

Alma Mater Studiorum – Università di Bologna

DOTTORATO DI RICERCA IN
SOCIOLOGIA E RICERCA SOCIALE

Ciclo XXXI

Settore Concorsuale: 14C1 Sociologia Generale

Settore Scientifico Disciplinare: SPS/07 Sociologia Generale

**Dentro i mondi dell'azzardo. Una ricerca qualitativa su
comportamenti, spazi e significati nelle pratiche di gioco di
giovani scommettitori e pokeristi**

Presentata da: Dott.ssa Federica Chiusole

Coordinatore Dottorato

Chiar.mo Prof. Antonio Maturo

Supervisore

Chiar.mo Prof. Nicola De Luigi

Esame finale anno 2019

Abstract

Le recenti innovazioni tecnologiche e la progressiva liberalizzazione del mercato hanno contribuito ad estendere le forme e le opportunità di fruizione del gioco d'azzardo. Tuttavia la specifica lente in chiave medica con cui si è guardato al fenomeno in anni recenti non ha permesso di osservare i modi in cui questo si traduce nella vita quotidiana delle persone.

L'obiettivo conoscitivo della tesi è di comprendere le concrete pratiche di gioco costruite dai giovani e i significati attribuiti a tali esperienze, concentrando in maniera particolare l'analisi sui repertori giustificativi e valutativi da loro chiamati in causa. Per farlo, la ricerca adotta una prospettiva interazionista (Blumer, 1969) e la Labeling Theory di Becker (1963). La necessità di far emergere il punto di vista degli attori e la natura processuale dell'apprendimento, insieme alla volontà di comparare la specificità dei singoli giochi, ha fatto sì che ci si focalizzasse su due specifiche pratiche -scommesse sportive e poker- e su una specifica popolazione: quella giovanile. Questa scelta ha coinciso con l'adozione di una metodologia non standard attraverso le tecniche dell'intervista semi-strutturata e dell'osservazione partecipante.

I principali risultati hanno messo in luce l'importanza del processo di socializzazione alle scommesse sportive e al poker. Appare in questo senso cruciale l'apprendimento, il ruolo del denaro e la significazione data alla motivazione per cui giocano. Infatti dalle parole dei giovani sembrerebbero emergere due esperienze di gioco molto diverse che si rispecchiano anche nei repertori giustificativi adottati nei confronti dei meccanismi di controllo rivolti loro dalla società. Nella parte finale dell'elaborato l'attenzione si è concentrata sulla subcultura dei giovani regular del poker. Nel cercare di ripercorrere come i giovani si avvicinano a questo mondo ho messo in luce come aderiscano a una subcultura in cui il profitto diventa il valore dominante e la regola principale è quella guadagnare sugli altri.

تألمت، فتعلمت، فتغيرت.
"I suffered, I learned, I changed."

INDICE

INTRODUZIONE.....	11
-------------------	----

PARTE I *Inquadramento del fenomeno e riferimenti teorici*

CAPITOLO 1. Il gioco d'azzardo: un concetto in trasformazione

Introduzione.....	24
1. Che cos'è un gioco d'azzardo?.....	25
2. Le dimensioni fondamentali del gioco d'azzardo.....	31
2.1. Il gioco.....	31
2.2. Il caso e l'abilità.....	34.
2.3. Il denaro.....	36
3. Uno sguardo culturale al gioco d'azzardo e delle sue trasformazioni.....	39
3.1. Da segno divino a manifestazione del caso. Una lettura in chiave storica.....	39
3.2. Il gioco nel panorama odierno: un'attività di consumo legittima ma a rischio di dipendenza.....	43
Conclusioni.....	49

CAPITOLO 2. Il gioco d'azzardo in Italia

Introduzione.....	51
1. La recente evoluzione del settore del gioco pubblico.....	52
2. L'offerta di gioco legale e il suo mercato.....	57
3. La diffusione del gioco nel tessuto sociale	63
4. Misure di intervento e contrasto al gioco d'azzardo problematico e illegale.....	68
Conclusioni.....	73

CAPITOLO 3. Una revisione critica della letteratura

Introduzione.....	75
1. Il gioco d'azzardo come problema sociale.....	77
2. Il gioco d'azzardo come patologia individuale.....	81
2.1. la medicalizzazione del gioco	81
2.2. Nella mente del giocatore: aspetti clinici, distorsioni cognitive e pensieri erronei alla base del gioco d'azzardo problematico.....	84
3. Il giocatore come pericolo pubblico.....	88
3.1. L'approccio epidemiologico.....	88
3.2. La Public Health Propective.....	92
Conclusioni.....	96

CAPITOLO 4. L'approccio teorico

Introduzione	98
1. Il paradigma di riferimento: studiare la società nel suo farsi	99
2. La natura processuale dei problemi sociali	104
3. La posizione del soggetto: l'io in interazione con gli altri	108
4. Il giocatore come deviante	113
4.1 <i>La teoria dell'etichettamento e la costruzione della carriera</i>	113
4.2. <i>Forme di controllo sociale: commitment, audience e imprenditori morali</i>	116
4.3. <i>Tecniche di neutralizzazione</i>	118
5. Subcultura come mondi in interazione	121
6. Limiti e considerazioni conclusive	124

PARTE II *La ricerca empirica*

CAPITOLO 5. Il processo di ricerca

Introduzione	129
1. Obiettivi conoscitivi e domande di ricerca	131
2. La sineddoche: l'unità di analisi	133
2.1. <i>La scelta delle pratiche di gioco: scommesse sportive e poker</i>	134
2.2. <i>La popolazione di riferimento: i giovani giocatori</i>	137
2.3. <i>Il contesto territoriale</i>	140
3. La cassetta degli attrezzi: tecniche di ricerca e logiche di campionamento	143
3.1. <i>L'intervista semi strutturata</i>	143
3.2. <i>L'osservazione partecipante</i>	147
4. La fase empirica	150
4.1. <i>L'ascolto di testimoni qualificati</i>	150
4.2. <i>La seconda fase: la raccolta del punto di vista dei giovani giocatori</i>	153
4.2.1. <i>Le interviste</i>	153
4.2.2. <i>Dentro le sale</i>	156
4.2.3. <i>I dati supplementari</i>	160
5. L'analisi del materiale raccolto	161
5.1. <i>La preparazione del materiale</i>	161
5.2 <i>La codifica</i>	163
6. Criticità, limiti e prospettive future	166

CAPITOLO 6. Come si diventa scommettitori e pokeristi? La costruzione sociale di un comportamento

Introduzione.....	168
1. Un inizio quasi per errore: il gioco a portata di mano.....	170
2. Fare i soldi facili.....	178
3. Il denaro del peccato va nel peccato.....	181
4. Studiare per migliorare: imparare le <i>skills</i>.....	185
Conclusioni.....	191

CAPITOLO 7. Il gioco per passione e il gioco per profitto: la costruzione dell'esperienza di gioco a partire dal suo significato

Introduzione.....	193
1. Giocatori emotivi e funzionali.....	195
2. Relazioni in trasformazione.....	198
3. Il caso: un fatto di prospettiva.....	200
4. Sentirsi a casa: i luoghi dell'azzardo tra spazi evitati e ricercati.....	205
5. Il mondo on line come pericolo necessario.....	209
6. Il denaro come equilibrio o come mezzo.....	211
Conclusioni.....	213

CAPITOLO 8. La risposta al controllo: repertori giustificativi e tecniche di neutralizzazione dei giovani giocatori

Introduzione.....	215
1. La promozione di un gioco accettato socialmente	216
1.1. <i>Il gioco responsabile.....</i>	<i>216</i>
1.2. <i>L'autocontrollo come forma di controllo prevalente.....</i>	<i>219</i>
2. Perché non riusciamo a vedere i giovani giocatori?.....	221
3. Non è illegale ciò che non lede agli altri.....	224
4. Prevenire è meglio che curare	227
4.1. <i>La matematica del gioco.....</i>	<i>227</i>
4.2. <i>Dentro e fuori dalla ludopatia.....</i>	<i>229</i>
5. Il gioco come responsabilità individuale.....	232
5.1. <i>Io non sto mica giocando d'azzardo.....</i>	<i>232</i>
5.2. <i>Una forma di giustizia sociale.....</i>	<i>233</i>
6. Chi è responsabile per chi?.....	235
Conclusioni.....	237

CAPITOLO 9. Lo sviluppo di una subcultura tra i regular del poker

Introduzione.....	239
1. Il Nuovo poker e il campo di battaglia on line.....	240
2. La vita del regular	244
2.1. <i>Il pokerista per profitto</i>	<i>244</i>

2.2. Le qualità del regular.....	247
2.3. I ragazzi della notte.....	250
3. Su chi guadagna il pokerista.....	253
3.1. Fish and shark.....	253
3.2. Tutta colpa della varianza: ovvero l'altro nome della sfortuna.....	254
4. Come to the dark side.....	256
Conclusioni.....	259
CONSIDERAZIONI CONCLUSIVE.....	261
BIBLIOGRAFIA.....	249

ALLEGATI

Allegato 1: TRACCIA DELLE DOMANDE PER LE INTERVISTE.....	300
Allegato 2: GRIGLIA OSSERVATIVA.....	303
Allegato 3 NOTE PERSONALI A MARGINE.....	304
<i>Soggettività in gioco.....</i>	<i>304</i>
<i>Dubbi etici e morali.....</i>	<i>306</i>
<i>Come un graffito sulla mia pelle: essere donna in un contesto maschile.....</i>	<i>309</i>

Indice dei Box

Box 1 Criteri diagnostici del Disturbo da Gioco d'azzardo contenuti nel DSMVI.....	47
Box 1 Principali caratteristiche dell'offerta di gioco a distanza secondo il Decreto Bersani-Visco (dl n.223 4 luglio 2006).....	54
Box 2 Categorie di gioco d'azzardo divisi secondo l'offerta di gioco Legale AAMS.....	58

Indice dei Grafici

Grafico 1 Serie storica andamento gioco legale AAMS (2006-2016).....	62
Grafico 1 Spesa sostenuta per giocare negli ultimi trenta giorni tra chi ha giocato d'azzardo per classi di età (2017-2018)	63
Grafico 3 Spesa sostenuta per giocare negli ultimi trenta giorni tra chi ha giocato d'azzardo per classi di età (2017-2018).....	65
Grafico 4 Possibilità di diventare ricco giocando per classi de'età (2017-2018).....	66

Indice delle tabelle

Tabella 1. Schema riassuntivo delle fasi empiriche della ricerca.....150

Tabella 2. Principali differenze sala scommesse/ sala poker.....158

Tabella 3. Esempi di passaggi nelle tre fasi di codifica del testo.....165

Tabella 4. Tipo di giocatori per interazione con aspetti del gioco.....198

A Emilio

*A Giulio,
che a quest'ora avrebbe già
finito il suo dottorato in
Politics and International Studies
all'Università di Cambridge*

INTRODUZIONE

Science has a gambling problem. *Researchers and government agencies pay too little attention to pathological gambling. This must change*¹.

Con queste parole la rivista Nature apre l'editoriale del 25 gennaio del 2018.

Negli ultimi anni il gioco d'azzardo (in inglese gambling) è diventato un argomento di interesse e dibattito da parte delle società occidentali. Ricevuto in passato poco interesse da parte di quasi tutte le scienze sociali (ad eccezione della psicoanalisi), il tema inizia ad essere declinato come autonomo oggetto di ricerca tra fine anni '70, consolidandosi a partire dagli anni 2000. Il cambiamento nei confronti di questa attività è dovuto alla notorietà con cui il gioco d'azzardo si sta imponendo nella scena mediatica e nell'opinione pubblica, interesse che ha spinto numerose discipline a interrogarsi in maniera più puntuale su un fenomeno che in anni passati aveva avuto scarso interesse in sé.

