, risultano più esposte alle insidie del gioco d'azzardo legale, poiché più vulnerabili a livello di capitale sociale, economico e culturale, con tutto quello che ovviamente ne consegue.

Un'ulteriore prospettiva interpretativa, utile soprattutto nella lettura dei comportamenti di gioco d'azzardo problematico e patologico, deriva dall'approccio lacaniano secondo cui l'attuale formazione societaria descritta dal *discorso del capitalista* produce un nuovo potere che si esercita sulle vite attraverso l'ingiunzione, il *comandamento al godimento*⁶⁶⁴ e il *totalitarismo dell'oggetto* di cui parla Massimo Recalcati.⁶⁶⁵ Ciò che diventa centrale nel contemporaneo processo di soggettivazione è l'idea di un libero e immediato accesso al godimento, ottenuto per lo più attraverso il ripetuto e maniacale consumo di *oggetti-gadget* e il gioco d'azzardo presenta, in maniera significativa, proprio tali aspetti di consumo maniacale e compulsivo.

È bene precisare che, in questo senso, la rassegna e lo studio della letteratura esistente sono stati condotti prima di iniziare la ricerca empirica, nonostante gli studiosi della *Grounded Theory* suggeriscano di andare subito sul campo a raccogliere e analizzare i dati; nel caso di una ricerca che mira a costruire una teoria a partire dai dati, un'analisi della letteratura preliminare porterebbe all'inconveniente di creare dei condizionamenti che rischierebbero di inibire l'emergere di intuizioni e la formulazione di categorie originali fondate sull'esperienza⁶⁶⁶. Barney Glaser afferma, infatti, che “è un forte imperativo della GT quello di non condurre una rassegna della letteratura riferita a una certa area sostantiva e ad aree collegate quando la ricerca deve essere ancora fatta”⁶⁶⁷. Si rende necessario rilevare, tuttavia, in accordo con altri studiosi, che una teoria emersa che non si confronta con il dibattito corrente sul tema rischia di essere estremamente superficiale o di riportare aspetti scontati o ancora di “scoprire l'acqua calda”. Una buona analisi critica della letteratura esistente, a condizione che non si riduca a un testo compilativo simile a una bibliografia ragionata, è, invece, importante perché valorizza l'argomentazione teorica e accresce la

⁶⁶⁴Cfr. Chicchi F., *Soggettività smarrita: sulle retoriche del capitalismo contemporaneo*, prefazione di Massimo Recalcati, Bruno Mondadori, Milano, 2012, pag. 94.

⁶⁶⁵ Cfr. Recalcati M., *L'uomo senza inconscio, Figure della nuova clinica psicoanalitica*, Cortina, Milano, 2010.

⁶⁶⁶ Cfr. Tarozzi M., opera citata, pag. 73.

⁶⁶⁷ Cfr. Glaser B., *Doing Grounded Theory. Issues and Discussions*, Sociology Press, Mill Valley, 1998, pag. 67.

credibilità della ricerca; l'analisi della letteratura si esprime attraverso un testo analitico, non descrittivo, che concettualizza criticamente i contributi della letteratura sapientemente selezionati e combinati per confluire armonicamente in un testo argomentativo ed è particolarmente importante fare dialogare con la letteratura i risultati man mano che emergono, per favorire il posizionamento della propria teoria, per mostrarne i limiti o evidenziare mancanze della letteratura esistente.⁶⁶⁸

Alla luce di quanto sopra evidenziato, la ricerca segue, in particolare, i seguenti obiettivi conoscitivi e le seguenti domande di ricerca:

- come i giocatori intervistati vivono e percepiscono la propria situazione di vita, dal punto di vista economico, relazionale, e della progettualità;
- quali significati ed attese i soggetti attribuiscono al “gioco d'azzardo legale”, con particolare riferimento al gioco del Bingo, e quali sono state le dinamiche di attrazione e di avvicinamento al gioco;
- l'analisi dell'influenza esercitata dall'ambiente sociale e dalle reti relazionali dei soggetti considerati sulle scelte da essi compiute, sui valori e le norme di condotta e, conseguentemente, sul modo di intendere sé stessi e il mondo.
- la correlazione eventuale tra condizione economica e occupazionale dei soggetti coinvolti sia nel determinare l'avviamento dei comportamenti compulsivi di *gambling* sia nel fissarne il livello di “gravità” sociale e psicopatologica.

VI.3 La tecnica dell'intervista in profondità: le ragioni di una scelta

Lo strumento principe nella *Grounded Theory*, anche se non l'unico, è l'intervista⁶⁶⁹ e l'intervista qualitativa può essere vista come il corrispondente, sul versante dell'interrogare, di quanto l'osservazione partecipante rappresenta sul versante dell'osservare.⁶⁷⁰ Con l'intervista, il ricercatore non pretende di entrare nel mondo studiato fino a raggiungere quell'immedesimazione che gli permette di vederlo con gli occhi dei suoi personaggi, ma l'obiettivo di fondo resta comunque quello di accedere alla prospettiva del soggetto studiato: cogliere le sue categorie mentali, le sue interpretazioni, le sue percezioni, i suoi sentimenti e

⁶⁶⁸ Cfr. Tarozzi M., opera citata, pag. 74.

⁶⁶⁹ Ivi, pag. 45.

⁶⁷⁰ Cfr. Corbetta P., opera citata, pag. 405.

le sue motivazioni dell'agire. L'intervista qualitativa è "una conversazione provocata dall'intervistatore, rivolta a soggetti scelti sulla base di un piano di rilevazione e in numero consistente, avente finalità di tipo conoscitivo, guidata dall'intervistatore, sulla base di uno schema flessibile e non standardizzato di interrogazione".⁶⁷¹ Le interviste qualitative sono, dunque, conversazioni "estese" tra il ricercatore e l'intervistato, durante le quali il ricercatore cerca di ottenere informazioni quanto più dettagliate e approfondite possibili sul tema della ricerca. L'intervista, rivolta a soggetti selezionati secondo un piano di rilevazione, è guidata dall'intervistatore sulla base di uno schema di interrogazione flessibile e non standardizzato. Lo scopo non è giungere alla generalizzazione dei risultati, ciò nonostante il numero degli intervistati deve essere comunque il più consistente possibile, per rilevare ogni informazione disponibile sul fenomeno oggetto di ricerca. La conversazione tra le parti non è confrontabile con una normale conversazione perché in questo caso i ruoli degli interlocutori non sono equilibrati: l'intervistatore guida e controlla l'intervista rispettando sempre la libertà dell'intervistato di esprimere le proprie opinioni.

L'intervista qualitativa è flessibile, cioè è uno strumento aperto, modellabile nel corso dell'interazione, adattabile ai diversi contesti empirici e alle diverse personalità degli intervistati. L'intervistato, sotto la direzione di chi lo interroga e utilizzando le proprie categorie mentali ed il proprio linguaggio, è lasciato libero di esprimere le proprie opinioni e i propri atteggiamenti. L'intervista ha lo scopo, quindi, di "... esplorare il processo socio-psicologico di base e i modi attraverso cui le esperienze dei partecipanti si inseriscono consapevolmente in quel processo."⁶⁷²

Si è scelto di utilizzare lo strumento dell'intervista in profondità, in quanto quest'ultima esplora e non interroga, lascia aperto un certo spazio per le divagazioni dell'intervistato, ma è anche sufficientemente focalizzata sul tema che l'intervistatore vuole esplorare.⁶⁷³

Più in particolare, nell'intervista non strutturata, detta anche in profondità, libera o ermeneutica, né il contenuto né la forma delle domande sono prestabiliti ma variano da soggetto a soggetto; l'unico elemento stabilito è il tema generale, gli altri argomenti, correlati a quello generale, emergono spontaneamente nel corso dell'intervista. L'intervistatore ha il compito di proporre, inizialmente, i temi del colloquio lasciando che

⁶⁷¹ Ibidem.

⁶⁷² Cfr. Tarozzi M., opera citata, pag. 78.

⁶⁷³ Ibidem.

l'intervistato, mantenendo l'iniziativa della conversazione, esponga liberamente il suo punto di vista. L'intervistatore deve, inoltre, far sì che la conversazione non si orienti su argomenti irrilevanti e, qualora l'intervistato accenni ad argomenti ritenuti interessanti per la ricerca, egli può incoraggiarlo ad approfondire ulteriormente. In questo modo, dato un tema generale, ogni intervista diventa unica sia nei contenuti, sia nei tempi di durata che nel tipo di rapporto che si instaura tra intervistato ed intervistatore.⁶⁷⁴

La conduzione dell'intervista non è un compito semplice, si tratta di una vera e propria interazione sociale tra due individui e pertanto per una buona riuscita è necessario che l'intervistatore si attenga a metodologie sperimentate e tecniche già consolidate, tenendo conto, in particolare, del presente tema di indagine, e che coloro che sono coinvolti, in qualche modo, con il gioco d'azzardo, possono sviluppare e mettere in atto, durante la conduzione dell'intervista, differenti meccanismi di difesa originati dalle più generiche sensazioni di imbarazzo, di sentirsi giudicati e di intrusione della propria *privacy*, sino ai sentimenti di colpa, vergogna, rabbia e dolore nei casi più gravi di *gambling*: tali meccanismi di difesa possono causare alcune distorsioni comunicative da non sottovalutare. Come avverte, in questo senso, Furlotti, le distorsioni possono riguardare l'interpretazione sia della domanda da parte dell'intervistato e sia della risposta da parte dell'intervistatore. Innanzitutto, occorre prestare particolare attenzione alle influenze esercitate sui contenuti delle risposte o della narrazione da difetti di memoria, dagli effetti discorsivi dovuti alla riorganizzazione dei vissuti e delle correlazioni tra singoli episodi o tra loro sequenze che il soggetto comunemente ed inconsapevolmente compie dal suo attuale punto di vista, in una dinamica cognitiva che ancora al presente il significato degli eventi trascorsi e proietta la posizione attuale sulle sue motivazioni e sui suoi atteggiamenti o sentimenti passati.⁶⁷⁵ Questi meccanismi valgono anche e soprattutto per l'interazione di intervista con i giocatori d'azzardo e vanno messi, inoltre, in relazione alle distorsioni cognitive, descritte in precedenza, che sono loro tipiche, come l'illusione di controllo, la fallacia di Montecarlo e gli stati di dissociazione psichica indotti dal gioco⁶⁷⁶. In particolare, si deve tenere conto anche di un altro fenomeno noto agli psicologi sociali, e cioè l'effetto *recency*“effetto

⁶⁷⁴ Cfr. Corbetta P., opera citata, pp. 415-418.

⁶⁷⁵ Cfr. Furlotti R., “L'intervista come relazione significativa”, in Cipolla C. (a cura di), *Il ciclo metodologico della ricerca sociale*, Angeli, Milano, 1998, pp. 202-203.

⁶⁷⁶ Questi meccanismi sono descritti al paragrafo 4.6 del presente lavoro di tesi dedicato alle distorsioni cognitive del giocatore d'azzardo rafforzate dalle attuali strategie di marketing del gioco.

recenza“, ovvero un aspetto funzionale della memoria per cui, in determinate circostanze, il soggetto ricordi più facilmente lo stimolo o l’esperienza con cui è entrato in contatto più di recente, e nel caso specifico del gioco d’azzardo, può trattarsi della vincita di denaro (o di una perdita), e questo aspetto fa in modo che determinati eventi antecedenti all’evento recente, possano essere sottovalutati: ad esempio, la consapevolezza di un prolungato stato di disagio dovuto alle perdite ricorrenti può essere attenuata da una vincita recente o, nel caso contrario e certamente meno frequente tra i giocatori, la percezione di uno stato di relativo benessere può essere offuscata da una recente, pur episodica, perdita al gioco.⁶⁷⁷

Un altro tipo di distorsioni interpretative può prodursi sulla base di meccanismi attributivi attivati dalle caratteristiche socio-demografiche o sociali degli attori: è possibile che, sulla base delle sue caratteristiche personali e sociali, l’intervistato possa attribuire all’intervistatore particolari aspettative sociali sentendosi di conseguenza chiamato ad assecondarle; oppure che l’intervistatore, sulla base delle caratteristiche personali e sociali dell’intervistato, gli attribuisca pregiudizialmente particolari atteggiamenti, opinioni e comportamenti e che, sulla base di tali pre-giudizi, egli metta inconsapevolmente in atto meccanismi di percezione selettiva che sono lontani dal rispettare le reali intenzioni comunicative dell’intervistato (etichettatura dell’intervistato). Nel corso dell’intervista, inoltre, può prevalere il sé ideale dell’intervistato oppure il dettato normativo attivo, cioè l’intervistato può proporre all’intervistatore (e a se stesso) un’immagine di sé informata a ciò che desidererebbe essere o a ciò che il suo contesto culturale vuole egli sia, anziché riferire chi egli è, come, ad esempio, può essere indotto a mascherare, più o meno consapevolmente, quegli aspetti di sé che egli stesso giudica negativi o che non desidera gli siano attribuiti (sindrome definita del “bravo cittadino”).⁶⁷⁸

L’intervista in profondità, per il suo carattere informale, non direttivo e “caldo”, può minimizzare l’insorgenza di questi fenomeni e ciò che è importante, in ogni caso, è un buon controllo della situazione di intervista da parte dell’intervistatore. L’intervistatore deve essere empatico e, in base alle circostanze e alle situazioni, essere flessibile, personalizzare il colloquio per rassicurare e mettere a suo agio il soggetto, utilizzare un linguaggio conforme a quello dei suoi intervistati, rispettare i tempi per non indisporre l’interlocutore,

⁶⁷⁷ Cfr. Vitali E., *Gioco d’azzardo patologico: nuovo studio spiega la vera causa*, articolo pubblicato il 7 luglio 2015 sul sito web www.vnews24.it; cfr. <http://www.vnews24.it/2015/07/07/gioco-azzardo-nuovo-studio/>

⁶⁷⁸ Cfr. Furlotti R., “*L’intervista come relazione significativa*”, in Cipolla C. (a cura di), opera citata, pp. 203-204.

avere una conoscenza approfondita del problema oggetto di studio e, soprattutto, attuare un ascolto attivo, attento e non giudicante.⁶⁷⁹

Per ottenere dei risultati apprezzabili l'intervistatore dovrà poi essere in grado di seguire la cosiddetta tecnica di *probingo* del colpo di sonda, "la quale consente all'intervistatore di assumere il ruolo di un catalizzatore che provoca una reazione senza intervenire lui stesso in questa reazione". Questo metodo, definito anche della non-direttività, riguarda la capacità di formulare, al momento opportuno, le cosiddette domande-sonda che consentono all'intervistatore di approfondire determinati argomenti, riportando, con abilità linguistica, l'interlocutore sull'argomento che l'intervistatore vuole indagare, oppure spronandolo, con atteggiamento assertivo, a continuare il discorso intrapreso.⁶⁸⁰

Interessante, in questo senso, sembra essere anche l'indicazione di Bailey che suggerisce esplicitamente di "... usare un intervistatore che abbia pressappoco le stesse caratteristiche dell'intervistato"⁶⁸¹: questo avvertimento è stato ampiamente seguito, dato che l'accesso al campo e la scelta dei primi soggetti da intervistare sono avvenuti proprio all'interno delle sale Bingo osservate.

VI.4 La costruzione dell'insieme di riferimento empirico

Contemporaneamente e dopo l'osservazione, sono state condotte, attraverso un'interazione faccia, interviste in profondità, della durata media di circa due ore ciascuna, con trentatré soggetti nella fascia di età 18-70 anni che frequentano abitualmente le sale Bingo, distribuiti nelle provincie di Bologna, Ravenna, Forlì-Cesena e Rimini. Nella logica del campionamento teorico propria della *Grounded Theory*, il campione iniziale degli intervistati era minore e si è partiti da un primo gruppo di soggetti per poi ampliarlo progressivamente sulla base degli stimoli che provengono dalla teoria emergente.⁶⁸² L'insieme di riferimento empirico⁶⁸³ è stato costruito utilizzando il criterio non

⁶⁷⁹ Cfr. Tarozzi M., opera citata, pag. 79.

⁶⁸⁰ Cfr. Corbetta P., opera citata, pag. 424.

⁶⁸¹ Cfr. Furlotti R., "L'intervista come relazione significativa", in Cipolla C. (a cura di), opera citata, pag. 204.

⁶⁸¹ Cfr. Tarozzi M., opera citata, pag. 79.

⁶⁸² Ivi, pag. 46.

⁶⁸³ Si tratta di somme o sistemi o complessi o unità di fatti o relazioni sociali che non aspirano ad essere rappresentativi, ad andare oltre se stessi, che non hanno le caratteristiche tecniche per potersi definire "campioni"; cfr. Cipolla C. (a cura di), opera citata, pag. 126.

probabilistico del campionamento “a valanga” e, in una certa misura, “a scelta ragionata”. Il campionamento “a valanga” consiste nell’individuare i soggetti da inserire nel campione a partire dagli stessi soggetti intervistati, i quali sono utilizzati come informatori per identificare altri individui aventi le stesse caratteristiche e, come rileva Corbetta, tale metodo di campionamento è particolarmente utile nel caso di popolazioni clandestine e gruppi devianti⁶⁸⁴; il campionamento a “scelta ragionata”, invece, prevede che i soggetti vengano scelti non in maniera probabilistica, ma sulla base di alcune loro caratteristiche, per evitare oscillazioni casuali che allontanino eccessivamente il campione dalle caratteristiche della popolazione⁶⁸⁵. Ai fini della presente ricerca, si è cercato, quanto più possibile, di garantire una minima rappresentatività alle differenze di genere, età, occupazione e dei diversi contesti territoriali di provenienza dei soggetti.

Viene riportata a seguire la tabella con le indicazioni dell’insieme di riferimento empirico indagato:

Nome⁶⁸⁶	Genere	Età	Cittadinanza	Comune di residenza	Professione
Marco	uomo	42	italiana	Bologna	lavoratore precario
Carla	donna	60	italiana	Bologna	pensionata
Giovanna	donna	30	italiana	Bologna	operaia
Daniela	donna	48	italiana	Bologna	operaia
Luigi	uomo	47	italiana	Bologna	operaio
Florina	donna	43	rumena	Bologna	disoccupata

⁶⁸⁴ Cfr. Corbetta P., opera citata, pag. 350.

⁶⁸⁵ Ivi, pag. 349.

⁶⁸⁶ I nomi degli intervistati sono stati inventati per ragioni di privacy.

Francesca	donna	35	italiana	Bologna	imprenditrice
Pierpaolo	uomo	36	italiana	Bologna	imprenditore
Francesco	uomo	41	italiana	Bologna	impiegato pubblico
Ionut	uomo	25	rumena	Bologna	disoccupato
Costantin	uomo	20	rumena	Bologna	muratore
Luca	uomo	30	italiana	Bologna	studente
Arianna	donna	40	italiana	Bologna	lavoratrice precara
Angela	donna	50	italiana	Forlì	operaia
Irma	donna	45	italiana	Cesena	impiegata
Roberto	uomo	65	italiana	Forlì	pensionato
Ivana	donna	48	italiana	Forlì	impiegata
Roberto	uomo	60	italiana	Forlì	agricoltore
Giuseppe	uomo	40	italiana	Forlì	impiegato pubblico
Valerio	uomo	35	italiana	Ravenna	operaio
Alberto	uomo	45	italiana	Forlì	impiegato

Franca	donna	53	italiana	Forlì	operaia
Mario	uomo	64	italiana	Rimini	pensionato
Nicoletta	donna	50	italiana	Rimini	insegnante
Christian	uomo	35	italiana	Rimini	imprenditore
Andrei	uomo	37	bulgara	Rimini	cameriere
Maria	donna	65	sanmarinese	Repubblica di San Marino	pensionata
Gianni	uomo	44	italiana	Riccione	lavoratore precario dello spettacolo
Luisa	donna	42	italiana	Bellaria- Igea Marina	operaia
Antonello	uomo	45	italiana	Rimini	cameriere
Carlo	uomo	67	italiana	Rimini	pensionato
Stefania	donna	68	italiana	Rimini	pensionata
Monica	donna	64	italiana	Repubblica di San Marino	pensionata

Pur nella consapevolezza che l'insieme di riferimento empirico selezionato di indagine non può essere rappresentativo in senso probabilistico per le ragioni precedentemente esposte e nell'impossibilità di produrre inferenze di tipo statistico (non è certamente uno degli obiettivi della ricerca), si possono trarre alcuni elementi di riflessione dall'analisi dei dati socio-anagrafici dei soggetti che lo compongono. Gli intervistati sono in leggera prevalenza

uomini (18), mentre le donne intervistate sono 15. Per quanto riguarda l'analisi delle fasce di età, è necessaria, anzitutto, una precisazione riguardo l'esclusione dal campionamento di soggetti minorenni e giovani adolescenti, nonostante la diffusione esponenziale e la gravità del gioco d'azzardo, e, in particolare modo, di quello patologico, fra le giovani generazioni in Italia, documentata da alcune attuali ricerche.⁶⁸⁷

Si è scelto di non intervistare soggetti minorenni per due essenziali motivi:

- la costruzione del campionamento "a valanga" è partita da soggetti che frequentano le sale Bingo il cui ingresso, per legge, è vietato ai minori di 18 anni;

-anche nella situazione in cui si siano potuti incontrare giovanissimi all'interno delle sale, per mancanza di controlli all'ingresso, o siano stati segnalati da qualche altro intervistato, lo strumento dell'intervista in profondità deve essere somministrato con maggiore cautela in presenza di soggetti estremamente giovani.

La fascia di età maggiormente presente è quella che va dai 40 ai 50 anni, seguita, in ordine di frequenza, da quella che va dai 60-70, da quella 30-40, mentre le fasce di età 20-30 e 50-60 anni appaiono largamente sottostimate, in quanto esistono solo 2 casi, che riguardano entrambi due ragazzi stranieri, nella fascia 20-30 anni, e solo 3 casi (tutte donne) nella fascia di età che va dai 50 ai 60 anni.

Osservando la distribuzione dei generi, si nota che gli uomini superano nettamente le donne (5 uomini e 2 donne nella fascia che va dai 30 ai 40 anni) nelle fasce di età più giovani e fino alla soglia dei 40 anni, mentre si raggiunge una parità numerica nella fascia di età più frequente, e cioè quella dai 40 ai 50 anni, che vede la presenza di 7 uomini e 7 donne, e nella fascia 60-70 anni, in cui si contano 4 uomini e 4 donne.

La totalità degli intervistati risiede in Emilia Romagna e la distribuzione dei Comuni di residenza è determinata dall'ubicazione della sala Bingo in cui i soggetti stessi sono stati intercettati o segnalati dagli altri intervistati. Per quanto riguarda l'attuale condizione lavorativa dei soggetti, emerge una certa eterogeneità tra le attività e gli impieghi, anche se si assiste alla prevalenza, a pari merito, fra pensionati e operai, seguiti dagli impiegati. Rispetto ai titoli di studio dichiarati, solo 7 soggetti sono in possesso di un titolo

⁶⁸⁷ L'Istituto di Fisiologia Clinica del Consiglio Nazionale delle Ricerche di Pisa ha rilevato che, nel 2013, oltre 1 milione di ragazzi italiani fra i 15 e i 19 anni (44%) ha giocato almeno una volta, e, tra questi, 152mila lo hanno fatto 20 volte o più; circa 80 mila (7,5%) sono giocatori problematici: cfr. Molinaro S., Potente S., Cutilli A. (a cura di), *Consumi d'azzardo: alchimie, normalità e fragilità – la fotografia ESPAD 2013*, CE.R.CO Edizioni, Milano, 2014, pp. 14-15; cfr. anche Young Millennials Monitor Nomisma, *Giovani e gioco d'azzardo: abitudini, motivazioni e approccio*, Bologna, 2015.

universitario, 15 hanno conseguito il diploma di scuola media superiore, 8 hanno la licenza media e, infine, 3 hanno la sola licenza elementare. I titoli di studio più bassi riguardano prevalentemente i soggetti con età superiore ai 60 anni, tranne il caso di due soggetti nella fascia di età dai 40 ai 50 anni che hanno la licenza media e quello di Florina e di Ionut che hanno la licenza elementare.

VI.5 L'analisi del contenuto

L'analisi del contenuto delle interviste è un insieme di operazioni delicate e complesse, avendo sempre a mente l'impostazione *case-based* della ricerca qualitativa, tale per cui l'oggetto dell'analisi non è più rappresentato dalla variabile, ma dall'individuo nella sua interezza. Mentre la ricerca quantitativa è *variable-based*, quella qualitativa è, infatti, *case-based*: il ricercatore non deve condurre la sua analisi per variabili, cioè spiegare la varianza della variabile dipendente, a partire dalle variazioni delle variabili indipendenti, non deve, quindi, frammentare i soggetti in variabili, ma li classifica nella sua globalità secondo tipi.⁶⁸⁸

Più in particolare, il disegno della ricerca della Grounded Theory prevede che il processo dell'analisi del contenuto, che avviene simultaneamente alla conduzione delle interviste⁶⁸⁹, sia articolato intorno a tre momenti di codifica concettualmente progressivi definiti codifica aperta, codifica focalizzata e codifica teorica.⁶⁹⁰ La codifica è quel processo di analisi che si colloca fra i dati raccolti e la teoria prodotta che emerge, appunto, dai dati; la codifica iniziale esplora analiticamente i dati, aprendoli in tutte le direzioni di senso possibili, indagando puntualmente e meticolosamente ogni porzione di testo di cui sono costituiti e assegnando le prime etichette concettuali.⁶⁹¹ La codifica iniziale è stata definita da Strauss e Corbin "codifica aperta" per due essenziali motivi:

- il ricercatore si mantiene aperto ai dati e a tutto ciò che emerge da essi, compresi gli aspetti impreveduti e inediti, e pronto ad accogliere tutte le sollecitazioni;

⁶⁸⁸ Cfr. Corbetta P., opera citata, pag. 65.

⁶⁸⁹ Cfr. Tarozzi M., opera citata, pag. 47.

