

Alma Mater Studiorum – Università di Bologna

Dottorato di ricerca in:  
**Storia e informatica**  
Ciclo XXV

Settore concorsuale di afferenza: 11A3

Settore scientifico disciplinare: M-STO/04

**I giochi d'azzardo a Bologna nelle carte di polizia**

Presentata da: Andrea Giovannucci

Coordinatore Dottorato

Prof.sa Fiorenza Tarozzi

Relatore

Prof.sa Fiorenza Tarozzi

Esame Finale anno 2013

## Sommario

1	Il gioco come fatto storico.....	5
1.1	Il gioco nel discorso storico antico .....	5
1.2	Il gioco fuori dal tempo e dentro la storia.....	18
2	Caratteristiche del gioco proibito.....	30
2.1	Individuazione dell'oggetto di studio .....	30
2.2	Area di riferimento .....	35
3	Quadro interpretativo .....	42
3.1	Approccio Filosofico .....	43
3.2	Approccio Storico .....	46
3.3	Approccio antropologico .....	52
3.4	Altri approcci .....	59
	3.4.1 Giurisprudenza .....	59
	3.4.2 Psichiatria .....	62
3.5	Metodologia .....	63
4	Le fonti.....	65
4.1	Archivio di Stato di Bologna .....	65

4.2	Aspetto delle fonti.....	68
4.3	Altre fonti .....	70
5	Gioco e norma .....	74
5.1	Il gioco d’azzardo nella normativa antica.....	74
5.2	Il gioco d’azzardo nella normativa medievale.....	86
5.3	Il gioco proibito nell’età moderna.....	101
5.4	Il gioco proibito nei codici italiani.....	109
6	Il gioco d’azzardo a Bologna nelle evidenze documentarie.....	126
6.1	Le denunce .....	126
6.2	Aspetti morali .....	142
6.3	Gli appostamenti .....	198
6.4	Le irruzioni .....	216
7	La legge in pratica.....	248
8	I luoghi del gioco illegale a Bologna: una mappa interattiva .....	306
8.1	Obiettivi e scripting .....	314
9	Conclusioni .....	326
10	Appendice: il faraone .....	330
11	Bibliografia.....	346



# 1 Il gioco come fatto storico

## 1.1 *Il gioco nel discorso storico antico*

Il gioco, nelle sue diverse forme, rappresenta un fenomeno di attestazione molto antica nelle culture di tutto il mondo. Il gioco più antico rilevato dall'archeologia è quello delle bocce, certamente praticato in Turchia nel 7000 a.C. come testimoniano alcuni reperti rinvenuti presso la città neolitica di Catal Huyukin; le origini del Backgammon vengono invece fatte risalire al 5000 a.C. in seguito al ritrovamento di una tavola negli scavi archeologici della città di Shahr-i-Sokhta nell'attuale Iran. Questo solo per citare i più famosi rinvenimenti, ma se ascriviamo, come molti studiosi fanno, lo sport alla sfera del gioco allora possiamo considerare le origini del fenomeno ludico più lontane nel tempo e più sfumate.

Mentre i reperti archeologici ascrivibili alla sfera ludica sono relativamente numerosi, specialmente per quanto riguarda l'antichità greca e romana, le fonti scritte riguardanti i giochi sono piuttosto esigue. Disponiamo dunque di tavole da gioco, pedine, dadi e altri strumenti, ma abbiamo estrema difficoltà nell'individuare i regolamenti e più in generale le pratiche ludiche che presupponevano l'uso di questi oggetti.

Fatta eccezione per alcune ricerche pionieristiche il gioco, solo in tempi recenti, ha assunto dignità come oggetto di studio di diverse discipline. Mentre l'antropologia, la filosofia, la psicologia, la sociologia e la psichiatria hanno cominciato ad occuparsi della questione ludica a

partire dai primi decenni del XX secolo, non è possibile dire altrettanto per le discipline storiche che, eccettuata l'archeologia ed una branca della medievistica, non hanno fornito un dibattito organico sull'argomento inoltre, quando il dibattito si è verificato nell'ambito delle più diverse discipline sopra citate, la discussione ha raramente varcato i confini della disciplina stessa proponendosi come una riflessione multidisciplinare.

Benchè dunque la storiografia contemporanea, ad eccezione di alcuni casi isolati, si sia curata poco dell'argomento, i giochi sono entrati a far parte della narrazione storica (o mitico-storica in principio) sin dall'antichità.

Una delle prime testimonianze letterarie dell'occidente ci è fornita dall'Odissea, in cui viene narrato di come i Proci fossero intenti a giocare con delle pedine (πεσσοι) ad un gioco mai identificato nell'atrio esterno del palazzo di Ulisse, prima che Atena facesse la sua comparsa sotto mentite spoglie.

[Atena] trovò i pretendenti superbi: essi allora, giocando con le pedine davanti alla porta, si divertivano, seduti sopra le pelli dei buoi che scannavano.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Od. I-107

Nell'Iliade invece è l'ombra di Patroclo a parlare di giochi, degli astragali (αστραγαλός) in particolare, ovvero degli ossicini del tarso dei bovini (o degli ovini) utilizzati sia per scopi divinatori che, appunto, ludici e lo fa in senso negativo già mostrando una connotazione "demoniaca" del gioco d'azzardo precedendo in senso cronologico interpretazioni che si consolideranno in epoche successive e specialmente in età basso-medievale :

Achille, non seppellire le mie ossa e le tue separate,  
ma insieme, come in casa vostra crescemmo,  
da quando, piccino, Menezio da Oponto  
a voi mi condusse, per un triste omicidio,  
il giorno in cui uccisi il figlio d'Anfidamante,  
ah stolto! senza volerlo, irato per gli astragali.<sup>2</sup>

Ma è Erodoto, che Cicerone definisce *Pater historiae*, a inserire i giochi in una narrazione storica più completa in cui gli aspetti ludici non vengono riportati come elementi accessori. In un celebre *excursus* delle Storie, Erodoto infatti inquadra la sfera ludica in un contesto sociale ben delineato, in cui il gioco è parte essenziale della cultura del popolo di cui si tratta nel passo stesso:

---

<sup>2</sup> II. XXIII. 83-88

Al tempo di Atys, figlio del re Mane, ci fu in tutta la Lidia una tremenda carestia e i Lidi per qualche tempo continuavano a vivere sopportandola, ma poi, poiché non cessava cercarono rimedi e chi ne inventava uno, chi un altro. Allora furono inventati i giochi dei dadi (κυβων) e degli astragali (αστραγαλων) e della palla (σφαιρησ) e ogni altra specie di giochi, tranne quello delle pedine (πεσσων); l'invenzione di questo infatti i Lidi non se la attribuiscono. E, inventatili, agivano contro la fame nel modo seguente: un giorno giocavano per tutta la giornata, in modo da non cercar cibo, e l'altro mangiavano cessando i giochi. In tal modo trascorsero 18 anni.<sup>3</sup>

Quello che qui è interessante notare al di là della veridicità dell'evento in questione che pure dovrebbe essere almeno in parte conforme al vero considerando il fatto che Erodoto, probabilmente, si recò in quei luoghi di persona, è principalmente il dato che il *pater historiae* registra il fenomeno ludico nella sua narrazione storica e lo fa sia per

---

<sup>3</sup> Er. I-94 3-7

documentare le usanze di un popolo (i Lidi per l'appunto) sia per fornirci alcune informazioni circa le origini stesse di alcuni giochi. In questo episodio, per come ci viene presentato da Erodoto, l'ambito ludico appare come un fattore sociale e culturale decisivo per la sopravvivenza dei Lidi, non un dato secondario e, meno che mai, un intrattenimento fine a se stesso.

Ma possiamo spingere oltre la riflessione. Nel presentare un fatto storico, ogni narratore (ed Erodoto non fa eccezione) mette in relazione i dati che contribuiscono alla vicenda stessa nel tentativo di creare il contesto e di evidenziare cause ed effetti del fenomeno. Questo processo di selezione che è attuato dal soggetto narrante subisce anche gli effetti della soggettività culturale cui egli stesso sottostà. Dunque Erodoto in questo passo intuisce e descrive un rapporto tra crisi e gioco, una valenza sociale della ludicità, che doveva essere coerente con ciò che rappresentava l'ambito ludico per un antico. Un ambito assolutamente di primo piano nella vita sociale dell'antichità greca (ma anche di altre culture) se Huizinga in *Homo Ludens* dice che:

la cultura ellenica era così profondamente imbevuta dell'elemento ludico che questo riaffiorava ormai a malapena dalla coscienza<sup>4</sup>.

Nelle culture arcaiche, è l'archeologia ad indicarci, il gioco rappresentava un aspetto culturale e sociale importante e questo traspare anche dalle prospettive adottate dai narratori.

Le metafore a sfondo ludico nell'antichità sono numerosissime. Nella Bibbia le allusioni al gioco ricorrono con frequenza, ma anche in altri testi esse vengono usate generalmente in riguardo al mondo e alla vita. Il frammento B52 di Eraclito di Efeso (535–575 a.C. ) contiene uno dei testi più noti riguardanti il rapporto tra gioco e mondo:

αἰὼν παῖς ἔστι παίζων πεσσεύων • παιδὸς ἡ βασιληίη

Il corso del mondo è un bambino che gioca a dadi, è il regno sovrano di un bambino<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Huizinga, J., 1973, *Homo Ludens*, Einaudi, Torino pp. 169-170

<sup>5</sup> I frammenti di Eraclito sono riportati nella traduzione che ricorre nel testo di Fink, Eugen (1986), *Oasi della gioia. Idee per una ontologia del gioco* [1957], introduzione di A. Masullo, Edizioni 10/17, Salerno.

Il gioco viene dunque utilizzato in questi casi in accezioni che potenziano la sua area semantica oltre il portato di un passatempo, estendendo la sua valenza ad azioni di contenuto speculativo, serie e fondamentali. Scrive Aristotele (384-322 a.C.):

La società è un grande gioco, nel quale ogni pezzo si muove seguendo regole predeterminate.<sup>6</sup>

Negli esempi proposti il gioco viene utilizzato come metafora ricorrente nella trattazione di argomenti seri, all'interno di schemi concettuali che indagano il rapporto tra uomo e società o tra uomo e divinità. Ma come scrive Stefano De' Siena, archeologo e storico dell'arte antica:

Con il trascorrere dei secoli [a partire dall'antichità], l'utilizzo della metafora ludica si è ulteriormente rafforzato, è uscito da alvei specificatamente intellettuali ed è entrato a pieno titolo nella cultura sociale. Come tale è stato sapientemente esercitato, ad esempio da Gaio Giulio Cesare (100-44) nelle fasi cruciali della guerra civile, il cui celeberrimo epiteto *alea iacta est*, con le sue valenze prettamente

---

<sup>6</sup> Aristotele, *Politica*, in *Opere*, vol.IX, Laterza, Bari. p.6

politiche e militari cela una piena consapevolezza dell'efficacia e della funzionalità dello strumento del gioco ai fini metaforici.<sup>7</sup>

Tornando a metafore ludiche di pertinenza sacra, è particolarmente significativo un episodio fondamentale del Mahabharata, uno dei più importanti testi sacri della religione induista. In questo testo di natura mitico-storica viene narrata la lotta tra due famiglie, i Kurava e i Pandavi, (i primi presentati come malvagi, mentre i secondi incarnano le virtù) entrambe aspiranti al trono. Il testo è una sorta di enciclopedia: un insieme di canti, di digressioni, di riflessioni filosofiche variamente legate alla trama centrale. Il poema si è formato sulla base di tradizioni e leggende orali dell'India nord-occidentale. L'opera, formalizzata in tempi successivi alla formazione del mito, rappresenta dunque una sorta di testo nazionale del popolo indiano con forte valenza didattica. Nel 42° capitolo, uno dei membri della famiglia Kurava invita al gioco dei dadi un rivale Pandavi, il capofamiglia, attirandolo con un tranello.

---

<sup>7</sup> De' Siena, S., 2009, *Il gioco e i giocattoli nel mondo classico*, Mucchi editore, Modena. p.21

Il gioco però prevede un trucco magico per il quale i dadi decreteranno con certezza la sconfitta dei Pandavi. Lancio dopo lancio i Pandavi, ignari del tranello che il baro mette in atto, perdono ogni loro bene a partire dalle loro immense ricchezze fino alla propria libertà e a quella della regina:

"Ora che abbiamo visto il mirabile sabha dei Kurava, per festeggiare direi di cominciare il gioco dei dadi." "Io credo che il gioco dei dadi sia come il vino e che porti via all'uomo ogni capacità di buon giudizio," disse Yudhistira, tentando di evitare ciò che irreparabilmente avrebbe portato al disastro. "L'azzardo è veleno per ogni uomo virtuoso e perciò preferirei evitarlo."

"Yudhistira," ribattè con tono ironico Shakuni, "ho sentito dire che la tua ricchezza é così grande che mai nessun monarca ne ha avute di simili, e capisco che il denaro per te, abituato alla vita di foresta, sia una cosa così nuova da farti diventare avido; ma ti prego, cerca di controllare l'avarizia. Giocando con noi non sei forzato a puntare tutto; noi vogliamo farlo per divertirci, e non per portare via i tuoi averi."

Con queste parole Shakuni lo aveva beffeggiato davanti a tutti; ma Yudhistira cercò di mantenere la calma e di non raccogliere la provocazione.

"Il gioco uccide l'amicizia e attrae le disgrazie più nere," rispose. "E' per questo che non voglio; non certo per paura di perdere i miei beni." Shakuni incalzò e lo

ridicoleggiò pubblicamente. A quel punto il Pandava non poté più tirarsi indietro. "Visto che mi hai sfidato non mi rifiuterò. Che il gioco abbia inizio."

Si mise subito male: Yudhishthira iniziò col puntare grandi tesori, ma Shakuni rispondeva con lanci infallibili: e più la posta in palio saliva, più si facevano forti i mormorii che accompagnavano le vittorie del Gandhara. E ancora il figlio di Yamaraja puntò e Shakuni, implacabile, vinse ancora.

Si giocò per svariato tempo. Oramai tutti avevano compreso il piano diabolico di Duryodhana, e così poco alla volta le grida erano andate scemandosi fino a interrompersi del tutto. Il silenzio era totale. Nella sala si udiva solo una voce, quella di Shakuni che diceva con entusiasmo: "Ho vinto".

Man mano che il gioco procedeva, i re presenti sentivano gelarsi il sangue nelle vene. Tutti erano consapevoli che quel gioco avrebbe causato una reazione a catena di odi e sangue.

Il gioco continuava e Yudhishthira sembrava essere pervaso da una follia suicida: più perdeva più aumentava la posta in palio. Sembrava che ormai l'intossicazione del gioco d'azzardo lo avesse sopraffatto. Nel gelo della sala le parole che Shakuni continuava a gridare, "ho vinto", suonavano come frustate, o ancora meglio condanne a morte per migliaia di kshatriya e lacrime per tutti gli altri. Quando Yudhishthira ebbe ormai perso tutte le sue ricchezze, Vidura intervenne.

"Questo gioco deve essere interrotto qui," gridò, "e deve essere tutto restituito, o neanche immaginate cosa potrà accadere."

Ma Dritarashtra, oramai preso dall'eccitazione febbrile della vittoria, continuava a chiedere, "cosa ha vinto mio figlio? quali tesori ha vinto?" e non degnò neanche di una risposta il fratello minore. Gli rispose invece Duryodhana.

"Caro zio," disse in tono ironico, "sebbene anche noi siamo tuoi nipoti, non sei mai stato imparziale negli affetti e hai sempre preferito i figli di Pandu a noi, figli di Dritarashtra. Tutti lo sanno, ma ora mi sembra che tu stia esagerando. Noi non stiamo facendo nulla di male, stiamo solo giocando, e Yudhishthira ha accettato liberamente di partecipare. Sta perdendo, d'accordo, ma avremmo potuto perdere noi e allora io sono sicuro che in tale frangente non avresti detto che tutto doveva essere restituito. Queste sono le regole del gioco, e certamente non daremo indietro ciò che abbiamo vinto. E per quanto riguarda la continuazione, noi lo sfidiamo ancora, però se Yudhishthira ha paura può ritirarsi quando vuole."

Ma questi disse: "No, continuo a giocare."

A quel punto, avendo già perso tutto, la sua puntata fu Nakula. Ma perse ancora.

Poi giocò Sahadeva, poi Arjuna e Bhima, e poi se stesso, e il risultato fu sempre uguale. Allora, in un silenzio

glaciale, il lancio dei dadi si fermò: avevano perso tutto, i Pandava erano diventati proprietà di Duryodhana.

"Yudhishthira," disse Shakuni con voce squillante, "sembra che non ti sia rimasto proprio niente; ma se vuoi andare avanti hai ancora qualcosa di tuo: Draupadi. Gioca anche lei, e se questa volta vincerai riavrai tutto ciò che hai perso finora." [...]

La sorprendente risposta di Yudhishthira raggelò tutti molto più della proposta. "E sia. Draupadi è ora la mia puntata," disse.

E per l'ennesima volta i dadi furono lanciati, e ancora si udì la voce di Shakuni che diceva: "ho vinto!"

A quel punto si levarono parole frementi di rabbia e il tutto in pochi secondi sfociò in forti tumulti. Draupadi ora era una schiava: i Pandava avevano perso proprio tutto.<sup>8</sup>

Anche in questo passo la serietà del gioco nel mondo antico appare in tutta la sua forza. Nel Mahabharata il governo dell'intero regno è

---

<sup>8</sup> Mahabharata, cap.42, tr.it. [www.vedanta.it](http://www.vedanta.it)

sottoposto al capriccio dei dadi. Sono questi strumenti a decidere chi dovrà sedere sul trono ed è tramite questi che viene risolta (momentaneamente perché nella narrazione i Pandavi avranno successivamente la loro rivincita) la lunga lotta tra le due famiglie.

Due fatti sono da rilevare relativamente a questo passo: la connotazione negativa che viene data del gioco d'azzardo (simile per certi versi a quella già riportata dell'ombra di Patroclo), ma anche l'accettazione del verdetto divino manifestato dalla casualità della partita con i dadi.

I Kurava sono deprecabili, si evince dall'opera, non perché mettono all'asta il regno tramite il gioco d'azzardo (una pratica del tutto inaccettabile secondo i canoni morali della contemporaneità), ma perché contravvengono alle norme dell'onore e dell'onestà del gioco.

Il gioco, dunque, nel discorso storico antico ha avuto una sua rilevanza. Esso viene trattato sia come parte inscindibile della cultura dei popoli, dunque in ambito storico e etno-antropologico come nel caso di Erodoto, sia come funzione metaforica nel discorso colto da principio, cioè in ambito teologico e filosofico, e infine, successivamente, nel linguaggio comune.

Quello che qui interessa notare è che la sensibilità della storiografia antica (sia di quella mitico-storica più remota che di quella più propriamente storica) per l'argomento ludico rappresenta un primo indizio del fatto che la forma ludica abbia la capacità di trasmettere sapere storico, ovvero di configurarsi come fatto rilevante e storicamente fondato per la comprensione di alcuni aspetti culturali delle epoche in cui i giochi vengono praticati.

## **1.2 Il gioco fuori dal tempo e dentro la storia**

A partire dal XX secolo diversi studiosi, con diversi approcci, hanno tentato di fornire una definizione di gioco e alcuni, come per esempio Caillois ne "I giochi e gli uomini", si sono spinti fino a una proposta di tassonomia delle forme ludiche. Senza entrare nel merito di questi ragionamenti, cui pure dovremo fare alcuni brevi accenni più avanti, il risultato di queste definizioni appare interessante ai fini di una migliore comprensione del rapporto tra tempo e gioco e dunque più specificatamente della capacità del gioco di trasportare senso storico agli studiosi di quest'ambito.

Due opere in particolare hanno dato avvio nel XX secolo alla ricerca nel campo dei giochi, due opere da cui, come abbiamo detto, non è possibile prescindere sia per il carattere "avanguardistico", sia perché fino alla metà degli anni '90 del secolo scorso poco o nulla era stato scritto sull'argomento e, dunque, tramite queste opere si è fatto strada un certo modo di intendere l'attività ludica sia in ambito accademico in principio che nel linguaggio comune in seguito.

La prima in ordine cronologico di queste due opere è *Homo Ludens* di Johan Huizinga, rettore dell'università di Leida, volume pubblicato in lingua tedesca ad Amsterdam nel 1938 e tradotto in Italia nel 1946; la seconda è *I giochi e gli uomini* di Roger Caillois pubblicato in Francia nel 1958. Entrambi questi autori nelle loro definizioni dell'attività ludica inseriscono elementi classificatori relativi al tempo.

Il testo di Huizinga, assolutamente pioneristico per l'epoca in cui fu redatto, fu considerato da moltissimi una stravaganza, uno scivolone nella carriera accademica di un autorevole professore caratterizzata da testi importanti come, *L'autunno del Medioevo*, o *La crisi della civiltà*. Alcuni si spinsero a detrarre *Homo ludens* fino ad affermare che fosse una testimonianza della crisi dello storicismo tedesco, destinato a degenerare nella sociologia<sup>9</sup>.

Huizinga nel 1938 scriveva:

“Da molto tempo sono sempre più saldamente convinto che la civiltà umana sorge e si sviluppa nel gioco, come gioco... Nel 1933 dedicai a tale soggetto la mia prolusione come rettore dell'università di Leida, col titolo *Sui limiti del gioco e del serio nella cultura*. Quando in seguito adattai e rinnovai quel discorso due volte, prima per conferenze a Zurigo e a Vienna, poi per una conferenza a Londra, vi posi per titolo *Das Spiel*

---

<sup>9</sup> Antoni, C., 1940, *Dallo storicismo alla sociologia*, Sansoni, Firenze cit. da Umberto Eco nella prefazione al volume di Huizinga

*Element der Kultur, The Play Element of Culture* (l'elemento gioco della cultura). Tutte le volte i miei ospiti mi corressero: *in der Kultur, in Culture*, e ogni volta io cancellai la preposizione "in" e ristabilii il genitivo... La cultura sorge in forma ludica, la cultura è dapprima giocata [...] Con questi giochi la collettività esprime la sua interpretazione della vita e del mondo".<sup>10</sup>

Per quanto ci concerne, dobbiamo qui fare cenno alla definizione di gioco che Huizinga fornisce nella sua opera:

Considerato per la forma si può dunque, riassumendo, chiamare il gioco un'azione libera, conscia di non essere presa "sul serio" e situata al di fuori della vita consueta, che nondimeno può impossessarsi totalmente del giocatore; azione in cui in sé non è congiunto un interesse materiale, da cui non proviene vantaggio, che si compie entro un tempo e uno spazio definiti di proposito, che si svolge con ordine secondo date regole, e suscita rapporti sociali che facilmente si circondano di

---

<sup>10</sup> s.v. "Huizinga" in: Dossena, G., 1999, *Enciclopedia dei giochi.*, UTET, Torino

mistero o accentuano mediante travestimento la loro diversità dal mondo solito<sup>11</sup>.

Roger Caillois, come Huizinga e come del resto molti studiosi che si sono occupati di giochi, ha coltivato nella propria vita diversi ambiti di ricerca. Egli ha fatto parte, brevemente ma negli anni della formazione al movimento surrealista, collaborando anche con la rivista "Le grand jeu"<sup>12</sup>, di quell'avanguardia che metteva l'atto ludico tra gli strumenti mitopoietici per eccellenza e che al gioco dedicava una grande attenzione.

È ad esempio da attribuire ai surrealisti l'invenzione e certamente l'utilizzo del gioco linguistico *cadavre exquis*, noto in Italia con il nome di "cadaveri eccellenti" o "cadavere squisito" o "carte piegate", gioco in cui un gruppo di persone si cimenta nella scrittura di un unico testo poetico

---

<sup>11</sup> Huizinga, J., 1973, *Homo Ludens*, Einaudi, Torino p. 34.

<sup>12</sup> "Le Grand Jeu" è stata una rivista letteraria fondata nel 1928 e rimasta attiva fino al 1932 il cui nome per estensione è stato utilizzato anche per identificare il gruppo di intellettuali di cui era espressione, tra costoro possiamo annoverare: Roger Vailland, René Daumal, Roger Gilbert-Lecomte, Joseph Sima. Gli stessi appartenenti di questo gruppo erano in precedenza in un gruppo detto dei Simplistes (o Phrère Simplistes) fondato a Reims nel 1922 il cui obiettivo era di riscoprire "la simplicité de l'enfance et ses possibilités de connaissance intuitive et spontanée". Il gruppo si ispirò specie nelle prime fasi anche ad una delle avanguardie più "ludiche" del XX secolo: la Patafisica di Alfred Jarry.

o in prosa alternandosi nella stesura dello stesso con il vincolo che ogni partecipante può vedere solo la parola (o la riga) finale del contributo precedente.

I surrealisti usarono questo *escamotage* in numerose occasioni inventando così nuovi proverbi, sillogismi e periodi ipotetici. Ma venne utilizzato anche come gioco grafico da artisti come René Magritte e Max Ernst, Man Ray e Yves Tanguy.

Come riporta il dizionario dei giochi di Angiolino e Sidoti alla voce “cadavere squisito”, il gioco aveva una funzione tanto importante da essere citato da André Breton nel “Secondo manifesto del Surrealismo” del 1929. Arturo Schwarz nel 1968 dedicherà al gioco una sua mostra *Le cadavre exquis, son exaltation* a Milano, in cui cita per esempio l’allora moglie di Breton Simone Collinet:

“Il gioco divenne un sistema, un metodo di ricerca, un mezzo di esaltazione e di stimolazione, una miniera di trovate inesauribile, una droga forse”,

e André Masson:

“Trovavamo in quei giochi (oltre al loro divertimento apparente) indicazioni per forgiare un’espressione

nuova. [...] In conclusione, si realizzò la predizione di  
Lautréamont: 'La poesia sarà fatta da tutti'".<sup>13</sup>

Caillois, terminata la sua esperienza surrealista, si dedicherà alla sociologia, faceva parte del gruppo del Collège de Sociologie fondato da Georges Bataille, alla critica letteraria e infine allo studio dei giochi, compiendo in un certo senso un percorso circolare.

Ne *I giochi e gli uomini* Caillois fornisce una sua definizione dell'attività ludica:

[essa è]

**libera:** a cui il giocatore non può essere obbligato senza che il gioco perda subito la sua natura di divertimento attraente e gioioso;

**separata:** circoscritta entro precisi limiti di tempo e di spazio fissati in anticipo;

**incerta:** il cui svolgimento non può essere determinato né il risultato acquisito preliminarmente, una certa

---

<sup>13</sup> S.v. Cadavere squisito, Angiolino, A., Sidoti, B., 2010, *Dizionario dei giochi*, Zanichelli, Bologna.

libertà nella necessità d'inventare essendo obbligatoriamente lasciata all'iniziativa del giocatore;

**improduttiva:** che non crea, cioè, né beni, né ricchezza, né alcun altro elemento nuovo; e, salvo uno spostamento di proprietà all'interno della cerchia dei giocatori, tale da riportare a una situazione identica a quella dell'inizio della partita;

**regolata:** sottoposta a convenzioni che sospendono le leggi ordinarie e instaurano momentaneamente una legislazione nuova che è la sola a contare;

**fittizia:** accompagnata dalla consapevolezza specifica di una diversa realtà o di una totale irrealtà nei confronti della vita normale<sup>14</sup>.

E, a proposito della natura separata del gioco, Caillois aggiunge:

Colui che gioca a scacchi, a bandiera, a polo, a baccarà, per il fatto stesso di ottemperare alle rispettive regole di quei giochi, si trova ad essere separato dalla vita

---

<sup>14</sup> Caillois, R., 1958, *Les Jeux et les Hommes. Le masque et la vertige*, Gallimard, Paris (tr. it.: *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, 1981). P. 26.

normale, la quale non conosce alcuna attività che quei giochi si sforzerebbero di riprodurre fedelmente.<sup>15</sup>

La definizione di Caillois (nonostante non sia esattamente recente, né la *più* recente) resta ad oggi quella tenuta in maggiore considerazione, come testimonia il recentissimo *Dizionario dei Giochi* di Angiolino e Sidoti, alla voce “gioco”<sup>16</sup>.

Tra le due definizioni che abbiamo visto, quella di Huizinga e quella di Caillois, ciò che qui interessa notare è che per entrambe il gioco è una attività *separata* o per dirla con le parole di Huizinga, *situata al di fuori della vita consueta*. Su questo aspetto di separatezza cui alludono le definizioni riportate sopra, è necessario insistere, poiché da ciò dipende una implicazione essenziale per un approccio storico all’attività ludica. Se infatti accettiamo che il gioco (o meglio il giocare) sia un fatto (o un atto) separato, distinto dal mondo reale, allora nello studiare i giochi e il giocare dovremmo rinunciare ad una visione storica.

Ma se è vero che la maggior parte dei giochi ha una durata limitata nel tempo (e addirittura una durata prevista in anticipo in alcuni casi), dobbiamo ugualmente constatare che esso è immerso nello scorrere nel tempo e che non è lecito confondere la durata *interna* del gioco (cioè il

---

<sup>15</sup> Ibid. p. 24.

<sup>16</sup> S.v. “gioco” in: Angiolino, A., Sidoti B., 2010, *Dizionario dei Giochi*, Zanichelli, Bologna.

tempo del suo svolgersi) con quella *esterna* (cioè il tempo storico *entro* cui avviene il gioco).

In ogni caso le asserzioni definitive secondo cui il gioco è *situato al di fuori della vita consueta*, non forniscono alcuna informazione circa il *dove* si svolge il gioco o il *quando*. Dobbiamo immaginare un luogo-altro, un mondo-altro relativo alla attività ludica? Un luogo e un tempo in cui ci rechiamo o veniamo portati ogni volta che giochiamo?

Se il gioco fosse separato dalla vita “normale” allora esso dovrebbe possedere la capacità di trasportarci in un mondo distinto, impermeabile alla realtà precedente e sconnesso dalla contingenza del vissuto reale. Quando ci troviamo nel mezzo di un gioco (ognuno possiede questa esperienza) noi siamo effettivamente “presi” dal gioco, siamo cioè impegnati nello svolgimento, stiamo ponderando le scelte, valutando le condizioni, interpretando un personaggio, in una parola siamo implicati nel gioco.

In questa circostanza possiamo dimenticare di fare una telefonata ad un amico, possiamo dimenticare un impegno che avevamo, ma non abbandoniamo mai definitivamente il mondo “reale”. Perfino gli oggetti del gioco appartengono alla sfera della realtà, i dadi, le carte, la posta, così come il tavolo su cui giochiamo, le sedie, l’osteria o l’appartamento, la luce elettrica, la bolletta, etc. Ci viene incontro in questo caso un aiuto linguistico: nella lingua inglese (ma anche in quella tedesca e francese) il verbo *play* (o *spielen* o *jouer*) indica anche l’azione recitativa. Nella pratica teatrale, un attore anche nel bel mezzo di una sua *performance*, in cui la sua concentrazione è tutta votata al creare e sostenere una realtà altra, non dimentica mai il mondo “precedente” in cui è, al contrario ne è conscio e proprio da questo trae la sua capacità interpretativa.

Così nei giochi di simulazione (ma anche in altri in cui l'aspetto simulativo è meno evidente, ma comunque presente) il giocatore vive un mondo immaginario che è sorretto dalla realtà e dunque pure nello svolgimento stesso del gioco, nell'atto del giocare, egli non recide mai il cordone con la realtà contingente.

Nel corso dell'ultimo decennio tuttavia, benché continui a persistere l'idea del gioco come fenomeno di concentrazione fuori dall'ordinario svolgersi degli eventi della vita, come momento ergico, si sta andando verso definizioni maggiormente comprensive che indicano nel gioco (come già ebbe a dire Huizinga) una fonte culturale che si riversa in una moltitudine di attività umane perfino le più serie. Non a caso la neonata teoria della *gamification* mette in pratica i principi del gioco (soddisfazione, impegno, concentrazione, premi, etc.) realizzando attività ludiche nei più disparati campi in cui si dispiegano le energie umane con risultati sorprendenti.

La *gamification* applica in ambito sociale e commerciale un principio semplice: rendere divertente e appagante qualcosa che invece viene avvertito in maniera opposta. In questo modo, ad esempio, riciclare il vetro può dare soddisfazioni tali da innescare un circolo di benessere che possa indurre le persone a insistere in un comportamento virtuoso a beneficio della comunità. La psicologia positiva ha dimostrato che l'incentivo ai comportamenti virtuosi stimolato dalla ludicità supera perfino gli incentivi di natura economica. In pratica le ricompense monetarie possono motivarci meno di un gioco ben costruito, una cosa che i giocatori d'azzardo probabilmente avevano imparato a loro spese già molto tempo fa.

Il gioco organizzato dunque entra più in profondità nelle nostre vite, si ramifica in diverse e numerose forme e non si esplica più in un momento circoscritto o in uno spazio dedicato.

Dobbiamo tenere presente però che Huizinga sosteneva già quasi novant'anni fa che la cultura sorge in forma ludica e che dunque ogni aspetto della vita culturale umana in ogni epoca fosse imbevuto di ludicità, così le lotte politiche come anche le guerre, i dibattiti, i processi, il mercato finanziario, etc. Oggi però tutto ciò viene allo scoperto con maggiore consapevolezza ed evidenza e dunque a maggior ragione pare riduttivo alla luce di queste nuove tendenze separare l'attività ludica dal complesso intreccio della vita corrente e quotidiana dell'individuo. Dunque il gioco attiene pienamente alla sfera della temporalità, esso poggia sulla contingenza e non solo ciò vale per l'atto ludico, la pratica del giocare, ma anche per la strutturazione della forma ludica. L'invenzione dei singoli giochi infatti ugualmente poggia sulla temperie culturale in corso al momento della sua formazione. Il gioco dunque può essere osservato come fatto storico, e come tale esso possiede caratteri di permanenza e di transitorietà.

Le permanenze più evidenti afferiscono agli strumenti ludici, fino almeno al secondo dopoguerra gli attrezzi per il gioco resteranno sostanzialmente simili a quelli di epoca medievale, pedine, dadi, carte da gioco, all'attitudine al gioco *tout court*, alle poste in palio per i vincitori, siano esse di natura puramente di appagamento sociale o individuale o monetaria, come alle permanenze possiamo ascrivere il carattere sociale del gioco che invece ha subito una brusca inversione di rotta con l'avvento dei primi *videogames*, pure con un significativo ritorno al sociale negli ultimissimi anni dovuto alla comparsa dei giochi *online*. I caratteri di transitorietà vanno invece ricercati nelle specifiche forme ludiche che rappresentano formalizzazioni temporanee e a volta estremamente passeggero: le forme aggregative strutturate intorno ad un determinato gioco o ad una famiglia di giochi, come ad esempio quelli d'azzardo, i luoghi destinati all'attività ludica, le fasce di persone che praticano un determinato gioco.

Anche la formazione e la diffusione di specifiche forme ludiche va ricercata negli sviluppi sociali e culturali dei diversi periodi storici, non dimenticando che si tratta di un rapporto dialogico in cui le influenze trascinano dalla cultura ludica a quella sociale e viceversa. Si potrebbe perfino obiettare, come Huizinga sostiene nella prima parte del suo *Homo Ludens*, che non sia lecito scindere cultura e giochi e che cioè questo binomio sia in realtà come una monade, caso in cui si potrebbero cercare implicazioni e ricadute in ogni ambito della cultura umana. Probabilmente sono esistiti ed esisteranno giochi che hanno influito grandemente sui mutamenti sociali, culturali ed economici. A partire dalla metà degli anni Settanta del XIX secolo l'impatto dei giochi di ruolo cartacei e successivamente *on line* nella cultura e nell'economia del nostro mondo è stato enorme e tuttavia non è stato ancora sufficientemente indagato. Dunque al pari della letteratura, della musica, delle arti, ma anche dei modi di vita e più in generale dell'approccio al mondo circostante, le forme ludiche mutano seguendo i gusti, le mode, le temperie sociali, politiche ed economiche.

Se possiamo affermare che queste mutano nel tempo possiamo anche osservare gli effetti di tali evoluzioni e registrare l'estinzione o le mutazioni di determinate forme per metterle eventualmente in relazione con gli altri dati che la storiografia ha prodotto. Possiamo quindi intrecciare i rapporti tra le forme ludiche e le altre forme culturali e sociali per osservare un determinato periodo storico con un diverso strumento che potrebbe fornirci nuove prospettive e nuove visioni.

## 2 Caratteristiche del gioco proibito

### 2.1 Individuazione dell'oggetto di studio

Da un punto di vista classificatorio, tentare di dare una definizione di gioco d'azzardo è un'operazione tutt'altro che semplice anche e soprattutto perché deve poggiare su una definizione di gioco. Abbiamo visto in precedenza come ad oggi non vi siano definizioni unanimemente accettate e tuttavia, per evitare digressioni che sono fuori dalla portata di questa ricerca ci avvarremo in questo lavoro della definizione di Roger Caillois sopra riportata. Avendo dunque "sposato" la definizione di gioco di Caillois resta comunque aperta una questione non secondaria: cos'è il gioco d'azzardo.

Nella percezione comune il gioco d'azzardo è un'attività ludica che comporta una fondamentale dose di fortuna e una altrettanto fondamentale posta economica in gioco. Tuttavia definizioni come queste, se "osservate più da vicino", mostrano diversi punti deboli e sollevano diverse perplessità. Il discrimine riguardo la fortuna per esempio è piuttosto vago nel senso che non tutti i giochi hanno la stessa incidenza stocastica.

Laddove per esempio la roulette, ma anche i dadi, mazzetti, il lotto etc., possiedono tutti gli elementi per essere un gioco di pura fortuna ovvero in cui la fortuna ha il totale predominio rispetto alle scelte del giocatore, altri giochi, considerati comunque d'azzardo limitano l'incidenza del caso fino a quasi, è il caso del Blackjack, ad espungerlo dalla pratica ludica.

Il poker ad esempio è un gioco in cui il bluff, la conoscenza dei punti e delle loro possibilità di entrata limitano, moderano, l'incidenza del caso.

È percezione comune che un "bravo" giocatore di poker possa facilmente portare via una discreta somma ad un "pollo". Questo banale luogo comune in realtà cela un semplice dato di fatto: a poker vince chi è più bravo. Uno dei giochi da casinò per eccellenza, il Blackjack (o Ventuno in italiano) fu messo a dura prova all'inizio degli anni Sessanta da Edward O. Thorp, docente di matematica presso l'M.I.T. che riuscì, seguendo calcoli probabilistici, a dimostrare che il banco poteva essere battuto seguendo alcune complesse strategie di gioco, dimostrazione che mise regolarmente in pratica a Las Vegas guadagnandosi l'interdizione a vita in tutti i casinò del mondo.

Questi due esempi possono essere estesi anche ad altri giochi comunemente rientranti nella categoria dell'azzardo, in cui fortuna e strategia si mescolano senza che nessuna delle due prevalga del tutto sull'altra. Per questo si parlerà nel corso di questo lavoro di gioco d'azzardo puro nel caso si intendano giochi legati esclusivamente o preponderantemente alla sfera della fortuna, e di giochi d'azzardo misti nel caso di tutti quei giochi che prevedono una parte di strategia che influisce sensibilmente nella pratica ludica.

Ma si può fare anche un'altra considerazione riguardo i giochi comunemente ritenuti d'azzardo e specialmente circa alcune pratiche che si mantengono in uno stato di ambiguità tale da essere ancora oggi in una zona grigia. È il caso delle scommesse. Questo tipo di pratica, come accennato, resta in una specie di limbo che non sempre il senso comune ha ascritto alla ludicità, dandogli di volta in volta (pur trattandosi sempre dello stesso gioco) ora valenza di gioco d'azzardo e dunque negativa, ora valenza divinatoria ora di pratica aristocratica (come nel mondo anglosassone). È possibile immaginare, anche nell'eseguità delle fonti, che questa forma ludica sia antichissima e sicuramente molto frequentata.

Nel corso della storia l'uomo ha scommesso praticamente su ogni possibile esito, dalle competizioni sportive alle guerre, dall'elezione dei papi a quelle dei governanti. Il semplice ed ineffabile meccanismo della scommessa si basa su una predizione che può avverarsi o meno ma su cui è possibile speculare in termini di probabilità. Il tentativo di indovinare l'esito di una scommessa è sempre stato al centro delle pratiche più diverse che vanno dalla divinazione (è il caso ad esempio della celebre "smorfia" napoletana) ad una ricognizione oggettiva delle condizioni (come per esempio la forma fisica di un atleta), fino alla scaramanzia.

Escludendo i metodi meno empirici, nelle scommesse oltre ad una buona dose di fortuna la conoscenza dell'argomento può incidere sulla possibilità di indovinare un pronostico. Se ad esempio mi trovassi a dover scommettere sul risultato di una partita di calcio, avrei migliori possibilità di vincere la mia scommessa se seguissi quotidianamente questo sport e conoscessi le caratteristiche degli atleti, piuttosto che se mi affidassi solamente all'istinto per scegliere su chi scommettere tra le due squadre. Conoscere l'argomento su cui si investe ovviamente non annulla il rischio di scommessa, ma lo riduce (come fanno bene i bookmaker che decidono le quote). Lo stesso ragionamento può essere applicato anche ad altri ambiti di scommessa, ma non, ovviamente, a quelle particolari forme di scommessa che sono, per esempio, la roulette o il lotto in cui tutte le possibilità hanno la stessa probabilità di estrazione.

Ai nostri giorni è possibile scommettere legalmente su moltissimi esiti, con quote valutate da *bookmaker* professionisti, non più solo prima dell'inizio dell'evento, ma addirittura di cambiare la posta durante lo svolgimento dell'evento. Non solo. Possiamo scommettere in ogni momento della giornata grazie alla telematizzazione del gioco e osservare in tempo reale il cambiare delle quotazioni. Inoltre il tutto è

garantito dal Monopolio dello Stato che vigila su ogni aspetto del gioco e che dal gioco trae fondi che reinveste.

Tuttavia è nelle scommesse che il confine tra gioco e quella che viene comunemente definita vita “seria” (proprio in opposizione ad una presunta non serietà del gioco) dimostra la sua discrezionalità. Se si osservano criticamente alcune consolidate pratiche commerciali possiamo ritrovare, nel corso della storia come ai nostri giorni, similitudini tali da poterle accomunare con quello speciale e fondamentale ingrediente del gioco d’azzardo che è la scommessa.

Se definissimo il gioco d’azzardo come:

una scommessa di cui è possibile indagare in parte (o affatto) l’esito

allora saremmo costretti ad includere in questa categoria molte attività umane che non siamo abituati a vedere come tali.

Se alla base del gioco d’azzardo c’è il principio della scommessa, e se pensiamo alla scommessa come un gioco o una attività che sta in un posto mediano tra divinazione e analisi dei dati disponibili, allora possiamo vedere che molte attività umane che non vengono annoverate tra i giochi d’azzardo ne posseggono comunque gli attributi. Pensiamo per esempio alla finanza e alle transazioni di borsa, esse (che oggi versano in serio dispregio a causa della crisi economica, ma che soltanto uno o due lustri fa venivano tenute in tutt’altra considerazione) posseggono molte caratteristiche del gioco d’azzardo; si scommette su guadagni futuri (l’andamento del mercato) mettendo in gioco una posta anticipata (le azioni) che dovrebbe fruttare senza altro “lavoro” che quello di indovinare il giusto posto e il giusto momento in cui investire. In questo caso l’esempio è fin troppo calzante, ma in una definizione vaga come quella che si è proposta (e che tuttavia è l’unica che mi pare

possa includere tutti i giochi d'azzardo), potrebbero rientrare anche numerose altre attività.

Per evitare questa deriva definitoria, che pure è indice di una seria compromissione tra gioco d'azzardo e altre occupazioni umane (rapporto sul quale insisteremo più avanti) si è deciso in questo lavoro di individuare "giochi d'azzardo" non in base ad una più o meno calzante definizione, ma relativamente alla percezione delle persone che di quel fenomeno si occupano, indipendentemente dal fatto che costoro possano assumere tassonomie non del tutto coerenti.

Ci si atterrà dunque a quello che gli attori di questo fenomeno (giocatori, guardie di pubblica sicurezza, giudici, questori, etc.,) ritengono sia gioco d'azzardo.

Il gioco illegale per sua stessa natura offre allo studioso una serie di documenti rintracciabili. Se da un lato dunque il gioco proibito per sua stessa definizione si pone come fenomeno "celato" all'autorità, e quindi difficile da rilevare, dall'altro esso produce non solo una evidenza documentaria nelle carte di polizia, là dove si scontra con la legge, ma alimenta anche un dibattito legislativo e sociale cui può attingere lo storico.

È il caso ad esempio delle numerose carte della Questura riguardanti le irruzioni nelle case da gioco, la sorveglianza nelle bettole e nei caffè più a rischio, ma anche delle lamentele, delle lettere anonime di parenti e familiari i cui cari sperperavano ingenti somme nel gioco. In questo senso scegliere un fenomeno ludico legato ad un controllo di polizia fornisce un indubbio vantaggio.

Il gioco vietato pone inoltre lo studioso davanti a un fenomeno in cui sono presenti due attori, il giocatore e l'autorità, che si fronteggiano. Il confronto (o più spesso lo scontro) che nasce dalla contrapposizione di

questi due soggetti può fornire elementi di studio e offre naturalmente un duplice punto di vista.

## **2.2 Area di riferimento**

Come rileva Mauro Pini, psicologo e ricercatore dell'Università di Pisa, in un suo recente lavoro:

Nel nutrito corteo di discipline che si occupano di *gambling* (economia, storia, politica, giurisprudenza, psicologia, psicoanalisi, psichiatria, antropologia, sociologia), è possibile distinguere due principali orientamenti teorici. Il primo lo ritiene un fenomeno universale, *naturale*, trasversale alle varie culture e alle varie epoche storiche, il secondo lo considera espressione di specifiche caratteristiche della società, dell'economia, delle condizioni storico-politiche, in un'unica (e controversa) parola, della *cultura*. Nel primo orientamento rientrano l'industria del gioco, il paradigma biomedico e alcuni dei suoi versanti specialistici [...] che considerano il desiderio di giocare d'azzardo un fatto ubiquitario legato alla specie e individuabile attraverso fattori di rischio

biologici (sistemi di ricompensa cerebrale, vulnerabilità genetica) o di personalità (deficit del controllo degli impulsi, tratti ossessivi o antisociali), mentre nel secondo orientamento il fenomeno viene studiato in relazione ai particolari contesti umani o geografici avvalendosi di metodi etnografici, impiegati dapprima nelle società tradizionali e, da circa un ventennio, anche nelle società contemporanee (USA, Nord Europa, Australia, Sudafrica).<sup>17</sup>

Al di là dei due schieramenti cui si accenna nella citazione riportata, è innegabile, anche alla luce di un recente studio del professore Pen Binde dell'università di Gothenburg, che alcune aree geografiche ospitano popolazioni che possono essere più o meno inclini al gioco d'azzardo. Nello studio di Binde<sup>18</sup>, che riguarda specialmente la diffusione del gioco

---

<sup>18</sup> Binde, P., 2005, *Gambling across cultures: Mapping worldwide occurrence and learning from ethnographic comparison*. In: *International Gambling Studies*, vol. 5(1) pp. 1-27

d'azzardo indigeno nel mondo precolombiano, ma che fornisce comunque elementi di interesse storico relativamente alle abitudini al rischio e al gioco rischioso di una data comunità, Europa, nord America e Cina si mostrano come i luoghi d'elezione del gioco d'azzardo come è possibile vedere dall'immagine tratta dallo studio del professore svedese:



**Figura 1. Pini, M., 2012, Febbre d'azzardo. Antropologia di una presunta malattia, Franco Angeli Ed., Milano p.39**

E nel particolare:

---

Nord America	Diffuso nella maggioranza delle tribù, con poche eccezioni nelle aree Nord-Est (Cree, Montagnais, Athapaska dell'Alaska); nell'area artica (Inuit) vi sono report etnografici contrastanti
Centro America	Limitato o assente nell'area Sud (Honduras), presenze di scommesse sul gioco della palla negli Aztechi
Sud America	Limitato a due aree occidentali, l'attuale Perù ed Ecuador, nelle remote regioni dell'Araucania (centro Cile) e nelle popolazioni Picunche, Mapuche e Huilliche; raro nelle regioni più a Nord (Venezuela, Otomac dell'Orinoco) e Columbia (Chibcha), presente ai Caraibi (Taino di Hispaniola)
Africa	Generalmente diffuso (in particolare il <i>mancala</i> o <i>wari-solo</i> ) nelle aree occidentali (Congo), nel Sud Nigeria e nei laghi orientali; scarsi report etnografici nelle altre aree sub-sahariane. Nel Nord è limitato dalla presenza dell'Islam
Europa	Pervasivo ad eccezione di alcune popolazioni nordiche (Sami) e, presumibilmente, di alcune aree balcaniche
Asia	Pervasivo in Cina (specie nel Sud), diffuso in India (eccetto i Todas del Nord-Ovest, i Bhil del Sud e nel Buthan), Tibet, Mongolia, Burma, Thailandia. Assente a Sumatra e Borneo e nel Nord Giappone (Ainu), raro in Siberia centrale e orientale. Limitato ma presente, nonostante lo stretto divieto da parte islamica, in Iran, Iraq, Afghanistan
Oceania	Assente o raro in Australia, Melanesia e Nuova Zelanda, eccetto alcuni gruppi aborigeni del Nord Australia (carte), raro in Micronesia e Polinesia, presente fra gli Hawaiiiani

---

Figura 2. Pini, M., 2012, Febbre d'azzardo. Antropologia di una presunta malattia, Franco Angeli Ed., Milano p.40

Alle luce degli studi compiuti da Guilmette e McCann<sup>20</sup> su persone esposte al rischio in diverse attività (parapendio, roccia, gioco d'azzardo nei casinò e nei luoghi preposti alle scommesse) secondo cui la percezione soggettiva del rischio diminuisce quanto più si praticano sport o giochi rischiosi, è possibile individuare a partire da questa mappatura una predisposizione che ci fornisce ulteriori conferme circa la diffusione del gioco d'azzardo in Italia anche per i secoli successivi (anche alla luce della mancanza di una simile mappatura per il gioco d'azzardo nei sec. XIX e XX).

Sempre relativamente a questo dato è inoltre possibile aggiungere ulteriori dettagli circa la propensione al gioco in Italia. La nostra penisola ha infatti prodotto non solo famosi giocatori, uno su tutti Giovanni Casanova, ma ha anche contribuito sensibilmente allo sviluppo e alla diffusione di alcune forme di gioco d'azzardo, basti ricordare tra tutti la lotteria e il lotto.

---

<sup>20</sup> Guilmette, A.M., McCann, S.E., 1986, *Playing the Horse: A Fallacy about Gambler's Riskiness*, in: *TAASP Newsletter*, vol. 12, n.4, Summer 1986, pp.24-27, cit. da: De Sanctis Ricciardone, P., 1994, *Antropologia e gioco*, Liguori Editore, Napoli, p.1-2.

Tenendo in considerazione quanto riportato sopra, la scelta di circoscrivere ulteriormente il fenomeno ad una sola realtà urbana e segnatamente alla città di Bologna deriva dalla volontà di indagare il fenomeno con una prospettiva verticale. Interessava qui indagare non solo il fenomeno nella sua continua presenza sul territorio ma piuttosto di procedere ad una analisi qualitativa invece che quantitativa. Per questo motivo si è ritenuto opportuno scegliere uno spazio geografico circoscritto ad un'unica realtà coerente per analizzare il fenomeno e selezionare alcuni *case study* per mettere a fuoco le realtà più rilevanti.

I giochi vietati, pur essendo una categoria da sempre avversata dai legislatori, è pervicacemente sopravvissuta nel tempo. La tenacia degli uomini a giocare il proibito rivela un'attitudine saldamente radicata, che ha dato forma nel corso del tempo ad una cultura clandestina, cui spesso si sono legate le insoddisfazioni e i malumori delle popolazioni. Le modalità di deterrenza che il potere costituito ha imposto ai giocatori e promotori del gioco d'azzardo, pur con delle sostanziali differenze da epoca ad epoca, hanno sempre preso la forma di pene pecuniarie e detentive tutt'altro che lievi.

È dunque esistita (ed esiste ancora) una pulsione al gioco che sopravanzava il rischio delle pene prescritte, il che pone l'aspetto del gioco d'azzardo come una problematica sociale e culturale che può difficilmente venir risolta in termini di potere costituito e le cui radici probabilmente si trovano su un terreno più profondo, in questo senso l'insistenza del fenomeno fornisce già di per sé un interessante oggetto di studio.

Per giochi proibiti si vogliono qui intendere tutte quelle attività ludiche che siano state vietate. In questa definizione rientrano dunque sia i divieti imposti attraverso leggi e decreti emanati dal potere costituito, sotto forma di censura, proibizione esplicita, regolamentazione, sia quelli mossi attraverso istituzioni religiose o morali che pur non avendo

forza di legge hanno rappresentato un ostacolo all'esercizio di determinate pratiche ludiche.

### 3 Quadro interpretativo

I giochi si pongono come un oggetto di studio particolarmente complesso per lo studioso. L'approccio all'analisi delle attività ludiche richiede una conoscenza multidisciplinare al fine di non escludere dallo studio aspetti fondamentali del fenomeno in questione che è, per sua stessa natura, sfaccettato e complesso. Abbiamo già avuto modo di constatare che due tra i più illustri studiosi che si sono occupati di questo argomento possedevano curriculum in cui spiccava la multidisciplinarietà della loro formazione. Questo aspetto non è casuale, al contrario è dovuto proprio alla natura dello specifico campo di studi.

A questo proposito è forse necessario approfondire i diversi atteggiamenti delle discipline che si sono occupate del gioco per rintracciare le teorie finora applicate all'oggetto di studio, al fine di elaborare un quadro interpretativo che tenga conto delle implicazioni storiche *in primis*, ma anche di quelle sociologiche, antropologiche e filosofiche per non tralasciare la complessità delle implicazioni che l'oggetto dello studio presenta.

### 3.1 *Approccio Filosofico*

Sebbene alcuni dei più autorevoli filosofi del XIX e XX secolo, come Wittgenstein, Husserl, Nietzsche o Heidegger, abbiano dimostrato interesse per i giochi e ne abbiano trattato più o meno diffusamente nelle loro opere, ai nostri fini risultano interessanti alcuni autori che, seppur meno noti, hanno il pregio di aver contribuito con le loro teorie, ed è questo l'aspetto che qui più ci interessa, ad allargare il campo di indagine e a fornire strumenti ad altre discipline.

È il caso ad esempio di Gregory Bateson, figura complessa di studioso multidisciplinare che ha dedicato al gioco una interessante dissertazione dal titolo *Questo è un gioco. Perché non si può mai dire a qualcuno: "Gioca!"*. Bateson ha coltivato molteplici interessi nella sua vita di intellettuale toccando argomenti che vanno dalla psicologia alla sociologia alla semiotica. Durante la sua formazione universitaria a Londra fu allievo del celebre antropologo Stanislaw Malinowski, il quale aveva già compiuti numerosi studi che avevano alimentato il dibattito tra le teorie diffusioniste e quelle poligenetiche.

A interrogarsi sulla definizione, apparentemente semplice, di gioco insieme allo stesso Bateson convengono a Princetown nel 1955 studiosi di diversi campi (assenti gli storici) che danno vita ad un dibattito in cui ciò che a noi più interessa è un concetto con cui le forze di pubblica sicurezza e i legislatori hanno sempre dovuto fare i conti: come si può capire se una persona sta giocando?

Bateson e gli altri convenuti alla tavola rotando cercano di stabilire il confine tra gioco e "attività seria" a partire dall'osservazione dei comportamenti animali. Il dibattito incrocia i temi delle diverse

discipline senza che in definitiva il gruppo di studiosi riesca a stabilire un significato univoco al termine gioco.

Bateson da parte sua contribuisce a mettere in risalto un essenziale discrimine del gioco, quello del *contesto*. Per chiarire questo concetto in uno dei suoi testi più celebri<sup>21</sup> utilizza un esempio che riguarda due piccole scimmie che giocano alla guerra.