Il gioco d'azzardo rappresenta oggi un'attività di mercato in costante crescita su molteplici fronti: giro d'affari, numero di persone coinvolte nel settore, entrate fiscali per i Governi senza dimenticare la pluralizzazione degli spazi e l'offerta sempre più mirata a specifici target di consumatori.

Fino a tempi relativamente recenti il gambling rappresentava un'attività limitata, organizzata e fornita in modo molto più informale (spesso illegale) e relegata ad ambienti lontani dai riflettori mediatici e pubblici. Praticate ai margini della società, le attività di gioco erano per lo più oggetto di biasimo morale da parte della società civile. A partire dagli anni '60, i governi dei principali paesi occidentali hanno dimostrato il loro interesse ad aprire, sotto condizioni rigidamente regolate, margini sempre più ampi alla sua legalizzazione e al suo sviluppo (Cosgrave & Klassen, 2001). In Nord America, Australia, Europa e parti dell'Asia si è assistito alla rapida diffusione di diversi prodotti e servizi di gioco che, adattandosi ai contesti nazionali e sfruttando le innovazioni tecnologiche, hanno contribuito alla crescita del settore. La nuova offerta di gioco si caratterizza per la bassa soglia di accesso, la modestia delle somme puntate e, di conseguenza, di quelle che si possono

¹ Cfr: <https://www.nature.com/articles/d41586-018-01051-z>

vincere, che spesso vanno a coincidere con la somma giocata (Fiasco, 2014). Natasha Down Shüll (2012) parla di “azzardo di prossimità” facendo riferimento alla possibilità di giocare legalmente in luoghi ascrivibili al quotidiano un tempo proibiti e che oggi invece spingono molti a parlare di ubiquità del gioco d'azzardo. Questa sensibilità è sancita anche dall'apertura di alcune riviste scientifiche internazionali interamente dedicate all'argomento come il *Journal of Gambling Behaviour* (1985) ribattezzato *Journal of Gambling Studies* a partire dal 1990 o *l'International Gambling Studies* (2001).

A questa apertura ha fatto seguito anche il panorama italiano il cui il Governo, a partire dagli anni '90, ha attuato un'apertura al mercato dei giochi a sorte, attraverso quella che Marina d'Agati (2004) definisce una forte spinta "legalizzatrice, liberalizzatrice e ad ampia tolleranza" che, entrando nella quotidianità di bar, tabacchini e ricevitorie, ha portato, secondo gli ultimi dati diffusi dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, a una raccolta di quasi 90 miliardi nel solo 2015, e ha visto triplicare il suo volume nel giro di un solo decennio. L'Italia è considerato a livello mondiale il paese europeo con la più alta spesa per il gioco d'azzardo, e in tutto il mondo si classifica terza solo dopo gli Stati Uniti e Giappone (Pedroni, 2014).

La rapida diffusione di queste pratiche all'interno della popolazione ha portato ben presto a considerare l'azzardo un fenomeno commerciale con ampi margini di profitto, accettato dagli individui come pratica *mainstream*. Parzialmente liberato dallo stigma sociale di illegalità del passato, si presenta oggi come un prodotto commerciale la cui scelta di consumo è lasciata alla decisione dell'individuo-consumatore in grado di compiere scelte consapevoli e per questo responsabili.

Il mercato del gioco, spesso controllato direttamente dallo Stato, propone quindi una nuova veste al gioco d'azzardo legale: quella di “Gioco Responsabile” (Blaszczynski et al., 2004; 2011). Legittimato come forma di *leisure* e attività per il tempo libero, la richiesta rivolta ai cittadini è che i consumatori si autoregolino attraverso la moderazione nelle proprie abitudini di gioco. Tali retoriche si inseriscono nel più ampio dibattito sui consumi. Le discussioni sul rischio sono incorporate nei discorsi e nelle pratiche del neo-liberismo, contribuendo alla costituzione dell'immagine dei soggetti come

agenti autonomi e capaci di controllare in maniera prudente e autonoma le proprie condotte. Le persone hanno la responsabilità di consumare razionalmente al fine di salvaguardare la loro salute e il loro benessere. Mentre in termini generali il gioco d'azzardo non rappresenta più un'attività illegale, in un clima di opportunità di gioco onnipresente, il rischio di stigmatizzazione morale sorge, non quando si prende parte all'attività, ma come conseguenza dell'eccessivo coinvolgimento in essa. Questa forte enfasi sulla pericolosità del gioco eccessivo permette al giudizio morale nei confronti dei giocatori di sopravvivere: ogni persona si assume la responsabilità dei possibili rischi in quanto scelta di un suo libero coinvolgimento (Lash, 2003).

In questo quadro i giocatori che manifestano comportamenti di gioco d'azzardo non conformi e considerati eccessivi iniziano a essere oggetto d'attenzione delle *psy science* (Collins, 2006), preoccupate per le conseguenze negative che il gioco d'azzardo ha sia sull'individuo, sia sul contesto socio-relazionale e familiare (Orford, 2010).

Nel tentativo di dare una spiegazione di questo comportamento, numerose ricerche in campo psico-medico e sociali hanno cercato di individuare le caratteristiche neurobiologiche psicologiche e demografiche che possono contribuire a condurre l'individuo a sviluppare e mantenere una dipendenza da gioco d'azzardo, tracciando specifici profili di giocatori (sociali, problematici e patologici) in relazione al loro coinvolgimento nella pratica di gioco. Le scienze sociali si sono quindi orientate verso una ricerca epidemiologica volta a spiegare l'influenza dei fenomeni sociali nell'insorgenza di disturbi, patologie e sindromi.

Sebbene la «mania del gioco d'azzardo» fosse già menzionata in medicina più di un secolo fa, la medicalizzazione del gioco d'azzardo viene sancita a partire dal 1980, quando l'Associazione Psichiatrica Americana (APA) ha introdotto formalmente il gioco patologico all'interno del Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali (DSM). Castellani (2000) fa notare che i termini specifici "*problema*" e giocatore "*patologico*" non esistevano negli anni '60, quando la maggior parte delle forme di gioco al di fuori di Las Vegas erano illegali e la liberalizzazione del gioco d'azzardo era solo agli inizi.

L'inserimento del gioco d'azzardo all'interno di una categoria diagnostica ha di fatto fornito un'accettazione sia strumentale sia simbolica del gioco d'azzardo come sindrome medica. Il manuale, nella sua prima dicitura, affermava che le caratteristiche essenziali di questo disturbo sono "*A chronic and progressive failure to resist impulses to gamble, and gambling behavior that compromises, and disrupts, or damages personal, family, or vocational pursuits*" (APA, 1980: 291). Oggi l'associazione degli Psichiatri Americani ha deciso di spostare l'asse del gioco d'azzardo da quella dei "Disturbi degli impulsi" alle "Dipendenze da uso di sostanze", definendo questa patologia "Disturbo da Gioco d'Azzardo" (APA, DSM V, 2013).

Come sottolinea Gerda Reith (2007) i discorsi sulla dipendenza in ambito clinico (nati inizialmente sui consumi da sostanze e spostatisi in anni recenti anche sui comportamenti tra cui il gambling) tendono ad essere caratterizzati da un eccessivo riduzionismo del nesso causale tra consumo eccessivo e processi fisiologici, individuando la radice del consumo problematico nel corpo dell'individuo sulla base delle cui caratteristiche viene stabilita l'esistenza di uno stato patologico. D'altra parte, e forse più interessante, questi criteri di valutazione sono fortemente focalizzati su aspetti soggettivamente percepiti dagli stessi individui. Ad esempio nel DSM il comportamento del giocatore definito patologico è valutato sulla base di una serie di screening e scale basati su fattori non medici che sono socialmente e culturalmente relativi e dipendono dall'interpretazione individuale della propria esperienza e per questo profondamente soggettivi.

Le persone devono calcolare, e quindi evitare, i potenziali pericoli - espressi come rischi- che potrebbero derivare da un loro gioco considerato eccessivo (Reith, 2004).

In questo discorso, l'attenzione delle scienze sociali sul gioco d'azzardo problematico si sposta dal soggetto individuale (intrapsichico e biologico) alla sua relazione con altri individui e una varietà di fattori - sociali, fisici e ambientali – che possono essere considerati causa di possibili rischi per i consumatori.

Una lettura di questo tipo non si esime, tuttavia, da alcune implicazioni sul modo di vedere il fenomeno, di cui a mio avviso le criticità principali sono due. La prima è che il modello medico “polarizzato sull’individuo” (Imbucci, 2010) non ha permesso di guardare in maniera adeguata al ruolo di altri fattori, come possono essere il contesto relazionale, le norme e le regole del tessuto sociale, le variabili economiche e il ruolo dei media nel plasmare identità sociale, valori, credenze e comportamenti riguardo al gioco d'azzardo. Infatti all’interno del dibattito pluridisciplinare sul tema rimane una contrapposizione tra la consapevolezza che il gioco è socialmente guidato, e la ricerca che muove essenzialmente sui fattori individuali e psicologici (Kristiansen, 2015). Il secondo aspetto su cui questa visione crea una zona d’ombra si riferisce al fatto che la quantificazione del fenomeno tende a creare categorie omogenee come i giocatori sociali, problematici e patologici che di fatto sono tutto fuorché omogenee. Infatti il gambling rappresenta un fenomeno complesso. Per quanto ci si sforzi di semplificarlo esso non può essere racchiuso entro la definizione normativa che gli viene data, né può essere riassunto in categorie cliniche che determinano cosa sia normale e cosa no. Secondo Mauro Croce (2001) gli studi che si sono occupati di gioco d’azzardo hanno avuto il difetto di guardare alle sole espressioni patologiche dell’azzardo, oscurando la dimensione di normalità e ordinarietà e facendo dimenticare del tutto quella parte di popolazione, tra l’altro maggioritaria, fatta di giocatori regolari e occasionali. L’attenzione rivolta al gioco d'azzardo è stata (in gran parte) “trincerata” all’interno di un paradigma psico-medico a cui la maggioranza delle scienze sociali (compresa parte della sociologia) hanno aderito. Questo focus ha limitato la comprensione dei modi in cui il gambling viene vissuto e fatto proprio dalle persone. Questa tendenza è stata tra l’altro documentata anche in uno studio pubblicato di recente da Laudorceu e dal suo gruppo di ricerca (Laudorceu et al., 2017) sulla revisione della letteratura in materia di gioco d’azzardo responsabile. Secondo gli autori all’interno di queste indagini esistono solo 29 lavori a livello internazionale che portano evidenze empiriche basate sullo studio diretto della popolazione dei giocatori o che presentano un confronto con i gruppi di controllo oltre ai giocatori definiti problematici. L’eccessiva enfasi sulla dimensione patologica del fenomeno non ha permesso di comprendere i suoi

aspetti di quotidianità e le sue concrete declinazioni nella vita degli individui. Il risultato di questa prospettiva è una visione limitata alla quantificazione e alla creazione di modelli per spiegare le ragioni per cui la gente gioca in maniera problematica.

Sebbene non neghi l'importanza di questo focus analitico, ritengo sia necessario partire dall'esperienza diretta e personale di chi concretamente prende parte al fenomeno per averne una comprensione più ampia e completa. Considerare il gioco d'azzardo come un problema, senza aver compreso se questo lo sia veramente per le persone che vi prendono parte, è frutto di un processo socio-storico e di un giudizio di valore che, come tale, deve essere reso esplicito, evidenziando il carattere socialmente costruito. Per questo bisogna cogliere la sua natura processuale. È solo osservando all'interno del mondo delle norme e dei contesti sociali che è possibile scorgere dove nascono e si alimentano le pratiche di gioco, senza guardare ai fatti eccezionali su cui invece si concentra la cronaca. Come afferma Boudon, bisogna seguire l'esempio di quei fatti banali che, per il fatto di essere banali, vengono generalmente trascurati dalle scienze sociali (Boudon, 1997). Questa dicotomia ha caratterizzato in generale tutto il panorama delle dipendenze e trova ancora più enfasi nel dibattito odierno sul gioco d'azzardo. Infatti si pone come un fenomeno ampio, complesso e in relazione con molteplici aspetti per cui sarebbe del tutto riduttivo concentrarsi sui soli fattori individuali.