⁶⁹⁰ Ivi, pag. 84.

⁶⁹¹ Ibidem.

- la codifica è aperta in quanto mira ad aprire (*open up*), a fare esplodere frammenti di testo per fare emergere tutti i significati possibili.⁶⁹²

La codifica focalizzata analizza gli elementi concettuali comuni risultanti dai testi e organizza e sintetizza i dati delineando le categorie concettuali e raggruppandole in macrocategorie, mentre la codifica teorica è mirata alla costruzione della teoria, attraverso la messa a punto delle categorie, la messa in evidenza delle relazioni fra di esse, l'individuazione della categoria centrale (*core category*) e l'integrazione e delimitazione della teoria.⁶⁹³

Come spiega, in questo senso, Tarozzi, nel livello della codifica teorica la teoria prende il volo, le categorie si integrano e acquistano forme e confini definiti e si collegano tra loro attraverso relazioni gerarchiche, individuando macrocategorie che ricomprendono categorie più piccole.⁶⁹⁴

I tre livelli di codifica hanno generato alcuni nuclei tematici, ampiamente ramificati, densi e collegati e retroagenti fra di loro: le categorie fondamentali sono state definite *deprivazione economica/ povertà, debito, tempo, fragilità relazionali/désaffiliation, gioco d'azzardo e dipendenza*, e i successivi paragrafi saranno dedicati al loro approfondimento.

VI.5.1 La dimensione della deprivazione economica/povertà

*“La vita da poveri è questa,
una vita ad incastro”
Giovanna, Bologna.*

La citazione sopra riportata, estratta da un testo delle interviste, essenziale nelle parole ma dotata di un'importante ricchezza semantica, introduce alla prima area tematica emersa dalla codifica e che si può definire come area della *deprivazione economica/povertà*. Dall'analisi del contenuto si evince che le parole maggiormente ricorrenti sono poveri, bisogno, disagio economico, difficoltà economica, soldi, denaro, fatica di “arrivare alla fine del mese”, sacrifici e incertezza economica. Non è stato certamente possibile, né ciò costituiva uno degli scopi conoscitivi della ricerca, quantificare con esattezza la condizione di disagio

⁶⁹² Ivi, pp. 84-85.

⁶⁹³ Ivi, pp. 84-98.

⁶⁹⁴ Ivi, pp. 52-54.

economico⁶⁹⁵, ma, tuttavia, rileggendo i testi delle interviste, è certamente affermabile che la maggior parte di essi presenta una condizione di disagio economico che si manifesta attraverso diverse forme e gradazioni. All'interno dell'insieme di riferimento empirico considerato, venti soggetti esprimono una comune condizione di malessere economico che si presenta come un continuum che parte da situazioni definibili gravissime, come il non avere un tetto sotto cui dormire (è la situazione di Florina, soggetto in povertà urbana estrema che dorme in un pubblico dormitorio), per giungere a situazioni gravi come la necessità di saltare dei pasti per qualche giorno, la sospensione temporanea della fornitura di gas ed elettricità o la rinuncia a spese mediche importanti (riguardano due casi), e, infine, generali e meno gravi situazioni di difficoltà che coinvolgono i restanti diciassette casi (rinunce costanti alla spesa di alcuni beni e servizi, difficoltà di "arrivare alla fine del mese", morosità persistenti per il pagamento delle bollette e percezione di una qualità della vita condizionata negativamente da fattori economici). Per potere descrivere più efficacemente la situazione di quest'ultimi soggetti può essere di ausilio il concetto di deprivazione materiale, laddove una sua maggiore intensità produce quella situazione che l'Ufficio Statistico dell'Unione Europea (Eurostat) ha definito di deprivazione materiale severa, intesa come una situazione di involontaria incapacità di sostenere spese per determinati beni o servizi, determinata dallo stato di ristrettezze economiche in cui si vive e non da scelte, desiderata o stili di vita. L'indicatore sintetico di grave deprivazione materiale, concordato in sede europea, si basa sulla valutazione di una pluralità di sintomi di disagio che rilevano la mancanza di possesso di specifici beni durevoli, l'impossibilità di svolgere alcune attività essenziali o di rispettare le scadenze di pagamenti ricorrenti, a causa di problemi economici. L'indicatore di grave deprivazione materiale è dato dalla percentuale di persone che vivono in famiglie che sperimentano almeno quattro tra i seguenti nove sintomi di disagio, rilevati tramite l'indagine EU-SILC:

1. essere in arretrato nel pagamento di bollette, affitto, mutuo o altro tipo di prestito;
2. non poter riscaldare adeguatamente l'abitazione;
3. non poter sostenere spese impreviste;

⁶⁹⁵ L'Istat definisce le soglie di povertà assoluta e relativa, tenendo conto di una serie di indicatori numerici. Una famiglia viene definita povera in termini relativi se la sua spesa per consumi è pari o al di sotto della linea di povertà relativa, che viene calcolata sui dati dell'indagine sui consumi delle famiglie. La soglia di povertà assoluta corrisponde, invece, alla spesa mensile minima necessaria per acquisire il paniere di beni e servizi considerati essenziali, nel contesto italiano e per una determinata famiglia, a conseguire uno standard di vita "minimamente accettabile": cfr. www.istat.it

4. non potersi permettere un pasto adeguato almeno una volta ogni due giorni, cioè con proteine della carne, del pesce o equivalente vegetariano;
5. non potersi permettere una settimana di ferie all'anno lontano da casa;
6. non potersi permettere un televisore a colori;
7. non potersi permettere una lavatrice;
8. non potersi permettere un'automobile;
9. non potersi permettere un telefono.⁶⁹⁶

Tale situazione è prodotta da stati di disoccupazione continua e intermittente, dalla precarietà che riguarda sia la condizione di alcuni lavoratori dipendenti e sia quella dei lavoratori autonomi e da basse pensioni e retribuzioni nel contesto di un alto costo della vita (soprattutto per quello che riguarda il Comune di Bologna): l'attuale crisi economico-finanziaria, pur nella presenza di propagandati e timidi segnali di ripresa, concorre certamente a inasprire tutte le situazioni sopra menzionate. E' bene precisare, in questo senso, che tutte le situazioni di disagio economico erano preesistenti al consumo di gioco d'azzardo, il quale ha solamente contribuito ad accentuare, ma senza scardinare gli equilibri, pur nella presenza di differenti intensità, frequenze e pericolosità dei comportamenti di gioco, variabili da soggetto a soggetto. Sono stati selezionati, in questo senso, gli estratti dei testi delle interviste più significativi e che più efficacemente descrivono tale situazione di malessere economico e l'insieme delle strategie quotidiane messe in atto dai soggetti:

“ ... Io sono venuta a Bologna da due anni, ho girato Milano, Firenze e poi sono venuta qua. Vengo da Romania, sono venuta in Italia per stare meglio, ma che casino. Dormo a Beltrame⁶⁹⁷, lì posso fare doccia, dormire, ma sono stanca di stare là, brutta gente. Nessuno mi dà lavoro e vendo giornali di Piazza Grande a strada, prendo, boh, venti e trenta euro al giorno, dipende se persone sono buone ... Prendo vestiti nei bidoni, ci sono anche negozi di roba usata, anche loro danno qualcosa, ci sono parrocchie, e vado mangiare a mezzogiorno a mensa Antoniano e la sera a San Petronio⁶⁹⁸, ma tutti giorni, devi fare fila, e devi prendere mangiare anche se non hai fame: se io vado dormire alle due di notte e sveglio mattina tardi, non ho fame a mezzogiorno, allora, cosa faccio? Vado a prendere mangiare e mangio quando mi pare ...” (Florina, Bologna);

⁶⁹⁶ Cfr. *Reddito e condizioni di vita*, anno 2012, pubblicato il 16 dicembre 2013 sul sito www.istat.it.

⁶⁹⁷ Si tratta di un centro di accoglienza notturna per persone adulte in condizione di disagio sociale, situato a Bologna, in via Sabatucci 2.

⁶⁹⁸ Si tratta della mensa dell'Antoniano, sita in via Guinizzelli 3 a Bologna, che fornisce i pasti dalle ore 12,00 alle 12,30 tutti i giorni, e del Centro San Petronio di via Santa Caterina 8 a Bologna, che fornisce pasti caldi tutti i giorni per tutto l'anno dalle ore 18,00 alle 19,00.

La situazione di Florina, come si è detto, è riconducibile a uno stato di povertà urbana estrema a cui la letteratura sull'argomento attribuisce elementi e caratteristiche ben precise. La povertà urbana estrema riguarda, anzitutto, “ .. una sequenza di rotture biografiche che interessano sia la personalità che il tessuto sociale. Esiste una sorta di soglia che potremmo chiamare *area di non ritorno*, che contraddistingue l'incapacità-riluttanza di provvedere a se stessi, definibile come processo di “decomposizione e abbandono del Sé”. Quando un individuo oltrepassa questa soglia significa che egli attacca la propria vita e che il processo di “decomposizione ed abbandono del Sé” non è in condizioni di essere disinnescato ...”⁶⁹⁹. Ciò che è bene precisare è che le povertà estreme, pur evidenziando, a prima vista, alcuni caratteri simili, non sono mai genericamente riconducibili al modello generale di povertà intesa come condizione di vita contraddistinta da soglie ben definite da specifiche entrate e/o consumi, in quanto presentano ragioni e condizioni di esistenza sui generis e devono essere comprese e aiutate solo attraverso specifici meccanismi; come precisano Guidicini e Pieretti, l'attuale crescita del numero dei soggetti in stato di povertà estrema non dipenderebbe dalle dimensioni del fenomeno povertà nel suo complesso, poiché potremmo incontrare soggetti il cui passaggio allo stato di povertà estrema è stato netto senza seguire alcun percorso all'interno dei vari gradi di povertà.⁷⁰⁰

La testimonianza resa, invece, da Ionut, riguarda la difficile situazione di chi si trova in una condizione di disoccupazione che produce forte vulnerabilità sociale e che, se non arginata, può condurre all'esclusione sociale:

“... non trovo niente, cerco, cerco, ma non mi vuole nessuno, so fare muratore, imbianchino, mettere a posto le macchine, ma non mi prendono perché due anni fa ho fatto una cazzata, ho avuto problemi con giustizia, sì, per una brutta storia: guidavo ubriaco e ho fatto dei casini ... Soldi si trovano, faccio dei lavori nelle case quando mi chiamano, sono bravo, qui mi conoscono bene, ma delle volte niente, anche un mese eh senza lavorare, che palle, un po' di soldi mi arrivano da Bucarest, mi do da fare ma sono sempre pochi ...” (Ionut, Bologna).

Le parole, invece, di Marco, riportano all'altrettanto forte condizione di vulnerabilità, caratterizzata dal disagio quotidiano e dalla perdita di progettualità, indotta da una situazione di precarietà lavorativa:

⁶⁹⁹ Cfr. Guidicini P., Pieretti G., Bergamaschi M. (a cura di), *Povertà urbane estreme in Europa. Contraddizioni ed effetti perversi nelle politiche di welfare*, Angeli, Milano, 1995, pag. 12.

⁷⁰⁰ Ivi, pag. 15.

“... che casino essere precari, ho fatto di tutto, lavoretti qua, lavoretti là, ho rischiato anche di fare cose illegali che non ti voglio dire ... Il problema è che la precarietà è devastante, non puoi programmare niente. Ho fatto la maschera al cinema, ai call-center, quelle macchine infernali. Sono stanco di essere precario ... Ho 42 anni e sono stufo, ho fatto concorsi ma niente, tutti lavori precari, non accumuli nessuna professionalità ...” (Marco, Bologna).

Le testimonianze degli altri soggetti intervistati come Costantin, Daniela, Luigi, Valerio, Giovanna, Nicoletta, Francesco, Ivana, Giuseppe e Irma, sono accomunate, invece, da un'unica condizione che riconduce alla lettura del fenomeno dei *working poor* e sulle forme di vulnerabilità soggettiva e oggettiva a esso correlate. I *working poor* sono i lavoratori poveri, che, pur avendo un'occupazione, si trovano con un reddito basso e sono costretti a svolgere diversi lavori per mantenere lo stesso livello di vita che in passato riuscivano ad avere compiendo un unico lavoro, e, più in generale, a vivere condizioni di deprivazione materiale più o meno severa. Il fenomeno dei *working poor*, determinato dal prevalere di basse retribuzioni, lavori non qualificati e irregolarità delle carriere lavorative⁷⁰¹, rappresenta, come si è precedentemente scritto, l'estensione della situazione di incertezza e di insicurezza della società post-fordista e neoliberale, che, dal basso sta salendo verso l'alto, per cui il rischio diventa quotidianità per le aree di lavoratori stabili, dipendenti o comunque lavoratori poco qualificati.⁷⁰² Gli stralci del contenuto delle interviste che seguono rivelano tutto il disagio, tutte le preoccupazioni e le paure dei soggetti che vivono questa condizione e, anche, l'insieme delle strategie quotidiane per farvi fronte:

“... Adesso faccio muratore, ho trovato uno che mi da bene, prima ho fatto delle cose che non dico, perché mi vergogno, quando hai fame, devi fare tutto eh!⁷⁰³... Abito con mia ragazza, lei non lavora, io prendo mille euro e dobbiamo fare così, con mille euro, ogni mese. Ho trovato casa, un po' brutta, alla Barca, paghiamo quattrocento euro di affitto nero, però padrone è bravo sì, e viviamo con seicento euro mese tutti e due ... Si fa eh, spesa discount, pasta, pane, non ho macchina, perché capo passa a prendere la mattina e porta a casa sera, ma sono giovane e voglio stare meglio ...” (Costantin, Bologna);

⁷⁰¹ Cfr. Carrieri V., *I working poor in Italia: quanti sono, chi sono, quanto sono poveri*, working paper pubblicato sulla Rivista delle Politiche Sociali, Italian Journal of Social Policy, 2/2012, pag. 72: <http://www.unipd.it/>

⁷⁰² Cfr. Negri N., *La vulnerabilità sociale. I fragili orizzonti delle vite contemporanee*, in “Animazione sociale”, agosto/settembre 2006, pp. 1-6: cfr.

[http://economia.unipv.it/pagp/pagine_personal/afuma/didattica/sem_capitalismo_cognitivo/Materiale%20Didattico/La%20vulnerabilita%20sociale%20-%20N.%20Negri%20\(Rampazi\).pdf](http://economia.unipv.it/pagp/pagine_personal/afuma/didattica/sem_capitalismo_cognitivo/Materiale%20Didattico/La%20vulnerabilita%20sociale%20-%20N.%20Negri%20(Rampazi).pdf)

⁷⁰³ Molto probabilmente il soggetto intervistato si riferisce a differenti attività illegali che non intende specificare.

“...faccio le pulizie negli uffici e nelle scuole e prendo ottocento euro al mese, ma mi devo accontentare perché ho solo la terza media, e dove vado io? Non ci capisco molto con il computer... ho una camera nella casa con altre ragazze che studiano all’Università, pago trecento euro al mese per la mia singola ...” (Daniela, Bologna);

“ ... qua si lavora, lavora, e lo stipendio è sempre lo stesso, prendo mille e cinquanta euro al mese, pago cinquecento di affitto, e gli altri devono bastare per forza ... se ho una spesa imprevista? Come dicono a Napoli, sarei attaccato a una croce ...” (Luigi, Bologna);

“... io non posso definirmi povero, sì, il lavoro ce l’ho, ma quei quattro soldi in croce, alla seconda settimana lo stipendio è già finito, e la fine del mese è lontana, poi, lo sai, quelle maledette due settimane che mancano allo stipendio, oh, il giorno che arriva il bonifico è come se fosse Natale per me, non finiscono mai, io, in quelle due settimane lì, mi vorrei ibernare e non fare niente ... è quando non hai i soldi che ci pensi sempre, che sei schiavo, la vita non è vita ma sopravvivere, e rimandi, ridimensioni i sogni, le speranze... ho cominciato a fare dei lavoretti per arrotondare la sera, il pomeriggio quando esco prima, faccio dei lavorini nelle case, mi conoscono con il passaparola, metti a posto i cavi, lavori nelle case, dei soldini in nero li prendi ..”(Valerio, Ravenna);

“... sempre contare gli spiccioli, guardare le offerte, le scadenze del bando del Comune per l’affitto, quello e quell’altro, cercare di incastrare tutto, di fare stare tutto dentro, di arrivare alla fine del mese con quel maledetto stipendio, guardare le scadenze di quell’offerta, andare al mercatino dell’usato a vendere quello che si può vendere, ormai venderò anche le mutande che ho addosso, devi andare a ritirare i soldini che guadagni il tal giorno e la tal ora, sempre il tal giorno e la tal ora, la lavatrice la devi fare di sera, quello la mattina, la vita da poveri è questa, una vita ad incastro, la vita delle scadenze, avere la vita comandata dagli altri, non avere più la tua vita...” (Giovanna, Bologna);

“... sì, avere pochi soldi ti porta a essere meno libera, io faccio tre lavori, sono insegnante alle superiori, sono diventata di ruolo da un anno, per dieci anni sono stata precaria, e essere precari è un delirio, non puoi programmare nulla della tua vita.. adesso insegno la mattina a scuola, ma con l’affitto da pagare e la rata della macchina con quello stipendio non ce la faccio, e faccio le ripetizioni private ai ragazzi, e poi, da qualche anno, faccio la truccabimbi alle feste dei bambini, anche la bay-sitter, non c’è mai tempo libero, devi rincorrere sempre tutto, sono sempre in lotta con il tempo: ad esempio, mi chiamano per gli altri lavoretti quando sono già occupata e devo rifiutare, poi ci sono delle settimane in cui il telefono è muto, che scatole ...In generale, non hai tempo per te stesso, ma che ci vuoi fare?”... (Nicoletta, Rimini);

“... questo è uno stipendio per sopravvivere, ma, meglio ancora, credimi, per non morire. Ti sembrerò esagerato, lo so, tutti dicono che bisogna guardarsi indietro, a chi sta peggio, va bene, sì, ci sono i disoccupati, i cassintegrati, i precari, lo so, non dovrei lamentarmi, ma che fatica ogni mese... Io sono impiegato generico e prenderei circa mille euro al mese, se li prendessi tutti interi, ma ne prendo ottocento, perché ho la cessione del quinto perché ho voluto fare la pazzia di prendere la macchina nuova cinque anni fa e ho sta croce tutti i mesi ... Quando sei messo come me, devi fare dei compromessi e cercare di incastrare tutto insieme ... Vivo nella paura costante che ci sia una spesa nuova, imprevista, tipo la macchina che si rompe, che si rompe qualcosa in casa, e per fortuna che la salute tiene ...” (Francesco, Bologna);

“... le spese impreviste non le tengo più in considerazione da molto tempo, non ci penso neanche, già una spesa imprevista di 200 euro mi manda in tilt.. “(Ivana, Forlì);

“... sono un impiegato a tempo indeterminato ma vivo alla giornata, non posso progettare, perché alla fine del mese non ci arrivo, lo stipendio arriva tutti i mesi, ma con millecento euro, le rate di due debiti da pagare, l'affitto e poi devo pagare anche il mantenimento alla mia ex moglie, è dura ... mi sono un po' industriato, faccio qualche lavoretto per arrotondare, ho fatto la guardia giurata, gli scaffali alla Coop la notte: l'ho fatto per due mesi, ma, credimi, lavori fino alle quattro di notte e la mattina in ufficio sei cotto ...” (Giuseppe, Forlì);

“... prego che la salute sia sempre con me, perché, con quello che senti in giro, penso che non avrò i soldi per potermi curare decentemente, se hai bisogno della mutua, campa cavallo che l'erba cresce, devi aspettare dei mesi per una visita e poi leggi che la sanità pubblica è allo sfacelo e se stai veramente male, devi rivolgerti ai privati ... è da un po' che, oltre a guardare tutte le offerte, sto attenta a tutto, partecipo ai Gas, i gruppi collettivi di acquisto che organizza, ad esempio, Altroconsumo, oppure quando devo fare dei viaggi, anche brevi, in macchina, faccio bla bla car? Ne hai mai sentito parlare? È quella cosa che metti un annuncio su internet, e delle persone ti contattano per dividere le spese del viaggio con te, carino, no? ... Qualunque spesa imprevista ti manda nel panico, ti sembrerò esagerata, ma diverse volte ho paura che qualche amica o amico mi chiama per invitarmi al suo compleanno o a una qualche festa, e non ho i soldi per il regalo, allora qualche scusa mi viene sempre alla mente ... “(Irma, Cesena).

Ciò che emerge, con viva forza, dalle parole dei soggetti intervistati, oltre alla paura di non avere le risorse per fronteggiare spese impreviste, è una comune percezione di mancanza di libertà nella gestione della propria vita, di etero direzione, determinata da una situazione di disagio economico più o meno grave. Un'altra conseguenza della condizione di vulnerabilità economica, legata alla percezione di una ridotta libertà, che emerge, con forza,

dalle parole di alcuni intervistati, è la percezione soggettiva di un frequente sentimento di sudditanza, di subalternità rispetto agli altri, che sembra impedire, utilizzando le parole dell'Art. 3 della Costituzione Italiana, un “pieno sviluppo della persona umana”:

“... non lo so, io mi sono sentito diverse volte un cittadino di serie b rispetto alle altre persone, per il fatto che ho meno soldi, devi contare più sugli altri, a volte devi anche sottostare a delle cose, a delle condizioni che in altri casi non accetteresti ...” (Francesco, Bologna);

“ ... il fatto che devi accettare dei lavori poco pagati, con delle condizioni che non ti piacciono, ti mette sempre in quella maledetta situazione, come ti posso dire, del prendere o lasciare ... ho l'impressione che la gente vede questa cosa qua e se ne approfitta ...” (Valerio, Ravenna);

“ ... ho dovuto fare delle scelte sconvenienti nel lungo termine, ma che dovevo accettare per sopravvivere, se non avessi avuto problemi con i soldi avrei agito molto diversamente ... avere meno soldi di altri ti porta a sentirti inferiore ...” (Nicoletta, Rimini);

Tali percezioni producono sensazioni di ansia e stress che, tuttavia, non sembrano scoraggiarli eccessivamente, in quanto ciascuno dei soggetti, chi più e chi meno, pone in essere differenti tentativi e strategie di adattamento e di riadattamento attraverso il contenimento, se non proprio, l'eliminazione, della spesa di alcuni beni, o la messa in pratica di azioni di condivisione dei consumi (*sharing*), come, ad esempio, la compravendita di beni usati nei mercatini dell'usato, la condivisione delle spese dei viaggi in auto con altre persone, o l'adesione a gruppi di acquisto solidali, come spiega Irma. Il dover fare continuamente “compromessi e cercare di incastrare tutto insieme”, che il linguaggio popolare tradurrebbe con l'espressione “il fare di necessità virtù”, che ricorre, come si visto, nelle parole degli intervistati, e che sembra costituire per essi fonte di paura, preoccupazione e che sembrerebbe destabilizzarli, coesiste, tuttavia, con una certa loro *expertise*, una abilità acquisita nel tempo nel sapere portare avanti azioni di adattamento e di riadattamento ad una situazione di vita non facile. La prassi quotidiana della rinuncia diventa, in questo modo, con l'andare del tempo, un insieme di strategie ed uno stile di vita consolidato che, come diversi osservatori hanno rilevato, accomuna gran parte della popolazione italiana colpita dalla crisi economica⁷⁰⁴.

⁷⁰⁴ Cfr., ad esempio, Carlini R., *Come siamo cambiati. Gli italiani e la crisi*, Editori Laterza, Roma-Bari, 2015.

Il cambiamento della natura dei rischi sociali non coinvolge solamente i disoccupati e i lavoratori precari e a basso reddito, ma anche i piccoli imprenditori, e l'estensione della vulnerabilità sociale, investe anche gli strati sociali intermedi; come diversi osservatori hanno rilevato, la recente crisi economico-finanziaria sembra avere letteralmente “spazzato via” il ceto medio⁷⁰⁵:

“... si legge nei giornali che il ceto medio non c'è più, i poveri sono sempre più poveri e i ricchi sono sempre più ricchi, è verissimo! Te lo dico senza vergogna, oggi, con la crisi sono povero, una volta facevo sette macchine alla settimana, e tenevo in busta paga tre ragazzi bravi, molto bravi, ma da quand'è, dal 2010, li ho dovuti mandare a casa, e lavoro da solo, ma ho dei periodi che non viene un cane, una volta si diceva: “ah, gli artigiani sono tutti ricchi, stanno bene loro, solo gli operai sembravano i più sfortunati”, oggi io camperò, fra Iva e contributi che sono lo stesso da pagare anche se non guadagni un tubo, con 400 euro al mese, che poi dire al mese è una parola grossa, delle volte mi arrivano dei lavori tipo tre macchina alla settimana ma sono botte di fortuna, quando mi va bene, sennò sono settimane di passione ...” (Christian, Rimini);

“... adesso sono pensionata, anche mio marito. Fino a due anni fa, mio marito aveva un'impresa edile a San Marino, avevamo anche tre dipendenti che lavoravano per noi, io lo aiutavo nella contabilità. Da quando è arrivata la crisi, nel 2010, il lavoro è cominciato a calare, abbiamo dovuto mandare via i dipendenti, poi abbiamo cominciato ad accumulare qualche debito per le tasse, e non ci stavamo più dentro. Alla fine abbiamo dovuto chiudere un anno fa, siamo in pensione ma dobbiamo contare solo sulle nostre pensioni perché i risparmi che avevamo sono finiti, all'inizio per pagare le spese, poi per potere pagare i dipendenti per un po', e poi per pagare i debiti; per fortuna, i debiti non ci sono più ma sono andati via anche i nostri risparmi ...” (Monica, Repubblica di San Marino).