Che significa giocare alla guerra? Significa che le scimmiette assumono il significato di *combattimento/non-combattimento*. Esse infatti, nello stesso tempo, combattono e non combattono. Il nocciolo del significato gioco è esattamente nella compresenza degli opposti, combattimento/non-combattimento. Il confine dell'universo gioco è nella dimensione mimetica. I due bambini imitano il combattimento, che non è un combattimento, ma una sua sostituzione. Nella fattispecie, esse interagiscono, si mettono cioè in relazione attraverso la *regola mimetica* del combattimento/non-combattimento. Le due scimmiette, entrando in un

---

<sup>21</sup> G. Bateson, 1972, *Steps to an Ecology of Mind*, Ballantine, New York (tr.it. G. Bateson, 1976, *Verso un'ecologia della mente*, Adelphi, Milano)

universo di significato, devono darsi dei limiti, delle regole.<sup>22</sup>

Quando dunque si può dire di una o più persone che stanno giocando? Per gli addetti alla pubblica sicurezza, la domanda è cruciale. Definire un reato significa prima di tutto definire con precisione l'atteggiamento da sanzionare. Vedremo in seguito le implicazioni di tale difficoltà interpretativa dell'attività ludica.

Un contributo prezioso ci viene anche da Eugene Fink, allievo e collaboratore di Husserl e Heidegger il quale ha scritto un saggio dal titolo *Oasi del gioco*<sup>23</sup> in cui fornisce una analisi interessante sul binomio gioco-lavoro e sul carattere simbolico, su cui concordano molti antropologi, degli oggetti del gioco. Entrambi questi elementi ritorneranno nelle speculazioni dei legislatori e saranno spesso oggetto di controversie tra le forze di polizia e gli accusati di giochi illeciti.

---

<sup>22</sup> Iacono, A., 2000, *Questo è un gioco? Metacomunicazione e attraversamento di contesti*, in: Deriu, M., a cura di, 2000, *Gregory Bateson*, Bruno Mondadori, Milano p. 189 e seg.

<sup>23</sup> Fink, E., 1969, *Oasi della gioia. Idea per una ontologia del giuoco*, Rumma, Salerno

### 3.2 *Approccio Storico*

Gli studi propriamente storici che riguardano il gioco sono quasi esclusivamente concentrati sul gioco d'azzardo nel periodo medievale con rare eccezioni. Una di queste, la più nota sicuramente, è rappresentata dagli studi Johan Huizinga storico *sui generis* che sarà il primo a tentare un approccio ampiamente multidisciplinare. Il suo lavoro, *Homo Ludens*, rappresenta un tentativo di pensare la storia dell'attività ludica come storia della cultura

Al di là dei limiti impliciti in un lavoro pionieristico, gli scritti di Huizinga possiedono un assunto su cui si basa una parte del quadro interpretativo di questo progetto di ricerca e cioè il fatto che il gioco non è soltanto un fatto culturale, ovvero una pratica che genera un senso condiviso da una società, ma esso possiede il carattere stesso della cultura. Se la cultura è gioco, come afferma Huizinga, allora come sostiene Umberto Eco nell'introduzione al volume in questione "l'esecuzione ludica dei giochi riconosciuti come tali, dalla corsa alle carte, dai dadi all'enigmistica costituisce il momento metalinguistico in cui la cultura *parla le proprie regole*."<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup> Huizinga, J., 1973, *Homo Ludens*, Einaudi, Torino, p. XXXIV

Quello che qui interessa è l'apertura verso la possibilità di conoscere le forme della cultura (e dunque le forme storiche della cultura) attraverso il dialogo con i giochi e l'attività ludica.

Per gli studi in ambito medioevale il primo contributo in cui si affronta il tema dei giochi d'azzardo è quello di Ludovico Zdekauer che a partire dal 1886 scrisse diversi saggi sull'argomento. I suoi studi si concentrano sugli statuti municipali e sulle norme relative alla regolamentazione del gioco d'azzardo:

La storia del giuoco in Italia, che è ancora da scriversi, sarebbe un importante contributo alla storia dell'incivilimento in questo paese, e del suo sviluppo psicologico ed intellettuale. Il giuoco di fortuna in ispecie è uno degli indizi più forti per giudicare lo stato morale della società. Col giuoco poi si congiungono intimamente i concetti di fortuna e di caso, di destino e provvidenza [...]<sup>25</sup>

Così Zdekauer ne *Il giuoco in Italia nei secoli XIII e XIV*; una affermazione che non si discosta dalla visione di Huizinga e che anzi, anticipandolo,

---

<sup>25</sup> Zdekauer, L., 1886, *Il giuoco in Italia nei secoli XIII e XIV e specialmente in Firenze*, in Zdekauer, L., 1993, *Il gioco d'azzardo nel Medioevo italiano*, Salimbeni, Firenze. p.17

sembra indicare una possibile via allo studio delle forme ludiche al fine di analizzare aspetti della società medievale.

Nel 1993 Gherardo Ortalli curò un interessante volume dal titolo *Gioco e Giustizia nell'Italia di Comune*<sup>26</sup>. In questa curatela, emblematica della crescente attenzione delle discipline storiche per le attività ludiche, sono stati raccolti contributi volti ad analizzare i fenomeni ludici attraverso uno sguardo decisamente storico.

Per avvicinarsi alla contemporaneità dobbiamo passare per gli studi di Paolo Macry, docente di storia contemporanea presso l'università di Napoli Federico II che si è occupato di indagare la storia del lotto a Napoli tra Settecento e Ottocento.<sup>27</sup> In questo volume Macry tramite una complessa ricerca sulle carte dell'epoca mette in luce non solo la complessa rete di lotterie, le loro origini ed evoluzioni, ma analizza anche gli ambiti di gioco, i luoghi, le persone e soprattutto i linguaggi e più in generale osserva e registra la produzione di senso del gioco pubblico.

---

<sup>26</sup> Ortalli, Gg., (a cura di), 1993, *Gioco e Giustizia nell'Italia di Comune*, Fondazione Benetton Studi e Ricerche, Viella, Treviso-Roma.

<sup>27</sup> Macry, P., 1997, *Giocare la vita. Il gioco del Lotto a Napoli tra Sette e Ottocento*, Donzelli ed., Roma

L'opera di Macry rappresenta una trattazione organica e multidisciplinare in cui le analisi circa l'approccio emotivo dei giocatori vengono confrontate con i dati statistici e probabilistici, in cui a partire da una attenta prospettiva storica del gioco in questione si va gradualmente allargando la visuale del problema fino ad arrivare ad una analisi della percezione del rischio, delle pulsioni al gioco del lotto. Come lo stesso autore scrive nella prefazione del volume:

La mia decisione di studiare il fenomeno del gioco d'azzardo nasce dai confusi pensieri e da qualche lettura di quell'inverno 1984. Mi chiedevo in qual modo fosse possibile convivere con la casualità e l'incertezza e se davvero si trattasse di una dimensione marginale, come vorrebbe il determinismo trionfante. Cosa c'è dietro e prima del paradigma probabilistico? Ragionando su questioni analizzate per lo più dagli storici del pensiero scientifico e dagli storici delle culture popolari, mi sono imbattuto in pratiche sociali usualmente sottovalutate dal senso comune, o stigmatizzate come distruttive e marginali. Sol che la si voglia cercare, il passato restituisce una ricca tradizione di individui e gruppi che praticano il rischio, vivono sull'incertezza delle cose, studiano il futuro.

Custodiscono tecniche divinatorie , si arrovellano attorno alla ruota della fortuna, per passione o per mestiere. Producono valori e non di rado fanno denari. Vista in una prospettiva di lungo periodo, la dura polemica razionalista contro la casualità appare poco meno che eccentrica.<sup>28</sup>

La ricerca di Macry, come abbiamo detto, si muove tra la storia sociale, quella delle idee, quella economica e quella delle *élites*, occupandosi sia dei caratteri di lungo periodo che delle mutazioni. Questo testo rappresenta, per un certo verso e per la storiografia italiana in particolare, uno dei primi e più autorevoli approcci all'indagine nel campo delle diverse e interconnesse discipline storiche riguardo il campo del gioco. L'approccio "ibrido" di Macry presenta i tipici caratteri multidisciplinari che abbiamo ritrovato nei diversi e precedenti studi e dunque si pone come punto d'arrivo e allo stesso tempo di partenza (ripartenza?) della storiografia italiana nello studio dei fenomeni ludici:

Un caso storico non può essere costruito come una metafora. È fisiologicamente dotato di caratteri unici, connessi alle proprie coordinate di spazio e tempo. È descrittivo. Ma, nel momento in cui illustra

---

<sup>28</sup> Macry, P., 1997, *Giocare la vita. Il gioco del Lotto a Napoli tra Sette e Ottocento*, Donzelli ed., Roma, pp.13-14

comportamenti e processi sociali, un caso storico può legittimamente proporre alle scienze sociali ipotesi, materiali e suggestioni. Per un verso. Questo studio sul lotto si colloca in una specifica tematica storiografica, ricostruendo fenomeni sociali, culturali e istituzionali di indubbia rilevanza nell'Europa settecentesca e primo-ottocentesca. Per altro verso, le pratiche del gioco d'azzardo permettono di indagare nel concreto alcune categorie sulle quali le scienze sociali lavorano da tempo: la casualità e il calcolo, il rischio e l'utile economico, i comportamenti razionali e i comportamenti fondati sulla divinazione, le relazioni fra circuiti di beni materiali e circuiti di beni immateriali, il confronto fra Stato e società: in questo caso, fra banco e giocatori. E altre se ne potrebbero aggiungere. Tali categorie – e dicotomie – si collocano alla confluenza di settori di studio o di approcci metodologici, che vengono usualmente e opinabilmente tenuti separati l'uno dall'altro. Su questo piano, la conclusione a cui sono giunto, è che, nel dibattito ormai ventennale fra strutture e culture e fra moderno e post-moderno, la

storia del rischio e della divinazione ha qualcosa da dire.<sup>29</sup>

### **3.3 *Approccio antropologico***

L'antropologia, sin dai suoi albori, come e più di altre scienze si è occupata dell'attività ludica quale di un campo di indagine proficuo per sussumere aspetti culturali dalle più diverse società, a partire da quelle remote ed esotiche, tipico campo di indagine del periodo più "pioneristico" della disciplina, fino a quelle più vicine a contemporanee.

A partire dalla fine del XIX secolo, l'antropologia ha cominciato a concretizzare le proprie analisi sui giochi in un vero e proprio filone di studi riguardo i diversi ambiti dell'attività ludica. L'origine di questi studi

---

<sup>29</sup> Macry, P., 1997, *Giocare la vita. Il gioco del Lotto a Napoli tra Sette e Ottocento*, Donzelli ed., Roma pp.16-17

potrebbe essere fatta risalire ad un periodo perfino precedente dato che già Lewis Henry Morgan, considerato uno dei padri dell'antropologia culturale insieme a E.B. Tylor, nella sua opera *La lega degli Irochesi* del 1851 descrive alcuni giochi di fortuna praticati dagli indigeni americani. La grande passione degli indiani nordamericani per il gioco d'azzardo sarà un argomento piuttosto frequentato dagli autori dei "classici" dell'antropologia.

Nel 1871 Edward Burnet Tylor, descrisse i giochi infantili come un precipitato di antiche credenze, abitudini e costumi oramai in disuso che continuavano a permanere nella cultura pur se oramai con esclusive valenze ludiche<sup>30</sup>. Per Tylor i giochi erano dunque vestigia di attività serie e come tali potevano fornire, a patto di saperle osservare con l'occhio attento dello studioso, indicazioni importanti delle fasi primitive della storia dell'umanità.

In un suo articolo pubblicato nel 1896<sup>31</sup> Tylor sostenne una tesi che successivamente sarebbe stata oggetto di grande fortuna, come afferma Pini:

---

<sup>30</sup> Tylor, E.B., 1871, *Primitive Culture* (tr. It. Parziale a cura di G.B. Bronzini, *Alle origini della cultura*, 2 voll., Edizioni dell'Ateneo, Roma, 1986).

<sup>31</sup> Tylor, E.B., 1896, *On American Lot-Games as Evidence of Asiatic Intercourse before the Time of Columbus*, in: *Internationales Archiv für Ethnographie*, 9, Suppl., 1896, pp. 55-67.

[Tylor] esprime una delle concezioni maggiormente caratterizzanti la specificità del contributo antropologico sull'azzardo: la sua derivazione dalla *divinazione*.<sup>32</sup> Egli [Tylor] afferma un uso divinatorio dei giochi di sorte antecedente a quello ludico, considerandoli una *sopravvivenza* di originali rituali praticati per interrogare entità sovrannaturali.

Questo rapporto "seriale" tra divinazione e gioco d'azzardo poggia le sue basi anche sugli strumenti della divinazione (e del gioco). Gli astragali ad esempio venivano utilizzati in entrambe le pratiche così come le carte in tempi più recenti, questo "passaggio" di oggetti funzionali tra le due sfere ha contribuito a rafforzare questo pensiero. Nella visione tyloriana, una volta che gli strumenti hanno storicamente perso la loro funzione sacra essi scivolano nella sfera ludica. Quando cioè l'uomo o meglio una società non percepisce più l'evento casuale come il volere di uno spirito o di una divinità, ma più modernamente e scientificamente come un semplice processo stocastico, allora avviene il passaggio delle pratiche tra i due "mondi".

La lettura tyloriana non fu esente da alcune, seppure isolate, critiche come quella ad esempio di Dario Sabbatucci, storico delle religioni, il

---

<sup>32</sup> Pini, M., 2012, *Febbre d'azzardo. Antropologia di una presunta malattia*, Franco Angeli Ed., Milano, p. 34

quale rifiuta una visione seriale, che parte dal fatto sociale “serio” tra le due, sostenendo invece uno sviluppo parallelo tra divinazione e gioco d’azzardo. Egli, attraverso le pratiche degli Indiani d’America, individua una dinamica diversa e osmotica in cui entrambi gli scambi sono possibili. In questa visione, mentre alcune pratiche magiche possono diventare giochi è vero anche che i giochi possono acquisire valenze sacrali.<sup>33</sup>

Lady Alice Bertha Gomme, moglie di Sir Lawrence Gomme, direttore della “Folk-Lore Society” di Londra è la prima antropologa a raccogliere nella sua opera “l’eredità” tyloriana e a spingere la sua proposta oltre le iniziali intenzioni di Tylor stesso, applicando lo stesso principio non più ai giochi di culture distanti ed esotiche, ma a quelle europee e specificatamente a quelle inglesi. Essa nei due volumi pubblicati tra il

---

<sup>33</sup> Sabbatucci, D., 1964, *Gioco d’azzardo rituale*, in: *Studi e materiali di Storia delle Religioni*, 35, pp. 23-85

1894<sup>34</sup> e il 1898<sup>35</sup> si occupa di rintracciare nei giochi tradizionali dei bambini di Inghilterra, Scozia e Irlanda le vestigia storiche di un passato remoto ed europeo “impigliato” tra le maglie dell’attività ludica.

È proprio Gomme, ad ogni modo, a comprendere che lo studio dei giochi e delle loro origini tocca un nervo scoperto dell’antropologia dell’epoca innestandosi in un dibattito complesso che riguarda due agguerriti schieramenti: quello degli studiosi che sostengono la teoria della poligenesi e quelli che in disaccordo propendono invece per la monogenesi.

Si tenga presente che in questo complesso dibattito, che richiederebbe una lunga trattazione e che rientra solo in piccola parte nella materia che qui si affronta, i giochi e in particolare due giochi simili ma di origini geograficamente molto lontane come il Pachisi e il Patolli giocheranno un ruolo fondamentale. Al termine di questo “scontro” metodologico (e ideologico) uscirà una tendenza piuttosto condivisa tra gli studiosi che

---

<sup>34</sup> Gomme, A.B., 1894, *The traditional Games of England, Scotland and Ireland. With Tunes, singing-rymes, and methods of playing according to the variants existent and recorded in different parts of the Kindom*, vol I, Nutt, London

<sup>35</sup> Gomme, A.B., 1898, *The traditional Games of England, Scotland and Ireland. With Tunes, singing-rymes, and methods of playing according to the variants existent and recorded in different parts of the Kindom*, vol II, Nutt, London

tende a rinunciare a teorie olistiche in favore di analisi mirate caso per caso o per meglio dire, gioco per gioco.

L'interesse dell'antropologia per l'origine dei giochi ha prodotto ad ogni modo una serie di riflessioni su cui si è potuto costruire una fruttuosa serie di speculazioni. L'immagine del gioco come "deposito" di usanze, credenze e più in generale di pratiche sociali legate ad un mondo mistico-magico ancestrale ha messo gli studiosi nelle condizioni di osservare i giochi alla stregua di un oggetto archeologico di cui, per proseguire la metafora, si dispone della prova fisica mentre resta da indagare il motivo per cui l'oggetto ha preso la forma che noi abbiamo rinvenuto. Questo approccio ha avuto il grande pregio di osservare l'attività ludica più libera come un elemento portatore di significato, anzi come ripetitore di un significato riaffiorante da un passato sepolto.

Così ad esempio Alice Gomme, attenta studiosa delle forme ludiche e delle modalità di gioco, poté individuare le origini pre-ariane del culto dell'acqua, e attribuì ai segni specifici dei diversi giochi significati che discendevano da antiche istituzioni:

E così la forma della linea, del cerchio, della spirale, e le loro sotto-classi, sono *segnali*, residui, rimanenze, di antiche forme di lotta, disputa, di alleanze, di giurisprudenza, di matrimonio: tutte istituzioni pazientemente annotate, classificate dalla Gomme,

esse assieme al proprio *doppio* ludico: matrimoni per cattura (Nuts in May”), per acquisto (“Here comes Three Sailors”), e così via.<sup>36</sup>

Tuttavia l’approccio di Alice Gomme, come quello di Tylor e in generale dell’antropologia classica, si basa di fatto su un rapporto temporale tra gioco e società, o residuo sociale, niente affatto scontato come aveva notato Sabbatucci. Nella visione di Gomme difatti il gioco arriva cronologicamente *dopo* il fatto sociale, essendone dunque in un certo senso subalterno, pura emanazione nello scadimento di un rito, o di una pratica. Con questo approccio dunque l’autrice ignora le possibili interazioni tra le due sfere e anzi non si pone neppure il problema che esse, quella seria e quella ludica, potrebbero non essere così nettamente distinte come può apparire ad una prima analisi.

Questo approccio dell’antropologia classica resta tuttavia parziale e in parte ancora viziato dall’austera dicotomia serietà/gioco di stampo medievale e cristiano che troverà poi nella modernità una radicalizzazione nella moralità borghese-calvinista. Come a dire che lo studio delle forme ludiche è fruttuoso solo nell’ottica che esse sono originate da fatti “seri”, cioè che in fondo non sono “solo” giochi. In un certo senso dunque è proprio il loro non-essere-giochi a rendere lecito il loro studio.

---

<sup>36</sup> De Sanctis Ricciardone, P., 1994, *Antropologia e gioco*, Liguori Editore, Napoli, p.10

## 3.4 *Altri approcci*

### 3.4.1 **Giurisprudenza**

Anche la giurisprudenza si è occupata di giochi e in particolare di giochi d'azzardo, ma per quello che in questa sede è più importante se ne sono occupati gli storici della giurisprudenza. Senza spingersi fin dove si spinse Huizinga, definendo i processi e in generale la legge come un gioco *tout court* in cui diversi contendenti cercano il proprio successo attraverso le regole rappresentate dalle leggi, possiamo affermare che questa disciplina ha, per ovvie ragioni, dovuto rapportarsi necessariamente al gioco illegale.

Oltre agli studi circa la statutaria medievale della Fondazione Benetton Treviso, cui si è già accennato, sono state compiute ricerche anche in ambito antico riguardo specialmente il diritto romano, anche se molti di questi studi si basano naturalmente di più sulle evidenze archeologiche che sulla dottrina. È il caso ad esempio del volume di Stefano de' Siena riguardo i giochi e i giocattoli in età classica<sup>37</sup>, in cui vengono indagate le diverse tipologie di gioco a partire specialmente dai riscontri repertuali.

---

<sup>37</sup> De' Siena, S., 2009, *Il gioco e i giocattoli nel mondo classico*, Mucchi editore, Modena

Il rapporto tra giurisprudenza e gioco è indagato anche in altri periodi storici, seppure presente con una minor incidenza di studi circa l'epoca moderna e contemporanea, epoche in cui la problematicità del rapporto tra legge e gioco d'azzardo continua a manifestarsi.

Il recente volume di Antonio Cappuccio *“Rien de Mauvais” i contratti di gioco e scommessa nell'età dei codici*<sup>38</sup> fornisce un interessante spaccato, ricostruendo la storia del diritto riguardo i giochi d'azzardo specialmente nel periodo tra i secoli XVIII e XIX. In questo *excursus* l'autore mostra tramite i codici e il dibattito dottrinale le diverse fasi che ha attraversato il gioco d'azzardo nella percezione dei legislatori, oscillando sempre tra liceità e proibizione, tra morale e consuetudine, tra diritto penale e pubblico.

L'aspetto definitorio non è affatto secondario. Ciò che la legge infatti definisce di volta in volta azzardo è poi destinato a ripercuotersi nella percezione della società. Si tratta di un aspetto ricorsivo del rapporto tra gioco illegale e società in cui le discrepanze di percezione generano sacche di illegalità. Non sempre infatti ciò che la legge definisce criminale è percepito come tale, specialmente in un ambito ludico. Ma è anche possibile il contrario, ovvero è possibile l'esistenza di una pratica

---

<sup>38</sup> Cappuccio, A., 2011, *'Rien de Mauvais' i contratti di gioco e scommessa nell'età dei codici*, Giappichelli, Torino

ludica non sanzionata che però nella percezione comune lo è. In questo senso le decisioni del legislatori sono quelle che creano il gioco proibito.

Ciò che è evidente relativamente alla storia del gioco d'azzardo nella giurisprudenza è la difficoltà di sancire, dal punto di vista giuridico, comportamenti che sono di difficile definizione. È il caso ad esempio dell'indagine circa le differenze tra gioco e scommessa su cui molto si è dibattuto in giurisprudenza, un nodo ancora irrisolto:

[...] perché i giuristi, dal Medioevo sino ad oggi, hanno impegnato e impegnano le proprie capacità scientifiche in questa faticosa indagine? È semplice sfoggio di erudizione? No, certamente. La verità è più complessa ed è condizionata dall'altalena di odi e amori, di divieti e di permessi, di disgrazie e fortune che segna la storia dei giochi e delle scommesse. Nelle fonti normative non esiste neppure una *sedes materiae* specificatamente dedicata: collocati di volta in volta all'interno di un codice civile o di un codice penale, di una legge sul commercio o di una norma processuale, il destino dei due istituti è da sempre vincolato alla discrezionalità del legislatore. Semmai, dunque, il giurista chiamato a *leggere* queste scelte ha cercato, nelle differenze e nelle identità esistenti tra tali 'contratti', appigli cui ancorare tutele e sanzinoi; e così facendo – forse inconsciamente – ha concorso, insieme con alcuni fattori tecnici e sociali, alla (ri)determinazione dei loro confini semantici.

I nodi da analizzare per una storia del gioco attraverso le normative e i dibattiti legislativi sono numerosi, ma in particolare due di questi sono maggiormente interessanti in questa sede: quello relativo alla definizione normativa di gioco d'azzardo e quello inerente il rapporto tra

gioco pubblico, e cioè legale, e gioco proibito. Seguendo il dibattito dottrinale relativo a questi due aspetti, si possono sussumere molti dati che torneranno utili ai fini di questa ricerca, come si vedrà in seguito.

### **3.4.2 Psichiatria**

Il gioco proibito e specificatamente quello d'azzardo è stato osservato in epoca contemporanea attraverso l'occhio della psichiatria a partire per lo meno dal 1980, anno in cui l'Associazione Psichiatrica Americana lo ha inserito all'interno del *Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Psicologici* nella categoria dei "Disturbi del controllo degli impulsi" con una grande affinità dunque con i comportamenti d'abuso e le dipendenze. Il gioco d'azzardo patologico ad oggi è oggetto di grande attenzione dalle strutture che si occupano di prevenzione ed è in crescita il numero di studi relativi alla prevenzione e alle terapie da applicare per allontanare i soggetti patologicamente legati al gioco d'azzardo.

L'idea del gioco d'azzardo come patologia tuttavia non è recente, anzi al contrario ha una lunga tradizione. Già nel 1790 Bernardino Cicala nel suo *Saggio filosofico e critico sulli Giuochi d'Azzardo* sosteneva un approccio medico alla sfrenata passione per il gioco. Questo suo convincimento era fondato su una lunga carriera di giocatore d'azzardo

che egli stesso aveva percorso nel corso della sua vita. Da Cicala ad oggi la biomedicina e le neuroscienze in particolare hanno compiuto molta strada, tuttavia l'approccio della medicina positiva al gioco d'azzardo è stato tutt'altro che esente da critiche. In particolare viene contestato a questo approccio un certo riduzionismo che tende a scomporre e ridurre qualsiasi comportamento umano ad un mero istinto chimico inoltre bisogna concordare con i detrattori di questa visione biomedica del *gambling* che questo approccio al momento non ha portato alcun miglioramento in ambito preventivo proprio a causa del sua metodologia decontestualizzante del fenomeno dell'azzardo.

### **3.5 Metodologia**

Nel panorama di teorie e metodologie legate allo studio dei fenomeni ludici , cui si è sinteticamente accennato, si presentano alcuni interessanti spunti per procedere allo studio dei giochi in chiave storica.

Si tratta dunque, una volta individuati i fenomeni tramite le fonti d'archivio, di gettare uno sguardo ai diversi fatti in cui possiamo "scomporre" il fenomeno che ci siamo preposti di studiare e di osservare le informazioni sussunte attraverso un'ottica storica *in primis*, ma che tenga conto e compia diverse incursioni anche in altri campi di studio mettendo a frutto la lezione dei diversi approcci alla analisi dei giochi proibiti. Il punto di partenza è rappresentato certamente dagli studi di Huizinga e Caillois i quali per primi hanno indicato lo studio dei

giochi come una fonte privilegiata per comprendere nel mutare storico implicazioni fondamentali dal rapporto tra gli uomini e la temperie sociale in cui essi vivono immersi.

In questo senso per comprendere la storia e la genesi dei giochi che incontreremo nella nostra ricerca si dovrà fare ricorso al ricco dibattito sociologico e antropologico, utilizzando i risultati metodologici che questo dibattito ha prodotto. Nello studio della percezione del rischio da parte della società di fine XIX secolo e in generale per le implicazioni morali che il gioco d'azzardo comporta ci riferiremo invece ai risultati di storici come Paolo Macry, ma anche di antropologi come Paola De Sanctis Ricciardone. Nell'esaminare il percorso normativo disegnato dai legislatori ci avvarremo della lezione di Ludovico Zdekauer e di Cappucci e contemporaneamente del dibattito filosofico relativo alla definizione del gioco.

## 4 Le fonti

La ricerca nei fondi di archivio è incentrata soprattutto, ma non esclusivamente, sulle carte contenute nell'Archivio di Stato di Bologna. Le carte di polizia che ho consultato sono per la maggior parte relative al Fondo della Questura – Atti generali.

### 4.1 *Archivio di Stato di Bologna*

La difficoltà maggiore della ricerca nei fondi è consistita nel rilevare il o i titoli e le rubriche in cui vennero riposti i documenti secondo la logica classificatoria che imponevano le direttive amministrative alle Questure. Queste direttive mutano sensibilmente nel corso degli anni e così è possibile imbattersi in titolari organizzati con modalità piuttosto diverse gli uni dagli altri. Se infatti nel periodo di tempo che va dal 1888 al 1899 si è constatato che la maggior parte dei crimini per gioco d'azzardo è stata inserita nel titolo relativo ai "Reati diversi" insieme a numerose altre tipologie di crimini, nel periodo precedente (1861-1888) questi reati erano da ritrovare caso per caso. Mentre infatti alcune registrazioni relative al gioco d'azzardo sono state inserite in un titolo (titolo 11) che non è mai stato versato dalla Questura di Bologna nell'Archivio di Stato, altre potevano essere rinvenute in diverse posizioni e in diversi titoli dedicati di volta in volta alle bettole, alle taverne, alle osterie e in generale in quelle relative ai luoghi in cui venivano contestati i reati.

Ovviamente la ricerca sulle fonti relative agli anni precedenti il 1888 è risultata più impegnativa e in alcuni casi, quando cioè il fascicolo veniva catalogato esclusivamente nel titolo 11, impossibile.

Grazie a strumenti classificatori come le rubriche e i protocolli disponiamo comunque delle tracce dei crimini in questione, anche quelli inseriti nel titolo 11 pur se come abbiamo già detto non del fascicolo intero. Queste “tracce” pur non fornendoci dati specifici, che pure sarebbero stati di utile corredo ai documenti rinvenuti nel resto del *corpus* archivistico, ci restituiscono in forma sintetica non solo le date in cui il crimine viene contestato, ma anche altre informazioni e generalmente il luogo e il gioco praticato, abbastanza dunque per essere utilizzate come fonti complementari e quantitative circa il fenomeno che si vuole indagare.

Queste forme sintetiche sono estratte da due strumenti classificatori utilizzati dagli archivisti dell’epoca per rinvenire i fascicoli: Si tratta delle rubriche e delle serie protocollari, strumenti essenziali nella ricerca per i periodi precedenti il 1888 poiché hanno impedito che una già lunga fase di ricerca potesse diventare ancora più impegnativa poichè sarebbe dovuta procedere per ogni titolo e anno per anno.

I protocolli, che sono ordinati per anno e al loro interno alfabeticamente, registrano però i giochi illegali sotto una numerosa quantità di sinonimi o quasi-sinonimi in uso all’epoca, alcuni dei quali venivano utilizzati con maggior frequenza.

Nelle rubriche i termini gioco (o giuoco) e gioco d’azzardo (o giuoco d’azzardo) vengono usati con frequenza, ma la maggior parte di fatti contestati per questi crimini veniva registrata alla voce “A” come “Anonimo”, poiché le denunce fatte per questo crimine erano spesso inoltrate appunto tramite modi impersonali come ad esempio le lettere anonime.

La ricerca è stata dunque effettuata con la seguente procedura:

- 1) Si sono consultate le rubriche in cui si riscontravano anno per anno i crimini, ricercando tutti i possibili termini collegati al gioco illegale. Una volta individuati i dati interessanti si è presa nota del numero di protocollo con cui la pratica era stata archiviata.
- 2) Tramite i libri protocollari si sono confrontati i codici di archiviazione rinvenuti nelle rubriche per trovare il titolo e la rubrica in cui il fascicolo era stato collocato.
- 3) In caso il fascicolo si trovasse nelle Titolo 11 (per gli anni 1861-1887), si è proceduto a registrare la nota sintetica riportata nella rubrica e/o nel protocollo.
- 4) Una volta rinvenuto il fascicolo è stato fotografato con una macchina digitale.

## **4.2 *Aspetto delle fonti***

Le fonti complete dell'Archivio di Stato di Bologna, quelle relative al periodo 1888-1900, rappresentano documenti piuttosto corposi e sono divise secondo i singoli casi. Si presentano come fascicoli redatti in tempi diversi e successivamente accorpati a formare l'insieme delle carte di un singolo caso. I fatti vengono registrati su carta intestata della Questura di riferimento o bianca e vergati da diverse mani su ambo i lati del foglio.

Nello stesso fascicolo è possibile trovare le testimonianze di diversi soggetti a partire dai verbali e le testimonianze degli agenti di pubblica sicurezza, fino agli atti vergati dal Questore, passando per le trascrizioni delle dichiarazioni dei testimoni e le lettere anonime archiviate.

Quando è stato possibile identificare i soggetti, gli agenti riportano le identità dei giocatori e in generale di tutti coloro che si trovavano nei locali dove si svolgeva il gioco illegale, i materiali sequestrati e altro. Generalmente nei fascicoli vengono anche conservati i verbali completi dell'operazione di polizia, oltre al lavoro "preparatorio" che consiste spesso in appostamenti predisposti in seguito ad un informatore o ad una denuncia.

Spesso negli stessi documenti sono menzionati i dibattiti interni tra le diverse componenti del potere giudiziario, in cui emergono di volta in volta le procedure da applicare e le disposizioni da seguire. A questo proposito molto trasparente da queste carte riguardo, ad esempio, alla difficoltà oggettiva che avevano gli agenti di pubblica sicurezza a fare sì che un arresto in flagrante si concludesse in fase processuale con una condanna. Molto infatti dell'esito dei processi, discussi nelle carte cui mi riferisco, dipendeva dalla corretta applicazione delle procedure di

arresto e di accertamento, avendo a disposizione i giocatori, ma anche i “tenitori” del gioco, molte scappatoie legali cui appellarsi per evitare una possibile condanna.

A testimoniare questa difficoltà intrinseca alla repressione del gioco d’azzardo stanno le diverse elargizioni di premi concessi agli agenti che fossero riusciti in una tale impresa.

La consistenza di questi fascicoli varia da caso a caso, per alcuni si arriva anche alle cento pagine.

### 4.3 Altre fonti

Oltre alle fonti dirette, reperite presso l'Archivio di Stato di Bologna, è stato necessario utilizzare altri strumenti, specialmente bibliografici e telematici, per rinvenire informazioni circa i giochi e i loro regolamenti.

A questo fino sono stati utilizzati manuali di gioco del periodo interessato dalla ricerca. In particolare è stato utile uno strumento prezioso (ristampato recentemente) come la *Bibliografia italiana di giuochi di carte*<sup>39</sup> edita nel 1892, in cui vengono censiti interessanti e rari manuali di gioco che è stato possibile rinvenire e consultare in diverse biblioteche. La ricerca sulla morfologia dei giochi e sui metodi e strategie di gioco è stata compiuta anche su fonti letterarie, biografie, autobiografie, etc. È utile ricordare che i manuali di gioco sono particolari strumenti che si collocano spesso a metà tra l'opera letteraria, la saggistica e la manualistica. In questi testi l'autore ha generalmente due scopi:

---

<sup>39</sup> Lensi, A., 1985, *Bibliografia italiana di giuochi di carte*, Longo, Ravenna (ripr. Facs. Dell'ed.: Firenze, per tipi di S. Landi, 1892

- 1) Quello di portare alla conoscenza del pubblico dei lettori un determinato gioco. In questo caso nel testo sono riportate tutte le informazioni necessarie ad imparare e praticare uno o più giochi.

Queste opere sono generalmente corredate, oltre che del regolamento puro e semplice, anche di alcuni consigli su come impostare strategie di gioco e spesso anche di una parte in cui vengono messi in evidenza gli aspetti positivi che un buon gioco può avere sullo sviluppo delle capacità delle persone che lo praticano. Questi testi, oltre a fornire un chiaro aiuto nella ricostruzione di una determinata pratica di gioco, hanno anche il pregio di lasciare intuire alcune modalità di gioco senza doverle sperimentare personalmente.

- 2) Quello di approfondire uno o più aspetti di uno o più giochi. Questo genere di testi è rivolto ad un pubblico che conosce già il gioco di cui si tratta nel volume con lo scopo di affinare il proprio metodo di gioco al fine di avere risultati migliori. In questi testi il gioco è spesso sviscerato nelle sue componenti essenziali e non di rado questo genere di contributi arriva a rasentare lo stile di un trattato matematico. Anche questi libri non sono scevri da apologie che riguardano gli effetti positivi del gioco riguardo l'affinamento delle capacità intellettive e di quelle sociali che il giocatore svilupperebbe.

Queste fonti rappresentano dunque un tassello importante per lo studio morfologico dei singoli giochi (la loro coerenza interna, il *corpus* di regole e le modalità di gioco) che è stato in questa sede ritenuto indispensabile per una corretta interpretazione dell'attività ludica, ma anche per una comprensione più accurata delle dinamiche umane nei diversi giochi, nonché nella valutazione degli ambienti di gioco, della percezione tra gioco legale e illegale.

I manuali di gioco hanno tuttavia dei limiti che dipendono specialmente dal pubblico cui sono rivolti e contemporaneamente dal prestigio dei relatori dell'opera. Molti giochi popolari infatti sono assenti in questa letteratura per diversi motivi.

Innanzitutto, al momento della loro composizione, era ancora da venire l'attenzione al *Folk-lore* o in generale alla conservazione delle pratiche più popolari. Perciò una categoria corposa di giochi non rientra in queste fonti. È infatti difficile, impossibile probabilmente, rinvenire manuali di gioco relativi ad esempio alle attività ludiche degli adolescenti di ceto basso almeno fino all'espansione dell'editoria per ragazzi per il semplice fatto che questi con tutta probabilità non furono mai scritti prima del manifestarsi di una certa sensibilità scientifica in tale direzione da parte degli studi di antropologia.

I manuali di gioco erano testi scritti da uomini di cultura che conoscevano e amavano quasi esclusivamente i giochi praticati

all'interno della loro classe sociale. Inoltre, considerando che il 69% della popolazione italiana nel 1871 era analfabeta<sup>40</sup>, il bacino di lettori/giocatori che attingevano a queste fonti era per forza di cose ristretto e soprattutto era indicativo di uno specifico segmento della società civile.

Si riscontrano tuttavia casi che esulano da queste considerazioni. Alcuni giochi infatti, e i giochi d'azzardo specialmente, sono praticati in modo trasversale, cioè dalle persone più diverse, anche appartenenti a ceti sociali distanti tra loro.

In questi casi bisogna fare un ulteriore distinguo. I giochi che nascono in ambienti aristocratici o borghesi e che si diffondono successivamente in altri segmenti della società sono ovviamente più ricorrenti nella letteratura dei manuali di gioco, viceversa i giochi che nascono con una vocazione più popolare possono non assurgere mai alla dignità di gioco d'*élite*. In quest'ultimo caso essi non producono la stessa mole di letteratura del caso precedente.

---

<sup>40</sup>Fonte: Istat consultata su:  
<http://culturaincifre.istat.it/sito/Pubblicazioni/italiaincifre2011.pdf>

## 5 Gioco e norma

### 5.1 *Il gioco d'azzardo nella normativa antica*

Il gioco e la scommessa sono da sempre stati fonte di dibattito nel mondo giuridico sia per i legislatori che per gli esegeti della dottrina. Uno degli aspetti più controversi che riguarda queste due attività umane è l'aspetto definitorio che è variamente mutato nel corso del tempo, oscillando sempre tra l'identificazione delle due pratiche in una sola oppure riconoscendogli diversi gradi di autonomia che quindi può sfociare in un diverso trattamento ai fini della legge.

I divieti sui giochi e le scommesse hanno dunque subito una lunghissima serie di elaborazioni, talvolta contrastanti tra loro a seconda della temperie culturale e politica in cui era immersa una determinata società nel corso dei secoli. Questa lunga "diaspora" dei giochi illegali nella giurisprudenza ha anche determinato, in un rapporto dialettico tra legge e gioco, alcuni mutamenti nelle forme ludiche:

Nelle fonti normative non esiste neppure una *sedes materiae* specificatamente dedicata: collocati di volta in volta all'interno di un codice civile o di un codice penale, di una legge sul commercio o di una norma processuale, il destino dei due istituti [giochi e scommesse] è da sempre vincolato dalla discrezionalità del legislatore. Semmai, dunque, il

giurista chiamato a *leggere* queste scelte ha cercato, nelle differenze e nelle identità esistenti tra tali 'contratti', appigli cui ancorare tutele e sanzioni; e così facendo – forse inconsciamente ha concorso insieme con alcuni fattori tecnici e sociali, alla (ri)determinazione dei loro confini semantici.<sup>41</sup>

Come si è già puntualizzato per quanto concerne la disponibilità al rischio, nelle società primordiali di tipo nomade la percezione della transitorietà della vita e dei beni che si accumulano nel corso della vita stessa è una percezione di generale rischio.

In queste società l'azzardo rappresenta una costante del *modus vivendi* che risulta legata all'aleatorietà del futuro. Il costante rapporto con il rischio in queste civiltà rende l'azzardo un fattore quotidiano e lo trasforma sovente nella volontà di una divinità o del destino, sommando alla casualità un valore morale ed etico.

---

<sup>41</sup> Cappuccio, A., 2011, '*Rien de Mauvais*' i contratti di gioco e scommessa nell'età dei codici, Giappichelli, Torino, p.28.

[i germani] quando hanno perduto tutto, stabiliscono per ultima e definitiva posta la loro libertà personale. Il vinto accetta volontariamente la schiavitù e, per quanto più giovane e più robusto, si lascia legare e vendere.<sup>42</sup>

Nelle civiltà stanziali la percezione del rischio e dunque dell'azzardo cambia radicalmente. Qui la conservazione della ricchezza diventa una questione importante anche a causa dei problemi endemici della stanzialità basata su agricoltura e allevamento, come ad esempio le cicliche carestie dovute ai fattori ambientali: siccità, inondazioni, epidemie ed altro. In questi contesti il rischio rappresenta non più una variabile ineluttabile con cui *bisogna* convivere, ma un pericolo da esorcizzare ad ogni costo. In una società concentrata a mantenere e salvaguardare le scarse risorse, la perdita o la vincita tramite il gioco d'azzardo appare come qualcosa di illogico, perfino sacrilego.<sup>43</sup>

Alla luce delle diverse percezioni dell'azzardo ogni civiltà ha approntato un apparato "difensivo" riguardo ai rischi, economici tanto quanto sociali, connessi a questa attività.

---

<sup>42</sup> Tacitus Publius Cornelius, *La Germania*, trad. it. Di Andrea Resta Barile, Bologna, 1964, x pp. 29-31

<sup>43</sup> Kroeber, A.L., 1925, *Handbook of the Indians of California*, Washington

Nella Grecia antica il problema del gioco d'azzardo era già annoverato da alcuni come una attività indegna e pericolosa. Diogene Laerzio racconta di come Socrate fosse un amante del gioco d'azzardo<sup>44</sup>, mentre Plutarco<sup>45</sup> fu un severo critico dei giochi d'azzardo, consigliando alla popolazione di rivolgere le proprie attitudini ludiche verso giochi meno pericolosi e più d'ingegno come la *petteia*<sup>46</sup>.

---

<sup>44</sup> De' Siena, S., 2009, *Il gioco e i giocattoli nel mondo classico*, Mucchi editore, Modena. p.160

<sup>45</sup> Plutarchus, *L'esilio*, trad. di R. Caballero e G. Viansino, Napoli, 1995

<sup>46</sup> La *petteia* era un gioco di tavoliere di cui rimangono testimonianze su alcuni vasi dove solitamente a giocare sono Aiace e Achille. Come riporta il dizionario dei giochi di Sidoti e Angiolino, in greco antico il termine *petteia* indicava genericamente il tavoliere e può essere stato il modello del calco lat. *tabula*. Le regole del gioco non sono di facile ricostruzione: in un frammento di Platone, Socrate è paragonato a quei "cattivi giocatori di *petteia* che si trovano messi in un angolo da quelli più bravi, diventando così incapaci di muovere". Polibio riferisce che Scipione "aveva rovinato molti uomini senza portare battaglia, semplicemente tagliandoli fuori e isolandoli, come un buon giocatore di *petteia*"; Aristotele aveva scritto che "un cittadino senza stato è come un pezzo isolato in un gioco di *petteia*". Nell'*Onomasticon* di Polluce si dice che la *petteia* "si gioca con tanti pezzi quante sono le caselle del tavoliere detto anche *polis* e lo scopo del gioco è catturare i pezzi avversari racchiudendoli tra due propri": *polis* è usato talvolta anche come nome alternativo per il gioco della *petteia*. Dalle testimonianze scritte e dalle illustrazioni, se ne è ricavata quindi l'idea di un gioco su

Nell'antica Roma il gioco d'azzardo assurge a proporzioni importanti e ne è dimostrazione l'attenzione che è volta a questo argomento sia da un punto di vista legislativo che morale. È proprio nell'antichità romana che il gioco d'azzardo inizia ad essere oggetto di divieti costituiti come una serie di norme coerentemente organizzate in contrapposizione alla precedente tradizione svincolata dai concetti di salvaguardia dei beni individuali tramite l'azione normativa.

Nel diritto romano i giochi venivano suddivisi in due categorie: quelli delle virtù fisiche e dei passatempi innocui e quelli dell'azzardo ovvero quelli in cui subentrava un aspetto economico. Il *ludere in pecuniam*, era generalmente proibito con alcune eccezioni, ovvero quando i giochi erano ritenuti *virtutis causae* quando cioè rientravano in una delle cinque categorie relative alle scommesse circa alcuni agoni sportivi, che venivano reputati di grande valore per la comunità specialmente per i loro aspetti di sacralità e di addestramento all'attività militare. Queste attività erano il lancio dell'asta, la corsa, il salto, la lotta e il pugilato. Per questi cinque giochi il legislatore forniva l'opzione di poter agire in giudizio per reclamare il frutto della propria prestazione.

---

un tavoliere quadrato, di otto o più caselle di lato (non dissimile da una scacchiera dunque), in cui ogni giocatore ha un numero di pedine uguale al numero di caselle del lato con l'obiettivo di catturare o immobilizzare i pezzi nemici. Questo gioco è probabilmente il diretto genitore del *ludus latruncularum* molto in voga presso i Romani.

Nel *Digesto* le scommesse vengono trattate da un frammento di Marciano:

[nei cinque esercizi di cui sopra] ex lege Titia et Publicia et Cornelia etiam sponsonem facere lice: sed ex aliis, ubi pro virtute certamen non fit non licet<sup>47</sup>

Dunque era possibile esigere le vincite frutto di scommesse che fossero relative unicamente alle cinque discipline che abbiamo già individuato. Per tutti gli altri giochi d'azzardo I principi del diritto romano sviluppato, rispetto al giuoco, sono succintamente tre:

- 1) Esso non dà querela al vincitore, per domandare la somma non vinta e non ancora sborsata;
- 2) Esso dà al perdente querela (*condictio repetita*), per ridomandare la somma perduta; ma:
- 3) Esso non mette sopra nessuna pena.<sup>48</sup>

---

<sup>47</sup> Digesta Iustiniani D.11.5.3 (Marcianus 5 regularum)

<sup>48</sup> Zdekauer, L., 1886, *Il giuoco in Italia nei secoli XIII e XIV e specialmente in Firenze*, in Zdekauer, L., 1993, *Il giuoco d'azzardo nel Medioevo italiano*, Salimbeni, Firenze. p.31

Quello che qui risulta più importante al di là delle singole norme che sono discusse abbondantemente nelle discipline giuridiche è la consapevolezza crescente del problematico rapporto tra gioco d'azzardo e società. A questa presa di coscienza del mondo romano segue per logica filiazione il tentativo correttivo tramite la norma.

In queste norme, più che un divieto assoluto dei giochi d'azzardo, risulta invece un divieto più mediato e che pone il legislatore in una posizione meno conflittuale rispetto al divieto assoluto che altrove si proverà ad imporre. Al contrario la presa di posizione della normativa romana sembra più una via di conciliazione tra i due mondi ludici, quello precedente della liberalizzazione assoluta e quello della salvaguardia del singolo e della comunità intesa come *corpus* formato dalla somma delle individualità.

Il generale permesso del gioco d'azzardo durante i Saturnali era ad esempio un segnale piuttosto esplicativo di quanto si è appena detto. La sospensione di determinate norme, anche se soltanto per un breve periodo, esprimeva una certa tolleranza del fenomeno anche fuori dai tempi stabiliti per legge.

Nonostante fosse prevista una pesante ammenda, pari a quattro volte l'ammontare della posta, le norme di divieto venivano spesso ignorate anche da personaggi particolarmente in vista. Lo stesso Augusto, non solo non osservava i regolamenti sul gioco d'azzardo, ma sembrava non curarsi troppo né della riservatezza né delle critiche. Secondo Svetonio giocò agli astragali e ai dadi fino alla vecchiaia in modo palese e disinvolto, sia nei giorni delle festività che in quelli vietati. Peraltro le censure popolari nei confronti di Ottaviano, per quanto inascoltate, si dimostrarono assai pungenti se, dopo la sfortunata campagna di Sicilia del 37-36, si diffuse un

epigramma in cui si affermava che avendo perso per ben due volte le sue navi, pur di vincere qualcosa giocava sempre ai dadi<sup>49</sup>.

Altri importanti personaggi pubblici dell'epoca romana ebbero una passione bruciante per il gioco d'azzardo. Svetonio nelle *"Vite di dodici Cesari"* descrive la passione dell'imperatore Claudio per il gioco dei dadi<sup>50</sup>:

---

<sup>49</sup> De' Siena, S., 2009, *Il gioco e i giocattoli nel mondo classico*, Mucchi editore, Modena. p.161

<sup>50</sup> Il gioco cui si fa riferimento è probabilmente un antichissimo progenitore dell'attuale Backgammon noto con il nome di *Gioco reale di Ur*. La copia più antica del gioco è stata rinvenuta durante gli scavi archeologici compiuti nella città di Shahr-i-Sokhta, un sito risalente all'età del bronzo nella parte sud-orientale dell'attuale Iran. Il tavoliere ligneo che è stato portato alla luce fissa l'origine del gioco a circa 5000 anni fa. In seguito il gioco ebbe molta fortuna, diffondendosi sia in Occidente che in Oriente e assumendo diverse varianti. Presso i romani il gioco prese il nome di *duodecim scripta* e pare che fosse estremamente diffuso. Il gioco consisteva nel muovere delle pedine lungo un percorso tramite il lancio di tre dadi a sei facce. I due giocatori facevano dunque muovere le pedine in senso opposto l'uno all'altro. Probabilmente era possibile "mangiare" le pedine avversarie, ma le regole del gioco non sono pervenute fino a noi. Il giocatore che per primo compiva l'intero tragitto era il vincitore. Il tragitto era indicato non da caselle, ma dalle lettere di una serie di sei parole di sei lettere ciascuna che componevano spesso motti di spirito. Le parole venivano incise anche al momento sulle superfici più disparate per procedere al gioco. Alcuni di questi tavolieri sono

Con gran passione giocava ai dadi, su la quale arte mise fuori anche un libro; e soleva giocare anche in viaggio, facendo adattare il cocchio e il tavoliere in modo che il giuoco non si scompigliasse<sup>51</sup>.

Una passione quella di Claudio che lo portò ad escogitare un modo per giocare anche mentre si muoveva con il suo cocchio e che lo spinse a scrivere un trattato sul gioco che non ci è pervenuto. Domiziano, Caligola, Vitellio, Nerone, nessuno di costoro fu immune dalla passione per il gioco d'azzardo nonostante la legge romana, come abbiamo visto sopra, non garantisse nessuna esigibilità per i debiti di gioco.

Questo stava a significare che in caso di perdita di una somma al gioco il giocatore non poteva appellarsi alla legge per fare valere la sua vincita. Si trattava in pratica di una sorta di debito "d'onore" la cui corresponsione dipendeva unicamente dalla volontà dei giocatori. In pratica dunque il perdente accettava spontaneamente di consegnare la

---

giunti fino a noi e portavano le seguenti frasi: VENARI LAVARI / LUDERE RIDERE / OCCEST VIVERE (andare a caccia fare i bagni giocare e ridere questo è vivere), VIRTUS IMPERI / HOSTES VINCTI / LUDANT ROMANI (vinti i nemici grazie alla virtù dell'Impero, giochino i romani). In una osteria romana il menù era composto in modo da poter essere giocato dagli avventori: ABEMUS INCENA / PULLUM PISCEM / PERNAM PAONEM (abbiamo per cena pollo pesce prosciutto e pavone).

<sup>51</sup>Svetonius Tranquillus Gaius, *De vita Cesarum*, Bologna 1986 XXXIII

propria posta al vincente, anche forse nel tentativo di non rendere pubblico un vizio che era comunque da considerarsi criminale.<sup>52</sup>

Uno dei periodi in cui il gioco era considerato lecito era quello dedicato alla festività sacra in cui veniva venerato Saturno: i Saturnali. Durante questo ciclo di festività, che andava dal 17 al 23 di dicembre e di cui ancora oggi è possibile notare alcune vestigia nei giochi natalizi praticati con piccole somme di denaro, l'ordine quotidiano delle cose veniva capovolto a beneficio di un nuovo e transitorio ordine sociale. Tutto era concesso durante questo generale sovvertimento, anche dunque i giochi che erano banditi per legge, e perfino gli schiavi potevano far valere le proprie capacità ludiche. Nel calendario di Filocalo, calligrafo di papa Damaso I, la festività dei Saturnali è accompagnata dall'illustrazione di un uomo intento a giocare a dadi accompagnata da una frase piuttosto eloquente: "adesso, schiavo, hai la licenza di giocare con il tuo padrone".

---

<sup>52</sup>Nel corso dei secoli e col susseguirsi dei codici penali e fino ai nostri giorni la questione dell'esigibilità della vincita è sempre stata al centro del dibattito che riguarda il gioco d'azzardo. Il motivo di questo lunghissimo e vario dibattito è da ricercarsi nella questione fondamentale che si pone tra gioco d'azzardo (inteso qui anche come scommessa) e norma che è riassumibile brevemente così: che tipo di contratto stipulano due giocatori? E ancora: quello tra giocatori è un contratto? A queste due domande i codici civili e penali nel corso della storia hanno dato le risposte più diverse.

Era legale *ludere in pecuniam* anche durante le Quinquatrie, le feste in onore della dea Minerva, inoltre durante lo svolgimento dei ludi sportivi era considerato lecito scommettere denaro sugli esiti delle gare. In epoca repubblicana la legge che riguardava i giochi vietati era la *lex alearia*<sup>53</sup> attestata da Cicerone e fugacemente citata da Plauto nel *Miles gloriosus*. Cicerone nella seconda filippica cita la legge in questione quando accusa Antonio di aver graziato un suo sodale che era stato già in precedenza condannato dalla legge in questione e che era un giocatore talmente accanito e impenitente che avrebbe giocato perfino nella pubblica piazza.

Quam attulisti rationem populo Romano, cur in eum restitui oporteret? Absentem, credo, in reos relatum; rem indicta causa iudicatam; nullum fuisse de alea lege iudicium; vi oppressum et armis; postremo, quod de patruo tuo dicebatur, pecunia iudicium esse corruptum. Nihil horum. At vir bonus et re publica dignus. Nihil id quidem ad rem; ego tamen, quoniam condemnatum esse pro nihilo est, ita ignoscerem. Hominem omnium nequissimum, qui non dubitaret vel in foro alea ludere, lege, quae est de alea,

---

<sup>53</sup> Secondo Gualazzini la data è incerta, forse il 204 a. C. al tempo in cui Licinio Crasso era *pontifex maximus*. Cfr. Gualazzini, U., 1965, *Premesse storiche al diritto sportivo*, Giuffrè, Milano p.48

condemnatum qui in integrum restituit, is non  
apertissime studium suum ipse profitetur?<sup>54</sup>

Altre norme erano dirette a sanzionare i comportamenti illeciti dei giocatori, il *Digesto* menziona un senatoconsulto diretto contro il gioco in denaro<sup>55</sup> e cita tre leggi, la Titia, la Publicia e la Cornelia, sempre relative al gioco illegale<sup>56</sup>. Ulpiano riporta un editto del pretore contro i tenitori di gioco d'azzardo<sup>57</sup>.

I giochi proibiti e dunque sanzionati dal diritto era diversi, e sebbene i dadi e gli astragali fossero certamente i più praticati, anche altri giochi erano ugualmente frequentati ed avversati. Il *capita aut navia* che era probabilmente parecchio diffuso, è il corrispettivo del nostro popolare "testa o croce"; il suo nome anche all'epoca derivava dalle immagini rappresentate sulle monete. Anche la morra era frequentatissima: conosciuto con il nome di *micatio*, questo gioco antichissimo e popolare era ritenuto illegale, sia perché venivano ovviamente fatte puntate in

---

<sup>54</sup> Marco Tullio Cicerone, *Le Filippiche*, 56, XXIII, testo integrale reperito su <http://www.thelatinlibrary.com/cicero>

<sup>55</sup> *Dig.*, XI, 5, *de aleat.*, 2, 1

<sup>56</sup> *Ibid.* 3

<sup>57</sup> Ulpiano, lib. 23, *ad Edictum*

denaro, sia perché il gioco che si presta alla truffa e in generale al barare il che porta alle conseguenti zuffe con esiti spesso sanguinosi. Secondo Stefano De Siena il gioco della *micatio* venne estromesso dal novero dei giochi vietati in età antonina, diventando un passatempo consentito durante le ore di luce anche ai più giovani.