Per comprendere le pratiche di gioco, le relative motivazioni, i processi di apprendimento e le dinamiche situazionali e relazionali in cui prendono forma, non è dunque sufficiente guardare alle manifestazioni più problematiche del gambling, ma bisogna adottare una prospettiva che tenga conto di come si renda concretamente possibile una sua diffusione all'interno della popolazione, senza ricorrere per forza a retoriche che ne enfatizzino la pericolosità (sia in termini di illegalità che di patologia) contribuendo in questo modo a renderlo ancora meno conoscibile e stigmatizzato. Infatti questa lettura si riflette non solo nei discorsi formali delle professioni socio-sanitarie ma si estende al modo in cui queste categorie sono costantemente interpretate, adottate e modificate all'interno della popolazione dagli individui stessi.

Partendo da queste premesse, il presente lavoro di ricerca vuole proporre una chiave di lettura alternativa al paradigma che ha dominato gli studi sul gioco d'azzardo, cercando di esplorare i diversi mondi in cui gli attori sociali costruiscono le loro pratiche di gioco guardandole nella loro natura processuale e in interazione con il contesto e con gli altri soggetti.

Nello specifico la tesi prende in esame come le persone si avvicinino al gioco d'azzardo, quali abilità e competenze sviluppano per poter continuare a giocare e quali repertori d'azione e strategie di coping prendono forma nelle loro concrete pratiche. Studiare queste dinamiche consente di mettere in luce anche le logiche sottese a questi comportamenti (morale, valori e repertori giustificativi) e, relazionandole alla vita quotidiana dei giocatori, è possibile comprendere come le persone costruiscano i propri comportamenti abituali, quando da questo nascano forme di subcultura e se, per alcuni di loro, il gioco possa andare oltre un passatempo e diventare un aspetto preponderante nella propria vita.

A questi interrogativi generali hanno fatto seguito altri sotto-obiettivi conoscitivi al fine di comprendere in maniera più approfondita le diverse dimensioni di cui l'esperienza soggettiva di gioco si compone. Nello specifico come primo obiettivo ho indagato il punto di vista del soggetto in riferimento alla propria carriera di giocatore per vedere quali significati le persone attribuiscono ai propri comportamenti, le motivazioni per cui lo fanno, come mai nel tempo continuano a giocare e che valore attribuiscono al loro prendere parte alle pratiche di gioco. Il secondo nodo vuole guardare al contesto sociale di riferimento: in particolare quale valore rivestono per i giocatori le reti relazionali (la famiglia, il gruppo dei pari e il contesto allargato), come percepiscono l'elemento di "caso" tipico dei giochi a sorte, quale significato attribuiscono al denaro usato per giocare; come vivono i diversi spazi di gioco (siano essi fisici e virtuali) e come questi contribuiscono a creare la loro "esperienza di gioco" (Reith, 1999). Il terzo sotto-obiettivo d'indagine vuole guardare al rapporto con il giudizio sociale e con la percezione che da esso deriva del proprio gioco, per comprendere quale tensione sussiste tra il prendere parte a una certa attività e la più generale reazione sociale a questa pratica, come viene gestito il giudizio sociale che gli

altri danno e quale percezione morale a loro volta i giocatori hanno delle proprie pratiche di gioco. Infine mi sono chiesta se per alcuni dei ragazzi fosse possibile parlare di una vera e propria subcultura di gioco e se sì, sulla base di quali elementi (linguaggio, valori, appartenenza) essa si affermi.

Per assolvere ai miei obiettivi ho scelto di adottare un paradigma di ricerca costruttivista. L'enfasi posta sul punto di vista soggettivo e sul senso che l'individuo attribuisce alla realtà sociale che lo circonda costituisce l'approccio maggiormente in grado di dare voce agli interrogativi che muovono il presente lavoro. Al fine di far emergere come il gioco d'azzardo costituisca un fenomeno complesso in cui l'interazione sociale riveste un ruolo cruciale nell'influenzare l'interpretazione dell'esperienza e il comportamento degli attori sociali, ho deciso di adottare come approccio di ricerca l'interazionismo simbolico (Blumer, 1969) e, in maniera particolare, la teoria dell'etichettamento e delle carriere devianti di Becker (1963). Per cercare una maggior prossimità ai mondi e coglierne la loro natura processuale, ho voluto concentrare la mia attenzione solo su alcune specifiche manifestazioni. Ho quindi guardato nell'ampio ventaglio dei giochi d'azzardo a due specifiche pratiche: scommesse sportive e poker. Questi due giochi nonostante appaiano molto diversi tra loro sono accumulabili per alcuni aspetti, primo tra tutti quello di essere annoverabili tra gli skills games ovvero di essere tra le pratiche d'azzardo in cui un ruolo importante viene svolto dalle abilità possedute dal giocatore (Chantal et al. 1996).

Insieme a questo ho restrinto ulteriormente la lente su una specifica popolazione, quella giovanile (18-30). Nei confronti dei giovani infatti è spesso presente una retorica maggiore, dettata dal fatto che si tratta di mondi particolarmente difficili da osservare, ma che meriterebbero maggiore attenzione. Concentrarmi sulla popolazione giovanile ha avuto anche i vantaggi di poter guardare a un gruppo di individui cresciuti durante una fase storica di ampia apertura al mercato del gioco e al suo trattamento medico e, allo stesso tempo, in grado di ricordare meglio (se non altro per vicinanza temporale) il proprio avvicinamento al mondo dell'azzardo.

L'obiettivo di ricerca è stato quindi quello di comprendere le concrete prassi di gioco costruite dai giovani a partire dalle loro esperienze e i significati

attribuiti al proprio comportamento facendo particolare attenzione ai repertori valutativi e giustificativi da loro chiamati in causa.

Per fare questo, il testo qui presentato è strutturata in due parti e nove capitoli.

La prima parte, intitolata *Inquadramento del fenomeno e riferimenti teorici* si pone l'obiettivo di collocare la ricerca empirica declinandone i margini nella più ampio dibattito che interessa il tema del gioco d'azzardo.

Nel *primo* capitolo introduco il fenomeno oggetto d'indagine. Dopo aver offerto un tentativo definitorio di cosa si intende con il termine gioco d'azzardo passerò in rassegna gli elementi di cui esso si compone: gioco, caso e abilità e denaro. In seguito cercherò di tracciarne un breve excursus storico per giungere a delineare quali caratteristiche assume il fenomeno del gioco d'azzardo odierno.

Nel *secondo* capitolo mi concentro in modo particolare sul contesto italiano, presentando il quadro legislativo lungo cui si muove l'offerta di gioco e alcuni dati sul suo giro d'affari e la sua diffusione nel tessuto sociale. Nel paragrafo conclusivo guardo a quali misure sono presenti nel nostro paese per contrastare il Gioco d'azzardo Patologico (GAP) e le possibili infiltrazioni mafiose e criminali nell'offerta di gioco legale.

Nel *terzo* capitolo esploro in maniera critica la letteratura in materia di gioco d'azzardo, sottolineando quali matrici di ricerca abbiano dominato il campo dei Gambling Studies. L'emergere di un sempre maggior numero di persone che giocano e scommettono in maniera abituale ha portato le scienze sociali ad analizzare il fenomeno secondo tre filtri prevalenti. Il primo, di matrice struttural-funzionalista vede il gioco d'azzardo come un problema sociale. Il secondo propone una visione in chiave medica focalizzando la sua attenzione sulla possibile deriva patologica e cercando di spiegarne le cause interne all'individuo. Il terzo analizza il gioco d'azzardo come più ampio problema di salute pubblica, guardando ai potenziali rischi per l'intera società.

La loro lettura congiunta permetterà di evidenziare come gli studi abbia prevalso una chiave di lettura focalizzata sull'individuo come patologico o soggetto a rischio.

In risposta a queste prospettive, il *quarto* capitolo vuole collocare la parte empirica del mio lavoro nella più ampia cornice teorica di riferimento. Nel

presentare il paradigma costruttivista e le premesse su cui questo si basa, cercherò di mettere in luce come questo si allontani dai filoni di ricerca neopositivisti per il modo sostanziale di concepire i problemi sociali e la loro costruzione. Verrà quindi approfondito in maniera particolare l'applicazione dell'interazionismo agli studi sulla devianza. Il principale riferimento sarà quello alla *Labeling Theory*, che affronta il processo mediante il quale le persone costruiscono la propria identità deviante alla luce del giudizio morale che la società esprime nei suoi confronti e presenterò i principali concetti che guidano questo approccio (processo di costruzione della carriera, controllo sociale, tecniche di neutralizzazione, subcultura).

La seconda parte dell'elaborato è dedicata alla presentazione della *ricerca empirica*.

Nel *quinto* capitolo presento il processo di ricerca. Senza negare l'andamento circolare dello studio, i paragrafi di cui si compone ripropongono in maniera dettagliata l'iter compiuto durante questi anni di lavoro. Introdotti gli obiettivi conoscitivi e la natura socialmente costruita del problema oggetto d'indagine presenterò quali criteri hanno guidato la scelta dell'unità di analisi; le tecniche di indagine (l'intervista semi-strutturata e l'osservazione partecipante), spiegando come mai le abbia ritenute le più efficaci e su quali elementi abbia concentrato le domande e la griglia osservativa per la loro strutturazione. Ho poi ripercorso la raccolta del materiale empirico (§4) e l'analisi dei dati (§5). Nel tentare di comprendere nel modo più attento possibile lo sguardo dei giovani giocatori ho pluralizzato le voci e gli spazi di indagine su più fronti. Ascoltando gli agenti sociali formali e informali del controllo e allo stesso tempo intervistando i giovani giocatori e vivendo gli spazi da loro frequentati (centri scommesse e sale poker). Nella fase di analisi dei dati ho cercato di aderire il più possibile al linguaggio da loro usato. Le scelte compiute per poter far collimare la teoria con i risultati empirici sono presentate nel paragrafo sulla codifica. Infine ho voluto tracciare una nota personale delle difficoltà riscontrate in questi anni di lavoro sul campo.

I capitoli dal quinto all'ottavo cercano di rispondere ciascuno singolarmente a uno degli obiettivi conoscitivi che hanno guidato il lavoro,

ma allo stesso tempo richiedono una lettura congiunta per arrivare a una comprensione del quadro analitico generale dell'intero elaborato.

Il *sesto* capitolo si sofferma sul processo di avvicinamento e socializzazione al gioco d'azzardo dei giovani scommettitori e pokeristi. Nel farlo mi concentro soprattutto su due aspetti: il ruolo del denaro nel processo di sviluppo di un coinvolgimento al gioco e la percezione del proprio agire in termini di studio come veicolo per la trasmissione di un'idea di "pratica di gioco" come sviluppo di competenze fatte proprie dal soggetto.

Nel *settimo* introduco un primo elemento di distinzione dividendo i giocatori in due tipi ideali: emotivi e strumentali. I primi considerano la propria attività come un passatempo, mentre i secondi vedono il gioco d'azzardo come finalizzato a trarre un profitto. Attraverso una lettura del diverso significato dato alla propria esperienza di gioco, i paragrafi dal secondo al sesto propongono i modi in cui i giovani vivono il rapporto con le proprie relazioni sociali, il caso, lo spazio gioco, il mondo on line e il denaro. Sebbene un gioco isolato, alte cifre spese in gioco d'azzardo, l'utilizzo di dispositivi di gioco on line e una forte credenza nelle proprie abilità di controllo del caso siano in genere associate a un gioco d'azzardo maggiormente a rischio, risulterà come l'interazione con questi aspetti diventi strumentale per coloro che si avvicinano al mondo del gioco d'azzardo al fine di trarne profitto (giocatori funzionali).