In opposizione a questi comportamenti virtuosi, di sapiente adattamento, emerge il ricorso, in pochi casi, occasionale, e, in altri, frequente e problematico, al gioco d'azzardo “legale” che appare come “l'altra faccia della medaglia” della crisi e dei processi di impoverimento; in questo senso, la situazione di disagio economico agisce come un potente fattore di spinta alle tentazioni del gioco, e le parole di Robert Castel, più volte citate nel presente lavoro di tesi, acquistano tutta la loro forza esplicativa:

“... l'insicurezza sociale, infatti, non nutre solo la povertà, ma agisce come un principio di demoralizzazione, di dissociazione sociale, alla stregua di un virus che impregna la vita

⁷⁰⁵ Cfr. Patti F., *C'era una volta la piccola borghesia, la crisi l'ha spazzata via*, pubblicato il 22 luglio 2015 sul giornale digitale indipendente www.linkiesta.it

quotidiana, dissolve i legami sociali e mina le strutture psichiche degli individui. Essa induce una «corrosione del carattere», per usare un'espressione che Richard Sennet impiega in altro contesto....⁷⁰⁶. Il *gambling* è alimentato da questa dissociazione sociale, da questa “corrosione del carattere” anche se, tuttavia, agisce come una cassa di risonanza, un detonatore, li amplifica e li moltiplica. Gli estratti che seguono descrivono i differenti processi di avvicinamento al gioco da parte dei soggetti intervistati, che sembrano avere un minimo comune denominatore, e cioè la ricerca della vincita in denaro con l'illusione di potere migliorare la propria situazione economica, nel momento in cui altre possibilità offerte dalla società sembrano precluse:

“ ... una sera, vado al Bingo, mi dico, ma sì, facciamo un giro, quella sera non avevo fatto niente, avevo speso quindici euro, mi sentivo un po' in colpa, ma mi sono detto: <alla canna del gas ci sono già, se ci sono un pochino di più non cambia niente e non muore nessuno>, ma poi comincio a tornare troppo spesso, anche cinque volte la settimana, per dei periodi mi va bene, perché vinco e riscendo quello che vinco, ci perdo poco e i soldi per tornare a giocare li trovo sempre, chiamiamoli periodi fortunati, ma altri periodi, meglio non pensarci neanche ... sai perché il Bingo ha cominciato a piacermi? E' come un mondo magico, dove se hai la botta di fortuna vinci quei soldi, cento, duecento, anche di più, se ti viene fatta bene, senza fare fatica, quei soldi che nella vita reale non vedi mai e devi sempre contare i centesimi, là dentro, sei in un'altra dimensione, i soldi non contano più niente, vanno e vengono; con il gioco puoi sognare, quello che nella vita reale non puoi fare, perché non te lo fanno fare ...” (Luigi, Bologna);

“... Ho cominciato ad andare al Bingo cinque anni fa, sai la prima volta che mi ha preso com'è stata? Finora andavo ogni tanto, da solo o con degli amici, ma per fare un giro così, un caffè, una birra e 10 euro e poi si usciva, anzi non mi piaceva neanche tanto, ti dico la verità... altri giochi, grattini, lotto non mi sono mai piaciuti ... La sera, pensa la coincidenza, del giorno stesso in cui mi avevano detto che non mi avrebbero rinnovato il contratto, tanto per cambiare, mi era presa una gran voglia di fare qualcosa di diverso, vado al Bingo, perché volevo, avevo bisogno della fortuna, mi dicevo che non si può essere sempre così sfigati, sì, mi sentivo a credito con la vita e con la sorte, mi siedo, e giuro, che spettacolo, alla prima partita faccio Bingo! Avevo vinto 300 euro, c'era un sacco di gente, e dicevo, ma che fortuna, sono appena entrato, ci saranno stati 100, 150 giocatori, e proprio io, appena seduto, avevo vinto! Ti vengono in mente quelle strane idee, mi viene da ridere a pensarci, ma pensi che la fortuna ti sta baciando e le cose non possono andare sempre male ...” (Marco, Bologna);

⁷⁰⁶Cfr. Castel R., *L'insicurezza sociale. Che significa essere protetti?*, Einaudi, Torino, 2004, pag. 27.

“... Io prendo pochi soldi, dieci, venti euro a giorno, se va bene, e allora cosa faccio? Ci provo con Bingo, prima andavo poco, adesso ci vado di più, tanto i soldi sono pochi. Se vinco va bene, se non faccio niente, non va bene, ma almeno ci ho provato ...” (Florina, Bologna);

“... Io ho cominciato due anni fa ad andare al Bingo con la mia ragazza per vedere se si faceva qualcosa per uscire da questa vita grigia...” (Valerio, Ravenna);

“ ... Io e mio marito andiamo spesso al Bingo a Rimini, si spera di fare qualcosa, perché le pensioni non cambiano e i soldi non ci sono, se non facciamo qualcosa là, dove lo facciamo?... “ (Monica, Repubblica di San Marino);

“...quand’è stato, un anno fa, volevo fare un regalino al mio nipote che era il suo compleanno, ma la pensione si era ridotta solo a qualche spicciolino, mi dispiaceva dargli il mio regalo dopo il suo compleanno, perché dovevo aspettare la pensione, allora mi sono detta:<perché non vado al Bingo?>, sono andata con i dieci euro che avevo nel portafoglio, ho sempre preso una cartella, poi, al non giro, faccio un Bingo, oh, com’ero contenta, sono andata subito via e sono andata a prendere il regalo, è come se il Signore mi avesse aiutata ... il problema è che da quella volta mi ha cominciato a piacere troppo, la pensione dura una settimana, e puf!, tutta al Bingo va a finire, c’è mia figlia che mi prende in giro e una volta mi ha detto: <hai visto che al Bingo hanno fatte le porte nuove? Gliele hai pagate te!>. Mi sa proprio che ha ragione ...” (Stefania, Rimini);

“ ... Prima di iniziare a giocare, il lavoro non andava bene ma neanche malissimo, ma l’equilibrio era già precario, già facevo fatica con i soldi, cercavo di prendere tutti i lavori possibili, ma si contavano sempre gli spiccioli ... e da lì vedi una speranza finta, l’illusione del gioco.... Sai, mi ha colpito, una volta, quello che diceva la moglie di quell’imprenditore che si era ucciso, che si era dato fuoco, davanti all’Agenzia delle Entrate, quando è stato, nel 2012? Lei diceva che i compagni e i mariti non hanno il coraggio di comunicare la situazione alle mogli, che bisogna dire alle mogli anche le situazioni più disperate, e, secondo me, noi uomini questo errore lo facciamo spesso... sai, le donne vogliono l’uomo che non deve chiedere mai, che pensa a tutto, le donne vogliono essere protette, devi dare sicurezza ... il carico, il peso di questa responsabilità è sulle nostre spalle, degli uomini, e devi nascondere, minimizzare, è come se sei povero ti senti meno maschio...”(Christian, Rimini);

“... Penso che se fossi stata ricca, il Bingo non mi sarebbe neanche piaciuto, mi sarei concessa sicuramente altri divertimenti ...” (Ivana, Forlì);

“... il mio problema è che io ho cominciato con l’erronea convinzione di potere migliorare la mia situazione economica con il gioco ...” (Francesco, Bologna);

“... Oggi, chi ha pochi soldi come me, vive schiacciato in un eterno presente, il domani non esiste o è continuamente rimandato, e questo eterno presente ci devasta e ci porta, secondo me, a compiere alcune azioni come quella di giocare e sperare nella vincita con la slot ...” (Giovanna, Bologna);

“ ... Con tutta la fatica che faccio, i sacrifici per guadagnare dei soldi, lo so che è pazzesco, ma il Bingo mi piace e qualche capatina alle slot la faccio almeno una volta alla settimana ... Sai qual è il problema? Quando sei abituata ad avere pochi soldi, per quanta fatica tu faccia a guadagnarli, è come se non avessero valore, tanto sono sempre pochi; io mi sento in colpa per questo, ma quando entro in quelle sale, la colpa sparisce e viene dopo; quando hai pochi soldi, non pensi a risparmiare quel poco che hai, perché vivi alla giornata e il futuro non ha importanza ... “(Nicoletta, Rimini).

Il contenuto delle interviste, pur non avendo la pretesa di produrre generalizzazioni empiriche di vasto raggio, data l'esiguità dell'insieme di riferimento empirico e il taglio non quantitativo della ricerca, mette in evidenza la già comprovata correlazione tra l'appartenenza a classi sociali svantaggiate o minori disponibilità di reddito al consumo di gioco d'azzardo che contribuisce sistematicamente al perpetrarsi delle disuguaglianze sociali nel nostro paese, reiterando gli svantaggi strutturali delle categorie sociali più deboli⁷⁰⁷. Le parole, in particolare, di Florina, Luigi, Giovanna e Nicoletta mettono in evidenza anche un altro aspetto strettamente collegato a una condizione di svantaggio economico, di cui si è parlato al paragrafo 4.5 del presente lavoro di tesi, in riferimento ai rapporti fra una situazione di vulnerabilità sociale e gioco d'azzardo e alle evidenze empiriche fornite dalla ricerca condotta dal team multidisciplinare formato da Anuj K. Shah, docente di Scienze comportamentali alla *Chicago Booth School of Business* Sendhil Mullainathan, economista a Harvard, Eldar Shafir, membro del Consiglio del rettore sulla capacità finanziaria, e William Stewart Tod, psicologo della Woodrow Wilson School (Università di Princeton): tale gruppo spiega, dal punto di vista delle scienze comportamentali, sulla stessa linea di quanto aveva già posto in evidenza, dal punto di vista dell'economia, Milton Friedman, nella Teoria della Scelta Razionale dell'allocazione delle Risorse, il legame intercorrente tra

⁷⁰⁷Cfr. Sarti S., Triventi M., “*Il gioco d'azzardo: l'iniquità di una tassa volontaria. La relazione tra posizione socio economica e propensione al gioco*”, working paper, in *Stato e mercato* n. 96, dicembre 2012, pag. 505; Cfr. Zavattiero C., *Lo Stato bisca: gratta e vinci, ... /*, Ponte alle Grazie, Milano, 2010, pag. 78; Cfr. Ricerca Eurispes anno 2005; Cfr. Iori M., *Le abitudini di gioco degli italiani. Risultati della ricerca nazionale 2011 – CoNaGGA CNCA*”, in Associazione Onlus “Centro Sociale Papa Giovanni XXIII” (a cura di), *Ma a che gioco giochiamo? Il gioco d'azzardo da problema sociale e di dipendenza, a interessi economici, politici e criminali*, A Mente Libera Edizioni, Reggio Emilia, 2011, pag. 221.

la cosiddetta “trappola della povertà” ed i comportamenti irrazionali e rischiosi come il gioco d’azzardo: far fronte alla scarsità di risorse, ovvero possedere troppo poco, crea una forma mentis che si focalizza sui bisogni immediati anziché su quelli futuri⁷⁰⁸. Tali studiosi si sono chiesti, infatti, perché le persone svantaggiate spesso compiano azioni controproducenti, che contribuiscono a mantenerle in uno stato di povertà e uno di questi comportamenti è proprio il fare scommesse. Secondo due scuole di pensiero classiche la responsabilità è rispettivamente degli individui e della società che li circonda: tradotto e riportato in ambito sociologico, la responsabilità è in capo all’individuo come vogliono le visioni neoliberali, o della società, secondo le teorie strutturaliste e tutti gli approcci che enfatizzano, nell’azione, la dimensione collettiva rispetto a quella individuale. Il gruppo di Chicago fornisce, tuttavia, una risposta diversa: la colpa potrebbe essere né più né meno della scarsità. Florina, con il suo italiano incerto, Luigi, con l’utilizzo dell’espressione popolare della “canna del gas”, Giovanna e Nicoletta comunicano, in altri termini, ciò che Friedman aveva scritto, e cioè che i comportamenti economici “temerari” sono più frequenti in quanti hanno la percezione che le risorse a loro disposizione sia tanto scarsa da “giustificare” un gioco al rialzo⁷⁰⁹. Il vivere nel qui e ora, in una sorta di eterno presente che delimita l’orizzonte, impedisce la vista del futuro, “alla giornata”, come dice Nicoletta, induce piuttosto ad affidarsi al colpo miracolistico della fortuna, all’alea, piuttosto che a salvaguardare le poche risorse a disposizione a vantaggio della progettualità di lungo termine. È proprio questa dimensione del tempo, sulla quale incide la condizione di vulnerabilità economica, che sottrae il futuro e riduce la percezione del presente, a costituire la seconda area tematica individuata dalla codifica dei testi.

VI.5.2 La dimensione del tempo

*“Ho l’impressione di vivere sempre nel presente,
come se il futuro non ci fosse più”*

Marco, Bologna.

⁷⁰⁸Cfr. Anuj K. Shah, Sendhil Mullainathan, Eldar Shafir, *Some Consequences of Having Too Little*, Science 2 November 2012, vol. 338, n. 6107, pp. 682-685: <http://www.sciencemag.org/content/338/6107/682/suppl/DC1>

⁷⁰⁹Cfr. Associazione Onlus Centro Sociale Papa Giovanni XXIII (a cura di), *Ma a che gioco giochiamo? Il gioco d’azzardo tra problema sociale e di dipendenza, a interessi economici, politici e criminali*, A Mente Libera, Reggio Emilia, 2011, pp. 204-205.

La dimensione del tempo percepita dai soggetti intervistati è un'altra categoria concettuale che emerge dalla codifica dei testi e che appare strettamente interrelata alla situazione economica e al rapporto con il gioco d'azzardo. Riallacciandosi con quanto scritto precedentemente, i soggetti che avvertono un disagio economico, più o meno forte, e percepiscono, per questo, una situazione di vulnerabilità, sentono di vivere (o, in alcuni casi, di sopravvivere) in una sorta di eterno presente, perché le condizioni materiali della loro esistenza, come direbbe Marx, impegnano e sospingono le loro energie e le loro attività sul contingente del qui e ora quotidiano, impedendo una visione chiara e progettuale del futuro e, per questo, delimitando il loro orizzonte temporale:

“... Guarda, io ho un contratto di lavoro a tempo indeterminato, ma è come se fossi precario nella realtà ... Non ci penso nemmeno più al futuro, molti miei colleghi parlano delle pensioni, sono preoccupati che non ci saranno e via dicendo, ma per me il futuro non esiste, sono intrappolato nel presente, nel fare quadrare i conti, la mia mente non riesce proprio a pensare al futuro, è come se fosse stata riprogrammata ... La visione del futuro? La data del prossimo stipendio ... “(Francesco, Bologna);

“... sono a tempo indeterminato ma vivo alla giornata, non posso progettare, perché alla fine del mese non ci arrivo ... (Valerio, Ravenna);

“... Il futuro è sapere che stanotte dormo e domani mangio ...” (Florina, Bologna);

“ ... Io adesso non penso a futuro, futuro è quando ho un lavoro ... “ (Ionut, Bologna);

“ ... Macché futuro, con tutte le preoccupazioni che ho di mettere insieme i miei lavori, è già troppo che arrivo a pensare a domani, a dopo domani, a volte anche il presente mi sembra un miraggio, perché con tutta la preoccupazione dei soldi che ho, sento di non avere più tempo per me e per la mia vita, ho come l'impressione che il presente me lo stiano rubando ... quello che manca in giro, in me, tra le persone che mi circondano, in Italia, è il senso del futuro, del progetto, del sogno. Abbiamo perso la speranza di potere far affidamento sulle nostre forze per potere migliorare la nostra vita, senza appoggiarci al politico di turno, alle raccomandazioni varie, alla fortuna ...” (Nicoletta, Rimini);

“... io vivo alla giornata, basta che arrivo alla fine del mese e sono contento, mi va bene così, no, vabbè, non va bene così ...” (Luigi, Bologna);

“... Io penso al futuro quando mi arriva la pensione, finché me la danno, perché qua non si capisce più niente con quello che senti in giro, che leggi sui giornali ...” (Carla, Bologna);

“... sono stanco di sopravvivere e non vivere ... Sai, il tempo, il futuro, lo vedi strano, non come gli altri, i progetti non esistono proprio. ...” (Marco, Bologna);

Le parole degli intervistati mettono in evidenza, quindi, la condizione di schiacciamento sul presente e di perdita di progettualità di chi si trova in uno stato di svantaggio economico. Il tempo appare, quindi, rapito, assorbito dalle preoccupazioni quotidiane e del lavoro, sia quando c'è, ma assicura retribuzioni troppo basse, e sia quando non c'è o è presente in maniera troppo frammentaria e discontinua. Emerge, tuttavia, e non solo fra i soggetti che avvertono una situazione di vulnerabilità economica, anche un'altra dimensione del tempo, che è quella in rapporto all'esperienza del gioco d'azzardo e, soprattutto, alle conseguenze negative che un eccesso di gioco produce per la qualità di vita dei soggetti:

“... il Bingo è una macchina infernale, tritattutto, vado e dico: sto dieci minuti, e cisto invece tre ore, non riesco mai a staccare...” (Daniela, Bologna);

“... là dentro, sei in un'altra dimensione, non solo i soldi non contano più niente, vanno e vengono, ma il tempo è strano, perché, non lo so, entri alle otto di sera, e dici che vai a fare un giro, poi quelle partite una dopo l'altra, quei bingo grossi, c'è l'one, poi c'è l'happy⁷¹⁰, è una giostra che non smette mai di girare, esci a mezzanotte, a l'una e non te ne sei neanche accorto ..”(Valerio, Ravenna);

“... Era una sera durante la settimana, avevo passato tutta la notte là, non avevo fatto niente, un bingo di venticinque euro alle cinque della mattina, ma dopo che ne avevo spesi centosettanta, avevo passato tutta la notte al Bingo ben sapendo che la mattina mi sarei dovuto svegliare alle sette per andare a lavorare e che sarei stato uno zombie, ero tornato a casa alle sei della mattina ...” (Francesco, Bologna);

“... Questo Bingo ti prende davvero tanto, pensa, un giorno mi ero dimenticata che dovevo fare delle cose importanti, poi mi sono ricordata a casa, qua perdi la testa ... quante volte dicevo, sto un altro po', aspettiamo che facciamo almeno un altro bingo, e dovevo fare delle cose, tipo andare alla posta o in quell'ufficio che chiude ad una certa ora, e non sono poi andata perché non riuscivo a scollarmi da quella sedia ...”(Carla, Bologna);

⁷¹⁰ Si tratta di jackpot aggiuntivi al bingo.

“... io vado al Bingo quasi tutte le sere con la mia ragazza, delle volte ci stiamo poco, ma delle altre, come la domenica, ci passeremo anche nove ore, lì, fanno anche da mangiare. E' come se ci fosse la colla su queste sedie, ti risucchia e non riesci più a scappare, dici, ne faccio un'altra che magari vado a casa con un bingo one...” (Pierpaolo, Bologna);

“... io sono considerata una habituè del Bingo di Rimini, ci vado tutti i giorni, mi piace, anche se io sono convinta che fanno i loro pastrocchi, e mi fregano, ma mi piace molto il bingo, so che qualcuno parla di me e che sono passata quasi per proverbio, perché, quand'è stato, il Capodanno di tre anni fa, sono rimasta lì dalle otto di sera a mezzogiorno del giorno dopo e non avevo mica sonno ...” (Maria, Repubblica di San Marino);

“... penserai che sono una stupida, mi lamento sempre del tempo, che non ho mai tempo con i miei lavori da fare, ma il tempo per andare al Bingo lo trovo sempre ...” (Nicoletta, Rimini);

“... avevo un esame due giorni dopo, avrei dovuto stare a casa a studiare, e invece ho passato una giornata intera al Bingo e, tra l'altro, ho perso solo, ma quello che mi ha dato più dispiacere, è che avrei potuto passare quel tempo a prepararmi meglio ...” (Luca, Bologna);

“... non è la prima volta che arrivo tardi al lavoro, perché tra dove parcheggio la macchina e l'ufficio, c'è un tabacchi, e mi sono fermato a comprare anche tre o quattro gratta e vinci, anche se ero già in ritardo ...” (Alberto, Forlì);

“... ero da poco arrivato in Italia, ancora non lavoravo, ho passato una settimana chiuso in una stanza di albergo a giocare dicendo agli altri che ero andato in un'altra città per fare dei colloqui di lavoro, giocavo al poker, alle scommesse sportive on line, ero sempre attaccato al mio computer e allo smartphone, giocavo anche in Borsa, è sempre gioco d'azzardo anche questo ...” (Andrei, Rimini).

Il consumo eccessivo di gioco d'azzardo, con i meccanismi di cattura e di alterazione della percezione del tempo e dello spazio che è in grado di attuare, e quando, soprattutto, non si riduce a un mero passatempo oppure a qualche occasionale momento di svago, divora, colonizza e saccheggia il tempo della vita, togliendolo agli impegni importanti come il lavoro, lo studio e le relazioni, e deve essere sacrificato ulteriore tempo per ripagare le perdite economiche:

“... Quando ho trovato lavoro, ho lavorato una stagione gratis perché il mio capo mi aveva prestato prima tutti i soldi ...” (Andrei, Rimini);

“... ho chiesto dei soldi a un mio amico perché avevo delle rate del gas in arretrato, li ho giocati tra bingo e gratta e vinci, non ho vinto un bel niente, morale della favola, mi hanno staccato il gas e ho dovuto lavorare il doppio, ho chiesto di fare un sacco di straordinari, per rientrare di quei soldi ...” (Antonello, Rimini).

Emergono, infine, altre dinamiche correlate alla gestione del tempo, laddove il ricorso al gioco diventa uno strumento per meglio ottimizzare il tempo, nei casi in cui quest'ultimo non appare adeguatamente valorizzato, e si tratta dei casi di Carlo, Pierpaolo e Alberto:

“... io ho cominciato ad andare spesso al Bingo perché soffro di insonnia, provo ad addormentarmi, non ci riesco, e allora prendo e passo la notte al Bingo ..” (Carlo, Rimini);

“... se ci penso meglio, ho cominciato a giocare molto, soprattutto ai gratta e vinci, quando ho smesso la carriera sportiva: prima giocavo a calcio, a livello agonistico, poi una rottura ai legamenti del ginocchio mi ha messo ko e non ho potuto più giocare, da quel momento ho sempre avuto quella sensazione che mi mancava qualcosa, dal semplice fatto che le giornate erano diverse, c'erano gli allenamenti e le partite il tal giorno, c'erano gli appuntamenti fissi come la pizza della squadra: a un certo punto, tutto questo non c'era più e le giornate erano diverse ... L'apertura della mia agenzia non è bastata a colmare quel senso di vuoto, e forse questo lo cerco nel gioco ...” (Pierpaolo, Bologna);

“... facevo pallanuoto e facevo le gare da quando ero bambino, poi ho dovuto smettere dopo un brutto incidente in moto che mi aveva causato una frattura alla spalla che non è più tornata come prima, non lo so, forse quel trauma, quella mancanza improvvisa, mi ha spinto a giocare, c'era qualcosa che mi mancava, ho cominciato a giocare forte poco tempo dopo...” (Alberto, Forlì).

Le storie di Pierpaolo e Alberto aprono ulteriori piste interpretative sul consumo di gioco d'azzardo, nel momento in cui esso si ritrova ad assolvere alcune funzioni compensative a riempire situazioni di vuoto e di mancanza, nel momento in cui una attività significativamente dotata di senso, come quella sportiva a livello agonistico, si è dovuta interrompere per motivi di forza maggiore, e, con essa, sono venute a mancare delle pratiche di disciplina e di contenimento delle pulsioni: le risposte fornite dal gioco, in questo senso, sembrano volte al tentativo di ritrovare, in un qualche modo, nuovi meccanismi di ri-significazione, di riappropriazione simbolica del tempo e della vita.

VI.5.3 La dimensione del debito

*“Molte volte sono portato a sentirmi in colpa,
perché ho fatto dei debiti”*

Francesco, Bologna.

La dimensione del debito emerge dalla codifica dei testi come un'altra significativa categoria concettuale strettamente collegata alle altre, e, in particolar modo, a quella della deprivazione economica/povertà. Questa area tematica che affiora dalle parole degli intervistati può essere letta utilizzando le chiavi interpretative offerte dagli studiosi Maurizio Lazzarato, Elettra Stimilli e Andrew Ross sul debito come strumento “governamentale” di assoggettamento delle vite.⁷¹¹

Le realizzazioni individuali promesse dal neoliberismo («tutti azionisti, tutti proprietari, tutti imprenditori») ci spingono verso la condizione esistenziale dell'uomo indebitato, e responsabile e colpevole del suo stesso destino. Il soggetto indebitato, individualizzato e de-socializzato, nuovo proletario del tempo contemporaneo, è inevitabilmente affetto da “*colpa, cattiva coscienza e responsabilità*”⁷¹². Oggetto delle teorizzazioni di Maurizio Lazzarato e di Elettra Stimilli⁷¹³, il concetto di colpa è intimamente connesso a quello di debito, e non a caso, la parola tedesca *Schuld* significa sia colpa morale che debito economico: tale legame tra debito e colpa assume un potente valore interpretativo nella lettura di alcuni estratti delle interviste, in cui una situazione di indebitamento è vissuta attraverso sensazioni di colpa e vergogna e accomuna il vissuto di diversi soggetti intervistati. Tra questi, Francesco descrive con netta lucidità le dinamiche che lo hanno indotto all'indebitamento e il modo in cui vive questa condizione di “indebitato”:

“ ... all'epoca, quando ero precario, ho fatto un grosso errore, di cui sto pagando le conseguenze adesso, di volere vivere con un tenore di vita come se avessi un lavoro indeterminato, e così ho fatto quella maledetta carta di credito che mi hanno proposto in un banchetto informativo durante una fiera. Si chiama carta di credito revolving e ti danno un credito, a me hanno dato cinquemila euro senza nessuna garanzia, a me all'inizio non sembrava neanche vero. Piano piano ho cominciato a spendere, tanto pagavo una rata di cinquanta euro al mese, e ogni volta che pagavo, il credito aumentava, ma non

⁷¹¹ Cfr. il paragrafo 3.2, *L'uomo “indebitato” e la creditocrazia come strumento di governamentalità*, del presente lavoro di tesi.

⁷¹² Cfr. Lazzarato M., *La fabbrica dell'uomo indebitato: saggio sulla condizione neo-liberista*, Derive Approdi, Roma, 2012, pag. 66.