## **5.2 Il gioco d'azzardo nella normativa medievale**

Nel Medioevo prende corpo e si sviluppa una classificazione dei giochi che avrà una lunga incidenza sulla percezione dell'attività ludica e sul prestigio e sulla condanna dei singoli giochi. La tripartizione tra giochi di fortuna, giochi di ingegno e giochi misti potrebbe originare da quella speciale passione per il gioco propria dell'epoca medievale:

La vita medievale è piena di gioco, di vivace, brioso gioco popolare, pieno di elementi pagani che hanno perduto il loro senso sacrale e si sono convertiti in puro scherzo; di pomposo e maestoso gioco cavalleresco; del gioco raffinato dell'amore cortese, e ancora di molte altre forme di gioco. [...] Nel rito dell'investitura di un cavaliere, nell'omaggio di un vassallo, nel torneo, nell'araldica, negli ordini cavallereschi e nei voti fantastici alla guisa della Tavola Rotonda (tutte cose che toccano direttamente

il mondo arcaico, sebbene anche influssi dell'antichità agiscano in loro) ritroviamo il fattore creativo. E anche in altri campi, nell'amministrazione e nell'esecuzione della giustizia con i loro simboli significativi e le strane formalità (come per esempio i processi d'animali), nelle corporazioni e nel mondo della scuola, la disposizione ludica ha grandissima influenza sullo spirito medievale.<sup>58</sup>

Nonostante questa propensione al gioco, o meglio proprio a causa di questo diffuso sentire ludico, le autorità comunali si affannarono a salvaguardare la struttura sociale dagli eccessi che potevano derivarne, lavorando in concreto negli statuti specialmente contro i più pericolosi dei giochi: quelli dell'azzardo.

Negli statuti più antichi come quello di Siena del 1249, il gioco della Zara, gioco d'azzardo per eccellenza del Medioevo<sup>59</sup> era vietato solo in

---

<sup>58</sup> Huizinga, J., 1973, *Homo Ludens*, Einaudi, Torino pp. 211-212

<sup>59</sup> Il gioco della Zara godette per tutto il Medioevo di eccezionale popolarità. Il gioco consisteva nel lanciare tre dadi osservare il risultato e scommettere contro l'avversario che segue se il suo tiro sarà più alto o meno proponendo una posta. Esiste anche un'altra versione del gioco che prevede che a vincere la posta sia colui che indovina il risultato esatto del proprio tiro. È citata da Alfonso X nel Libro de los Juegos composto tra il 1262-1264 e il 1283, e da Dante nel Purgatorio:

caso venisse praticato *absconse et nocturno tempore*, mentre esso era libero se svolto nelle strade: *sed in ciis publicis et palam quilibet ludere possit*. Anche a Bologna e Pistoia vigevano gli stessi permessi.<sup>60</sup> In questi casi dunque il gioco era vietato solo quando svolto nel privato di abitazioni o per esteso in qualsiasi luogo che non fosse pubblico.

Le normative prevedevano per la maggior parte che i giochi in questione si svolgessero solo entro luoghi specificatamente autorizzati e specialmente durante le festività maggiori: il Natale, la Pasqua, le feste patronali. A Bologna, nella statutaria del secolo XIII si pone il divieto di giocare d'azzardo nelle vicinanze di S. Domenico e di S. Pietro, nella piazza comunale tutta e nei dintorni delle chiese in generale. Tuttavia il discorso legislativo tende ad oscillare in questo periodo tra un'azione repressiva volta ad un divieto assoluto di praticare i giochi d'azzardo fino

---

*Quando si parte il gioco de la zara,  
colui che perde si riman dolente,  
ripetendo le volte, e tristo impara;  
con l'altro se ne va tutta la gente;  
qual va dinanzi, e qual di dietro il prende,  
e qual dallato li si reca a mente;  
el non s'arresta, e questo e quello intende;  
a cui porge la man, più non fa pressa;  
e così da la calca si difende*

(Dante Purgatorio VI, 1-9)

<sup>60</sup> Zdekauer, L., 1886, *Il giuoco in Italia nei secoli XIII e XIV e specialmente in Firenze*, in Zdekauer, L., 1993, *Il gioco d'azzardo nel Medioevo italiano*, Salimbeni, Firenze. p.37

ad una serie di provvedimenti che invece, più realisticamente, sono rivolti al controllo del fenomeno.

Analoghi provvedimenti si ritrovano ugualmente nei coevi statuti senesi, pisani, perugini e in quelli di altri Comuni.<sup>61</sup> Il gioco pubblico, ovvero l'azzardo che l'autorità è disposta ad accettare specialmente per ragioni economiche, nel Medioevo era tenuto nelle baratterie. In questi luoghi era possibile giocare per denaro ai giochi altrimenti proibiti in altri luoghi.

Inizialmente i Comuni amministrarono direttamente le baratterie traendo profitto dalla passione dei giocatori, mentre in una fase successiva questi luoghi vennero dati in concessione a dei privati che si impegnavano a pagare annualmente all'erario una quota fissata dal comune.

I barattieri erano le figure responsabili di tutto quello che accadeva all'interno della baratteria, essi erano organizzati in società con delegati che rispondevano al comune per l'intera categoria.

I barattieri, pur essendo figure riconosciute legalmente dagli statuti, erano in ogni caso persone che vivevano ai margini della società

---

<sup>61</sup> M. Vallerani, 1993, *Giochi di posizione tra definizioni legali e pratiche sociali nelle fonti giudiziarie bolognesi del XIII secolo*, in Gherardo Ortalli, a cura di, 1993, *Gioco e giustizia nell'Italia di Comune*, Fondazione Benetton, Viella, Roma

essendo stigmatizzati per il modo in cui guadagnavano il proprio soldo. A questa condizione di emarginazione sociale corrispondeva ugualmente una condizione di infamia che impediva al barattiere di prestare parola come testimone essendo considerate *tout court* persona *non fide degno*.

Ad ogni modo il comune assegnava ai barattieri una serie di mansioni di pubblica utilità da svolgere come ad esempio la pulizia dei luoghi di gioco (che spesso erano piazze o piazzette), ma anche altri compiti ugualmente degradanti. Inoltre le amministrazioni traevano una buona fonte di gettito dalle baratterie il che spiega, almeno in parte, i divieti di giocare al di fuori dei luoghi previsti dagli statuti.

Quella delle baratterie fu una istituzione che sopravvisse con alterne vicende per tutto il Medioevo e fino ai primi del Cinquecento, pur se con alterne vicende e trasformando la propria natura e la legislazione di riferimento nel corso del tempo.<sup>62</sup>

I divieti riguardo al gioco nel Medioevo erano inseriti negli statuti, nel libro *de maleficiis*, il che sta a significare che all'epoca essi non venivano posti tra i reati commessi per avidità o guadagno, ma in quelli contro i

---

<sup>62</sup> Zdekauer, L., 1886, *Il giuoco in Italia nei secoli XIII e XIV e specialmente in Firenze*, in Zdekauer, L., 1993, *Il giuoco d'azzardo nel Medioevo italiano*, Salimbeni, Firenze. p.37

buoni costumi. Seguendo questa indicazione ne viene che nella percezione dell'epoca i legislatori non individuavano la forza motrice del gioco nella speranza di un guadagno repentino, ma piuttosto nell'atto stesso del giocare.

Di fatto ciò che preoccupa il legislatore e più ancora il corpo sociale non è il gioco in sé, ma piuttosto ciò che ne può derivare: la bestemmia. Per un giocatore d'azzardo che vive una religiosità come quella presente nell'Europa medievale, la vincita o la perdita al gioco rappresentano momenti in cui la divinità accorda o rifiuta il proprio favore al giocatore stesso.

Non è tanto facile di giudicare, in che senso siano da spiegarsi questi segni di disperazione. Prima di tutto bisogna ripetere quello, che si disse sulla bestemmia; cioè che essi sieno una scarica subitanea della forza nervosa, accumulatasi durante il giuoco in quantità straordinaria. Ma con questo non è spiegato ancora, perché essa scarica si diriga precisamente verso il lato religioso. Per darle tale direzione, ci voleva una predisposizione speciale. Sicuramente una parte dei giuocatori appassionati di questi tempi credette ad un immediato intervento divino anche nel gettare i dadi, onde proruppero in maledizioni, quando le loro

cose volgevano in male, come fanno gli eroi d'Omero, quando rimproveravano gli dei per la loro sciagura.<sup>63</sup>

La bestemmia nella concezione medievale era un peccato estremamente grave anche e soprattutto perché chi offendeva la divinità era reo di portare la sventura non solo su se stesso, ma anche sull'intera comunità. Il rapporto di causa ed effetto tra gioco d'azzardo e bestemmia è sancito nel Medioevo come un vincolo permanente e non accidentale e tramandato a noi dalle molte testimonianze degli osservatori dell'epoca.

L'ira dei giocatori che dilapidavano le proprie risorse si tramutava sovente in veri e propri attacchi contro la divinità e contro le sue immagini.

Tomaso Cantipratano, che fu scolaro di Alberto Magno, uomo semplice e d'animo retto ed allegro, racconta d'un giuocatore il quale per disperazione avrebbe scagliato la sua freccia contro il cielo, o meglio, come dice lui, contro Iddio stesso. La freccia ritornò insanguinata; per questo egli si pentì e si fece

---

<sup>63</sup> Zdekauer, L., 1886, *Il giuoco in Italia nei secoli XIII e XIV e specialmente in Firenze*, in Zdekauer, L., 1993, *Il giuoco d'azzardo nel Medioevo italiano*, Salimbeni, Firenze. p.69

eremita. [...] Paris a Puteo, il giureconsulto, una delle fonti migliori per la storia del giuoco a Napoli, ebbe occasione di giudicare a Capua un giocatore, che aveva bucato gli occhi ad un crocifisso. Simili cose riferisce il Cardano di un'immagine della Madonna. Il primo esempio di racconti di tal soggetto si trova in S. Cirillo, che visse sul principio del V secolo il quale narra di giuocatori inghiottiti dal suolo. Ciò avrà dato credito a quelle favole posteriori, che si raccontano a Lucca: cioè di certi soldati che giuocando a' dadi, vicino al campanile, si dice essere stati inghiottiti dal suolo, per avere uno di essi gettato una pietra contro l'immagine della Madonna.<sup>64</sup>

Altro discorso è naturalmente quello che riguarda le proibizioni imposte dalla sfera religiosa nel Medioevo. Gli imperativi morali dettati dai predicatori, specialmente tra il XIV e XV secolo, ebbero importanti ripercussioni sulla percezione del gioco nella società medievale e non di

---

<sup>64</sup> Zdekauer, L., 1886, *Il giuoco in Italia nei secoli XIII e XIV e specialmente in Firenze*, in Zdekauer, L., 1993, *Il gioco d'azzardo nel Medioevo italiano*, Salimbeni, Firenze. pp.68-69

rado gli imperativi morali e dottrinali dei predicatori vennero in qualche modo assimilati e integrati negli statuti comunali.<sup>65</sup>

Spesso questi predicatori venivano invitati dalle stesse autorità comunali per tenere le loro prediche durante le festività più importanti come la Quaresima o l'Avvento. La presenza dei predicatori era spesso utilizzata dai Comuni allo scopo di porre fine a determinate pratiche riprovevoli, tra cui alcuni giochi ritenuti pericolosi o dannosi che non si riusciva a risolvere altrimenti. Giochi pericolosi vanno intesi in questo caso specialmente quelli più violenti, piuttosto che il gioco d'azzardo, e nello specifico tutti quei giochi che facevano ricorso alla violenza come le "battaglie".

Queste pratiche di gioco erano piuttosto cruente e si concludevano spesso con feriti quando non addirittura con morti tra le fazioni in gioco. Inoltre il potere costituito avvertiva come una minaccia il fatto che queste "battaglie" potessero nascondere delle vere e proprie faide che

---

<sup>65</sup> Sull'influenza dei predicatori sulle norme statutarie relative al gioco si veda:

Rizzi, A., 1993, *Il gioco fra norma laica e proibizione religiosa: l'azione dei predicatori tra Tre e Quattrocento*, in Gherardo Ortalli, a cura di, 1993, *Gioco e giustizia nell'Italia di Comune*, Fondazione Benetton, Viella, Roma

si trascinarono nel tempo e che non di rado potevano sfociare in aperte ribellioni.

In generale l'atteggiamento della Chiesa di fronte ai giochi è di indiscriminata condanna, non solo verso i giochi violenti, ma in generale contro ogni attività ludica che togliesse tempo alla preghiera e che in qualche modo distogliesse il fedele durante le festività da quello che doveva restare il centro dell'attenzione: il Santo Patrono.

Tuttavia bisogna considerare che i giorni delle festività, anche quelle religiose, coincidevano spesso con periodi in cui venivano concesse secondo alcuni statuti di Comuni diverse libertà riguardanti giochi che erano proibiti durante tutto il corso dell'anno. Tuttavia era proprio durante le festività religiose che i predicatori tenevano le loro omelie nelle città e dunque ben presto, sotto la spinta moralizzante dei predicatori festività sacra e giochi profani entrarono in un conflitto antitetico. Per questo motivo, per questa scissione tra sacro e profano, si consolidò l'uso di indire in giorni diversi le festività patronali e quelle laiche. In questo modo nessuna anima era sottratta dal presenziare l'omelia e la preghiera dal demone del gioco.

Quanto al gioco, nei predicatori di questo secolo [il XV] è abbastanza netta [...] l'intenzione di annullarne quasi del tutto i margini di liceità e quindi di tolleranza. Condannando il gioco quando è pericoloso

per il corpo e l'anima, quando è compiuto *causa lucri* o quando comporta un eccessivo utilizzo di denaro o cattivo impiego di esso; difficilmente quindi un gioco può sfuggire a tali accuse. [...] Nel programma di esclusione del gioco dal circuito del lecito non rientrava solo il gioco d'azzardo, ma anche i giochi d'arme (torneo, giostra e armeggiaria) e la lotta e più in generale il Carnevale e il ballo.<sup>66</sup>

In generale l'azione dei predicatori era dunque volta ad annullare quasi del tutto i margini di liceità del gioco con l'eccezione dei giochi per i bambini.

Nel Quattrocento l'apice della battaglia contro il gioco e i suoi vizi dietro la spinta moraleggiante dei predicatori assunse la forma impressionante dei falò delle vanità. Tramite questa pratica, probabilmente avviata da Bernardino da Siena, le cui omelie contro il gioco restano tra le più importanti testimonianze dell'acrimonia dei predicatori verso le attività ludiche, venivano pubblicamente bruciati tutti gli oggetti che fossero

---

<sup>66</sup> Rizzi, A., 1993, *Il gioco fra norma laica e proibizione religiosa: l'azione dei predicatori tra Tre e Quattrocento*, p.173, in Gherardo Ortalli, a cura di, 1993, *Gioco e giustizia nell'Italia di Comune*, Fondazione Benetton, Viella, Roma

legati al peccato e dunque tra i libri proibiti e i belletti ugualmente venivano bruciati mazzi di carte da gioco, dadi e tavolieri.

Questi falò rappresentavano momenti in cui l'attività della predicazione antiludica sostanzialmente solitaria dei predicatori agiva in sinergia con il potere comunale.

Così S. Bernardino da Siena:

Gran frutto aspetto da voi per la predica d'ieri e d'oggi, e vedrai fuoco di naibi [carte da gioco] e di tavolieri e di dadi domenica. E ricordovi a Trevigi, a Modena e a Padova s'è fatto el simile, per la grazia di Dio! E così ò speranza si faccia in tutto el vostro territorio<sup>67</sup>

I falò non solo avevano l'obiettivo di sottrarre gli oggetti materiali con cui venivano praticati i giochi, rendendo di fatto più difficile accedere ad una attività ludica ritenuta immorale, ma rappresentavano allo stesso tempo tramite l'impressione "scenica" che suscitavano, la prima via d'accesso alla conversione dei costumi.

Specialmente tra il XIV e il XV secolo, il gioco fu dunque al centro di una dura lotta ingaggiata dai predicatori. Questa battaglia moralizzatrice

---

<sup>67</sup> S. Bernardino da Siena, *Le prediche volgari* cit., I pag.458

tuttavia ebbe esiti tutto sommato modesti e transitori. Spesso infatti le norme proposte venivano inserite negli statuti in forme più blande rispetto alla richieste degli uomini di chiesa, mentre in altre occasioni queste non venivano affatto accettate, specie quando il comune riteneva che il divieto che si andava ad imporre fosse mirato ad abitudini difficili da estirpare e che avrebbero suscitato un malcontento che avrebbe potuto generare conseguenze peggiori della pratica illegale del gioco. Così ad esempio:

[Nel 1427] il consiglio di Recanati non ritenne opportuno accettare alla lettera le richieste di fra Giacomo della Marca riguardo al “numquam ludatur taxillis, tabulis et cartis, neque ullus talia vendat”; decise, perciò di lasciare libertà di gioco nel porto e a Monte Fiore e permettere la vendita di carte a Montelupone<sup>68</sup>

In modo particolare le comunità erano restie a vietare giochi che avessero forti valenze sociali, culturali e identitarie, ed è questo il caso

---

<sup>68</sup> Rizzi, A., 1993, *Il gioco fra norma laica e proibizione religiosa: l'azione dei predicatori tra Tre e Quattrocento*, p.177, in Gherardo Ortalli, a cura di, 1993, *Gioco e giustizia nell'Italia di Comune*, Fondazione Benetton, Viella, Roma

ad esempio dei pali o delle numerose manifestazioni popolari che pure di tanto in tanto sfociavano in rissa o agitazioni.

È esemplare a questo proposito il caso della predicazione di fra Venturino, che in una sua omelia del 1334 tenuta a Roma davanti ad un folto pubblico accorso al Campidoglio propugnò che andasse abolito il gioco dell'Agone (o degli Anelli) e che l'intera somma usata per organizzare il gioco andasse distribuita ai bisognosi. I cittadini romani tuttavia non erano dello stesso parere del frate:

Puoi se domannao una grazia e un dono a Romani. Da vero che llo ioco de Nagoni non era fatto. Disse frate Venturino: "Signori, voi dovete fare una vostra festa la quale gosta moita moneta. Non vao né per Dio né per Santi; anche se fao per idolatria, in servizio de demonio. Questa pecunia datela a mi. Io la dispenzerai per Dio alli uomini nicissitosi, li quali non puoco fornire lo tiempo fi allo sudario vedere". Allora li Romani se comenzaro a fare gabo de esso e dissero era pascio. Così dicemmo non più demoraro, anche se levaro in pede e partirose e lassarolo solo.<sup>69</sup>

---

<sup>69</sup> Anonimo Romano, 1979, *Cronica*, a cura di G. Porta, Adelphi, Milano, pp.26-27

Altre volte la norma restrittiva veniva inserita nello statuto per il tempo necessario per fare fronte ad un problema immediatamente contingente, per venire poi rimossa una volta che il problema fosse rientrato o che fosse trascorso il tempo necessario a mitigare l'onda emotiva del predicatore.

A Siena nel 1488 Bernardino da Feltre cercò di far desistere la cittadinanza dal festeggiare il giorno di Maria Maddalena (22 luglio) con lo spettacolo "d'un toro silvestre che dovea esser morto dalle spade d'alcuni gioveni" essendo preoccupato per i pericoli che tal caccia avrebbe potuto comportare per le persone. Gli si oppose un tale, appartenente all'aristocrazia cittadina ("uno di quei principali") il quale volle ed ottenne che lo spettacolo avesse luogo "in memoria del governo appreso dalla sua fattione"; così conclude il biografo Bernardiniano, "Contra questo s'alterò il Beato Berardino assai... ma convenne haver pazienza".<sup>70</sup>

---

<sup>70</sup> Rizzi, A., 1993, *Il gioco fra norma laica e proibizione religiosa: l'azione dei predicatori tra Tre e Quattrocento*, p.176, in Gherardo Ortalli, a cura di, 1993, *Gioco e giustizia nell'Italia di Comune*, Fondazione Benetton, Viella, Roma

### 5.3 Il gioco proibito nell'età moderna

Uno dei punti di snodo circa la percezione dell'azzardo e dunque la sua trattazione all'interno della normativa avviene agli inizi del XVIII secolo. Nel 1709 Jean Barbeyrac, docente di diritto pubblico prima a Losanna poi a Groningen, pubblica ad Amsterdam un'opera dal titolo *Traité du jeu*, in cui il gioco viene visto come un fenomeno naturalmente appartenente all'uomo e che dunque di per sé non è riprovevole né socialmente né moralmente:

le Jeu [...], considéré par lui-memê, et sans aucun rapport à la fin que se proposent les joueurs, ne paraît contenir rien de mauvais [...]<sup>71</sup>

Questa piccola rivoluzione operata da Barbeyrac verrà tuttavia raccolta soltanto in parte dal Codice civile Francese solo nel 1804. Ci volle dunque quasi un secolo perché l'eredità di Barbeyrac si facesse strada tra le precedenti concezioni del fenomeno ludico.

---

<sup>71</sup> Barbeyrac, J., 1709, *Traité du jeu: où l'on examine les principales questions de droit naturel et de morale qui ont du rapport à cette matiere*, Humbert, Amsterdam, p.36

Il lavoro di Barbeyrac parte dagli assunti del giusnaturalismo e del sentire comune che avvertono il gioco, laddove non raggiunga degli eccessi dannosi, come una attività del tutto lecita e perfino utile.

In questa concezione, che avrà una lunga fortuna in Europa, il gioco è visto come complementare in un binomio che già nei secoli precedenti e specialmente nel Medioevo aveva avuto un grande riscontro, quello per l'appunto di gioco e lavoro.

Nei secoli del Medioevo, il binomio era spostato in favore dell'antinomia tra preghiera e gioco, laddove anche in virtù di una concezione del tempo propria del Medioevo, il gioco, lo abbiamo visto nelle parole dei predicatori, rappresentava uno sperpero di tempo che veniva di fatto sottratto alla preghiera.

In età moderna invece il binomio muta in considerazione anche del diverso rapporto con il tempo-lavoro in favore più che antinomica complementare tra gioco e lavoro. Il riposo, lo svago e dunque il gioco cominciano ad assumere le connotazioni di un valore indispensabile al lavoro. L'uomo per Barbeyrac è più che un essere puramente vivo, animale. Ciò che lo eleva e lo distingue dalla pura esistenza, che fornisce senso alla sua vita è il lavoro. Eppure il lavoro non può essere incessante, al contrario, per poter meglio esprimersi nelle sue capacità poetiche l'uomo ha *bisogno* del riposo e dunque del gioco.

È qui che si opera per la prima volta forse l'eguaglianza tra gioco e ricreazione, ovvero si pone la visione del gioco come momento ergico e funzionale al duro lavoro quotidiano:

une espèce de combat récréatif, dans lequel deux ou plusieurs personnes, après être convenues de certaines lois, sont à qui sera plus adroit ou plus heureux par rapport à certains mouvements don't

l'effet ou ne depend point du tout de leu direction,  
ou en depend du moins en partie<sup>72</sup>

Il gioco è dunque secondo Barbeyrac un vero e proprio contratto in cui le parti accettano un regolamento condiviso cercando ognuno, nella vittoria, il proprio vantaggio. Se dunque il gioco è un contratto esso non è diverso da altre forme di contratto che il codice ha già iscritto tra le pratiche lecite e dunque deve essere stato stipulato seguendo alcuni requisiti, pena la sua nullità.

- 1) *Libertè dans l'engagement*
- 2) *L'égalité dans les conditions*
- 3) *Fidélité dans l'exécution*<sup>73</sup>

---

<sup>72</sup> Barbeyrac, J., 1709, *Traité du jeu: où l'on examine les principales questions de droit naturel et de morale qui ont du rapport à cette matiere*, Humbert, Amsterdam, p.102

<sup>73</sup> Barbeyrac, J., 1709, *Traité du jeu: où l'on examine les principales questions de droit naturel et de morale qui ont du rapport à cette matiere*, Humbert, Amsterdam, pp.104-105

In caso il contratto di gioco viene stipulato tramite la coercizione o il raggirio o il soggetto non è nelle condizioni di intendere e volere perché ad esempio è un bambino il contratto è da considerarsi nullo (*liberté*).

Nel caso il gioco non sia equo esso è da considerarsi nullo il contratto (*égalité*)

L'ultimo caso è relativo all'onestà e alla lealtà nel gioco attribuito senza il quale, come per i due casi precedenti, un contratto di gioco è da considerarsi nullo. Barbeyrac dunque pone le basi per una nuova collocazione del gioco all'interno del diritto e dunque della società. Queste indicazioni tuttavia, pur provenendo da un autore che godeva di molta considerazione all'epoca vennero quasi interamente ignorate dalla giurisprudenza coeva.

In Italia Cesare Beccaria, nel suo famoso trattato *Dei delitti e delle pene*, cita il problema dei giochi pubblici e specialmente delle loro degenerazioni sostenendo che esse possono portare a fatti cruenti e destabilizzanti per l'ordine pubblico e dunque vanno severamente punite dall'ordine costituito. Beccaria è autore anche di un trattato decisamente meno noto che riguarda il gioco del faraone<sup>74</sup>, uno dei giochi d'azzardo più diffusi dell'epoca. In questo articolo apparso sulla rivista *Il Caffè* Beccaria mostra le sue conoscenze matematiche e

---

<sup>74</sup> Per il gioco del Faraone cfr. Appendice 1

statistiche per valutare il guadagno del banco durante lo svolgimento di una partita del suddetto gioco.

Con l'arrivo dell'età dei Lumi il tema del gioco viene ripreso da importanti pensatori e giuristi nell'ottica di una rinnovata percezione del gioco come fatto sociale.

Montesquieu nell'*Esprit des lois* parla dei giochi come di una attività che tende a sviluppare attitudini positive:

les jeu nous plait en général parc qu'il attache notre avarice, c'est à dire, l'esperance d'avoir plus. Il flatte notre vanité, par l'idée de la préférence que la fortune nous donne, et de l'attention quel es autres ont sur notre bonheur. Il satisfait notre curiosité, en nous procurant un spectacle.<sup>75</sup>

Negli anni della rivoluzione francese i giochi d'azzardo tornano a suscitare l'interesse dei legislatori:

Il 26 febbraio 1971, in seno all'Assemblea nazionale, è all'ordine del giorno il tema delle case da gioco. Il cuore della questione è il malsano costume

---

<sup>75</sup> Charles-Luis de Secondat de Montesquieu, *Esprit des lois*, in *Ouvres de Montesquieu*, 1827, t.II, Dalibon, Paris, p.145

dell'indebitamento maturato a causa delle consistenti puntate in occasione dei giochi d'azzardo. Marat esprime la necessità di approntare un sistema che permetta la diffamazione dei giocatori e il controllo delle bische, e ricorda come tanti "importanti compagni", tra i quali Tisson, Marmé, Chavigny, Delsanne e altri ancora, avessero contratto debiti senza onorarli. Ma il passo decisivo viene compiuto tra il 19 e il 22 luglio 1791, con un decreto sull'*Organisation d'une police municipale et correctionnelle* che mira tra le altre cose ad arginare il fenomeno delle *maison de jeu*: vengono proibiti tutti i giochi di fortuna; aumentate ad un anno di prigione le condanne, a cui si aggiungono un ammenda da 1.000 a 3.000 franchi per i giocatori e soltanto di 300 franchi per i proprietari.<sup>76</sup>

Le norme dunque anche in questo caso vanno in una direzione decisamente punitiva e dunque diversa rispetto alle indicazioni del dibattito tra i giuristi. Solo il 24 termidoro dell'anno VIII (ovvero il 12

---

<sup>76</sup> Cappuccio, A., 2011, '*Rien de Mauvais*' i contratti di gioco e scommessa nell'età dei codici, Giappichelli, Torino, p. 79

agosto del 1800) appaiono nuovamente i giochi d'azzardo e di scommessa in un progetto di legge che tiene finalmente conto delle indicazioni derivanti dai lavori di Barbeyrac:

Titre XIX. Des contracts aléatoires.

1. Le contrat aléatoire est celui par lequel chacune des parties contractans s'engage à donner ou à faire une chose, et ne reçoit, en equivalent de ce qu'elle donne, que le risqué don't elle s'est charge, et qui depend d'un événement casuel et incertain.

Tels sont: le contrat d'assurance

Le prêt à grosse aventure

Le jeu et le pari

Le contrat de rente viagère.

Les deux premiers, appartenant au commerce maritime, sont étrangers au Code civil proprement dit.

Chapitre I. Du jeu et du pari

2. La loi n'accorde aucune action pour le paiement de ce qui a été gagné au jeu ou par un pari,

excepté pour les jeux propres à exercer au fati des armes; tel que l'exercise qu fusil, le courses à pied ou à cheval et de chariot, et le jeu de paume. Al'égard de ces sortes de jeux, le juge peut dénier l'action, quand les sommes jouées ou pariées excèdent vingt-quatre francs.

3. Dans tous le cas où la loi dénie l'action au gagnant, elle refuse au perdant la repetition de ce qu'il a volontairement payé. Néanmoins l'action en repetition est admise par la voie de la police correctionnelle, quand il y a eu, de la part de l'un des joueurs, dol, supercherie ou escroquerie.<sup>77</sup>

---

<sup>77</sup> Fenet, P.A., 1828, *Recueil complet des travaux préparatoires du Code Civil*, t.I, Videcoq, Paris, rist. Anast. Zeller, Osnabrück, 1968

## **5.4 Il gioco proibito nei codici italiani**

Nella primavera del 1800 Napoleone varca le Alpi, riconquista Milano e prevale sugli austriaci a Marengo riportando sui territori italiani l'influenza francese, con la pace di Lunéville nel febbraio del 1801. In seguito alla trasformazione che porterà la Repubblica Cisalpina a trasformarsi nella Repubblica Italiana, i giuristi della penisola si misero all'opera per realizzare un progetto di codice civile.

Nel disegno normativo, sia nella prima stesura, che avviene tra l'agosto e il dicembre del 1802, sia specialmente nella seconda risalente al 1803, è possibile osservare le similitudini con il codice francese:

Titolo XIV. Dei contratti di sorte.

§I. Contratti di sorte si dicono ancora aleatorj e sono quelli nei quali li contraenti arrischiano il loro danaro ed i beni ad un avvenimento causale e incerto come sono i contratti di assicurazione sopra l'arrivo di una nave, li giuochi detti d'azzardo ed i contratti di una rendita annuale vitalizia in iscommessa.

§II. Li primi spettando al commercio marittimo sono oggetti speciali riservati al codice particolare che regola quel commercio.

§III. 1. La legge non accorda azione alcuna per l'esazione di ciò che si è vinto al giuoco d'azzardo, ma del pari nega la ripetizione di quanto giocando si è volontariamente pagato quando nel giuoco non sia

intervenuto dolo e frode nel qual caso col ricorso alla Polizia Correzionale dovrà aver luogo la ripetizione.

2. I giuochi di esercizio personale come tirare a segno col fucile, delle corse a cavallo con le bighe, del pallone e simili utili e salutari alla gioventù massime per addestrarla e renderla più robusta e forte possono dar luogo all'azione per ripetere il convenuto premio, purché questo non sia di somma eccessiva rispetto alle persone che vi sono obbligate nel qual caso potrà essere moderato dall'arbitrio del Giudice. [...]

§XII. 1. La scommessa è un contratto lecito e legittimo purché non vi entri ingiustizia e frode e si faccia sopra oggetti leciti e onesti.

2. Sopra la vita altrui la scommessa è riprovata come pericolosa e odiosa.<sup>78</sup>

Anche il codice del Regno delle Due Sicilie promulgato nel 1819 deve molto alla giurisprudenza francese, anche se da questo si distacca per

---

<sup>78</sup> Peruzzi, P., 1971, *Progetto e vicende di un codice civile della repubblica italiana (1802-1805)*, Giuffrè, Milano, pp. 452 sgg.

una norma peculiare: tra le cause di ripetibilità delle somme dovute dai perdenti al gioco viene annoverata, insieme alla condizione di ingiustizia e frode o *supercherie ou escroquerie* per usare le parole del codice francese, anche quella relativa alla minore età del giocatore.

Art. 1839: Il perdente non potrà in verun caso ripetere quanto avesse volontariamente pagato; purché per parte del vincitore non siavi stato dolo, soverchieria o truffa, e purché il perdente non fosse minore.<sup>79</sup>

In questo modo, affermando cioè che il minore non è tenuto per legge a pagare le somme perse e che può addirittura richiedere indietro il denaro versato in seguito ad una scommessa persa, il codice del Regno delle Due Sicilie riduce il rischio sociale legato a questa categoria in maniera drastica. Questa disposizione era specialmente rivolta a tutti i giovani abbienti che dilapidavano al gioco il patrimonio familiare, fatto questo che si riscontra spesso nelle carte di polizia.

Nelle ordinanze relative al Prefetto di polizia si possono individuare anche una serie di giochi da ritenersi del tutto proibiti per il codice Borbonico:

---

<sup>79</sup> *Codice per il Regno delle Due Sicilie, Parte prima, Leggi civili, Libro III, Titolo XIII, Capitolo I, Del giuoco e della scommessa.*

Ordinanza del Prefetto della polizia 12 marzo 1829.

Art. 1: I giuochi così detti zecchinetto o quanto inviti, primiera, bassetta, ventuno, macavo, rosso e nero, rollina, piribisso, tombola o lotteria, o altri giochi di banca, e quello francese detto l'ecartèe, sono proibiti.

Art. 2: Le scommesse che potessero farsi tanto pe' giuochi suddetti quanto per quelli che sono permessi, restano proibite non solo pe' giocatori, ma anche per coloro che fossero astanti ai giuochi.

Art. 3: Ogni altro giuoco non enumerato nell'art. 1, s'intende permesso.

Art. 4: I contravventori saranno tradotti innanzi ai giudici ordinari, per esser puniti ai termini della legge de dì 11 ottobre 1826.<sup>80</sup>

---

<sup>80</sup> Liberatore, P., 1842, *Osservazioni sul Titolo XII del libro III del codice civile*, poste a chiusura della traduzione italiana dell'opera di J.G. Loqué, *Esprit du Code Napoléon, tiré de la discussion, ou conférence historique, analytique et raisonné du Projet de Code Civil, des observations des tribunaux, des procès verbaux du Conseil d'Etat, des observations du Tribunal, des exposés des motifs, des rapports et discours*, Imprimerie

Al momento dell'unificazione nazionale e fino al 1889 i codici penali in vigore nel Regno d'Italia furono due, quello Toscano per i territori del Granducato e quello Sabauda promulgato nel 1859 per il resto del territorio italiano.

Nel testo del codice sabauda il gioco vietato è inquadrato nel Titolo VIII ovvero quello relativo alla pubblica tranquillità. Nel capo VI in cui si parla specificatamente dei giochi proibiti possiamo leggere la normativa che riguarda l'argomento:

#### Capo VI. Dei giuochi proibiti

474. Son vietati tutti i giuochi *d'azzardo e d'invito*<sup>81</sup>, nei quali la vincita o la perdita dipende dalla mera

---

*Impériale, Paris, 1805-1807, tr.it Legislazione civile, commerciale e criminale, ossia commentario e compimento dei codici francesi, vol VII, cur. G. Cioffi, Cioffi, Napoli*

<sup>81</sup> Con la locuzione "giuochi d'invito", oramai caduta in disuso, si vuole qui intendere tutti quei giuochi in cui al giocatore è richiesta una somma, generalmente versata prima dell'inizio del gioco vero e proprio, per partecipare alla partita. Gioco ad invito è ad esempio il poker in cui ogni giocatore prima di ricevere le carte per una mano versa un cip nel piatto.

sorte, senza che vi abbia parte o combinazione di mente, o destrezza od agilità di corpo.

475. Coloro che in case ove concorre il pubblico, od in case private terranno giuochi *d'azzardo e d'invito*, ammettendovi o indistintamente qualunque persona od anche solamente chi si presenta a nome o per opera degli interessati, saranno puniti col carcere da tre mesi ad un anno, oltre ad una multa da lire cento a seicento.

Queste pene potranno essere applicate separatamente.

Le dette pene avranno luogo contro i colpevoli suddetti, siano essi i banchieri, gli amministratori od agenti, od in altra maniera interessati ai giuochi stessi.

476. I semplici giocatori sono puniti con multa estensibile a lire trecento.

477. Alla pena inflitta nell'articolo 475 soggiaceranno coloro che prestano o concedono per l'esercizio dei giuochi *d'azzardo e d'invito* la casa, o bottega, o locanda, o bettola, od altro luogo di loro uso e proprietà.

Qualora però a costoro sia stata usata violenza onde costringerli a permettere, o a non impedire il giuoco, non soggiaceranno a pena se di tale violenza, appena cessata, avranno dato formale denuncia.

478. Se i colpevoli di cui nell'articolo precedente sono osti, locandieri, bettolieri, od altri esercenti simili negozi, saranno inoltre sospesi dall'esercizio dei medesimi, ed anche interdetti in caso di recidiva.

479. Chiunque stabilisca o tenga nelle strade, nelle piazze, sui mercati, sulle fiere od in altri luoghi aperti, giuochi *d'azzardo e d'invito*, soggiacerà alla pena del carcere non minore di giorni quindici, oltre ad una multa estensibile a lire trecento. Sarà però in facoltà dei Tribunali d'imporre l'una o l'altra di queste pene separatamente a seconda delle circostanze.

480. Nei casi preveduti dai precedenti articoli saranno confiscati il danaro ed altri strumenti trovati esposti al giuoco, i mobili, gli strumenti, gli utensili od altre cose impiegate o destinate pei giuochi medesimi.<sup>82</sup>

Come è possibile vedere il codice penale sardo sancisce senza alcune concessione l'illegalità del gioco d'azzardo in ogni forma, in ogni luogo e in ogni momento della vita pubblica, stabilendo pene dure per i tenitori

---

<sup>82</sup> 1859, *Codice penale per gli stati di S.M. il re di Sardegna*, Stamperia Reale, Torino

del gioco, ovvero fino al ritiro in perpetuo della licenza d'esercizio nel caso in cui il gioco si svolga con la compiacenza dei proprietari di luoghi come bettole osterie ecc., e meno dure per coloro che giocano senza essere parte, per così dire, dell'organizzazione dell'azzardo.

Solo in caso sia subentrata coercizione nei confronti dei proprietari dei locali d'uso pubblico e solo se la coercizione è continuativa è possibile evitare la pena prescritta.

Il codice penale del Granducato di Toscana invece ha una impostazione decisamente diversa:

Titolo II.

Delle trasgressioni contro la religione e contro la morale pubblica.

Capo VI.

Trasgressioni in materia di giuoco.

Art. 75. §. 1. Nei luoghi pubblici, o aperti al pubblico, o esposti alla vista del pubblico, sono vietati i giuochi d'azzardo, sotto pena di una multa da dieci a cento lire, e della confisca delle poste giuocate e degli arnesi del giuoco, e, se vi è banco, ancora di questo.

§. 2. I detentori di locali aperti al pubblico, ognorachè non abbiano ivi impedito i giuochi d'azzardo, soggiacciono ad una multa da trenta a centocinquanta lire, e soffrono inoltre la confisca che nel §. precedente, se parteciparono al giuoco, o ne fornirono gli arnesi.

§. 3. Fra i luoghi aperti al pubblico si comprendono ancora quelle case private, dove si faccia pagare l'uso degli arnesi di giuoco, o il comodo di giuocare, o dove, anche senza prezzo, si dia accesso indistintamente ad ogni persona per l'oggetto del giuoco.

Art. 76. Qualora i giuochi d'azzardo di che nell'art. precedente, sieno tenuti con banco, che non stia a rischio e profitto di tutti i giuocatori; i tenitori del banco, e coloro che in qualità di ausiliatori fanno spalla a medesimi, oltre ad intercorrere nella sopraddetta confisca, soggiacciono ad una multa da cento a trecento lire, la quale, nei casi più gravi, può salire fino a cinquecento lire.

Art. 77. Sotto le pene, rispettivamente stabilite nei due precedenti articoli, è vietato tener giuochi d'azzardo anche nelle case private, quando eccedano i limiti di un onesto intrattenimento, e possano recar disastro alle sostanze dei giuocatori.

[...]

Art. 83. §. 1. I giuochi di palla, di pillotta, di pallone, di pallottole, e di ruzzola, sono vietati nelle strade regie e provinciali, del pari che nelle strade, nelle piazze, e nei vicoli delle città, delle terre, e dei castelli.

§. 2. I giuochi menzionati nel §. Precedente sono pur vietati nelle strade comunitative, ed in qualunque altro spazio di suolo comunitativo, salvo che in quei tronchi od in quelle parti, in cui sieno stati permessi da una deliberazione del consiglio municipale, notificata al pubblico. Il municipio darà avviso di sì fatte deliberazioni all'autorità di polizia amministrativa, cui spetterà prescrivere le cautele opportune a rendere innocui i giuochi predetti anche ne' luoghi permessi.

[...]

Art. 84. §. 1. Ogni altro giuoco non contemplato negli art. precedenti di questo capo, è vietato in qualunque luogo pubblico o aperto al pubblico, sotto pena di una multa da due a quindici lire.

§. 2. Nei ridotti per altro, che vengono sotto il nome di stanze, conversazioni, accademie, arcadie, o casini, sono permessi, per onesta ricreazione quei giuochi, di cui la licenza governativa abbia concesso la facoltà.<sup>83</sup>

---

<sup>83</sup> 1853, *Codice penale pel Granducato di Toscana*, Stamperia Granducale, Firenze

Nel codice del Granducato possiamo notare specialmente una differenza sostanziale e cioè quella riguardante l'art. 77 in cui il legislatore ammette esplicitamente il consenso al gioco d'azzardo in luoghi privati laddove esso non travalichi i limiti di un "onesto intrattenimento" e cioè quando non rechi "disastro alle sostanze dei giuocatori".

Questa norma sembrerebbe destinata specialmente a quei ritrovi dell'alta società in cui, magari durante un ricevimento o una festa privata, ci si possa dedicare al gioco d'azzardo proprio come nelle corti francesi dove Maria Antonietta d'Asburgo sposa di Luigi XVI non faceva mistero della sua passione per il gioco del faraone.

E proprio come nelle corti la vincita o la perdita non rappresentano l'aspetto principale del gioco d'azzardo finché almeno esse non diventino così significative da incidere sulle finanze dei giocatori ovvero sul loro ruolo sociale.

Il limite della perdita concessa al gioco dalla legge, non è dunque stabilito in un cifra precisa ed assoluta, ma varia in considerazione del soggetto che gioca e diventa dunque un aspetto vago, difficilmente vagliabile e quindi difficilmente sanzionabile.

Nondimeno in questo *corpus* normativo il gioco viene mostrato anche per le sue funzioni positive, specialmente ricreative e sociali e mette in luce la diffusione nel Granducato, non solo del gioco d'azzardo, ma

anche di tutti quei giochi popolari la palla, la ruzzola<sup>84</sup>, etc. che pur potendo rappresentare una minaccia all'ordine pubblico possono venire ammessi nei tempi e nei modi previsti dall'autorità proprio per la loro funzione culturale e identitaria.

Il legislatore dunque raccoglie, seppure in ritardo, le istanze di rinnovamento dell'illuminismo francese che si è trasfuso nei giuristi d'oltralpe. Il gioco viene qui presentato come una attività che ha delle proprie specifiche aree di liceità, giustificate specialmente come onesto svago dalle fatiche quotidiane. Torna a mostrarsi dunque quel dualismo gioco-lavoro in virtù del quale il giurista designa un margine di legittimità all'attività ludica anche d'azzardo.

L'unificazione legislativa avvenne nel 1889 con l'approvazione all'unanimità nelle due camere del codice penale così detto Zanardelli.

---

<sup>84</sup> Nel gioco della ruzzola che si gioca principalmente a squadre occorre far percorrere un tragitto ad un disco di legno nel minor numero possibile di lanci, o in un numero prefissato. Il disco viene fatto rotolare imprimendo forza di rotazione tramite uno spago che viene avvolto alla ruzzola stessa. Ha numerose varianti regionali, la più nota è quella che si gioca lanciando, al posto della ruzzola di legno, una forma di formaggio (che generalmente rappresentava anche la posta in gioco). Il gioco si svolgeva principalmente lungo le strade e poteva ovviamente generare situazioni di rischio per i passanti. Il gioco è di origine antica e incerta, sicuramente conosciuto nell'antica Roma con il nome di *tubo*, *trochus*, o *ad rotellas*.

Questo testo normativo, che prende il suo nome dal Ministro della Giustizia in carica all'epoca e che entrerà in vigore a partire dal 1 gennaio 1890, raccoglierà l'eredità di entrambi i codici preunitari, quello sabauda e quello toscano, proponendo una visione del gioco d'azzardo autonoma:

### Libro Terzo, Titolo III, Capo I

#### Dei giuochi d'azzardo

484. Chiunque, in luogo pubblico o aperto al pubblico, tiene un giuoco d'azzardo, o presta all'uopo il locale, è punito con l'arresto sino ad un mese, che può estendersi a due mesi in caso di recidiva nello stesso reato, e con l'ammenda non inferiore a lire cento.

L'arresto è da uno a due mesi, e può estendersi a sei in caso di recidiva nello stesso reato:

1° se il fatto sia abituale;

2° se chi tiene il giuoco sia conduttore del pubblico esercizio in cui la contravvenzione è commessa; nel qual caso si aggiunge la sospensione dall'esercizio della professione o dell'arte sino ad un mese. [...]

485. Chiunque, senza avere partecipato alla contravvenzione preveduta nell'articolo precedente, è còlto mentre prende parte in un luogo pubblico o aperto al pubblico ad un giuoco d'azzardo è punito con l'ammenda sino a lire cinquecento. [...]

486. In ogni caso di contravvenzione per giuoco d'azzardo, il danaro esposto nel giuoco e gli arnesi od oggetti adoperati o destinati per il medesimo si confiscano. [...]

487. Per gli effetti della legge penale, si considerano *giuochi di azzardo* quelli nei quali la vincita o la perdita, a fine di lucro, dipenda interamente o quasi interamente dalla sorte.

Per le contravvenzioni prevedute negli articoli precedenti si considerano aperti al pubblico anche quei luoghi di ritrovo privato dove si esiga compenso per l'uso degli arnesi da giuoco o il comodo di giuocare, o dove, anche senza prezzo, si dia accesso a qualunque persona a fine di giuoco.<sup>85</sup>

Questo codice sembrerebbe porsi come un punto di incontro e un possibile connubio tra le norme restrittive e duramente punitive del codice sabaudo e quelle più permissive di quello toscano, giungendo ad

---

<sup>85</sup> 1890, *Il Codice penale e le leggi penali pel Regno d'Italia: vocabolario di giurisprudenza, psichiatria, medicina legale e legislazione con commenti di S.E. Zanardelli*, Tipografia Origlia, Torino

un compromesso per cui le pene vengono mitigate mentre permane il generale divieto di gioco nei luoghi pubblici.

Ad una più attenta lettura della normativa in materia di giochi riportata sopra, e specialmente riguardo all'art. 487, appare invece evidente che anche il codice Zanardelli ha lasciato aperto per così dire un margine di legalità per il gioco d'azzardo.

Nell'articolo in questione il legislatore specifica infatti che si considerano giochi d'azzardo ai fini della legge solo quei giochi in cui la parte della fortuna, della casualità, sia preponderante rispetto all'abilità e solo per quei giochi che vengono fatti a scopo di lucro.

In questa ultima specifica è visibile l'influsso del codice toscano e soprattutto dello sviluppo della concezione del tempo libero inteso come ri-creazione dalle fatiche del lavoro.

È lo stesso Zanardelli a mostrare le differenze concettuali con i precedenti codici in una relazione ministeriale:

Il codice del 1859 definisce i giochi d'azzardo quelli "nei quali la vincita o la perdita dipende dalla mera sorte, senza che vi abbia parte o combinazione di mente, o destrezza ed agilità di corpo" (art. 474). Può dirsi una nozione tolta a prestito dal *Digesto*, il quale, a proposito dei giochi disponeva semplicemente, che *ubi pro virtute certamen non sit, non licet*, (l.3, *Dig. De aleator.*, XI, 5); ma è sicuramente troppo assoluta, poiché torna difficile immaginare un giuoco in cui non entri l'abilità od il calcolo del giocatore. Quindi non avrei potuto far mia la definizione che ne dava il progetto senatorio, chiamando giochi d'azzardo "quelli in cui la vincita o la perdita dipenda *unicamente* dalla sorte" (art. 536, §1), e perciò,

tenendo presente l'emendamento proposto in Senato dall'on. Tecchio (tornata del 20 aprile 1875), ho stimato meglio di dire: "interamente o quasi interamente dalla sorte".

Reputai inoltre necessaria un'aggiunta, consistente nel richiedere altresì che il giuoco avvenga "a fine di lucro", aggiunta introdotta fin dal 1883 per escludere che si incrimini il giuoco rivolto a scopo di mero sollazzo.

Senonché, gli stessi giuochi d'azzardo, ove non sieno accompagnati dalla pubblicità e dall'adescamento più facile che ne deriva, ma abbiano luogo in case private, non devono cadere sotto l'azione penale, per quanto siano censurabili nell'ordine morale e possano riuscire di grave danno alle famiglie. In questo estremo, che il Codice esprime dicendo che il giuoco dev'essere tenuto *in luogo pubblico o aperto al pubblico* (art. 484), ed assimilando a questi luoghi

quelli di ritrovo privato, purché si verificino certe condizioni specificate nell'art. 487 [...] <sup>86</sup>

Attraverso questa relazione, Zanardelli, rende palese la mutata percezione della società borghese del gioco in generale e di quello d'azzardo in particolare, percezione che per l'appunto prende la forma tangibile di una nuova e più permissiva normativa in materia di giochi.

Nella relazione inoltre Zanardelli precisa il fatto, non secondario, che nel caso il gioco d'azzardo si svolga in luoghi privati esso non costituisce reato benché tali attività possano essere "censurabili nell'ordine morale".

Con la promulgazione di questo codice dunque il Regno d'Italia raccoglie definitivamente la concezione illuminista del gioco che a partire da Barbeyrac si andava propagando in Europa, una concezione, come abbiamo visto, basata sostanzialmente sul binomio borghese costituito dal tempo del lavoro e dal tempo ricreativo.

---

<sup>86</sup> 1890, *Il Codice penale e le leggi penali per il Regno d'Italia: vocabolario di giurisprudenza, psichiatria, medicina legale e legislazione con commenti di S.E. Zanardelli*, Tipografia Origlia, Torino p.503

## **6 Il gioco d'azzardo a Bologna nelle evidenze documentarie**

### **6.1 *Le denunce***

Si è detto che il gioco d'azzardo è sostanzialmente un'attività sociale e che esso spesso si pratica in una zona d'ombra posta tra le pratiche legali e quelle sancite dalle norme vigenti. Questa caratteristica posizione del gioco d'azzardo è mantenuta generalmente grazie al "cameratismo" che si instaura tra i giocatori e grazie all'adozione di un basso profilo da parte dei gestori dei luoghi di gioco. Uno dei nodi della questione risiede dunque nella connivenza che diversi individui hanno nei confronti del fenomeno, connivenza che può essere dovuta ad una forma di omertà legata alla paura delle ritorsioni che potrebbero seguire una eventuale denuncia, ma che può essere anche dovuta alla percezione della contiguità del fenomeno, ovvero al fatto che non si percepisce il gioco d'azzardo come un atto propriamente illegale al pari di altri crimini, piuttosto come un vizio deprecabile ma molto diffuso con cui si convive.

È proprio nel momento in cui viene meno questo velo di omertà che le attività legate al mondo del gioco illegale vengono alla luce e questo accade specialmente quando per un fenomeno contingente esse appaiono nella loro reale pericolosità, quando cioè viene meno la rete di tacita solidarietà che li sorregge e li cela agli sguardi della legge.

A riprova di quanto detto finora la maggior parte delle indagini sulle bische e in generale sui luoghi di gioco illegale prendono l'avvio dalle denunce dei cittadini più che da operazioni di polizia e spesso queste denunce si presentano come la forma di lettere anonime:

Bologna li 13/9/96

Egregio Sig. [illegibile] la fiducia in lui che egli faccia tutto il suo dovere nell'esercizio delle sue funzioni e che cerca di disimpegnarsi al più possibile con zelo ed attività per l'onestà e la sicurezza dei cittadini, ora pertanto io che sono a conoscenza di tante cose ingiuste e di gran danno ai cittadini e tutti coloro che anno la sventura di cadere nella sua rete e questi truffatori aumentano continuamente in un modo straordinario, e chi sono questi ora ce lo spiego una Asociazione di Vagabondi la quale non fanno che girare tutto il giorno e tutta la notte andando sempre in cerca di qualche povero minchione la quale appena trovato cercano di togliergli col giuoco delle tre Carte<sup>87</sup> od altri giochi molti denari che essi

---

<sup>87</sup> Il gioco delle tre carte, analogo a quello dei bussolotti e come quest'ultimo ancora oggi in voga, è un tipico gioco d'azzardo che si presta perfettamente alla truffa. In

posseggono la quale per il vagabondaggio di questi infami truffatori tocca tribolare e patir la fame e tante famiglie intiere orapertanto io e molti altri onesti cittadini desiderano che si ponga un riparo al divulgarsi di questa razza d'infami truffatori ma per raggiungere a dei buoni fini bisogna adoperarsi con calma perché ce ne sono molti che sono volponi vecchi la quale difficilmente si lasciano cogliere nella rete per avere dei buoni risultati sarebbe necesario far venire delle guardie da altre città a cio non fossero riconosciuti da questi e mandarli vestiti da campagnoli e cittadini e mandarli in giro per le osterie e caffè giorno e notti e chi si fermassero a giocare con chi combina dando a vedere di essere fanatico per il gioco specialmente di denaro e luoghi

---

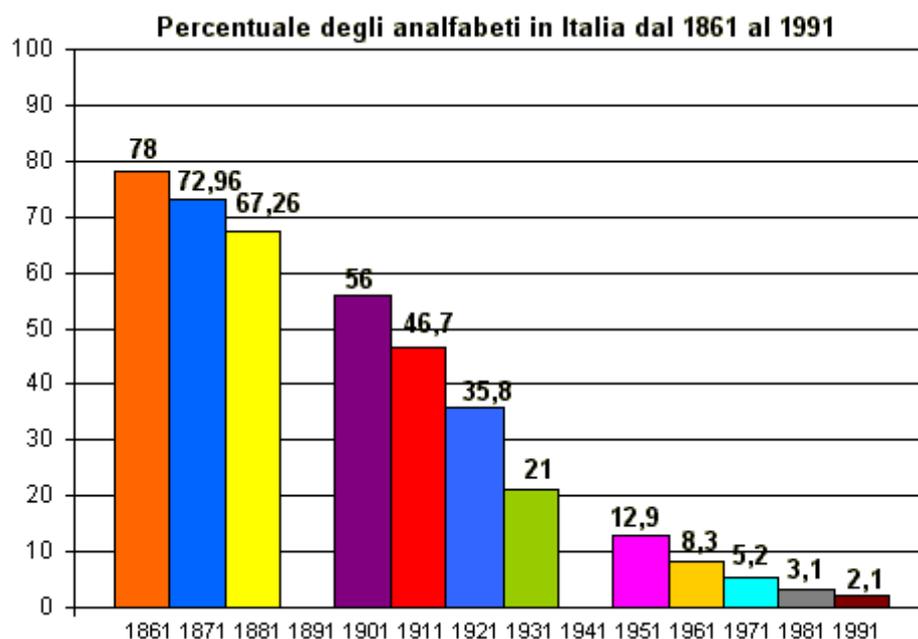
questo gioco il "banchiere" mischia, sotto gli occhi dei partecipanti, tre carte lievemente piegate per il lato corto della carta (la piegatura viene effettuata al fine di maneggiarle meglio). Lo scopo del gioco consiste nell'individuare una carta decisa in precedenza dopo che il banchiere ha mischiato le carte. In realtà questo gioco è lungi dall'essere una pratica di destrezza e di occhio per il fatto che generalmente il banchiere con poche nozioni di prestidigitazione può essere in grado di manomettere il gioco in suo favore. Chi pratica questo gioco per le strade e le piazze è inoltre generalmente accompagnato da un "compare" che, mischiato tra la folla, fa alzare la posta vincendo ripetutamente al fine di fare "abboccare" i passanti.

più frequentati da questi sono nei dintorni della piazza V.E. Via d'Azeglio Via Urbani [illegibile] fermandosi nelle osterie che si trovano in dette strade e con tutta la fiducia nelle di lui onestà mi firmo un cittadino.<sup>88</sup>

Il grado di alfabetizzazione espresso nelle missive varia da caso a caso. In alcune il livello culturale espresso è chiaramente il segnale di una compiuta educazione, le parole sono scelte con cura e soprattutto sono conseguenti l'una all'altra. In altri casi invece la grammatica si fa incerta, gli errori anche sintattici diventano più frequenti e in generale la capacità di esposizione è meno spiccata. Si tenga conto che la media nazionale del tasso di analfabetismo in Italia riguardo al periodo in questione era molto alto:

---

<sup>88</sup> ASB, Questura Atti Generali, Reati Diversi, 1f



**Figura 3. Genovesi, G., 2004, Storia della scuola in Italia dal Settecento a oggi, Laterza, Roma**

Le cifre riportate nel grafico lasciano il dubbio che alcune missive non siano state scritte di pugno dagli interessati, ma che invece siano state commissionate a qualcuno che conosceva la lingua e che fosse in grado di scrivere compiutamente una missiva. Prendendo in considerazione i denunciatori, il quadro che si compone è di una umanità piuttosto variegata e composita.