L'*ottavo* capitolo guarda alla relazione che i giovani hanno con il controllo sociale. Dopo aver introdotto quale gioco viene considerato accettato socialmente dalla società e come i ragazzi cerchino di aderirvi restituendo consapevolmente un'immagine spesso non conforme alle loro reali pratiche di gioco, osservo quali tecniche di neutralizzazione scommettitori e pokeristi mettono in atto per resistere al controllo sia formale che non. Lo scopo del capitolo è quello di evidenziare la forte enfasi che la società attribuisce all'autocontrollo individuale e quali fattori vengano invece considerati dai giovani nella regolazione del proprio gioco.

Il *nono* capitolo, infine, vuole presentare la subcultura dei regular del poker. Nel cercare di ripercorrere come i giovani si avvicinano a questo mondo (sono giovani, non vogliono un lavoro full time, entrano in contatto con un ambiente notturno, interattivo e stimolante) aderiscono a una cultura in cui il

profitto diventa il valore dominante e in cui la regola principale è che il pesce grande mangia il pesce piccolo.

Le *considerazioni conclusive* cercano di ridare organicità alla trattazione presentando i principali risultati di ricerca e la loro rilevanza sia in termini teorici che pratici. Inoltre propone i possibili sviluppi futuri che potrebbero nascere da questa tesi.

Parte prima

Inquadramento del fenomeno e riferimenti teorici

Perché lo so benissimo anch'io,
come lo sai tu che giocare è una cosa seria.
La cosa più seria che esista al mondo.

Lewis Carroll

Alice nel paese delle Meraviglie

CAPITOLO 1. Il gioco d'azzardo: un concetto in trasformazione

"God does not play dice"

Albert Einstein

"Not only does God play dice but...
he sometimes throws them where they cannot be seen"

Stephen Hawking

"Affermare che ci debba essere un giusto rapporto tra
la lunghezza delle dita e la mano,
e tra questa e il resto del corpo, è una cosa;
stabilire quale fosse il rapporto giusto
era materia di gusto che poteva mutare nei secoli"

Umberto Eco

Introduzione

Questo capitolo vuole introdurre il tema del gioco d'azzardo. Nel primo paragrafo cercherò di dare una definizione di quello che oggi viene comunemente considerato gioco d'azzardo.

Nel tentativo di declinarne gli aspetti principali, nel paragrafo successivo verranno discussi alcuni degli aspetti principali di cui il gioco d'azzardo si compone: gioco, caso, skills e denaro ciascuno dei quali risulta determinante per l'intera esperienza di gambling.

Nella terza parte del capitolo introduco una prima storicizzazione. Infatti anche se considerata un'attività universale, la cui presenza è stata attestata in quasi tutte le civiltà, è necessario guardare al gioco d'azzardo nelle sue relazioni con i cambiamenti organizzativi, sociali e culturali tipici delle società occidentali.

Mantenendo un occhio di riguardo alla dimensione storica, l'obiettivo di questo capitolo è di comprendere come il gioco d'azzardo non si presenti come un concetto univocamente inteso ma sia stato soggetto a modifiche non solo nel suo stesso significato ma anche nel grado di accettazione e legittimazione sociale. Infatti lo sviluppo delle pratiche di gioco contemporanee appartiene a una cornice di più ampie trasformazioni sociali che hanno interessato in maniera particolare la fine del XIX e l'inizio del XXI secolo.

Consapevole che la storia è un processo di creazione e non un semplice riportare gli eventi e che le sue ricostruzioni sono un atto del presente e non del passato (Munslow, 2012), verrà presentato un breve excursus sul gioco d'azzardo in relazione al suo sviluppo storico dalle società più antiche sino a quella contemporanea. Il gioco d'azzardo da fattore divinatorio e fortemente legato all'elemento religioso tipico delle società più antiche, rappresenta nel XX secolo una realtà completamente secolarizzata e commercializzata seppur con alcune ambiguità di fondo. Le numerose opportunità di gioco odierne sono il frutto della progressiva trasformazione che ne hanno visto il passaggio da un'attività di dubbia moralità a un passatempo che sebbene non sia sempre apprezzato, è comunque molto praticato. In particolare, l'economia neoliberale e le politiche perseguite da molti Stati sin dagli anni '60 hanno contribuito, oltre all'espansione dell'industria commerciale dell'azzardo, ad una diffusa preoccupazione per l'insorgere di problematicità e forme di gioco considerate eccessive e problematiche (Gioco d'Azzardo Patologico).

Per poter meglio comprendere il fenomeno è quindi necessario mettere in luce aspetti e significati di cui esso si compone e vedere come la popolarità e il predominio di alcuni punti di vista possano essere visti come un riflesso di valori culturali, politici e sociali che vanno considerati in maniera più ampia (Reith, 2007).

1. Che cos'è un gioco d'azzardo?

Il primo compito da assolvere nel presente lavoro è quello di delineare il suo oggetto di ricerca e degli aspetti in esso coinvolti. Infatti sebbene il gioco d'azzardo appaia come un fenomeno universale² non è per questo omogeneo (Reith, 1999). I tipi di attività che rappresenta e il significato ad esso associato

²Alcuni autori hanno concentrato la propria attenzione sui processi di legittimazione del gioco d'azzardo in epoca contemporanea, criticando la dimensione fortemente capitalistica del gioco d'azzardo odierna come di un'attività sociale universale (Banks, 2014). Questi autori sono convinti che tale rappresentazione sia diffusa da un'industria del gioco d'azzardo che, al fine di generare profitto dalle transazioni commerciali, lo raffigura come un fenomeno naturale: "Qualcosa di inerente natura umana e, quindi, inevitabile o addirittura necessaria per il nostro benessere" (Binde, 2005:1).

sono culturalmente, storicamente e socialmente situati. Come afferma McMillen (1996), il nostro modo di concepire il gioco d'azzardo e il significato ad esso attribuito, sono determinati dagli attuali contesti in cui si trovano gli osservatori. Dunque è impossibile avventurarsi nel campo del gioco d'azzardo senza riconoscere che esistono una varietà di modi di parlare dell'argomento (Orford, 2010).

In italiano gioco d'azzardo è un termine composto, frutto dell'accostamento dei due termini che costituiscono gli aspetti considerati centrali di questa azione: il “gioco” e l’“azzardo” e dai rispettivi campi semantici.

Il termine *gioco* deriva dal latino *iocus* che significa scherzo o burla, e in genere si riferisce a qualsiasi attività liberamente scelta a cui si dedichino, singolarmente o in gruppo, bambini o adulti, senza altri fini se non la ricreazione e lo svago, sviluppando ed esercitando nello stesso tempo capacità fisiche, mentali e intellettive (Enciclopedia Treccani).

La parola *azzardo* invece deriva dall'arabo *zahr*, transitato poi per il francese *hasard* (Croce e Zerbetto, 2001) e indica il dado³. Il lancio dei dadi infatti ha rappresentato uno dei primi e più significativi giochi d'azzardo. In latino invece la parola che serviva a identificare il dado era *alea*. Sebbene molto meno usata, è rimasta ad indicare un fatto dipendente dal caso e dall'incertezza, in altre parole un qualcosa di imprevedibile – si dice un fatto aleatorio - andando a concentrarsi più sulla dimensione di casualità. Nella lingua italiana questo termine è arrivato ad assumere un significato molto meno specifico: quello di rischio.

Nonostante questi due termini non siano in contrapposizione tra loro nell'immaginario collettivo odierno si dà molta più rilevanza all'aspetto di assunzione di rischi e quindi di azzardo, rispetto a quello dell'azione e delle competenze tipiche del gioco. È comune nelle società moderne considerare giochi d'azzardo solo quelle attività in cui è presente una transazione di natura economica⁴, in genere per soldi, o qualche altro bene di valore economico, sull'esito incerto di un evento.

³La presenza dei dadi è attestata in archeologia sin dai tempi antichi sotto forma di astragali, piccole ossa del tarso posteriore di pecora e considerati gli antenati dei dadi. Tracce d'utilizzo degli astragali sono state rinvenute in siti archeologici egizi ma è probabile che ci siano testimonianze addirittura più antiche.

⁴ Esistono numerosi giochi a sorte in cui non è presente lo scambio di beni di valore, ad esempio il gioco dell'oca o altri giochi di società

Nel linguaggio comune è implicitamente associato alla scommessa e ad una posta in denaro al fine di individuare un evento di cui non si conosce già l'esito (Lavanco, 2002). Una caratteristica costante in tutte le forme di gioco d'azzardo è la redistribuzione di qualcosa di valore (di solito denaro) attraverso una variabile casuale. Sebbene la misurazione del valore e il grado di probabilità possano variare in modo sostanziale, il coinvolgimento di entrambi -ovvero una posta in palio di valore e irreversibile una volta partita la scommessa e l'aleatorietà dell'evento- è fondamentale perché esista una scommessa.

Nelle società moderne quindi il gioco d'azzardo viene definito principalmente in termini di transazione economica in cui le persone scommettono del denaro -oppure un qualche altro bene di natura economica- sull'esito incerto di un evento. Definito come *“un processo nel quale due o più soggetti si accordano e si impegnano, volontariamente e reciprocamente, a cedere una posta a seconda del risultato di un evento futuro dall'esito incerto”* (D'Agati, 2004; Devereux, 1968) le scienze sociali hanno ormai abbandonato la necessità di fare riferimento ad elemento di svago o di piacere, preferendogli vocaboli più neutri come quello di attività o processo. Si è infatti preferito dare risalto all'aspetto di transazione materiale, allo scambio volontario di denaro o di una qualsiasi posta di valore economico insieme all'incertezza dell'esito, sancendo in questo modo la maggior importanza della dimensione di rischio e di scommessa.

In discipline come la sociologia e l'antropologia, un'ampia varietà di studi si sono concentrati sia sui determinanti strutturali del gioco d'azzardo sia sui suoi significati per i partecipanti.

In questo senso un'originale riflessione sul fenomeno l'aveva offerta l'opera di Goffman *“Where the action is”* (1967) in cui il gioco d'azzardo viene considerato come “azione”. Goffman concettualizza la vita sociale come un gioco d'azzardo ed afferma che “dovunque si può trovare azione vi è, con molta probabilità, azzardo (*ibidem*: 168). Per l'autore, “l'azione” si trova quando la persona prende scelte percepite come evitabili; è quindi una scelta volontaria e tende ad essere ricercata in attività adrenaliniche e rischiose come transazioni finanziarie, sport estremi e in generale in tutti quei luoghi

considerati pericolosi (e per questo definibili *practicable gamblers*). L'attore sociale è un giocatore che scommette continuamente le proprie chance di vittoria o di perdita. Nel quadro appena delineato, gioco d'azzardo e vita quotidiana si somigliano, in quanto una persona corre rischi e in un certo senso scommette ogni giorno: attraverso le decisioni sulla sua vita lavorativa e personale chiunque «punta» le proprie risorse emotive e/o materiali attendendosi un esito che non può mai essere totalmente certo, come quando, esemplifica Goffman, si cambia lavoro o ci si trasferisce in una nuova città. Tuttavia l'attore compie queste azioni poiché la ricerca del rischio e dell'adrenalina sono qualità valutate positivamente nella moderna società occidentale.

Uno dei grandi meriti della trattazione di Goffman sta nel "sollevare il gioco d'azzardo dagli abissi morali "in cui generazioni successive di lavori l'hanno consegnato (Downes et al. 1976). Ciò rende possibile una considerazione del suo significato che viene liberato da associazioni a priori di tipo negativo. Goffman è interessato a cogliere la particolarità del gioco d'azzardo come un'attività senza la sovrapposizione di valutazioni morali, di bene o male. Il testo sopracitato introduce concetti fondamentali per comprendere il rischio e il gioco d'azzardo dal punto di vista dell'attore (ad esempio azione, carattere, consequenzialità e fatalità): tutti tratti tipici della società odierna.