⁷¹³ Cfr. anche Stimilli E., *Debito e colpa*, Ediesse, Roma, 2015.

mi rendevo conto della spirale che si stava creando: il debito che continua all'infinito. La rata è cominciata a diventare settanta, poi cento euro e il credito cominciava a finire, con interessi da paura ed il gioco è fatto, poi ti strozzano. Ma non ho fatto un debito per fare chissà che cosa, come ti dicevo, ma semplicemente per fare le cose che tutti vorrebbero fare, cose normali, per fare una vita sociale normale. Quelli come noi, i debiti li fanno così, ti indebiti per fare le cose normali ... "(Francesco, Bologna).

Sulla falsariga di quanto accaduto a Francesco, Giuseppe racconta come si è trovato ad accumulare due debiti contemporaneamente:

...Avevo da poco ottenuto il posto fisso e mi sono voluto finalmente comprare la macchina nuova; ho fatto un piccolo mutuo con la banca perché mi sembrava più conveniente rispetto alla finanziaria della concessionaria. Macchina bella, nuova, poi, nel frattempo il divorzio con la mia ex moglie, già il matrimonio non andava bene; il giudice ha disposto il pagamento dell'assegno di mantenimento perché all'epoca lei non lavorava. Fin qui pensavo di reggere il passo, poi perdo il controllo della situazione. Viene fuori un problema di salute, niente di gravissimo, e devo subire alcuni interventi e decido di farli in una clinica privata; a un certo punto, mi sono ritrovato a dovere prima tardare, poi saltare qualche mese della rata del prestito bancario. Appena succede, cominciano a chiamarti facendoti sentire un bandito ... Avevo bisogno di soldi, e ho fatto una di quelle carte di credito che chiamano revolving, ma sono dei veri e propri revolver ... "(Giuseppe, Forlì).

Riprendendo il filo di entrambe le narrazioni di Francesco e Giuseppe, ci si rende conto di come diversi siano gli inizi di queste storie, ma comune la fine:

"... quando mi sono trasferito a Bologna, dovevo trovare casa e tutti a chiedere caparre, spesa per l'agenzia, e non conoscevo purtroppo nessun privato che affittasse. Non potevo più stare nell'affittacamere perché i soldi volavano, e, allora, chiedo la cessione del quinto sullo stipendio. I soldi che avevo ottenuto se ne vanno in un secondo, mi sono dovuto indebitare per trovare un tetto dove dormire, capisci?..." (Francesco, Bologna);

" ... Ti ritrovi in una spirale, come un gatto che si morde la coda, ho provato in diverse banche a chiedere un prestito di consolidamento⁷¹⁴ ma niente, non me l'hanno dato, perché basta che tardi il pagamento di una rata, vieni segnalato alla centralerischi e sei marchiato, le banche non ti danno più niente e ti fanno crepare, se mi avessero dato il consolidamento avrei potuto pagare una rata tipo duecento euro invece che trecento al mese, ti avvolgono dentro una spirale, ecco: sei un debitore a vita e ti devi portare dietro quella condizione come una condanna ..." (Giuseppe, Forlì);

⁷¹⁴ Si tratta di una forma di credito erogato dalle istituzioni finanziarie che va a comprendere tutti i debiti in capo allo stesso soggetto e che prevede il pagamento di un'unica rata.

“... poi quando mi chiamano le banche, ti chiamano da diecimila call center, ah ti vogliono bene le banche, a loro interessa sempre sapere se stai bene (dice ridacchiando), e io gli dico: <se mi aveste dato la possibilità di fare il consolidamento, non mi chiamereste tutte quelle volte al giorno>, ci sono dei periodi che ti chiamano sempre, anche cinque volte al giorno e diventa una tortura, poi quando ti chiamano quando sei al lavoro, devo rispondere a monosillabi perché mi vergogno se mi sentono i colleghi ... mi sono rivolto anche ad un’associazione antiusura di Bologna per chiedere aiuto, purtroppo non hanno potuto fare niente, perché se sei segnalato e non hai garanzie immobiliari puoi fare ben poco...”; (Francesco, Bologna);

Le dinamiche che descrivono Francesco e Giuseppe non sono altro che i meccanismi di perpetuazione del debito inscrivibili in quella che Andrew Ross definisce “trappola del debito” con l’espressione “*I use Mastercard to pay Visa*”⁷¹⁵: si tratta della funzione di mantenimento sistemico e dell’autoperpetuazione del debito, che non deve essere mai estinto. La condizione di indebitamento diviene, in questo senso, una sorta di etichetta indelebile, una condizione esistenziale che si deve trascinare a lungo e che viene vissuta con sentimenti di vergogna, colpa e rabbia:

“ ... ho fatto diversi debiti e mi è successo di rimanere indietro con dei pagamenti, perché ho dei periodi in cui si lavora e altri in cui non si fa niente. Il problema è che nel momento in cui vieni segnalato alla centrale rischi, ti puoi sognare di chiedere il mutuo per la casa ... nella testa ti passano, delle volte, strane idee, di puntare sulla fortuna ... quando hai i debiti, ti trovi come un’etichetta attaccata addosso che non ti toglie più, diventa come un dato anagrafico ...” (Gianni, Riccione);

“ ... io avverto questa condizione con vergogna, all’inizio, come ti dicevo, avevo paura a rispondere, perché se riagganci ti richiamano e devi rispondere dove sei, in ufficio o in autobus strapieno ... ne ho parlato con i miei amici più cari e loro mi hanno detto che non sono stato capace di gestire bene i miei soldi, che ho voluto i passi più lunghi della gamba. Guardi in giro e vedi una gran pubblicità di queste finanziarie, secondo me, c’è sempre qualcuno che ci marcia. Ti invogliano a vivere a debito ...” (Francesco, Bologna);

“... è difficile essere razionale con i tuoi soldi quando sei in difficoltà, poi sembra che i problemi arrivino sempre insieme. Io non avevo nessuno che mi poteva aiutare, la mia famiglia abita al sud e qua ero da solo a fare fronte a questa situazione ... Ultimamente ne ho parlato con qualcuno, ma è

⁷¹⁵ Cfr. Ross A., atti dell’incontro pubblico “*Creditocracy*” tenuto il 9/5/2015 presso associazione culturale Gateway di Bologna.

facile per tutti dare le colpe, io, sì, mi sento in colpa con me stesso, ma come potevo fare? ... “
(Giuseppe, Forlì);

“ ... una volta ero alla Lidl e volevo attivare la carta che ti consente di pagare tutta la spesa a rate, faccio la pratica da una tipa e mi ricordo ancora la sua faccia, sembrava una maestrina, un giudice con il martelletto in mano che mi diceva: < mi dispiace, ma lei non ha i requisiti creditizi>, ero indietro con delle rate di un altro prestito fatto con una finanziaria, ma mi ricordo ancora quel modo di fare sentenzioso, come di superiorità, me l’ha detto in un modo come se avessi commesso un reato ...”
(Ivana, Forlì);

“... la nostra società è strana, ti induce a consumare, anche se non hai i soldi, tanto trovi sempre una finanziaria che ti fa credito, anzi ti invogliano a fare debiti, e poi ti fanno sentire una cretina, ma è il vivere a debito che è pazzesco: perché? Anche io ho dei debiti e mi sento una cittadina di serie b, una che ha delle colpe da espiare ...” (Nicoletta, Rimini).

Il debito privato agisce, in questo senso, come potente dispositivo di *governance* sociale, nell’ambito di un più vasto processo di finanziarizzazione della vita, sostituendosi ai meccanismi disciplinari della tempistica della fabbrica. La riflessione attuata, in tal senso, da Fumagalli risuona vera e attuale, nel momento in cui il debito e la precarietà si accomunano nell’intermittenza di reddito e nell’obbligo di rispettare comunque i tempi di restituzione dei propri debiti, perché più si liberalizza l’accesso al debito con l’obiettivo di alimentare costantemente la finanziarizzazione dell’esistenza, più diventano ferrei e disciplinari i meccanismi che regolano le modalità e i tempi della restituzione del debito.⁷¹⁶ Emerge, inoltre, dal contenuto di alcune interviste, che la condizione soggettiva di colpa è legata anche alla condizione generale di disagio economico, e non solamente al debito:

“... io penso che la condizione di povertà è vista come una colpa, perché uno pensa e, anche io forse pensavo così prima di vivere da sola, no, dai, non è possibile essere poveri oggi, se uno è povero è perché ha combinato qualcosa che non dovevi fare...” (Luisa, Bellaria-Igea Marina);

“... delle volte mi sento in colpa per essere povero, è come se la società di oggi, perché tutti se vedono o sentono di un povero in televisione, allora dicono: <ah, poverino, mi dispiace>, sembrano tutti buonisti ma poi la pensano diversamente, ma ho l’impressione che molti pensino che sei povero

⁷¹⁶ Cfr. Fumagalli A., “*Il ricatto del debito*”, in www.commonware.org del 26/04/2015; <http://www.commonware.org/index.php/gallery/574-il-ricatto-del-debito>

perché è colpa tua, perché non ti sbatti abbastanza, e quindi, chi lo diceva? Berlusconi? Sei povero c...i tuoi...” (Valerio, Ravenna);

“... è da diverso tempo che si parla del precariato, per fortuna c'è una certa sensibilità, sì, è vero ... ma quando parli con qualcuno della tua condizione, ho come l'impressione che ti ritengano l'unica responsabile di questa cosa, pensano che non ti dai abbastanza da fare, o che non sei disponibile ad accettare qualunque lavoro ...” (Arianna, Bologna).

Il tema del debito/colpasi presenta, in generale, come condizione che va ad aggravare una situazione di vulnerabilità economica, agendo, per questo, nel retroterra di un insieme di condizioni che possono predisporre al gioco d'azzardo, ma compare anche, naturalmente, come conseguenza, diretta e indiretta, del gioco stesso. Questa situazione riguarda i casi, già citati, di Andrei, che ha dovuto lavorare gratis per tutta una stagione, per restituire il denaro, prestato dal datore di lavoro, che era stato interamente giocato, e di Antonello, che ha dovuto fare del lavoro straordinario per potere recuperare il denaro da restituire all'amico, ma anche di altri soggetti intervistati, più o meno gravi:

“... ho chiesto soldi a capo prima di prendere paga, ho inventato scusa che dovevo mandarli a Romania, ma non era vero un c ... o, li ho giocati a slot ...” (Costantin, Bologna);

“... capita che mia figlia mi presta i soldi per andare al Bingo, ho la pensione minima, o la mia amica che ha i tabacchi mi anticipa le giocate al Lotto, e poi glieli ridò quando prendo la pensione, delle volte finisco i soldi prima di prenderli ...” (Stefania, Rimini);

“... quando si va a fare un giro al Bingo, la mia amica mi presta i soldi e poi glieli ridò quando mi arriva lo stipendio ... quando sono a casa, penso a tutti i sacrifici che faccio ogni giorno e, non ne parliamo ...” (Nicoletta, Rimini);

“... c'è stato un periodo che un mio amico mi ha prestato cinquecento euro che sono andati via al Bingo e alle macchinette, me li aveva prestati al Bingo, io non riesco mai a ridarglieli, e per un bel po' sono sparito dalla circolazione ...” (Luigi, Bologna);

“... sono arrivato a fare cose allucinanti, una volta il mio capo mi ha prestato trecento euro e li ho giocati in un giorno, sono dovuto andare dal mio capo e inventarmi una scusa banale, la prima che mi veniva in mente, e gli ho detto che mi erano caduti in un tombino, e lui mi ha ridato trecento euro ..” (Valerio, Ravenna);

“ ... avevo passato tutta la notte al Bingo e avevo speso centosettanta euro, ed ero tornato a casa alle sei della mattina, era tipo gennaio, albeggiava, il cielo era bianco, quel bianco lattiginoso, ecco grigio sporco, io, in quel momento, mi sentivo grigio sporco ... dovevo pagare l'affitto quei giorni e ho chiesto al padrone di casa se potevo pagare meno quel mese e restituire la differenza il mese dopo, per fortuna non c'è stato problema ...” (Francesco, Bologna).

La descrizione dello stato d'animo di Francesco, “quel grigio sporco”, sembra rimandare a una sensazione avvertita di vuoto, di mancanza, che, molto probabilmente, non riguarda solo il portafoglio e il senso di colpa per avere giocato denaro al di là delle proprie possibilità, ma anche, in maniera connotativa, a qualcosa di altro ancora, e introduce, in questo senso, alla successiva area tematica emersa dai testi delle interviste, e cioè quella della *fragilità relazionale* e della *désaffiliation*.

VI.5.4 La dimensione della fragilità relazionale/désaffiliation

*“La voce squillante che legge i numeri
è il contrasto al malessere che c'è qui dentro”
Gianni, Riccione.*

La citazione, estratta dal testo dell'intervista a Gianni, sembra piuttosto eloquente nel connotare l'altra area tematica emersa, che riguarda la fragilità relazionale/désaffiliation: Gianni si sta riferendo al racconto di una delle tante sere che trascorre in una sala Bingo e gli è rimasta impressa una precisa e avvertita sensazione di contrasto, di netta opposizione tra il suono squillante della voce femminile registrata che legge i numeri del bingo e il malessere interiore che aleggia fra gli altri frequentatori della sala e, molto presumibilmente, presente anche in lui stesso:

“ ... la gente che va spesso al Bingo, secondo me, non sta bene per niente, vedo molte persone sole che giocano, giocano, passano le ore ... io vado spesso, ma anche quando mi capita di vincere, non torno a casa felice come se, ad esempio, tornassi da un altro tipo di divertimento...” (Gianni, Riccione).

Il malessere a cui si riferisce Gianni può essere tradotto in una condizione di frequente insoddisfazione psicologica, determinata da uno stato di solitudine e di mancanza: mancanza di un rapporto significativo con l'Altro, di relazioni sociali dotate di senso, di riferimenti simbolici, di legami in grado di produrre appartenenze capaci di dare un pieno

sensu all'esistenza. Si tratta di una mancanza che, come afferma Massimo Recalcati, riprendendo Lacan, esiste senza più alcun legame con il desiderio e viene ridotta a vuoto; la riduzione contemporanea della mancanza a vuoto comporta innanzitutto un effetto di falsa padronanza e offre l'illusione che il vuoto si possa riempire attraverso il consumo ripetuto dell'oggetto di godimento nel quale il soggetto si perde.⁷¹⁷

Questa situazione di mancanza, che caratterizza, come si è scritto precedentemente, molti giocatori d'azzardo patologici, sembra accomunare anche i vissuti di diversi soggetti intervistati, nei quali sono presenti situazioni di sgretolamento di legami sociali importanti e appaganti, di malessere psicologico e relazionale e che potremmo inscrivere all'interno dell'area della fragilità relazionale e della *désaffiliation*. Il concetto di *désaffiliation*, citato a più riprese durante il presente lavoro di tesi, viene estrapolato dall'opera di Robert Castel, in quanto "...processo di scollamento/distaccamento dai sistemi di protezione (...), di destabilizzazione degli stabili (...)"⁷¹⁸, determinato da condizioni sia di estrema fragilità della dimensione lavorativa e sia di quella relazionale, ma, tuttavia, ai fini delle presenti riflessioni, verrà inteso nella sua accezione più ampia di dissoluzione del legame sociale. La condizione di *désaffiliation*, nell'originaria accezione di Robert Castel, riguarda certamente, prendendo in considerazione l'insieme di riferimento empirico degli intervistati, il caso di Florina, donna che si trova in situazione di emarginazione grave: senza lavoro e senza una fissa dimora, in carico all'Associazione no-profit di Piazza Grande, si trova a giocare il modesto ricavato della vendita del giornale di strada al Bingo. La condizione di *désaffiliation*, nella sua accezione più ampia, sembra riguardare, invece, anche la situazione di altri soggetti, laddove si manifesta sia come importante fattore di spinta e sia come conseguenza del gioco d'azzardo:

"... sono a Bologna da due anni e lavoro precaria in una cooperativa, quelle cooperative dove ci sono le persone come me che hanno dei problemi: dico così perché ho avuto diversi problemi e sono in cura ... con le mie coinquiline non ho legato molto, loro sono giovani, studiano all'Università, io sono più vecchia, ho 48 anni; mi sento sola, non ho nessuno, e non vado al Bingo solo per i soldi, ma anche per stare in mezzo alla gente, giocare e non pensare ..." (Daniela, Bologna);

⁷¹⁷ Cfr. Recalcati M., "Fame, sazietà e angoscia", in "Kainos", n. 7, 2007.

⁷¹⁸ Cfr. Bergamaschi M., *Le parole di Robert Castel: vite sospese tra precarietà e diritti negati*, pubblicato il 26 marzo 2013 sul sito web www.ilmanifestobologna.it: <http://www.ilmanifestobologna.it/wp/2013/03/le-parole-di-robert-castel-vite-sospese-tra-precarieta-e-diritti-negati/>.

“... sono pensionata e sono sola, al Bingo ci vado anche perché mi piace e ho conosciuto delle amiche della mia età, anche se vinco qualcosa non mi dispiace ... quando c’era mio marito, il gioco non mi ha mai interessata, non ho mai preso neanche un gratta e vinci, poi, due anni fa, lui è venuto a mancare, è stata molto dura per me, eravamo insieme da una vita, da quando eravamo ragazzini; non lo so, boh, forse all’inizio per non pensare, sennò mi veniva la depressione, la mia vita era cambiata, senti che una persona importante non c’è più da tante cose, basta che ti cadono gli occhi su una vecchia foto, su un soprammobile, i ricordi non smettono mai di venire, e allora la casa sembra ancora più grande, più vuota, ho cominciato ad andare al Bingo perché i pomeriggi passavano meglio e, quando tornavo a casa, stavo meglio ...” (Carla, Bologna);

“... voglio essere sincera: non mi accettavo perché ero grossa, cicciona, ho avuto dei problemi con la tiroide, non stavo bene, non avevo un fidanzato, penso che gli uomini neanche mi guardavano, a me è sempre piaciuto curare il mio aspetto, vestirmi bene, no, non mi accettavo; andavo a ballare ma non ne avevo più voglia, e ho cominciato a andare al Bingo, perché là non guardano se sei bella o brutta, puoi andare vestita come ti pare, anche con la tuta da ginnastica... no, non ci vado, perché ho bisogno di soldi, ho un’attività che non va male e problemi economici non ne ho ... il problema è che il gioco mi ha preso molto ...” (Francesca, Bologna);

“... non è solo per i soldi che vado al Bingo, se faccio bingo sono contenta perché i soldi mi servono, io ci vado per vedere un po’ di gente, mi bevo qualcosa, è il mio unico divertimento dopo tanti anni che mi sono dedicata sempre e solo alla casa e alla famiglia... sto in una casa vecchia, senza comodità, con mio marito va un po’ così, la mia figlia è grande e abita con il suo moroso ... sono capitata per caso al Bingo perché mi ha portato una mia amica due anni fa, mi ha detto: <andiamo a fare un giro>, non mi era piaciuto granché ...” (Stefania, Rimini);

“... ho cominciato ad andare al Bingo per divertirmi con una mia amica, faccio un lavoro che non mi piace, oltre a prendere poco, in fabbrica non sei realizzata, sempre le stesse cose, è un lavoro che non mi da niente e lo faccio solo perché ho bisogno... all’inizio andavo a giocare solo il sabato sera, il Bingo sembra una zona magica, sapere che puoi vincere, solo perché hai fortuna, tanti soldi, mi ha subito inebriata ... già il lunedì pensavo alla serata al Bingo e volevo che la settimana scorresse in fretta ... adesso non ho amici, sono sola, ma al Bingo ci vado lo stesso ...”(Luisa, Bellaria-Igea Marina).

Sono differenti, dunque, le motivazioni che hanno indotto i soggetti a iniziare a frequentare le sale da gioco: solitudine, mancanza di relazioni significative, traumi e lutti non elaborati, insoddisfazione lavorativa e mancata accettazione del proprio corpo e del proprio Sé. Tali

situazioni sono, però, tutte riconducibili a una situazione di malessere soggettivo, di vulnerabilità che potremmo definire psicologica e relazionale. Appare evidente, in questo senso, che diversi sono i fattori di spinta al gioco d'azzardo, poiché, per alcuni intervistati, uno stato di svantaggio economico agisce in maniera prevalente, se non esclusiva, mentre per altri, coesiste con situazioni di fragilità psicologica e relazionale: in alcuni casi, come in quello di Francesca, motivazioni di ordine economico non sembrano avere nessun peso. Si potrebbe affermare, a questo punto, utilizzando il concetto di funzione manifesta e latente in Merton⁷¹⁹, che il gioco presenti una funzione manifesta, evidente, che è quella legata alla vincita di premi in denaro, e funzioni latenti, non immediatamente visibili in superficie, riconducibili a differenti situazioni di vulnerabilità.

Ciò che è indubbio è che una condizione di vulnerabilità relazionale risulta essere anche il prodotto, la conseguenza del gioco d'azzardo, e in particolar modo quello problematico e patologico, nel momento in cui quest'ultimo incide negativamente sulle relazioni affettive e sociali:

“ ... il mio ragazzo mi ha lasciata per il Bingo, otto anni di relazione ho buttato via, lui mi aveva seguito a Bologna e stavo bene con lui, ma io avevo sempre il pensiero fisso sul bingo anche quando ero con lui, la domenica andavamo in giro e io sempre il bingo in testa avevo io, lui, per farmi contenta, mi portava alla Tombola ma non era la stessa cosa... Lui mi ha lasciata perché non mi sopportava più e quel bingo era diventato una droga per me, hai capito? Ho buttato via una storia di otto anni per il gioco ...” (Daniela, Bologna);

“... nella mia pazzia di giocatore, sono riuscito a spendere anche la pensione di mio padre perché avevo il conto co-intestato, quando lui se ne è accorto, è successo un casino, non mi ha voluto più parlare ... intanto avevo capito che avevo toccato il fondo ... penso che adesso mia abbia perdonato” (Andrei, Rimini);

“... ho rinunciato ad andare a dei compleanni inventando delle scuse futili per andare da sola al Bingo.. penso che se vado avanti così, rimarrò sempre sola ...”(Francesca, Bologna).

Il gioco d'azzardo esercita, anche in questo caso, il suo doppio ruolo di magnete e di amplificatore di disagio: attrae chi vive condizioni di vulnerabilità relazionale ma, al tempo stesso, le aggrava.

⁷¹⁹ Cfr. Boudon R., Bourricaud F., *Dizionario critico di sociologia*, Armando Editore, Roma, 1991, pag. 209.

VI.5.5 La dimensione del gioco e della dipendenza

“Non mi faccio di eroina, ma
di gratta e vinci”

Valerio, Ravenna.

Il gioco d’azzardo rappresenta un grande contenitore di motivazioni e, laddove diventa eccessivo, risulta, come si è precedentemente scritto, un potente attrattore e detonatore di disagio: seduce, nel senso etimologico del condurre a sé, soggetti che vivono situazioni di sofferenza di vario tipo che amplifica, con un effetto moltiplicativo⁷²⁰. Da questo punto di vista, il gioco d’azzardo sottrae denaro, tempo e relazioni dei soggetti, causando un’erosione dei loro orizzonti di vita. Differenti sono le motivazioni, come si è visto, che inducono i soggetti intervistati: dal piacere di godere di un momento di svago o di vincere del denaro, ma senza troppe attese e gravosi investimenti emozionali (e di denaro) per i giocatori occasionali, alla ricerca di sensazioni forti sfidando sé stessi e la sorte, all’erronea convinzione di potere migliorare la propria situazione economica, sperando nel *colpo di fortuna*, e di potere colmare dei vuoti interiori originati da un malessere più profondo, per i giocatori problematici e patologici. Dalla analisi dei testi finora svolta, ma senza addentrarci nel campo psicologico, del quale non se ne possiedono gli strumenti e le finalità, è possibile proporre una classificazione dei soggetti intervistati utilizzando la tassonomia individuata da Lavanco e Varveri che distinguono tre tipologie di giocatore d’azzardo: *social gambler*, il *problem gambler* e il *pathological gambler* (Lavanco e Varveri, 2006), alla quale si aggiunge anche la tipologia di *giocatore a rischio*.⁷²¹

Prima di addentrarsi nella descrizione di questi *cluster*, è importante partire dall’esame della percezione del gioco da parte dei soggetti, poiché quest’ultima costituisce una dimensione

⁷²⁰ Non a caso, Maurizio Fiasco parla espressamente di “moltiplicatore negativo”: si veda il paragrafo 4.4 del presente lavoro di tesi.

⁷²¹ Si veda il paragrafo 4.7 del presente lavoro di tesi: cfr. anche Lavanco G. e Varveri L., *Psicologia del gioco d’azzardo e della scommessa: prevenzione, diagnosi, metodi di lavoro nei servizi*, Carocci Faber, Roma, 2006.

rilevante all'interno dei loro "vissuti di gioco", insieme alle motivazioni, alla natura e alla frequenza dei comportamenti dei giocatori.

La rappresentazione offerta da Gianni risulta di particolare interesse perché può essere generalmente estendibile alla condizione attuale dei consumatori di gioco d'azzardo "legale" in Italia:

"... Secondo me c'è una strana percezione in gioco d'azzardo in giro, ad esempio, in questi giorni si parla della storia di Marco Baldini, esempio vip, di chi si è rovinato con il gioco, tutto il mio rispetto per lui e soprattutto perché ha fatto conoscere al pubblico, alla massa, il problema; c'è come una distonia, tra una vecchia idea del giocatore, dal sapore un po' romanzesco, avventuroso, di storia rocambolesca, un'immagine del giocatore come quella di un eroe romantico, di un artista maledetto, alla quale si può guardare anche con una certa simpatia e approvazione, del tipo: "ah, lui è forte! E' coraggioso, è un figo!", "è un vero giocatore!", come diremmo qua in Romagna, "è uno sborone"⁷²² ... e l'immagine reale dei giocatori di azzardo che vedi oggi, è quella dei poveracci che si massacrano al Bingo, alle macchinette, tipo il pensionato con la minima che spende tutti i suoi pochi soldi al gratta e vinci o alle macchinette, però è come se la gente vedesse due film, in uno c'è il giocatore eroe maledetto che scommette o gioca a poker, magari con il sigaro in bocca mentre sta sorseggiando un rum e coca al tavolo verde, però questo film è un po' vecchio, mi viene in mente quando a Riccione si giocavano anche gli alberghi e i locali a carte, e nell'altro, ci sono gli sfigati come noi che si giocano quei quattro soldi al Bingo..." (Gianni, Riccione).