Mentre una minoranza scrive in preda alla necessità di partecipare alla battaglia morale e specialmente borghese, di cui si tratterà più estesamente in seguito, contro il gioco d'azzardo. La maggior parte delle lettere sono scritte da persone di ogni ceto sociale che sono state interessate dal gioco stesso e specialmente da giocatori rimasti scottati da perdite ingenti o da familiari di giocatori che stanno dilapidando il proprio patrimonio a detrimento della famiglia stessa o ancora da cittadini indignati che si rifanno soprattutto all'immoralità del gioco

d'azzardo come forma di intrattenimento e guadagno economico. Si prenda in esame un'altra missiva anonima:

Ill.mo sig Questore di Bologna

È inammissibile che la Questura non sappia ciò che molti cittadini sanno e che ignori l'esistenza di pubblici ritrovi e ciò che ci si fa. E questo almeno in linea di massima.

Questo *incipit* piuttosto polemico ci fornisce delle indicazioni che confermano quanto detto in precedenza e cioè che la popolazione sembra essere ben consapevole dei luoghi dell'azzardo, al punto che il denunciante fa, non troppo velatamente, allusione al fatto che è talmente inverosimile che la Questura non sappia nulla che forse potrebbe essere addirittura connivente. Continua:

Or bene, siccome io sostengo che se la Questura fosse sempre bene informata di ciò che succede in certi luoghi o tra certa gente le cose andrebbero assai meglio così data la buona fede a favore di essa, io ad arresto fine l'avverto che nei locali della [illegibile] posti fra via Orefici e Rizzoli prospera in modo scandaloso una bisca condotta da certi Chaperon e Ferrari, nella quale convengono le più losche figure del farabuttismo da panno verde che s'impinguano e godono la vita a danno della rovina di capi e figli di famiglia.

Sarebbe superfluo suggerire alla Questura il modo di penetrare colà per sorprendere i giocatori nel pieno esercizio delle loro funzioni, giacchè ad essa non può mancare il mezzo di conseguire l'intento e quindi mi auguro che fra breve possa essere compiuta la

desiderata operazione che oltre a mettere in onore l'autorità di PS riscuoterebbe il plauso della parte migliore della cittadinanza e ridarebbe a molte famiglie quel benessere e quella tranquillità che da tempo ne vanno prive.

La caccia alle bische è caccia sacrosanta e supremamente civile, giacchè le bische sono la negazione dell'umano progresso.

Non sono che scuole di raggio, di frode e di mistificazione propri e veri scannatoi ove quei disgraziati che le frequentano sono costretti a rinunciare alla propria volontà ed a sottoscrivere presto o tardi l'irreparabile rovina propria e della famiglia insieme.

Bisogna prevenire con tutti i mezzi questo serio malanno o almeno impedirne la rapida propagazione, visto che quotidianamente zampillano bische dappertutto.

Voglio sperare che questo avvertimento sia tenuto nel debito conto e che venga presto a cessare il

lamentato vergognosissimo scandalo indegno di una città come è Bologna.

21/7/99<sup>89</sup>

In questa lettera l'anonimo cittadino indica nomi e cognomi su cui la Questura dovrebbe indagare, fornisce l'indirizzo esatto in cui si trova la bisca consigliando addirittura le modalità di intervento ("sorprendere i giocatori nel pieno esercizio delle loro funzioni"). L'autore della lettera lascia intuire al lettore che a Bologna siano attive molte bische e che continuamente ne vengano aperte delle nuove ("quotidianamente zampillano bische dappertutto.") con grave danno della popolazione per bene.

Se l'azione di repressione dovesse avere esito positivo, continua il denunciante, la polizia otterrebbe il plauso non della popolazione intera, come sembrerebbe d'uopo, ma della *parte migliore* della popolazione tracciando così uno spartiacque tra il popolo dei giocatori e dei conniventi e quello degli onesti cittadini.

Nella seconda metà della missiva egli passa invece ad una invettiva contro il gioco d'azzardo che nelle sue parole perfettamente esplicative

---

<sup>89</sup> ASB, Questura Atti Generali, Reati Diversi, 1f

indica come una barbarie contraria all'idea stessa di progresso civile e umano. Questa visione del gioco d'azzardo è piuttosto diffusa:

gentilissimo signore,

E tre, delle persone che frequentano la bisca della scienza che si suicidano. Tempo fa un tenente, morettino poi lo studente che accoppiandosi disse col compagno vedi come si fa ad uccidersi, ed ora il Viviani. Queste sono le voci che corrono ma che forse non ci si vorrà dar troppo peso. Il fatto è però questo che è una immoralità da tutti condannata quel luogo adatto esclusivamente pel gioco aperto a tutti, e specialmente pei studenti che invece di studiare vanno a consumare quattrini. Quello non è sicuro una società o luogo atto a divertimento ma solo un covo di spostati o atto a farne.

Di ciò gliene do del tutto privatamente, informazione perché nella di lei di saggezza possa accertarsene e porvi rimedio.

Devotissimo Servo Luigi M.<sup>90</sup>

---

<sup>90</sup> ASB, Questura Atti Generali, Reati Diversi, 1f

In questa lettera trasmessa dal Prefetto al Questore l'autore collega una serie di tre suicidi alla passione per il gioco d'azzardo e alla conseguente rovina economica. Dove il mittente abbia preso queste informazioni e se siano corrette o soltanto frutto delle "voci" cittadine non ci è dato saperlo, ma quello che invece è chiaro è che il gioco d'azzardo appare ad una parte della popolazione come un pericolo estremamente concreto e diffuso cui sono soggetti specialmente, ma non esclusivamente, le parti più a rischio della società. In rari casi chi manda la missiva ha invece il coraggio di apporre la propria firma:

22/5/90

Gentilissimo signor Prefetto

Ci dirigiamo a lei, affinché voglia con la sua influenza liberare la nostra città da uno sconcio che la deturpa veramente.

Abbiamo già di questo informato il signor Questore, ma il nostro assillo non è stato compreso. Nel vicolo dei Pepoli in suo locale attiguo al caffè delle scienze alla terza porta a destra vi è una sala dove ogni notte ha luogo in onta alle leggi di [illeggibile] il gioco del

Macao<sup>91</sup> e del Faraone anzi vi ha di più; due guardie di pubblica sicurezza, ogni notte pattugliano davanti a detta porta come abbiamo avuto e ieri sera, e tante altre sere occasione di osservare. Ciò dimostra, che si conosce l'esistenza della bisca e si manda la forza pubblica per tutelare [illeggibile] dell'immoralità dell'illegalità di questa brutta macchia per la nostra città. Ogni sera giovani di buona famiglia vi perdono somme rilevanti, mio figlio studente in questo ateneo, a mia insaputa patendo quel luogo tornò a casa lunedì sera con L. 960 di debito. Ci rivolgiamo

---

<sup>91</sup> “Gioco d’azzardo noto anche come baccarà all’italiana, per il quale si utilizzano due mazzi da 52 carte. Ogni giocatore effettua la propria puntata. Poi, mischiate le carte, il banchiere dà una carta coperta a ciascun giocatore e una a se stesso. Figure e dieci valgono zero punti, gli assi valgono uno. Le altre carte il proprio valore. Se la carta di un giocatore è 9 si dice che ha fatto nove d’emblée o nove secco e vince tre volte la posta; con otto d’emblée due volte, con sette d’emblée una volta. Ciò sempre che il banco non abbia una carta uguale o migliore. Allo stesso modo il banco, se fa nove, otto o sette d’emblée, si fa pagare rispettivamente tre volte, due volte o una volta la posta da chi ha una carta più bassa di lui. Se non tutti i giocatori vincono o perdono d’emblée, a turno possono stare o chiedere carta. Lo scopo è avvicinarsi ai nove punti: chi li supera sballa e consegna la propria posta al banchiere. Se qualcuno resta in gioco, anche il banchiere può decidere se stare o chiedere carta: se sballa paga tutti coloro che sono rimasti in gioco, altrimenti paga chi ha un punteggio più alto del suo e riceve la posta da chi lo ha uguale o più basso.” (Angiolino, A., Sidoti, B., 2010, *Dizionario dei giochi*, Zanichelli, Bologna. S.v. Macao).

quindi a lei, finché voglia fare osservare da chi di dovere il disposto degli articoli 484 del codice penale. Abbiamo voluto fare ancora questo passo per evitare uno scandalo, se per sfortuna non riuscisse ci rivolgeremo ai giornali, all'opinione pubblica, ai tribunali, o anche più alto. Giudice lei gentilissimo signor Prefetto della bontà della nostra causa confidiamo che non vorrà negligerla.

Con distinta stima  
Carlo Trasenti  
Antico impiegato di ps<sup>92</sup>

Ancora una volta le motivazioni della denuncia sono di fatto personali pure se nella missiva ci si appella alla cura della decenza e della pubblica morale.

illustrissimo signor Questore

---

<sup>92</sup> ASB, Questura Atti Generali, Reati Diversi, 1f

sulla strada dell'Osservanza e precisamente in prossimità della gran croce di macigno, un individuo suol tenere da qualche tempo il gioco delle tre noci con grave danno dei gonzi che rischiano il loro denaro.

Questo fatto si verifica assai di frequente (circa ogni cinque o sei giorni fa le quattro e le sei pomeridiane) e viene sempre operato con l'intervento di uno o più compari che sorvegliano la strada, stando seduti sulla base della croce in attitudine di persone che riposino.

Con un po' di sorveglianza fatta da qualche agente in borghese si potrebbe facilmente procedere all'arresto dei colpevoli. Ciò per norma della signoria vostra illustrissima.

Un villeggiante

Se è vero che le denunce anonime sono un materiale prezioso per le forze di pubblica sicurezza, è anche vero che esse rappresentano soltanto il primo passo verso l'operazione di polizia vera e propria. Queste missive infatti sono spesso vaghe ed imprecise e di per sé stesse non costituiscono alcuna prova della reale esistenza di una bisca, della sua frequentazione, ubicazione, etc.

Per questi motivi, i rari casi in cui un testimone oculare decide di recarsi in Questura personalmente per rilasciare una deposizione i delegati di pubblica sicurezza che si trovano in Questura registrano scrupolosamente le parole del testimone:

Bologna il 10 luglio 1899 novantanove

Nell'ufficio della R. Questura, avanti il sottoscritto legato di PS è comparso dietro invito il sig. Bettini Ugo di Pompeo d'anni 23, nato a Filottrano, e qui domiciliato in Via Malcontenti n.9 studente di legge il quale opportunamente interrogato ha risposto quanto segue:

“Non ho difficoltà alcuna a rispondere il vero su quanto mi si domanda circa la casa da giuoco stabilita da qualche tempo in questa città in vicolo Orefici, conoscendola purtroppo per averla frequentata ed avervi perduto somme piuttosto considerevoli, guadagnatemi da una compagine di cavalieri d'industria di bassa lega la quale ha ivi piantato le sue tende.

Io per mio conto perdetti in forse 20 mesi tra quella società circa lire quattromila, ma so di altri che vi perdettero in pochi giorni somme ragguardevoli ad esempio: il ragioniere Bottari, l'impiegato comunale Negroni Antonio, il mio amico Ponti Ugo, certo De Maria figlio di un fattorino della Banca d'Italia, certi Naldi Guerrino il Ca. Angelo Mancini già segretario dell'economato dei Benefici vacanti, il tenente contabile sig. Moscatelli, il tenente commissario sig. Davoli.

Dissi che la bisca è condotta da persone di malafama, e cioè da certo Chapron che ne aveva prima una in via delle Tovaglie ed è frequentata da tenitori di banco altrettanto equivoci quali: Pedrazzi Oreste già vigilato speciale, Tomba Amedeo già ufficiale di cavalleria ora destituito e pregiudicato [illegibile]. Il

giuoco che è sempre d'azzardo (faraone, macao, bassetta e diagonale) è tenuto anche talvolta da certo Stoppani negoziante chincaglierie in Piazza Nettuno e da un macellaio Beni, e la direzione della casa e della società è tenuta da tal Ferrari che abita appunto nello stesso stabile e in comunicazione con la sala dove si tiene il gioco.

Si può dire che in dette case il giuoco d'azzardo continua sempre dalle undici di notte fino alle tarde ore del mattino e talvolta anche fino a mezzogiorno.

Letto, confermato e sottoscritto

Ugo Bettini

Marchini Giuseppe delegato di ps<sup>93</sup>

Nuovamente il motivo della denuncia è un'ingente perdita di denaro del denunciante, una perdita di 4000 lire che al tasso di cambio stabilito dall'istat per l'anno in questione equivarebbe a circa 16400 euro

---

<sup>93</sup> ASB, Questura Atti Generali, Reati Diversi, 1f

correnti.<sup>94</sup> Si tratta di cifre piuttosto consistenti e il testimone non manca di far notare che egli non è stato l'unico ad avere subito una tale perdita, ma che al contrario altri giocatori di cui riporta nomi e cognomi hanno perso cifre simili in soltanto pochi giorni di gioco. Nella sequenza di nomi che il testimone elenca si può notare il fatto che i convenuti alla bisca fossero delle più diverse estrazioni sociali, si va dal figlio del fattorino della Banca d'Italia, al contabile, ad un tenente commissario etc.

Dalla testimonianza si evince che il testimone conosce i tenitori della bisca ed è probabile che egli frequentasse anche la bisca in via delle Tovaglie tenuta precedentemente dallo stesso Chapperon. Nella dichiarazione il testimone non manca di nominare uno per uno i tenitori dei banchi di gioco e i giochi che si praticavano. Queste informazioni sono fondamentali in sede processuali e probabilmente la dichiarazione del testimone è stata "guidata" dall'agente di polizia che la sta raccogliendo proprio al fine di rendere la deposizione il più possibile fruttuosa.

---

<sup>94</sup> L'istat ha pubblicato una serie di tabelle con i tassi di conversione. Le tabelle sono consultabili anche online all'indirizzo:

[http://www3.istat.it/dati/catalogo/20071008\\_00/testointegrale20071008.pdf](http://www3.istat.it/dati/catalogo/20071008_00/testointegrale20071008.pdf)

## **6.2 *Aspetti morali***

Nelle denunce riguardo il gioco d'azzardo è possibile valutare che la visione che questi stessi cittadini bolognesi hanno del fenomeno, non rappresenta una posizione isolata nel contesto sociale del periodo, al contrario questa si innesta coerentemente nella storia di una lunga polemica che ha attraversato tutta l'Europa a partire specialmente dal momento in cui i giochi d'azzardo cominciavano ad acquisire maggiore popolarità. Bisogna aggiungere che all'espansione quantitativa della pratica dell'azzardo corrisponde anche un aumento delle "poste" che nelle civiltà industriali e pre-industriali cessano di essere in parte simboliche (come lo erano nelle pratiche ludiche dell'azzardo rurale) per diventare più materiali e dunque più pericolose per l'ordine sociale. Sembrerebbe in effetti che ci possa essere una correlazione tra la crescita e la diffusione dei giochi d'azzardo e lo sviluppo economico di una nazione. Civiltà con meno capacità di circolazione del denaro conoscono generalmente forme d'azzardo basate su "poste" che fondano il proprio valore anche sul prestigio, piuttosto che esclusivamente su un ammontare determinato di valuta corrente. Inoltre queste pratiche esplicavano spesso una complessa funzione

ridistributiva, come nel caso del Potlach<sup>95</sup> dei nativi americani o come nel gioco di Ozieri<sup>96</sup> praticato in Sardegna. D'altra parte, seppure nel capitolo precedente abbiamo avuto modo di osservare l'evoluzione della normativa riguardante il gioco d'azzardo, non si è ancora valutata quale fosse l'origine delle proibizioni. Esse sono da ricercare negli aspetti etici, finanziari e di ordine pubblico che il gioco implicava.

---

<sup>95</sup> Di questa pratica si sono a lungo occupati gli antropologi e gli economisti. Si tratta sostanzialmente di una gara in cui ogni tribù dona alle altre beni e ricchezze di sua proprietà. La tribù che fornisce i doni più ricchi guadagna stima e prestigio tra tutte le altre aumentando la propria autorevolezza. Spesso si prende il Potlach come esempio di economia del dono. In effetti la logica dell'economia di mercato basata sull'accumulo di beni è qui radicalmente sovvertita in quanto il potere è disegnato dalla dilapidazione della ricchezza materiale. Non di rado inoltre i beni donati durante un Potlach venivano infine distrutti da chi li riceveva in dono, come ad ulteriore conferma del disvalore del possesso di beni.

<sup>96</sup> "A Ozieri, fino ad una cinquantina di anni fa, il primo giorno di maggio, ragazzi e ragazze si sedevano in circolo sotto un baldacchino, disponevano degli oggetti personali (anelli e simili) entro un cestello posto al centro del circolo, affidavano ad un bambino l'estrazione a sorte dei pegni, uno alla volta, mentre ad ogni estrazione una ragazza cantava alternativamente strofette di buono e di cattivo augurio. Si riteneva che ciascuno avrebbe avuto in sorte quel che annunciava la strofetta cantata in coincidenza con l'estrazione dell'oggetto che gli apparteneva." Tratto da: Cirese, A.M., 1960, *Un gioco cerimoniale del primo maggio in Sardegna, tentativo di analisi*, estr. da "Nuovo bollettino Bibliografico Sardo", 5 n.26, 1960, Cagliari 1961

Dunque le preoccupazioni dell'ordine costituito riguardo al gioco d'azzardo erano molteplici e riguardavano per lo più non il gioco in sé, ma le sue ricadute più evidenti e negative, le risse, gli omicidi e in tempi precedenti come abbiamo già visto, le bestemmie. Questi aspetti accompagnano il gioco d'azzardo in ogni sua descrizione o definizione nei testi dotti come in quelli più profani. I giocatori sono sempre rappresentati come persone in preda agli istinti più bassi ovvero invischiati in una passione irrefrenabile che sembra rappresentare anche una sorta di feroce ed inconsapevole ribellione, una via verso il riscatto, la ricchezza, una strada insomma che renda possibile l'avverarsi di una rivincita anche e soprattutto sociale oltre che personale. I divieti imposti dalla società medievale e specialmente comunale stanno probabilmente proprio a impedire che questa, è proprio il caso di dirlo, *chance* venga resa possibile incrinando o scardinando di fatto la rigida divisione in classi propria del Medioevo e soprattutto proponendo una mobilità sociale inattesa, rivoluzionaria, frutto di ricchezze improvvise. Il barattiere è in una condizione emblematica: esso è parte della società solo a condizione che sia marchiato come infame, ad esso è preclusa la dignità, l'onorabilità dell'onesto cittadino. Tuttavia egli è necessario specialmente nell'impossibilità oggettiva di vietare in toto le attività d'azzardo, perché è in grado di mettere in moto quel meccanismo catartico che rende il gioco eticamente deprecabile e al contempo sopportabile nella pratica del quotidiano perfino nel cuore dello spazio

urbano, come è il caso della baratteria bolognese di Piazza di Porta Ravegnana<sup>97</sup>.

Nel momento in cui vengono alla ribalta l'utopia e la propaganda borghese della mobilità sociale illimitata ed accessibile ad ognuno, allora anche i termini e i parametri della condanna sociale del gioco d'azzardo mutano. Il discrimine non è più la non liceità dello sperpero del tempo come nel Medioevo cui esso, se veniva dedicato al gioco, voleva dire che era stato sottratto al lavoro o alla preghiera. Siamo ormai vicini invece alla concezione del tempo libero, dell'hobby ovvero del tempo da impiegare nella cura di sé, per il piacere o per fare del bene al prossimo come nel caso della beneficenza. Né tantomeno l'etica borghese ha in dispregio il denaro, esso di certo non è più considerato un male assoluto come nel Medioevo e dunque il guadagno o la perdita di valuta non può di per sé costituire un fattore che discredita il giocatore d'azzardo tanto quanto non può discreditarlo un banchiere o un capitano d'azienda. A partire dal XIX secolo ciò che diventa deprecabile, e dunque condannabile sia moralmente che penalmente è la *modalità* attraverso cui si raggiunge l'obiettivo e non più l'obiettivo stesso che invece muta rispetto al passato ma rimane condivisibile tra tutte le componenti sociali: la ricchezza economica.

---

<sup>97</sup> Zdekauer, L., 1886, *Il giuoco in Italia nei secoli XIII e XIV e specialmente in Firenze*, in Zdekauer, L., 1993, *Il gioco d'azzardo nel Medioevo italiano*, Salimbeni, Firenze

Il percorso di acquisizione di questa ricchezza però è minato, o meglio è sancito in ogni sua fase da un regolamento intangibile e implicito cui non è possibile uscire pena l'esclusione dal consesso sociale e dal concetto di rispettabilità ed è proprio l'azzardo una delle modalità di induzione a comportamenti minatori di questo regolamento.

Il sociologo D.M.Downes, in una ricerca sul *gambling* in Inghilterra, condotta nell'ambito della *Sociale Research Division* della London School of Economics, ritiene che gli orientamenti verso l'azzardo possono storicamente dividersi in cinque periodi:

- 1) Fino al diciassettesimo secolo, la società inglese, essendo fondamentalmente agraria, ha regolato l'azzardo sostanzialmente nei termini della sua nocività, e solo occasionalmente in quanto possibile minaccia agli interessi dello stato.
- 2) Nel diciottesimo secolo, con la totale egemonia dell'aristocrazia e dell'alta borghesia, gli Atti legislativi erano volti a mantenere gli interessi consolidati, e riguardarono le frodi, il gioco con i minori, sanzioni legali per le scommesse al di sopra delle 10 sterline.
- 3) Tra la fine del Settecento e la metà dell'Ottocento la differenziazione tra le transazioni capitalistiche e le transazioni di gioco fu definitivamente chiarita dall'Act del 1845. Nel frattempo la City era stata "liberata dal peso dei contaminanti effetti collaterali

della Lotteria di Stato” con un Act abrogativo del 1823.

- 4) Dalla metà dell'Ottocento alla metà del Novecento, i valori di austerità, di frugalità e spirito di sacrificio della *middle-class* furono in una certa misura adottati anche dalla classe operaia. Ma cominciarono a divenire incompatibili e contraddittori rispetto alla reale posizione delle classi lavoratrici dentro la società industriale che le vedeva sempre in una situazione di minore influenza rispetto alla classe media.
- 5) In una società votata al divertimento e al consumismo come quella degli ultimi decenni, lo stesso divertimento è visto come una fonte alternativa di valori da contrapporre a quelli fondati sulla produzione e sul lavoro; e poiché le strutture economiche di questa società, la sua prosperità, la stessa possibilità di consumo, sono ancora fortemente basate proprio sul lavoro e la produzione, i nuovi crescenti orientamenti verso il tempo libero generano

tensioni etiche e conflitti di valori sia tra gli individui sia tra gruppi differenti.<sup>98</sup>

La periodizzazione proposta da Downes pur essendo stata elaborata specificamente per l'Inghilterra, parrebbe adattarsi piuttosto bene anche alla situazione italiana e forse di una buona parte dell'Europa centrale. Salta immediatamente agli occhi come gli aspetti di frugalità, abnegazione e dedizione al lavoro dell'età borghese non coincidano affatto con l'essenza dell'azzardo, che risiede invece in un guadagno rapido senza sforzo né impegno.

Per comprendere più profondamente il legame tra gioco e illegalità nel XIX secolo, si tenga presente che l'etica della prima borghesia non costituiva soltanto un imperativo morale della classe di riferimento, ma essa come dottrina della classe ascendente (e dominante) assurgeva ad un grado superiore di verità ovvero si configurava come legge e dunque come "giusto" ordine della società, anche di quella componente che non era borghese. Nonostante questo, il gioco d'azzardo era praticato anche dall'aristocrazia e dalla borghesia senza però che ci fosse contraddizione con il precedente assioma del gioco come sovvertitore dell'ordine sociale e soprattutto della scala dei valori stabilita dalla borghesia. La non contraddizione consisteva nel fatto che il gioco d'azzardo può, come abbiamo visto, anche essere ritenuto un piacevole passatempo a patto

---

<sup>98</sup> De Sanctis Ricciardone, P, 1994, *Antropologia e gioco*, Liguori, Napoli pp.155-156

che si giochi tra gente per bene, nel chiuso delle proprie case. Il che sta a significare di fatto che il passaggio di ricchezza può avvenire solo entro i margini di cifre che non permettano a qualcuno di salire o scendere nella scala sociale e dunque solo tra membri della stessa condizione economica. In questo modo ed entro questi limiti il gioco è lecito e addirittura ricreativo e stimolante.

Inoltre riguardo al concetto di *tempo* si tenga presente che la concezione capitalistico/borghese del tempo non è del tutto dissimile da quella medievale, con la differenza che mentre nel secondo il tempo è di proprietà della divinità ed è concesso all'uomo al fine di lavorare e pregare, nel secondo caso il tempo è tempo del lavoro e del riposo dal lavoro. In quest'ottica il gioco e il gioco d'azzardo possono dunque essere tollerati solo e soltanto finché non varcano la soglia del puro intrattenimento tra un tempo produttivo ed un altro, ovvero la funzione di riposo/ricarica.

La possibilità di scivolare rapidamente verso la ricchezza o la povertà che il gioco d'azzardo mette a disposizione rende instabile il concetto chiave della società del XIX secolo del sacrificio/lavoro come via d'accesso al benessere. Lo status sociale *deve* essere guadagnato e mantenuto seguendo le regole di un preciso gioco, che però non è il gioco d'azzardo.

Lo stesso ministro Zanardelli esplicita il suo pensiero in merito ai limiti morali e sociali del gioco d'azzardo in maniera esemplare nella prima parte della relazione ministeriale in cui presentò la normativa riguardo il gioco d'azzardo:

Una delle tendenze e delle consuetudini più antiche, universali e costanti dell'uman genere è certamente quella del *giuoco*, il quale non è sempre perditempo soltanto ed un sollazzo, figlio dell'ozio e della noia, ma, soprattutto nelle prime età della vita, è un modo

geniale ed efficace di esercitare e svolgere le forze fisiche e talvolta di esercitare benanco, nei momenti stessi del divertimento, le facoltà della menta.

Fra gli elementi del giuoco, per quanto essi si affidino all'ingegno ed alla destrezza, suol esservi generalmente la sorte, e l'esperimentarne le vicende ne è anzi una delle attrattive. Il concorso di questo elemento varia, a seconda dei diversi giuochi, da un minimo trascurabile ad un massimo che sembra costituirne il carattere esclusivo. In quest'ultima ipotesi, onde il giuoco appunto si chiama *d'azzardo*, l'onesta ricreazione cessa e degenera in un cimento del caso, di cui è disdicevole all'umana dignità farsi un'occupazione, massime se dai suoi ciechi responsi si faccia dipendere l'acquisto o la perdita di considerevoli valori. Allora il giuoco, e in sé stesso e nei suoi effetti, è un fatto riprovevole, col quale mirasi ignobilmente a vivere ed arricchire, e che, sostituendosi al lavoro produttivo ed al risparmio, accende ingorde brame di subiti guadagni, produce spogliazioni invereconde, appresta mezzo ed occasione a fraudolenti inganni; sicchè esso è frequente e terribile cagione di disastri economici, di repentine e compassionevoli rovine di individui e di famiglie, ed anche d'ire, di conflitti, di suicidi e di delitti d'ogni specie.

Il giuoco *d'azzardo*, nelle sue forme più volgari pullula tra le infime classi sociali ed è prediletto costume dei malviventi; ma nelle forme sue più funeste s'insinua e s'installa nei convegni e ridotti delle classi più elevate, che si tramutano spesso in bische, ove non

rare volte il barattiere attende e spoglia i malaccorti giuocatori.

Quanto però antico è questo giuoco, altrettanto antica è la cura dei legislatori nell'opporsi ad un vizio così infesto alle famiglie ed alla società. E sulle orme giustinianee, anche all'infuori degli ordinamenti penali, il Codice civile nega l'azione per il pagamento dei debiti di giuoco e dà l'azione per ripetere ciò che sia stato per questo titolo volontariamente pagato, se il perdente sia un minorenne, un interdetto o un inabilitato (art. 1802 e 1804). Né indifferente deve rimanere la legge penale, alla quale, pur rifuggendo da soverchie ingerenze che la farebbero trascendere nel campo della morale, spetta intervenire con opportune sanzioni, tostochè i fatti assumano il carattere della pubblicità.<sup>99</sup>

---

<sup>99</sup> 1890, *Il Codice penale e le leggi penali pel Regno d'Italia: vocabolario di giurisprudenza, psichiatria, medicina legale e legislazione con commenti di S.E. Zanardelli*, Tipografia Origlia, Torino pp. 500-501

Questa disamina del Ministro è davvero esemplare riguardo alla considerazione del gioco d'azzardo nella coscienza borghese della fine del XIX secolo.

Alla luce di quanto detto finora acquisiscono ulteriore spessore e nuovi significati le diverse espressioni del malcontento che abbiamo trovato inserite nelle lettere anonime in cui ad esempio si dice che:

La caccia alle bische è caccia sacrosanta e supremamente civile, giacchè le bische sono la negazione dell'umano progresso.<sup>100</sup>

Da cui traspare l'idea dell'immoralità del gioco d'azzardo e di antagonismo al progresso civile. In altre lettere anonime si arriva all'identificazione tra gioco d'azzardo e patologia:

Bisogna prevenire con tutti i mezzi questo serio malanno o almeno impedirne la rapida propagazione<sup>101</sup>

---

<sup>100</sup> ASB, Questura Atti Generali, Reati Diversi, 1f

<sup>101</sup> *idem*

E tuttavia ciò che resta sempre in primo piano è l'aspetto dell'immoralità del gioco, che travalica il senso dell'immoralità del guadagno facile e senza fatica, per diventare nella volgata popolare uno scandalo *tout court* indipendentemente dal gioco, dal luogo in cui viene praticato e che getta discredito sull'intera città:

Voglio sperare che questo avvertimento sia tenuto nel debito conto e che venga presto a cessare il lamentato vergognosissimo scandalo indegno di una città come è Bologna.<sup>102</sup>

Ancora più pericoloso e pernicioso è il fenomeno anche per le classi subalterne se a farne le spese sono i più giovani. In questo caso è l'educazione stessa ad essere in pericolo, ovvero, il sistema di valori che i più giovani vanno formandosi:

Ill.mo signore

tutte le domeniche ed anche nelle sfere dei giorni feriali sulle mura che conduce da porta d'Azeglio a Castiglione ed in altri luoghi notissimi agli agenti di guardia di pubblica sicurezza alcuni vagabondi

---

<sup>102</sup> ASB, Questura Atti Generali, Reati Diversi, 1f

attirano i ragazzi a giocare alla bassetta in modo che mentre noi ci sforziamo nelle poche ore che abbiamo di libertà ad educare i nostri figli costoro li avezzano al male.

Noi speriamo che vostra signoria vorrà porre termine a questa cosa schifosa.

Ringraziandole dichiarandoci suoi servi

alcuni operai.<sup>103</sup>

Nella stragrande maggioranza dei casi il denunciante mostra un vivo disprezzo che è sempre legato ad aspetti morali:

Ill.mo Sig. Questore di Bologna

I sottoscritti continuamente disturbati sino ad ora tarda dal giuoco della così detta Morra che da tempo si tiene in un prato di proprietà dei sig.ri Fralli Rulagni in via Borgo San Pietro n.60 e subaffittato ad uso Club alla società Macchinisti Ferroviari, si rivolgono ala SV Ill.ma acciò voglia prendere quei provvedimenti che

---

<sup>103</sup> ASB, Questura Atti Generali, Reati Diversi, 1f

crederà opportuni per porre termine ad uno sconcio che si ripete quotidianamente malgrado le vive preghiere rivolte da alcuni dei presenti a codesti disturbatori notturni, che protraggono sino alla mezzanotte ed anche più il summenzionato gioco con urli tali da non permettere di dormire a quanti hanno la disgrazia di abitare in luoghi che sono alla portata delle loro assordanti voci.

Sperano i sottoscritti che Ella Sig. Questore si degnerà di prendere in seria considerazione questo loro ricorso e nella piena fiducia [illegibile] quanto giustamente chiedono con tutta stima e rispetto si raffermino.<sup>104</sup>

La contrarietà dell'essenza stessa del gioco d'azzardo al paradigma borghese emergono anche in altri contesti come ad esempio negli scritti di Girolamo Boccardo, professore di economia politica all'università di Genova e senatore del Regno d'Italia a partire dal 1877 e autore tra le altre cose di un testo sui giochi tradizionali del nostro paese:

---

<sup>104</sup> ASB, Questura Atti Generali, Reati Diversi, 1f

se il giuoco è un diletto, deve bastare a se stesso senza aggiungervi l'incentivo del guadagno. È d'uopo che gli uomini si avvezzino a considerare il lucro come il giusto e meritato premio delle loro fatiche, non come dono gratuito della cieca fortuna o come l'accompagnamento del piacere; né la legge deve colla sua condiscendenza incoraggiare e proteggere il perditempo e la dissipazione.<sup>105</sup>

In questo passo Boccardo illustra esemplarmente il binomio "naturale", inscindibile e corretto tra guadagno e fatica mentre, allo stesso tempo, indica come una contrapposizione irriducibile quella tra guadagno e piacere. Dove si trova l'uno non può e non deve annidarsi l'altro, in caso contrario c'è da dubitare dell'attività stessa e della moralità delle persone che la praticano e la legge deve sancire questi principi. Ma la logica dell'azzardo non è pericolosa solo per il giocatore impenitente che persevera nel vizio, essa può contaminare perfino l'economia e la finanza:

Non ignoriamo con quali sofismi siano state combattute le leggi proibitive dei giuochi d'azzardo. In Francia nel 1836 fuvvi chi sostenne che questi,

---

<sup>105</sup> Boccardo, G., 1856, *Sugli spettacoli e giuochi pubblici e privati*, memoria del signor Gerolamo Boccardo, Bernardoni, Milano p.152

essendo lo sfogo d'un male la cui repressione è impossibile, riescono meno dannosi che le numerose case clandestine, le quali immancabilmente sottentrano alle pubbliche ed autorizzate. Del resto, aggiungevano quegli argomentanti in favore del vizio legale ed ufficiale, chiudansi le biscazze, aboliscansi le lotterie, si faccia pure sollecita e severa guerra ai clandestini ritrovi: e che perciò? Crederassi forse frenata la passione pel giuoco? Si entri nella Borsa, o negli emporii di maggior traffico, nei porti di mare, e sarà facile il convincersi che ivi si giuoca con tanto maggior furore, quanto l'opinione pubblica è meno manifestamente avversa a cotal foggia di intrighi e di giunterie. Ognun conosce le mene dell'aggiotaggio: mercè i *contratti a termine* si velano le più chimeriche e men rette speculazioni. Si promette di vendere o di comprare, *fin di mese*, enormi quantità di cedole del debito pubblico, d'azioni industriali, di merci o derrate, che non si hanno da chi offre, né realmente si desiderano da chi compra, che talora nemmeno esistono; e poi alla scadenza si regolano i conti col pagare la differenza tra il prezzo convenuto e quello corrente al termine pattuito. Che è questa se

non una scommessa, un mero giuoco di sorte, non meno immorale della bassetta<sup>106</sup> o dei tarocchi? [...] Risponda l'esempio della Germania, ove coesistono insieme e le immorali speculazioni d'aggiotaggio, e le bische, e i lotti pubblici e privati. Il popolo minuto spende i frutti del suo sudore al banco dei prenditori; i signori intanto si rovinano a Baden, e gli speculatori si rubano reciprocamente alla Borsa<sup>107</sup>

Alla preoccupazione per il gioco d'azzardo praticato nelle bische ad uso e consumo per lo più di giocatori smalzati e spesso incalliti, si affaccia in questo testo il problema per il cosiddetto gioco pubblico o di massa.

---

<sup>106</sup> La bassetta è un gioco d'azzardo che si fa con le carte e cinque giocatori. La sua origine pare debba assestarsi nel Quattrocento a Venezia dice il Dizionario dei Giochi di Angiolino-Sidotì: "sul suo nome esistono varie ipotesi, tra cui quella che sia stata ideata da un certo Bassetti o che si riferisca all'esiguità delle poste solitamente in gioco. [...] la bassetta è stata assai popolare almeno fino a quando non venne probabilmente soppiantata dal faraone, gioco con cui condivide alcuni meccanismi: ancora nel Settecento Giacomo Casanova ricorda nelle sue *Memorie* entrambi i giochi. Attualmente la bassetta pare estinta, anche se Dossena ne segnalava, sul finire del millennio scorso, probabili gruppi di giocatori in quel di Senigallia."

<sup>107</sup> Boccardo, G., 1856, *Sugli spettacoli e giuochi pubblici e privati*, memoria del signor Gerolamo Boccardo, Bernardoni, Milano pp.153-154

Vale la pena ricordare che l'Italia fu per quasi tutto l'arco dell'era moderna una delle nazioni protagoniste del gioco d'azzardo, nonché la fucina in cui nacquero innumerevoli giochi che vennero successivamente esportati nel resto d'Europa e oltre. Lotto, lotterie, estrazioni di ogni sorta, tombole, giochi con le carte come il biribisso, il tarocchino e tantissimi altri furono tutti inventati in Italia e solo successivamente, attraverso le più disparate vie di cui poco o nulla di certo si sa ancora, attecchirono anche negli altri stati europei. Secondo Paolo Macry tra Seicento e primo Settecento nel Regno di Napoli si vendono circa centomila mazzi di carte all'anno, mentre nel tardo Settecento i "maestri cartai" arriveranno a produrne, ogni anno, oltre trecentomila.

La connessione tra gioco di pura fortuna, di estrazione, e beni materiali secondo Caillois risiede proprio nella natura stessa del gioco aleatorio. Al termine di una competizione, di un agone sportivo, il premio spetta inequivocabilmente al giocatore che ha dimostrato le più valenti doti e questo premio può prendere le forme più diverse e non raramente esso è soltanto un premio simbolico, una coppa, una targa, un oggetto che indica in pratica il rispetto e la stima che quell'atleta si è guadagnato. Il gioco di puro azzardo al contrario non prevede alcuna competenza da parte del giocatore ed è proprio per questo motivo che esso non può prevedere ricompense simboliche, ma solo beni materiali e tra tutti i possibili beni, il più anonimo e democratico altri non è se non la valuta stessa.

Fra tutte le pratiche d'azzardo dell'età moderna, le lotterie rappresentano di certo uno dei fenomeni di punta: vengono organizzate da mercanti, da enti ecclesiastici, da società di beneficenza e ovviamente dai governi. Né la montante fede illuminista nella ragione concorrerà a circoscrivere la febbre del gioco d'azzardo che coglie l'Europa in generale e l'Italia in particolare, anzi:

la massima diffusione del fenomeno coincide proprio con l'età dei Lumi e con l'onda di quel razionalismo che condannerà severamente il gusto della scommessa e le pratiche popolari dell'azzardo. Il XVIII secolo è il secolo delle lotterie.<sup>108</sup>

Secondo Christian Bomberger e George Ravis-Giordani<sup>109</sup> tra il concetto di "estrazione a sorte" e quello di "gioco d'azzardo" esiste un salto concettuale dovuto al passaggio da un universo di significati ad un altro. In effetti il mondo delle Lotterie è legato inevitabilmente e sin dalle sue origini al mondo pre-industriale ovvero ad un modo di sfidare l'azzardo diverso, che si basa su una ideologia di "disponibilità limitata dei beni" (proprio come il gioco di Ozieri di cui si è già detto). Al contrario il gioco d'azzardo praticato nei casinò e il lotto alla genovese<sup>110</sup> si basano su

---

<sup>108</sup> Macry, P., 1997, *Giocare la vita. Il gioco del Lotto a Napoli tra Sette e Ottocento*, Donzelli ed., Roma, p.22

<sup>109</sup> Bromberger, C., Ravis-Giordani, G., 1987, *Hasard et Sociétés*, in *Etnologie Française*, Tome 17, n.2/3

<sup>110</sup> Con il nome *lotto alla genovese* si intende la forma di lotto che è arrivata fino ai giorni nostri e che consiste nell'estrazione casuale di alcune cifre (il cui *range* è di 1-90) da un recipiente. In questo modello di gioco ognuno gioca contro il banco e il numero dei vincitori è tecnicamente infinito ovvero ognuno giocando potrebbe vincere un premio. Al contrario nelle lotterie dette all'olandese i premi sono stabiliti in partenza e dunque solo un determinato numero di giocatori potrà accaparrarseli. A dispetto del

un'idea di "illimitatezza" dei beni. Questa "illimitatezza" ovvero il fatto che ogni *manche* possa avere più di un vincente e che le poste si riproducono continuamente, porta anche alla generazione di senso collettivo ovvero alla formazione di una solidarietà, di un linguaggio comune, di una comune aspirazione dell'intera comunità di giocatori. Questo senso collettivo genera la convinzione che il gioco non sia affatto aleatorio, al contrario. Questa famiglia di giochi d'azzardo produce strategie tramite le comunità giocanti, strategie che sono legate sempre alla decifrazione del numero vincente.

Numeri, immagini, sogni, santi, fatti eclatanti, ogni cosa contribuisce alla creazione di un universo numerologico intricato e complesso. La letteratura dell'epoca riporta numerosi esempi di libri stampati ad uso e consumo e dei giocatori, uno su tutti: la smorfia napoletana. Nessun giocatore gioca seguendo esclusivamente criteri probabilistici, al contrario si studiano le frequenze di uscite di un numero alla roulette o al lotto o durante una mano di faraone. Un intero linguaggio sorge intorno a questi micro-universi ludici, una condivisione di significati che passano anche per le "scienze" premonitrici, vaticinanti. Quando il gioco assurge a dimensioni cittadine poi, come nel caso della Napoli tra XVIII e il XIX secolo, ogni fatto della vita della comunità diventa un segno da

---

nome la lotteria all'olandese è probabilmente nata nell'Italia settentrionale prima di diffondersi in Inghilterra, Francia e Germania seguendo di fatto il percorso del capitalismo mercantile europeo.

decifrare, un oggetto da fare analizzare agli specialisti della mantica come frati, indovini e sacerdoti. Questa struttura di significati, entra a fare parte del gioco stesso e ne diventa parte. Quando Paolo Macry analizza le singole giocate del lotto napoletano nel XVIII sec. può notare che:

accade che qualcosa come il 60 per cento dei novanta numeri non raccolga neppure una scommessa e che la grande maggioranza delle puntate si concentri su una decina appena di numeri. Il gioco insomma non sarebbe *random* ma, al contrario, fortemente orientato. [...] le scommesse appaiono il frutto di credenze e pratiche collettive e, più che nei sogni individuali, sembrano prendere forma nell'immaginario di un intero agglomerato urbano.

111

Le informazioni viaggiano attraverso la città, superando le barriere architettoniche e quelle culturali e sociali, è il segno, di fatto,

---

<sup>111</sup> Macry, P., 1997, *Giocare la vita. Il gioco del Lotto a Napoli tra Sette e Ottocento*, Donzelli ed., Roma p.60

dell'esistenza di una *koinè* culturale che ha una comune maniera di interpretare il rapporto tra reale e irreale, tra serio e ludico.

Nell'Italia postunitaria il problema del gioco pubblico e di massa, della sua mole sia in termini di flusso economico che di diffusione nella popolazione, occupa seriamente il pensiero, non solo degli amministratori, ma anche dei politici, e in breve assurge a vera e propria questione nazionale. Sulla scia del positivismo di stampo borghese e capitalistico si avvia una vera e propria guerra contro il pensiero "laterale" dei giocatori che affidano il loro riscatto, che spesso coincide con il riscatto di una intera classe, ad un colpo di fortuna deciso da un fato che alle volte nella cultura popolare prende le sembianze di una provvidenza manzoniana.

Ed è proprio contro il pensiero superstizioso, inevitabilmente incoraggiato dai giochi il cui esito è interamente affidato alla fortuna - come ad esempio quello del lotto con le sue "smorfie", vaticini, intercessioni, e simili - che si scagliano gli intellettuali del periodo.

Lo scopo niente affatto recondito di questa contrapposizione tra cultura popolare e cultura alta, tra superstizione e positivismo, tra precognizione e statistica è esattamente quello di bonificare il pensiero dal suo retaggio di ancestrale ignoranza per traghettarlo verso le idee progressiste di risparmio, operosità, frugalità, laboriosità e di un corretto rapporto verso il denaro. Ed è dunque perfettamente

comprensibile ora la visione dell'azzardo nelle parole di un anonimo cittadino bolognese come di una patologia che "bisogna prevenire con tutti i mezzi"<sup>112</sup> poiché "le bische sono la negazione dell'umano progresso"<sup>113</sup>.

Quintino Sella, più volte ministro delle Finanze del Regno d'Italia e personaggio sensibile alle condizioni delle classi meno abbienti così scriveva nel 1880 all'onorevole Luzzatti:

Vuolsi dall'altra parte considerare con quanti allettamenti contrari al risparmio si cerchi di sedurre le masse. Il Governo stesso colla istituzione del lotto combatte nel modo più atroce la previdenza [...]. Le giuocate al lotto nel 1878 furono (orribile a dirsi!) di 212 milioni: cioè in media quasi 4 milioni di cittadini ogni settimana giocano al lotto [...]. Sono numeri tremendi quelli che io ti espongo, tanto che sono qualche volta indotto a pensare che un governo il quale, senza la più assoluta necessità, spinge il

---

<sup>112</sup> ASB, Questura Atti Generali, Reati Diversi, 1f

<sup>113</sup> ASB, Questura Atti Generali, Reati Diversi, 1f

popolo al giuoco, merita, e dalla posterità avrà, una nota di infamia<sup>114</sup>.

Come spesso accade però non è sempre agevole trasformare dei buoni propositi in atti concreti. Il gioco pubblico innesca qui un ulteriore cortocircuito dovuto alla sua rilevanza economica per l'erario. Quale Ministro delle Finanze potrebbe eliminare d'un tratto il gioco del lotto senza innescare malumori tra i numerosissimi amanti del gioco e contemporaneamente danneggiare le casse dello Stato? Ecco dunque che si mostra nuovamente il carattere contraddittorio del rapporto tra azzardo e potere costituito. Se la pubblica morale, che passa anche e soprattutto dalle classi dominanti, ascrive il gioco d'azzardo ai più bassi e deprecabili istinti, essa stessa non vuole, *non può*, farne a meno a causa dell'impatto economico che esso ha. Alcuni commentatori dell'epoca non mancano di mettere in mostra queste contraddizioni come avviene in un caustico articolo di prima pagina fortemente critico verso l'operato del ministro Sella, apparso su "La Stampa" del 3 luglio 1871:

Il lotto e il signor Sella.

---

<sup>114</sup> Sella, Q., 1880, *Sulle Casse Popolari di Risparmio*, Lettera all'On. Deputato Luzzatti, in *Nuova Antologia*, 1 agosto 1880, p. 546 (cit. in De Sanctis Ricciardone, P., 1994, *Antropologia e gioco*, Liguori Editore, Napoli, p.157)

È molto probabile che se Cristoforo Taverna<sup>115</sup> non avesse quattro secoli sono fatto la brutta invenzione del lotto, cui tutti i Governi adottarono sollecitamente come un mezzo comodissimo di spillare del danaro dalla borsa dei bergoli senza farli guaire, e taluno l'avesse fatta in questo secolo, non si oserebbe di attuarla per quanto prevalga ancora la voglia di taglieggiare e far denari [...]. Non si avrebbe il coraggio di blandire apertamente il vizio e l'imprevidenza, ma non s'ha poi il coraggio di abolire ciò che vige da tanto tempo. È come la pena capitale,

---

<sup>115</sup> Cristoforo Taverna è considerato da alcuni l'inventore della lotteria. Così racconta l'episodio Gino Barbieri ne *Le origini del capitalismo Lombardo*: «Assai interessante è l'iniziativa di Cristoforo Taverna, cambiavalute milanese del secolo XV, intelligente operatore economico, che in un momento di crisi economica di Milano e della conseguente recessione di ogni tipo di traffico, per cui ciascuno preferiva tenersi in casa il denaro risparmiato invece di impiegarlo negli affari, per ravvivare questa situazione anemica e difficile e per assicurare nello stesso tempo un nuovo cespite di entrata all'erario pubblico, sempre più bisognoso di introiti, pensò di promuovere quello che forse è il primo esempio di lotteria nella storia delle istituzioni finanziarie. La tecnica del gioco, ideata dal giovane banchiere, venne stimolata da un lato con la possibilità offerta anche al giocatore più modesto di aspirare al premio più alto – salvo sempre il gioco delle probabilità – e dall'altro con l'invito ai cittadini a dimostrare il loro spirito patriottico ed aiutare la patria in tante difficoltà». Barbieri, G., 1961, *Origini del capitalismo lombardo*, Giuffrè, Milano pp.300-302

che non si ha il coraggio di bandire dai nostri codici, benché tutti siano convinti che se non vigesse nelle leggi dei paesi civili nessuno avrebbe l'ardimento di prender l'iniziativa d'introdurvela. I moralisti e gli economisti alzarono costantemente la voce contro il lotto e generalmente contro tutti i giuochi di sorte , i primi perchè li considerarono sempre, se non come una vera mala azione, almeno come un forte incentivo al vizio, i secondi perchè nulla distoglie tanto dal lavoro, che è spesso scarsamente remunerato , come la speranza, anche fallacissima, di arricchire senza fatica. Per altra parte i capitali si formano col risparmio, e quando i risparmi si gettano invece nella voragine del giuoco si dissecca la sorgente stessa della produzione. Infine anche i fortunati che guadagnarono al giuoco del denaro non ne fanno quel conto, cui fanno coloro che lo acquistarono col sudore della fronte e sono inclinati a gittarlo colla stessa facilità con cui l'acquistarono. Brevemente tutti condannano il lotto in teoria, ma siccome si spende sempre dagli Stati più di ciò che si dovrebbe e si pena molto a trovare il denaro che si

ricerca, si rimanda quasi sempre l'abolizione del lotto a tempi migliori , che non giungono mai [...] <sup>116</sup>.

La *verve* con cui l'anonimo giornalista critica il governo per essere supino all'aspetto economico del lotto è sintomatica del clima di cui si è dato conto. Le *élites* colte avvertono la necessità di liberare il campo del neonato regno dalle superstizioni come una missione di civiltà e pulizia. Il fatto che il governo sia costretto a mordere il freno su eventuali provvedimenti che limitino o addirittura proibiscano il gioco pubblico è motivo di risentimento da parte di chi si è perfettamente e coerentemente calato nel clima razionalistico/positivistico che proprio le classi dominanti hanno fortemente contribuito a propagare. L'acrimonia del cronista suggerisce la contrarietà di una opinione pubblica che è stata formata, armata per combattere una guerra proprio da coloro che ora, nel momento in cui finalmente stringono le redini del potere, si tirano indietro. E comunque, sostiene l'autore dell'articolo in una contraddizione sintomatica, se proprio non si riesce a estirpare questa abitudine infausta, almeno che sia origine di proventi, i più alti possibili:

Se v'era tuttavia alcuno che si preoccupasse maggiormente degl'interessi economici e morali della nazione che dei meramente finanziari, non possiamo

---

<sup>116</sup> "La Stampa", 3 luglio 1871, articolo non firmato

sicuramente porre tra essi il sig. Quintino Sella. In qualità di ministro delle Finanze egli non si dà pensiero che di empire le casse dello Stato, votando quelle dei contribuenti. [...] Mantenuto dunque provvisoriamente il giuoco del lotto, il conte Cambray-Digny<sup>117</sup> seppe renderlo molto più proficuo che non fosse stato pel passato. Il sig. Sella invece seppe ingegnarsi in modo di perdere una buona ventina di milioni all'anno, come seppe rendere meno proficua la tassa di registro. Se questo avesse egli fatto per far smettere ai più bisognosi quella rovinosa illusione degli ambi e dei terni, aumentando cioè la posta minima, pur pure; ma il sig. Sella non ha di queste fisime pel capo. Egli applicò, senza più la ritenuta sulle vincite, facendo questo ragionamento: o i giuocatori non guadagneranno nulla, e allora non si daranno verun pensiero della ritenuta che non gli tange, o si beccheranno un terno o un quaterno e contentoni di intascare un bel gruzzolo di monete non si dorranno che una parte della somma vinta rimanga nelle casse dello Stato, augurandosi di poter contribuire molte altre volte in tal modo ai bisogni

---

<sup>117</sup> Ministro delle Finanze dal 27 ottobre 1867 al 14 dicembre 1869

pubblici. Senonchè il successo non corrispose al voto e accadde invece quel vuoto, che sale esso solo a due terzi almeno di tutta la tassa della macinazione.<sup>118</sup>

Nella stampa dell'epoca possiamo rintracciare anche altre informazioni che ci permettono una visione dell'idea dell'azzardo tale come era radicata sul finire del XIX secolo, non solo in un prospettiva per così dire orizzontale, *tout court*, ma anche in senso classista.

Se il gioco d'azzardo è deprecabile per le ragioni che si sono già dette, esso lo è ancora di più e con nuove ragioni a proposito delle classi subalterne, le quali vivono sospese in un immaginario oscillante tra due estremi di cui forse è anche metafora un piccolo libro che giunge alle stampe proprio in quel periodo: *Lo strano caso del Dr. Jackyll e Mr. Hyde* di Robert Louis Stevenson. Il proletariato urbano raggiunge in quegli anni una connotazione talmente stereotipata da essere giunta sino ai nostri giorni, una sorta di marchio a fuoco nell'immaginario collettivo che mostra questi uomini e queste donne, ora come esseri abbruttiti dalla povertà, in preda agli istinti più bassi e disposti ad ogni nefandezza pur di sopravvivere nella fuliginosa giungla urbana, ora come poveri bambini sperduti e senza direzione, bisognosi di una guida umanitaria dotata di carità e/o del nerbo di un padre autoritario e incorruttibile. In entrambe le visioni il povero, perso nel labirinto urbano, non è in grado

---

<sup>118</sup> "La Stampa", 3 luglio 1871, articolo non firmato

di uscire da solo dalla sua condizione miserabile. Deve essere una forza esterna implicitamente migliore, più elevata culturalmente ed economicamente quella che deve vegliare sulla sua salute, sulle sue condizioni.