In anni successivi il lavoro di Goffman è stato reinterpretato nella più ampia cornice dalla diffusione di modelli sociali ed economici nei quali lo spirito imprenditoriale e l'accettazione del rischio non sono più visti con sfavore, bensì come tratti tipici della società (Beck, 2000; Giddens, 1999). L'azzardo ha travalicato i confini che lo tenevano separato dalla vita quotidiana, per trasformarsi in qualcosa che oltrepassa il concetto stesso di gioco e facendo emergere con la sua popolarità tendenze tipiche dell'epoca contemporanea, sempre più legata all'incertezza e caratterizzata dall'assunzione volontaria di rischi (Cosgrave, 2006). In linea con questi studi Parsons e Webster (2000) parlano dei giochi d'azzardo come di *manufactured risk*, grazie ai quali gli individui hanno facilità di accesso a un ventaglio di rischi "fabbricati" che rispondono alle logiche assicurative del mercato. Stephen Lyng propone di vedere il rischio come un principio strutturale che

orienta l'azione degli individui:“(F)ramed in terms of the risk society model, the pursuit of risk becomes more than a response to the central imperatives of modern society. It is itself a key structural principle extending throughout the social system in institutional patterns of economic, political, cultural, and leisure activity” (2005: 8). In un'epoca di “rischi globali”, i “rischi aleatori” si presentano come scelte personali controllabili. Paradossalmente, il gioco d'azzardo nelle sue forme mercificate è commercializzato e presentato come un "rischio sicuro", in cui i suoi rischi sono in gran parte (o si pretende che essi siano) sotto controllo (Gephart, 2001).

In relazione al rischio, il fenomeno del gioco d'azzardo assume importanza in senso culturale come forma di impresa legalizzata anche dallo Stato, in una prospettiva di *risk management* (Kingma, 2004). Lo Stato vende forme di rischi legalizzati stabilendo in questo modo quali siano accettabili e quali no. Emerge così come la popolarità e il predominio di alcuni punti di vista possono, essere visti come un riflesso di valori culturali, politici e sociali più ampi (Reith, 2007).

Il gioco d'azzardo sembrerebbe quindi inquadrato in un lessico capitalista, per cui il significato dominante del gioco d'azzardo si riferisce alla dimensione di rischio verso una potenziale ricompensa sotto forma di profitto in senso tangibile (McMillan, 1996).

Questa valenza attribuita oggi al gioco d'azzardo non ha tuttavia un valore intrinseco in sé stessa ma ha attraversato un lungo processo di significazione, infatti anche se per la società tardo capitalista la natura economica della posta in palio ha un valore pressoché assoluto, in passato la generalità della ricompensa (economica, beni materiali, o di valore simbolico) ha lasciato spazio a determinare la presenza di gioco d'azzardo anche in periodi in cui ancora non esisteva il denaro o la moneta (D'Agati, 2004) e in cui la sua funzione di regolazione all'interno del sistema sociale era molto più marcata. Per centinaia di anni, le persone hanno scommesso e puntato denaro per eccitamento, per motivi sociali, economici, e questa lista potrebbe continuare tanti quanti sono i tipi di gioco (Reith, 2007). Nel corso del tempo, il gioco d'azzardo ha quindi subito notevoli variazioni in termini di organizzazione, significati sociali e morali (Binde, 2005).

Lo stesso gioco d'azzardo è quindi definibile in maniera diversa anche in relazione alla cultura, infatti in contesti diversi da quelli della società capitalista odierna il gioco d'azzardo può essere declinato in altro modo.

L'esempio forse più noto è quello che offre Geertz nel suo studio sul combattimento tra galli a Bali (2000). Nell'osservare il modo in cui i balinesi partecipano alle fasi di combattimento, l'autore si accorge come, da un punto di vista utilitaristico, l'azione dei soggetti assuma connotati apparentemente irrazionali. Per comprenderne il significato *profondo* essa va osservata come una forma di affermazione e condivisione all'interno del sistema sociale.

Tra la popolazione dell'isola l'evento della lotta tra galli rappresenta più della semplice possibilità di guadagnare qualche soldo scommettendo sul gallo considerato migliore. Sottese tra i partecipanti esistono delle logiche ben specifiche attraverso cui in palio c'è ben più della semplice vincita o perdita di denaro e che Geertz definisce appunto come gioco profondo (*depth play*). A Bali un uomo non scommette mai contro un gallo di proprietà di un membro della propria parentela, al contrario solitamente si sente obbligato a scommettere a suo favore, tanto maggiormente quanto è profondo il legame di parentela che lo lega a questo. "Per i balinesi [...] la spiegazione è che in questo gioco il denaro non è tanto una misura di utilità, avuta o sperata, quanto un simbolo di importanza morale percepito o imposto" (Geertz 1972: 425). La profondità del *modus ludendi* è contraddistinta oltre che dalle forti somme di denaro anche da altri elementi come la posizione fisica all'interno dell'arena e dall'intensità delle urla dei partecipanti. Geertz mette in luce come nelle pratiche di gioco si attuino processi di significazione che apparentemente sembrano irrazionali ad una società come quella occidentale basata sulla massimizzazione del profitto: e non è in grado di vedere che ad essere in gioco in queste lotte sono lo status e l'onore.

Nelle società pre-capitaliste, come quella di Bali, ma il discorso può essere allargato anche a comunità della Cina, dell'Africa e aborigene australiane, il gioco d'azzardo è stato tradizionalmente praticato attraverso fini socialmente definiti, spesso organizzati attorno ad attività religiose o collettive con scarso significato economico diretto (Altman 1985; Geertz 1972; Maclean 1984).

2. Le dimensioni fondamentali del gioco d'azzardo

2.1. Il gioco

La prima dimensione di cui si compone il fenomeno del gambling è appunto il gioco.

Il “gioco” è un’esperienza che ognuno di noi fa per il semplice fatto di essere un essere umano. Come nascere o respirare, è qualcosa che ci appartiene intimamente tanto che nessuno di noi ha bisogno di sentirsi spiegare cosa sia un gioco. Semplicemente lo sappiamo, non lo scopriamo, poiché ne facciamo esperienza diretta. “Il gioco è conosciuto universalmente. Ciascuno di noi conosce il gioco e una molteplicità di modi di giocare, e ciò in base alla testimonianza del suo stesso vissuto” (Fink 2008:5).

Il gioco è stato storicamente associato al comportamento dei bambini per la sua separazione dal lavoro e per il suo richiamo alle azioni non serie. Nella nostra concezione lo abbiamo legato a uno spazio e tempo definiti in cui la persona si libera dall’oppressione della vita reale. Tuttavia il gioco è un tema più complesso già oggetto di riflessione di molteplici discipline.

L’azione del gioco comprende fenomeni tra loro molto diversi tanto che è difficile dare una rappresentazione omogenea che riesca a ricomprenderne tutte le tipologie.

Eugen Fink tratta il gioco da una prospettiva filosofica interrogandosi sul rapporto che intercorre tra gioco e realtà. Per Fink il misurarsi costante tra gioco e immaginario consente una nuova visione del mondo in cui se è vero che la fantasia tende al non reale ma che allo stesso tempo possiede un suo fondo essenziale ed autentico. In altre parole riflette l’immaginario della persona che giocando plasma il mondo che lo circonda (De Rosa, 2012).

Il tedesco Johan Huizinga può forse essere considerato come uno dei maggiori teorici del gioco, tema al centro della sua opera del 1938 dal titolo “*Homo Ludens*” (1938 [tr. It 1955]) un trattato sull’importanza dei giochi per la cultura e per la società. Huizinga definisce il gioco come “un’azione, o un’occupazione volontaria, compiuta entro certi limiti definiti di tempo e di spazio, secondo una regola volontariamente assunta, e che tuttavia impegna in maniera assoluta, che ha un fine in se stessa; accompagnata da un senso di tensione e di gioia, e dalla coscienza di «essere diversi» dalla «vita odierna»” (Huizinga, 1973: 35).

La nozione fornita da Huizinga è volontariamente aperta e comprensiva di esperienze profondamente diverse tra loro. Inoltre l'aspetto forse più importante che l'autore vuole rilevare nel proprio libro è come il gioco sia un elemento culturale. "Le grandi attività originali della società umana sono tutte già intessute di gioco". (Huizinga, 1973:7). Ciò non significa che il gioco muta o si converte in cultura, ma piuttosto che la cultura, nelle sue fasi originarie, porta il carattere di un gioco, viene rappresentata in forme e stati d'animo ludici. Nei giochi e con i giochi la vita sociale si riveste di forme sovrabologiche che le conferiscono maggior valore in quanto non persegue scopi materiali o di sopravvivenza.

Nel riprendere l'opera dell'autore tedesco, Caillois (1995) intende criticare la scelta di Huizinga di non classificare i tipi di giochi, azione che permetterebbe appunto di fare un distinguo e di mettere in luce come i giochi costituiscano manifestazioni e indizi di diversi bisogni psichici soggiacenti alle diverse attività a cui rimandano. Caillois nel suo celebre libro "*Il gioco e gli uomini*" (1995) riconosce al gioco tra le sue qualità quella di essere un'attività : libera, volontaria e fonte di gioia e divertimento, e allo stesso tempo vede i giochi come "indizio culturale" tuttavia compie un passaggio ulteriore. Con un passaggio dal gioco ai giochi, ossia dal singolare al plurale, Caillois crede che si possa ricostruire il campo delle pratiche ludiche solo se si riesce ad evitare una *reductio ad unum* (Rovati, 1995) guardandone differenze e specificità.

Per l'autore è possibile identificare nei giochi quattro principi ordinatori: di competizione (*agon*), legati alle sorti del caso (*alea*), del simulacro (*mimicry*) e di vertigine (*ilinx*).

Nell'*Agon* sono ricompresi tutti quei giochi che presentano le caratteristiche della competizione. I giocatori si sfidano in rapporto a una specifica qualità in cui il vincitore risulta essere il migliore. Per ogni concorrente, la molla principale del gioco è il desiderio di vedersi riconosciuta la superiorità in un determinato campo, perciò l'*Agon* richiede allenamento e perseveranza nella disciplina. Per Caillois l'*Agon* si presenta come la forma pura del merito e la competizione serve a manifestarlo e renderlo pubblico (assolve a una ricerca di riconoscimento).

Mimicry invece deriva dall'inglese e significa mimetismo, reso nel senso di simulazione. Il gioco della maschera è una deliberata esposizione all'alterità e dunque ai suoi effetti.

L'*Illux*, (la vertigine)⁵, è la caratteristica dei giochi che si basano sulla ricerca dell'instabilità e degli stati di alterazione. Consiste in un tentativo di distruggere per un attimo la stabilità della percezione e provocare nella coscienza, lucida, una sorta di panico.

Nell'*Alea* (i dadi) vengono ricompresi i giochi che secondo Caillois “si fondano su una decisione che non dipende dal giocatore e sulla quale egli non può minimamente fare presa” (*ibidem*: 33). In questi giochi non si vince su un avversario ma sul destino e, in un certo senso, l'*Alea* si contrappone all'*Agon* poiché “l'*Alea*, nega il lavoro, la pazienza e vanifica l'allenamento, in un certo senso l'*Alea* è “un'insolente e sovrana derisione del merito” (*ibidem*: 34).

Allo stesso tempo l'autore divide queste categorie secondo due poli antagonisti. A un capo regna la *Paidia*⁶, un principio comune di divertimento, turbolenza, di libera improvvisazione e spensierata pienezza vitale, attraverso cui si manifesta una fantasia di tipo incontrollato. All'estremo opposto, quest'esuberanza è assorbita e disciplinata da esigenze arbitrarie, che impongono regole e sforzi che richiedono una pratica e abilità sempre crescenti: a questa seconda componente Callois dà il nome di *Ludus*.