Per gli intervistati, le percezioni del gioco, e in particolar modo, del luogo "sala Bingo" in cui si consuma, sono diverse e vengono, di seguito, riportati alcuni estratti dei testi disposti secondo un ordine di climax ascendente:

"... per me è un divertimento, per le persone della mia età, una volta alla settimana io e mia moglie andiamo a fare un giro al Bingo, spendiamo venti, trenta euro a testa e poi andiamo via, si vedono dei matti che stanno là cinque o sei euro, no, così, io mi annoierei e basta ..." (Roberto, Forlì);

"... per me il Bingo è un passatempo piacevole, i numeri mi rilassano, adesso ci andrò una volta al mese, c'è stato un periodo come ti dicevo, in cui andavo più spesso, ma era un periodo particolare ma adesso mi sono ripreso ..." (Luca, Bologna);

"... quando sono al Bingo sono contenta, è il mio unico divertimento, sto in mezzo alla gente, mi diverto, se poi vinco anche qualcosa e non spendo troppi soldi sono ancora più contenta ..." (Stefania, Rimini);

⁷²² Si tratta di un'espressione dialettale diffusa in Romagna che sta a indicare una persona che si atteggia a spaccone, gradasso.

“ ... Il Bingo e le macchinette mi piacciono soprattutto quando vinco dopo molto che ho perso, ti confesso, mi piace rischiare, stare maledettamente sul filo del rasoio, vedi l’orlo del precipizio, ci cammini sopra e ti sembra di caderci da un momento all’altro, provi vertigine, poi arriva la vincita improvvisa che ti ritira su ... “ (Pierpaolo, Bologna);

“ ... il bello del gioco è che ti da delle scariche forti di adrenalina, e quella sensazione di gasamento che provi quando vinci dopo che hai perso a oltranza e ti sei magari disperato, è unica ...” (Alberto, Forlì);

“... quando tutti i santi giorni devi condurre una vita mediocre, a fare quadrare i conti, fare sacrifici, quando entro al Bingo mi sembra di essere in un mondo parallelo, come ti devo dire, magico, c’è l’idea della festa ... mi piace l’idea di vincere i soldi senza fatica se penso che nella mia vita li devo guadagnare con un lavoro che non mi piace ... “ (Luisa, Bellaria-Igea Marina);

“ ... appena arriva lo stipendio, quel maledetto stipendio che aspetti come se fosse la manna del cielo, per pagare delle bollette arretrate, per ricominciare, per qualche giorno, una vita normale, la tentazione del Bingo è fortissima e ci vado, quando sei là dentro, è come essere in un'altra dimensione, perché là dentro, la mia testa si chiude e gioco, gioco, il denaro, quel sudatissimo denaro perde importanza, e solo quando esco, prendo coscienza dei soldi in più che ho perso, troppo al di là delle mie possibilità, e mi sento uno stupido ...” (Francesco, Bologna);

“ ... il Bingo è la mia seconda casa, a casa sarei sola, e là conosco tutti; ci sono dei periodi che ci passo i giorni interi, dal primo pomeriggio alla sera, quando mia figlia mi viene a prendere, io non ho la macchina. Delle volte mi porto anche da mangiare da casa e l’acqua, perché i soldi li voglio spendere solo per le cartelle. Dei periodi non vengo perché mi fanno arrabbiare, fanno gli imbrogli, perché vince sempre la stessa gente, e sono tutti stranieri, una volta non era così. Al Bingo ci dovrebbero venire solo gli italiani ...” (Maria, Repubblica di San Marino);

“ ... il Bingo è una giostra che ti trasforma, io mi trasformo quando vado là dentro, si fuma molto di più, mi sono trovato a fare delle cose che fuori non farei mai, come a elemosinare dei soldi alla gente che non conosco, ad esempio, dico: <mi presti un euro che te lo ridò domani?> per continuare a giocare ...” (Antonello, Rimini);

“ ... quando sono a contatto con qualunque tipo di gioco, divento un drogato, ma non mi faccio di eroina, ma di gratta e vinci; è la peggiore e subdola droga questa, molto più subdola delle altre, come la droga, quella vera, intendo, perché il gioco fa leva sul bisogno, sul disagio, sul bisogno dei soldi, per questo è molto più pericolosa delle altre e cattura molte persone ... ” (Valerio, Ravenna);

“ ... Io, qualche anno fa, ho provato la cocaina, sì, te lo racconto senza remore, lavoravo e lavoro, anche se molto meno di una volta, nelle discoteche della Riviera, e lì la coca girava e gira ancora, ma la cosa strana sai qual è? L’ho provata quando c’era voglia di fare festa, ma non mi ha mai preso come il gioco, il gioco mi dà più dipendenza, è pazzesco ... “ (Gianni, Riccione)⁷²³.

Il Bingo appare, dunque, un semplice luogo di *entertainment*, in cui trascorrere piacevoli momenti di relax e di svago per coloro che sono definibili “giocatori sociali”, ma diventa una dimensione “altra” e “magica”, una seconda casa in cui dare sfogo ai propri impulsi adrenalinici e di sfida e compensare le mancanze di un’esistenza ritenuta insoddisfacente per differenti ragioni, sino al punto di divenire “una giostra che ti trasforma” e un’esperienza di vera e propria tossicomania per i giocatori problematici e patologici: in questo senso, la sala Bingo è capace di produrre quelle esperienze dissociative, caratterizzate dalla perdita o dall’alterazione della concezione del tempo e dello spazio e da un eccessivo assorbimento psicologico nel gioco, che sono risultate dall’osservazione partecipante. Dalle parole degli intervistati emerge, in ogni caso, una percezione comune della sala Bingo come di una *eterotopia*, concetto coniato da Michel Foucault per indicare quei luoghi reali, riscontrabili in ogni cultura di ogni tempo, strutturati come spazi definiti, ma “*assolutamente* differenti” da tutti gli altri spazi sociali, dove questi ultimi vengono “al contempo rappresentati, contestati, rovesciati”. La funzione di questi spazi speciali, vere e proprie “utopie situate” in relazione a tutti gli altri spazi, è quella dicompensarli, neutralizzarli o purificarli. Foucault fornisce un elenco piuttosto consistente di eterotopie che sono quegli “spazi differenti [...], luoghi altri, una specie di contestazione al contempo mitica e reale dello spazio in cui viviamo” come la prigione, il giardino, il cimitero, il museo, il manicomio, il cinema, i villaggi vacanze.⁷²⁴ Foucault sostiene che ogni civiltà e ogni epoca produce le proprie eterotopie e il loro tratto distintivo, stando agli esempi da lui apportati, sembra essere una certa potenza di accumulo fantasmatico che esse raccolgono, concentrano e trasmettono, o custodiscono: “le eterotopie sono il luogo in cui abita il *phantasma*, in cui trovano spazio territori ontologicamente ibridi sospesi tra reale e

⁷²³ Questo caso rappresenta l’unico di co-morbilità con l’uso di altre sostanze psicotrope all’interno dell’insieme di riferimento empirico studiato, contrariamente a quanto emerge dalle interviste con i testimoni privilegiati e dall’analisi della letteratura esistente.

⁷²⁴ Cfr. Foucault M., *Eterotopia : luoghi e non-luoghi metropolitani*, Mimesis, Milano, 1994, pag. 13.

immaginario”⁷²⁵. Le percezioni e le motivazioni, unite all’intensità e alla frequenza dei comportamenti del gioco, formano la globalità dei “vissuti di gioco”, in base ai quali è possibile classificare l’insieme dei soggetti intervistati in *giocatori sociali, a rischio, problematici e patologici*. È importante precisare che, come avvertono gli studiosi del *gambling*, i confini tra queste categorie non sono netti e definiti, ma piuttosto porosi e non assumono sempre un carattere statico nella carriera dei giocatori, in quanto, per alcuni, uno stato di attrazione compulsiva verso il gioco può avere natura di provvisorietà legata a una particolare e attuale situazione di “sofferenza”, e, per questa ragione, reversibile, mentre per altri, può avere una natura ben più stabile. Le derive di varia origine (psicologica, familiare, relazionale, disagio socio-economico) agiscono, all’interno di ogni vissuto, in maniere e con intensità diverse. Riprendendo la distinzione attuata da Lavanco e Varveri, i giocatori sociali, all’interno dei quali si possono distinguere i giocatori occasionali e i giocatori abituali, sono coloro che scommettono in modo occasionale o abituale ma sono in grado, tuttavia, di mantenere il controllo sul gioco che non interferisce con la loro vita quotidiana. Come precisa Lavanco, la situazione del giocatore abituale può essere considerata a rischio, “borderline”, qualora la presenza di fattori di rischio e la loro compresenza (fattori legati alla persona, alle modalità interpersonali, agli aspetti di contesto e di cultura), può condurre il soggetto, all’interno della seconda tipologia di giocatore, il giocatore problematico.⁷²⁶

Il giocatore problematico non riesce ad avere un pieno controllo sul gioco che diviene intenso e frequente, iniziando a compromettere la sfera personale, familiare e sociale e a generare pensieri fissi e intrusivi. Il giocatore patologico o affetto da GAP (Gioco d’Azzardo Patologico), infine, sviluppa una vera e propria dipendenza dal gioco, che diventa il perno centrale attorno al quale ruota la sua esistenza che viene trasformata, appunto, in “vita d’azzardo”⁷²⁷.

Cesare Guerreschi individua il confine tra gioco problematico e patologico nel differente grado di compulsione: il giocatore problematico, pur manifestando sintomi di particolare

⁷²⁵ Cfr. Bellasio A., *La ragione altrove. Topologie d’eccezione in Michel Foucault*, pubblicato sul sito web www.materialifoucaultiani.org

⁷²⁶ Cfr. Lavanco G. (a cura di), *GAP: il gioco d’azzardo patologico. Orientamenti per la prevenzione e per la cura*, Pacini Editore, Pisa, 2013, pag. 9

⁷²⁷ *Vite d’azzardo* è anche il nome di un libro scritto da Silvana Mazzocchi in cui l’autrice racconta trenta storie raccolte all’interno della comunità terapeutica di A.Git.A., diretta dal Dott. Rolando De Luca a Campofornido (UD): cfr. Mazzocchi S., *Vite d’azzardo*, Sperling & Kupfer, Milano, 2002.

sofferenza, è, tuttavia, egosintonico, ancora sotto il dominio dell'Io, mentre, nel giocatore patologico, si attiva una compulsione di tipo distonico, dunque fuori dal controllo dell'Io e impossibile da fermare se non tramite interventi mirati di riabilitazione e di cura.⁷²⁸

Come si è visto in precedenza, esistono in letteratura diversi strumenti di valutazione per il Gioco d'Azzardo Patologico, sotto forma di questionari utilizzati prevalentemente in ambito clinico⁷²⁹, ma, tuttavia, la somministrazione di un test durante i colloqui al fine di identificare i soggetti con un problema di GAP, sarebbe stata improponibile, in quanto avrebbe indubbiamente inficiato il libero fluire delle narrazioni: l'assenza di standardizzazione e la non-direttività sono, infatti, le caratteristiche principali dell'intervista qualitativa.⁷³⁰ Si è deciso, quindi, di utilizzare come canovaccio le 20 domande del test dell'Associazione Giocatori Anonimi (GA-20) che, sebbene non costituisca un inventario psicometrico tradizionale, è tra gli strumenti di misurazione più diffusi,⁷³¹ e gli items del questionario, qualora non emersi spontaneamente durante i colloqui, sono stati trasformati in domande-sonda, stimoli aperti e neutrali per la soggettività dell'intervistato. È bene precisare, in questo senso, che il ricorso alle domande-sonda è stato effettivamente limitato, poiché, nella maggior parte dei casi, la descrizione degli atteggiamenti e delle esperienze negative associate al gioco problematico e patologico è stata resa spontaneamente dagli intervistati stessi, durante il libero racconto dei loro vissuti di gioco. Prendendo come riferimento l'avvertenza metodologica che la risposta affermativa a sette o più domande del GA-20 indica una relazione problematica con il gioco⁷³² e contestualizzando tutte le risposte nel racconto dei vissuti di gioco nella loro globalità, è stato possibile identificare i soggetti con un profilo di gioco sociale, a rischio, problematico e patologico.

Si può affermare che, all'interno dell'insieme di riferimento empirico indagato, le condotte e le esperienze di gioco di dieci soggetti configurano un profilo di gioco sociale: Ionut, Arianna, i due Roberto di Forlì, Giuseppe, Franca, Giovanna, Angela, Ivana e Irma, giocano solamente a Bingo e per loro il gioco rappresenta un passatempo piacevole anche se di carattere abituale, unito certamente alla speranza di vincere somme di denaro, ma, tuttavia, la dimensione ludica del gioco d'azzardo mantiene la centralità e i confini tra il tempo e

⁷²⁸ Cfr. Zavattiero C., opera citata, pag. 119.

⁷²⁹ Si veda il paragrafo 4.8 del presente lavoro di tesi.

⁷³⁰ Cfr. Corbetta P., opera citata, pag. 424.

⁷³¹ Cfr. Cocci V., Guidi A., opera citata, pag. 30.

⁷³² Ibidem.

l'energia dedicati al gioco e quelli dedicati alle relazioni, al lavoro e al tempo della vita in generale, rimangono ben netti e definiti. Il gioco d'azzardo costituisce per essi un'esperienza tra le tante e non va a compromettere la qualità della loro vita:

“ ... Io vado a Bingo una volta a mese, se vinco va bene, ma più di venti euro non spendo, non sono matto, soldi servono per mangiare ...” (Ionut, Bologna);

“ ... il Bingo mi piace, si va a fare un giro con le amiche ogni tanto, magari d'inverno, magari ci sono anche dei periodi in cui si va di più, è capitato anche una volta alla settimana, ma rimane un gioco punto e basta: quando andiamo stabiliamo insieme un budget, così dividiamo i rischi e, se ci va grassa, anche le vincite, mal che vada perdiamo dieci euro a testa e non è la fine del mondo ... se dovessi giocare i risparmi che mi fanno da salvagente da un lavoro a un altro, non me lo potrei mai perdonare ...” (Arianna, Bologna);

“... Ogni tanto vado al Bingo a Castrocaro con una mia amica, bevo un caffè e gioco anche una ventina di euro, se non facciamo niente andiamo a casa o da un'altra parte, mi è capitato anche di fare dei bingo, sono stata anche fortunata, ma io vedo gente che prende anche cinque, sei cartelle alla volta, che perde troppi soldi e che si fa prendere troppo dal gioco ... non ti nascondo che la speranza di vincere c'è sempre, c'è, come ti posso dire, quell'alone di sogno che è anche divertente, ma finisce quando si esce dal Bingo, ci mancherebbe che con tutti i sacrifici che faccio vada a sperperare i soldi nel gioco ...” (Angela, Forlì);

“ ... il Bingo mi piace, mi piace anche tentare la fortuna, ma non posso permettermi di spendere troppi soldi, è un divertimento bello che fa sognare, ma rimane un divertimento per me e basta ...” (Irma, Cesena);

“ ... io vado al Bingo una volta al mese, ci sono stati dei periodi in cui andavo più spesso, ma penso che non sia mai stato un problema, ci vado prevalentemente perché spero di vincere, non tanto perché mi piaccia il gioco, anzi è anche molto noioso come gioco ... in generale il gioco d'azzardo non mi piace e vado solo al Bingo, beh sì, una bella vincita mi piacerebbe, ma non c'è mai stata, ho sempre cercato di mettere dei paletti al gioco, perché mi fa paura, mi fa paura perché se giocassi di più potrei inguaiarmi, perché, dato che ho bisogno di soldi e ho un bruttissimo rapporto con i soldi, sarei molto debole ... ci mancherebbe solo il gioco con i debiti e i casini che ho fatto, ah, non ci voglio nemmeno pensare ...” (Giuseppe, Forlì).

Giuseppe, con le sue parole, induce a riflettere sulla maniera in cui i confini tra i profili di gioco siano fluidi, in quanto, pur ritenendosi un “giocatore sociale”, esprime la

consapevolezza di sentirsi a rischio, avverte che la sua situazione personale di indebitamento e di disagio economico costituisce un potente fattore di attrazione verso un consumo di gioco che può divenire problematico, e, per questo, ne ha paura. Luca, Stefania e Monica, invece, in base al racconto degli atteggiamenti e dei comportamenti associati al gioco, possono essere inquadrati come giocatori a rischio:

“... il Bingo mi piace, mi piace anche il poker on line, ma sto attento e uso solo la mia carta prepagata che ricarico di un taglio piccolo, così non sono incentivato a continuare. Io vado a periodi, delle volte non gioco per niente, ma in altri mi viene una gran voglia di giocare e faccio fatica a controllarmi, mi capita di passare giornate intere al Bingo e di avere poi dei problemi con i soldi, però riesco a destreggiarmi, con qualche scusa, qualche bugia, mi sento di stare a galla ... Ho deciso che quando mi vengono quelle voglie matte, devo essere molto direttivo con me stesso e so che devo stare alla larga dal Bingo ...” (Luca, Bologna);

“... anche se faccio dei piccoli debiti, e la mia pensione minima mi dura una settimana, perché finisce tutta al Bingo, almeno per un mese, finché non riprendo la pensione, non ci torno più, poi non ho la patente e mi accompagna là mia figlia, poi a me piace solo il bingo. In casa mi aiuta mia figlia e i soldi per mangiare non mancano ...” (Stefania, Rimini);

“... io e mio marito andiamo al Bingo a periodi alterni, ci sono delle volte che andiamo anche due o tre giorni alla settimana, poi, magari, per un mese non ci andiamo per niente. Andiamo per sperare di fare qualcosa, perché la situazione è grigia e se i soldi non si fanno lì, non si fanno più da nessuna parte ... È da un po' che ho cominciato ad andare da sola alle macchinette, ho sentito dire di qualcuno che ha vinto dei bei soldi ...” (Monica, Repubblica di San Marino).

Gli altri venti soggetti intervistati, con forme di diversa intensità e con temporalità non sempre costanti, sembrano avere già oltrepassato la soglia del gioco a rischio e sviluppato una condizione di gioco problematica. Giocano al di là delle proprie concrete possibilità, con una frequenza media di almeno due volte e per più di tre ore alla settimana e dichiarano di spendere almeno 100 euro settimanali; associano spesso al bingo altre due tipologie di gioco, e quest'ultimo aspetto pare essere in linea con altre ricerche⁷³³, sentono il bisogno, più o meno impellente, di tornare a giocare per rifarsi dalle perdite e di rimettere in gioco le

⁷³³ Cfr. Iori M., “Le abitudini di gioco degli italiani. Risultati della ricerca nazionale 2011 – CoNaGGA CNCA”, in Associazione Onlus “Centro Sociale Papa Giovanni XXIII” (a cura di), *Ma a che gioco giochiamo? Il gioco d'azzardo da problema sociale e di dipendenza, a interessi economici, politici e criminali*, A Mente Libera Edizioni, Reggio Emilia, 2011, pag. 222; cfr. Molinaro S., Potente S., Cutilli A. (a cura di), *Consumi d'azzardo: alchimie, normalità e fragilità – la fotografia ESPAD 2013*, CE.R.CO Edizioni, Milano, 2014, pag. 103.

vincite, ammettono che il gioco ha causato dei problemi, che esso sottrae, oltre al denaro, anche il tempo per le relazioni e per il lavoro, che ha causato, in generale, un peggioramento progressivo della qualità della loro vita. Il tratto comune che li caratterizza è la percezione della perdita di controllo sulla propria esperienza di gioco, accompagnata da sentimenti di colpa, vergogna, in alcuni casi, e, in altri, da distorte e perverse rappresentazioni della realtà e da tentativi di razionalizzazione mistificatori. Non risulta facile individuare con precisione il confine tra gioco problematico e patologico che Guerreschi rileva nella distinzione compulsione ego sintonica/ego distonica, proprio per l'architettura dei pensieri e delle razionalizzazioni aberranti realizzata nella mente dei giocatori compulsivi. Esistono certamente delle differenti gradazioni di condizione problematica di gioco, in relazione al grado di autoconsapevolezza del problema da parte dei soggetti, dei quali verranno riportati altri significativi estratti delle interviste, oltre a quelli riportati in precedenza:

“ ... so benissimo che dentro al Bingo i soldi perdono il loro valore, la loro consistenza ... se io penso a tutti i soldi che ho giocato la dentro e a quelli che ho speso nei gratta e vinci, andrei fuori di testa ...”
(Valerio, Ravenna);

“ ... vado al Bingo ormai da sette, otto anni e con quello che ho speso mi sarei fatto sicuramente una macchina nuova ...” (Mario, Rimini);

“ ... avevo un ristorante, fra donnine e Bingo me lo sono mangiato, alla fine tutti i soldi della pensione li metto sempre al Bingo ...” (Carlo, Rimini);

“ ... mi sono spesa uno stipendio intero al Bingo andandoci solamente due o tre volte, è pazzesco, lo so, e mi vergogno ...” (Luisa, Bellaria-Igea Marina);

“ ... ho cercato diverse svolte di smettere, ma non ci sono mai riuscito, sono arrivato a fare delle cose grottesche, una volta ero in viaggio da solo e stavo tornando a Bologna, non avevo più i soldi per la benzina e, allora, ho chiesto in prestito venti euro a un mio amico, e io cos'ho fatto? Ho messo cinque euro di benzina, poi, dopo un po', mi sono fermato all'autogrill a prendere i gratta e vinci. Chiaramente li ho spesi tutti, non ho vinto niente e mi sono rimesso in viaggio senza benzina, così mi sono fermato a dormire in una piazzola di sosta; la mattina dopo ho chiamato questo mio amico, gli ho spiegato tutto e mi è venuto a prendere ... “ (Francesco, Bologna);

“ ... io vado tutti i giorni al Bingo e so che spendo molti soldi, ma non è per colpa del gioco che si perde, è per come lo organizzano, se non ci fossero gli imbrogli che fanno in alcune sale per fare

vincere le solite persone, bene o male un bingo lo farebbero tutti e la gente avrebbe meno problemi ...“ (Maria, Repubblica di San Marino).

È fuori di ogni dubbio che le parole di quest'ultima intervistata riflettano una rappresentazione distorta e irrealistica del Bingo, in quanto le vincite sono determinate unicamente dall'alea e non ci è dato sapere se, effettivamente, in alcune sale da gioco si siano verificati dei comportamenti fraudolenti da parte dei gestori. È matematico perdere nel momento in cui si giochi ad oltranza e ciò che è, invece, inconfutabile è che una condizione di Gioco d'Azzardo Patologico costituisce una forma di dipendenza che costringe la persona entro le sue spirali diminuendo o annientando il significato ed il valore di ogni altra dimensione della vita, relazione o attività.⁷³⁴

⁷³⁴Cfr. Vezzadini S., “*Giocatori, vittime e gioco d'azzardo*”, in Cipolla C. (a cura di), *Le implicazioni sociali del gioco d'azzardo: il caso dell'Emilia Romagna*, Angeli, Milano, 2014, pag. 103.

VI.6 La vulnerabilità sociale come *core category*

*“In questa difformità, in questo disordine,
percepisco la presenza di un individuo,
ma si direbbe che sia stata sempre la forza
delle circostanze a tracciarne il profilo;
e le sue fortzze si confondono come quelle
di un'immagine che si riflette nell'acqua”*
Marguerite Yourcenar.

Questo passo tratto dall'opera *“Le memorie di Adriano”* di Marguerite Yourcenar esprime in maniera evocativa e letterariamente suggestiva quella che può essere considerata la soggettività dei giocatori intervistati, i cui modi di esistere non sono così chiari e spiegabili e dai contorni netti come quelli, ad esempio, della vita degli “eroi”: né santi né demoni, né eroi, dunque, né uomini meschini, ma persone che vivono, alle prese, come tutti, con i problemi della società contemporanea attuale. Il tratto fondamentale che, tuttavia, li accomuna, è una condizione di vulnerabilità sociale determinata da differenti fattori che agiscono, per alcuni, in un modo, e, per altri, con peso e intensità diversi: deprivazione economica più o meno severa indotta da stati di disoccupazione, di precarietà occupazionale, da retribuzioni e pensioni basse e inadeguate al costo della vita, da condizioni di indebitamento, perdita di progettualità e smarrimento nel presente, ma, non solo, un ridotto capitale culturale, sentimenti di inadeguatezza, fragilità e traumi relazionali, sofferenze psicologiche e rotture biografiche. Tutte queste situazioni, riconducibili, più in generale, a quella che Eherenberg definisce “fatica di essere se stessi”⁷³⁵, risultano strettamente associate a comportamenti problematici e patologici di gioco d'azzardo che ne diventa un moltiplicatore. La vulnerabilità sociale costituisce la *core category*, la categoria centrale, che emerge dalla lettura integrata dei concetti espressi dalle varie categorie concettuali fin qui esaminate, che le sintetizza e le fonde in una categoria chiave. Come afferma Tarozzi, la *core category* è una categoria ramificata, spesso anche più frequente, ma soprattutto è quella più potente analiticamente: “... [...] È densa, satura, integra la teoria, è completa, rilevante e funziona...”⁷³⁶. L'individuazione e la costruzione della *core category*

⁷³⁵ Cfr. Eherenberg A., *La fatica di essere se stessi: depressione e società*, Einaudi, Torino, 1999.