#### Il giuoco del lotto

Dal giorno in cui fu stabilito il lotto pubblico non si cessò mai di gridare ai quattro venti sui libri e sui giornali che questo giuoco è immorale, perchè pervertisce il senso di economia domestica nella classe operaia non solamente, la quale ha bisogno più delle altre di raggranellare tutti i risparmi possibili onde formarsi un riparo contro la miseria ed un reddito certo nelle malattie e nei giorni dell'impotente vecchiaia, ma anche nelle classi sociali più agiate ove non si teme questo triste fine della vita. E tuttavia non veggiamo che sia diminuita questa smania di giuocare, ma anzi nessuno v'ha che ignori come essa sia cresciuta smisuratamente e cresciuta col crescere della miseria, sebbene sia

creciuta anche l'istruzione che avrebbe dovuto distruggerla.<sup>119</sup>

Ed ecco che di nuovo riecheggia la lotta alla superstizione, alle mantiche di ogni tipo e grado, parrebbe quasi di sentire l'eco dei sermoni di San Bernardino da Siena nelle parole del cronista del XIX secolo:

Onde dar pascolo a questa smania si sono anche stampate le così dette cabale, a cui ricorrono, con una fede ormai più ardente di quella che si ha nei misteri della religione, non solo le persone più abbiette ed ignoranti della plebe, ma anche molti individui istruiti che però si vergognano di palesare la loro debolezza e fanno vanto di scetticismo, razionalismo, o materialismo. Che più? Alcuni fanno un mestiere di spiegare i sogni e cavarne i numeri da giuocare al lotto, e si guadagnano così di che vivere agiatamente alle spese della dabbenaggine altrui. E bisogna vedere e udire con che gravità, con quale franchezza vi spiegano e deducono gl'infallibili numeri da un bizzarro accozzamento d'idee che, voi dormente, ha elaborato la vostra mente. [...]. Questi si possono distinguere in tre categorie: fanatici,

---

<sup>119</sup> "La Stampa", 12 Luglio 1871, articolo a firma D.L.S.

tentennanti e scettici. I primi servono a fare la reclame e formano la così detta categoria militante; essi sono là per approvare e provare con documenti e fatti autentici alla mano le parole della sibilla o del ministro della corruzione, e per farsi suggerire i numeri da giuocare, o per domandare il parere sui numeri già da essi ricavati da un loro sogno: essi costituiscono la destra dell'assemblea. Gli scettici formano la parte minore e costituiscono la sinistra: di essi alcuni pochi combattono e dimostrano il ridicolo delle asserzioni dei primi, e tentano di sradicare loro questa fede e questo pregiudizio dalla mente e dal cuore, facendo loro conoscere le tristi conseguenze cui può condurre la fiducia così esagerata in un giuoco che è una pura speculazione del governo. Tuttavia le loro parole riescono vane e le loro armi si spezzano sulle corazze dell'ignoranza e della superstizione dei fanatici. La maggior parte, però degli scettici si contenta pur troppo di sorridere tacitamente all'adire tali scempiaggini e tira via', sdegnando di rompere pure una lancia in prò delle sue convinzioni. La seconda categoria costituisce il centro dell'uditorio ed è forse più numerosa e più dannosa della prima: essa è sempre pronta a dar ragione all'ultimo parlante, e però le convinzioni acquistate oggi le perde domani per assorbirne con eguale facilità delle contrarie.

Al termine dell'udienza alcuni di essi dicono fra sé: proviamo un po' per una volta, già questo non mi fa né più ricco né più povero e giuocano e non vincono e non vorrebbero, più giuocare; ma i primi dicono che

bisogna almeno ripetere tre volte gli stessi numeri: giuochiamo ancora due volte, ma se non vinco la è finita. Dopo le tre volte sorge un'altra riflessione: questi numeri sono dentro l'urna e una volta o l'altra debbono pure uscire, siccome non sono usciti da molto tempo, così dovranno uscir presto, e continuano a giocare. Una volta che il vizio si sia impossessato di coloro non li lascia più, ed essi continuano indefinitamente a giuocare sulla speranza di riacquistare il perduto. Ma se per caso alle prime giuocate si vince un ambo, oh! Allora ogni titubanza è tolta, essi diventano d'un tratto fanatici e non cangiano più opinione per quante disdette lor capitino in avvenire; tutto quel che san dire si è di bestemmiare al destino, alla sorte. Alcuni altri cominciano a giuocare per obbedienza a questo precetto: è dovere di un padre o di un capo di famiglia di tentare la sorte una volta almeno alla settimana. Questa eresia, che da essi è considerata come un assioma di senso comune per non dire un precetto di religione, fornisce più proseliti che i miracoli pubblicati dai fanatici.<sup>120</sup>

---

<sup>120</sup> “La Stampa”, 12 Luglio 1871, articolo a firma D.L.S.

Nella lotta all'ignoranza e al vizio delle classi subalterne spesso è essenziale fornire veri e propri *exempla* che veicolino il messaggio con una chiarezza e una semplicità che resti impressa nell'uditorio e che metta fuori discussione ogni possibile argomento che vada in direzione opposta:

In Carmagnola si vede una casa innalzata fino a un certo punto dall'aspetto d'un palazzo e che termina vergognosamente con un misero tetto, le finestre sono senza imposte e senza telai, l'interno è squallido e nudo, le camere non hanno usci ma buchi informi, senza stipiti e senza battenti, i muri non intonaco, dentro nè fuori, e tutta la casa serve di fienile ad un albergo attiguo. Volete sapere la storia di quella casa? Vi racconterò quella del suo fondatore che varrà lo stesso. Costui era un ricco possidente di quella città e aveva incominciato a fabbricar quella casa coll'intenzione di farne un sontuoso palazzo per sua abitazione. In questo mentre un sedicente scienziato gli fa sapere che ha trovato un metodo infallibile per vincere al lotto, ma che occorrono grandi capitali. Si forma una società di alcuni individui cui è palesato il segreto, e che rimangono persuasi della bontà del metodo. Essi giuocano grosse somme. In poco tempo il capitale sociale è consumato; ma il nostro individuo seguita a giuocare per proprio conto solamente: alcune vincite lo animano: a dirla in breve, quando ebbe perduto tutto il suo patrimonio, perdette anche l'uso della ragione e morì demente secondo alcuni, secondo altri di crepacuore, col rimorso d'aver rovinato sè e la sua famiglia, morte più crudele di gran lunga. Quand'egli non ebbe più di che alimentare il proseguimento della casa, questa fu

lasciata incompleta tal quale si trovava, e fu poi alla buona e alla spiccia coperta da chi la comperò e destinata all'uso dianzi accennato. Quanto benemerito dell'umanità non sarebbe egli adunque colui che cercasse di estirpare dalla società questo cancro che la rode lentamente e le neutralizza tutto il bene che essa può acquistare dalle scoperte industriali e scientifiche!<sup>121</sup>

Fin qui l'autore segue in linea di massima l'impianto della predica, come abbiamo già avuto modo di vedere, con relativo lessico (eresia, bestemmie, lotta alla magia, etc.) e parabola. Ma a partire dalla conclusione del brano precedente si fa largo invece la concezione ottonevicesca del gioco d'azzardo come "cancro che rode" i progressi della scienza e della industria, come una reminiscenza di un passato oscuro, misterioso e brutale, dionisiaco e dunque assolutamente incompatibile con il mondo "positivo". Dunque, nel mondo culturale in cui la fede nella scienza e nel calcolo è illimitata, chi meglio della scienza e del calcolo può estirpare il "cancro"?

E questo non si può conseguire col metodo finora unicamente usato di gr dare che il giuoco dei lotto è

---

<sup>121</sup> Ibid.

immorale, ma col dimostrare in modo evidente in che consista quest'immoralità, e qual vantaggio ridonderebbe a coloro che si spogliassero di questo vizio non meno abbominevole dei più abietti che deturpano l'umanità. [...] Ma ora è tempo che veniamo *ad rem nostram*, e perciò analizziamo un po' minutamente il giuoco del lotto. Nell'urna racchiudonsi 90 numeri e se ne estraggono 5; combinando quei 90 numeri 5 a 5 in tutti i modi possibili abbiamo 43949268 estrazioni differenti l'una dall'altra. Coticché se voi giuocate 5 numeri al lotto colla speranza di vederli estrarre tutti e cinque, vi trovate precisamente nel caso come se vi vedeste davanti 43949268 bussolotti ciascuno dei quali contiene 5 numeri, e dei quali uno solo racchiude i 5 numeri da voi giuocati. Il prezzo del biglietto è una somma che pagate per avere il diritto di alzare uno di questi bussolotti: se alzate quello contenente i vostri cinque numeri, guadagnate, supponiamo, la vostra fortuna, se alzato uno qualunque degli altri 43919267 bussolotti perdetevi la somma da voi pagata; rimanevi però il diritto di ripetere il giuoco quante volte vi piaccia, avvertendovi tuttavia che ad ogni volta dovete pagare e che ad ogni nuovo giuoco si cambia la posizione dei bussolotti. Voi avete il diritto di giuocare ad un tempo due, tre o più gruppi di cinque numeri, ma dovete perciò sborsare una somma doppia, tripla, multipla, coticché potete giuocare tutti i gruppi possibili pagando 43949268 volte quello che pacate per giuocarne un solo, e allora avreste vinto sicuramente, cioè, intendiamoci bene, avreste vinto nel senso di aver alzato un bussolotto che contiene

uno dei vostri gruppi, ma sapete quanto avreste guadagnato? Certamente voi non credete così stupido colui che tiene il giuoco da permettervi più di 43949268 volte la vostra posta, ma egli non vi promette tanto neppure, cosicché sareste voi lo stupido se vi venisse il ticchio di giuocare tutti i gruppi, perchè avreste la certezza di perdere.<sup>122</sup>

L'articolo prosegue a lungo con l'ausilio di numeri, calcoli e tabelle esplicative, mentre il giornalista applica rigorosamente le leggi della statistica dimostrando come effettivamente le *chances* di vittoria siano infinitamente scarse, residuali, per il giocatore. Per poi proporre finalmente la propria visione:

Sapete che cosa è una lira<sup>123</sup>? Una lira è la pietra fondamentale del milione se è conservata: una lira sprecata è un buco fatto nella stiva della nave della vita che ora galleggia sul mare della miseria, ma che pesca sempre più col crescere del numero di quei

---

<sup>122</sup> Ibid.

<sup>123</sup> Secondo la tabella dell'Istat di rivalutazione della lira, una lira del 1871, anno in cui veniva pubblicato l'articolo in questione è uguale a  $1 \times 8.228,458 = 8.228,458$  L. che equivalgono a 4,28 euro.

buchi, e che finirà col sommergersi quando questi buchi abbiano raggiunto un certo limite. Una lira per settimana forma un reddito di 52 lire all'anno che voi gettate al vento. Una lira per settimana sapete qual capitale produce in 30 anni, quando sia impiegata in modo da accumulare l'interesse composto? [...] Il commercio più minuto è anche quello che produce un tasso maggiore ed in cui l'interesse si accumula più rapidamente; è doloroso a vedere le fruttivendole, i piccoli merciai ambulanti, che fanno rendere il loro piccolo capitale più del 20% al giorno, che sono dessi i più fanatici pel lotto, il cui giuoco toglie settimanalmente dal loro capitale una somma che in 30 anni produrrebbe a questo tasso un capitale enorme, che li porrebbe in grado alla fine di questo tempo di vivere oziosamente con un reddito immensamente maggiore di quello del più ricco lord d'Inghilterra, del più ricco Nabab di Persia o delle Indie. E questo lo posso dimostrare agevolmente.<sup>124</sup>

---

<sup>124</sup> "La Stampa", 13 Luglio 1871, articolo a firma D.L.S.

In questo accorato appello al risparmio come fonte di reddito si completa il quadro borghese che sottostà all'intero articolo. Non c'è nulla di più sicuro di un deposito in banca o alle poste per far lievitare il proprio reddito. In questo modo ognuno, ci fa intendere il cronista, perfino l'ambulante fruttivendolo può aspirare ad una certa e vertiginosa ascesa economica, e dunque sociale, tanto da poter diventare immensamente più ricco del "più ricco lord d'Inghilterra".

Al di là dell'aspetto di inverosimile propaganda risulta comunque curioso il fatto che si consideri, esattamente come avveniva nel corso del medioevo, immorale il guadagno perché avvenuto senza sforzo, quando invece lo stesso articolista passa poi a dire che depositare i risparmi in banca affinché lievettino tramite gli interessi sia di tutto riposo.

La fiducia nella finanza e nei suoi strumenti, che invece erano guardati con sospetto nel medioevo, assume in età contemporanea quel carattere di assioma, di dogma, che è tipico dell'ideologia positivista e che genera la totale espulsione delle precedenti e diverse scale di valori e significati.

Si è già detto della produzione di senso condiviso provocata dalle pratiche ludiche sociali, ebbene questa cultura, la cultura del gioco evidentemente produceva più gratificazione di un deposito in banca nonostante il fatto che la vincita fosse solo una chimera distante.

Nei tempi in cui si ragionava di massimi sistemi riguardo l'economia e la finanza e in cui prendeva corpo un integratissimo sistema economico mondiale come era quello dell'ultimo quarto del secolo XIX, una parte della popolazione italiana e mondiale si comportava incomprensibilmente in maniera anti-logica. Sperperava denaro in pratiche riguardo cui la statistica metteva in guardia, adorava falsi profeti che si dichiaravano in grado di predire numeri che sarebbero stati estratti, interpretava i propri sogni alla ricerca di "messaggi" e

“segnali”. E tutto questo, verrebbe da dire, in perfetta antinomia rispetto al comportamento ideale e razionale del soggetto economico che andavano teorizzando gli economisti di tutto il mondo ovvero di un soggetto astratto le cui scelte sarebbero sempre state logicamente orientate verso il massimo profitto.

Nel gioco d’azzardo e in special modo in quello pubblico invece il profitto è spesso uno dei fattori che spinge i giocatori, ma non necessariamente l’unico né il più rilevante.

Probabilmente il popolo dei giocatori preferiva la speranza remota di una grande vittoria piuttosto che il lento accumulo basato sugli interessi e sul possesso. E questo perché probabilmente l’ideologia borghese non aveva una buona presa sulle classi sociali subalterne che non avevano costantemente sotto gli occhi le meraviglie del progresso scientifico, con il conseguente miglioramento delle condizioni di vita.

Ma è anche certo che l’espulsione *tout court* del mondo immaginifico e pre-scientifico abbia ricevuto delle resistenze, dei focolai di ribellione disseminati in ogni ceto sociale.

I giocatori pur non essendo in grado di valutare secondo precise percentuali le possibilità di vittoria di ogni singola giocata possiedono un essenziale strumento di calcolo: l’esperienza condivisa di migliaia di giocatori. Dunque c’è da immaginare che ognuno che fosse avvezzo, ad esempio, al gioco del lotto o ad un altro qualsivoglia gioco d’azzardo, conoscesse empiricamente la frequenza di vittoria e le somme da giocare e da riscuotere.

Che fosse difficile realizzare un terno secco era piuttosto chiaro al popolo napoletano tanto da farne una vera e propria espressione proverbiale in cui “fare un terno al lotto” significa che si avveri un caso

estremamente raro esattamente come è raro ottenere una vincita con quella giocata.

Perché dunque un giocatore sapendo che le sue possibilità di vittoria sono scarse, se non irrisorie, continua a giocare e a investire valuta in una scommessa in cui sostanzialmente parte svantaggiato rispetto all'avversario? Come mai ricorre ad un comportamento così irrazionale? Il punto probabilmente è che questi comportamenti sono irrazionali solo se si considera come fine ultimo il guadagno di denaro, mentre se cerchiamo altre motivazioni che spingono al gioco, allora il comportamento potrebbe non essere irrazionale.

Clifford Geertz, antropologo statunitense, in un celebre saggio sui combattimenti di galli che si tenevano a Bali<sup>125</sup>, osserva che il gioco è potentemente organizzato e ad esso partecipano molte figure ognuna con il suo specifico ruolo. Le scommesse che ruotano intorno ai combattimenti sono organizzate secondo strutture complesse e sono sostanzialmente di due tipi: quella centrale, che riguarda principalmente i due contendenti più direttamente implicati nello scontro ovvero i due padroni dei galli e i loro sodali più prossimi, parenti, amici, etc., e la

---

<sup>125</sup> Geertz, C.,1972, *Gioco profondo: note sul combattimento di galli a Bali*. In. Geertz, C., 1973, *Interpretazioni di Culture*, il Mulino, Bologna, pp. 399-449

scommessa periferica che invece riguarda una miriade di altri giocatori/spettatori che individualmente puntano le loro cifre. Più la posta della scommessa principale è alta, più l'incontro viene considerato interessante, più aumenta il numero delle scommesse periferiche. Durante le scommesse le poste possono diventare e di fatto diventano molto elevate, tanto da mettere a rischio le finanze di chi partecipa al gioco stesso.

Il punto è che nella battaglia di galli e nelle scommesse che ne sono una parte fondamentale, sostiene Geertz, non è in gioco solo un aspetto economico, ma molto di più: sono implicati tutti i valori fondanti della società balinese, stima, onore, rispetto. Questo gioco rappresenta per la società balinese un indicatore fondamentale di status sociale, esso di fatto è un deposito denso di significati. I partecipanti sanno leggere correttamente il metatesto contenuto nella pratica ludica, sono stati di fatto essi stessi a generarlo e a rinnovarlo ciclicamente. Questo gioco è una sorta di ritratto, anzi di autoritratto generato dalla stessa società balinese.

Chi si approccia a questo gioco con un'ottica puramente utilitaristica vedrà ovviamente solo l'aspetto irrazionale del gioco, mentre non si accorgerà della funzione principale ed essenziale del gioco in questione ovvero quella di conferire una struttura di senso della stessa società balinese, la creazione cioè di un insieme di valori che a loro volta

conferiscono senso alla vita della comunità, un aspetto questo decisamente importante, che i balinesi sono ben disposti a pagare soltanto in denaro.

È per questo gioco che Geertz conia il termine “gioco profondo”<sup>126</sup> ossia un gioco che permette ad una società o ad una comunità di giocare i suoi complessi sistemi simbolici. Un gioco è “profondo” quando istruisce e riassume il linguaggio stesso della comunità, quando cioè i termini del gioco servono come metafora per la stessa vita sociale. Questi giochi non sono improduttivi, ma al contrario, come nel caso del combattimento di galli balinesi e nel gioco d’azzardo pubblico, la posta in gioco è alta ed è rappresentata dalla posizione sociale, dalla stima, dalla considerazione che la comunità riserva al giocatore vincente. La posta in denaro non è il fine dell’atto ludico ma è una mediazione, ovvero il caso in cui il denaro torna ad essere solo un mezzo di scambio senza un valore intrinseco, qualcosa cioè che è meno considerabile della propria affermazione tramite la vittoria pubblica.

Il giornalista de “La Stampa” aveva dunque un bel da fare nel cercare di allontanare i giocatori dal lotto illustrando loro le meraviglie del calcolo delle probabilità.

---

<sup>126</sup> Ibid.

Dunque i giocatori possedevano un bagaglio di conoscenze empiriche basate su quanto era accaduto non solo a loro, ma a tutta la comunità di gioco e forse anche per questo che gli apocalittici anatemi che piovevano da intellettuali, politici e giornalisti attecchivano poco su di loro e sulle loro pratiche. E forse anche perché l'esperienza comune, pur se non validata da scienze positive sa riconoscere gli inganni e gli errori a cui l'ortodossia può indurre:

#### Giuoco del lotto

Nel primo articolo sul lotto fu citato come esempio delle rovine prodotte da questo rovinoso vizio, quello di una casa in Carmagnola, che rimase incompiuta perché il proprietario giocò i denari che aveva disposto per la sua costruzione. - Questo fatto non è esatto, la detta casa rimase incompleta perché insorse una lite con confrontanti che temevano lor togliesse la luce. Questa rettifica non infirma per nulla quanto riflette le rovine prodotte dal giuoco del lotto nelle famiglie; ognuno di noi avendo sotto gli occhi tristissimi esempi in alto ed in basso di dissesti

occasionati sia dal giuoco del lotto che da ogni altro giuoco d'azzardo.<sup>127</sup>

Anche la letteratura coeva veicola importanti indicazioni, indizi e ammonimenti riguardo la passione per il gioco. Matilde Serao, intellettuale, giornalista, scrittrice d'adozione napoletana, non manca di restituire un chiaro, vivido affresco della smania cittadina. Nelle sue parole affiora la tensione dei giocatori verso il cambio della sorte, la catartica possibilità di uscita, la sognata via di fuga verso un altrove e contemporaneamente l'affermazione del proprio successo che giunge ad opera di una misericordia che a tutto provvede, la frustrazione per la mancata vincita e infine la cieca convinzione e speranza nel futuro:

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 vita reale: 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 letto bianco 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

---

<sup>127</sup> "La Stampa", 14 Luglio 1871, articolo non firmato

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, rinfrancata, il sogno settimanale ricomincia<sup>128</sup>.

E poi nelle parole dell'autrice, che pure evidentemente riconosce una valenza anche culturale al gioco comincia a farsi largo la stessa metafora medico-patologica che abbiamo ritrovato identica in altre fonti:

Ed è contagiosa questa malattia dello spirito: un contagio sottile e infallibile, inevitabile, la cui forza di diffusione non si può calcolare. Dal portinaio ciabattino che sta seduto al suo banchetto innanzi al portoncino, il contagio del lotto si comunica alla povera cucitrice che viene a portargli le scarpe

---

<sup>128</sup> Serao, M., 1906, *Il ventre di Napoli (Venti anni fa – Adesso – L'anima di Napoli)*, Francesco Perrella Editore, Napoli (ed. digitale consultata all'indirizzo: <http://www.liberliber.it>) p.20

vecchie da risuolare; da costei passa al suo innamorato, un garzone di cantina; costui lo porta all'oste che lo dà a tutti gli avventori, i quali lo seminano nelle case, nelle officine, nelle altre osterie, fino nelle chiese. La serva del quinto piano, a destra, giuoca, sperando di non far più la serva; ma tutte le serve, di tutti i piani, giocano, tanto la cameriera del primo che ha le trenta lire al mese, quanto la vajassa del sesto, che ne prende otto, con la dolce speranza di uscir dal servizio, così duro; e si comunicano i loro numeri, fanno combriccola sui pianerottoli, se li dicono dalle finestre, se li telegrafano a segni. La venditrice di frutta, che sta sotto il sole e sotto la pioggia, giuoca, e dal suo angolo di strada, in giù, la moglie del sarto, che cuce sulla porta, la moglie dello stagnino affogata dal fetore del piombo, la lavandaia che sta tutto il giorno con le mani nella saponata, la venditrice di castagne che si brucia la faccia e le mani al vapore e al calore del fornello, la venditrice di noci che ha le mani nere sino ai polsi per l'acido gallico, tutte queste donne credono nel lotto, giocano fedelmente, ardentemente, al lotto.

Nella stanza stretta, dove otto o dieci ragazze lavorano da sarte, e il bimbo della sarta dorme nella culla e in un angolo frigge il lardo nel tegame sul focolare, una dà i numeri, una seconda ne ha degli altri, la maesta sa i veri, tutte costoro giocano. Le pettinatrici del popolo, le cosiddette capere, dal grembiule arrotolato attorno alla cintura, dalla testa scapigliata, dalle mani unte, che pettinano per un soldo al giorno, portano in giro i numeri alle loro

clienti, ne ricevono in cambio degli altri, sono il gran portavoce dei numeri. In tutte le officine dove gli operai napoletani sono riuniti a un lavoro lunghissimo, così male retribuito, il lotto mette radici profonde; in tutte le scuole popolari giuocano le maestre e giuocano le alunne grandicelle, in comitiva, riunendo i soldi della colazione. Dove sono riunite, a vivere di peccato, le disgraziate donne di cui Napoli ha così grande copia, il lotto è una delle più grandi speranze: speranza di redenzione.<sup>129</sup>

Infine conclude amaramente la Serao:

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.

---

<sup>129</sup> Ibid. p.21

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.<sup>130</sup>

Eppure il lotto non era certamente la causa di tutti i mali che affliggevano Napoli e la sua gente, come invece sostiene la Serao anche in altri suoi scritti come *Il paese di Cuccagna*<sup>131</sup>.

Si è potuto osservare nei testi portati ad esempio come spesso il gioco d'azzardo venga equiparato ad una malattia, una patologia, un "cancro", che è difficile o impossibile da estirpare e che non solo si annida nei singoli uomini corrodendoli, ma che è contagiosa ed espande la sua influenza da uomo a uomo, da quartiere a quartiere e così via.

---

<sup>130</sup> Ibid. p.22

<sup>131</sup> Serao, M., 1971, *Il paese di Cuccagna*, cura di Pomilio, M., Vallecchi editore, Firenze (ed. digitale consultata il 17/01/2013 all'indirizzo:

[http://www.liberliber.it/mediateca/libri/s/serao/il\\_paese\\_di\\_cuccagna/pdf/il\\_pae\\_p.pdf](http://www.liberliber.it/mediateca/libri/s/serao/il_paese_di_cuccagna/pdf/il_pae_p.pdf))

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 sulli giuochi d'azzardo*, recentemente ripubblicato dall'editore Marlin<sup>132</sup>. 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.

---

<sup>132</sup> Cicala, B., 2006, *Il giuoco d'azzardo. Saggio filosofico e critico sulli giuochi d'azzardo*, a cura di: Corrivetti, G., Pellizzari, R., Ed. Marlin,

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 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." <sup>133</sup>

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.

Ma il gioco d'azzardo, lo si è già sottolineato, quando è osservato dall'esterno ovvero quando viene descritto da qualcuno che non gioca,

---

<sup>133</sup> Pini, M., 2012, *Febbre d'azzardo, antropologia di una presunta malattia*, Franco Angeli, Milano p.55

non è mai visto solo come ciò che è in senso stretto, ovvero come un tirare dadi, distribuire carte e giocarle o puntare su un numero piuttosto che un altro. L'osservatore esterno, a ragione o a torto, accompagna sempre il gioco d'azzardo al mondo della microcriminalità e in generale ad una zona grigia fatta di persone che sopravvivono di espedienti al margine della legge, che possono trasformarsi in veri e propri devianti da un momento ad un altro proprio a causa di una singola sfortunata mano di carte.

È proprio in quest'ottica di devianza che Cesare Lombroso<sup>134</sup> 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. Poi l'alcool è più direttamente causa del crimine, sia perché i criminali cercano nella ubriachezza il coraggio necessario alle nefande imprese ed una futura giustificazione; sia perché colle precoci ebbrezze si seducono i giovanetti al delitto; ma più

---

<sup>134</sup> Lombroso, C., 1878, *L'uomo delinquente, in rapporto all'antropologia, alla giurisprudenza ed alle discipline carcerari*, Bocca, Roma, Parte III Capitolo 3 (consultato online all'url: [http://it.wikisource.org/wiki/L%27uomo\\_delinquente](http://it.wikisource.org/wiki/L%27uomo_delinquente))

perché l'osteria è il punto di ritrovo, dove non solo si medita, ma si godono le spoglie del delitto; per molti quella è la sola e vera abitazione; e l'oste è il banchiere, presso il quale il ladro deposita i male acquistati guadagni. Nel 1860, in Londra si contavano 4898 osterie dove ricoveravansi solo ladri e prostitute. Su 10.000 crimini di sangue in Francia, 2371 sono commessi all'osteria. Ben pochi sono quei malfattori che non sentano vivissima la passione del giuoco d'azzardo, passione che li segue nelle carceri (v. fig. 7 e 8), 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 ma gr ragione di brodo e di vino. — *«Le prostitute, Che anch'esse sono beoni, scrive Parent, sono appassionate pel giuoco delle carte, e specialmente "per la tombola"»*. 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'averne 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 sè 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 precoce. Essa, insieme alla profonda inerzia ed all'apatia loro caratteristiche, cagionano quella sudiceria della persona, che è abituale ai ladri, come alle prostitute.

È Girolamo Caramanna, "oscuro e pedissequo estimatore di Lombroso"<sup>135</sup>, che per primo propone una tassonomia del giocatore d'azzardo in tre classi: 1) quello occasionale, ovvero colui che gioca sporadicamente il che non implica un coinvolgimento totalizzante, 2) il giocatore di professione, ovvero colui che agisce esclusivamente sulla base della sua avidità, è caratterizzato da uno spiccato egoismo ed è del tutto privo di sentimenti morali o altruistici. Egli è cinicamente e spietatamente votato alla vittoria non importa a che prezzo. È privo di qualsivoglia scrupolo, truffe, inganni ogni cosa è lecita per lui per sedare la sua avidità sconfinata. 3) Il giocatore per passione è invece guidato da un istinto innato, quasi mistico che gli provoca un godimento irrefrenabile. Egli gioca senza sosta per procurarsi piacere piuttosto che denaro.

---

<sup>135</sup> De Sanctis Ricciardone, P., *Antropologia e gioco*, Liguori Editore, Napoli, 1994, p.158

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 *nasce* giocatore 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.

Come abbiamo visto, l'idea del gioco azzardo, la sua immagine pubblica, la sua area semantica, così come va formandosi nel corso dell'Ottocento è interamente improntata sugli aspetti incivili, regressivi e sostanzialmente anti-sociali che vengono attribuiti a questa forma ludica. Scriveva Huizinga in un capitolo di *Homo Ludens* significativamente intitolato *Culture e periodi "sub specie ludi"*:

L'Ottocento sembra lasciar poco posto alla funzione ludica come fattore nel processo culturale. Tendenze che sembrano escluderla hanno preso di più in più il sopravvento. Già nel Settecento lo spirito sociale s'era ispirato alla fredda e prosaica nozione utilitaria [...] e all'ideale borghese di prosperità. Verso la fine di quel secolo la rivoluzione industriale, con la sua sempre crescente effettività tecnica, cominciò a rafforzare quelle tendenze. Lavoro e produzione assurgono a ideale, anzi quasi a idolo. L'Europa indossa il vestito da lavoro. [...] La sopravvalutazione

del fattore economico nella società e nello spirito umano era in certo senso il frutto naturale del razionalismo e dell'utilitarismo, i quali avevano ucciso il mistero e dichiarato l'uomo assolto da colpa e da peccato. [...] Così fu l'Ottocento visto dal suo lato peggiore. Le grandi correnti del suo pensiero si opponevano quasi tutte diametralmente al fattore ludico nella vita sociale. Né il liberalismo, né il socialismo, gli offrirono terreno favorevole. La scienza sperimentale e analitica, la filosofia, l'utilitarismo politico e il riformismo politico, la corrente della scuola di Manchester, ecco altrettante attività profondamente serie. [...] Concludendo si può dire dell'Ottocento che in quasi tutte le sue manifestazioni culturali il fattore ludico resta molto in disparte. L'organizzazione tanto spirituale quanto materiale della società ottocentesca impediva un'azione visibile del fattore ludico. Gli uomini avevano ormai un'eccessiva consapevolezza dei loro interessi e delle loro aspirazioni. [...] Gli ideali di lavoro, di educazione e di democrazia lasciavano a malapena posto all'eterno principio del gioco.<sup>136</sup>

---

<sup>136</sup> Huizinga, J., 1973, *Homo Ludens*, Einaudi, Torino pp. 225-228

Huizinga nella sua opera sui giochi aveva tralasciato quasi del tutto i giochi d'azzardo, però ignorava che il serissimo Ottocento serbava ancora i suoi alcuni accaniti giocatori. Essi però erano celati tra gli interstizi che si andavano formando tra la legalità e illegalità, tra il misterioso e ormai deprecabile mondo della mantica, delle superstizioni, e quello della scienza statistica, tra il mondo illuminato dai nuovi fanali pubblici e quello oscuro delle bettole aperte tutta la notte. Una comunità di giocatori non omogenea al suo interno, fatta di *abituès* del lotto, di giocatori di biliardo, bassetta e faraone che continuavano a perpetrare il loro rito ludico stratificando e conservando il senso nascosto nei loro giochi e nelle loro comunità, nonostante l'avversità del mondo e della sua neonata etica protestante, rischiando perfino la galera pur di partecipare ad un gioco al quale, con ogni probabilità, avrebbero perso anche il proprio denaro.

### **6.3 *Gli appostamenti***

Una volta che la Questura veniva a conoscenza della possibile esistenza di una casa in cui si svolgevano giochi d'azzardo nelle modalità vietate dalla legge, disponeva un servizio di sorveglianza per individuare i punti deboli della struttura e per verificare chi fossero i frequentatori abituali della stessa. Queste operazioni di sorveglianza potevano durare anche diverse settimane prima che si decidesse di passare all'azione o di

abbandonare il progetto a causa magari di una denuncia di cui non si trovassero riscontri. Così comandava il Questore di Bologna per la messa in atto di una sorveglianza predisposta per il caffè delle Scienze:

Al comando di guardia di PS

Oggetto: sorveglianza nei pressi del Caffè delle scienze in via Farini

Bologna 16 marzo 1890

È già notorio che in un locale annesso al caffè delle Scienze in via Farini a cui però si accede dal vicolo Pepoli si tengono giochi di azzardo ai quali concorrono molte persone, ed ove vuolsi che si giochino vistose somme.

Occorre pertanto una vigilanza speciale di agenti di PS vicino all'ingresso esterno che mette ai locali ove si tengono i giochi e precisamente in via Pepoli allo scopo di accertare il numero delle persone, qualità e possibilmente il nome di quelli che si conoscono fra ufficiali e borghesi che seralmente frequentano tale ritrovo.

A cominciare da questa sera dalle ore 11 alle tre ant. Del giorno successivo una pattuglia di ausiliari inizierà tale servizio alternandosi [illeggibile] con altra pattuglia [illeggibile] con obbligo di riferire il giorno dopo quanto avranno potuto osservare.

È naturale che gli agenti non dovranno chiedere i nomi delle persone che entreranno in detto locale

ma unicamente rilevare il numero, la qualità e condizione e nomi di quelle che potranno conoscere.

I signori Comandanti la Compagnia e drappello ausiliari dovranno all'uopo prendere i necessari concerti per stabilire che detto servizio, fino a nuovo ordine sia eseguito in modo che una notte venga fatto da agenti in borghese e la susseguente da altri in divisa e così di seguito cominciando stasera con quelli in borghese.

Il Questore<sup>137</sup>

Una volta approntato il sistema di sorveglianza gli agenti riferivano al Questore giorno per giorno gli sviluppi delle vicende e le eventuali scoperte che potevano decidere delle sorti del luogo di gioco. Spesso gli agenti incaricati degli appostamenti nelle loro relazioni quotidiane specificavano se durante la loro opera di sorveglianza avessero visto degli ufficiali o dei membri della polizia stessa recarsi nel luogo di gioco.

---

<sup>137</sup> ASB, Questura Atti Generali, Reati Diversi, 1f

Resoconto della pattuglia comandata in via De Pepoli e Farini

dalle 11.00 a mezza all'1.30 sono entrate dalla parte De Pepoli nel locale del caffè delle scienze 10 persone tutte di aspetto signorile tra le quali era un giornalista del quale ignoravo nome e cognome. (Il gioco terminò alle ore una mezzo quando uscirono tutti).

Verso le ore uno quattro studenti apparentemente agiati si avvicinavano all'uscio di ingresso al succitato locale sempre dalla via de Pepoli e dopo di avere origliato per qualche minuto avendo loro osservato la presenza di una forza pubblica, se ne andarono. Due persone delle prime indicate di cui uno con barba nera alla Mefistofele ragionando (dall'accento romagnolo) tra loro e mentre entravano ove si tiene il gioco dissero "ma lui ha vinto L. 500 in più dell'altro" senza però fare nomi. Nessun ufficiale<sup>138</sup>

---

<sup>138</sup> ASB, Questura Atti Generali, Reati Diversi, 1f

Altre volte gli appostamenti venivano effettuati in una fase più avanzata dell'inchiesta quando cioè si era già stabilito che la frequentazione e i giochi che si praticavano all'interno della bisca costituivano un reato perseguibile e dunque l'attività di sorveglianza era soprattutto tesa al tentativo di individuare la strategia migliore per mettere in atto una irruzione:

Oggetto: sorveglianza alla casa di giuoco clandestina  
viale Orefici [...]

Riferisco alla S.V. Ill.ma che dalla sorveglianza fatta in questi giorni dal sottoscritto e sotto brigadiere Nappioni Carlo abbiamo riscontrato che effettivamente in quella casa vi è un andare e venire tutta la notte che persone al fine di gioco giacchè tra questi si conobbero il Guerrini e il Pedrazzi [illeggibile] pregiudicato.

Durante la notte sta sempre una lumiera accesa e le persone per accedervi suonano un campanello elettrico e la porta si apre rapidamente e le persone vi entrano guardinghe e svelte. Nelle prime notti che si effettuò tale sorveglianza non si ebbe a rimarcare

nessuna persona né ad entrare né ad uscire seguire  
ma poi [illeggibile] movimento.<sup>139</sup>

Il dettaglio riportato nella testimonianza dell'agente, ovvero che la bisca fosse dotata di un campanello elettrico, non è irrilevante. Lo strumento serviva ovviamente per dare l'avviso quando qualcuno di sospetto stesse per entrare nel luogo di gioco, in modo da dissimulare l'attività che si praticava all'interno, un dettaglio questo che, come vedremo in seguito, sarà causa di più di una difficoltà per gli agenti. Alcune perlustrazioni sono ancora più minuziose:

Casa da gioco intitolata Club posta in via Rizzoli.  
[illeggibile] anche di passaggio da via Rizzoli a via  
Orefici di sopra c'era anticamente la birreria detta  
dell'Aliminta. Vi abita anche il presidente del detto  
club Ferrari....

La casa è chiusa permanentemente. Ha l'uscio verso  
strada di color chiaro. Entrando dalla porta di strada  
c'è subito a destra una scala piuttosto ripida che  
mette al piano superiore. Dopo quattro o cinque

---

<sup>139</sup> ASB, Questura Atti Generali, Reati Diversi, 1f

gradini la scala è chiusa da un cancello di ferro che va a toccare il soffitto. La scala sarà di venti gradini. Alla sommità della scala c'è una buttola in ferro e cristalli che si chiude lestamente quando si suona dalla strada.

Entrati dalla buttola si volta a destra per un corridoio di fronte al quale sta un camino con finestra prospiciente sulla strada. Le due terzi del corridoio (porta a finestra) c'è il salone da giuoco con tre finestre prospiciente il bazar della casa Singer (cortile interno). Il portone ha tre finestre che nella presente stagione rimangono aperte anche durante il giuoco e sono solo difese da tende di tela.

Nella sala si giuoca al macao (dalle 3 alle 7 del mattino ed anche oltre). Dalle 23 della notte alle 3 del mattino si tiene il giuoco del faraone e bassetta e trenta-quaranta o diagonale.

Tenutario della bisca è il noto Chapron già conduttore di altra casa da giuoco in via Tovaglie n.31.

Sono banchieri del giuoco i noti barattieri Pedrazzi Oreste (barbiere pregiudicato e già sorvegliato speciale) Guerrini che pratica alla bunetti Ponzi e Cobianchi in via Rizzoli. Tomba ex tenente di cavalleria [illeggibile]. Ferrari [illeggibile] è il cassiere della [illeggibile] bisca e depositario delle marche convenzionali che si comprano a contanti dai giuocatori.

Perdite

Ugo Bettini studente di legge in un anno L.4000

Negrone Antonio impiegato municipale L.8000

Ponti Ugo Studente di chimica all'albergo tre Re (fra Bologna e Milano ma con gli stessi individui di Bologna) aveva per amante la Chanteuse Monti Giulia che fu. L.43000

De Maria figlio di un fattorino della B.N.

Moscatelli (tenente contabile)

Davoli (idem)

D'Albenas Barone Leopoldo

Naldi Guerrino (40 anni) [illeggibile] perde continuamente con quali quattrini

Mancini cav. Angelo già impiegato [illeggibile]

Seguono degli schizzi fatti a mano dallo stesso agente, che riproducono le planimetrie dei locali descritti nel verbale di sorveglianza:

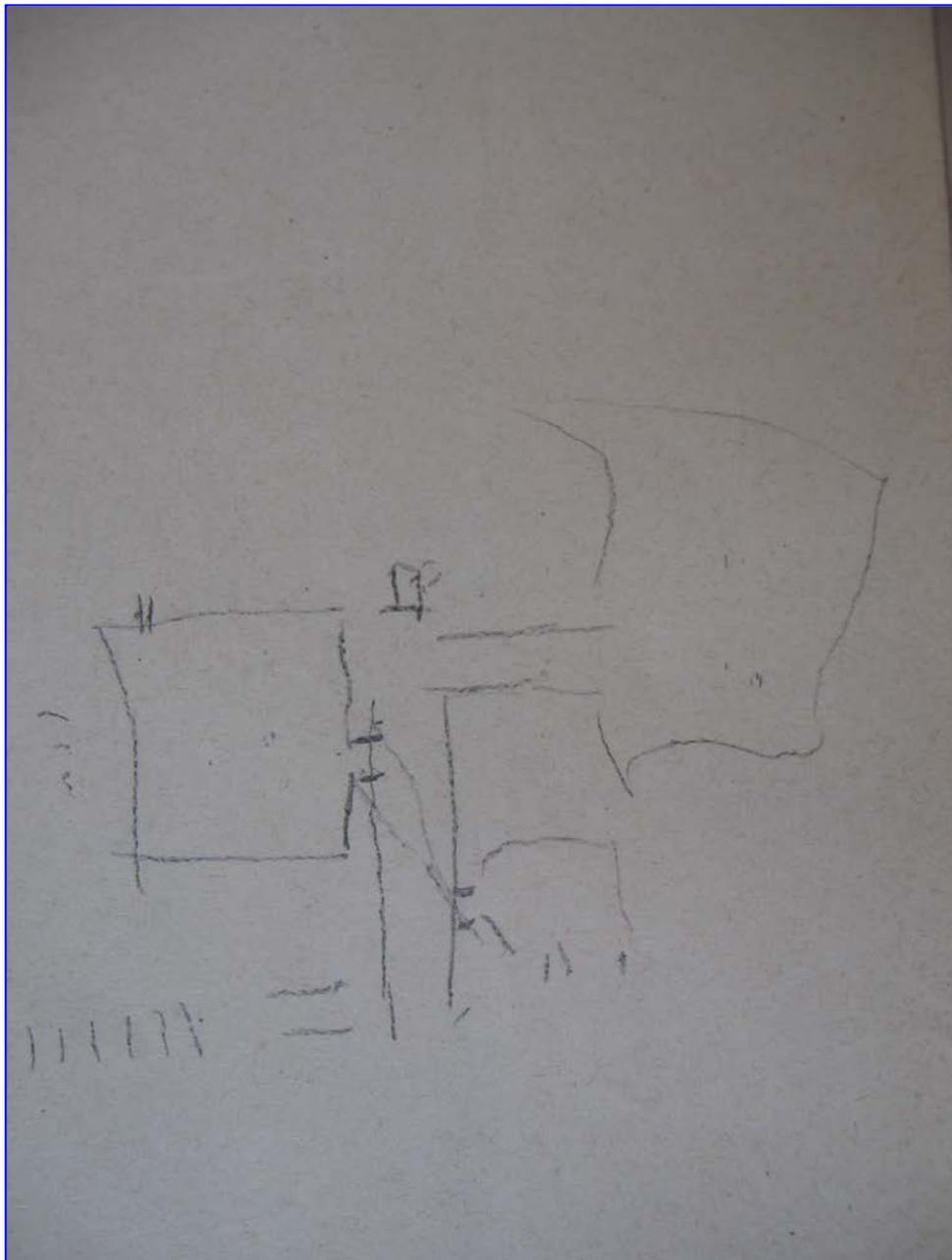
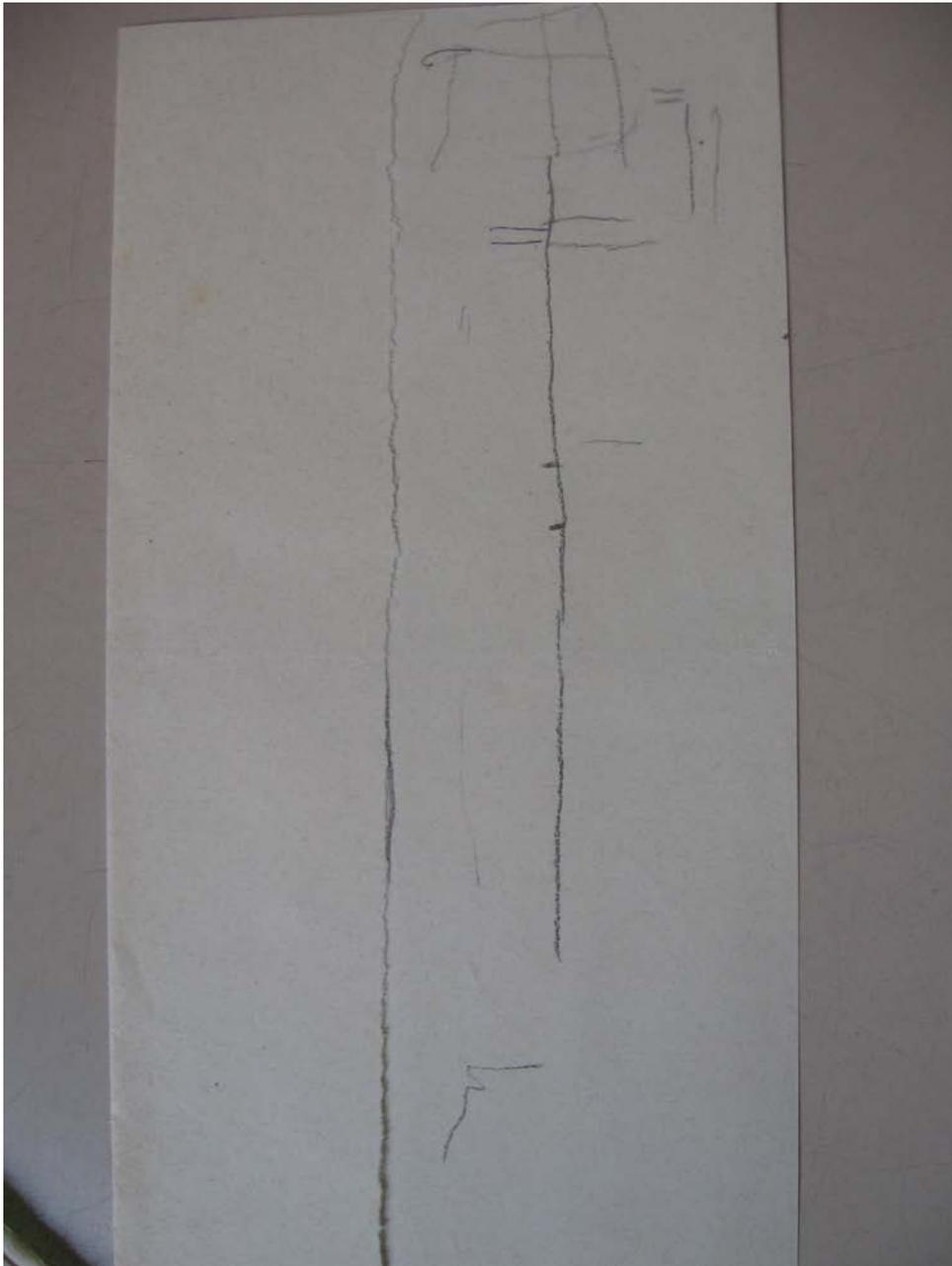


Figura 4. ASB, Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f



**Figura 5. ASB, Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f**

Una volta che un locale sospetto viene sottoposto a sorveglianza sembrerebbe logico aspettarsi due possibili sviluppi: o viene verificato che si tratta di un falso allarme e dunque la procedura viene interrotta e l'intero fascicolo archiviato, oppure il Questore dà l'ordine di irrompere nella bisca per cogliere in flagrante i giocatori. Alle volte però le cose procedono attraverso *iter* diversi e più tortuosi rispetto a quanto ci si aspetterebbe.

Alla metà di marzo del 1890, come si è visto sopra, il Questore dà ordine di cominciare a tenere d'occhio il Caffè delle Scienze, perché si sospetta che vi avvenga una attività legata all'azzardo. Gli appostamenti vengono effettuati dagli agenti in borghese che ogni notte in posizione defilata osservano il movimento intorno alla presunta bisca e puntualmente riferiscono la mattina successiva allo stesso Questore ciò che hanno potuto osservare. Il quadro che se ne trae è che la bisca è assiduamente frequentata. A giocare, sembrerebbe, convergono studenti, giornalisti, borghesi e perfino qualche noto pregiudicato. Uno spaccato piuttosto trasversale:

Alla regia Questura di Bologna

Bologna 17 marzo 1890

dalle 11.00 pomeridiane alle ore una antelucana della decorsa notte entrarono nella sala da gioco del caffè delle scienze 25 persone borghesi nessuno di queste conosciute dagli agenti Gamberini e Cappelli colà comandati di servizio. Verso le ore 1.15 la predetta sala da gioco venne chiusa e di pochi intervenuti alla spicciolata se ne andarono per i fatti loro.<sup>140</sup>

E ancora:

Oggetto: resoconto della vigilanza prestata locale annesso al caffè delle scienze dove si tiene gioco d'azzardo

Al: Ill.mo signore comandante le guardie di pubblica sicurezza

Bologna 20 marzo 1890

---

<sup>140</sup> ASB, Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f, Caffè delle Scienze

ho l'onore di riferire alla S.V.Ill.ma che il gioco nel locale del caffè delle scienze, cui si accede dalla via dè Pepoli, ha incominciato alle 11.00 10 minuti pomeridiane ed è terminata alle 2.00 mezza antelucane. Durante quel tempo sono entrate 11 persone tutte dall'aspetto signorile essere sono uscite 12. Tra le prime indicate si è notato il solito giornalastro, il quale entrovvi anche la notte del 17 alle 18 correnti. Verso le ore uno ai tre quarti un signore bene investito passando dall'anzidetta via si accostò d'una finestra di detto locale soffermandosi pochi secondi ad ascoltare quindi proseguì il suo cammino. Ufficiali nessuno.<sup>141</sup>

Durante una delle notti in cui la bisca è sotto osservazione perfino alcuni ufficiali, proprio come pareva essere nelle preoccupazioni del Questore, entrano nel Caffè delle Scienze:

oggetto: sorveglianza al caffè delle scienze

alla regia Questura di Bologna

Bologna 28 marzo 1890

---

<sup>141</sup> ASB, Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f, Caffè delle Scienze,

dalle 11.00 alle una della decorsa notte entravano ed uscivano dalla sala da gioco annesso al caffè delle scienze cinque persone tutte in abito borghese. Detta sala venne chiusa alle ore una mezza.

Infra le dette ore entrarono nella prima sala del caffè suindicato a quattro sottotenenti del 50° fanteria, quattro tenenti del 3° artiglieria ed un tenente dei reali carabinieri, i quali tutti per loro conto consumarono delle bibite discorrendo con altri borghesi.<sup>142</sup>

La sorveglianza procede ancora per diversi giorni e cioè fino al 30 di marzo dello stesso anno dopodiché, con una lapidaria scritta in calce a un foglio di servizio, il Questore pare abbia disposto l'interruzione senza che null'altro venga stabilito in merito alla bisca.

essendo stato sospeso il servizio di sorveglianza d'ordine superiore si passa agli atti la presente pratica<sup>143</sup>

---

<sup>142</sup>ASB, Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f, Caffè delle Scienze

<sup>143</sup> Ibid.

Tutto tace per oltre due mesi e sembrerebbe dunque che la pratica fosse stata archiviata come da disposizione. Tutto pare essere stato messo da parte, finché una lettera anonima piuttosto veemente indirizzata direttamente al Prefetto di Bologna non riapre la questione. Il Prefetto infatti gira la missiva al Questore con la preghiera di porre attenzione alla questione che essa solleva, anche considerando che il misterioso denunciante minaccia esplicitamente di ricorrere alla stampa per procurare uno scandalo qualora le forze di pubblica sicurezza non pongano fine all'attività criminosa. Si direbbe che il Questore si trovi di fatto quasi nell'obbligo di prendere provvedimenti drastici. Riprendono così, ma sembrerebbe più blandamente, gli appostamenti, pur senza procedere di fatto a nessuna azione risolutiva.

Alcuni mesi più tardi, nell'agosto dello stesso anno, la bisca è ancora in attività e nessun provvedimento risulta adottato in merito. Oltre un anno dopo, periodo in cui la bisca continua ad operare indisturbata, nuove pressioni vengono attuate sul Questore tramite un'ulteriore lettera anonima. Egli comincia evidentemente a preparare qualcosa tramite uno dei suoi ispettori, il quale però, come del resto il Questore, non sembra così determinato a quest'azione che si va approntando, come si può apprendere da una missiva contrassegnata come *riservata*:

oggetto: giuoco d'azzardo nel club di via dei Pepoli

al: Ill.mo signor Questore Bologna

Oggetto: giuoco d'azzardo nel Club di via dei Pepoli

Bologna 18 settembre 1891

Il locale in cui si tiene il gioco che si dice proibito come è noto a codesta Questura, è posto nella via dei Pepoli di fianco al numero otto, al pianterreno, ed è un club privato, il quale all'anagrafe di questi uffici fu

del proprietario del caffè delle scienze Giacomo Marozzi, notificato in affitto dal 22 gennaio 1890 per uso di società, ad un tal Bergonzoni Raffaele fu Luigi, cameriere.

Comunica però col cortile del caffè delle scienze mediante un foro nel muro ad uso di passar piatti per il servizio delle consumazioni che da questo esercizio vengono apprestate. Dalle informazioni assunte in merito alla bisca che si terrebbe in detto locale mi è risultato che in oggi il gioco sarebbe tenuto soltanto in qualche sera, specialmente dopo la chiusura dei teatri e ben poche sarebbero le persone che vi accedono e neppure si farebbe inteso che ora siansi fatte delle perdite da richiamare l'attenzione del pubblico. Questo gioco nell'entrante stagione invernale, mi si assicura che prenderà maggiore consistenza, apperciò nel restituirlo l'anonimo che mi comunicò col gradito suo foglio 12 corrente mese n.23505 del quale tenni copia, starò in attesa delle superiori sue istruzioni se debba attendere l'epoca più opportuna per farvi una sorpresa, oppure se in seguito alla sorveglianza che sto facendo già praticare debbasi eseguirla subito. In questo caso e trattandosi

di un servizio abbastanza delicato la prego mettermi a disposizione un funzionario che possa coadiuvarmi in tale bisogna, sulla qual cosa come ebbi già a rassegnarle con precedenti miei rapporti non ci si presterebbe il Delegato Sig. Zucchelli essendo Bolognese e come dichiara troppo conosciuto dalla buona società.

L'ispettore.<sup>144</sup>

Dal testo si evince che l'ispettore considererebbe più opportuno attendere, piuttosto che procedere con una eventuale irruzione nella sala da gioco, ipotesi su cui il Questore concorda, come si può ben comprendere da una nota scritta di pugno dallo stesso sul retro della informativa di cui sopra:

pei motivi addotti da n.s. con i rapporti 18 e 19 corr. N.2728 ritengo conveniente che per ora resti sospesa qualsiasi accertamento tendente a sorprendere in flagrante giuoco d'azzardo coloro che sogliono frequentare la bisca in Via dei Pepoli. La s.v. poi a suo tempo riproporrà quest'affare.

---

<sup>144</sup> Caffè delle Scienze, ASB Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f

## Il Questore<sup>145</sup>

Da questo momento in poi la questione sarà dunque accantonata e nei documenti non troviamo più nessuna indicazione riguardo al fatto che la bisca possa essere stata rimessa sotto osservazione. Sembrerebbe proprio che la faccenda fosse del tutto dimenticata, eppure qualcosa resta all'opera poiché, oramai inaspettatamente, la notte tra il 10 e l'11 febbraio dell'anno successivo un manipolo di agenti di sicurezza con un gesto ardito irrompe nei locali dove si svolge il gioco, interrompendo le attività: l'irruzione è compiuta.

---

<sup>145</sup>ASB, Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f, Caffè delle Scienze

## 6.4 *Le irruzioni*

Le irruzioni degli agenti nei luoghi deputati al giuoco rappresentano il momento culminante delle indagini. Esse non sono solo un gesto ardimentoso come risulta dai resoconti degli agenti, ma sono anche il momento più delicato in cui nella maggior parte dei casi non solo si mette fine all'attività criminale, ma si comincia di fatto ad istruire il processo che deve determinare, in caso si riesca a dimostrare che i capi d'accusa siano fondati, le conseguenti pene. Perché le cose vadano per il verso giusto, ovvero secondo le speranze di questori e uomini di legge, gli agenti devono coordinare le loro azioni al fine innanzitutto di cogliere *in flagranza* i giocatori d'azzardo poiché, come si è visto, senza questa condizione nessun processo può essere istruito riguardo ai giochi d'azzardo. In secondo luogo essi devono verificare e contestare immediatamente i giochi che si svolgono e cioè accertare che siano davvero giochi illegali e non legittimamente giocabili.

Dopo la lunga fase preparatoria che si è già esaminata, l'irruzione al Caffè delle Scienze è infine compiuta:

L'anno milleottocentonovantadue, questo giorno di mercoledì 10 febbraio, alle ore una e tre quarti ant. nel locale di via Pepoli attiguo al n.8.