La letteratura odierna tende a vedere i giochi d'azzardo come meri giochi di *Alea* tuttavia per l'autore queste categorie non erano mutualmente esclusive tra loro e servivano più per creare principi ordinatori, disponendo i giochi lungo un continuum per grado di partecipazione a una di queste dimensioni. In questo senso, sebbene *Agon* e *Alea* rappresentino atteggiamenti contrastanti, sono per l'autore tra loro simmetrici, infatti la società contemporanea ha subito un forte spostamento dalle forme di gioco della maschera e della vertigine orientandosi verso quelle della competizione e del caso. I giochi di *Alea* rappresenterebbero i giochi umani per antonomasia poiché “attendere passivamente e deliberatamente un pronunciamento del fato, rischiare su questo una somma e moltiplicarla proporzionalmente al rischio di perderla,

⁵ Letteralmente la parola *Illux* significa gorgo.

⁶ Caillois sceglie questo termine perché ha la stessa origine semantica del termine bambino.

è un atteggiamento che esige una possibilità di previsione, di rappresentazione e di speculazione, di cui può essere capace solo un pensiero oggettivo e calcolatore (ibidem: 35).

Appare quindi evidente come gli autori che hanno trattato di giochi abbiano riconosciuto anche ai giochi d'azzardo la dignità di giochi al pari di altre pratiche ludiche.

2.2. Il caso e l'abilità

La distinzione introdotta da Caillois tra tipi di giochi non è una distinzione binaria. Infatti anche se le tipologie di gioco dall'autore possono rappresentare categorie analitiche distinte, esse non si escludono a vicenda. Infatti il gioco d'azzardo non è associato unicamente all'esperienza aleatoria.

La distinzione proposta da Caillois è stata sviluppata nel contesto degli studi sul gioco d'azzardo per mettere in luce come in esso possano convivere tutti i principi elencati dall'autore. In maniera particolare è riconosciuto un ruolo centrale al caso.

Il caso è una dimensione ontologica del gioco d'azzardo che influenza sempre l'outcome di una scommessa o di una giocata. In generale, come hanno osservato diversi autori, questa dimensione di mancanza di certezze non abbraccia solo i giochi d'azzardo ma tutta la vita umana. Le Berton in *"Passione del rischio"* (1995) ricorda come, attraverso la ricerca di situazioni estreme che rasentano il rischio per la vita, le persone possono inseguire una forma di religiosità individuale. Le Berton sottolinea come nei comportamenti rischiosi definiti da lui anche ordalici, o nell'avversità accettata e trasformata in sfida, si esprime una sorta di liturgia personale. L'uomo sollevato dai suoi intimi riferimenti, viene trasportato al di fuori dell'esperienza ordinaria e per questo la ricerca costantemente all'interno della propria vita.

Perché si abbia azzardo è quindi necessario che sia presente l'elemento dell'aleatorietà ma, allo stesso tempo viene riconosciuto come all'interno di questi si possa distinguere tra giochi di fortuna e giochi di abilità. Va sottolineato qui che la distinzione analitica tra giochi di fortuna e giochi di abilità è in qualche modo artificiale. Come notato in precedenza, tutti i giochi, anche quelli più suscettibili alla predizione abile del giocatore, contengono un

elemento di casualità. La distinzione fatta non è quindi una separazione assoluta. Nessuna abilità può mai eliminare l'incertezza e conferire un controllo assoluto, poiché il caso è una caratteristica ontologica del mondo; la sua influenza è pervasiva e l'esito di una scommessa è sempre un evento contingente.

Sebbene i ricercatori abbiano quindi messo in discussione l'uso di una dicotomia abilità-opportunità (Langer 1975; Rogers 1998; Walker 1992). Tuttavia, le categorie di abilità e caso forniscono comunque un punto di partenza per sviluppare una distinzione tra tipi di giochi basata sull'orientamento fondamentale dei giochi stessi.

Giochi come roulette o dadi sono fundamentalmente considerati giochi basati sulle probabilità, mentre giochi come il poker e il blackjack sono di abilità.

Per Caillois, i giochi aleatori includono "tutti i giochi basati su una decisione indipendente dal giocatore, un risultato sul quale non ha alcun controllo e in cui la vittoria è il risultato del destino piuttosto che trionfare su un avversario" (Caillois 1962, p 17). Qui, i risultati sono determinati dalle leggi della probabilità, dove il passato è irrilevante per i risultati futuri, e quindi è impossibile migliorare le proprie possibilità di vincere attraverso la conoscenza o l'abilità. La predizione è impossibile e l'abilità irrilevante. I giocatori d'azzardo possono essere coinvolti, ma le loro azioni non sono ininfluenti nel gioco; tutto quello che possono fare è offrirsi al caso, e aspettare e vedere cosa succede.

I giochi definiti di abilità come le corse di cavalli e il poker facilitano l'esercizio di vari gradi di abilità da parte del giocatore. La scelta di come posizionare la propria scommessa può essere influenzata dall'applicazione razionale delle conoscenze pertinenti; dalla ricerca e dall'analisi dei risultati precedenti. Varie abilità possono essere applicate a diversi giochi; per esempio, la matematica e l'intuizione psicologica sono vitali per il giocatore di poker, mentre l'analisi sintetica e probabilistica di molte variabili è un prerequisito delle scommesse di successo. Attraverso l'esercizio di questi tipi di abilità, i giocatori d'azzardo possono dimostrare una varietà di abilità che vanno oltre il gioco d'azzardo in sé e vanno letti come qualità e competenze

possedute dal giocatore come determinazione, coraggio arrivando a rappresentare per alcuni anche un lavoro (Herman 1967; Rosecrance 1988).

2.3. Il denaro

Anche se i motivi del gioco d'azzardo possono essere quasi eterogenei come la varietà dei giochi stessi, la presenza di denaro in gioco è comunque importante: è vitale per il gioco e ne fornisce significato in quanto è il mezzo attraverso il quale i partecipanti registrano il loro coinvolgimento. Nel moderno gioco d'azzardo, il denaro è sia un mezzo di comunicazione che un simbolo tangibile della presenza del giocatore. Il rituale del rischio, della penalità e della ricompensa è espresso nel linguaggio del denaro, così che nei giochi come il poker esprime eloquentemente "ogni sottile sfumatura di significato" (Alvarez 1991:174). In questo senso, la sua presenza è vitale per lo svolgimento di un gioco, poiché è l'equivalente universale, la dinamo del gioco. Il denaro è necessario per la generazione dell'eccitazione perché in gioco non è semplicemente il valore finanziario della scommessa, ma ciò che rappresenta l'opinione dei giocatori d'azzardo, il loro giudizio, la loro stessa identità. Secondo alcuni autori con il piazzamento di una scommessa, i giocatori d'azzardo diventano coinvolti indirettamente nel gioco: il destino delle loro scommesse diventa una prova di carattere, e i giocatori che riescono a controllarsi e scrollarsi di dosso le perdite di fronte alle avversità dimostrano forza di volontà o cosa Goffman chiama "faccia" (Goffman 1969). Qualsiasi gioco può essere giocato con una misura diversa dai soldi, ma il brivido non sarà lo stesso. Giocare a poker con i fiammiferi è percepito come un gioco da ragazzi perché senza l'esistenza di una misura autentica di valore, i giocatori non possono entrare con tutto il cuore nel gioco. Come misura del grado in cui sono disposti a sostenere la loro opinione, la scommessa è una misura dell'integrità dei giocatori, e quindi deve essere rappresentata da qualcosa degno di loro - Per avere sé stessi incarnati in qualcosa di inutile come i fiammiferi sarebbero umiliante, perché sarebbe rendere il giocatore ugualmente privo di valore, un oggetto di ridicolo. Nella misura in cui il denaro esiste come misura dell'autostima, la vittoria convalida l'autostima dei

giocatori d'azzardo. È in questo senso che Rosenthal scrive: "più denaro si ha, più sostanza per se stessi, più uno è" (Rosenthal 1986: 114).

Il ruolo del denaro nel gioco d'azzardo, tuttavia, è ambiguo. Da un lato, può essere visto come vitale, sia come linguaggio di gioco sia come elemento costitutivo del brivido. Dall'altro, non è una ragione sufficiente per giocare e, paradossalmente, una volta in gioco, diventa immediatamente svalutato. Una tale contraddizione portò Baudrillard a dichiarare: "Il segreto del gioco d'azzardo è che il denaro non esiste come valore" (Baudrillard 1990: 86). Questa svalutazione è uno dei "trucchi" che il gioco d'azzardo gioca sul valore, ed è in questo, secondo Baudrillard, che si trova la sua verità. Il gioco d'azzardo, dice, è "immorale" perché esplosione la relazione tra denaro e la sua incarnazione di valore. Questa è la relazione cruciale per "Nel gioco d'azzardo, il denaro è sedotto ... [non è più] *un segno o una rappresentazione una volta trasformato in un palo. E un palo non è qualcosa che si investe; ma come abbiamo visto, è qualcosa che viene presentato come una sfida al caso*" (Baudrillard 1990, p 139). Rimosso dal regno della necessità materiale, il denaro diventa parte dei mezzi di gioco; un giocattolo privo di valore economico. La sua seduzione è anche incarnata nel linguaggio del gioco d'azzardo in cui pali, vittorie e sconfitte sono sempre eufemisticamente espressi negli aggettivi neutri di volume e peso come "pesanti", "grandi" o "piccoli", evitando così i dure imperativi della realtà economica, di profitti e perdite finanziarie.

Tale svalutazione è strumentale nel creare il senso di irrealtà che è una caratteristica della tensione generale dei giochi d'azzardo, ed è esemplificato nell'uso di "valute" come DigiCash nel gioco d'azzardo su Internet e chip nel casinò. In quest'ultimo, i soldi vengono cambiati in gettoni all'inizio del gioco; e torna a contare i soldi alla fine. Nel frattempo il chip è l'unità di valore. Un pezzo di plastica, senza valore di scambio al di fuori del casinò, al suo interno è comunque il mezzo del gioco; la valuta del caso. Il denaro: la misura ultima del valore nel mondo esterno - è detronizzato nella borsa del gioco d'azzardo. Non ha valore, i suoi effetti magici sul mondo di tutti i giorni sono ridondanti qui e, il suo ruolo così invertito, deve essere trasformato in chip per il gioco. L'atto di cambiare denaro in fiches cambia il modo in cui il giocatore pensa a quest'ultimo per la durata del gioco. Il valore del mondo reale, misurato in

grigio verde e carta marrone, diventa un giocattolo del mondo di gioco misurato in plastica lucida brillante.

Nei giochi, i chip sono considerati come cose che non sono del tutto reali, e di conseguenza i giocatori d'azzardo tendono a perdere traccia del valore del flusso di dischi colorati che scorre nelle loro mani. Quando il denaro viene trasformato in plastica in questo modo non lo è più percepito come una parte efficace del mondo reale¹⁰ ma come un contatore insignificante in un mondo di gioco, e così i giocatori trovano facile abbandonare la loro riserva pecuniaria e abbandonarsi al flusso del gioco. L'uso del denaro non è qui diretto dalla consapevolezza dei bisogni che possono sorgere in futuro, ma dagli imperativi del prossimo round di gioco nell'immediato.

Questa è una tendenza che si trova anche nel gioco d'azzardo, dove l'inversione del suo valore conferisce una doppia natura al denaro nella mente del giocatore: una "interazione capricciosa" di avarizia e prodigalità. I giocatori d'azzardo spesso rifiutano di "sprecare" denaro per necessità, invece di accumulare ogni centesimo per risparmiare abbastanza per enormi scommesse su giochi d'azzardo.

Come misura dell'esperienza-gioco, il denaro è anche una misura del tempo, poiché i due esistono in una relazione intima. Infatti se è vero che più denaro si possiede più a lungo si può giocare è anche vero che meno denaro si spende per ogni singola partita più o giocata più il tempo trascorso giocando si protrae (Reith, 1999).