⁷³⁶ Cfr. Tarozzi M., opera citata, pag. 55.

permette la delimitazione della teoria e segna la rotta per circoscrivere l'ambito della propria ricerca in modo non arbitrario e la formulazione definitiva della domanda di ricerca.⁷³⁷

Tutte le situazioni frequenti, nei soggetti intervistati, di fragilità riconducibili alle aree tematiche precedentemente descritte di vulnerabilità economica, di scarso controllo del tempo, di indebitamento, di fragilità relazionale, tutte nella duplice veste sia di fattore antecedente che di conseguenza del gioco d'azzardo, sono riconducibili a una comune condizione di vulnerabilità sociale.

Il termine vulnerabilità sociale, usato nel linguaggio corrente e fenomeno al centro di numerosi studi sociologici, si rivela come il tratto dominante dell'attuale società post-fordista e come effetto di quei cambiamenti socio-economici che, nel corso degli ultimi decenni, hanno eroso gli assetti tradizionali dello Stato sociale basato sulla "società salariale", in Italia come nel resto dei Paesi europei⁷³⁸. Il concetto di *vulnerabilità sociale* si differenzia da quello di povertà o emarginazione e rimanda all'eventualità sempre più frequente, e connotata dal punto di vista generazionale, di non riuscire più ad entrare nelle grandi reti di protezione collettiva e pubblica che hanno caratterizzato le società affluenti dal secondo dopo-guerra agli anni '80. L'incrocio tra precarizzazione del lavoro, perdita graduale della densità delle relazioni familiari e inefficienza delle istituzioni preposte alla protezione sociale provoca la vulnerabilità. Essa non rappresenta lo stadio finale del disagio bensì stadi intermedi rispetto ad esso, ed è caratterizzata soprattutto dall'incertezza della situazione e dalla difficoltà di compiere delle scelte per il futuro.

La parte del presente lavoro di tesi, relativa alla rilettura delle riflessioni teoriche sulla condizione di vulnerabilità e di forte incertezza che caratterizza la "gestione privatizzata del rischio" da parte dei soggetti contemporanei, e quindi dei contributi, tra gli altri, di Robert Castel e Pierre Rosanvallon, ha posto in evidenza quello che è il nucleo del processo che genera questa situazione di vulnerabilità, e cioè il "*cambiamento della natura dei rischi sociali*": i rischi tradizionali e propri della "società salariale" sono sostituiti da altri tipi di rischio che diventano uno stato stabile della vita quotidiana.

⁷³⁷ Ivi, pag. 101.

⁷³⁸ Si veda tutto il capitolo 2, e, più in particolare, il paragrafo 2.2 dedicato all'analisi del concetto di vulnerabilità sociale, del presente lavoro di tesi.

È su questo tipo di vulnerabilità che si fonda, nell'epoca che chiamiamo post-fordista, la capacità di controllo e di sottomissione della soggettività.⁷³⁹

Il processo di individualizzazione, oggetto delle riflessioni dei teorici riconducibili all'approccio della "società del rischio" porta l'individuo all'obbligo, mascherato da un apparente stato di libertà, di divenire "imprenditore di sé stesso" nel quadro di infinite possibilità di scelta offerto dalla società del rischio, in un contesto storico e sociale caratterizzato da incertezza, smarrimento, inquietudine, mancanza di riferimenti dotati di senso.

Il rischio diviene "privatizzato" poiché, riprendendo le parole di Bauman, è sempre più crescente la difficoltà di tradurre le preoccupazioni private in cause comuni e, inversamente di identificare e mettere in luce le questioni pubbliche nei problemi privati: la riproduzione delle condizioni della vita sociale non è più conseguita con strumenti societari e collettivi, ma è in gran parte privatizzata, sottratta al dominio delle politiche statali e delle decisioni pubbliche, per cui si richiede sempre più all'individuo di trovare risposte private a problemi che sono socialmente prodotti e che meriterebbero, per la loro natura, una soluzione collettiva.

Di fronte a contraddizioni sistemiche affrontabili solo collettivamente, l'individuo contemporaneo è costretto a tendere verso soluzioni private, finendo il più delle volte a consumare la propria ansia in solitudine, con un'autonomia apparentemente vasta ma, sostanzialmente limitata, perché *"l'autonomia di chi è sprovvisto di risorse adeguate diventa un'indipendenza illusoria: un'indipendenza senza autonomia"*.⁷⁴⁰

VI.7 La teoria emergente della ricerca

"Che cosa hai?"

Mancanza"

Wim Wenders

⁷³⁹ Cfr. <http://siba-ese.unisalento.it/index.php/MTISD2008/article/view/7767/7029>.

⁷⁴⁰ Cfr. Ceri P., *La società vulnerabile: quale sicurezza, quale libertà*, Laterza, Roma, 2003, pag. 20.

Il dialogo breve, essenziale del film “*Il cielo sopra Berlino*” del regista Wim Wenders, è riferito agli angeli custodi che abitano il cielo sopra Berlino. Per gli angeli di Wenders, la mancanza è volontà di raggiungere l’infinito, desiderio di aspirare alla bellezza, all’amore, alla felicità.

Il concetto di mancanza rimanda anche a quello di vulnerabilità, nel momento in cui vulnerabilità deriva da “*vulnus*” che significa ferita grave: ferita che genera una frattura, una spaccatura, un vuoto da riempire. L’attuale società è sempre più contraddistinta da stati di malessere che per un lungo periodo possono rimanere latenti, intimi ed interni alla personalità dei singoli soggetti, e seguire logiche poco conosciute e difficilmente individuabili.⁷⁴¹ Il termine mancanza è piuttosto ricorrente in tutto il presente lavoro di tesi: mancanza di protezioni collettive che, in passato, potevano costituire un ancoraggio per una gestione del rischio che è sempre più privatizzata, mancanza di riferimenti dotati di senso, “... mancanza di considerazione, mancanza di sicurezza, mancanza di assicurazioni e di legami stabili”⁷⁴², mancanza di progettualità, mancanza trasformata in vuoto con l’illusione che il vuoto si possa riempire attraverso il consumo ripetuto dell’oggetto di godimento.⁷⁴³

Molti soggetti che vivono una condizione di vulnerabilità sociale cercano le risposte a questa “mancanza” attraverso il ricorso al gioco d’azzardo “legale”. È il gioco d’azzardo la categoria chiave che si va ad affiancare alla *core category* “vulnerabilità sociale”. Come spiega Tarozzi, dopo l’individuazione della *core category*, il ricercatore deve collegare le categorie e i temi emersi in un unico modello che spieghi il processo teorico che le lega. Si tratta di “...[...] un’operazione particolare, che si muove avanti e indietro fra induzione e deduzione, analisi e sintesi, che a partire dalla *core category* ne sviluppa i principali nodi e gli elementi processuali che danno vita alla teoria generale.”⁷⁴⁴

La teoria emergente dalla ricerca è che comportamenti problematici e patologici di gioco d’azzardo siano per lo più riscontrabili quando il soggetto presenta una condizione di vulnerabilità sociale. La condizione di vulnerabilità sociale, non riconducibile però esclusivamente, come si è già scritto, a stati di precarietà occupazionale e deprivazione

⁷⁴¹ Cfr. Francesconi C., “*Segni*” di impoverimento. *Una riflessione socio-antropologica sulla vulnerabilità*, Angeli, Milano, 2003, pp. 36-37.

⁷⁴² Cfr. Castel R., *Les Métamorphose de la question sociale. Une chronique du salariat*, Fayard, Paris, 1995, pag. 465.

⁷⁴³ Cfr. Recalcati M., “*Fame, sazietà e angoscia*”, in “*Kainos*”, n. 7, 2007.

⁷⁴⁴ Cfr. Tarozzi M., opera citata, pag. 58.

economica, ma anche ad altri tipi di mancanza, come un ridotto capitale culturale, traumi relazionali, sofferenze psicologiche e rotture biografiche, costituisce il terreno di coltura più fertile per l'insorgenza di comportamenti di gioco problematico e patologico.

Con la riduzione dei sistemi di sicurezza sociale e il sorgere di forme neoliberali di governo, si afferma con forza l'idea che l'individuo debba essere capace di costruire e di controllare autonomamente la sua vita, evitando, quanto più possibile, il ricorso a risorse previdenziali e collettive. I singoli devono distinguersi tramite una disponibilità esplicita al rischio e allo stesso tempo portare avanti una gestione previdente del rischio. Le risposte dei soggetti alla condizione di incertezza propria della "società del rischio" nella quale si trovano a vivere, diventano, attraverso il ricorso al gioco d'azzardo, scelte personali effettuate attraverso pratiche di consumo individuali. Legalizzando il gioco d'azzardo, lo Stato italiano, si muove in questa cornice, trasferendo ai cittadini il rischio della sicurezza sociale, rendendoli azionisti delle chance offerte dal mercato globale piuttosto che beneficiari dell'azione di protezione istituzionale. Assumendo la prospettiva interpretativa di Neary e Taylor, e con una frase ad effetto potremmo dire che nella società aleatoria, lo Stato converte le ansie globali in piaceri individuali.⁷⁴⁵ Non tutti i soggetti, tuttavia, hanno lo stesso grado di consapevolezza responsabile e razionale di fronte a tali pratiche di consumo individuale, sono, cioè, in grado di sapere giocare "legale e responsabile" secondo i dettami del discorso del gioco d'azzardo pubblico, in quanto differentemente dotati, come direbbe Amartya Sen, delle capabilities per potere trasformare i beni in possibilità di vita (che è appunto la definizione di Sen del concetto di *human functioning*)⁷⁴⁶ e i più vulnerabili in termini economici, culturali e relazionali, sono più inclini a sviluppare fenomeni di dipendenza patologica.

⁷⁴⁵Cfr. Young M., "Gambling, Capitalism and the State: Towards a New Dialectic of the Risk Society?", in *Journal of Consumer Culture*, vol. 10, 2010, pag. 266.

⁷⁴⁶Cfr. Sen A., *Risorse, valori e sviluppo*, Bollati-Boringhieri, Torino, 1992

Osservazioni conclusive e indicazioni operative

*“Le idee non possono realizzare nulla.
Per realizzare le idee, c'è bisogno degli uomini,
che mettono in gioco una forza pratica.”*

Karl Marx e Friedrich Engels,
da *“La Sacra Famiglia”*

Soggettività neoliberale e gioco d'azzardo “legale”: la fragilità messa a valore: si rende necessario riflettere sul significato e sui significati del titolo di questo lungo e articolato lavoro di tesi che giunge al suo epilogo. Il titolo ha dato il nome a un viaggio conoscitivo che è iniziato da lontano, da una prima parte teorica che ha offerto spunti interpretativi, chiavi di lettura e “concetti sensibilizzanti” per la parte dedicata alla ricerca empirica. Si è partiti dall'analisi del “discorso sociale” sul rischio, sulla sua genealogia e sulla sua variabilità culturale e storica per giungere infine alle più recenti teorizzazioni della cosiddetta *sociologia riflessiva*, con la lettura, in particolare, dell' approccio macro-sociologico denominato teoria della “società del rischio”, in cui Anthony Giddens e Ulrich Beck svolgono un ruolo di primo piano.

Il rischio è diventato il concetto interpretativo dell'attuale crisi del legame sociale, causata dallo sfaldamento dei legami collettivi a totale vantaggio della libertà individuale e dal rapporto sempre più problematico tra la sfera privata e la sfera pubblica della vita sociale, che produce un forte senso di disagio soggettivo e sociale.

Il rischio implica inoltre la necessità di scegliere nell'ambito di una società che è diventata incerta ed insicura. Bauman definisce infatti la società contemporanea come la “società dell'incertezza” in cui i tratti principali sono il senso di incertezza, insicurezza, smarrimento, inquietudine, precarietà.

Il processo di “individualizzazione” posto in evidenza dagli scritti di Bauman, Beck, Giddens, Castel, Lash, genera una soggettività fortemente privatizzata e sempre più sganciata dalle appartenenze collettive e da un luogo “pubblico” di riferimento capace di interpretare e fornire senso ai progetti individuali. In conseguenza alla spinta sociale all'individualizzazione, l'individuo deve diventare l'artefice della propria biografia e

del proprio destino, assumendo nuove capacità, soggettività multiple e mutevoli, rinunciando (in molti casi) a contare sulle aspettative legate alla condizione sociale di partenza.

L'individuo deve sapere condurre una gestione privatizzata del rischio nel contesto di una società dell'incertezza crescente che produce, infatti, nuove fasce deboli caratterizzate dalla presenza, al loro interno, di condizioni sociali vulnerabili e per questo a rischio di esclusione sociale. L'insicurezza sociale come quotidiano e costante stato di paura per il futuro, sensazione di perdita di controllo e generalizzazione del rischio diventa, inoltre, anche insicurezza esistenziale in quanto "l'insicurezza sociale, infatti, non nutre solo la povertà, ma agisce come un principio di demoralizzazione, di dissociazione sociale, alla stregua di un virus che impregna la vita quotidiana, dissolve i legami sociali e mina le strutture psichiche degli individui. Essa induce una «corrosione del carattere», per usare un'espressione che Richard Sennet impiega in altro contesto... Vivere nell'insicurezza permanente significa non poter padroneggiare il presente né anticipare positivamente l'avvenire"⁷⁴⁷. Il problema fondamentale che solleva Robert Castel è che l'individuo moderno si trova costretto, da solo e in maniera autonoma, a farsi portatore dei "rischi della crisi", sganciato com'è dai sistemi collettivi di protezione e dai sistemi di assicurazione sociale propri della società "salariale-fordista". Il sociologo francese parla, infatti, del diffondersi di un individualismo definibile solamente in negativo, in quanto "*si declina in termini di mancanza, mancanza di considerazione, mancanza di sicurezza, mancanza di assicurazioni e di legami stabili*": un individualismo, quindi, "*par défaut*"⁷⁴⁸. I rischi diventano individuali e i soggetti, più liberi ma smarriti, devono assumersi le responsabilità che prima erano gestite collettivamente dalle reti solidaristiche, comunitarie, parentali o dello Stato.

L'iscrizione degli individui all'interno di sistemi di organizzazione collettiva e la presa in carico dei loro interessi era la risposta della società salariale che agiva come società assicurante e "riduttore di rischi sociali", costituendo anche una sorta di ordine simbolico e strutturale. A causa dello sfaldamento dei tradizionali sistemi di protezione collettivi propri della "società salariale", l'uomo si trova attualmente solo di fronte all'emergenza dei rischi e con il gravoso compito, inoltre, di costruire la propria biografia e di trovare risposte

⁷⁴⁷ Cfr. Castel R., *L'insicurezza sociale. Che significa essere protetti?*, Einaudi, Torino, 2004, pag. 27.

⁷⁴⁸ Cfr. Castel R., Haroche C., *Proprietà privata, proprietà sociale, proprietà di sé: discussioni sulla costruzione dell'individuo moderno*, Quodlibet, Macerata, 2013, pag. 129.

private a problemi e preoccupazioni che sono di natura collettiva. Questo individualismo definibile in negativo si traduce in uno stato di maggiore insicurezza e di molteplici dimensioni di disagio per il soggetto, anche dal punto di vista psichico, configurando quello che Alain Ehrenberg definisce la “fatica di essere se stessi”⁷⁴⁹.

Nel quadro di quanto descritto, il centro delle riflessioni teoriche si è spostato, in particolare, sulla soggettività neoliberale, e cioè sulla condizione del soggetto contemporaneo che, a causa della riduzione dei sistemi di sicurezza sociale e il sorgere di forme neoliberali di governo, deve essere capace di costruire e di controllare autonomamente la sua vita, evitando, quanto più possibile, il ricorso a risorse previdenziali e collettive: egli deve distinguersi tramite una disponibilità esplicita al rischio e allo stesso tempo portare avanti una gestione previdente del rischio. Le risposte dei soggetti alla condizione di incertezza propria della “società del rischio” nella quale si trovano a vivere, diventano, attraverso il ricorso al gioco d’azzardo, scelte personali effettuate attraverso pratiche di consumo individuali. Legalizzando il gioco d’azzardo, lo Stato italiano, si muove in questa cornice, trasferendo ai cittadini il rischio della sicurezza sociale, rendendoli azionisti delle chance offerte dal mercato globale piuttosto che beneficiari dell’azione di protezione istituzionale.

Le suggestioni interpretative offerte dagli studiosi, ispirati dall’approccio della “*governamentalità*” inaugurato da Michel Foucault, del biocapitalismo e dei nuovi processi di estrazione del “valore”, hanno arricchito lo studio della soggettività incentrata sull’idea della responsabilità individuale nella gestione del rischio, celebrata dalla retorica neoliberista, che diviene, in un qualche modo, etica e assioma sociale.

Il soggetto moderno, e nondimeno quello più vulnerabile nei termini di capitale economico, sociale e culturale, deve essere educato e “governato” a tale responsabilità individuale nella misura in cui le questioni pubbliche vengono riconsiderate come problemi privati dell’individuo: tale principio ci pare interamente contenuto all’interno del nuovo logoinstituzionale “*gioco legale responsabile*” coniato dall’Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato nel 2010, relativamente al consumo di “gioco d’azzardo legale”, che appare su tutti i dispositivi cartacei, fisici ed elettronici di gioco, e che pare divenire, a tutti gli effetti, un importante monito all’autoregolazione, all’agire morigerato e responsabile,

⁷⁴⁹Cfr. Ehrenberg A., *La fatica di essere se stessi: depressione e società*, Einaudi, Torino, 1999.

quasi di impronta calvinista, che i dispositivi moderni di impronta “*neogovernamentale*” intendono propugnare e trasmettere. La condizione di forte vulnerabilità che caratterizza il soggetto contemporaneo costituisce terreno fertile per il sistema del gioco d’azzardo “legale” che va proprio a colonizzare, a mettere a valore, la dimensione umana del gioco, appartenente alla sfera espressiva e privata dell’individuo, quindi *riproduttiva* della vita, rendendola immediatamente *produttiva*: e la messa a valore riguarda prevalentemente la fragilità della vita.

Il gioco d’azzardo “legale” in Italia è divenuto una vera e propria emergenza sociale e si trova al centro di un ampio e articolato dibattito politico e sociale sui danni che i suoi eccessi possono indurre sui singoli soggetti, sulle famiglie e sulla collettività nazionale. Il gioco d’azzardo “legale”, nel nostro Paese, rappresenta la terza industria nazionale, dopo Eni e Fiat⁷⁵⁰ e l’Italia detiene il primato europeo tra i paesi che più spendono in gioco, e a livello mondiale è terza dopo Stati Uniti e Giappone⁷⁵¹.

Volendo riprendere qualche dato citato all’interno del presente lavoro di tesi, ci si può rendere conto dell’esistenza di uno “Stato bisca” e di come il gioco d’azzardo sembri presentare tutti gli aspetti di una vasta allucinazione collettiva: nel 2014 la spesa globale degli italiani in gioco d’azzardo “legale” è stata di 84,485 miliardi di euro, di cui 7,9 miliardi di euro sono andati all’Erario, a fronte di vincite di 66.954 milioni di euro⁷⁵²; la spesa media pro capite annua ammonta a circa 1.700 euro per ogni italiano maggiorenne (elaborazione su dati AAMS sui primi 8 mesi 2012)⁷⁵³. Il gioco vale il 4% del Pil italiano, offre lavoro a 120.000 addetti e muove gli affari di 5.000 aziende, grandi e piccole, conta oltre 6.000 punti vendita e circa 400.000 slot machines dislocate nel Paese⁷⁵⁴: in Italia c’è una slot machine ogni 143 abitanti⁷⁵⁵ e si contano più apparecchi di gioco (slot e videolottery) che posti letto nella sanità pubblica.⁷⁵⁶

⁷⁵⁰ Cfr. Eurispes, Rapporto di ricerca 8 dicembre 2008.

⁷⁵¹ Cfr. Poto D. (a cura di), *Azzardopoli 2.0. Quando il gioco si fa duro ... le mafie iniziano a giocare: numeri, storie e giro d'affari criminali della «terza impresa» italiana*, Rapporto di ricerca, Gruppo Abele Edizioni, Torino, 2012, pag. 9.

⁷⁵² Cfr. “*Libro blu*” dei Monopoli di Stato, maggio 2014, pag. 92: www.agenziadoganemonopoli.gov.it

⁷⁵³ Cfr. Iori M., *I costi sociali del gioco d’azzardo*, Rapporto di ricerca del 4 dicembre 2012, http://www.mettiamociingioco.org/download/04122012_IORI.pdf

⁷⁵⁴ Ivi, pp. 7-8.

⁷⁵⁵ Cfr. Fubini F., Greco A., *Gioco d’azzardo. In Italia c’è una slot machine ogni 143 abitanti. Un record inquietante che però porta nelle casse dello Stato quasi cinque miliardi l’anno. Ma la prossima settimana il governo dovrà scegliere da che parte stare*, articolo pubblicato il 4 marzo 2015 sul sito web <http://cinquantamila.corriere.it/>.

⁷⁵⁶ Cfr. Ufficio Stampa di Avviso Pubblico, *Gioco d’azzardo: più di 360.000 apparecchi attivi in Italia. La mappa di Avviso Pubblico, Regione per Regione*, pubblicato il 10 dicembre 2015 sul sito web www.avvisopubblico.it/.

La ricerca nazionale coordinata nel 2011 dal CONaGGA (Coordinamento Nazionale Gruppi per i Giocatori d’Azzardo) in collaborazione con il CNCA (Coordinamento Nazionale Comunità di Accoglienza) rileva che vi sono più di 800.000 giocatori patologici e circa 2.000.000 a rischio dipendenza, con i connessi costi sociali e sanitari: e tutto ciò nel contesto di una crisi economico-finanziaria perdurante, pur con lievi segnali di ripresa, ma sempre caratterizzata, tuttavia, da una significativa contrazione dei consumi primari come spese alimentari e mediche.⁷⁵⁷

È evidente che, come riportato da più fonti, i costi economici, sociali e sanitari del gioco d’azzardo sono rilevanti⁷⁵⁸ e che si rende, quanto più necessario, attuare politiche e interventi decisivi per la prevenzione e il contrasto del gioco d’azzardo.

La ricerca empirica condotta, nel presente lavoro di tesi, su un insieme di riferimento empirico non probabilistico, pur non potendo avere la pretesa di produrre generalizzazioni empiriche di vasto raggio, sembra confermare quanto già emerso dalla attuali ricerche sul tema, e cioè che sono i soggetti più vulnerabili dal punto di vista economico, culturale e sociale, maggiormente esposti alle insidie del gioco d’azzardo patologico.⁷⁵⁹ La vulnerabilità sociale appare come il retroterra del gioco d’azzardo problematico e patologico, e, per questo, si può affermare, in accordo con Simone Sarti e Moris Triventi, che il *gambling*, attuando una sorta di “tassazione volontaria” di tipo regressivo, contribuisce sistematicamente al perpetrarsi delle disuguaglianze sociali nel nostro paese, reiterando gli svantaggi strutturali delle categorie sociali più deboli.⁷⁶⁰

Sorge, a questo punto, la necessità di riflettere sulle indicazioni empiriche delle ricerche effettuate e sull’insieme delle risposte che i *policy makers* gli attori di *Welfare mix* possono adottare nel contrasto al gioco d’azzardo patologico. È evidente che le politiche pubbliche e l’insieme degli interventi devono andare anche nelle direzioni della lotta alle condizioni di

⁷⁵⁷ Cfr. Iori M., “Le abitudini di gioco degli italiani. Risultati della ricerca nazionale 2011 – CoNaGGA CNCA”, in Associazione Onlus “Centro Sociale Papa Giovanni XXIII” (a cura di), *Ma a che gioco giochiamo? Il gioco d’azzardo da problema sociale e di dipendenza, a interessi economici, politici e criminali*, A Mente Libera Edizioni, Reggio Emilia, 2011, pag. 230.

⁷⁵⁸ Cfr. Iori M., *I costi sociali del gioco d’azzardo*, Rapporto di ricerca del 4 dicembre 2012, http://www.metiamociingioco.org/download/04122012_IORI.pdf.

⁷⁵⁹ Cfr. Molinaro S., *L’Italia che gioca: fra normalità e patologia. La nuova ricerca IPSAD 2013-2014*, CNR di Pisa, 2013; Iori M., “Le abitudini di gioco degli italiani. Risultati della ricerca nazionale 2011 – CoNaGGA CNCA”, in Associazione Onlus “Centro Sociale Papa Giovanni XXIII” (a cura di), *Ma a che gioco giochiamo? Il gioco d’azzardo da problema sociale e di dipendenza, a interessi economici, politici e criminali*, A Mente Libera Edizioni, Reggio Emilia, 2011; Ricerca Eurispes anno 2005; Vezzadini S., “Giocatori, vittime e gioco d’azzardo”, in Cipolla C. (a cura di), *Le implicazioni sociali del gioco d’azzardo: il caso dell’Emilia Romagna*, Angeli, Milano, 2014, pag. 107.