Noi sottoscritti Gerasi Francesco ispettore di pubblica sicurezza ed ufficiale di polizia giudiziaria, Flauti Ferdinando maresciallo delle guardie di città, Cerone Giovanni brigadiere, Grandi Augusto Brigadiere, Confansi Cesare guardia scelta, Zarrini Pietro ausiliario e guardie Daidone Leonardo, Dalle Fratte Bortolo, La Pafia Angelo, Grazia Cesare, Malotti Carlo,

Ribicchini Mariano e Silvestrini Rinaldo facciamo noto quanto segue.

Sino dal 1885 nel vicolo Pepoli in un quartiere attiguo al N.8 composto di tre stanze, tenuto in affitto dal conduttore del caffè delle scienze, signor Marozzi Giacomo, fu Cesare da anni 57, nato a Bologna, abitante in via Farini n.24 si era insediata una bisca per giochi d'azzardo, bisca che continuò a funzionare sempre malgrado la vigilanza opportunamente approntata. E che i locali fossero adibiti a tale scopo costa il fatto che il signor Marozzi Giacomo, per sottrarsi fino dal principio alla responsabilità cui sarebbe andato incontro in caso di sorpresa, cedette con [illeggibile]

di lire 16,01, di una moneta di rame dell'imperatore Cesare Augusto, di tre mazzi di carte, di un asse quadrangolare lucida sulla quale vi sono appiccate con la colla numero 10 carte e cioè dall'asso al re di denari, di una piccola cassetta di noce rettangolare a quattro scompartimenti senza coperchio, del cassetto del banco contenente nell'interno varie [illeggibile] fornibili certo per il detto gioco del faraone, e infine di quattro cornici contenenti cartoni stampati o scritti a mano, con i quali si danno istruzioni ai frequentatori pel modo di comportarsi nelle giocate.

Abbiamo pure notato che chi teneva il banco era il signor Bolis Ettore, di Raffaele, d'anni 39 nato a Bologna, abitante in via Canopa n.2, negoziante, il quale approfittando della conseguente confusione, uscì dal finestrino che mette nel cortile interno,

chiuso con cancello, dal caffè delle scienze, nel quale non si poteva accedere che passando dalla sala del biliardo del caffè predetto. Il detto finestrino pel quale passò pure certo Guerrini N. agente di cavalleria, abitante in via San vitale n.22 del quale ci riserviamo di fornire le generalità serve ai camerieri del caffè delle scienze per farvi passare le consumazioni ordinate dai frequentatori della bisca.

Chieste allora le generalità dei presenti i medesimi si qualificarono per (seguono le generalità dei contravventori che, per brevità, si trascrivono in lista a parte).

Nella bisca suddetta trovammo pure il signor Marozzi e il suo cameriere Sandri Giovanni, indicatici dai presenti l'uno come padrone del locale l'altro come inserviente.

I frequentatori suddetti ci dichiararono altresì che quelle riunioni non erano conferenze di un club appositamente istituito, ma che l'accesso era libero a chiunque, purché fosse conosciuto o presentato da persona conosciuta. Dalla bocca di qualcuno di essi

sapemmo altresì che il signor Marozzi ad esercitare la sua losca [illeggibile] guadagnava in media dalle 50 alle L. 70 per sera, poiché anche sopra un banco di 10 o L. 12 pretendeva a un compenso di due o tre lire. Ci raccontarono ancora che in quella sera della nostra visita era sorta anzi [una] contestazione [...].<sup>146</sup>

La prima cosa che si può notare è che la bisca in questione risulta attiva a partire dal 1885 ovvero da almeno sette anni, un lasso di tempo considerevole. Altri aspetti rilevanti sono la lista dei convenuti al gioco, l'elenco degli attrezzi di gioco e la conferma chiesta esplicitamente dalle guardie alle persone trovate sul luogo del misfatto che non si trattasse di un club privato, eventualità in cui nulla si sarebbe potuto obiettare ai conduttori secondo i termini di legge, bensì di un luogo cui chiunque poteva avere accesso. Più curiosa, più rocambolesca e decisamente più dettagliata è invece un'altra irruzione eseguita dagli agenti di pubblica sicurezza nel 1899 in un'altra bisca:

Bologna il 23 luglio 1899 novantanove

Noi Marchini Giuseppe delegato di P.S. addetto alla locale R. Questura, ed agenti di P.S. qui pure sottoscritti, facciamo [illeggibile] ognuno per la

---

<sup>146</sup> ASB, Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f, Caffè delle Scienze

parte rispettivamente presa, come essendo giurato a nostra cognizione, che nella casa di proprietà Contoli avente il n.6 posta in questa città nel vicolo innominato che mette in comunicazione la via Rizzoli con la via Orefici e più precisamente nei locali superiori dell'antica e ora cessata birreria della "Limenta" erasi stabilita una casa di giuochi d'azzardo, tenuta da certi Ferrari Gino Vincenzo fu Ambrogio d'anni 42 da Vigevano contabile dimorante nella casa stessa, e Chapperon Ferdinando fu Carlo d'anni 40 da Roma possidente qui domiciliato, e come in detta casa fossero avvenute in questi ultimi tempi perdite considerevoli da parte di diverse persone che incautamente ci avevano giuocato; come tali perdite fossero state conseguenza d'artifici subdoli operati nel giuoco da parte di certi: Pedrazzi Oreste fu Cesare d'anni 39 barbiere, di qui pericoloso pregiudicato già ammonito e vigilato speciale della Pubblica Sicurezza, Guerrini Battista, fu Nicola d'anni 35 da Cervia qui dimorante in via Roma n.2, giuocatore di professione e Tomba Amedeo di Raffaele d'anni 30 nato a Terni qui dimorante in d'Azeglio 17 già Ufficiale del Regio esercito senza professione; i quali ultimi tre d'accordo con i tenitori della bisca Ferrari e Chapperon sunnominati si dividevano tra loro i prodotti e guadagni di tale criminosa industria.

Tutto ciò premesso, presi gli ordini dei superiori della R. Questura che disponevano la sorveglianza di tale casa di giuoco, noi sottoscritti muniti di una scala a pioli requisita presso i civici pompieri ci siamo recati

alle ore 2.30 nel vicolo suddetto, ed ivi in mancanza di più agevole mezzo, appoggiata la scala ad una finestra della suddetta casa siamo saliti fino al davanzale della medesima, e incisa una tenda di tela che la presidiava, siamo penetrati dapprima in una stanza buia e deserta e subito dopo nella sala da giuoco, dove una quarantina circa di persone stavano intorno a due tavoli tenendo banco o puntando ai giochi del macao e del faraone.

Sulla tavola maggiore e centrale stava una cassetta di metallo nichelato contenente porzione di un mazzo di carte con le quali si giocava dagli astanti al giuoco del faraone. Sulla tavola eravi pure le puntate in denaro e precisamente la somma totale di lire 64 (sessantaquattro) in biglietti di stato, nonché due pezzi d'argento da lire due, una moneta di nickel da c.20 ed un soldo, in tutto lire 64;25 che abbiamo appreso in sequestro, unitamente a quarantaquattro gettoni d'ottone grandi e nove piccoli rappresentanti per dichiarazioni degli stessi individui presenti la somma di lire 22 i primi e lire 4,25 i secondi. Somme che erano state già dai giuocatori versate poco prima anticipatamente al tenentario della bisca Ferrari, che era anche il cassiere della medesima, essendo depositario e venditore dei gettoni, che ritirava poi pagandoli ai singoli giocatori, a giuoco terminato.

Dopo ciò, avendo notato fra i presenti i tenitori della bisca Ferrari e Chapperon ed i loro complici nelle truffe di giuoco a danno degli incauti accorrenti, Guerrini, Pedrazzi e Tomba, li abbiamo tutti e cinque dichiarati in arresto facendoli trasportare altrove.

Passati poi alla verifica delle generalità di tutti coloro che erano presenti, ed avevano preso parte al giuoco d'azzardo da noi sorpreso, li abbiamo dichiarati tutti in contravvenzione all'art. 485 del codice penale e fattili ad uno ad uno perquisire sulla persona abbiamo identificate regolarmente le persone come segue:

1. Amaduzzi Mario fu Pietro d'anni 42 nato a Savignano e qui dimorante in via Caprara n.3, notaio;
2. Marescalchi Antonio di Battista d'anni 24 di qui, abitante in via Poggiale 29 e 31, ragioniere
3. Giordani Ettore di fu Battista d'anni 37 qui nato e domiciliato in via Saragozza 556 fuori porta, impiegato ferroviario
4. Abbarchi Marco fu Giuliano d'anni 48 nato a Borgo San Lorenzo e dimorante a Castel del Rio, merciaio
5. Gemme Giovanni fu Francesco d'anni 24 nato a Caserta e qui dimorante in via Zamboni n.62
6. Sabatini Alessandro fu Giulio d'anni 70 qui nato e domiciliato in via Azzogardino 2, negoziante
7. Calogiuri Francesco fu Gaetano d'anni 32 nato a [illeggibile] e qui dimorante in via Saragozza 74 impiegato ferroviario

8. Naldi Guerrino di Riccardo d'anni 40 nato a Bologna abitante in via Altabella 1 commerciante in agrumi
9. Mancini Cav. Angelo fu pasquale d'anni 49 nato a Napoli e qui dimorante in via Pratello 2 già impiegato
10. Guerrini Ciro fu Nicolò d'anni 33 nato a Bagnara Romagna qui dimorante in via Marsala 33 mediatore
11. Negroni Giovanni di Giovanni d'anni 35 nato a Castel San Pietro qui dimorante in via S.Felice 91 impiegato comunale
12. Gnudi Augusto fu Francesco d'anni 42 qui nato e domiciliato via Belle Arti 34 passamentiere
13. Benelli Giovanni di Girolamo d'anni 30 nato a Brisighella e qui dimorante via S. Felice 117 agente postale
14. Bruni Giuseppe di Cesare d'anni 30 di qui abitante in via Lame 95 negoziante
15. Roversi Pietro fu Coriolano d'anni 36, di qui, abitante in via S. Lorenzo 36 impiegato ferroviario
16. Stoppani Giuseppe fu Giosuè d'anni 29 nato a zelbio (Como) qui dimorante in via [illeggibile] negoziante.

17. Pasquali Romeo di Adolfo d'anni 30 liquorista  
qui nato ed abitante in via Cavalliera
18. Faccioli Ciro fu Natale d'anni 22 qui nato e  
domiciliato nel sobborgo Arcoveggio  
negoziante.
19. Guizzardi Guido fu Giovanni d'anni 21 qui nato  
e domiciliato in via Ugo Bassi 17 negoziante
20. Gasperini Gaspare fu Leonardo d'anni 43 nato a  
Ferrara e qui domiciliato in via Castiglione n78  
impiegato comunale
21. Battacchi Telemaco fu Silvano d'anni 42 nato a  
Lugo di Romagna qui dimorante in via Rialto 20  
impiegato daziario
22. Francois Francesco di Ettore d'anni 34 nato a  
Senigaglia e qui dimorante in via [illeggibile]  
insegnante privato
23. Marlettini Cesare fu Biagio d'anni 63 qui nato e  
domiciliato in via [illeggibile] musicante
24. Fini Tommaso di Rosa Fini d'anni 17 nato a  
S.Pietro in Casale e qui dimorante nel locale  
medesimo della bisca.
25. Mazzini Giuseppe fu Clemente d'anni 24 qui  
nato e domiciliato in via Frassinago 57  
cameriere

26. Bottoni Ugo fu Giuseppe anni 49 nato Castelmaggiore e qui domiciliato al Foro Boario contabile
27. Gnudi Mario fu Oreste d'anni 20 di qui domiciliato in via Guerrazzi 30 caporale di cavalleria
28. Baraldi Augusto di Filippo d'anni 24 nato a Copparo e qui dimorante in via S. Vitale 45 studente
29. Torchi Taddeo fu Gaetano d'anni 50 qui nato e domiciliato in via Mazzini 96 contabile
30. Pancaldi Arturo di Mariano d'anni 28 di qui abitante in via Giuseppe Petroni n.19 orefice
31. Casali Giulio fu Antonio da Cesena d'anni 56 qui dimorante in via Fusari 11 mediatore
32. Benfenati Emilio fu Luigi d'anni 61 nato a Budrio e qui dimorante in via D'Azeglio 1 ufficiale in ritiro
33. Alvisi Giulio di Paolo d'anni 29 di qui carabiniere della stazione di Piacenza, qui in permesso.

Nella perquisizione personale passata a tutti i suddetti individui, abbiamo sequestrato al nominato Abbarchi Marco la somma di L 3950 composta da 2 biglietti da L 1000 ciascuno, da 2 da 500 e da due

cheques della Banca D'Italia uno da L 600 e l'altro di L 350 del Banco di Napoli.

Ciò perché l'Abbarchi è persona di pessima fama e pregiudicato ed usuraio ben noto, fornitore di denaro a tassi rovinosi dei giocatori in disdetta e perché non è escludersi che tutta o parte della somma suddetta costituisse già posta di giuoco al nostro sopraggiungere e potesse essere stata dall'Abbarchi stesso, giocatore da vantaggio impenitente destramente sottratta.

Abbiamo poi eseguito diligente visita dell'appartamento rinvenendo in terra ed in un mobile particolare del Ferrari, chiuso a chiave una quantità di gettoni, parte dei quali in astucci chiusi contenenti 20 gettoni pel valore di L 10 ed inoltre n.13 mazzi di carte da giuoco nuove ed altri inscatolati di carte usate, un giuoco di domino, tre piattini un registrino di ricevute a madre e figlia un cartolare contenenti carte e memorie del Ferrari e finalmente in un cassetto riservato dello stesso Ferrari la somma di L. 14.40 in biglietti e moneta effettiva, costituente l'introito fatto dal Ferrari nella giornata.

Facciamo anche menzione che nella perquisizione personale passata ai giocatori Morlettini Cesare e Benfenati Emilio, abbiamo sequestrato al primo un gettone da c.50 e altro da c.25 che teneva ancora in tasca, e al secondo tre gettoni da 50c.

Disposto l'asporto delle cose sequestrate abbiamo redatto il presente verbale perché [illeggibile] di legge, letti, chiuso e sottoscritto.

Ferinatti - Nappione Carlo – Pregliotti Pietro – Igi Antonio – Casanica Valentino – Piva Alfonso – Fiorini Dario – Fanelli Antonio – Del Bono Pietro – Cuti Francesco – Giuseppe Marchini delegato.<sup>147</sup>

La bisca di via Rizzoli è dunque un importante punto di riferimento per i giocatori bolognesi. Gli agenti di Pubblica Sicurezza censiscono 33 persone al momento dell'irruzione e non è detto che si trattasse di un momento di massimo afflusso, visto l'ora piuttosto tarda. Ma ciò che davvero richiama l'attenzione e che rappresenta un'anomalia rispetto ad altre situazioni che si ritrovano nei documenti è la quantità di denaro che circola all'interno della sala da gioco. La somma in contanti sequestrata al solo Abbarchi, ovvero 3950 lire, sarebbe l'equivalente di quasi 17.000 euro.<sup>148</sup> Coloro che sono considerati i tenitori del gioco,

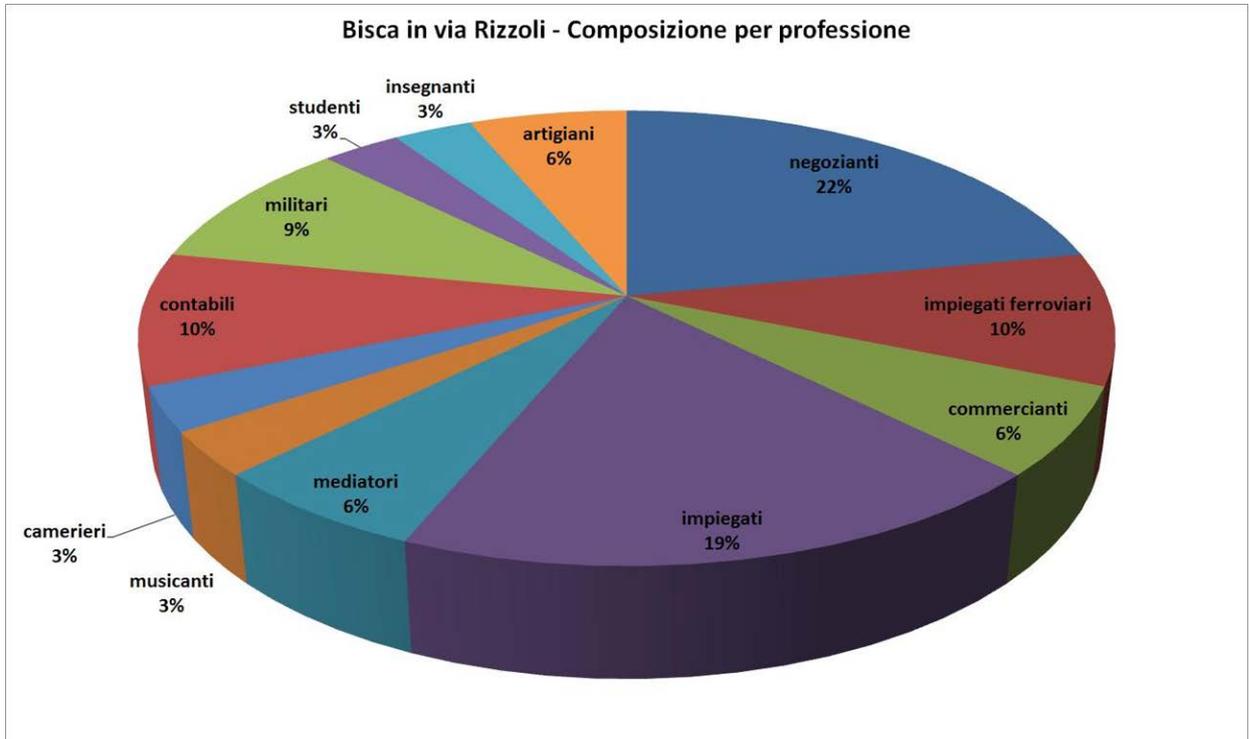
---

<sup>147</sup> ASB, Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f, Bisca in via Rizzoli

<sup>148</sup> L'Istat ha pubblicato una serie di tabelle con i tassi di conversione. Le tabelle sono consultabili anche online all'indirizzo:

[http://www3.istat.it/dati/catalogo/20071008\\_00/testointegrale20071008.pdf](http://www3.istat.it/dati/catalogo/20071008_00/testointegrale20071008.pdf)

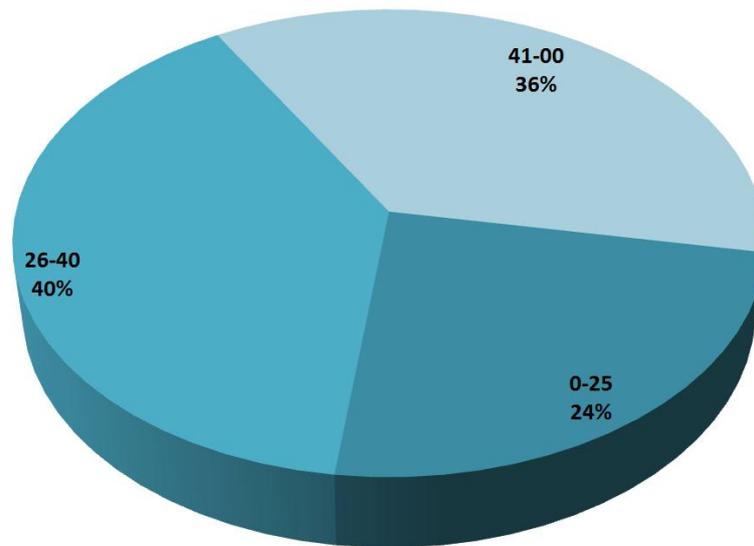
ovvero i biscazzieri, nonché i proprietari e gli organizzatori dei locali di gioco vengono messi immediatamente agli arresti, mentre al resto dei presenti, i giocatori, vengono prese le generalità ai fini di mettere in opera gli eventuali provvedimenti del caso.



In questa lista di persone che ritroviamo in una tarda notte del 1899 intenti a giocare d'azzardo troviamo rappresentanti di ogni estrazione sociale: notai, studenti, insegnanti privati, commercianti, etc. Come si può vedere dal grafico in figura, la trasversalità dei giocatori d'azzardo è pienamente confermata dai frequentatori di questa bisca; qui la passione per il gioco d'azzardo sembra 'democraticamente' condivisa tra le diverse fasce della popolazione.

Se a questa immagine affianchiamo un'altra statistica che possiamo facilmente realizzare a partire dall'età dei giocatori, che risulta dalle generalità che gli agenti di P.S. hanno rilevato, appare un quadro ancora più esplicito: le fasce di età sono piuttosto omogeneamente distribuite, con una flessione tutto sommato comprensibile nella fascia di età più bassa.

**Bisca in via Rizzoli -  
Età dei giocatori**



Non sempre però le azioni di polizia terminano con un successo clamoroso come nei due casi appena illustrati, ci sono altri episodi testimoniati nei documenti in cui il tentativo di sorprendere i perniciosi giocatori d'azzardo fallisce. Nei documenti della Questura di Bologna, ad esempio, è conservato un caso relativo al Borgo di Tossignano. In questa località, secondo una serie di informative, era abitudine nei giorni di festa riunirsi nella piazza del paese e qui alcuni abitualmente si lasciavano trasportare dal giocare d'azzardo.

9 luglio 1891

è pervenuto al ministero un reclamo col quale si denuncia che da qualche anno in ogni giorno festivo sul piazzale della chiesa parrocchiale di Tossignano in codesto circondario (pel comandante la divisione nel

circondario di Imola) si tiene pubblicamente gioco d'azzardo dalla mattina alla sera e gli operai vi sprecano la mercede guadagnata nella settimana. Si asserisce inoltre che quantunque alcuni giornali abbiano stigmatizzato questo grave inconveniente e le famiglie di alcuni operai si siano rivolte al sindaco locale, all'arma dei regi carabinieri ed ancor alla signoria vostra (pel comando la visione al sindaco locale e all'arma dei regi carabinieri) nessun provvedimento è stato preso.

Onde porre in grado di corrispondere a superiore richiesta, prego vostra signoria di far verificare se sussiste quanto Stato denunziato ed a disporre in caso affermativo che si proceda a termini di legge per la repressione dell'accennato gioco e per la denuncia dei contravventori all'autorità giudiziaria favorendo poi di informarmi di quanto le verrà a risultare e dei provvedimenti adottati.<sup>149</sup>

---

<sup>149</sup> ASB, Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f

Il perché questo problema giunga a bussare alla porta della Questura di Bologna è prontamente spiegato in un altro documento:

Si tentò più volte e dall'arma della stazione di fontana elice, da un detto comune dipende, e da quella della limitrofa di Casalfiumanese e di sorprendere tali giocatori, ma sempre inutilmente, imperocchè, rimanendo la frazione del borgo in posizione elevata, cavallo della via provinciale sul Santerno, senza che vi si possa accedere che per questa via o a valle o [illeggibile] i militari dell'arma sono veduti distintamente a grandi distanze e giungono quindi in luogo quando già tutto l'apparato del gioco è sparito.

Per riuscire a sorprendere giocatori e far cessare l'abuso converrebbe che agenti non conosciuti ed in abito borghese potessero giungere in luogo i disperati, nelle ore più attive del gioco, servizio questo che non può a mio avviso esser [illeggibile] dall'arma, perché ognuno di essi è troppo conosciuto, e più facilmente potrebbero agire gli agenti di città dipendenti dalla sottoPrefettura di Imola, e dal quale

scopo, il signor comandante della tenenza, ne tenne parola col signor sottoPrefetto del circondario.<sup>150</sup>

Il problema è dunque che l'ambiente del gioco di cui si sta parlando è quella di un piccolo borgo agricolo, in cui qualsiasi corpo estraneo è immediatamente riconoscibile. Inoltre, a quanto pare dalle carte, questo particolare momento ludico che si svolge in piazza è esclusivo appannaggio della classe lavoratrice, che ad ogni modo costituisce la stragrande maggioranza di un borgo a vocazione agricola. Nonostante le difficoltà implicite in una eventuale operazione, la forza pubblica non demorde e si prepara all'azione:

Dopo le informazioni fornite a vostra signoria illustrissima con la mia nota 25 luglio ultimo scorso, alla quale risponde la lettera di codesta Prefettura del 29 luglio stesso numero 16.168, non potei disporre il [illeggibile] servizio di sorpresa, poiché mi risultò che i noti giochi d'azzardo non solevano più tenersi con l'usata frequenza. Dalle ulteriori informazioni che non mancai quindi di assumere personalmente, mi risultò poi che i detti giochi

---

<sup>150</sup> ASB, Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f

d'azzardo erano stati sospesi addirittura, stante i sopravvenuti lavori campestri, massime la vendemmia, che impediva ai contadini di darsi del tempo anche nei giorni festivi. In vista di ciò, dovrei soprassedere dall'accennato servizio di sorpresa, che ieri però affida ai a tre di questi agenti di pubblica sicurezza, i quali, travestiti, si recarono nel borgo suddetto.

Il gioco però non fu tenuto, forse in causa del cattivo tempo o perché i lavori della vendemmia non sono ancora finiti.

Mi riservo pertanto di ripetere l'invio degli agenti su accennati nei prossimi giorni festivi per l'accertamento<sup>151</sup>

Purtroppo nell'intero fascicolo riguardante questo gioco d'azzardo in piazza, gli agenti non spiegano mai a quale gioco essi si riferiscano, di modo che è impossibile sapere a cosa giocassero questi agricoltori nei giorni di festa. Certo è che il gioco d'azzardo in questione era stato

---

<sup>151</sup> ASB, Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f

“modellato” sulle esigenze degli abitanti del borgo. Esso non si svolgeva nel chiuso di un Club o nel retro di un locale, ma al contrario avveniva nel luogo d’elezione della socialità dei piccoli centri come dei grandi: la piazza. Il gioco dunque veniva praticato davanti all’intera comunità, non è possibile che esso fosse celato o riservato ad una cerchia esclusiva di persone. Questo fattore indica che l’intera comunità era a conoscenza del gioco, sicuramente non tutti e non sempre lo praticavano, anzi di certo ci saranno stati dei cittadini che aborriscono la pratica, ma di fatto esso continuava a svolgersi a beneficio di chi volesse partecipare proprio di fronte al resto della popolazione e di fronte alla chiesa che pure affacciava sulla piazza in questione. Il gioco d’azzardo praticato in un luogo in cui la maggior parte delle persone sono dedite a lavori nei campi, prende il ritmo del mondo agricolo: diventa stagionale. È proprio questo il motivo per cui le guardie di pubblica sicurezza non riescono a cogliere i giocatori sul misfatto: perché quando gli uomini sono nei campi esso non sussiste. Sembrerebbe qui di avere a che fare con quel mondo di “limitatezza delle risorse” cui si è accennato prima. Il casinò, la sala da gioco, la bisca, sono *sempre* disponibili per chi voglia giocare, essi offrono illimitate occasioni di gioco

Al contrario, il gioco delle società pre-industriali è basato sulla “limitatezza” delle risorse come il gioco di Ozieri che abbiamo già avuto modo di vedere. Il gioco a Tossignano ha un inizio, una fine e un nuovo inizio proprio come il susseguirsi delle attività stagionali di un agricoltore. Si può anche considerare che in un periodo dell’anno l’agricoltore ha più risorse da mettere nel gioco, mentre in altre ne è drammaticamente privo. Il mondo contadino vive anche dei tempi morti del lavoro dei campi ed è in questo lasso di tempo libero che il mondo agricolo ha espresso la propria capacità ludica: i racconti intorno al fuoco, la creazione dei giocattoli più artigianali, quegli stessi medesimi tempi che nel periodo della diffusione delle prime forme di lavoro gestite a domicilio, prima fra tutti la tessitura, saranno occupati

stabilmente da nuove forme di lavoro per incrementare gli introiti della famiglia stessa.

Come si è già detto, gli agenti però non desistono dall'idea di sorprendere il gioco in atto sulla pubblica piazza così, infine, si giunge alla resa dei conti. A raccontarla è uno dei delegati di polizia inviati sul posto:

19 maggio 1892

Le autorità amministrative e persone influenti di borgo Tossignano da vari mesi è parecchie volte ricorsero questo ufficio, alla Prefettura di Bologna, persino al Ministero, per far cessare lo scandalo che ad ogni dì festivo si ripeteva nella borgata di un pubblico gioco di azzardo tenuto dalle stesse persone che avevano formato come una specie di società tra di loro. Furono altre volte tentati dei servizi di sorpresa, per parte di queste guardie di città e di carabinieri di Fontana Elice, ma i giocatori tenevano dei compagni alla vedetta e per la speciale posizione topografica del luogo, le sorprese non erano state possibili: avevano preso perciò maggiore baldanza, tanto che si ributtò conveniente ripetere il servizio.

Nelle prime ore di domenica 15 corrente si inviarono al brigadiere delle guardie di città Donadonibus Paolo e la guardia di città Bolzon Antonio. Questi due agenti, in abito borghese, compiuto un lungo giro, riuscirono a giungere inosservati nel Borgo ed a mescolarsi tra la folla che circuiva il tavolo da giuoco.

Accertato il fatto si fecero avanti, declinarono la loro qualità ed intimarono i giocatori di non muoversi.

[illeggibile] i tenitori del Banco, uno di questi, l'Alpi Luca, benché trattenuto dalla guardia Bolzon si divincolò e fuggì, l'altro il Badiali Luigi non poté seguire l'esempio del compagno, ed alla sua presenza gli agenti sequestrarono lire 7,40 che erano sul tavolo e le carte su cui erano puntati. In una bottega da carbonaio dove condussero poi il Badiali, gli sequestrarono indosso un mazzo di carte e centesimi 60. Il Badiali interrogato declinò giustamente le proprie generalità, ma a ragione, gli agenti che non lo conoscevano, volevano che qualche persona nota li garantisse del vero. Chiamarono allora il padrone della bottega, il Poggi Camillo, al quale chiesero le proprie generalità e se conoscesse il badiali. Il Poggi si rifiutò in modo assoluto di corrispondere alla loro richiesta, tanto che gli agenti si videro costretti a uscire dalla bottega accompagnando il Badiali per trovare qualche autorità che li garantisse.<sup>152</sup>

Una volta compiuto l'arresto, curiosamente, gli agenti trasportano il colpevole del gioco illegale in una bottega. Anche se a prima vista può

---

<sup>152</sup> ASB, Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f, Gioco d'azzardo a Tossignano

sembrare una pratica consueta, di fatto non lo è. Sarebbe molto più comprensibile se proprio lì dove l'arresto era stato effettuato, ovvero dove era stato contestato il crimine, si fosse proceduto all'identificazione. Nelle parole del verbale si desume che dovevano esserci diverse persone intente al gioco nella piazza e molte di più saranno stati gli astanti che seguivano il gioco e i passanti o le persone intente in altre attività. Tuttavia gli agenti preferiscono portare il sospettato lontano da quella piazza, nella bottega di un carbonaio. Una volta che il sospettato e gli agenti sono di fronte al problema di stabilire con certezza l'identità dello stesso sospettato, incontrano una prima difficoltà. Il padrone della bottega, che essendo un abitante del piccolo borgo avrebbe dovuto confermare le generalità, inaspettatamente non collabora. Una curiosa circostanza che non dovrebbe impedire alla giustizia di fare il proprio corso, visto che trovandosi in un piccolo centro abitato chiunque avrebbe potuto confermare l'identità di Badiali. Nel verbale non si accenna affatto alle generalità dei giocatori. I due agenti non si sono curati di prendere in considerazione, come dice il codice penale, che anche i giocatori e non solo i tenitori del gioco vanno puniti. Come mai non hanno ritenuto opportuno procedere come prescrive la legge? La risposta ad entrambi gli interrogativi è tra le righe di questa prima parte di verbale, l'intervento delle forze di pubblica sicurezza non è gradito alla popolazione. Durante l'operazione gli agenti percepiscono probabilmente in piazza che sarebbe meglio non provocare ulteriormente gli abitanti col procedere ad una identificazione a carico di tutte le persone intente al gioco senza rischiare di fare precipitare la situazione. Nel gioco che si svolge in piazza infatti, considerate anche le condizioni del luogo, non è facile distinguere tra chi gioca, chi guarda e commenta, chi ha giocato e ora si tiene in disparte e chi semplicemente osserva l'andamento del gioco. Troppo complessa la situazione e troppo facile per gli agenti commettere un errore di valutazione rischiando di accusare la persona sbagliata e di alimentare dunque lamentele, rivendicazioni difficili da gestire al momento. Per questo gli agenti

portano il sospettato lontano dalla piazza, perché egli non possa fomentare il malcontento mettendo a rischio l'operazione di polizia e l'incolumità stessa degli agenti. Eppure, nonostante tutte le precauzioni prese, la manovra non sortisce gli effetti sperati:

Si era radunata frattanto una discreta folla dinanzi al bottega, e detta folla composta di uomini e di donne inveiva, pretendendo il rilascio del Badiali. Quando i due agenti uscirono dalla bottega con costui, uno della folla, il Carà, si avanzò violentemente, e gridando: lascia, lascia, prese per le braccia il brigadiere. La naturale colluttazione impegnatasi allora tra costui, gli agenti e il Badiali diede modo a quest'ultimo di prendere la fuga. Gli agenti impediti così violentemente di eseguire proprio dovere, indagarono per conoscere le generalità dei vari colpevoli, ed in modo non dubbio accertarono essere gli indicati in margine.

A verificare il fatto e per adottare nel caso i necessari provvedimenti, si recò ieri sul luogo il delegato signor Ferrari Pietro. Appena si seppe che era giunto sul luogo, tutti i principali colpevoli, temendo l'arresto si fecero latitanti, ed il detto funzionario non poté interrogare che il poggi Camillo (mandato pure a chiamare dalla campagna dopo assicurazione che non sarebbe stato arrestato) il quale però con la dichiarazione stesa nel verbale che si allega, confermò in modo non dubbio la esattezza delle indagini praticate dagli agenti e la responsabilità delle singole persone.

Il poggi tentò scusare il proprio operato, adducendo la non conoscenza degli agenti, e la ignoranza della legge, era naturale che non dovesse accusare se stesso. È certo però che se gli avesse ottemperato all'invito degli agenti, sulla qualità dei quali non poteva esser dubbio, dopo le loro dichiarazioni e dopo quanto era accaduto si sarebbe evitato il reato più grave commesso dal Carà Stanislao. La sua colpa quindi, malgrado le scuse addotte è evidente. Giusta perciò e la sua denuncia per gli articoli 435-436 C. P. come sono del pari giuste le denunce del Badiali Luigi ed Alpi Luca per l'articolo 484 e di Carà Stanislao per l'articolo 190 C.P. Unisco pur alla presente il verbale redatto dagli agenti e con separato reperto rimetto ancora a vostra signoria illustrissima le carte ed il denaro sequestrato.<sup>153</sup>

Gli eventi infine sono precipitati. Il fatto è talmente grave che il Prefetto si premura di informare il Ministero dell'Interno di quanto è avvenuto nel borgo in questione e di proporre un encomio agli agenti che hanno quasi rischiato il linciaggio da parte della popolazione. L'incidente è chiuso.

---

<sup>153</sup> ASB, Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f

Ma cosa è successo esattamente a Tossignano o meglio alla sua gente, ai suoi abitanti perché si arrivasse al punto di rivoltarsi contro delle guardie che facevano il proprio dovere seguendo le leggi per debellare la piaga del gioco d'azzardo? Le risposte vanno probabilmente cercate proprio nel gioco in questione, nelle sue specificità nella "profondità" di quella esperienza ludica. Quando gli agenti sequestrano i materiali di gioco ne fanno menzione nel verbale. Essi rinvergono un mazzo di carte, o forse due e il denaro messo in palio per il vincitore o i vincitori: 7,40 lire. La cifra è piuttosto esigua, niente a che vedere con le somme che abbiamo visto sequestrare in altre bische: al tasso di conversione Istat possiamo valutare la somma in circa 29 euro<sup>154</sup> odierni. Considerando che si tratta probabilmente dell'ammontare dell'intero "piatto" possiamo confermare l'esiguità della cifra. Ma ciò di per sé non ci fornisce indicazioni circa il perché della rivolta, del sentimento avverso alla giustizia nella sua manifestazione più diretta: le forze dell'ordine.

La risposta potrebbe essere celata proprio dietro il concetto di gioco profondo di cui si è parlato. Il gioco a Tossignano era un gioco pubblico, si svolgeva infatti nella pubblica piazza, inoltre avveniva di consueto,

---

<sup>154</sup> Le tabelle che indicano il valore della lira nella storia sono consultabili al seguente indirizzo:

[http://www3.istat.it/dati/catalogo/20071008\\_00/testointegrale20071008.pdf](http://www3.istat.it/dati/catalogo/20071008_00/testointegrale20071008.pdf)

come gli stessi tutori dell'ordine avevano dichiarato nelle loro informative precedenti alla missione tesa a sopprimere il gioco illegale. Il punto nodale è che per gli abitanti del borgo il gioco *non era da ritenersi illegale*. Essi vi vedevano più del semplice vincere e perdere le piccole somme di denaro; il momento ludico rappresentava un fatto del tutto normale nello svolgersi dell'anno, che assicurava momenti di socialità e che poteva persino rappresentare un momento redistributivo non dei beni, ma dei ruoli della comunità. Il lazzo, i racconti che derivano dalle vicende dei giocatori anima la comunità, contribuisce a creare quell'aspetto anche culturale che è parte del sistema-borgo. Una funzione, quella del gioco pubblico nel borgo, talmente radicata che non appena si è prospettata l'ipotesi che essa venisse impedita la popolazione non ha potuto fare a meno di reagire.

Bisogna considerare anche che tra città e campagna, tra centro e periferia esistevano ancora all'epoca differenze molto marcate. Nel borgo di Tossignano la popolazione, specialmente quella adulta e maschile, disponeva di una possibilità di ricreazione molto più limitata rispetto alla gente di città. Il gioco pubblico riassumeva in sé due funzioni essenziali per la comunità: la possibilità di utilizzare il proprio tempo al di fuori dell'attività lavorativa e la ricostruzione continua di un tessuto sociale costituito dalla rete di relazioni tra giocatori e giocatori e tra giocatori e il resto del borgo. La legge però non ammette deroghe:

4 luglio 1892

sciogliendo la riserva espressa nella nota 28 maggio numero 11.834 ho il pregio di rassegnare a [illeggibile] ministero l'estratto della sentenza 21 giugno u.s. della R. Pretura di Imola con cui i nominati Alpi Luca e Badiali Luigi furono condannati per gioco d'azzardo, il 1° a giorni 25 di reclusione, l'altro a cinque giorni d'arresto e lire 100 di

ammenda. Con la stessa sentenza il Carà Stanislao fu sciolto dalla ascrittagli imputazione di violenza contro le guardie di città operanti, mentre il Poggi Camillo condannato ad ammenda per mentite generalità.

Il Prefetto<sup>155</sup>

Si è già detto che il gioco d'azzardo è un fenomeno trasversale che interessa dunque diverse fasce sociali e diverse fasce d'età, ma si è anche detto quanto risulti più odioso questo gioco se a farne le spese sono i minori, specialmente nell'ottica del paternalismo di cui era intrisa la cultura del periodo. Non sorprendono perciò i toni duri con cui è scritto questo documento interno che il Questore invia ai suoi uomini, dopo la casuale scoperta di un locale in cui dei minori praticavano giochi d'azzardo:

Oggetto: minorenni sorpresi a giocare in esercizi pubblici.

Al sig. ispettore di PS della 4 sezione bologna

Al sig. delegato di ps

---

<sup>155</sup> ASB, Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f

Bologna 6 febbraio 1900

Risulta a questo ufficio, come parecchi esercizi pubblici situati in diverse parti della città e anche nel suburbio siano da qualche tempo divenuti il ritrovo preferito di malviventi minorenni i quali ivi si concertano per commettere furti ed ivi parimenti ne dilapidano e consumano il ricavato, bevendo e giocando con la compiacente acquiescenza degli esercenti che ne ritraggono facili ed illeciti guadagni.

Anche la scorsa notte, per cura di questo centrale ufficio fu sorpreso uno di tali ritrovi in via Indipendenza n.39 e ben undici furono i minorenni tratti in arresto per misure di pubblica sicurezza, e che furono dipoi consegnati alle rispettive famiglie.

Reca sorpresa come ciò avvenga senza che ne abbiano sentore gli ufficiali di PS dipendenti a cui più direttamente incombe la sorveglianza sopra siffatti esercizi.

Ciò per lo meno significa deficienza nell'indirizzo del servizio preventivo di polizia, mentre d'altro canto appalesa una accusabile trascuranza da parte dei capi brigata in una pratica costante elementare, quale è quella di darsi conto e di tenersi costantemente informato della clientela che abitualmente frequenta i pubblici ritrovi onde indirizzare i dipendenti agenti ad una efficace vigilanza e così avere sempre sottomano gli elementi torbidi della società che è loro stretto obbligo di sorvegliare.

Convorrà pertanto che la S.V. dia pronte e rigorose disposizioni perché il personale di sua dipendenza acquisti speditamente una scienza pratica di tale materia e ne offra la prova segnalando quegli esercizi dove occorresse l'opera preventiva dell'autorità di polizia per rimuovere gli inconvenienti della specie a cui sopra ho accennato.

Prego accusarmi ricevuta della presente

Il Questore.<sup>156</sup>

Un allegato indica ulteriori dettagli del fatto in questione:

Questura di Bologna

Oggetto: Arcoveggio Settentrione

Bologna 6 febbraio 900

La scorsa notte nello spaccio vino in via Indipendenza n.39 fu arrestato per misure di ps il nominato:

---

<sup>156</sup> ASB, Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f

1. Borsari Enrico Gaetano di anni 16 abit. Fuori porta Galliera n.466
2. Sarti Alberto Fu Napoleone d'anni 18 abit. Via dell'Orso n.9
3. Guidi Ugo di Giovanni d'anni 16 abit. In via S. Bernardino
4. Micoli Mario fu Marcello d'anni 18 ab. Via Galliera n60
5. Zanu Amedeo di ignoti d'anni 18 ab cia San Vitale n.12-14
6. Naldi Primo fu Marcello d'anni 15 ab. In via Torleone n.10
7. Matteuzzi Ruggero di Alessio di anni 19 ab. Via del Borgo
8. Tarri Giobbe di Carlo d'anni 16 ab. Via gesuiti n. 14
9. Zii Giovanni fu Luigi d'anni 15 ab. Via San Vitalie
10. Ratta Luigi fu Felice abit. Via del Borgo di S. Pietro anni 13 ab. Via del Borgo n.25
11. Conti Pietro fu Errico d'anni 22 da Bologna ab. Via Casse n.5 cordaio

Costoro (costui) secondo quanto si assicura conducono vita agiata e dedita al gioco e

costituiscono con altri una congrega di ladruncoli che in questi ultimi tempo ha fatto molto parlare di se.<sup>157</sup>

Questo documento, al pari di altri simili, mette in mostra anche la difficoltà oggettiva delle forze di polizia nel tenere sotto controllo un fenomeno che sembrerebbe troppo difficile da individuare per le esigue forze della pubblica sicurezza. Bettole, locande, mescite, club, piazze, case private, lungo il corso delle strade, il gioco d'azzardo è testimoniato ovunque, e ovunque esso scompare o tenta di scomparire non appena le forze dell'ordine cercano di arrestare coloro che lo praticano o lo organizzano. Nonostante la lotta possa sembrare impari gli agenti di pubblica sicurezza riescono ad assestare dei colpi al mondo dell'azzardo, riescono a trovare alcuni dei luoghi e ad identificare alcune delle persone che ne fanno parte. A queste persone non resta che affrontare le conseguenze della loro pratica ludica.

---

<sup>157</sup> ASB, Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f

## 7 La legge in pratica

Spesso il processo penale e le eventuali condanne o assoluzioni rappresentano l'ultimo anello, in ordine temporale, della catena di controllo delle forze di polizia rispetto alle pratiche ludiche proibite. È qui che tutte le attività di investigazione convergono per scongiurare il diffondersi di queste pratiche. Gli esiti vengono sinteticamente comunicati dal Questore al Ministero:

Oggetto: sorpresa di una bisca

Onorevole ministero dell'Interno

direzione generale di PS

Questa pretura urbana con sentenza pronunciava le seguenti condanne , in confronto dei tenutari e giuocatori sorpresi nella bisca stabilitasi qui in via Rizzoli, come riferii all'E.V. con la precedente mia [illeggibile] del 29 scorso mese.

1. Ferrari Gino
2. Chapperon Ferdinando

Tenutari, a giorni 50 d'arresto e lire 120 di ammenda

3. Guerrini Battista, tenitore banco a giorni 10 di arresto e lire 100 di ammenda,

4. Tomba Andrea
5. Marescalchi Antonio
6. Giordani Ettore
7. Abbarchi Marco
8. Gemme Giovanni
9. Sabatini Alessandro
10. Calogiuri Francesco
11. Mancini Cav. Angelo
12. Guerrini Ciro
13. Gnudi Augusto
14. Bruni Giuseppe
15. Roversi Pietro
16. Pasquali Romano
17. Faccioli Ciro
18. Guizzardi Guido
19. Gasparini Gaspare
20. Battacchi Telemaco
21. Francois Francesco

22. Marlettini Cesare

23. Bottoni Ugo

24. Torchi Taddeo

25. Pancaldi Arturo

26. Casali Giulio

27. Benfenati maggiore Emilio

A lire 30 di ammenda ciascuno

Mazzini Giuseppe

Fini Tommaso

Il primo a lire 15 ed il secondo a lire 10 di ammenda perché minorenni. Assolveva infine per non provata verità altri otto individui trovati presenti nella bisca.<sup>158</sup>

---

<sup>158</sup> Bisca in via Rizzoli, ASB Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f

Come da legge, il giudice ha provveduto a comminare pene più severe per i proprietari della bisca in cui si giocava e per le persone che agivano in combutta con lui come i tenitori di banco. Tuttavia secondo il codice penale vigente, in questo caso il codice Zanardelli, le pene avrebbero dovuto essere maggiori:

484. Chiunque, in luogo pubblico o aperto al pubblico, tiene un giuoco d'azzardo, o presta all'uopo il locale, è punito con l'arresto sino ad un mese, che può estendersi a due mesi in caso di recidiva nello stesso reato, e con l'ammenda non inferiore a lire cento.

L'arresto è da uno a due mesi, e può estendersi a sei in caso di recidiva nello stesso reato:

1° se il fatto sia abituale;

2° se chi tiene il giuoco sia conduttore del pubblico esercizio in cui la contravvenzione è commessa; nel qual caso si aggiunge la sospensione dall'esercizio della professione o dell'arte sino ad un mese. [...]

485. Chiunque, senza avere partecipato alla contravvenzione preveduta nell'articolo precedente, è còlto mentre prende parte in un luogo pubblico o aperto al pubblico ad un giuoco d'azzardo è punito con l'ammenda sino a lire cinquecento.<sup>159</sup>

Le pene inflitte ai giocatori sono piuttosto ridotte in confronto a quanto stabilite dal codice penale, specialmente per i tanti giocatori che sono stati sorpresi a giocare. Per costoro il codice prevedrebbe una multa fino a cinquecento lire, mentre gliene vengono comminate appena trentacinque. Per quanto riguarda invece i tenutari del gioco, la pena sembrerebbe a prima vista in linea con le direttive del codice, eppure così non è. L'articolo 484 infatti prescrive una aggravante per coloro che si dimostrano recidivi nel gioco illegale. Ed era proprio per accertarsi di questo fatto che il Pretore urbano aveva chiesto al Questore alcune delucidazioni circa la fedina penale dei soggetti in questione:

Ill.mo sig. Pretore urbano

Oggetto: richiesta estratti sentenze penali

---

<sup>159</sup> 1890, *Il Codice penale e le leggi penali pel Regno d'Italia: vocabolario di giurisprudenza, psichiatria, medicina legale e legislazione con commenti di S.E. Zanardelli*, Tipografia Origlia, Torino

Prego la S.V. Ill.ma d'urgenza per uso d'ufficio gli estratti dispositivi delle sentenze penali, che si riferiscono ai seguenti ed individui:

1. Pedrazzi Oreste condannato per giochi d'azzardo da codesta pretura nel 1897
2. Guerrini Battista idem una sola volta
3. Naldi Guerrino idem
4. Stoppani Giuseppe idem
5. Battacchi Telemaco idem
6. Francois Francesco id.

Il Questore<sup>160</sup>

Sebbene dunque alcuni tra i condannati fossero già pregiudicati la sentenza di fatto non tiene conto di questo aspetto, preferendo scegliere pene piuttosto miti verso i giocatori anche nei confronti di

---

<sup>160</sup> Bisca in via Rizzoli, ASB Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f

coloro che abitualmente frequentavano i luoghi di gioco tanto da essere già inseriti in altre indagini. Nel caso di un'altra bisca sventata dopo lunghi appostamenti le cose non sono dissimili:

oggetto: condanna per gioco d'azzardo

regio ministero dell'interno direzione generale dei servizi di pubblica sicurezza Roma

2 giugno 1892

il 20 maggio si ebbe luogo davanti questa reggia pretura urbana il dibattimento in confronto di Marozzi Giacomo, tenutario della bisca annesso al caffè delle scienze, e di altri 18 individui ivi sorpresi in flagrante giuoco d'azzardo.

Il Marozzi fu condannato a giorni 1 di arresto e a lire 150 di multa, 16 giocatori furono condannati a lire 16 di multa ciascuno, e due vennero prosciolti per non provata reità.

Mi pregio di informare di quanto sopra [illeggibile] ministero in relazione al dispaccio distinto in margine

Il Prefetto<sup>161</sup>

Il dettaglio delle condanne prosegue in un foglio allegato allo stesso fascicolo:

sentenza 26 maggio

Marozzi Giacomo condannato a un giorno di arresto  
e lire 150 multa

Sandri Giovanni hanno un luogo per inesistenza

Bolis Ettore L.10 di multa

Guidi Lorenzo L.10 di multa

Lugli avv. Lorenzo L.10 di multa

Guglielmi Giuseppe L.10 di multa

Carbonetti Augusto L.10 di multa

---

<sup>161</sup> Caffè delle Scienze, ASB Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f

Guerrini Battista L.10 di multa

Battacchi Telemaco L.10 di multa

Benassi Gaetano L.10 di multa

Baraldi Agostino L.10 di multa

Palazzi Giorgio non luogo per non provata reità

Mariano Cesare L.10 di multa

Colletti Gaetano L.10 di multa

Mariotti Gaetano L.10 di multa

Francois Francesco L.10 di multa

Danesi Ettore L.10 di multa

Caraffa Arturo L.10 di multa

Guzzoni Degli Ancarani Orazio non luogo per non  
provata reità<sup>162</sup>

In questo caso, vigente il codice Zanardelli, le pene sono ancora minori diventando di fatto simboliche e del tutto fuori scala rispetto alla normativa. Salta specialmente agli occhi la condanna inflitta al proprietario del locale in cui si svolgeva il gioco che se la cava con un solo giorno di detenzione e con una multa tutto sommato esigua. In altri casi le persone trovate intente al gioco vengono inspiegabilmente prosciolte, nonostante le testimonianze delle guardie di pubblica sicurezza che hanno preso parte all'irruzione che ha messo fine alla bisca stessa:

Risposta a nota 1 aprile 1890 n.597 gabinetto

Oggetto: giuoco d'azzardo al caffè del Corso

Bologna 23 giugno 1890

In relazione alla nota di V.V.Ill.ma del 1 aprile  
corrente anno, mi pregio di riferire che i giuocatori  
d'azzardo sorpresi nella notte del 9 marzo scorso in

---

<sup>162</sup> Caffè delle Scienze, ASB Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f

un locale annesso al Caffè del Corso con sentenza della R. Pretura Urbana in data 12 aprile 1890 vennero assolti [...].<sup>163</sup>

Anche quando il gioco è stato accompagnato da più gravi fatti, come nel caso che si è testimoniato in precedenza relativo al Borgo di Tossignano, non troviamo condanne esemplari come sarebbe logico aspettarsi:

risposta a nota 4 agosto 1891

oggetto: giuoco d'azzardo nel Comune di Tossignano

al: Regio Ministero dell'Interno Roma

4 luglio 1892

Sciogliendo la riserva espressa nella nota 28 maggio numero 11.834 ho il pregio di rassegnare a [illeggibile] Ministero l'estratto la sentenza 21 giugno ultimo scorso della Regia Pretura di Imola con cui i nominati Alpi Luca e Badiali Luigi furono condannati per giuoco d'azzardo, il 1° a giorni 25 di reclusione,

---

<sup>163</sup> Caffè del Corso, ASB Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f

l'altro a cinque giorni d'arresto e lire 100 di ammenda. Con la stessa sentenza il Carà Stanislao fu sciolto dalla prescrittagli imputazione di violenza contro le guardie di città operanti, mentre il Poggi Camillo condannato ad ammenda per mentite generalità.

Il Prefetto<sup>164</sup>

Se però da una parte i giudici comminano pene piuttosto lievi, dal punto di vista dei Pubblici Ministeri queste pene non sono affatto in linea con i dettami della legge. Gli esiti processuali infatti sono molto spesso ritenuti inopportuni dai Pubblici Ministeri e di questo danno testimonianza le informative che circolano nella Questura di Bologna. In questi documenti i Magistrati preparano le carte per i ricorsi in appello:

Il pubblico ministero presso la R. Pretura urbana di Bologna

Vista la sentenza 19 agosto corrente del sig. Pretore Urbano di Bologna, con la quale vennero condannati:

---

<sup>164</sup> Gioco d'azzardo a Tossignano, ASB Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f

- a) Ferrari Gino e Chaperon Ferdinando a giorni 50 di arresti e l.120 di ammenda, come abituali conduttori della bisca;
- b) Guerzoni G. Battista a giorni 10 di arresti e all'ammenda di L.100, come tenitore del banco
- c) Tomba – Manescalchi – Giandini – Abbarchi – [illeggibile] - [illeggibile] – Sabatini – Calogiuri - Mancini Guerrini Ciro - ??? – Faccioli – Guizzandi – Gasperini – Battonchi - Francoy – [illeggibile] - [illeggibile] - Maulettini – Bustoni – Ronchi – Pancaldi – Casali – Benfenati, Mazzini e Fini ad una ammenda di L. 30 ciascuno meno i due ultimi ad una ammenda minore per ragione d'età, per la contravvenzione all'art. 480 c.p. come partecipanti al gioco in qualità di semplici giocatori.;
- d) Assolti per non provata verità: Pedrazzi – Naldi – Negroni – Benelli – Stoppani – Gnudi Mario e Bavaldi
- e) Dichiarata la restituzione delle lire 3950 sequestrate all'Abbarchi

Vista la propria dichiarazione di appello in data 21 corrente, tempestivamente vera nella cancelleria della stessa Pretura, ammessa la suddetta sentenza; Risulta, in punto di fatto, che [illeggibile] in questa Città, si era da lungo tempo stabilita e prosperava una casa di giuochi d'azzardo, nella quale, parecchie persone, e, fra l'altro, alcuni figli di famiglia erano

stati spogliati di quanto possedevano e che colà convenivano le più losche figure di pregiudicati, taluni reputati in veste di tenitori, altri in quella di giuocatori, si rimpinguavano e si [illeggibile] a danno e con l'altrui rovina;

Ritenuto, come risulta dai rapporti della Questura, dai verbali degli Agenti, dalle dichiarazioni dei testimoni pubblici ufficiali e privati cittadini, come il locale stesso fosse impenetrabile per le diverse porte che ne garantivano l'ingresso, i congegni d'allarme per avvertire in tempo i giuocatori e la vigilanza assidua eseguita specialmente dal cameriere Mazzini Giuseppe, cautele queste tutte che mentre davano il carattere della vera bisca a quel luogo, mettevano nella impotenza l'autorità di reprimere lo scandaloso e turpe traffico e che per essere represso costrinse l'autorità stessa a ricorrere a mezzi di sorpresa fortunatamente riusciti, ma non facili e di pratica attuazione;

Considerato in linea generale come il giuoco d'azzardo sia quasi sempre fonte di male e occasione di inimicizie di risse e di rapine, per il che il legislatore può [illeggibile] contravvenzione, commini pene relativamente gravi per reprimerlo, carattere questo che mentre deve rendere severi i Magistrati nell'applicazione della legge, impone all'autorità di PS ed ai suoi agenti quella vigilanza proficua che valga se non a togliere totalmente, cioè che si [illeggibile] impossibile, a diminuire più che possono questa piaga sociale;

Ritenuto, in punto di diritto, che mentre la legge (art. 485 cp), per quanto riguarda i giuocatori vuole che essi siano colti sul giuoco (e vediamo in seguito quale portata si debba accordare a questo estremo) si esprime in ben altra maniera (art. 484), per quanto riguarda la persona che tiene il giuoco d'azzardo e che presta all'uopo il locale, nei quali casi non è necessaria la flagranza bastando invece ogni altro mezzo di prova ammesso;

Considerato che l'espressione usata dall'art. 485 c.p. "chiunque è colto" non può significare che la flagranza sia l'unica prova possibile del reato di giuoco d'azzardo, con esclusione, in mancanza della flagranza di ogni altro genere di prova, giacché tale espressione che contempla i casi più frequenti di prova di tal reato, è un modo di dire indicativo e non tassativo, senza che perciò mai potesse improntare [illeggibile] dei principi generali, con cui si provano i reati, i quali secondo l'art. 339 c.p.p. si provano sia con verbali e rapporti, sia con testimoni e con ogni altro mezzo non vietato dalla legge. [...]