Appare quindi evidente come la dimensione del denaro sia fondamentale per il gioco d'azzardo e come anche questo aspetto si componga di molteplici dimensioni. Infatti esso non è solo una posta in palio e il mezzo per giocare ma assume caratteristiche specifiche in relazione all'esperienza di gioco.

Per comprendere quindi la configurazione che ha assunto il gioco d'azzardo oggi punterò ora l'attenzione alla sue trasformazioni socio-storiche.

3. . Uno sguardo culturale al gioco d'azzardo e delle sue trasformazioni

3.1. *Da segno divino a manifestazione del caso. Una lettura in chiave storica*

Nella società occidentale il fenomeno del gioco d'azzardo ha avuto fasi alterne. Nel corso dei secoli è passato da pratica sacra, residuale, proibita all'essere oggi un'attività *mainstream* largamente praticata e regolamentata sotto il controllo dei governi nazionali.

Alle sue origini il gambling presentava caratteristiche difformi da come possiamo intenderlo noi oggi. In un testo dal titolo *The Age of change* sullo studio culturale del gioco d'azzardo e le sue trasformazioni, Gerda Reith (1999) ha storicizzato il fenomeno mettendo in evidenza la secolarizzazione del caso in tre fasi. Innanzitutto, l'era della fede, quando il caso era visto come una categoria sacra osservabile nei miti pagani della creazione e nei rituali divinatori del mondo antico, ma anche nell'idea cristiana della Creazione, come manifestazione dell'ordine divino. In secondo luogo, l'età della ragione, quando nella metà del diciassettesimo secolo la teoria della probabilità affermava l'idea moderna del caos come assenza di conoscenza a cui la scienza si rivolge cercando di dare regole razionali. Infine, l'era del caso, con il trionfo delle statistiche. Nel diciannovesimo secolo quando il caso stesso fu privato delle sue componenti divine e ridotto a un oggetto umano intelligibile all'interno delle società industriali, incentrato sul progetto positivista di classificare e contare ogni cosa conoscibile.

Gli storici moderni non sono in grado di dare al loro pubblico spiegazioni così semplici sull'origine di alcuni fenomeni sociali. Così come per la preghiera o la musica, anche per il gioco d'azzardo non è possibile affermare esattamente quando sia nato o chi l'abbia inventato. Ciononostante gli studiosi concordano che i giochi a sorte abbiano occupato un posto importante in tutte le culture e le società, non solo in quelle moderne ma anche in quelle più arcaiche (Laudocour et al., 2002).

In epoca antica la pratica era legata sia all'aspetto di passatempo ludico, sia all'elemento rituale e all'arte divinatoria, strettamente associato alla necessità degli antichi di predire il futuro. La serietà e la sacralità che il gioco d'azzardo presentava in questa forma veniva collegata al tentativo di controllare e manipolare in maniera simbolica un mondo popolato da potenze altrimenti incomprensibili (Croce e Zerbetto, 2001: 19). Gli eventi casuali non erano considerati affatto fortuiti e dovevano essere di volta in volta interpretati per comprendere un messaggio ben più profondo nascosto al loro interno, segno della volontà divina. In questa visione del mondo, il regno mistico e quello della vita quotidiana non erano scissi: le varie forme di divinazione e di predizione della fortuna erano utilizzate come mezzi di comunicazione con il regno del sacro, spesso inseparabili dalla ricerca di forme ricreative di svago delle famiglie (Reith, 1999).

Anche in epoca romana l'*alea* rappresentava il veicolo in grado di far affiorare il divino (Caillois, 1995). Molto famose erano le corse dei carri e le attività che ad esse erano connesse⁷. Il livello di passione per questa competizione era tale da sfociare spesso in scontri tra tifoserie, travalicando il semplice significato di gara sportiva per diventare oggetto di strumentalizzazione politica. Non è un caso se molti imperatori in epoca romana e bizantina abbiano posto queste competizioni sotto il loro controllo.

Nel passaggio al Cristianesimo il caso mutò leggermente forma. Secondo i precetti cristiani, l'intero universo era una manifestazione armoniosa e ordinata della volontà di Dio sotto forma della divina provvidenza.

In questo clima le arti divinatorie vennero viste come elementi pagani ed i giochi d'azzardo subirono un processo di demonizzazione. Le autorità religiose pubblicarono precise indicazioni inerenti i peccati originati dalla tentazione indotta da questa pratica come menzogna, avarizia, furto, disprezzo dei divieti della Chiesa e ozio. L'atteggiamento ufficiale fu quindi quello di coprirne la visibilità, consentendo tuttavia alla pratica di continuare ad esistere, nonostante fosse ufficialmente criticata e contrastata nella

⁷ Molto famosa ancora al giorno d'oggi è l'espressione di Giovenale «*[populus] duas tantum res anxius optat panem et circenses*» Il popolo solo due cose desidera. Pane e giochi circensi. Con questa espressione generalmente si fa riferimento alle azioni dei gruppi di potere che mantenevano l'autorità attraverso l'organizzazione di spettacoli e di feste.

quotidianità. In questo periodo nacquero infatti le baratterie, taverne dove venivano praticati il gioco d'azzardo e la prostituzione. Quella delle baratterie fu, tra il XIII e il XV secolo, una storia controversa; inizialmente clandestine, per interessi economici, molti Comuni sia nel settentrione che nel meridione, concessero via via un riconoscimento a queste attività, trasformandole in bische pubbliche ed al contempo imponendo gabelle sul gioco d'azzardo (Ortalli, 2012).

Proprio in tale processo di disciplinamento si era andata a creare quella zona grigia, di marginalità, di ambigua penombra e contenimento, nella quale si tollerava quanto comunque rimaneva oggetto di condanna morale e giuridica. *“In questa area franca, in cui veniva di fatto legittimata l'illegittimità, comincia a inserirsi a partire dal Duecento in prima persona [quella che sarebbe poi diventata] la figura dello stato come gestore, monopolista e concessionario del gioco proibito. Imponendosi sulla scena come unico giocatore, in grado di imporre agli altri giocatori per legge le sue regole”* (Ortalli, 1999: 42).

Nel XVII secolo iniziò un periodo fiorente in cui il gioco d'azzardo si sviluppò di pari passo col crescere delle attività commerciali. Con l'ascesa del capitalismo mercantile, il denaro iniziò a circolare più liberamente e gli accumuli di ricchezza divennero maggiori di quanto non fossero stati in precedenza (Schwartz, 2006).

In questa nuova ottica, l'assunzione di rischio non rimandava più alla sola dimensione di caso o destino piuttosto a quella di perdita e di danno. Infatti il capitalismo mercantile prevedeva tra i suoi principi guida il calcolo di costi, l'assunzione di rischi, e l'apertura a un'economia globale che forniva una nuova possibilità di apertura al mondo. Non è un caso che proprio nelle repubbliche marinare, prosperarono sia sistemi di enumerazione, sia una approvazione secolarizzata del rischio, frutto di nuovi modi di guardare al mondo e di esprimere punti di vista.

Tutto ciò fu possibile grazie all'insorgere del concetto di probabilità. Come sottolineato anche da Gerda Reith, il caso cominciò ad emergere come entità distinta in sé, separato dalle nozioni di destino e di dei. Questa separazione assunse una rilevanza vitale, poiché *“prima che la probabilità potesse spiegare il caso, la possibilità doveva esistere come fenomeno indipendente da spiegare”* (Reith, 1999, :25).

In un clima favorevole al calcolo scientifico della probabilità, il caso arrivò a indicare non più il favore o lo sfavore del divino, ma un'assenza di conoscenza: da destino e poi volere dell'uomo, diventò l'assenza di conoscenza che la scienza combatté cercando di rinvenire una regolarità e una spiegazione degli eventi casuali e facendo una precisa quantificazione della possibilità o meno che ognuno avesse di vincere o di perdere. Da questa conoscenza nacque la consapevolezza che dal gioco d'azzardo ci si potesse fare soldi.

Fino al XVI secolo infatti, la convinzione diffusa nella popolazione fu che il gioco fosse per lo più una questione di scommesse private tra individui, considerandoli giochi a somma zero in quanto la ricchezza complessiva dei due individui non veniva modificata nel corso del gioco, ma semplicemente ridistribuita da una persona all'altra. Rappresentava in sostanza un'occasione sociale per festeggiare oppure una risposta al tedio della vita. La probabilità irruppe e cambiò questa diffusa concezione. L'invenzione (o la scoperta) della probabilità fu di fondamentale importanza per fare del gioco d'azzardo un'industria proficua. Nel fiorire delle attività commerciali, i giocatori iniziarono, sempre più, a considerare il gioco d'azzardo come una transazione commerciale piuttosto che un gioco amichevole tra pari (Schwartz, 2006).

Il modello generale lungo cui verte l'intera vita economica e mercantile per l'assicurazione dalle incertezze è proprio quello offerto dal gioco d'azzardo. "In questa prospettiva il «rischio» è un concetto neutrale. Esso indica la probabilità che un certo evento accada, combinato con l'entità delle perdite e dei guadagni che esso potrebbe comportare. (Lupton, 1999: 14)". La lotteria, ad esempio, trova la propria popolarità e la sua espansione maggiore a partire dall'avvento del capitalismo. I mercanti genovesi e veneziani utilizzarono il 'Lotto' come mezzo per smaltire le loro merci, vendendo biglietti ai clienti e assegnando le vincite in modo rapido consentendogli un veloce incasso.

Nonostante questo il diciannovesimo secolo vide le pratiche di gioco come tollerate anche se ampiamente illegali e concepite come frutto di una scelta individuale. Questo zona grigia in cui erano lasciate serviva a evidenziare le diseguaglianze interne alla popolazione, ma anche per rafforzare i concetti protestanti di etica del lavoro e di produttività (Reith, 1999). All'interno di questo discorso, il diritto di poter giocare d'azzardo non era necessariamente

concettualizzato come un diritto universale dell'uomo, ma piuttosto come un privilegio di coloro che avevano i mezzi per poterselo permettere. Le persone appartenenti alle classi inferiori che cercavano di sfruttare le opportunità offerte dalla crescente popolarità delle scommesse e di altre attività di gioco erano considerati, nella migliore delle ipotesi, come dei viziosi. Le preoccupazioni riguardo i suoi eccessi avevano quindi una doppia retorica. In primo luogo sono serviti da spazio attorno a cui concentrare il dibattito sulle più ampie preoccupazioni sociali, politiche ed economiche considerando la proliferazione e la popolarità del gioco d'azzardo sintomatiche di più ampie malattie sociali. In secondo luogo, per alcuni, l'attività stessa era vista come intrinsecamente pericolosa per gli individui, come un'espressione della loro immoralità.

3.2. Il gioco nel panorama odierno: un'attività di consumo legittima ma a rischio di dipendenza

Le trasformazioni economiche e sociali che si sono verificate nell'ultimo secolo hanno avuto forte impatto anche sull'assetto etico e normativo della società. In un clima di crescente tolleranza, che tuttavia era ancora accompagnato da una cauta regolamentazione, si può assistere a un graduale sgretolamento delle leggi anti-gioco del secolo precedente e alla loro progressiva sostituzione con un insieme di regole progettate per proteggere i giocatori da sé stessi senza, tuttavia, impedire loro di giocare.

Nel corso del XX secolo, il gioco d'azzardo nel mondo occidentale è stato trasformato da un'attività di dubbia moralità a un'attività apprezzata da parte dei consumatori. Un decisivo cambiamento in questa direzione si è realizzato a partire dal secondo dopoguerra nella maggior parte delle società occidentali, sebbene con modalità diverse a seconda del contesto nazionale. L'anno di apertura a questa svolta è il 1963 quando il gioco d'azzardo ebbe una forte e decisiva espansione negli Stati Uniti. La progressiva istituzionalizzazione del gioco d'azzardo ha comportato, tanto negli stati anglofoni e in Europa quanto in Italia, un cambiamento nella legittimazione non solo sociale ed economica del gioco ma anche nella sua accettazione morale (Cosgrave, 2006).