⁷⁶⁰ Cfr. Sarti S. e Triventi M., “Il gioco d’azzardo: l’inquità di una tassa volontaria. La relazione tra posizione socio-economica e propensione al gioco”, working paper, in *Stato e mercato* n. 96, dicembre 2012, pag. 505.

vulnerabilità e di esclusione sociale, terreni di coltura del gioco d'azzardo patologico, ed è auspicabile che queste vengano mantenute e preservate anche nei tentativi di riorganizzazione di tipo neoliberista degli Stati Sociali: le risposte alla vulnerabilità sociale si esplicano, tuttavia, in un campo molto più vasto che rimanda alle scelte politiche, ai modelli di *governance* attuale, alle politiche di redistribuzione del reddito, alle politiche del lavoro, a quelle a sostegno della persona e della famiglia. La nostra attenzione sarà, quindi, incentrata, in questo caso, sull'insieme delle azioni e degli interventi di contrasto e di prevenzione del gioco d'azzardo patologico. È bene precisare, anzitutto, che non è il gioco d'azzardo in quanto tale che deve essere contrastato, poiché è sempre esistito e accompagna la storia dell'uomo fin dalla preistoria: esistono, accanto alle categorie dei giocatori problematici e patologici, anche i giocatori cosiddetti "sociali" e occasionali. Non si possono, dunque, spegnere completamente le luci delle sale da gioco, sia *off line* che *on line*, e le crociate proibizionistiche, come si è visto anche in altri periodi storici in rapporto al consumo di altre sostanze, come ad esempio l'alcool, non avrebbero lunga vita. Occorre combattere e prevenire i comportamenti problematici di gioco d'azzardo, nel momento in cui quest'ultimo perde la sua funzione ludica e ricreativa e diviene problema, dipendenza. Esiste una sorta di connubio, sempre più forte, fra i fattori soggettivi di spinta al gambling e le sempre più pervasive ed efficaci tecniche di seduzione, che il sistema del gioco d'azzardo "legale" è in grado di attuare, ed è lì che l'attenzione dei decisori politici e degli attori di *Welfare* dovrebbe essere focalizzata e diretta. Come rileva Maurizio Fiasco, esiste un *matching* tra la domanda e l'offerta di gioco, " ... una complicità, una simmetria, fra i consumatori e chi decide le strategie di vendita: i due soggetti si completano e influenzano a vicenda. Per quanto riguarda il gioco, indipendentemente dal livello di scolarità, o dalla consapevolezza di un'idea della vita, che varia anche da classe sociale a classe sociale, questo martellamento continuo e insistente contribuisce a cambiare e modificare i nessi essenziali del senso comune su cosa è più importante. Si trasforma l'architettura del pensiero e con essa anche la scala dei valori e delle priorità"⁷⁶¹.

Si rende necessario, quindi, attuare una attenta riflessione sui due livelli che caratterizzano le politiche e i servizi sociali, e cioè la prevenzione e la riduzione del danno, o, per usare altri termini desunti dal linguaggio medico, la prevenzione primaria e quella secondaria. La

⁷⁶¹ Cfr. Zavattiero C., opera citata, pag. 79.

prevenzione primaria è volta a ridurre la incidenza di una patologia e si attua rimuovendo i determinanti (fattori di rischio) che la causano, mentre quella secondaria è volta ad arrestare o ritardare una patologia in atto e i suoi effetti.⁷⁶²

Due sono, quindi, gli aspetti che meritano una particolare attenzione ai fini del suggerimento di indicazioni operative: gli interventi per la prevenzione e quelli per il supporto e la riabilitazione dei giocatori patologici.

Dallo studio della letteratura esistente e dalle indicazioni emerse dai testimoni privilegiati intervistati, la prevenzione è sicuramente l'aspetto più importante e si attua attraverso campagne di mobilitazione politica e sociale, di informazione e di sensibilizzazione sulle problematiche connesse alla ludo dipendenza. Per quanto riguarda le azioni di mobilitazione politica, il problema principale è dato sicuramente dal controverso e contraddittorio ruolo dello Stato italiano, più volte definito "schizofrenico" e "a doppio legame": da una parte lo Stato, attraverso il sistema delle concessioni pubbliche, incoraggia e alimenta il consumo di gioco d'azzardo attraverso una sua capillare diffusione qualitativa e quantitativa su tutto il territorio, *on line e off line*, e, dall'altra, invita, con tutta la sua autorità "governamentale", ad un consumo moderato e responsabile, e deve farsi anche carico dei costi sanitari correlati. Lo Stato si comporta, a tutti gli effetti, come il soggetto "indebitato" descritto da Lazzarato che ha continuamente la necessità di fare cassa attraverso il gioco, pur diminuendo le entrate fiscali correlate. Lo Stato continua a incentivare il gioco nonostante goda di una fetta minore di incassi rispetto alle imprese concessionarie, poiché attraverso il prelievo erariale unico (PREU) riesce a guadagnare al massimo il 12% sulla spesa iniziale e, come riporta Matteo Iori, nella sua intervista, le percentuali della tassazione rispetto al gioco d'azzardo, dal 2004 al 2012, sono calate in maniera drastica, riducendo quindi anche le entrate. Ciò nonostante, lo Stato italiano è portato a incentivare il gioco in quanto non può rinunciare alle continue entrate da esso generato e, inoltre, la quota fiscale è incassata in anticipo dai concessionari in cambio del gettito immediato.

Le campagne di mobilitazione politica attualmente in essere riguardano l'inoltro di proposte di legge tese a regolamentare le sponsorizzazioni e la pubblicità dell'azzardo, la tutela delle persone fragili e dei minorenni, il contrasto al gioco illegale, alle infiltrazioni mafiose, all'evasione fiscale e tributaria, e la limitazione dei luoghi di gioco e sanzioni più efficaci, e

⁷⁶² Definizione tratta e adattata dal Glossario Terminologico utilizzato nella collana La Salute per Tutti (Health for All). OMS, Ginevra, 1984.

il riconoscimento del Gioco d'Azzardo Patologico tra i LEA (livelli essenziali di assistenza). Esistono attualmente quattro proposte di legge presentate al Parlamento, di cui una a firma del deputato Lorenzo Basso presentato alla Camera, una a firma del senatore Giovanni Endrizzi, una della senatrice Donatella Albano al Senato, e, infine, una del ministro della Salute Lorenzin, che sono ancora ferme allo studio del Parlamento.⁷⁶³

La proposta di legge del ministro della Salute, presentata il 4 febbraio 2015, verte proprio su uno dei temi più dibattuti attualmente, e cioè quello relativo all'inserimento del Gioco d'Azzardo Patologico tra i Lea, dando così effettiva attuazione a quanto già previsto dal DLn.158/2012 (noto come decreto Balduzzi)⁷⁶⁴, in modo da potere permettere a tutti coloro che sono coinvolti di accedere, tramite le AUSL, a un trattamento gratuito e di vedere tutelato il proprio diritto alla salute. L'effettivo riconoscimento del GAP tra i livelli essenziali di assistenza potrebbe assumere una rilevanza, non solo di tipo giuridico, ma anche di tipo culturale, con effetti sul fronte dei servizi di aiuto, in quanto intenderebbe il Gioco d'Azzardo Patologico per quello che realmente è, e cioè una dipendenza patologica, che necessita quindi di interventi mirati, strutture specifiche, competenze peculiari.⁷⁶⁵ Il problema della pubblicità del gioco è un altro tema ampiamente dibattuto: già il decreto Balduzzi aveva previsto la possibilità di sanzionare i messaggi pubblicitari che incitassero esplicitamente al gioco d'azzardo, ma ha lasciato, tuttavia, un ampio margine discrezionale in merito alle modalità e ai luoghi della pubblicità. È possibile, ad esempio, fare pubblicità sui mezzi di trasporto pubblico, attraverso la cartellonistica stradale e in televisione, durante le fasce protette, e cioè dalle ore 16,00 alle 19,00.

L'inerzia dello Stato sembra compensata dall'attivismo degli enti locali: alcune Regioni come il Piemonte, la Lombardia, l'Emilia Romagna, la Toscana, la Liguria e il Lazio, hanno approvato leggi mirate alla prevenzione e al contrasto al gioco d'azzardo. La Legge Regionale dell'Emilia-Romagna n. 5 del 4/7/2013 per il contrasto al gioco d'azzardo intitolata "Norme per il contrasto, la prevenzione, la riduzione del rischio della dipendenza del rischio della dipendenza del gioco d'azzardo patologico", di cui si è precedentemente

⁷⁶³ Cfr. Dotti M., *Divieto di pubblicità del gioco d'azzardo. Oggi si vota la calendarizzazione urgente al Senato*, pubblicato il 14 ottobre 2015 sul sito web www.vita.it.

⁷⁶⁴ cfr. Cinquemani G., *Gioco d'azzardo patologico e Lea: la dieta dei piranha*, articolo pubblicato il 18 febbraio 2015 sul sito web www.ilfattoquotidiano.it

⁷⁶⁵ Cfr. Carlone T., "Gioco d'azzardo patologico: i servizi, gli interventi", in Cipolla C. (a cura di), *Le implicazioni sociali del gioco d'azzardo: il caso dell'Emilia Romagna*, Angeli, Milano, 2014, pag. 147.

parlato⁷⁶⁶, ha attribuito ai Comuni la possibilità di stabilire indicazioni sulla ubicazione delle sale da gioco, lontane dai cosiddetti “punti sensibili”, e suggerisce tutta una serie di strumenti per il contrasto e la prevenzione, sulla riduzione del rischio della dipendenza in collaborazione con scuole, Enti Locali, Ausl, Terzo Settore e Associazioni sul territorio. La Regione Emilia-Romagna ha creato una rete sinergica di azioni e di interventi con altri enti no-profit come il “Centro Sociale Papa Giovanni XXIII” di Reggio Emilia, dando vita, all’esperienza altamente innovativa di “Pluto”, la prima struttura residenziale italiana per la cura e la riabilitazione dei giocatori d’azzardo patologici inviati dai servizi pubblici di tutta Italia, di cui Matteo Iori ha fornito, in sede di intervista, un’ampia e dettagliata descrizione. La Regione Lombardia ha proposto un “Manifesto delle Regioni per la lotta alla ludopatia”, al termine della Conferenza nazionale delle Regioni, per garantire la prevenzione e il contrasto al Gioco d’Azzardo Patologico con tutte le azioni possibili, tra cui l’introduzione di limitazioni all’installazione e alla diffusione della apparecchiature per il gioco lecito che contemplino le distanze minime dai luoghi sensibili, limiti alla pubblicità in qualsiasi forma, la previsione di un’autorizzazione comunale per l’esercizio del gioco pubblico, e della possibilità, in capo ai Comuni, di introdurre limiti orari, e di incentivi anche fiscali per gli esercizi pubblici che rinuncino al gioco, l’obbligo di utilizzo, da parte dei giocatori, della Carta nazionale dei servizi per l’accesso ai sistemi di gioco online.⁷⁶⁷

I Comuni, da parte loro, sembrano manifestare un particolare attivismo, preoccupati, non solo per il peggioramento della qualità della vita dei propri cittadini, ma anche per le conseguenze relative all’ordine pubblico, e, fra questi, un ruolo di spicco è certamente svolto dai Comuni di Reggio Emilia, che lavora in stretta sinergia con il Centro Sociale “Papa Giovanni XXIII” dando vita, tra le altre azioni, alla “alleanza reggiana sui rischi del gioco d’azzardo” che vede il coinvolgimento di altri enti pubblici impegnati sul territorio, e il Comune di Bologna, con la raccolta firme per la proposta di legge di iniziativa popolare sul gioco e la sottoscrizione del “Manifesto dei Sindaci per la legalità contro il gioco d’azzardo”.⁷⁶⁸

⁷⁶⁶ Si veda il paragrafo 5.2 del presente lavoro di tesi.

⁷⁶⁷ Cfr. Daliso V., *Azzardo, quattro Regioni firmano un manifesto*, pubblicato sul quotidiano web www.avvenire.it il 4 marzo 2016.

⁷⁶⁸ Il “Manifesto dei sindaci per la legalità contro il gioco d’azzardo”, promosso da Terre di Mezzo e Legautonomie Lombardia, prevede tra i suoi principali obiettivi la richiesta di una legge nazionale fondata sulla riduzione dell’offerta, sulla dotazione ai Sindaci di potere decisionale su orari di apertura, distanze da luoghi sensibili e di parere vincolante su nuove installazioni di gioco d’azzardo: cfr. www.scuoladellebuonepratiche.it

Nell'ambito della mobilitazione politica e sociale e delle campagne di informazione e di sensibilizzazione, un ruolo di primo piano è certamente svolto dal CoNaGGA (Coordinamento Nazionale Gruppi per Giocatori d'Azzardo), di cui si è ampiamente parlato nel presente lavoro di tesi, dall'associazione nazionale Movimento "NoSlot – AMNS" e dal movimento "Mettiamoci in gioco".

Il Movimento "NoSlot" è una rete di comunità, territori, associazioni e singoli cittadini che hanno deciso di impegnarsi per una serie di campagne volte alla prevenzione e alla sensibilizzazione sulle conseguenze del Gioco d'Azzardo Patologico, come l'organizzazione di momenti pubblici di riflessione e approfondimento, e, tra le altre azioni, anche quella di proporre agli enti locali la riduzione della pressione fiscale i titolari degli esercizi "virtuosi" che decidono di rinunciare ai facili proventi derivanti dagli apparecchi di gioco e dei "gratta e vinci"⁷⁶⁹.

Il movimento "Mettiamoci in gioco", promosso da una pluralità di istituzioni, organizzazioni di terzo settore, associazioni di consumatori, sindacati, oltre allo scopo di esercitare una significativa azione di "controlobbying" rispetto ai poteri forti dell'azzardo, utilizzando differenti modalità di comunicazione (social networks, youtube e realizzazione di spot audiovisivi), attua svariate campagne di informazione e di sensibilizzazione, rivolte alle scuole, ai giovani, e a tutta l'opinione pubblica, sulle reali caratteristiche del gioco d'azzardo e sulle sue conseguenze sociali, sanitarie ed economiche.⁷⁷⁰

Diversi enti pubblici e privati condividono, dunque, la preoccupazione per le problematiche connesse al gioco d'azzardo "legale" e cercano di collaborare in maniera sinergica per portare avanti una serie di politiche e di azioni volte al contrasto e alla prevenzione.

Sul piano dei servizi di aiuto e di cura per i giocatori patologici, ciò che emerge dalla letteratura esistente e dalle parole dei testimoni privilegiati intervistati, è il problema del pregiudizio culturale, ben radicato e diffuso, del Gioco d'Azzardo Patologico come "vizio" e non come una precisa dipendenza oggetto di cure e di interventi mirati e specifici: nel momento in cui la ludo dipendenza è considerata un vizio, può essere sottovalutata o, anche, stigmatizzata come una condotta moralmente ed eticamente condannabile. La mancanza di un adeguato riconoscimento da parte della società e da parte delle istituzioni rende ancora più difficile il personale percorso di presa di coscienza del problema da parte del giocatore,

⁷⁶⁹ Cfr. www.noslot.org

⁷⁷⁰ Cfr. www.mettiamociingioco.org

e quindi, la richiesta di aiuto e l'accettazione della presa in carico da parte dei servizi preposti⁷⁷¹. Ciò che assume una rilevanza centrale, in questo senso, è la necessità di un cambiamento culturale volto alla ridefinizione sociale delle condotte patologiche di gioco e questo potrebbe avere un impatto positivo, anche sulla rimozione delle soglie soggettive di accesso e sull'efficacia dei servizi.

L'offerta attuale dei servizi è caratterizzata dall'azione di soggetti pubblici, i Servizi per le dipendenze patologiche gestiti dalle Aziende Usl delle Regioni, che si muovono in rete con altri soggetti di privato-sociale, come i gruppi di mutuo aiuto dell'Associazione *Giocatori Anonimi* e dell'Associazione *Gam-anon*. È stato realizzato anche "*Gioca Responsabile*", un altro servizio, totalmente gratuito, di consulenza, orientamento e cura ai giocatori patologici finanziato dalla stessa Agenzia delle Dogane e dei Monopoli e dai principali operatori del mercato dei giochi, come Lottomatica e Sisal⁷⁷².

Dalle interviste con le/gli educatrici/ori e le/gli psicoghe/i del Ser.T. dei distretti romagnoli impegnati in prima linea per la cura dei giocatori patologici, è emerso che, in generale, i percorsi di presa in carico sembrano efficaci con bassi casi di abbandono, anche e soprattutto grazie alla sinergia creata con i gruppi locali dell'Associazione Giocatori Anonimi, ma, tuttavia, esistono due rilevanti criticità: la prima riguarda la mancanza di un servizio differenziato e specifico per il trattamento del Gioco d'Azzardo Patologico, all'interno dei Ser.T. territoriali, nati e tradizionalmente preposti al trattamento delle dipendenze legate all'alcool e alle sostanze stupefacenti. La patologia legata alla ludo dipendenza ha una natura e una sintomatologia specifiche, distinta quindi da altre tipologie di *addiction* e, quindi, altrettanto specifici e mirati devono essere gli interventi. Il giocatore patologico presenta una serie di caratteristiche particolari che lo differenziano nettamente da un alcoolista o da un eroinomane, pur nella presenza di diffuse forme di comorbilità con altre sostanze: generalmente il titolo di studio è più elevato, e, soprattutto, il giocatore appare a-sintomatico, non porta cioè su di sé, in maniera evidente, i segni fisici di altre forme di dipendenza, ed è ciò che, purtroppo, gli permette di nascondere il problema ad altri, anche per molto tempo, finché non emergono in maniera forte i primi dissesti

⁷⁷¹ Cfr. anche Vezzadini S., "*Giocatori, vittime e gioco d'azzardo*", in Cipolla C. (a cura di), *Le implicazioni sociali del gioco d'azzardo: il caso dell'Emilia Romagna*, Angeli, Milano, 2014, pag. 122.

⁷⁷² Cfr. www.giocaresponsabile.it

finanziari. La sintomatologia del Gioco d'Azzardo Patologico si manifesta generalmente dal punto di vista degli aspetti economici e comportamentali della persona.

La seconda e più importante criticità è da ravvisare nel numero ancora troppo ridotto di richieste di aiuto: pur in notevole aumento rispetto al passato, il numero dei soggetti che si rivolgono al servizio per il gioco patologico, rimane ancora troppo esiguo e costituisce solamente la "punta di un iceberg" di un disagio ben più ampio e sommerso. I giocatori, inoltre, si rivolgono ai servizi solo quando ormai è troppo tardi, la condizione di dipendenza è conclamata, e le conseguenze del gioco, sia a livello finanziario che relazionale, sono ormai devastanti, e la richiesta tardiva di aiuto costituisce certamente un elemento di forte difficoltà nella realizzazione di un percorso riabilitativo ancora più efficace; spesso e volentieri, i soggetti si rivolgono ai servizi non di propria autonoma iniziativa, ma accompagnati dai famigliari che non riescono più a fare fronte ai continui debiti e dissesti finanziari.

Esistono, dunque, delle barriere di natura soggettiva all'accesso ai servizi che sono, tuttavia, legate all'esistenza di barriere di natura oggettiva. Ciò che emerge, in particolare, è il problema sollevato, in letteratura, dal gruppo di ricerca formato dai sociologi Pieretti, Castrignanò e Bergamaschi, che riguarda i servizi di Welfare locale-pubblico in generale: gli attori di welfare presuppongono l'esistenza di un utente pienamente razionale, volterriano, che ha già ampiamente decifrato il suo stato di disagio, e che è in grado, quindi, di chiedere l'assistenza quando ne ha bisogno, e non di un soggetto, eventualmente, incapace di chiedere aiuto per ignoranza, vergogna, colpa e solitudine. Chi ha bisogno, inoltre, di assistenza, la deve chiedere, mentre gli attori di Welfare attendono passivamente sulla soglia⁷⁷³.

L'indicazione operativa importante che sorge, a questo punto, è quella di rifondare e di riadeguare l'offerta dei servizi tenendo conto di una nuova logica orientativa che li caratterizzi: una logica che produca, per questo, un welfare proattivo, che "vada verso", vada incontro a chi è in situazione di vulnerabilità, ma non si avvicina ai servizi. Si tratta di agire come sentinelle sul territorio, in linea con quanto suggerisce, ad esempio, la psicologa Lucia Versari del Ser.T. di Forlì, non aspettare sulla soglia il giocatore patologico che arriva già con un pesante e doloroso carico di fallimenti e sconfitte, ma intervenire prima, sul

⁷⁷³Cfr. Pieretti G., *Per una cultura dell'essenzialità. Studi e ricerche sulle moderne povertà urbane*, Angeli, Milano, 1996, pp.19-21.

territorio, con l'aiuto di tutti i servizi sociali coinvolti. La risposta alle fragilità è possibile integrando competenze e funzioni di tutti gli attori pubblici e privati di welfare che possono intervenire appena il bisogno si manifesta. Esistono attualmente buone prassi e pratiche ancora in via sperimentale, anche se non legate strettamente alla cura della dipendenza da gioco d'azzardo, come quella, ad esempio, del Welfare dell'Aggancio del Comune di Cervia, in provincia di Ravenna, che paiono andare in questa direzione. Il Comune di Cervia ha attivato nel 2013 il progetto "*Welfare dell'aggancio – Più delle Sentinelle ... l'Aurora*", nato all'interno del percorso *Community Lab 2013*, promosso dalla Regione Emilia Romagna, quale occasione di riflessione sulle modalità di programmazione partecipata di un territorio nella costruzione dei Piani di Zona. Il progetto è incentrato sul ruolo particolare delle "Sentinelle di Comunità" che sono in grado di individuare persone con bisogni non espressi e incapaci, per varie ragioni, di chiedere assistenza ai servizi istituzionali, e, agendo con empatia, possono creare uno Sportello Sociale Diffuso, intendendo per quest'ultimo non un uno spazio fisico, non un bancone d'attesa, quanto piuttosto uno sportello dematerializzato presente in luoghi e contesti differenti, dall'ufficio di un sindacato alla casa di un privato cittadino. Singoli cittadini, parrucchieri, estetisti, tabaccaia, baristi, sacerdoti e insegnanti che quotidianamente osservano situazioni di fragilità, possono diventare sentinelle di comunità, dopo un adeguato processo di formazione in grado di fare emergere il loro talento sociale⁷⁷⁴. Il concetto di sportello sociale diffuso pare di particolare interesse per la realizzazione di risposte efficaci per la cura e il trattamento dei soggetti affetti da dipendenza patologica da gioco, all'interno di un sistema integrato di interventi e di servizi che può coinvolgere, oltre i Ser.T. delle Aziende Usl, le associazioni di privato sociale già impegnate sul campo, le Forze dell'Ordine, anche le fondazioni antiusura e tutti i servizi sociali dedicati al disagio adulto, operanti all'interno di un Comune, per potere prontamente intercettare anche una iniziale condizione di disagio legata a problemi di Gioco d'Azzardo Patologico e intervenire con tempestività ed efficacia.

⁷⁷⁴Cfr. Gatti M., *Welfare dell'Aggancio – Più delle sentinelle l'aurora*, articolo pubblicato sul portale web <https://partecipazione.regione.emilia-romagna.it>

Bibliografia

- Aasved M., *The Psychodynamics and Psychology of Gambling: the Gambler's Mind Volume I*, Charles C. Thomas Publisher LTD, Springfield, Illinois, U.S.A., 2002
- Amendola A., Bazzicalupo L., Chicchi F., Tucci A. (a cura di), *Biopolitica, bioeconomia e processi di soggettivazione*, Quodlibet, Macerata, 2008
- Antonilli A., *Insicurezza e paura oggi*, Angeli, Milano, 2012
- Arienzo A., Borrelli G., “*Percorsi della soggettivazione neo-liberale: precarizzazione e rischio*”, in *Emergenze Democratiche. Ragion di stato, governance, gouvernementaité*, Giannini, Napoli
- Associazione Onlus “Centro Sociale Papa Giovanni XXIII” (a cura di), *Ma a che gioco giochiamo? Il gioco d’azzardo da problema sociale e di dipendenza, a interessi economici, politici e criminali*, A Mente Libera Edizioni, Reggio Emilia, 2011
- Aubrey B., *L’entreprise de soi, un nouvel âge*, Flammarion, Paris, 2000
- Bani M., *Il gioco è bello ... quando dura poco ... e non costa troppo*, working paper, 2013
- Barthes R., “*The Gouvernement presented by the national press as the Essence of efficacy.*” in Barthes R., *Mythologies*, The Noonday Press, New York, 1989
- Battistelli F., “*Sicurezza, sicurezze*”, in Battistelli F., *La fabbrica della sicurezza*, Angeli, Milano, 2008
- Baudrillard J., *Cool memories Diari 1980-1990*, traduzione di Andrea Cossu e Lidia Breda, SugarCo, Milano, 1990
- Bauman Z., *La società dell'incertezza*, Il Mulino, Bologna 1999
- Bauman Z., *La solitudine del cittadino globale*, Feltrinelli, Milano, 2000
- Bauman Z., *Il disagio della post-modernità*, Bruno Mondadori, Milano, 2002
- Bauman Z., *La società individualizzata: come cambia la nostra esperienza*, Il Mulino, Bologna, 2002
- Bauman Z., *Lavoro, consumismo e nuove povertà*, Città aperta, Troina, 2004
- Bauman Z., *Vita liquida*, Laterza, Bari, 2006
- Bauman Z., *Homo consumens: lo sciame inquieto dei consumatori e la miseria degli esclusi*, Erickson, Gardolo, 2007
- Bauman Z., *Modernità liquida*, Laterza, Bari, 2007

- Bauman Z., *Capitalismo parassitario*, Einaudi, Bari-Roma, 2009
- Bauman Z., *L'identità perduta: moltitudini, consumismo e crisi del lavoro*, Liguori, Napoli, 2010
- Bauman Z., *Il demone della paura*, Laterza, Roma-Bari, 2014
- Bazzicalupo L., *Il governo delle vite. Biopolitica ed economia*, Laterza, Roma-Bari, 2006
- Beck U., *Il lavoro nell'epoca della fine del lavoro. Tramonto delle sicurezze e nuovo impegno civile*, Einaudi, Torino, 2000
- Beck U., *La società del rischio: verso una seconda modernità*, Carocci, Roma, 2000
- Beck U., *La società globale del rischio*, Asterios Editore, Trieste 2001
- Beck U., *Che cos'è la globalizzazione?*, Carocci, Roma, 2002
- Beck U., Vivere nella società del rischio globale, in *Ars Interpretandi. Annuario di ermeneutica giuridica*, vol. XII, 2007
- Beck U., Giddens A. Lash S., *Modernizzazione riflessiva: politica, tradizione ed estetica nell'ordine sociale della modernità*, Asterios, Trieste, 1999
- Benassi D., Palvarini P., *La povertà in Italia. Dimensioni, caratteristiche, politiche*, Cendon Libri, Trieste, 2013
- Bergler E., *The psychology of gambling International*, Universities Press, New York, 1957
- Binde P., "Gambling, Exchange Systems, and Moralities", in *Journal of Gambling Studies*, vol. 21, n. 4, 2005
- Blaszczynski A., *Pathways to pathological gamblers: identifying typologies*. The Electronic Journal of Gambling Issues, 2000
- Blumer H., *Symbolic Interactionism . Perspective and Method*, Englewood Cliffs, Prentice-Hall, 1969
- Boccia V., "Conto economico e sociale del gambling", in *L'Arco di Giano*, Edizioni Iniziative Sanitarie n. 74, 2012
- Bonomi A., *Il distretto del piacere*, Bollati Boringhieri, Torino, 2000
- Boudon R., Bourricaud F., *Dizionario critico di sociologia*, Armando Editore, Roma, 1991
- Bourdieu P., *Ce que parler veut dire. L'économie des échanges linguistiques*, Fayard, Paris, 1982
- Bourdieu P., *Risposte. Per un'antropologia riflessiva*, Bollati Boringhieri, Torino, 1992