Del resto la frase "erano colti" è usata dal legislatore anche negli art. 453 e 488 c.p. e la corte di Cassazione interpretandola nei riguardi dell'articolo 488 decise che la sorpresa in flagranza non è indispensabile per la perseguibilità del reato di ubriachezza, visto che può provarsi con qualunque altro mezzo istruttorio (sent. 26 ottobre 1892 corte suprema anno 1892 p. 831).

Se per altro così non fosse difficilmente tal genere di contravvenzioni si potrebbero reprimere [illeggibile] naturale che nessuno dei giocatori rimarrebbe immobile alla vista degli agenti, quasi ad aspettarne ed agevolarne le contestazioni di legge.

Ritenuto che tenere il gioco non vuol dire tenere il banco, ma dare agio al gioco e farsene iniziatore. [...] Ritenuto che l'art. 486 c.p. ordina la confisca del denaro esposto nel giuoco e degli averi ed oggetti adoperati o destinati per medesimo. La sottocommissione per la revisione del codice penale aveva sostituito alla parola "esposto" che si leggeva nel testo ministeriale, l'altra "impegnato" sembrandole (così il relatore Lucheni) che la parola esposto comprendesse tutto il denaro che i giuocatori avessero messo fuori di tasca mentre la parola impegnato limitava la confisca al denaro unicamente giocato. Ma il senatore [illeggibile] preferiva la parola esposto e [illeggibile] ritiene esposto al giuoco il denaro che si mette sul tavolo e che si intende giocare ed aggiungeva che a lui pareva giusto che questo si sequestrava tutto. A ciò aderivano il Presidente e il senatore Calenda il quale aggiungeva che "il denaro esposto è tutto destinato al giuoco e quando è messo sul tavolo di giuoco, avvi una [illeggibile] gravissima di tale destinazione"

E così l'art. venne approvato con la parola esposto che figura nel codice e perciò deve confiscarsi tutto il denaro che si trova sul tavolo di giuoco.

Ciò intende anche la Cassazione di Torino, la quale di fronte al codice Sardo che prima usava la parola esposti (art 480) dichiarava che il denaro che si trovava sul tavolo nell'atto del giuoco deve essere considerato come denaro esposto e inserviente al gioco e come tale deve essere sequestrato e confiscato gli altri oggetti del giuoco (25 gennaio 1882: Riv. Pen real. 15. Pag. 344)

Ciò premesso si deducono le seguenti violazioni di legge:

1. Violazione dell'articolo 484 c.p. nei riguardi di Tomba nonché dell'art.80 stesso codice nei riguardi di Guerrini Giambattista e Pedrazzi poiché risultò in udienza per le dichiarazioni dei testimoni Manchini delegato e Bastini Ugo che tutti e tre erano soliti a tenere il banco circostanza questa ammessa dallo stesso Guerrini con le sue testuali parole: " io giocavo al Faraone e qualche volta tenevo il banco. Nella sera della irruzione degli agenti si giocava a Faraone, io col Tomba e Pedrazzi".

Per questo motivo il Tomba anziché condannarsi come semplice giocatore a L.30 di ammenda doveva condannarsi alla pena effettiva e a quella pecuniaria voluta dall'art. 484 prima parte, mentre il Pedrazzi e il Guerrini dovevano essere condannati ai termini dell'art. 484 2° parte con l'aggravante dell'abitudine e della recidiva;

2. Violazione dell'art. 495 c.p. di tutti gli imputati di semplice partecipazione al gioco per la mitezza della pena applicata che non è in correlazione della gravità mostrata dal legislatore in questo genere di violazione, alla natura del giuoco e alla gravità dello scandalo cui davano esca i giocatori, senza contare che tale mitezza nel caso concreto non [illeggibile] il concetto della proporzione col punire altri giuochi d'azzardo innocenti per loro natura e tenuti senza il concorso aggravante che qualifica il caso in esame. Né si spiega l'assoluzione per non provata reità dei sette individui presenti, i quali furono trovati dagli agenti tutti intenti al gioco presso i suoi tavoli.
  
3. Infrazione dello stesso articolo 485 c.p. 339 e 340 codice di procedura penale perché invece dell'esclusione per non provata verità a riguardo dei sette individui [illeggibile] si doveva pronunciare anche per loro la condanna essendo rimasto provato qui l'affermazione degli agenti operanti che tutti coloro che si trovavano nella sala furono sorpresi intenti al giuoco nei due tavoli. Che se qualcuno al primo grido d'allarme dato dal cameriere si scostò ciò non esclude la contravvenzione anche per le ragioni dette in precedenza a proposito della flagranza, né si può supporre che quegli individui si recavano colà per fare da spettatori ove si pensi che quel luogo non era un caffè e dove non potevano e non erano ammessi che

giuocatori, ogni altra persona esclusa perché inutile e la cui presenza diventava pericolosa per varie ragioni.

Né si comprende come di fronte alla affermazione positiva di testimoni qualificati si possa aggiustare fede invece alla dichiarazione di coimputati per natura sua tutti sospetti ed evidentemente senza proprio danni intenzionata. Si noti poi che fra gli accolti la maggior parte è gente pregiudicata, notoriamente dedita al giuoco ed anche qualcuna per tale titolo condannata.

4. Violazione dell'art 486 c.p. perché la somma di L. 3950 trovata nel portafogli dell'Abbarchi Marco doveva essere confiscata, perché dalle testimonianze degli agenti operanti e specialmente Igi e Nappione e dalle circostanze tutte ricavate nel verbale, chiaro appariva che il portafogli dove si trovava la somma fu trovato sul banco del giuoco e che la somma stessa era stata rinvenuta entro il portafogli in condizione tale che provava chiaramente la confusione con la quale vi era stata nascosta dopo essere stata ritirata dal tavolo dove era esposta.
5. Violazione degli art. 69 e 64 c.p. nei riguardi di Mazzini Giuseppe il quale essendo il cameriere e il guardiano della bisca e che fu primariamente colui che diede il grido d'allarme ai giuocatori alla vista degli agenti, come era colui che introduceva con tutte le cautele gli avventori dopo essersi assicurato

dell'esser loro doveva essere chiamato a rispondere non solamente come semplice giuocatore, ma come cooperatore [illeggibile] dei tenutari del giuoco, perché ne facilitava l'esecuzione, prestando assistenza ed aiuto prima e durante il giuoco. Né si dica che egli non era stato chiamato a rispondere di tale addebito [...].

6. Violazione dell'art 80 c.p. nei riguardi di Francois Francesco perché essendo stato condannato nel 1895 per contravvenzione al giuoco d'azzardo non poteva ora essere condannato alla stregua senza l'aggravamento della recidua infrazione.

Per questi motivi

Piaccia al superiore Tribunale penale di Bologna riponendo la sentenza suddetta del S. Pretore Urbano condannare tutti gli imputati a quelle pene che credesi di giustizia, con le circostanze ed aggravanti valutate in quest'atto e ordinare la

confisca delle lire 3950 dell'Abbarchi come di giustizia.

Il Pubblico Ministero<sup>165</sup>

La disamina del Pubblico Ministero è piuttosto circostanziata e verte innanzitutto su una interpretazione dell'articolo 485 che è evidentemente differente da quella comunemente accettata e applicata nei tribunali. Indipendentemente dalle argomentazioni del Pubblico Ministero però le forze di polizia stesse in tutti i casi di gioco d'azzardo interpretano alla lettera la normativa predisponendo sempre una "sorpresa" che colga i giocatori e i tenitori di gioco in flagranza. Risulta così piuttosto chiaro che abitualmente nei processi questo fattore rimaneva di una certa rilevanza e pesava concretamente sulla possibilità che gli imputati venissero condannati. Si aggiunga a questo che qualora un cittadino avesse denunciato una attività di gioco illegale, indicando magari i nomi delle persone coinvolte, sarebbe stato obiettivamente difficile procedere stante la parola di uno solo contro quella di tutti i giocatori che ovviamente avrebbero negato l'addebito loro fatto. Al di là delle questioni riguardanti le pratiche di accertamento dei reati però il Pubblico Ministero mette in evidenza il fatto che le pene comminate

---

<sup>165</sup> Bisca in via Rizzoli, , ASB Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f

sono tutt'altro che in linea con la normativa, per di più diverse persone reputate nei verbali come giocatori ora si trovano assolti e inoltre il denaro sequestrato, una somma ingente, è stato restituito ad uno dei proprietari della bisca. In effetti la sentenza di primo grado sembrerebbe del tutto fuori luogo se non fosse che

Questi fatti si ripetono simili in occasione di altri processi legati al gioco d'azzardo:

SENTENZA nella causa penale del P.M.

Rinviata in seguito ad appello del P.M.

Contro

1. Evangelisti Telemaco fu Giuseppe e Fiorentini Maria di anni 50 da Baricella domiciliato a Bologna, ammogliato. Cond. per ingiurie presente di persona
2. Bussi Guglielmo fu Michele di anni 50 nato ad Asti abitanti in Bologna, possidente incensurato (contumacia anche in I grado)
3. Rusconi Ercole fu Giuseppe di anni 34 da Bologna possidente condannato per ferimento volontario (presente per Mandato)
4. Scandellari Alessandro fu Angelo e fu Carlotta Marchesini di anni 54 da Messina celibe ora dimorante a Bologna ingegnere incensurato (contumace)

5. Riguzzi Dott. Alberto di Alfonso di anni 31 da Bologna celibe, incensurato presente per mandato
6. Campagnoli Giovanni fu Luigi di anni 24 da Imola ivi domiciliato commerciante incensurato presente per mandato
7. Rizzoli Cesare fu Giovanni di anni 29 da Ozzano domiciliato a Bologna possidente incensurato presente per mandato
8. Magri Alfonso fu Domenico di anni 37 ammogliato con Amalia Stallavicini con figli possidente incensurato Contumace
9. Gamberini Francesco di Alfonso di anni 25 da Bologna possidente impregiudicato presente per mandato
10. Lanconelli Tullo di Francesco e di Pantoli Carlotta di anni 32 da Alfonsine domiciliato a Bologna possidente celibe impregiudicato.
11. Barbieri Gilberto di Pellegrino di anni 24 celibe dimorante a Bologna studente impregiudicato
12. Spadoni Vittorio di Adriano di anni 31 da Bologna possidente condannato per contravvenzione alla caccia presente per mandato

13. Carpi Federico di Mosè di anni 48 da Cento dimorante a Bologna negoziante presente per mandato.

Appellante

Il PM dalla sentenza del Pretore Urbano di Bologna in data 12 aprile 1890 con la quale vennero assolti per non provata reità pel titolo di giuoco d'azzardo.

In esito al pubblico dibattimento attesochè per sentenza 12 aprile scorso del Pretore Urbano di questa città vennero assolti per non provata reità tutti e singoli i giudicabili.

Attesochè nel giorno 14 successivo il PM presso la detta Pretura in cui nel giorno 19 faceva [illeggibile] il pubblico ministero presso questo tribunale appellava dalla sentenza presentando in tempo utile cioè nello stesso giorno 14 i motivi che si risolvono in sostanza nel ritenere erronea la sentenza perchè escluse che il locale fosse luogo pubblico o aperto al pubblico nel senso dell'allinea dell'art. 487 Codice Penale.

Attesochè sia risultato in fatto che nella notte 9 marzo scorso un delegato di PS e diversi agenti entrarono in una stanza a pian terreno dietro il Caffè del Corso ove sorpresero 12 individui di civile condizione che ritennero intenti a giocare d'azzardo al così detto giuoco del Faraone sequestrarono L. 191.5 esistenti sul tavolo del giuoco non chè mazze di

carte e tappeto di tela cerata con carte disposte in ordine e incollate.

Attesochè avanti il primo giudice degli imputati che vi comparvero il cameriere negò di aver mai visto giocare d'azzardo. Lanconelli Tullo ammise che qualche volta si giocava anche al Faraone sebbene pretenda che in quella sera al momento in cui entrarono gli agenti non si giocasse d'azzardo.

Lo Scandellari negò che si giocasse al Faraone.

Del Bussi non seppe dire Lanconelli chi lo proponesse alla società così lo Scandellari non ricordasi chi lo proponesse.

Tutti gli altri imputati comparsi a mezzo dell'avvocato Leonida Busi si rimisero a quanto avevano dichiarato i compagni comparsi.

Attesochè quindi può ritenersi concesso che là dentro qualche volta si giocasse anche al Faraone come ammette il Lanconelli e i suoi compagni che ne accettano le dichiarazioni e questo precedente col fatto indiziaro del come furono sorpresi i 12 imputati, il denaro, le carte, i tappeti, le carte fisse incollate, confermano quanto ebbe a ritenere la sentenza per dimostrato che cioè furono sorpresi invero flagrante reato del giuoco d'azzardo detto del Faraone.

Attesochè siccome il gioco di azzardo non è vietato per se, ma solo quando si verifica in luogo pubblico o

aperto al pubblico, o in luoghi assimilabili a luogo pubblico cioè in luoghi di privato ritrovo ove si esiga compenso per uno degli arnesi da gioco o il comodo di giocare o dove anche senza prezzo si dia accesso a qualunque persona a fine di gioco (art.484 487 cp) così resta a vedersi se i locali nei quali è dimostrato che stavano giocando gli imputati cadono sotto le disposizioni dell'art. 484 487 succitato.

Si può ammettere di leggere che i locali non siano pubblici né aperti al pubblico nel senso dell'art 484. Nessuna prova fornisce il processo essendo i locali affatto separati e senza comunicazione di sorta con quelli del caffè del Corso e con accessi differenti, non si possono considerare pubblici come dipendenze o connessi del caffè stesso.

Ritiene però il tribunale che i locali siano pubblici nel senso dell'allinea dell'art 487 in quanto sebbene destinati a privato ritrovo pure si esigeva compenso per comodo di giocare e si ammetteva qualunque persona a fine di gioco.

L'Evangelisti per schermirsi di avere dati quei locali ad uso di gioco ed anche di gioco d'azzardo pretende

- a) Di avere preso in affitto per proprio conto dalla Sig. Vedi Galli le due stanze per un fitto mensile di L. 30 dal primo Febbraio all'8 maggio 1890. Presenta e produce a prova privata scrittura 6 febbraio firmata da lui e dalla signora locatrice.

- b) Di avere poi egli subaffittato ad una comitiva di giovanotti che colà si riunivano per spassi di vario genere, cenette, che gli rivalevano le lire 70 che egli doveva pagare alla Galli.
- c) Che egli non esigeva compensi per gioco, ma accettava la mancia per sue fatiche di andate a prendere le consumazioni nell'attiguo caffè del Corso gli commissionavano i componenti di quella società o comitiva.
- d) Che là dentro lungi dall'accodarvi qualunque persona non vi entravano se non coloro che venivano accettati dalla società.

Nelle allegazioni b,c,d, l'Evangelisti ha l'appoggio e l'adesione di tutti gli altri coimputati.

Attesochè concessa pure la locazione dei locali dalla Ved. Galli all'Evangelisti della quale non è certa prova indiscutibile non scritta senza data certa ed avvalorata da altra circostanza estrinseca avvalorante la preesistenza sua anteriormente alla contravvenzione, non vi ha prova di sorta della successiva sublocazione: e siccome questa sublocazione è [illeggibile] di fatto di scarico addotto dagli imputati spettava a loro e non al PM l'onere della prova. Né al rango di prova possono accettarsi le facili affermazioni in egual senso dei coimputati. Della allegata sublocazione non si diede prova né con quali persone nominativamente indicate, né del prezzo né è data spiegazione del

perché fosse conclusa senza vantaggio sull'importo del fitto.

Attesochè della società di quei giovani senza pretendersi per parte del tribunale un atto di costituzione formale doveva pure fornirsi qualche indicazione se composta sempre dalle stesse persone a qualche intento, a quali condizioni si facessero accettazioni; diversamente l'allegarsi dalli Bussi o per lui dall'Anconelli di non ricordare da chi fosse proposta e così dopo l'altro, nessuno ricordando a vicenda da chi fosse proposto lascia comprendere o induce legittimo indizio che fosse una comitiva non fissa non determinata e ritenibile a gradimento purchè fra persone di egual rango: ed in tal senso non già di persone qualunque (nel rigoroso senso della parola) doversi intendere la locuzione dell'allinea dell'art. 484. Perché poi si verifichi l'altro estremo di esigere compenso per comodo di giocare o per fornire l'uso di arnesi da gioco non occorre che si debba pretendere in via formale o di rigore il compenso: è troppo noto a tutti che fra persone di classe agiate il cameriere e chi presta arnesi carte od altro per comodo di gioco riceve di fatto senza che egli neppure la dimandi quella mancia o regali che la consuetudine dei luoghi o delle persone consente e che costituisce perciò un compenso il più delle volte collettivamente assai lauto e che incoraggia a prestarsi a tali illecite speculazioni.

[illeggibile] la difesa che a dimostrare la libertà di accesso in quelle stante a tutti avesse il delegato dovuto chiedere al cameriere se era quello il locale

ove si giocava, ed ove avesse avuto risposta affermativa trarne allora indizio e prova della contravvenzione.

Tali dimande e risposte in materia di gioco proibito non sembra si possano verificare di frequente.

Attesochè ritenendo il tribunale che il luogo ove furono sorpresi i qui giudicabili la notte del 9 marzo scorso costituisca ritrovo assimilato a luogo pubblico od aperto al pubblico è evidente doversi riformare la sentenza appellata.

Attesochè altra è la pena per chi presta il locale, o per chi detiene il gioco, altra quella dei semplici giocatori all'art. 484 485.

Attesochè tutti siano di buoni precedenti onde per tutti può scendere a mite proporzioni di pena.

Attesochè non sia il caso di rinvio della causa per riapertura di dibattimento facendo gli [illeggibile] sufficienti di fatto per risolvere la questione più che altro è di diritto.

Per questi motivi

Applicati gli art. 367 procedura penale e art 484 485 486 487 39 del codice penale.

Su riparazione completa della sentenza del pretore urbano 12 aprile scorso.

Dichiaro colpevoli tutti i singoli imputati del reato rispettivamente loro ascritto nel capo di imputazione.

E li condanna

Evangelisti Telemaco 2 giorni di arresto e L.30 di ammenda come tenitore del gioco d'azzardo.

Gli altri tutti

Rusconi, Scandellari, Riguzzi, Campagnoli, Rizzoli, Magri, Gamberini, Lanconelli, Barbieri, Spadoni e Carpi a L. 30 di ammenda ciascuno come semplici giocatori d'azzardo, tutti in solido colle spese del giudizio.

Dichiara confiscato il denaro e gli altri oggetti sequestrati attinenti alla contravvenzione del gioco d'azzardo.

Bologna 11 giugno 1890<sup>166</sup>

---

<sup>166</sup> Caffè del Corso, ASB Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f

Anche questa sentenza viene emessa in seguito ad una richiesta di appello da parte del Pubblico Ministero, dopo che in primo grado il giudice aveva assolto tutti gli imputati senza eccezioni. Questa precedente assoluzione però è, ancora una volta, piuttosto sorprendente. Nei verbali che raccontano dell'irruzione a sorpresa nella bisca infatti gli agenti di pubblica sicurezza, non mostrano alcun dubbio o perplessità riguardo quello che trovano all'interno del locale:

L'anno milleottocentonovanta addì 10 Marzo alle ore 12.45 nel locale di dietro del caffè del Corso in via Santo Stefano numero 33, noi sottoscritti i funzionari ed agenti di pubblica sicurezza dietro confidenziali rivelazioni avute e per ordine superiore, ci siamo recati in detto locale, allo scopo di sorprendervi un clandestino gioco d'azzardo. Infatti, unitamente ed all'improvviso, penetrati all'interno di una stanza al pianterreno, abbiamo sorpresi 12 individui intenti al giuoco d'azzardo cosiddetto del Faraone, osservando sul tavolo le carte spiegate e poste in fila, attaccate su apposita striscia di tela americana, orlata in verde, sulla tavolo stesso diversi gruppi di denaro davanti a singoli giocatori che parte seduti e parte in piedi contornavano il tavolo medesimo. Invitati i giocatori a non muoversi, ed a declinare le loro generalità, constatammo quanto segue:

- 1) seduto al posto centrale del tavolo, con davanti la striscia di seta e carte spiegate con un segnale sul fante, atto a spiegare il giuoco, stava Bussi Guglielmo, fu Michele, di anni 50, nato ad Asti e qui domiciliato in via borgo nuovo numero otto benestante.

- 2) Musconi Ercole, fu Giuseppe, d'anni 34, di qui abitante in via rialto numero quattro, possidente aveva davanti e sul tavolo L. 16
- 3) Scandellari Alessandro, fu [illeggibile] di anni 34 da Bologna, abitante in via borgo nuovo numero sei, ingegnere, recava davanti sul tavolo L. 35
- 4) Migurri Alberto, fu Alfonso, di anni 31 di qui, abitante in via San Petronio vecchio numero 45, medico
- 5) Campagnoli Giovanni fu Luigi di anni 24 da Imola ed ivi dimorante via [illeggibile] n.7 fabbricante di saponi
- 6) Rizzoli Cesare fu Giovanni di anni 29 da Ozzano dimorato a Bologna in via Santo Stefano n. [illeggibile] Possidente
- 7) Magni Alfonso fu Domenico di anni 37 da Bologna abitante in via Fondazza n.53 possidente
- 8) Gamberini Francesco di Alfonso di anni 29, di qui, abitante a ponte vecchio fuori porta Mazzini possidente
- 9) Laconelli Tullo di Francesco di anni 32 da Alfonsine qui dimorante in via Poggiola n.28 possidente

10) Barbieri Gilberto, di Pellegrino, di anni 24 nato a Monghidoro, qui dimorante in via Garibaldi n.3 studente di commercio, avente davanti sul tavolo L. 131,50

11) Spadoni Vittorio fu Adriano di anni 31 di Bologna abitante in via Indipendenza numero 15 possidente;

12) Carpi Federico fu mosse di anni 48 nato a Cento e qui dimorante in via Cavaliera n.41 negoziante

sulla porta d'ingresso della stanza da giuoco trovasi il cameriere Evangelisti Telemaco, fu Giuseppe di anni 50 di Bologna, abitante in via Mirasole n.33 che si dichiarò conduttore responsabile della camera da giuoco. In conseguenza del suesposto dichiarammo tutti i predetti individui in contravvenzione ai sensi e per gli effetti dell'articolo 484 e seguenti del nuovo codice penale, sequestrando sul tavolo il denaro indicato, la striscia di tela con le 10 carte ivi attaccate, non che tre disparati gruppi di carte da giuoco, uno di n. 40 altro di n.21 ed il terzo di n.9 carte. Venne infine sequestrato il tavolo su cui veniva tenuto il giuoco, tavolo di forma ovale tappezzato con panno verde, avente al centro un buco circolare con coperchio mobile, e da un lato un incavo che sorveglia chi tiene il banco delle giuoco, e dove appunto trovavasi il Bussi Guglielmo di cui al n.1del presente verbale. Stante la flagranza delle giuoco d'azzardo, i giocatori non poterono sovvertire l'esistenza dei fatti, ed anzi con [illeggibile] si

dichiaravano tutti e undici solidali, fatto, letto e sottoscritto dai funzionari ed agenti, con dichiarazione che al momento della contravvenzione, il Bussi teneva in mano il mazzo di 40 carte.<sup>167</sup>

Gli agenti di pubblica sicurezza non solo erano riusciti a cogliere in flagrante il gioco, ma erano ugualmente stati capaci di “fotografare” la scena al loro arrivo di sorpresa, riuscendo così a vedere chi stava dietro il banco, ovvero chi stesse tenendo il gioco in quel momento o chi si trovasse intorno al tavolo intento a giocare. Che l’operazione fosse delicata e che costituisse un successo insperato ne è testimonianza questa missiva del Questore stesso:

Il risultato lodevole di tale operazione di Polizia giudiziaria devesi alla sagacia e scaltrezza dei funzionari ed agenti predetti per cui mi faccio un dovere di proporre in loro favore le seguenti gratificazioni a favore del Delegato di P.S. Canali L. 60 a favore del Delegato Valenza L. 50 a favore del V. Brigadiere Bonfà L. 20 a favore del V. Brigadiere

---

<sup>167</sup> Caffè del Corso, ASB Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f

Maccanelli L. 15 e a favore dell'agente ausiliario Cugini Ferdinando L. 10.

Il risultato di tale operazione eseguita con avvedutezza veramente lodevole ha prodotto ottima impressione nella cittadinanza a modo di salutare esempio [...]<sup>168</sup>

Eppure, nonostante il brillante esito dell'operazione di polizia, le confessioni, i sequestri e le testimonianze di tutti gli imputati, tutto ciò non è sufficiente a fare emettere al giudice nemmeno una condanna durante il processo di primo grado. Durante l'appello le cose non vanno molto diversamente. Se è vero che qui la sentenza di fatto viene ribaltata a tal punto che tutti saranno ritenuti colpevoli, ancora una volta le pene sono talmente miti da essere quasi simboliche e comunque decisamente inferiori ai termini stabiliti dalla normativa. I giocatori ricevono 30 lire di multa a fronte dell'art. 485 che prevede una multa fino a cinquecento lire. Per colui che tiene il gioco è ancora più evidente la distanza con quanto previsto dal legislatore. Esso viene condannato a 2 giorni di arresto e a 30 L. di multa, mentre per il codice la multa non dovrebbe essere inferiore a 100 L. e la reclusione da

---

<sup>168</sup> Caffè del Corso, ASB Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f

comminare sarebbe da uno a due mesi. Queste pene modeste sono, di fatto, una prassi:

oggetto: condanna per gioco d'azzardo

regio ministero dell'interno direzione generale dei servizi di pubblica sicurezza Roma

2 giugno 1892

il 20 maggio si ebbe luogo davanti questa reggia pretura urbana il dibattimento in confronto di Marozzi Giacomo, tenutario della bisca annesso al caffè delle scienze, e di altri 18 individui ivi sorpresi in flagrante giuoco d'azzardo.

Il Marozzi [il proprietario della bisca] fu condannato a giorni 1 di arresto e a lire 150 di multa, 16 giocatori furono condannati a lire 16 di multa ciascuno, e due vennero prosciolti per non provata reità.<sup>169</sup>

---

<sup>169</sup> Caffè delle Scienze, ASB Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f

In questa condanna non si cita ad esempio la persona che teneva il banco del gioco che pure era stata individuata dagli agenti di pubblica sicurezza, così come tra l'altro risultava da una testimonianza resa in Questura e controfirmata da uno dei camerieri che lavoravano nel locale:

Avanti di noi ispettore di pubblica sicurezza ed ufficiale di polizia giudiziaria si è fatto presentare il nominato Sandri Giovanni fu Sante e fu Gelsomini Ambrogia, di anni 36 nato a Monzambano (Mantova) abitante in via Remorsella n. 45 primo piano inserviente del caffè della scienza interrogato di conformità, risponde:

il giorno 20 gennaio mese scorso trovandomi addetto in qualità di inserviente al Caffè della Scienza di questa città il mio principale Marozzi Giacomo mi propose di sostituire in qualità di cameriere certo Bergonzoni Raffaele, addetto alla vicina casa da gioco condotta in apparenza dal detto Bergonzoni ma in realtà dal mio principale Marozzi.

Il Bergonzoni suddetto si era licenziato perché non andava d'accordo col padrone, il quale nel propormi di sostituirlo mi disse ancora che avrebbe messo la casa in testa mia, io peraltro mi opposi sempre ad accettare quest'ultimo patto.

La sera del 10 gennaio entrai in qualità di cameriere nella casa di via Pepoli, attigua al n.8 composta di tre stanze, una d'entrata, una sala d'aspetto e una camera da gioco. Le mie attribuzioni erano quelle di servire gli avventori che ordinavano qualche

consumazione; consumazioni, che io a mia volta, richiedevo al vicino caffè delle scienze condotto dallo stesso Marozzi. I caffè le bibite e l'altro mi venivano passati da un piccolo finestrino praticato nel muro della camera da gioco corrispondente col cortile del caffè delle scienze succitato.

Siccome dovevo sottostare alle attribuzioni che avevo anche prima quale inserviente del caffè delle scienze, così il mio padrone continuava corrispondermi il mensile fissato in lire 15, e per il servizio nella sala da gioco mi lasciava le mance che mi venivano regalate dai frequentatori.

E giocatori che non erano sempre quelli ma che cambiavano spesso potendo intervenire di chiunque che fosse conosciuto e che fosse presentato da persona conosciuta, cominciavano ad accedere nella sala in discorso alle undici pomeridiane circa e ci si trattenevano fin tardi, cioè qualche volta anche alle cinque e alle sei ant.

Dal 20 gennaio in poi, vale a dire dal tempo che io fui adetto a quel servizio non ho visto alla direzione dei locali che il mio principale Marozzi Giacomo, il quale si incaricava pure ad esigere alla fine di ogni banco la ricompensa dovuta dai giocatori. Questa ricompensa variava da una alle tre lire per banco e cioè secondo l'importanza di esso.

Il numero dei banchi non si può precisare, perocchè ciò dipendeva dal tempo più o meno lungo impiegato dai frequentatori nei diversi banchi.

Il gioco preferito era il faraone perché i frequentatori, gente la più parte figli di famiglia, non avevano che somme limitate da spendere. Al Macao in questo frattempo non ho visto a giocare che tre volte e per pochi minuti.

Finito lo sgombero delle persone intervenute, io visitavo i locali per vedere se qualcuno avesse dimenticato qualche cosa, poscia chiudevo e portavo le chiavi al banco del Caffè delle Scienze, consegnandole o alla moglie o alle figlie del mio principale Marozzi. Mi consta ancora che la stessa cosa faceva il mio antecessore Bergonzoni Raffaele.

Ad opportuna domanda risponde;

la notte che furono a sorprendere la bisca del mio principale Marozzi Giacomo e precisamente al momento che entrava la forza, il banco era tenuto da un tale che chiamano Bolis e che è figlio della proprietario dell'albergo delle Tre Zucchette di qui.

Può darsi benissimo che il signor avvocato Lugli Giuseppe avesse, al momento della sorpresa, un

mazzo di carte in mano, ma lo avrà tenuto così senza scopo perché sul tavolo vi erano più mazzi di carte, mentre posso accertare che il vero banchiere era il signor Bolis.<sup>170</sup>

Come in altre occasioni la bisca si trovava nei pressi di un locale pubblico, in questo caso un caffè, ma separata da esso, almeno in via formale in modo da poter fornire un alibi in caso venisse scoperta. L'alibi più ovvio consiste nel sostenere che i locali non appartengono al Caffè annesso, ma sono ad uso di un certo Club il cui accesso non è pubblico e per questo motivo il reato non sussiste.

Che la casa da gioco in questione fosse un punto di riferimento stabile per i giocatori è testimoniato anche dalla perizia con cui veniva gestita. Nei locali in cui si praticavano giochi proibiti dalla legge coloro che tenevano il gioco ponevano l'attenzione a non lasciare tracce troppo visibili e soprattutto a fare in modo che l'ambiente fosse il più neutro possibile, ovvero che non contenesse oggetti compromettenti che si sarebbero rivelati troppo indicativi delle attività che si svolgevano in caso la polizia arrivasse in forze.

---

<sup>170</sup> Caffè delle Scienze, ASB Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f

Nella bisca di cui sopra invece questo problema non era particolarmente sentito dall' esercente. Prova ne sono i cartelli appesi sui muri del locale da gioco in cui venivano spiegate le regole, che nelle altre bische erano implicite o passate tramite passaparola, a cui attenersi durante la frequentazione della sala da gioco:

## Avvertenza

Per i Signori che vogliono concorre per andare in banco.

La concorrenza si ..... alle ore 12.

Qualunque sia in ..... neo dovrà cedere il posto a quello cui toccherà per concorrenza.

## Var...ffa Sei Banchi

### Abaccao

Dalle £ 5 alle £ 60. si paga £ 2. — Dalle £ 60 in più si paga £ 4. — Oltrepassando la prima ora, pagheranno £ 5 ogni ora -

### Baraone

Dalle £ 5 alle £ 60. si paga £ 4. — Dalle £ 60 in più si paga £ 5. Come sopra, oltrepassando la prima ora, si pagherà £ 5 ogni ora

Figura 6. ASB, Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f

Regolamento  
È assolutamente proibito di ginoccare sulla parola, non permettesi oltre passare tre banchi.  
Chiamaudo banco, dovrà depositare l'equivalente, chi sostituisce pagherà la tassa di lire Quattro.  
Mettendo in banco più di £ 60. pagheranno lire Quattro.  
Chi sbaglia paga.

Figura 7. ASB, Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f

*copie*  
Sono state deliberate dalla Commissione  
le seguenti regole:  
È assolutamente proibito il giuoco del-  
la Bassetta, come pure quello della  
Barcaccia.  
Sono pregati i frequentatori della rin-  
nazione di non giuocare sulla parola.  
  
La Commissione

Figura 8. ASB, Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f

Quanto si è visto finora relativamente agli esiti dei processi per il gioco illegale sembrerebbe mostrare una sorta di anomalia. Si è già avuto modo di vedere quanto il gioco fosse stigmatizzato da una grossa fetta dell'opinione pubblica, specie quella più colta. Si è ugualmente visto come il legislatore paternalista da un lato abbia tentato un approccio repressivo con pene piuttosto severe, mentre da un altro lato lasciava alla società civile la possibilità e il diritto a giocare d'azzardo, seppure all'interno di determinate circostanze.

L'avversione al gioco illegale resta spesso sospesa, quasi si mantenesse in un precario equilibrio, tra antonimie che possono essere divise in due schieramenti di massima: da una parte troviamo coloro per cui il gioco rappresenta un irriducibile fattore di abbruttimento e dunque esso va estirpato ovunque si manifesti, dall'altra parte troviamo coloro che ugualmente deprecano il gioco, ma senza di fatto ostacolarlo nella sua essenza, senza il desiderio di vederlo estinto, una visione che minimizza il danno di una consuetudine di lunga data. Tra questi due schieramenti, il secondo è decisamente meno rappresentato dalla stampa e dalla letteratura, eppure è quello che sembra prevalere. Quali sono le motivazioni che hanno spinto e spingono una parte dell'opinione pubblica a minimizzare i rischi connessi al gioco d'azzardo?

Gli stessi giudici di fatto pur avendo ogni strumento possibile per colpire i giocatori e coloro che tenevano i giochi, di fatto, non lo fanno. Le pene rimangono sempre lievi, e in alcuni casi, lievissime. Perché?

Tra i verdetti emessi dai giudici e le condanne pretese dai Pubblici Ministeri, tra i giocatori d'azzardo e gli operatori di pubblica sicurezza, deve esistere una diversa percezione del fenomeno. Che esista una disparità di vedute sull'argomento è piuttosto evidente. Mentre ad esempio il Ministero propone ed elargisce riconoscimenti, encomi e piccoli premi pecuniari agli agenti che si sono resi protagonisti di azioni

tese a smantellare le bische clandestine, dall'altra parte spessissimo le sentenze abbassano il tiro e rimettono in circolo i criminali o presunti tali. Non è un caso se negli incartamenti della Questura che si è consultati, c'è traccia di diversi casi di recidiva in cui il padrone di locale, pur dopo aver subito una condanna, una volta scarcerato, quando la pena non è solo pecuniaria, riprende la propria attività:

#### Giuoco clandestino d'azzardo

Partecipo alla S.V. Ill.ma che il Club clandestino di giuoco tenuto dal noto Mazzini Giuseppe del quale ebbe ad occuparsi varie volte codesto superiore ufficio da via Rizzoli 35 è stato trasportato in piazza Ravegnana n.2.

L'ispettore<sup>171</sup>

Alle volte è semplicemente sufficiente spostarsi di poche centinaia di metri prima di riprendere a giocare, altre volte i proprietari preferiscono cambiare intestatario del locale, per mettersi al sicuro da successive irruzioni:

Questura di Bologna sezione di mezzogiorno

---

<sup>171</sup> Bisca in via Rizzoli, ASB Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f

oggetto: club annesso al caffè delle scienze in via Farini

al Ill.mo signore Questore di Bologna

24 settembre 1892

trasmetto alla S.V.Ill.ma

l'acclusa dichiarazione di Marozzi Giacomo esercente il Caffè delle Scienze, con la quale esso notifica che l'annesso locale ad uso club nell'attiguo palazzo, è stato da lui ceduto a tal signor Danesi Aristide di Forlì e che quindi esso non vi ha più ingerenza.

Il Danesi a sua volta dice di istituirmi un club, e che a suo tempo presenterà l'elenco dei soci. Pare alla S.V.Ill.ma che il locale in parola è proprio quello ove da questo ufficio nei primi del corrente anno fu sorpresa una bisca, e quindi ritengo non più improbabile che allo stesso scopo oggi si intenda istituire un club tanto le significo per debito d'ufficio,

e per i preventivi provvedimenti da adattarsi, qualora  
la S.V.III.ma ne creda il caso.<sup>172</sup>

Si tratta ovviamente di sotterfugi piuttosto elementari ai quali le forze di polizia non prestano fede, ma che ottengono comunque lo scopo sperato, ovvero la ricostituzione dell'illecito guadagno tramite il gioco illegale:

signor ispettore mezzogiorno

ho preso atto di quanto vostra signoria mi notifica con una nota a margine distinta, riguardante la cessata ingerenza del locale annesso al club da parte di Marozzi Giacomo conduttore del caffè delle scienze. Però mi è d'uopo avvertirla che il Marozzi stesso altre volte fece di simili cessioni al cameriere Bergonzoni Raffaele ma tali cessioni furono effimere, mentre il Marozzi agiva per conto proprio come fu dimostrato dalla sorpresa e seguita [illeggibile] in detto club.

---

<sup>172</sup> Caffè delle Scienze, ASB Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f

Ad ogni modo prego V.S. disporre la debita sorveglianza per impedire che il club in questione non degeneri in una vera bisca restando in attesa della domanda del Danesi per l'istituzione di un club con l'elenco di rispettivi soci, onde ammettere gli opportuni provvedimenti.<sup>173</sup>

Ciononostante attraverso questi stratagemmi i locali da gioco continuano la propria attività e i giocatori continuano a frequentare i loro locali, anche perché sono consci che i rischi che corrono sono piuttosto esigui. Qualche tenentario allarga perfino il proprio giro di affari ad altre e più ricche città, pur essendo già stato diffidato in via ufficiale dalla Questura di Bologna.

Questura della città e circondario di Roma

Oggetto: informazioni

Ill.mo sig Questore Bologna

Prego la S.v.Ill.ma di compiacersi fornirmi le maggiori informazioni possibili sul conto dei nominati Verri Angelo fu Alessandro d'anni 33 da Città della Pieve;

---

<sup>173</sup> Caffè delle Scienze, ASB Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f

avv. Bertesi Giuseppe di Luigi di anni 36 da Modena e Nardini Enrico fu Leonardo d'anni 56 da Bologna tutti residenti in codesta città dove il primo è proprietario del piccolo club in via Castiglione, il secondo abita in Piazza Indipendenza 20 e l'ultimo in Via S.Stefano 36 Palazzo Ragione.

Detti individui [illeggibile] del Luglio u.s. hanno impiantato in Roma una Bisca.

In attesa di un sollecito riscontro che mi fornisca le desiderate notizie sui precedenti e sulla condotta morale e politica di detti individui anticipo le dovute azioni di grazia.

Il Questore<sup>174</sup>

I deterrenti disposti dai giudici evidentemente non danno i frutti sperati, d'altra parte anche le fonti relative alla stampa dell'epoca, come si è visto, al di là dei toni allarmistici, non fanno che sottolineare il continuo espandersi del fenomeno e l'inadeguatezza del codice penale. Se il

---

<sup>174</sup> Bisca in via Castiglione, ASB Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f

codice Zanardelli sia o meno valido nel senso di contrastare il gioco d'azzardo non è facile stabilirlo. Di certo se i giudici, nel caso di Bologna, avessero applicato il codice più rigorosamente, forse, avrebbero reso più difficile la vita ai giocatori e ai proprietari delle bische.

Di fatto, il problema del gioco ha molti aspetti che ne mitigano la pericolosità agli occhi di una parte della società. Innanzitutto non è facile per chi non appartiene "al giro" farsi una idea di quanto il fenomeno sia esteso e dunque di comprendere realmente l'impatto che esso ha sulla società.

Se qualcuno conosce persone che giocano saltuariamente d'azzardo non è portato a preoccuparsi di questa attività, vede gli effetti meno deleteri all'opera e dunque tende a considerare il gioco come non pericoloso; a meno che naturalmente le persone in questione non abbiano subito dei danni a seguito di questa loro attività.

Se una persona pratica dei giochi d'azzardo saltuariamente e dunque si espone ad un rischio minore, tende naturalmente a legare l'esperienza ad un trasgressivo, ma tutto sommato innocente passatempo.

D'altra parte non tutti coloro che giocano d'azzardo riportano perdite ingenti al punto da mettere in pericolo il proprio patrimonio o quello della propria famiglia: la maggioranza dei giocatori si autolimita nelle perdite. Anche i giochi differiscono per possibilità di rischio e di spesa.

Se il poker<sup>175</sup> è un gioco estremamente aggressivo e potenzialmente molto dispendioso da un punto di vista economico, esistono giochi più economici, come ad esempio la *roulette* o gli attuali *gratta e vinci* o il gioco che ritroviamo più spesso tra quelli praticati nelle bische del periodo preso in questione a Bologna: il faraone<sup>176</sup>.

Giocati con moderazione questi giochi non permettono al giocatore di percepire l'ipotetica pericolosità del gioco, perché essa rimane sempre "sullo sfondo" come avvenimento che accade a qualcun altro che non ha saputo controllare le proprie giocate. Il gioco d'azzardo poi, come si è detto, ed esattamente come il gioco pubblico ha anche una funzione catartica. Il giocatore può "sfogare" la propria pulsione verso il riscatto sociale con questi mezzi specialmente in mancanza di altre e più corrette modalità per ascendere nella scala sociale. Una valvola di sfogo che contribuisce con discrezione alla pace sociale specie se si tengono sotto controllo le situazioni più a rischio, come le perdite troppo forti o i suicidi collegati alle rovine economiche.

La "profondità" di questi giochi di cui si è già parlato è un altro aspetto da considerare quando si cercano ulteriori motivi per cui una fetta di società abbia deciso di non schierarsi apertamente contro le pratiche

---

<sup>175</sup> Sebbene il gioco del Poker abbia conosciuto diverse varianti di cui alcune molto recenti, in questa sede ci si riferisce al gioco nella sua versione più classica e famosa.

dell'azzardo. È questo però un motivo che riguarda specificatamente i giocatori, che sono i soli in grado di muoversi, seppure spesso inconsciamente attraverso i significati del gioco.

La contrapposizione tra coloro che ritengono il gioco d'azzardo un male assoluto e coloro che invece lo vedono come un male minore tale da non richiedere crociate di civiltà, si risolve spesso in favore di questa seconda visione. Le condanne dei giudici di fatto rappresentano un'ulteriore conferma di questo aspetto.

Proprio alla luce delle condanne riportate sopra è anche lecito domandarsi se non esistesse una disparità di visione rispetto al fenomeno e al conseguente trattamento normativo tra i diversi poteri dello stato italiano. La percezione che si ricava dai documenti sembrerebbe indicare questa direzione. Gli organi di controllo sul territorio, Prefetti, Questori, agenti di pubblica sicurezza, delegati, etc. prendono molto seriamente la lotta al gioco d'azzardo illegale.

Predispongono sorveglianze, seguono le vicende delle diverse case da gioco, sequestrano, catalogano, fanno ogni cosa con scrupolo, specialmente quando la bisca di turno arriva a turbare le coscienze dei cittadini. Il servizio reso dagli agenti sul campo come abbiamo visto è delicato e necessita di lunghe preparazioni e una volta che l'operazione è andata a buon fine, a riconoscimento della dedizione e del buon esito essi vengono encomiati e/o premiati con piccole gratifiche di natura economica, come nel caso di cui si parla in questo documento scritto con toni entusiastici dal Prefetto al Ministro dell'Interno per comunicare allo stesso il buon esito di un'operazione di polizia.

Al Onorevole Ministro dell'Interno direzione generale  
di PS

[...] Da qualche tempo in una casa situata nel centro  
più frequentato di questa città [...] erasi stabilita una

casa da giuochi d'azzardo frequentata da diversi ceti di persone, come impiegati, negozianti, studenti e farabutti anche da militari le quali persone, indistintamente vi avevano fatto perdite considerevoli. Risultava alla Questura che la casa era tenuta da due individui di equivoca fama e cioè da un Ferrari Gino Vincenzo da Vigevano già negoziante in legnami che aveva fatto bancarotta e da certo Chapperon Ferdinando da Roma dichiarato es. capitano ed ora possidente i quali individui nel tempo non breve dacchè qui stabilirono la loro dimora, sempre e largamente effettuando e tenendo mano a giuochi proibiti.

Loro teneva bordone una combriccola di malviventi i quali, d'intelligenza fra loro si prestavano alla spogliazione degli incauti che venivano attirati nella casa dividendosi poi con i tenutari i criminosi lucri del giuoco. Erano costoro certo Tomba Amedeo un ex tenente di cavalleria radiato dai ruoli del R. Esercito per fatti indelicati: certo Guerrini Battista da Cervia un elegante viveur senza mestiere e senza rendite conosciute e finalmente un Pedrazzi Oreste barbiere di qui, già ammonito e vigilato speciale della p.s. pregiudicato assai pericoloso in materia di furti e violenze il quale più degli altri aveva voce e imponevasi nella bisca per il carattere prepotente accompagnato da eccezionale forza fisica.

La locale Questura alla quale erano cogniti tutti questi particolari non mancò, conosciuta appena la cosa di studiare il modo di sorprendere quella conventicola

E sebbene quella casa si presentasse irta di difficoltà per le grandi cautele onde si circondavano i quei malviventi, raggiunte [illeggibile] pertanto il suo intento.

La scorsa notte infatti il delegato di ps signor Giuseppe Marchini, al quale erasi affidato un tale servizio, riuscì con ardimentosa scalata a penetrare nel locale insieme ad un manipolo di agenti entrandovi dalle finestre alte parecchi metri dal suolo ed a sorprendervi trentotto persone intente al giuoco del Faraone e del Macao, alle quali sequestrò circa lire 5000 in denaro nonché una quantità di gettoni che ne rappresentavano. Si confiscarono pure numerosi mazzi di carte di ogni genere nonché l'arnese a cassetina che serviva per i così detti tagli del faraone.

Fu quindi proceduto all'arresto dei suddetti cinque individui che furono subito deferiti alla locale R. Procura sotto imputazione di truffa continuata nonché di contravvenzione abituale in giuoco d'azzardo a senso dell'articolo 485 del codice penale.

Quanto agli altri giocatori fra cui si trovarono impiegati ferroviari, municipali e daziari, insegnanti, commercianti e perfino un caporale di cavalleria ed un carabiniere, entrambi qui in piccola licenza e con abiti borghesi furono tutti perquisiti, dichiarati in contravvenzione e denunciati all'autorità giudiziaria in conformità all'art. 485 del codice stesso.

La sorpresa di questa bisca sita nel centro della città e d'onde [illeggibile] uscirono completamente spogliati del denaro e rovinati nell'onore, come si farà debitamente notare al tribunale, incontrò il plauso dell'intera cittadinanza ed il plauso risale al Questore nel modo [illeggibile] con cui seppe guidare a brillante riuscita la difficile impresa.

Tuttavia il merito devesi nella massima parte ascrivere all'abile e perfetta esecuzione datasi dal delegato di PS Giuseppe Marchini che ben volentieri segnalò alla S.V.III.ma quale meritevole per gli adempimenti del servizio resi di una ricompensa che proporrei di L. 100 di gratificazione. Egli è tra i migliori funzionari della Questura e da tenersi presente nelle promozioni di merito.

Ed è pure giusto che io preghi la di lei V. di volere accordare pure una tenue gratificazione alle qui sotto notate guardie che presero parte diretta e contribuirono al felice risultato del servizio, passarono molte notti in agguati attorno al locale della bisca per notare le

persone che vi entravano e scoprire tutti i movimenti  
che dovevano finalmente servire al colpo finale.[...] <sup>177</sup>

Sul retro dello stesso foglio, alcune righe vergate in inchiostro rosso aggiungono una nota amara all'esultanza precedente:

N.b. Gli assolti sopra le testimonianza dei correi furono precisamente i sei che erano già stati condannati per giuochi d'azzardo oltre all'Oreste Pedrozzi già ammonito per truffe e due volte condannato pel reato speciale di cui trattasi. <sup>178</sup>

Lo stesso impegno nella lotta alle bische, anche se in questo caso si tratta di una battaglia di sensibilizzazione, è profuso dalla stampa e dai Comuni cittadini che si lamentano anonimamente del diffondersi del gioco d'azzardo in città. La catena virtuosa però si interrompe davanti al comportamento del potere giudiziario e legislativo. Entrambi questi poteri non oppongono al gioco d'azzardo un comportamento altrettanto convinto di avversione, quanto le altre componenti della società. Il legislatore avalla di fatto una normativa ambigua in cui il gioco d'azzardo è legale se svolto entro i confini di un luogo "non aperto al pubblico"

---

<sup>177</sup> Bisca in via Rizzoli, ASB Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f

<sup>178</sup> Idem.

con tutte le contraddizioni che una locuzione così generica può ingenerare. I giudici dal loro canto tendono ad applicare il minimo della pena, quando non di meno, a chi viene accusato di gioco d'azzardo, con il duplice effetto di rendere più frequente la recidività del reato da un lato e dall'altro di lasciare recepire dalla stessa comunità di giocatori che il gioco non costituisce di fatto un reato "grave".

Questa sconnessione che vede i poteri alti dello stato contrapposti, se non nelle intenzioni dichiarate quantomeno nelle pratiche supportate, alla società civile e agli organi stanziati sul territorio sembrerebbe proporsi come una delle chiavi di lettura più peculiari del fenomeno del gioco d'azzardo.

## 8 I luoghi del gioco illegale a Bologna: una mappa interattiva

Secondo i documenti, le denunce e la stampa, il gioco d'azzardo a Bologna alla fine del XIX secolo lo si pratica in una miriade di luoghi diversi; nelle strade quanto nelle osterie, nelle case private come nelle piazze, nei circoli ricreativi come nei club. Il gioco d'azzardo trova spazio in ogni interstizio della vita pubblica e privata con grande allarme di una componente delle società. Ognuno di questi luoghi conserva però delle proprie specificità che si innestano sulla pratica ludica. Alcuni club ad esempio non sono frequentabili da tutte le classi sociali, altri luoghi di gioco invece sono più "democratici" e annoverano tra i loro frequentatori un misto delle più diverse classi sociali. Generalmente anche il tipo di gioco dipende dalla frequentazione. Così come è impossibile trovare un casinò senza Roulette, così la scelta del gioco d'azzardo che si pratica in un determinato luogo dipende anche dallo status economico dei suoi frequentatori. Alcuni giochi prevedono puntate più basse di altri mentre alcuni sono potenzialmente più pericolosi di altri. Il macao<sup>179</sup> ad esempio prevede che la posta

---

<sup>179</sup> Nel gioco del Macao se un giocatore realizza un otto o un nove egli riceve rispettivamente il doppio e il triplo della posta che ha puntato al buio, ma se a fare un

inizialmente stabilita dal giocatore, la puntata, possa raddoppiare o triplicare nel corso di una mano di gioco a seconda delle carte che si ricevono durante lo svolgimento del gioco. Questo meccanismo, che non permette di prevedere obiettivamente le possibilità di perdita o di vincita prima del termine della partita, rendono alcuni giochi d'azzardo adatti solo ad un certo tipo di pubblico che sia del tutto avvezzo ad un rischio così alto o che sia nella condizione di disporre di tutto il denaro necessario a fare fronte ad una perdita sostanziosa.

Altri giochi invece come il lotto, il farao, la stessa *roulette* possono "stabilirsi" sui livelli dei giocatori, o per meglio dire, sono i giocatori stessi ognuno per proprio conto a valutare l'importo da mettere in palio. In questi giochi la posta è decisa dal giocatore indipendentemente dall'andamento del gioco e non è modificabile a partita iniziata. Se ipotizziamo che nella stessa partita, o intorno alla stessa ruota, un giocatore faccia una puntata molto alta su un determinato numero per esempio, un altro giocatore può indipendentemente continuare a giocare puntando il minimo senza che il gioco ne risenta e soprattutto senza sentirsi inadeguato nei confronti degli altri giocatori.

---

otto o un nove è il banco, allora sono i giocatori a dover pagare il doppio o il triplo della posta che avevano puntato. Si tenga conto che il vantaggio più forte del banco sta nel fatto che in caso di parità prevale la carta del banco.

Dunque per questi motivi alcuni giochi vengono più praticati da alcune fasce sociali e meno da altre:

Il numero dei banchi non si può precisare, perocchè ciò dipendeva dal tempo più o meno lungo impiegato dai frequentatori nei diversi banchi.

Il gioco preferito era il faraone perché i frequentatori, gente la più parte figli di famiglia, non avevano che somme limitate da spendere. Al Macao in questo frattempo non ho visto a giocare che tre volte e per pochi minuti.<sup>180</sup>

Uno stesso locale può alternare i giochi a seconda degli orari, ovvero al cambiare del tipo di clientela nel corso della giornata:

Nella sala si giuoca al macao dalle 3 alle 7 del mattino ed anche oltre. Dalle 23 della notte alle 3 del mattino si tiene il giuoco del faraone e bassetta e tre-quaranta o diagonale.<sup>181</sup>

---

<sup>180</sup> Caffè delle Scienze, ASB, ASB Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f

<sup>181</sup> Bisca in via Rizzoli, ASB Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f

Ma è anche la conformazione, la sua dislocazione nello spazio a incidere sulle prerogative ludiche di un luogo. È troppo rischioso, ad esempio, giocare a carte sulla pubblica via, è troppo facile farsi sorprendere dalla forza pubblica, mentre un gioco come quello delle tre noci è sicuramente più agile poiché coloro che tengono il gioco possono dileguarsi in fretta raccogliendo i pochi arnesi in caso qualcosa vada per il verso storto. È per questa caratteristica che ritroviamo questo gioco, che in effetti è quasi sempre una truffa più che un vero e proprio gioco poiché entrano in ballo spesso manipolazioni e trucchi<sup>182</sup>, sulle strade, specialmente quelle che collegano la città con la campagna, oppure nei giorni di mercato o di festa.

Da qualche tempo era stato avvertito questo ufficio che gli individui segnati qui pregiudicati latitanti per contravvenzione alla vigilanza Gheduzzi Enrico di Antonio di anni 20 macellaio ed Ugolini Ettore di Costantino di anni 25, muratore, ambi di Bologna. Costoro si radunavano nei dintorni della città in giorni di festa e di mercato e collo così detto gioco delle tre

---

<sup>182</sup> Dai documenti risulta che anche i Questori erano spesso indecisi sulla fattispecie di questo crimine, ovvero se annoverarlo tra i giochi d'azzardo o le truffe.

noci spogliava i poveri gonzi della campagna che capitavano in Bologna.