- Bruni L., *No slot, perché la virtù batte la fortuna, La cultura del gioco d'azzardo mette in crisi uno dei pilastri dell'umanesimo dell'Occidente*, in rivista Vita magazine, edizione di settembre 2013
- Bulletin Alea, Associazione per lo studio del gioco d'azzardo e dei comportamenti a rischio, volume III, numero II, anno 2015
- Butler J., *La vita psichica del potere. Teorie del soggetto*, a cura di Zappino F., Mimesis, Milano, 2013
- Callois R., *I giochi e gli uomini*, Bompiani, Milano, 1981
- Capitanucci D., Vincenzo M. (a cura di), *La vita in gioco? Il gioco d'azzardo tra divertimento e problema*, Angeli, Milano, 2002
- Capitanucci D., Avanzi M., Carlevaro T., “*La dipendenza da gioco d'azzardo: una dipendenza provocata ad arte*”, in Alea (Associazione per lo studio del gioco d'azzardo e dei comportamenti a rischio) Bulletin, volume 3, numero 1, Varese, anno 2015
- Carlini R., *Come siamo cambiati. Gli italiani e la crisi*, Editori Laterza, Roma-Bari, 2015
- Castel R., *Les Métamorphose de la question sociale. Une chronique du salariat*, Fayard, Paris, 1995
- Castel R., *L'insicurezza sociale. Che significa essere protetti?*, Einaudi, Torino, 2004
- Castel R., Haroche C., *Proprietà privata, proprietà sociale, proprietà di sé : discussioni sulla costruzione dell'individuo moderno*, Quodlibet, Macerata, 2013
- Ceri P., *La società vulnerabile: quale sicurezza, quale libertà*, Laterza, Roma, 2003
- Charmaz K., “*Grounded Theory in the 21st century: Application for advancing social justice studies*”, in Denzin N.K., Lincoln Y.S., *Handbook of qualitative research*, Thousand Oaks, CA. Sage, 2005
- Chicchi F., *Derive sociali: precarizzazione del lavoro, crisi del legame sociale ed egemonia culturale del rischio*, Angeli, Milano, 2001
- Chicchi F., *Lavoro e capitale simbolico*, Angeli, Milano, 2003
- Chicchi F., “*Prefazione*”, in Fabbri G., *Servono precarie: indagine sul lavoro delle donne immigrate nella Provincia di Rimini*, Theut, Rimini, 2005
- Chicchi F., *Soggettività smarrita: sulle retoriche del capitalismo contemporaneo*, Mondadori, Milano, 2012

- Chicchi F., Leonardi E. (a cura di), *Lavoro in frantumi: condizione precaria, nuovi conflitti e regime neoliberista*, Ombre Corte, Verona, 2011
- Cipolla C. (a cura di), *Il ciclo metodologico della ricerca sociale*, Angeli, Milano, 1998
- Cipolla C. (a cura di), *Le implicazioni sociali del gioco d'azzardo: il caso dell'Emilia Romagna*, Angeli, Milano, 2014
- Cipolla C., Cipriani R., Colasanto M., D'Alessandro L. (a cura di), *Achille Ardigò e la sociologia*, Angeli, Milano, 2010
- Clark et al., *Gambling Near-Misses Enhance Motivation to Gamble and Recruit Win-Related Brain Circuitry*, Neuron. 2009 February 12; 61(3)
- Codacons, *Il gioco d'azzardo: le ludopatie. Analisi del fenomeno, valutazione degli obiettivi, determinazione degli interventi*, gruppo Markonet, Roma, 2010
- Codeluppi V., *Il biocapitalismo. Lo sfruttamento integrale di corpi, cervelli ed emozioni*, Bollati Boringhieri, Torino, 2008
- Commonware, Effimera, UNipop (a cura di), *La crisi messa a valore. Scenari geopolitici della crisi e la composizione da costruire*, CWPRESS & Sfumature edizioni, Creative Commons licence, 2015
- Corbetta P., *Metodologia e tecniche della ricerca sociale*, Il Mulino, Bologna, 1999
- Corrivetti G., Pellizzari R. (a cura di), *Il giuoco d'azzardo. Saggio filosofico e critico sulli giuochi d'azzardo*, Ed. Marlin, Cava de' Tirreni, 2006
- Croce M., Zerbetto R. (a cura di), *Il gioco & l'azzardo. Il fenomeno, la clinica, le possibilità di intervento* Angeli, Milano, 2001
- Cuomo V., de Conciliis E. (a cura di), *Il capitalismo della scommessa*, Mimesis, Milano, 2015
- Custer R., Milt H., *When luck runs out: Help for compulsive gamblers and their families*. New York: Facts on File, 1985
- D'Agati M., *Gioco d'azzardo e modernità: una prospettiva sociologica*, in «Rassegna Italiana di Sociologia», XLV, n. 1, gennaio-marzo 2004
- Dardot P., Laval C., *La nuova ragione del mondo. Critica della razionalità neoliberista*, Derive Approdi, Roma, 2013
- De Carolis M., *Il paradosso antropologico. Nicchie, micro mondi e dissociazione psichica*, Quodlibet, Macerata, 2008

- De Sanctis Ricciardone P., *Il tipografo celeste: il gioco del lotto tra letteratura e demologia nell'Italia dell'Ottocento e oltre*, Bari, Edizioni Dedalo, 1987
- De Sanctis Ricciardone, P., *Antropologia e gioco*, Liguori Editore, Napoli, 1994
- Deleuze G., Guattari F., *L'anti-Edipo : capitalismo e schizofrenia*, Einaudi, Torino, 2002
- Delfabbro, Winefield, “*Pokermachine gambling: an analysis of within session characteristics*”, *British Journal of Psychology* 90., 1999
- Denzin N. K., *The Research Act*, Englewood Cliffs, Prentice-Hall, 1989
- Douglas M., *Risk Acceptability According to the Social Sciences*, New York, Russel Sage Foundation; trad. it. *Come percepiamo il pericolo. Antropologia del rischio*, Feltrinelli, Milano, 1991
- Douglas M., *Purity and Danger. An analysis of concepts of pollution and taboo*, Routledge and Kegan Paul, London, 1996; trad. it. *Purezza e pericolo. Un'analisi dei concetti di contaminazione e tabù*, Il Mulino, Bologna, 1993
- Douglas M., *Risk and Blame. Essays in cultural Theory*, London, Routledge, 1992; trad. it., *Rischio e Colpa*, Bologna, Il Mulino, 1996
- Douglas M., Wildavsky A., *Risk and culture*, Berkeley, University of California Press, 1982
- Dow Schüll N., “*Addiction by design. Machine Gambling in Las Vegas*”, Princeton University Press, 2012
- Eherenberg A., *La fatica di essere se stessi: depressione e società*, Einaudi, Torino, 1999
- Eurispes, *Rapporto di ricerca*, 8 dicembre 2008
- Fiasco M (a cura di), *Il gioco d'azzardo e le sue conseguenze sulla società italiana. La presenza della criminalità nel mercato dell'alea*, Ricerca, Consulta Nazionale Antiusura e “Giovanni Paolo II” o.n.l.u.s., 2014
- Fischer H. W., *Response to Disaster. Fact Versus Fiction and its Perpetuation. The Sociology of Disaster*, University Press of America, Lanham, 1994
- Foucault M., *Sorvegliare e punire: nascita della prigione*, Einaudi, Torino, 1976
- Foucault M., *Eterotopia : luoghi e non-luoghi metropolitani*, Mimesis, Milano, 1994
- Foucault M., “*L'Ordine del discorso*”, in Foucault M., *Il discorso, la storia, la verità. Interventi 1969-1984*, Einaudi, Torino 2001
- Foucault M., *Nascita della biopolitica*, Feltrinelli, Milano, 2005

- Foucault M., *Sicurezza, territorio, popolazione*, Feltrinelli, Milano, 2005; Foucault M., *Nascita della biopolitica*, Feltrinelli, Milano, 2005
- Foucault M., *Bisogna difendere la società*, Feltrinelli, Milano 2009
- Foundation, 1985; trad. it *Come percepiamo il pericolo. Antropologia del rischio*, Milano, Feltrinelli, 1991
- Francesconi C., *“Segni” di impoverimento. Una riflessione socio-antropologica sulla vulnerabilità*, Angeli, Milano, 2003
- Freda F. H., *Psicoanalisi e tossicomania*, Bruno Mondadori, Milano, 2001
- Freud S., *Dostoevskij e il Parricidio, Opere, vol. X*, Bollati-Boringhieri, Torino, 1978
- Frost K. et al., *Relative Risk in the News Media: A Quantification of Misrepresentation*, in "American Journal of Public Health", LXXXVII, 5, 1997
- Fumagalli A., *Bioeconomia e capitalismo cognitivo. Verso un nuovo paradigma di accumulazione*, Carocci, Roma, 2007
- Fumagalli A., Mezzadra S., a cura di (2009), *Crisi dell'economia globale. Mercati finanziari, lotte sociali e nuovi scenari politici*, Ombre Corte, Verona, 2009
- Galimberti U., *Dizionario di psicologia*, Ed. Garzanti, Torino
- Gallino L., *Globalizzazione e disuguaglianze*, Laterza, Roma-Bari, 2000
- Gallino L., *Vite rinviate. Lo scandalo del lavoro precario*, Giuseppe Laterza e Figli, Roma-Bari, 2014
- Giddens A., *Modernity and Self-Identity*, Cambridge, Polity Press, 1991
- Giddens A., *Le conseguenze della modernità*, Il Mulino, Bologna 1994
- Giddens A., *Risk Society: the Context of British Politics*, in Franklin J. (ed), *The Politics of Risk Society*, Polity Press, Cambridge, 1998
- Giddens A., *Il mondo che cambia. Come la globalizzazione ridisegna la nostra vita*, Il Mulino, Bologna, 2000
- Giorgetti Fumel M., Chicchi F. (a cura di), *Il tempo della precarietà: sofferenza soggettiva e disagio della post-modernità*, Mimesis, Milano, 2012
- Glaser B., *Doing Grounded Theory. Issues and Discussions*, Sociology Press, Mill Valley, 1998
- Glaser B., Strauss A., *La scoperta della grounded theory: strategie per la ricerca qualitativa*, Armando, Roma, 2009

- Glaser B.G., Strauss A.L., *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*, Aldine de Gruyter, Chicago-New York, 1967
- Goffman E., *Where the Action Is*, in *Modelli di interazione*, Il Mulino, Bologna, 1988
- Goffman E., *Espressione e identità. Gioco, ruoli, teatralità*, Il Mulino, Bologna, 2003
- Guerreschi C., *Il gioco d'azzardo patologico. Liberati dal gioco e dalle altre nuove dipendenze*, Ed. Kappa, Roma, 2003
- Guidicini P., Pieretti G., Bergamaschi M. (a cura di), *Povertà urbane estreme in Europa. Contraddizioni ed effetti perversi nelle politiche di welfare*, Angeli, Milano, 1995
- Hirschman A. O., *Felicità privata e felicità pubblica*, Il Mulino, Bologna, 1983
- Huizinga J., *Homo ludens*, traduzione di Corinna von Schnedel, IV edizione, Il saggiatore, Milano, 1983
- Iori M., *Il banco vince sempre: guida sui rischi del gioco d'azzardo*, Associazione Onlus "Centro Sociale Papa Giovanni XXIII", Reggio Emilia, 2014
- Lacan J., Il Seminario, Libro V, *Le formazioni dell'inconscio : 1957-1958*, Di Ciaccia A. (a cura di), Einaudi, Torino, 2004
- Laudouceur e altri, "Impact of the format, arrangement, and availability of electronic gaming machines outsidecasinos on gambling", *International Gambling Studies*, 5, 2005
- Lavanco G., *Psicologia del gioco d'azzardo: prospettive psicodinamiche e sociali*, MacGraw-Hill, Milano, 2001
- Lavanco G. (a cura di), *GAP: il Gioco d'Azzardo Patologico. Orientamenti per la prevenzione e la cura*, Pacini Editore, Pisa, 2013
- Lavanco G., Varveri L., *Psicologia del gioco d'azzardo e della scommessa : prevenzione, diagnosi, metodi di lavoro nei servizi*, Carocci Faber, Roma, 2006
- Lazarato M., *La fabbrica dell'uomo indebitato, saggio sulla condizione neoliberista*, DeriveApprodi, Roma, 2012
- Lemke T., *Biopolitica e neoliberalismo. Rischio, salute e malattia nell'epoca post-genomica*, intervento all'Università di Bari, 20 aprile 2007
- Leoni F. (a cura di), *Re Mida a Wall Street: debito, desiderio, distruzione tra psicoanalisi, filosofia, economia*, Mimesis Edizioni, Milano-Udine, 2014
- Leopardi G. *Epistolario*, a cura di Franco Brioschi e Patrizia Landi. Bollati Boringhieri, Torino, 1998, Volume II

- Lo Verde M. F., “*Alimentare sogni, destrutturare speranze. Politiche di offerta e dinamica della domanda di gioco aleatorio nell’Italia contemporanea*”, in *Sociologia del lavoro*, 132 (4), Angeli, Milano, 2013
- Lolli F., *L'epoca dell'inconshow. Dimensione clinica e scenario sociale del fenomeno borderline*, Mimesis, Milano-Udine, 2012
- Lombroso C., *L'uomo delinquente, in rapporto all'antropologia, alla giurisprudenza ed alle discipline carcerari*, Bocca, Roma, 1878
- Luhmann N., *Funzione della religione*, Morcelliana, Brescia, 1982
- Luhmann N., *Sistemi sociali*, Il Mulino, Bologna, 1990
- Luhmann N., *Sociologia del rischio*, Mondadori, Milano, 1996
- Lupton D., *Risk*, Rotledge, London, 1999
- Lupton D., *Il rischio: percezione, simboli, culture*, Il Mulino, Bologna, 2003
- Lyotard J.-F., *La condizione postmoderna*, tr. it. Feltrinelli, Milano, 1981
- Marazzi C., *E il denaro va. Esodo e rivoluzione dei mercati finanziari*, Bollati Boringhieri, Torino, 1998
- Marazzi C., *Finanza bruciata*, Casagrande, Bellinzona, 2009
- Marazzi C., *Il comunismo del capitale. Biocapitalismo, finanziarizzazione dell'economia e appropriazioni del comune*, Ombre Corte, Verona, 2010
- Marshall et al., *Gaming machine accessibility and use in suburban*, Australian National University and the ACT Gambling and Racing Commission, Canberra, Australia, 2004
- Martin L., Gutman H., Hutton P. (a cura di), *Un seminario con Michel Foucault. Tecnologie del sé*, Bollati Boringhieri, 1992
- Marzocca O., *Perché il governo. Il laboratorio etico-politico di Foucault*, Manifestolibri, Roma, 2007
- Marzocca O., *Il governo dell'ethos: la produzione politica dell'agire economico*, Mimesis, Milano, 2011
- Mazzocchi S., *Vite d'azzardo*, Sperling & Kupfer, Milano, 2002
- McCown W., Chamberlain L., *Best Possible Odds, Contemporary Treatment Strategies for Gambling Disorders*. John Wiley & Sons, New York, 2000

- Meo A., *I working poor. Una rassegna degli studi sociologici*, in *La Rivista delle Politiche Sociali*, N. 2 2012 aprile-giugno, Ediesse, Roma, 2012
- Miller J.-A., *Pezzi staccati. Introduzione al Seminario XXIII "Il sinthomo"*, Roma, Astrolabio, Roma, 2006
- Molinaro S., *L'Italia che gioca: fra normalità e patologia. La nuova ricerca IPSAD 2013-2014*, CNR di Pisa, 2013
- Molinaro S., Chiellini P. (a cura di), *Indipendenza: 121 risposte sulla dipendenza in Italia*, Tangram Edizioni Scientifiche, Trento, 2013
- Molinaro S., Potente S., Cutilli A. (a cura di), *Consumi d'azzardo: alchimie, normalità e fragilità – la fotografia ESPAD 2013*, CE.R.CO Edizioni, Milano, 2014
- Moran E., *Varieties of Pathological Gambling. British Journal of Psychiatry. 116 (535)*, 1970
- Morini C., *Per amore o per forza: femminilizzazione del lavoro e biopolitiche del corpo*, Ombre Corte, Verona, 2010
- Musatti L. (a cura di), *Opere*, II voll., Boringhieri, Torino, 1967
- Napoli L., *La società dopo-moderna. Dal rischio all'emergenza*, Morlacchi, Perugia, 2007
- Neary M., Taylor G., "From the Law of Insurance to the Law of the Lottery: An Exploration of the Chancing Composition of the British State", in Cosgrave J. F. (a cura di), *The Sociology of Risk and Gambling Reader*, Routledge, New York, 2006
- Pani R., Biolcati R., *Le dipendenze senza droghe. Lo shopping compulsivo, Internet e il gioco d'azzardo*, Utet, Torino, 2006
- Pedroni M., *Il campo del gioco d'azzardo legale in Italia. Posizioni, prese di posizione, dinamiche di cooperazione e conflitto*, working paper.
- Pieretti G., *Per una cultura dell'essenzialità. Studi e ricerche sulle moderne povertà urbane*, Angeli, Milano, 1996
- Pieretti G. (a cura di), *La persistenza degli aggregati: cittadini e welfare locale in un'area periferica di Bologna*, Angeli, Milano, 2000
- Pini M., *Febbre d'azzardo, antropologia di una presunta malattia*, Angeli, Milano, 2012
- Poto D. (a cura di), *Azzardopoli 2.0. Quando il gioco si fa duro ... le mafie iniziano a giocare: numeri, storie e giro d'affari criminali della «terza impresa» italiana*, Rapporto di ricerca, Gruppo Abele Edizioni, Torino, 2012

- Ramaioli I., Cosenza D., Bossola P. (a cura di), *Jacques Lacan e la clinica contemporanea*, Angeli, Milano, 2003
- Ranci C., “*Fenomenologia della vulnerabilità sociale*”, in *Rassegna italiana di sociologia*, n. 4, pag. 532
- Recalcati M., “*Fame, sazietà e angoscia*”, in “*Kainos*”, n. 7, 2007
- Recalcati M., *L'uomo senza inconscio: figure della nuova clinica psicoanalitica*, Raffaello Cortina, Milano, 2010
- Roggero G., *La produzione del sapere vivo*, Verona, Ombre Corte, 2009
- Rosenthal R.J., “*The Psychodynamics of Pathological Gambling: A Review of the Literature*”; in Galsky T., *The Handbook of Pathological Gambling*, Charles Thomas, Springfield, Illinois, 1984
- Ross A., *Creditocrazia e rifiuto del debito illegittimo*, Ombre Corte, Verona, 2015
- Ross A., atti dell'incontro pubblico “*Creditocracy*” tenuto il 9/5/2015 presso Associazione culturale Gateway di Bologna
- Russo F., “*Zeroper rimettersi in gioco*”, video, 52 minuti, Indimage Film, Italia, 2013
- San Bernardino Da Siena, *Le prediche volgari del 1425 in Siena*, a cura di C. Cannarozzi, Firenze, 1958, I
- Sarti S., Triventi M., “*Il gioco d'azzardo: l'iniquità di una tassa volontaria. La relazione tra posizione socio economica e propensione al gioco*”, working paper, in *Stato e mercato* n. 96, dicembre 2012
- Sassen S., *Globalizzati e scontenti*, trad. it Negro G., Il saggiatore, Milano, 2002
- Sen A., *La diseguaglianza: un riesame critico*, Il Mulino, Bologna 1992
- Sen A., *Risorse, valori e sviluppo*, Bollati-Boringhieri, Torino, 1992
- Sennet R., *La cultura del nuovo capitalismo*, Il Mulino, Bologna, 2006
- Sennet R., *L'uomo flessibile. Le conseguenze del nuovo capitalismo sulla vita personale*, Feltrinelli, Milano 2007
- Serao M., *Il ventre di Napoli (Venti anni fa - Adesso - L'anima di Napoli)*, Francesco Perrella, Napoli, 1906
- Simondon G., *L'individuazione psichica e collettiva*, DeriveApprodi, Roma, 2001
- Simone A., *I corpi del reato. Sessualità e sicurezza nella società del rischio*, Mimesis, Milano, 2010

- Simone A., *Suicidi. Studio della condizione umana nella crisi*, Mimesis, Milano – Udine, 2014
- Stimilli E., *Il debito del vivente: asceti e capitalismo*, Quodlibet, Macerata, 2011
- Stimilli E., *Debito e colpa*, Ediesse, Roma, 2015
- Strauss A., Corbin J., *Basics of Qualitative Research: Grounded Theory Procedures and Techniques*, Sage, Newbury Park, 1990
- Tarozzi M., *Che cos'è la Grounded Theory*, Carocci Editore, Roma, 2008
- Tellenbach H., *Melancholia. Storia del problema, endogenicità, tipologia, patogenesi, clinica*, Ed. Il Pensiero Scientifico, Roma, 2015
- Toffa N., *Quando il gioco si fa duro*, Rizzoli, Milano, 2014
- Tversky et al., *Judgement Under Uncertainty*, Cambridge University Press, Cambridge, 1982
- Wildavsky A., Dake K., *Theories of Risk Perception: Who Fears What and Why?*, in "Daedalus", Special Issue on Risk, 1990
- Winnicott D.W., *Gioco e realtà*, Armando, Roma, 1990
- Young M., "Gambling, Capitalism and the State: Towards a New Dialectic of the Risk Society?", in *Journal of Consumer Culture*, vol. 10, 2010
- Young Millennials Monitor Nomisma, *Giovani e gioco d'azzardo: abitudini, motivazioni e approccio*, Bologna, 2015
- Zavattiero C., *Lo Stato bisca*, Ponte alle Grazie, Milano, 2010
- Zerbetto R., "Gioco d'azzardo e crisi esistenziale", in *Gioconews*, anno VII, numero 6, giugno 2015, GN Media srl, Roma, Terni
- Zerbetto R., Croce M. (a cura di), *Il gioco e l'azzardo*, Angeli, Milano, 2001
- Zola I., *Medicine as an institute of social control: The medicalizing of society*. *Sociological Review*, 20, 1972

Sitografia

www.academia.edu

www.agenziadoganemonopoli.gov.it

www.air.unimi.it

www.alfabeta2.it

www.ami-avvocati.it

www.anfp.it

www.archivistorico.corriere.it

www.ars.toscana.it

www.assemblea.emr.it

www.avvenire.it

www.avvisopubblico.it

www.beppegrillo.it

www.casinotop10.it

www.censis.it

www.centrostudi.gruppoabele.org

www.codacons.it

www.commonware.org

www.comune.bologna.it

www.conagga.it

www.corriere.it

www.deriveapprodi.org

www.dizionari.corriere.it

www.doppiozero.com

www.economia.unipv.it

www.etimo.it

www.facebook.com

www.gadlerner.it

www.gamanonitalia.org

www.gambling.it

www.garzantilinguistica.it
www.giocaresponsabile.it
www.giocatorianonimi.org
www.gioconews.it
www.governarelapaura.unibo.it
www.greenreport.it
www.gruppo2013.it
www.gtech.com
www.hippogroupcesenate.it
www.huffingtonpost.it
www.idoctors.it
www.ilfattoquotidiano.it
www.ilgiornale.it
www.ilmanifesto.it
www.istat.it
www.italiaoggi.it
www.jonasonlus.it
www.libera.it
www.libera-mente.org
www.linguafrancese.it
www.linkiesta.it
www.materialifoucaultiani.org
www.mettiamociingioco.org
www.municipio.re.it
www.noslot.org
www.oecd.org
www.orthos.biz
www.pavonerisorse.it
www.piazzagrande.it
www.politicheantidroga.it
www.quirinale.it

www.regione.emilia-romagna.it
www.repubblica.it
www.retenews24.it
www.rivista.ssef.it
www.sciencemag.org
www.scuoladellebuonepratiche.it
www.siba-ese.unisalento.it
www.sinistrainrete.it
www.snai.it
www.sociologia.unimib.it
www.sosazzardo.it
www.stopslotmachine.altervista.org
www.tysm.org
www.universa.filosofia.unipd.it
www.vita.it
www.vnews24.it
www.wikipedia.org
www.wired.it
www.youtube.com

Ringraziamenti

A conclusione di questa “avventura” desidero ringraziare, prima di tutti, il Prof. Federico Chicchi, tutor sempre paziente e disponibile e sempre pronto, inoltre, a fornire belle e feconde suggestioni intellettuali prima e durante tutto il lavoro di tesi.

Desidero poi ringraziare tutti coloro che hanno collaborato alla ricerca empirica, e, in particolare la Dott.ssa Emma Pegli del Ser.T di Rimini, la Dott.ssa Lucia Versari del Ser.T di Forlì e il Dott. Gianluca Farfaneti del Ser.T di Cesena, per la gentilissima disponibilità avuta nei miei confronti; un doppio ringraziamento a tutte/i le/i giocatrici/ori che hanno accettato di raccontarsi e di mettere a nudo, in molti casi, anche ciò che causa loro sofferenza, con l’augurio di cuore che qualcuno di essi possa ritrovare l’equilibrio perduto.

Grazie a Monica, a tutta la mia famiglia e a tutti i miei amici per avermi supportato e “sopportato” psicologicamente durante tutto questo percorso.