Infatti nel giorno di giugno 5 la detta combriccola aveva piantato le tende sulla strada panoramica che conduce a San Michele in Basso e non contenta d'aver truffato lire sette col detto gioco ha certo Guerzoni Antonio fu Giuseppe di Finale Emilia gli rubava anche il portafogli contenente altre lire 10 e gli scontrini della ferrovia per ritornare a casa.<sup>183</sup>

Che il gioco delle tre noci fosse praticato nei luoghi pubblici è attestato nei documenti non solo per le zone prospicienti la città, ma anche all'interno del centro urbano e perfino nelle zone di passeggio:

Il giardiniere Leponi Luigi addetto ai giardini Margherita mi scriveva: "ai pubblici giardini Margherita all'ingresso fra porta Castiglione e Santo Stefano presso che in corrispondenza della rotonda cioè a pochi passi dalla strada di circonvallazione, sabato 17 alle 7 e ½ mezza circa alcuni mascalzoni

---

<sup>183</sup> Giuoco delle 3 noci, ASB Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f

tenevano pubblicamente il gioco detto delle tre noci, rubando in questo modo ad un individuo lire una ad un bimbo lire due ad altra persona orologio e catena e [illeggibile] ad altri senza che nessuno comparisse mai a disturbarli.

Io non mancai di dare le necessarie disposizioni perché si tentasse la sorpresa e l'arresto degli [illeggibile] anche col mezzo di agenti in borghese, ma tutti tentativi riuscirono vani perché essi stessi abili ed [illeggibile] solevano tenere intorno ed in distanza delle vedette le quali sollecite ad annunziare l'arrivo degli agenti gli davano il mezzo di fuggire.

Essendo poi stato con confidenzialmente informato che tutta la combriccola si doveva recare alla fiera di Monghidoro nel giorno 29 giugno per tentare una rapina pensai di inviare colà l'agente ausiliario Righini Giovanni al quale erano noti i latitanti e gli altri [illeggibile] perché nell'occorrenza servendosi del concorso dell'arma dei Carabinieri ne eseguisse l'arresto.

Il detto agente, come si richiedeva dall'accluso verbale essendosi nascosto in Monghidoro lungo la via nazionale vide a passare i latitanti Ugolini, Gheduzzi, Degli Esposti, quindi Gheduzzi Celso, Gheduzzi Raffaele, di Antonio di anni 21 Croce Cesare e Gardini Alfonso di Giulio di anni 30 carbonnaio, tutti di Bologna. L'agente si recava tosto dai Regi Carabinieri e concertò di travestire la guardia Lamiani Adolfo da carrettiere e di nascondersi nel carro con due Carabinieri per poter raggiungerli ed arrestarli.

Raggiunta la comitiva venne arrestato solamente il Gheduzzi Enrico essendo gli altri riusciti a fuggire per i boschi che costeggiano la via.

Altri giochi d'azzardo sono molto difficili da praticare in pubblico o in luoghi così esposti al rischio. Per il gioco del faraone ad esempio veniva usato un attrezzo di gioco, spesso fabbricato dagli stessi giocatori o biscazzieri, che rappresentava una specie di mappa delle scommesse, non dissimile dal tappeto della *roulette* su cui i giocatori poggiano le proprie *fiches* a seconda della scommessa che effettuano.

Esiste dunque una relazione sfaccettata e dialogica tra giochi e luoghi della ludicità. Il primo e il secondo si determinano in stretto rapporto.

Proprio per questo stretto rapporto tra spazi della città e giochi d'azzardo si è ritenuto opportuno realizzare una mappa multimediale. Questo strumento infatti permette di cogliere, anche visivamente, il fenomeno del gioco illegale sul tessuto urbano di Bologna e di analizzarne ulteriori aspetti come la concentrazione e la diffusione.

La mappa è stata popolata a partire dalle indicazioni contenute nei documenti della Questura conservati presso l'Archivio di Stato di Bologna e, quando necessario, si sono utilizzati strumenti di cartografia

storica per individuare con precisione i punti in cui sorgevano i luoghi dell'azzardo<sup>184</sup>. Una fondamentale avvertenza, per comprendere l'impatto e la rilevanza del fenomeno, consiste nel tenere presente che quelli riportati sulla mappa sono esclusivamente i luoghi dell'azzardo *accertati dalle forze di polizia* ed è dunque più che lecito immaginare che il fenomeno fosse più diffuso e che avesse una incidenza ancora maggiore rispetto a quanto rappresentato dalla mappa in questione.

Ciononostante questo strumento si pone come una testimonianza del gioco d'azzardo bolognese e, oltre a rappresentare uno dei punti d'arrivo di questa ricerca, si potrebbe configurare ugualmente come un eventuale punto di partenza per ulteriori studi sul settore.

---

<sup>184</sup> Per quanto riguarda la cartografia storica della città di Bologna è risultato importante il fondo conservato presso l'Archiginnasio.

## 8.1 *Obiettivi e scripting*

Gli obiettivi principali dell'applicazione sono essenzialmente quattro e sono presentati in ordine di rilevanza:

- rappresentare esaurientemente i risultati della ricerca
- essere disponibile *on line*
- seguire la logica dell'*Open access*
- rendere il contenuto compatibile con la maggior parte dei *web browser*

La logica dell'*Open access* prevede la libera fruizione *on line* dei contenuti e si rivolge essenzialmente ai frutti della ricerca in ogni campo del sapere e si contrappone alla consueta protezione del diritto della proprietà intellettuale. Attraverso il *self archiving*, ovvero la pratica di archiviare in autonomia il prodotto della ricerca scientifica, si intende rendere il materiale disponibile su una piattaforma *web*. La principale motivazione che sostiene la decisione di pubblicare il frutto di una ricerca in *Open access* consiste nella possibilità effettiva di una esposizione maggiore, e nella sua capacità di attrarre nuovi studi sull'argomento e/o dare maggiore visibilità ai risultati. L'*Open access* e il conseguente svincolamento dai diritti di proprietà intellettuali infatti, permettono un maggiore ricircolo dei risultati della ricerca che possono essere citati, applicati, riutilizzati con minori vincoli nella speranza di creare un piccolo circuito virtuoso. Non a caso prestigiose università e istituzioni di tutto il mondo stanno spingendo in questa direzione:

La mozione a favore del libero accesso votata dalla  
Faculty of Arts and Sciences [di Harvard] riguarda un

principio generale di democrazia. Vuole promuovere la libertà di comunicazione del sapere. Avocando alla facoltà i diritti di diffusione il più possibile generalizzata delle attività di studio e ricerca svolte nel suo ambito, essa renderebbe accessibile ovunque nel mondo la produzione scientifica dei suoi membri, rafforzando ulteriormente il nuovo impegno della nostra università a mettere a disposizione del pubblico la sua ricchezza intellettuale.<sup>185</sup>

Proprio nel solco di questa decisione si pone ugualmente la volontà di sottoporre l'applicazione e i suoi contenuti ad una licenza *Creative Commons BY NC ND*. Questa licenza di fatto completa e sancisce legalmente l'uso e i diritti che l'autore accampa sulla propria opera e si sostituiscono o completano i termini di *copyright*.

Le licenze di tipo Creative Commons permettono a quanti detengono dei diritti di *copyright* di trasmettere alcuni di questi diritti al pubblico e di conservare gli altri, per mezzo di una varietà di schemi di licenze e di contratti che includono la

---

<sup>185</sup> Darnton, R., 2011, *Il futuro del libro*, Adelphi, Milano, pp. 129-133

destinazione di un bene privato al pubblico dominio ai termini di licenza di contenuti aperti (open content). L'intenzione è quella di evitare i problemi che le attuali leggi sul copyright creano per la diffusione e la condivisione delle informazioni.

Il progetto fornisce vari tipi di licenze libere, le licenze Creative Commons, che i detentori dei diritti di copyright possono utilizzare quando rilasciano le proprie opere sulla Rete. Il progetto fornisce anche dei metadata RDF/XML che descrivono la licenza ed il lavoro che rende più facile il trattamento automatico e la ricerca delle opere concesse con licenza creative commons;<sup>186</sup>

L'idea dell'*Open Access*, la sua conseguente filosofia e le licenze *Creative Commons*, nascono in particolare per permettere una diffusione delle informazioni tramite il *web*, ed è proprio attraverso la rete *internet* che sarà possibile visionare la mappa interattiva.

---

<sup>186</sup> Wikipedia, S.v. Creative Commons. Url:

[http://it.wikipedia.org/wiki/Creative\\_Commons#Le quattro clausole delle licenze Creative Commons](http://it.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons#Le_quattro_clausole_delle_licenze_Creative_Commons) consultato il 28/02/2013

La disponibilità della mappa e la sua vocazione alla consultazione libera devono però essere corredate da un indispensabile corollario: la facilità di accesso e fruizione dello strumento stesso. Nella realizzazione dell'applicazione si è dunque tenuto sempre conto di questo aspetto di immediatezze e comprensibilità prediligendo piattaforme ad alta compatibilità che permettessero ai diversi utenti, dotati di diversi *hardware e software* di utilizzare comunque la risorsa *on line* e di limitare al minimo la soglia di accesso.

La realizzazione della mappa multimediale è passata per diverse fasi di progettazione e di sperimentazione e attraverso diversi prototipi, prima di poter giungere ad una versione stabile. La prima intenzione era quella di realizzare la mappa attraverso *Adobe Flex*<sup>187</sup>, un *open source application framework* compatibile con i più diversi *web browser* e con la maggior parte di *device* mobili come *tablet* e *smartphone*. Dopo alcune prove però si è ritenuto più pragmatico un approccio basato su un codice *flash* precompilato *Ammap 2.5*.

Questo *script* si è rivelato decisamente più vantaggioso per una serie di motivi tra cui la facilità di utilizzo e di fruizione essendo inoltre orientato in partenza alla realizzazione di una mappa tematica. Il prototipo realizzato su questa tecnologia ha prodotto un buon risultato sia in

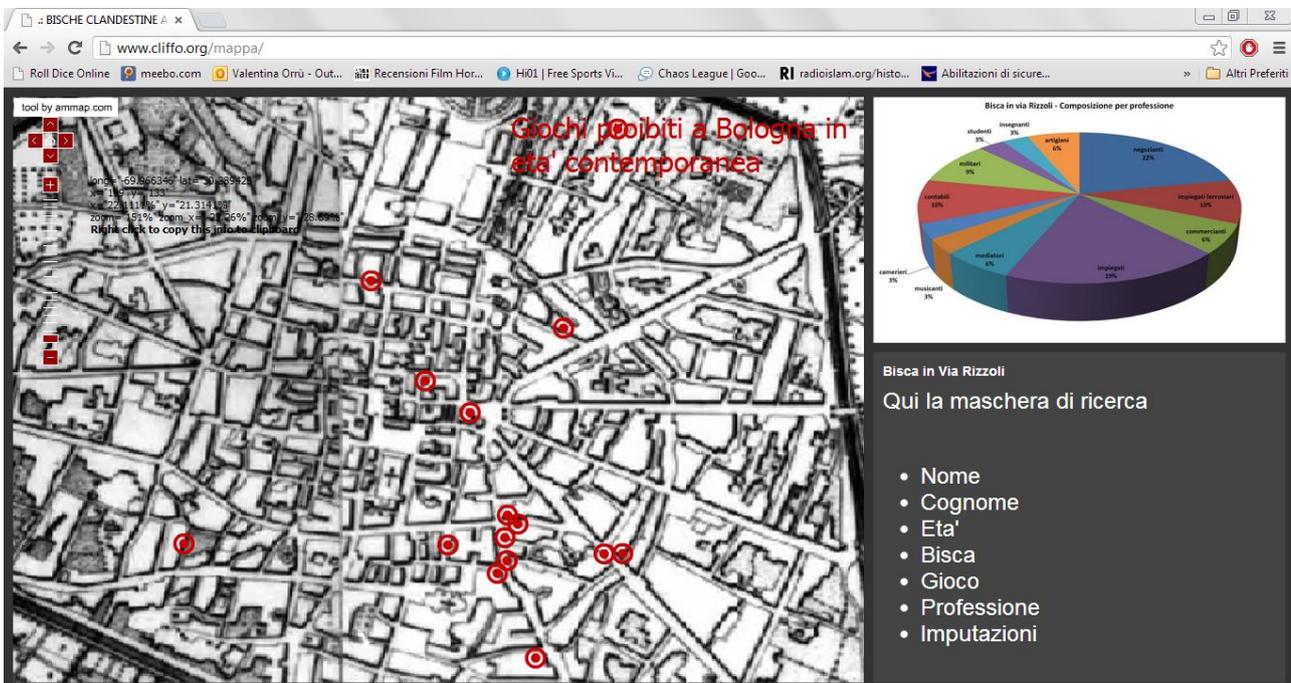


Figura 9. Una videata del prototipo realizzato con *Ammap 2.5*

<sup>187</sup> <http://www.adobe.com/it/products/flex.html>

termini di facilità di approccio, sia anche in termini di compatibilità e velocità di accesso.

Anche se lo standard *flash* nel corso degli ultimi anni ha ridotto il suo margine di efficienza perdendo lentamente terreno nel campo delle applicazioni sul *web* a vantaggio di altri e più efficienti sistemi e lo stesso *Ammap 2.5* è diventato obsoleto passando ad una architettura basata su *JavaScript/HTML5*, le nuove implementazioni rappresentavano diversi ostacoli alla realizzazione del progetto.

Primo tra tutti il fatto che il linguaggio Javascript avrebbe reso impossibile utilizzare mappe in formato *jpg/png/bmp*. Questo limite avrebbe imposto una visualizzazione della mappa inefficiente e graficamente meno appagante. Si è perciò optato per utilizzare la versione 2.5 del *software Ammap* che garantiva maggiore stabilità e maggiore efficienza in termini grafici.

Una volta stabilito il criterio di realizzazione della mappa in sé, si è immaginato un ambiente virtuale che potesse ospitare altre informazioni derivate dalla ricerca. Si è così realizzato uno spazio *web* che contenesse contemporaneamente più campi di consultazione, in modo da fornire con un unico sguardo più informazioni e a questo fine sono stati aggiunti due *frame* nella pagina. Una volta stabiliti gli obiettivi e individuati gli strumenti più idonei, si è passato alla realizzazione vera e propria della mappa multimediale inserendo i dati.

La visuale zenitale mostra dunque gli spazi del gioco d'azzardo a Bologna e attraverso di essa possiamo rilevare un'alta concentrazione di attività legate all'azzardo specialmente nella zona circostante via Castiglione. Questo aspetto è piuttosto evidente e in parte inatteso. Sembrerebbe infatti quasi palesarsi l'esistenza di un vero e proprio "distretto" del gioco d'azzardo. Nel resto della città invece i luoghi del gioco sono distribuiti piuttosto uniformemente a dimostrare ancora una volta la loro capacità di "infiltrazione" in ogni classe sociale e dunque in ogni

spazio cittadino. Riguardo alla concentrazione nella zona circostante via Castiglione invece c'è, come si è detto, un elemento inaspettato. Bisogna ricordare infatti che la zona prospiciente via Castiglione, sull'onda delle operazioni architettoniche e topografiche che colpì la città nel corso dell'Ottocento Bologna, non fu immune da diversi interventi tesi a conformare il territorio urbano alle nuove esigenze. Lo scopo di questi interventi era di bonificare la zona rendendola più salubre e sottraendola di fatto alla popolazione meno abbiente che la abitava per consegnarla ad un nuovo splendore e ad un nuovo ceto di inquilini economicamente benestanti secondo quel processo che è noto con il nome di gendrificazione<sup>188</sup>. Le motivazioni che spingevano verso questo cambiamento erano anche di origine più squisitamente urbanistica e miravano, oltre alla rivalutazione di cui si è già detto anche ad un migliore deflusso del traffico che transitava per la città arrivando dalla via Emilia.

Proprio nell'ambito di tali trasformazioni, Coriolano Monti e i suoi collaboratori ridisegnarono il tracciato della nuova via Farini nel 1865,

---

<sup>188</sup> Con gendrificazione o gendryficazione si intende quel particolare fenomeno urbano per cui zone abitative in cui stanziano ceti economicamente disagiati vengono riadattate, bonificate e riqualificate, per permettere ai ceti più benestanti di insediarsi in quei luoghi.

tagliando a metà palazzo Tacconi, allargando e razionalizzando la strada per permettere un maggiore scarico del traffico della via Emilia.<sup>189</sup>

Dopo la realizzazione del tracciato e dopo la successiva bonifica, via Farini guadagnò nuovo splendore grazie anche agli splendidi palazzi che dopo questa operazione cominciarono a sorgere lungo la strada. Eppure a turbare la compostezza dei nuovi palazzi e dei nuovi inquilini di via Castiglione, proprio all'angolo con la nuova via Farini imperversavano i club e i luoghi del gioco d'azzardo. Non è facile comprendere perché si fosse scelta una zona così in vista in città piuttosto che un luogo più decentrato che avrebbe dato meno nell'occhio per ospitare una tale concentrazione di bische e club.

Questi locali, com'è immaginabile, erano per lo più destinati ad un pubblico di ceto medio-alto, anche se non facevano eccezione vere e proprie bische frequentate da pregiudicati. Era possibile che le forze di polizia e i cittadini ignorassero l'esistenza un tale "distretto del gioco"? Nei documenti di polizia è presente una lista redatta nel 1900 in cui

---

<sup>189</sup> Gresleri, G., 2004, *La ricreata Bologna di Coriolano Monti*, p.79 in: *Nuove funzionalità per la città ottocentesca, il riuso degli edifici ecclesiastici dopo l'Unità, atti del convegno Bologna, 16 marzo 2001*, a cura di A. Varni, Bononia University Press, Bologna

sono schedati alcuni luoghi dell'azzardo, tra questi alcuni si trovavano proprio nella zona in questione.

Bologna 4 gennaio 1900

1. Club Felsineo                      Piazza Calderini n.4

È frequentato dalla nobiltà di Bologna e da ufficiali dell'esercito.

2. Club Domino                      Via Castiglione n.16

È frequentato dalla nobiltà di Bologna

3. Circolo dei signori      Via castiglione n.22 casa  
Matteucci

frequentata dai fratelli Sanguinetti, Erregorini(?), marchese Paleotti Rambaldi, cav. Calzoni ed altre persone rispettabilissime.

4. Circolo Marsala              via marsala n.32

È frequentata da commend. Cesare Sanguinetti, Cav. Ernesto Romagnuoli, Bonavia, Poletti, il sindaco di Mordano Cav.

Penazzi, i Bolis di Castel S. Pietro, nonché i fratelli Carpi di Bologna

5. Club della Caccia via Mazzini n.19

È frequentato da una gran parte dei cacciatori di Bologna

6. Casa via Rizzoli n.33 sopra al caffè dei cacciatori

È frequentata da tutte le persone che vivono sul gioco come sarebbero i pregiudicati Pedrazzi, Casali, Bertoni e tanti altri che rovinano i studenti

7. Casa via Farini n.23 via Farini

Idem come sopra. Questa circolo o casa viene chiamato dei montanari perché appunto si pelano specialmente il venerdì i montanari che vengono al mercato

8. Salone Margherita Via Volturmo n.1

È frequentato da tutta la feccia di Bologna

9. Teatro del Corso      Via S. Stefano n.33

Idem come sopra

10. Casa Via Fossato    al n. 39

È frequentato da campagnoli e montanari

Il delegato

Comandante la Compagnia<sup>190</sup>

Questa lista dimostra, senza ombra di dubbio, che la Questura era a conoscenza di diversi luoghi in cui si giocava d'azzardo e addirittura conosceva nome e cognome dei frequentatori che li affollavano. Alcuni di questi locali potevano agire indisturbati perché formalmente protetti dal loro status di club, ovvero di spazio privato dedito al gioco, altri invece sembrerebbero semplicemente tollerati dalle forze dell'ordine.

---

<sup>190</sup> ASB, Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f

Dunque, mentre la città prosegue la propria marcia verso le nuove mete della modernità, anche cambiando urbanisticamente il suo volto per rappresentare più compiutamente la sua volontà di progresso, nello stesso tempo, nello stesso luogo, a pochi metri dai prodigi della nuova architettura il gioco d'azzardo continua a imperversare, impermeabile alle novità e alla missione di civiltà affidata ai riformatori.

## 9 Conclusioni

I giochi rappresentano una parte rilevante della storia della cultura umana. Attraverso essi gli uomini costruiscono modalità di rapportarsi, linguaggi e su di loro adagiano speranze e volontà di riscatto. Nella Bologna della seconda metà del XIX secolo il gioco è un fenomeno diffuso così come diffusi erano anche i luoghi dell'attività ludica. Una folla di giocatori di ogni estrazione sociale impegnava il proprio tempo, le proprie risorse nelle pratiche dell'azzardo: faraone, bassetta, diagonale, macao, etc., ognuno di questi giochi ha determinato le vicende di queste persone.

Quello tra i giocatori d'azzardo e le forze di polizia è un conflitto che vede contrapposti due mondi. Da una parte c'è l'attitudine quasi "dionisiaca" dei giocatori, una passione che sfida le proibizioni della legge, dall'altra parte le forze dell'ordine cercano con difficoltà di arginare un fenomeno che mina nelle fondamenta il modello "apollineo" della società borghese. A fare da pubblico a questa "battagliola" c'è la società civile, quella parte della popolazione che si riconosce in un modello stabilito di comunità e che sposa la visione antagonista all'azzardo.

Di fatto il mondo dell'incertezza, con i suoi personaggi, le vicende, i luoghi esprime, se non un malessere, una insofferenza verso l'ordine costituito. È questa una ribellione quasi inconscia, silenziosa, che serpeggia nei luoghi del gioco e sfocia proprio attraverso l'attività dell'azzardo. Il senso di rivincita, di riscatto che sottostà a queste pratiche rende la posta in palio per ogni partita, per ogni nottata passata al tavolo da gioco, molto più importante di una semplice somma in denaro. Questo mondo sommerso, che vale la pena ricordare è

composto anche da uomini abbienti, influenti, ha generato relazioni, interi apparati di significanza.

Intorno al tavolo da gioco sono sorte le strategie di gioco, i sotterfugi per sfuggire alla pubblica sicurezza, si sono intrecciate le storie economiche di intere famiglie, si sono avvicendati linguaggi e gerghi tecnici, modi di vivere.

Così come la repressione del gioco d'azzardo ci lascia una significativa impronta della visione borghese dell'incertezza e dell'ordine sociale, così le forme di aggregazione basate sull'azzardo raccontano una ostinata resistenza a queste forme di organizzazione economica e sociale. A partire dall'età dei Lumi, l'espulsione della casualità dalla vita degli uomini e la perdita progressiva, ma non mai definitiva della mantica e delle pratiche ad essa legata, tolgono agli uomini una componente che gli è appartenuta dall'origine dei tempi.

Il positivismo si pone rispetto al mondo delle credenze e delle culture più popolari come una grande operazione "chirurgica" di salute pubblica, che paradossalmente trova degli inquietanti punti di contatto con l'odierna visione medica<sup>191</sup> della compulsività dell'azzardo.

---

<sup>191</sup> Cfr. Pini, M., 2012, *Febbre d'azzardo, antropologia di una presunta malattia*, FrancoAngeli, Milano

Nonostante la visione borghese del XIX secolo però, una fetta della popolazione italiana affida ancora una parte della propria vita ai “vaticini”, alle interpretazioni dei sogni, ai numeri fortunati che siano quelli del lotto o del faraone poco importa. Questo radicamento non è proprio solo delle classi sociali meno abbienti che hanno un ridotto accesso alla scolarizzazione, ma sembrerebbe appartenere anche ai ceti più alti. In Italia, specialmente in alcune aree, quello della superstizione è un “credo” fortemente connaturato con cui si convive quotidianamente. Ed è forse proprio la prossimità con queste visioni ad “ammorbidire” un eventuale giudizio di alcuni sul fenomeno. È in un certo senso il riconoscimento di una specie di legittimità non sancita per via normativa, ma per consuetudine ovvero per la consapevolezza che si tratti di un aspetto quasi innato e molto umano.

Dunque il gioco d’azzardo come uno spazio liminare, un luogo sul confine in grado di sostenere e generare sempre un senso di ambiguità, di sospensione. Esso resta in un cono d’ombra finché non sale alle cronache per qualche fatto clamoroso, un suicidio per debiti, una perdita o una vincita colossale. Si è ricavato uno spazio interstiziale tra la giustizia e la pubblica morale. È, quello dell’azzardo, un crimine che si pone anche come un modo di vivere e di intendere il proprio destino, un modo di esorcizzare il peggio o di inseguirlo con pervicacia.



## 10 Appendice: il faraone

Quello del faraone è sicuramente il gioco d'azzardo che si trova più citato nelle carte di polizia di Bologna. Esso è praticato ovunque ci siano giochi di carte d'azzardo: bische, club, etc. Per gli agenti di pubblica sicurezza il gioco del faraone è più semplice di altri giochi da individuare, pure nella calca di un luogo affollato alcune sue caratteristiche saltano all'occhio:

[...]unitamente ed all'improvviso, penetrati all'interno di una stanza al pianterreno, abbiamo sorpresi 12 individui attenti al giuoco d'azzardo cosiddetto del Faraone, osservando sul tavolo le carte spiegate e poste in fila, attaccate su apposito striscia di tela americana, orlata in verde, sulla tavolo stesso diversi gruppi di denaro davanti a singoli giocatori che parte seduti e parte in piedi contornavano il tavolo medesimo<sup>192</sup>.

---

<sup>192</sup> ASB, Questura – Atti Generali – Reati Diversi cat. 1f

Quello del faraone è un gioco tanto semplice nel regolamento quanto fortunoso nel suo svolgersi: la componente strategica è scarsissima.

Sia Dossena nella sua *Enciclopedia dei Giochi*<sup>193</sup> sia Angiolino e Sidoti nel recentissimo *Dizionario dei giochi*<sup>194</sup> presentano il faraone come un gioco da effettuare con un mazzo di 52 carte francesi, anche se è probabile che a Bologna esso venisse praticato con uno o più mazzi da 40 carte, vista anche la descrizione dei tavolieri sequestrati. Dalla voce dell'enciclopedia di Dossena:

Tavoliere: è necessario disporre di un secondo mazzo, da cui estrarre le 13 carte di un dato seme (generalmente picche) ordinatamente disposte sul tavolo o incollate su assicella (o sul tavolo stesso). Ci riferiamo a questa seconda ipotesi, parlando di tavoliere.

Svolgimento: Ogni avversario (A) del banchiere (B) colloca una posta su una carta del tavoliere a sua scelta. Il banchiere tira dal mazzo tre carte [ovvero effettua il "taglio"]. La prima viene scartata. La

---

<sup>193</sup> Dossena, G., 1999, *Enciclopedia dei giochi*, Utet, Torino

<sup>194</sup> Angiolino, A., Sidoti B., 2010, *Dizionario dei Giochi*, Zanichelli, Bologna.

seconda posta in tavola, scoperta alla destra del B. è la carta del B. è la carta perdente per gli A. La terza viene posta in tavola, scoperta, alla sinistra del B. è la carta degli A. è la carta vincente per gli A. Il B ritira dal tavoliere le poste collocate su carta di valore uguale a quello della perdente e paga alla pari chi ha scommesso sull'altra. Non si tiene conto dei semi. Gli A collocano nuove poste, il B tira una nuova coppia di carte, e così fino all'esaurimento del mazzo. Anziché collocare nuove poste, gli A possono lasciare le stesse somme (che non abbiano perso) sulle stesse carte, o spostare le somme (che non abbiano perso) su altre carte, o ritirare le somme (che non abbiano perso) uscendo dal gioco. Unico vincolo: se si punta una somma su una data carta, e quella non esce, si può lasciare quella somma su quella carta per il tiro successivo: se quella carta non esce nemmeno la seconda volta, si deve spostare la somma su un'altra carta oppure ritirarla. Il meccanismo non va fino all'esaurimento del mazzo ma fino a che nel mazzo restano tre carte.<sup>195</sup>

---

<sup>195</sup> Dossena, G., 1999, *Enciclopedia dei giochi*, Utet, Torino, s.v. faraone

La prima carta che viene estratta è scartata e non ha alcun valore nel gioco, è un gesto legato ad una consuetudine e non ha una ricaduta nel gioco, tuttavia proprio a partire da questa carta i giocatori più superstiziosi iniziano a scommettere, interpretando il possibile presagio che in essa è contenuto:

C'è il giocatore che gioca l'una sotto, ovvero se la carta esposta è un Fante, punta sul sette, o quello che gioca il due sopra, e quindi, in questo caso, punta sul Re.<sup>196</sup>

Come si può vedere il gioco è semplice e tuttavia nella confusione di una bisca in cui i giocatori si trovino in molti in piedi intorno al tavolo può diventare caotico, il fatto di dover chiamare le puntate, spostarle o ritirarle, può generare parecchia confusione. Si tenga conto che nello svolgimento del gioco i giocatori utilizzano delle "chiamate" per gestire rapidamente il gioco. Un altro aspetto di cui tenere conto è il fatto che il banco ha un vantaggio decisivo che gli permette di riscuotere più vincite del giocatore. Questo vantaggio è lievemente mitigato quando il gioco si

---

<sup>196</sup> Fantini, E., 2010, *Il maxi libro dei giochi di carte*, Giunti, Firenze

fa con un mazzo di carte francesi, ovvero con 52 carte piuttosto che con le 40 di un mazzo regionale.<sup>197</sup>

---

<sup>197</sup> Il vantaggio deriva dal fatto che il banco estrae prima la propria carta e poi quella vincente per il pubblico. Questo vuol dire che in caso di doppietta, ovvero quando esce la stessa carta per il banco e i giocatori, i giocatori perdono.



Figura 10. Un tavolo di faraone alla corte di Versailles nell'opera di Charle Nicolas Cochin fils dal titolo "Le jeu du Roi", 1745

Quasi certamente il faraone discende dal più antico gioco della bassetta con cui condivide molte meccaniche. L'origine della bassetta risale al Quattrocento a Venezia e il suo nome deriva probabilmente dal nome del suo presunto inventore, un tale Bassetti, o dalle carte basse oppure dalla esiguità delle puntate che si usano nel gioco. Quale che fosse l'origine del nome, la bassetta fu un gioco estremamente popolare sia nei ceti più bassi sia in quelli più alti. Lorenzo il Magnifico nella *Canzona de' Confortini*, il primo dei suoi canti carnascialeschi, ne riporta una lunga ed appassionata descrizione:

[...]

No' abbiám carte, e fassi "alla bassetta",  
e convien che l'un l'alzi e l'altro metta;  
e poi di qua e di là spesso si getta  
le carte; e tira a te, se tu indovini.

O a "sanz'uomo", o "sotto" o "sopra" chiedi,  
e ti struggi dal capo infino ai piedi,  
infin che viene; e, quando vien poi, vedi  
stran' visi, e mugolar come mucini.

---

<sup>198</sup> Un tavolo di faraone alla corte di Versailles nell'opera di Charle Nicolas Cochin fils dal titolo "Le jeu du Roi", 1745

Chi si truova al di sotto, allor si cruccia,  
scontorcesi e fa viso di bertuccia,  
ché 'l suo ne va; straluna gli occhi e succia,  
e piangon anche i miseri meschini.

Chi vince, per dolcezza si gavazza,  
dileggia e ghigna, e tutto si diguazza;  
credere alla Fortuna è cosa pazza:  
aspetta pur che poi si pieghi e chini.

Questa "bassetta" è spacciativo giuoco,  
e ritto ritto fassi, e in ogni loco;  
e solo ha questo mal, che dura poco;  
ma spesso bea chi ha bicchier' piccini.

Il "flusso" 199 c'è, ch'è giuoco maladetto:  
ma chi volessi pure uscirne netto,  
metta pian piano, e inviti poco e stretto;  
ma lo fanno oggi infino a' contadini.

---

<sup>199</sup> Quello che viene qui chiamato "flusso" è un gioco d'azzardo con le carte simile alla primiera italiana e diffuso anche in Inghilterra, è un possibile antenato del gioco del poker.

Chi mette tutto il suo in un invito,  
se vien “flusso”, si truova a mal partito;  
se lo vedessi, e’ pare un uom ferito:  
che maladetto sie Sforzo Bettini!

“Trai” è mal giuoco, e ’l “pizzico” si suole  
usare, e la “diritta” a nessun duole:  
chi ha le carte in man, fa quel che vuole,  
s’è ben fornito di grossi e fiorini.

Se volete giucar, come abbiam mòstro,  
noi siam contenti metter tutto il nostro  
in una posta: or qui per mezzo il vostro,  
sino alle casse, non che i confortini<sup>200</sup>.

La bassetta venne gradualmente sostituita dal gioco del Farone a partire dal Settecento. L’origine del gioco è incerta, alcune fonti indicano che

---

<sup>200</sup> Simioni, A., (a cura di), 1914, *Lorenzo de’ Medici “Opere”*, Laterza, Bari consultato  
on *line* all’url:  
[http://it.wikisource.org/wiki/Canti\\_carnascialeschi\\_\(Lorenzo\\_de'\\_Medici\)/I.\\_Canzona\\_  
de'\\_confortini](http://it.wikisource.org/wiki/Canti_carnascialeschi_(Lorenzo_de'_Medici)/I._Canzona_de'_confortini)

nasca in Italia, e precisamente a Venezia<sup>201</sup>, mentre altre fonti indicherebbero Parigi<sup>202</sup>. Anche sulle date esatte c'è incertezza, resta comunque chiaro che il gioco deve essere apparso agli inizi del XVIII secolo. Secondo il dizionario etimologico italiano la voce faraone (ad indicare il gioco) si data al XVIII secolo e verrebbe dal gioco di carte francese *pharaon*. Lo *Oxford English Dictionary*<sup>203</sup> riporta più nomi per indicare lo stesso gioco, tutti assonanti tra loro: faro, pharaoh, pharo, pharaon, farro e data al 1717 la prima apparizione della parola in un documento scritto<sup>204</sup>. Alfredo Lensi, autore di una delle pochissime bibliografie sul gioco edita nel 1892 segnala la presenza di alcuni testi sull'argomento e risalenti tutti al periodo tra la fine del XVIII secolo e i primi del XIX.

---

<sup>201</sup> Angiolino, A., Sidoti B., 2010, *Dizionario dei Giochi*, Zanichelli, Bologna.

<sup>202</sup> Dossena, G., 1999, *Enciclopedia dei giochi*, Utet, Torino

<sup>203</sup> *Oxford English Dictionary*, s.v. Faro, consultato online all'url: [www.oed.com](http://www.oed.com)

<sup>204</sup> L'edizione di cui ho preso visione è: Gay, J., 1777, *The Poetical Works of John Gay*, Apollo Press, Edinburg consultato *on line* all'url:

[http://books.google.it/books?id=ChZEAAAAYAAJ&printsec=frontcover&hl=it&source=gs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q=pharaon&f=false](http://books.google.it/books?id=ChZEAAAAYAAJ&printsec=frontcover&hl=it&source=gs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q=pharaon&f=false)



Figura 11. Un tavolo di faraone nella pubblicità di una nota marca di whiskey americano, in alto a sinistra è riportato il nome del gioco: bucking the tiger. Nell'immagine si vede lo spazio per le puntate e il pallottoliere con cui un giocatore' o in alcuni casi il mazziere, tiene il conto delle carte estratte.

Secondo lo stesso Dossena, Lord Byron dà notizia del fatto che a Ravenna si giocava ancora a faraone nel 1820<sup>205</sup>. Del faraone scrissero pure l'economista veneziano Giammaria Ortes ne *Il Calcolo sopra i giuochi della Bassetta e del Faraone*<sup>206</sup> del 1757 e Cesare Beccaria in un articolo della rivista *Il caffè* dal titolo *Il Faraone calcolato*<sup>207</sup>. Del gioco in questione possiamo trovare molte citazioni anche nella letteratura dell'epoca, nella *Historie de ma vie*<sup>208</sup> di Giacomo Casanova ad esempio ci viene descritto il complesso sistema delle puntate e delle rispettive chiamate.

Il gioco del faraone riscosse enorme successo specialmente in Francia dove era molto diffuso nei salotti così come nelle corti e nei luoghi più

---

<sup>205</sup> Dossena, G., 1999, *Enciclopedia dei giochi*, Utet, Torino, s.v. Faraone

<sup>206</sup> Ortes, G., 1757, *Calcolo sopra i giuochi della Bassetta e del Faraone*, Giambattista Pasquali, Venezia consultato *online* all'url: <http://gdz.sub.uni-goettingen.de/index.php?id=11&PPN=PPN602284945&IDDOC=829327&IDDOC=829327&branch=&L=1>

<sup>207</sup> Beccaria, C., 1766, *Il Faraone*, in: AA.VV., *Il caffè o sia brevi e varj discorsi già distribuiti in fogli periodici, tomo primo*, Pietro Pizzolato, Venezia, pp. 9-24, consultato *online* all'url: <http://books.google.it/books?id=D-0WAAAAAYAAJ&printsec=frontcover&dq=beccaria+il+caff%C3%A8&hl=it&sa=X&ei=bA87UbmSDcao4AT35oH4CA&ved=0CDIQ6AEwAA#v=onepage&q=faraone&f=false>

<sup>208</sup> Chiara, P., Ronconi, F., (a cura di), 2001, *Casanova Giacomo – Storia della mia vita*, (3 voll.), Mondadori, Milano

popolari. Alla fine del XVIII secolo il faraone varca l'atlantico e approda nel nuovo mondo insieme ai nuovi coloni francesi. Attecchì specialmente lungo il Mississippi e nel cosiddetto *Far West*.



Figura 12. Faro in Tonopah, Nevada, 1905



Figura 13. Playing Faro in the Orient Saloon, Bisbee, Arizona, Usa, c. 1900, fotografia di C.S. Fly. Nella foto il proprietario del saloon è il personaggio in piedi sulla sinistra, mentre gli altri sono tutti famosi giocatori di faro: alla sua sinistra siede Doyle un cantante dell'epoca, dietro di lui Dutch kid e alla sua destra Sleepy Dick. L'uomo a capotavola nasconde il viso con il cappello. Sulla destra con il cilindro il giocatore chiamato Smiley Lewis, il *dealer* alla sua destra è Johnny Murphy. Fonte: Robert, L., 2009, *Life in old Bisbee went full of blast*, url: <http://arizona100.blogspot.it/2009/11/life-in-old-bisbee-went-full-blast.html>

Il gioco del faraone con la sua immediatezza e semplicità trovò terreno fertile nei pionieri del *California Gold Rush* e subì ulteriori modifiche. Quella più lampante fu il cambio di nome: benchè infatti si conservò sempre anche quello anglofono di Faro, alcuni cominciarono a chiamarlo *Bucking the Tiger*<sup>209</sup>, un nome certo più intrigante di quello con cui era conosciuto nel vecchio mondo, un nome più evocativo che meglio si adeguava alla spregiudicatezza dei giocatori d'oltre oceano, abituati a vivere "sul filo del rasoio" nei duri territori del *Far West*. Ad oggi il gioco del faraone risulta estinto negli Stati Uniti, l'ultimo casinò a tenere un tavolo di Faro potrebbe essere stato quello di Reno, in Nevada nel 1985<sup>210</sup>. In Europa non ci sono testimonianze del fatto che il faraone sia ancora praticato, in Italia continua ad apparire nella tabella dei giochi proibiti delle Questure.

---

<sup>209</sup> Il nome derivava dal dorso di una popolare marca di carte da gioco in cui era rappresentata una tigre del Bengala

<sup>210</sup> Su questa data coincidono diverse fonti e in particolare:

<http://www.legendsofamerica.com/we-faro.html>



## 11 Bibliografia

AA.VV., 1993, *Passare il tempo, la letteratura del gioco e dell'intrattenimento dal XII al XVI secolo*, t. I-II, Salerno, Roma

AA.VV., 1766, *Il caffè o sia brevi e varj discorsi già distribuiti in fogli periodici, tomo primo*, Pietro Pizzolato, Venezia

Alfonzetti, B., Turchi, B., (a cura di), 2011, *Spazi e tempi del gioco nel Settecento*, Edizioni di Storia e Letteratura, Roma

American Psychiatric Association (APA), 1994, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fourth Edition, Text Revision (DSM-IV-TR)*, Washington DC, trad. It. *DSM-IV-TR. Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali, text Revision*, Masson, Milano, 2001

Angiolino, A., Sidoti, B., 2010, *Dizionario dei giochi*, Zanichelli, Bologna

Avedon, E.M., Sutton-Smith, B., 1971, *The Study of Games*, Jhon Wiley & Sons, inc., New York

Baccolini, G., 1867, *La selva incantata, ossia modo di fare vari giuochi inventati per trattenere piacevolmente una comitiva di persone*, Tip. Della Colomba, Bologna

Barbieri, G., 1961, *Origini del capitalismo lombardo*, Giuffrè

Barone, F., 2005, *Ludosofia, elementi di filosofia, antropologia e arte nel gioco*, Edizioni Interculturali, Roma

Bateson, G., 1996, *Questo è un gioco. Perché non si può dire a qualcuno «gioca!»*, Cortina, Milano

Belotti, B., 1904, voce *Giuoco*, in *Il Digesto italiano*, XII, pp. 400-435

Bencivenga, E., 2007, *Giocare per forza: critica della società del divertimento*, Pearson Paravia Bruno Mondadori, Torino

Bergler, E., 1974, *La psicologia del giocatore*, Newton

Berti, G., Chiesa, M., Crippa, G., 1995, *Antichi tarocchi bolognesi*, Lo Scarabeo, Torino

Bisteghi, R., 1819, *Il giuoco pratica o sieno diversi capitoli che servono di regola ad una raccolta di giuochi più praticati nelle conversazioni d'Italia – Nuova edizione accresciuta e corretta*, Pietro Agnelli in Santa Margarita, Milano

Braudel, F., 1985, *I giochi dello scambio*, tr. it. Einaudi, Torino

Bromberger, C., Ravis-Giordani, G., 1987, *Hasard et Sociétés*, in *Etnologie Française*, Tome 17, n.2/3

Caillois, R., 1958, *Les Jeux et les Hommes. Le masque et la vertige*, Gallimard, Paris (tr. it.: *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, 1981)

Calore, M., (a cura di), *Bische, cavalli, teatro: passione e vizi del conte Alessandro Pepoli*, da: *Strenna storica bolognese anno XLVI-1996*, Bologna

Casa, M., 2009, *I dieci giochi che sconvolsero il mondo*, Manifestolibri, Roma

Ceccoli, G. C., 2004, *Giocare nel Medioevo*, AIEP, S. Marino

Cerbero, 1937, *99 ricette per vincere/perdere al giuoco*, Casa del Libro, Roma

Chiara, P., Ronconi, F., (a cura di), 2001, *Casanova Giacomo – Storia della mia vita*, (3 voll.), Mondadori, Milano

Chicco, A., Rosino A., 1990, *Storia degli scacchi in Italia*, Marsilio, Venezia

Cicala, F.B., 2006, *Il gioco d'azzardo : saggio filosofico e critico sulli giochi di azzardo*, Marlin, Cava dei Tirreni

Cirese, A.M., 1960, *Un gioco cerimoniale del primo maggio in Sardegna, tentativo di analisi*, in: *Nuovo bollettino Bibliografico Sardo*, a.V., n.26, 1960, Cagliari 1961 pp. 1-11

Codronchi, N., 1783, *Saggio filosofico su i contratti e giochi d'azzardo del cavaliere Niccola Codronchi*, Gaetano Cambiagi Stampatore

Conrad, J., 1994, *I duellanti*, Ed. e/o, Roma

Costa, L., 1984, *Costumi di Romagna: il gioco d'azzardo attraverso i secoli*, in: Magnani, G., (a cura di) *La valle del Senio tra cronaca e storia*, Cassa rurale ed artigiana di Castelbolognese e Casola Valsenio

Costetti, G., 1886, *Dodici racconti: Ester; l'immaginazione di Lucio; un ateo di montagna; la sedia del diavolo, Cognac; un tipo da commedia; abitudine; avventure e tragica fine di un tragico; un banco di faraone; ombra mortale; zio Zannino; l'uncinetto*, Zanichelli, Bologna

Czortek, A., 2000, *Il gioco d'azzardo nell'Italia medioevale nelle fonti legislative dei secoli XIII-XV*, in: *Quaderni del M.ae.s.* n. 3, Ed. Penne e Papiri, Latina

Dal Lago A. Rovatti P.A., 1993, *Per gioco. Piccolo manuale dell'esperienza ludica*, Raffaello Cortina Ed., Milano

Darnton, R., 2011, *Il futuro del libro*, Adelphi, Milano

De Rosa, A., 2001, *Gioco e lavoro : mercato e produzione di carte e fiches tra Otto e Novecento*, Marsilio, Venezia

De Sanctis Ricciardone, P., 1987, *Il tipografo celeste. Il gioco del Lotto tra letteratura e demologia nell'Italia dell'Ottocento ed altre*, Dedalo, Bari

De Sanctis Ricciardone, P., 1994, *Antropologia e gioco*, Liguori, Napoli.

Del Lago, A., Quadrelli, E., 2003, *La città e le ombre: crimini criminali e cittadini*, Feltrinelli Editore, Milano

Delbecchi, N., 2000, *I giocatori: viaggio nell'Europa dei casinò*, Feltrinelli, Milano

Dolcetti, G., 1903, *Le bische e il giuoco d'azzardo a Venezia*, Dario De Bastiani Editore, Vittorio Veneto, 2010

Dossena, G., 1990, *Giochi da tavolo*, Mondadori, Milano

Dossena, G., 1999, *Enciclopedia dei gioch.*, UTET, Torino

Dostoevskij, F.M., 1997, *Il giocatore*, Prefazione a cura di Cancrini L., UP, Roma

Downes, D.M., 1976, *Issues in the Study of Gambling*, in Downes D.M. et Alii, *Gambling, Work, Leisure: a Study across three Areas*, Routledge &

Kegan, London, 1976

Fantini, E., 2010, *Il maxi libro dei giochi di carte*, Giunti, Firenze

Fenet, P.A., 1828, *Recueil complet des travaux préparatoires du Code Civil*, t.I, Videcoq, Paris, rist. Anast. Zeller, Osnabrück, 1968

Fink, E., 1969, *Il gioco come simbolo del mondo*, Lerici, Roma

Fink, E., 1969, *Oasi della gioia. Idea per una ontologia del giuoco*, Rumma, Salerno

Fiorin, A., 1989, *Fanti e denari*, Arsenale, Venezia

Garbolino, P., 1998, *I giochi d'azzardo*, il Saggiatore, Milano

Gay, J., 1777, *The Poetical Works of John Gay*, Apollo Press, Edinburg

Geertz, C., 1972, *Gioco profondo: note sul combattimento di galli a Bali*, in Geertz, C., 1973, *Interpretazioni di Culture*, il Mulino, Bologna, pp. 399-449

Genovesi, G., 2004, *Storia della scuola in Italia dal Settecento a oggi*, Laterza, Roma

Gresleri, G., 2004, *La ricreata Bologna di Coriolano Monti*, in: *Nuove funzionalità per la città ottocentesca, il riuso degli edifici ecclesiastici*

*dopo l'Unità, atti del convegno Bologna, 16 marzo 2001*, a cura di A. Varni, Bononia University Press, Bologna

Gualazzini, U., 1965, *Premesse storiche al diritto sportivo*, Giuffrè, Milano

Huizinga, J., 1973, *Homo Ludens*, Einaudi, Torino

Imbucci, G., (a cura di), 1999, *Il gioco pubblico in Italia: storia, cultura e mercato*, Marsilio, Venezia

Imbucci, G., 1997, *Il gioco, lotto, Totocalcio, lotterie: storia dei comportamenti sociali*, Marsilio, Venezia

Kroeber, A.L., 1925, *Handbook of the Indians of California*, Washington

Lanza, C., 1998, *La carta più alta: il gioco, la fortuna, l'azzardo*, Mondadori, Milano

Lensi, A., 1985, *Bibliografia italiana di giochi di carte*, Longo, Ravenna ( ripr. Facs. Dell'ed.: Firenze, pei tipi di S. Landi, 1892

Lucchesi, M., 2005, *Ludus est crimen? Diritto, gioco, cultura umanistica nell'opera di Stefano Costa*, canonista pavese del Quattrocento, Cisalpino, Milano

Macry, P., 1997, *Giocare la vita: storia del lotto a Napoli tra Sette e Ottocento*, Donzelli Editore, Roma

Macry, P., 2002, *I giochi dell'incertezza. Pratiche sociali e rappresentazioni a Napoli nel XIX secolo*, L'Ancora del Mediterraneo, Napoli

Maraldi, U., 1953, *Giochi d'azzardo e leggi del caso*, Bompiani, Roma; Milano

Marco Tullio Cicerone, *Le Filippiche*, trad. it. Di Bellardi, G., Milano 2003

Martello, T., 1914, *Considerazioni in difesa del giuoco d'azzardo legalmente disciplinato*, F.lli Drucker, Padova

Molinari Pradelli, A., 2001, *Bologna tra storie e osterie: viaggio nella tradizione enogastronomiche petroniane*, Edizioni Pendragon, Bologna

Montesquieu, Charles-Luis de Secondat, 1827, *Esprit des lois, in Ouvres de Montesquie*, t.II, Dalibon, Paris

Morga, L.H., 1851, *La lega degli Irochesi*, trad. It. CISU, Roma, 1998

Musso, M. P., 2005, *Il gioco e il fascismo*, Aracne, Roma

Nadin, L., 1997, *Carte da gioco e letteratura tra '400 e '800*, Maria Pacini Fazzi Ed., Lucca

Ortalli G., (a cura di) 1993, *Gioco e giustizia nell'età di comune*, Viella, Roma

Ortes, G., 1757, *Calcolo sopra i giuochi della Bassetta e del Faraone*, Giambattista Pasquali, Venezia

Palazzo, P., 1922, *Dolo presunto nei giuochi d'azzardo*, Società editrice libraria, Milano

Peruzzi, P., 1971, *Progetto e vicende di un codice civile della repubblica italiana (1802-1805)*, Giuffrè, Milano

Pini, M., 2012, *Febbre d'azzardo, antropologia di una presunta malattia*, FrancoAngeli, Milano

Plutarchus, *L'esilio*, trad. di R. Caballero e G. Viansino, Napoli, 1995

Rizzi, A., 1990, *Tutti i giochi d'azzardo*, Mariotti, Milano

Rizzi, A., 1995, *Ludus/ludere. Giocare in Italia alla fine del Medioevo*, Viella, Treviso-Roma

Romani, P., 2000, *Le case da gioco*, Ed. Commercio, Roma

Scafoglio, D., (a cura di), 2006, *La vita in gioco: antropologia, letteratura, filosofia dell'azzardo*, Marlin, Cava dei Tirreni

Sciarra, E., 2010, *L'arte del gioco*, Mursia, Milano

Serao, M., 1906, *Il ventre di Napoli (Venti anni fa – Adesso – L'anima di Napoli)*, Francesco Perrella Editore, Napoli

Serao, M., 1971, *Il paese di Cuccagna*, a cura di Pomilio, M., Vallecchi editore, Firenze (ed. digitale consultata il 17/01/2013 all'url: [http://www.liberliber.it/mediateca/libri/s/serao/il\\_paese\\_di\\_cuccagna/pdf/il\\_pae\\_p.pdf](http://www.liberliber.it/mediateca/libri/s/serao/il_paese_di_cuccagna/pdf/il_pae_p.pdf))

Simioni, A., (a cura di), 1914, *Lorenzo de' Medici "Opere"*, Laterza, Bari consultato *on line* all'url: [http://it.wikisource.org/wiki/Canti\\_carnascialeschi\\_\(Lorenzo\\_de'\\_Medici\)/I.\\_Canzona\\_de'\\_confortini](http://it.wikisource.org/wiki/Canti_carnascialeschi_(Lorenzo_de'_Medici)/I._Canzona_de'_confortini)

Strazzullo, F., 1987, *I giochi d'azzardo e il Lotto a Napoli*, Liguori, Napoli

Svetonio Tranquillus Gaius, *De vita Caesarum*, Bologna, 1986

Tacitus Publius Cornelius, *La Germania*, trad. it. Resta Barile, A., Bologna 1964

Tonelli, V., 1984, *La Romagna dei giochi e delle burle*, Galeati, Imola

Vallerani, M., 1993, "*Giochi di posizione*" tra definizioni legali e pratiche sociali nelle fonti giudiziarie bolognesi del XIII secolo, in: Ortalli G., (a cura di) 1993, *Gioco e giustizia nell'età di comune*, Viella, Roma

Valsecchi, E., 1954, *Il gioco e la scommessa*, Giuffrè, Milano

Varni, A., (a cura di), 2004, *Nuove funzionalità per la città ottocentesca, il riuso degli edifici ecclesiastici dopo l'Unità, atti del convegno Bologna 16 marzo 2001*, Bononia University Press, Bologna

Vitali, A., Zanetti T., 2005, *I Tarocchi, storia arte e magia dal XV al XX secolo*, Ed. Martina, Bologna

Wykes, A., 1966, *L'azzardo*, Rizzoli, Milano

Weber, 1905, *L'etica protestante e lo spirito del capitalismo*, trad. It. Sansoni, Firenze, 1945

Zdekauer, L., 1993, *Il gioco d'azzardo nel Medioevo italiano*, Salimbeni, Firenze

## Fonti Edite

1819, *Codice per lo Regno delle Due Sicilie, prima edizione originale ed ufficiale*, Real Tipografia del Ministero di Stato della Cancelleria Generale, Napoli

1853, *Codice penale pel Granducato di Toscana*, Stamperia Granducale, Firenze

1857, *Il nuovo giuocatore in conversazione: raccolta di giuochi ameni ed onesti proposti alla gioventù per tenere allegra la brigata*, Edizioni G. Silvestri, Milano

1859, *Codice penale per gli stati di S.M. il re di Sardegna*, Stamperia Reale, Torino

1888, *Il nuovo codice penale proposto dal Ministro G. Zanardelli approvato dalla camera dei Deputati e dal Senato del Regno: pubblicato nella Gazzetta Ufficiale del Regno il dì 26 novembre 1888*, Ed. Perino, Roma

1890, *Il Codice penale e le leggi penali pel Regno d'Italia: vocabolario di giurisprudenza, psichiatria, medicina legale e legislazione con commenti di S.E. Zanardelli*, Tipografia Origlia, Torino

Barbeyrac, J., 1709, *Traité du jeu: où l'on examine les principales questions de droit naturel et de morale qui ont du rapport à cette matière*, Humbert, Amsterdam

“La Stampa”

Liberatore, P., 1842, *Osservazioni sul Titolo XII del libro III del codice civile, poste a chiusura della traduzione italiana dell'opera di J.G. Loqué, Esprit du Code Napoléon, tiré de la discussion, ou conférence historique, analytique et raisonnée du Projet de Code Civil, des observations des tribunaux, des procès verbaux du Conseil d'Etat, des observations du Tribunat, des exposés des motifs, des rapports et discours*, Imprimerie Impériale, Paris, 1805-1807, tr.it *Legislazione civile, commerciale e criminale, ossia commentario e compimento dei codici francesi*, vol VII, cur. G. Cioffi, Cioffi, Napoli

Sella, Q., 1880, *Sulle Casse Popolari di Risparmio, Lettera all'On. Deputato Luzzatti*, in *Nuova Antologia*, 1 agosto 1880

## Fonti inedite

Archivio di Stato di Bologna

Archivio Storico Comunale di Bologna

## Sitografia

Wikipedia, <http://it.wikipedia.org>

Software in JavaScript/ActionScript, <http://www.ammapi.com/>

Tabella Istat della rivalutazione della lira nel tempo,  
[http://www3.istat.it/dati/catalogo/20071008\\_00/testointegrale20071008.pdf](http://www3.istat.it/dati/catalogo/20071008_00/testointegrale20071008.pdf)

Software Adobe Flex, <http://www.adobe.com/it/products/flex.html>

Oxford English Dictionary, [www.oed.com](http://www.oed.com)

Göttinger Digitalisierungszentrum, <http://gdz.sub.uni-goettingen.de>

Archivio storico digitale del quotidiano "La Stampa":  
<http://www.archiviolaStampa.it/>

Faro: Favorite Gambler Game of the Frontier,

<http://www.historynet.com/faro-favorite-gambling-game-of-the-frontier.htm>

Robert, L., 2009, *Life in old Bisbee went full of blast*,

<http://arizona100.blogspot.it/2009/11/life-in-old-bisbee-went-full-blast.html>