La liberalizzazione e la deregolamentazione del settore, insieme alla diffusione del consumismo, hanno dato nuova linfa alla proliferazione del gioco d'azzardo come attività di svago *mainstream* (Reith, 2007). Ciò è stato ulteriormente rafforzato dal cambiamento nella sensibilità culturale, che ha reso il rischio un importante principio organizzativo all'interno delle società tardo-moderne. La nozione di "rischio" viene sempre più invocata per delineare i contorni della nostra società post-industriale e postmoderna (Giddens, 1991; Beck, 1992). Con la riorganizzazione e la ristrutturazione dei mercati del lavoro, il rischio è sempre più chiamato a spiegare l'insicurezza sociale e individuale generata da questi cambiamenti.

Alla fine del XX secolo, attraverso un processo che è culminato nella mercificazione del caso, la rete di gioco d'azzardo stratificata si è consolidata ed infine istituzionalizzata. L'espansione globale del settore, accelerata dall'influenza della tecnologia e dall'impatto dei sistemi di comunicazione, hanno contribuito ad accrescere la sua popolarità come attività di svago di massa.

Le pratiche di gioco popolari sono state riorganizzate per conformarsi ai criteri commerciali e sono state introdotte nuove forme di gioco per attirare nuovi giocatori. Nel caso di corse di cavalli e giochi da casinò, le culture del gioco d'azzardo tradizionali sono state incorporate in ampie politiche di sviluppo economico, in particolare l'espansione del turismo di massa e delle industrie dell'intrattenimento (McMillen, 1996).

I motivi di questo processo di legittimazione sono collegati a ragioni di natura economica: con una tale richiesta di gioco d'azzardo questo non poteva essere semplicemente relegato nella dimensione immorale o illegale, lasciandone gli introiti al mercato nero (Goodman, 1995) infatti il giro d'affari del gioco d'azzardo rappresenta un settore florido in grado di portare ingenti entrate allo Stato, senza introdurre nuove forme di tassazione dirette ai cittadini. La sua incorporazione nella politica fiscale statale ha contribuito a cambiare secoli di condanna, portando il gioco d'azzardo ad essere considerata un'impresa commerciale legittima.

La commercializzazione del gioco viene perpetrata anche attraverso una strategia in cui si è cercato di superare le tradizionali forme di moralità circa

l'utilizzo di queste entrate. Sebbene non sia questa la sede per considerare queste trasformazioni, un esempio di questa legittimazione è l'immagine di pubblica utilità dei proventi originati dalle entrate da gioco. Queste pratiche sono sostenute anche dalla diffusione di modelli sociali ed economici nei quali lo spirito imprenditoriale e l'accettazione del rischio non sono più visti con sfavore, bensì come tratti tipici della società. In questa chiave il gioco d'azzardo inizia ad essere visto come un bene di consumo. I nuovi stili di vita tipici delle società neotecniche hanno spinto verso nuovi consumi dell'effimero tra cui anche il gioco. Per tale motivo questi comportamenti non possono essere più relegati alla semplice dimensione del riprovevole ma devono essere considerate attività del legittimo e di passatempo. Il gioco d'azzardo deve quindi essere considerata un'attività, una opportunità per riempire uno spazio di tempo e di vita rimasto vuoto e libero.

Il gioco d'azzardo odierno risponde ad alcune delle fondamentali caratteristiche della cultura dei consumi tipica della società odierna come il valore della gratificazione istantanea, dell'autorealizzazione e del consumismo (Reith, 2007). Mercificato come ogni altro bene di consumo il gioco d'azzardo subisce le stesse trasformazioni sociali, economiche culturali e tecnologiche che nello spazio di meno di poche decadi hanno modificato molti altri aspetti della vita sociale. Tanto che velocità e virtualità potrebbero essere definiti gli attributi del gioco moderno in quanto la riscossione della vincita tende ora all'immediatezza e alla virtualità, favorendo la reiterazione del gioco.

Giuseppe Imbucci (1997) sintetizza efficacemente quattro fattori che influenzano il gioco nella società neotecnica: velocizzazione, gigantismo, tecnologia, e internazionalizzazione.

Cercando di sintetizzare questi aspetti l'autore vede la velocizzazione come un cambiamento nella percezione del tempo e dello spazio. Questo processo ha infatti amplificato le possibilità dell'azione umana. La simultaneità che permette di vivere il l'ora ovunque, ha reso tutto più prossimo. Dando la possibilità di agire allo stesso tempo qui e altrove. Se si pensa a forme di gioco come il lotto, nate nel 600, quando l'estrazione avveniva una o due volte l'anno, queste poi hanno iniziato ad avere cadenza mensile per poi arrivare al tradizionale appuntamento settimanale. Al giorno

d'oggi esistono lotterie istantanee che hanno estrazioni ogni mezz'ora⁸. Oggi si assiste a una vera e propria accelerazione delle modalità di gioco, contribuendo a modificare le abitudini delle persone.

Con il termine gigantismo l'autore fa invece riferimento alla grandezza dei possibili montepremi. Il termine è a maggiormente significativo se si pensa che spesso queste cifre sono in contrasto con l'esiguità dei soldi investiti. Spesso a fronte di pochi euro è potenzialmente possibile entrare in possesso di ammontare economici considerati esorbitanti anche se, proprio per la loro grandezza, diminuiscono drasticamente le possibilità di entrarne in possesso.

Imbucci sottolinea inoltre come il mondo odierno sia caratterizzato per la massiccia presenza di tecnologie in grado di modificare le relazioni sociali e le quotidianità degli individui. Il loro avvento ha contribuito a plasmare i nuovi consumi di massa ed è stato da volano per la progressiva velocizzazione dei giochi consentendo anche che queste non necessitassero più di una presenza fissa di personale per fornirli. La rete telematica ha inoltre consentito l'ubiquità del gioco.

L'avvento delle tecnologie è stato uno dei prerequisiti perché si compisse anche l'internazionalizzazione del gioco, resa possibile anche grazie all'avvento della globalizzazione dell'economia e dei costumi. L'abbattimento delle barriere ha fatto sì che gli spazi di gioco (e i suoi volumi) si ampliassero ben oltre i singoli stati Nazionali, consentendo la diffusione di forme di gioco presenti solo in alcune realtà e ampliando la circolazione di materiale relativo al gioco e ai modi di giocare.

In questa nuova "eziologia della legalità" ad essere pericolose diventano quelle manifestazioni che si sottraggono al controllo dello Stato, come il gioco clandestino gestito dalla mafia e il ricorso all'usura (Fiasco, 2014).

Il gioco d'azzardo diventa una pratica gradualmente accettata dall'opinione pubblica, tuttavia il progressivo aumento del numero di persone che spendono molti soldi in macchinette e in scommesse ha al contempo destato l'attenzione dei servizi pubblici, preoccupati per i rischi legati ad un suo consumo eccessivo e ad un progressivo ricorso a comportamenti sempre più compulsivi e problematici che potevano sfociare in una vera e propria dipendenza.

⁸ Nel 10 e lotto ad esempio le estrazioni sono ogni 5 minuti

Il gioco d'azzardo patologico (GAP) viene riconosciuto come patologia nel 1980 quando l'Associazione Psichiatrica Americana definiva formalmente il gioco patologico come disturbo del controllo dell'impulso e lo inseriva all'interno del DSM

Il manuale, nella sua prima dicitura, afferma che le caratteristiche essenziali del GAP erano "*A chronic and progressive failure to resist impulses to gamble, and gambling behavior that compromises, and disrupts, or damages personal, family, or vocational pursuits*" (American Psychiatric Association, 1980:291).

Secondo l'APA perché sussista una situazione di gioco d'azzardo patologico devono essere presenti almeno i seguenti criteri diagnostici:

A. Persistente e ricorrente comportamento di gioco d'azzardo maladattivo che conduce a compromissione o disagio clinici, come indicato da quattro (o più) dei seguenti criteri in un periodo di 12 mesi

1. Bisogni di giocare d'azzardo con quantità crescenti di denaro al fine di ottenere la desiderata eccitazione.
2. È irrequieto o irritabile quando si tenta di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo.
3. Ha compiuto sforzi ripetuti senza successo per controllare, ridurre, o interrompere il gioco d'azzardo.
4. È spesso preoccupato dal gioco (ad esempio, ha pensieri sulle passate esperienze di gioco, pensieri su modi per ottenere denaro con cui continuare a giocare).
5. Spesso scommette quando si sente angosciato (ad esempio, inerme, colpevole, ansioso, depresso).
6. Dopo aver perso soldi al gioco, spesso torna un altro giorno per ottenere la rivincita.
7. Mente per nascondere l'entità del coinvolgimento con il gioco d'azzardo.
8. Ha messo a repentaglio o perso una relazione significativa, il lavoro, o opportunità di istruzione o di carriera a causa del gioco d'azzardo.
9. Si appoggia agli altri per trovare denaro per alleviare situazioni finanziarie difficili provocate dal gioco d'azzardo.

B. Il comportamento di gioco d'azzardo non è meglio spiegato da un episodio maniacale.

La gravità clinica viene definita dal Manuale sulla base del numero di criteri diagnostici presenti, presupponendo che un soggetto con 5 criteri sia meno grave di un altro con 8 criteri: Lieve= riscontro di 4 o 5 criteri; Moderata= riscontro di 6 o 7 criteri; Grave= riscontro di 8 o 9 criteri

Box 1 Criteri diagnostici del Disturbo da Gioco d'azzardo contenuti nel DSMVI

L'inserimento del gioco d'azzardo all'interno di una categoria diagnostica da parte dell'American Psychiatric Association ha di fatto fornito un'accettazione sia strumentale sia simbolica del gioco d'azzardo come sindrome medica⁹.

A partire da quella data vennero presentati vari progetti per il trattamento dei giocatori considerati compulsivi. L'approccio di base utilizzato in questi centri erano strutturati sui principi di trattamento dell'alcolismo. I programmi di recupero, elaborati da personale professionale sanitario, stabilivano l'astinenza dal gioco d'azzardo come l'unico obiettivo del trattamento e il contatto con Gamblers Anonymous come parte integrante del regime terapeutico (Custer, 1979; Lesieur and Custer, 1984). Di conseguenza sorsero delle domande relative a quale fosse il numero di giocatori problematici rispetto alla popolazione generale e come fosse possibile valutare la diffusione della dipendenza. Questi interrogativi richiesero non solo un lavoro sulle persone che si definivano giocatori problematici ma anche una ricerca più ampia sulla popolazione al fine di identificare il numero (o "casi") di giocatori problematici e patologici rispetto ai non giocatori come pure ai giocatori sociali. La necessità di accertare le caratteristiche demografiche di questi individui e determinare la probabilità che utilizzassero i servizi di trattamento era un'espressione del *desiderio degli stati nazione industriali di classificare, contare e tabellare i propri soggetti, e al suo interno, il regno delle statistiche divenne sempre più ambizioso – da nascite e morti passò a contare malattie, suicidi e devianze, e così via fino a formulare leggi statistiche sul comportamento umano* (Hacking 1990:2).

Nel corso degli anni '90, le indagini demografiche sul gioco d'azzardo e sul gioco d'azzardo problematico diventarono una componente essenziale nel monitoraggio del gioco d'azzardo legale in molti paesi. Infatti, se nel 1990 esistevano solo due strumenti diagnostici (Volberg e Banks 1990), al giorno d'oggi esistono oltre una dozzina di strumenti per individuare i giochi d'azzardo problematici, sviluppati per una varietà di scopi, compresi

⁹ Sebbene già nel 1957 si potevano contare in America i primi gruppi di auto-aiuto per il gioco d'azzardo eccessivo

screening, valutazione, diagnosi, indagini epidemiologiche, ricerca, pianificazione del trattamento e monitoraggio dei risultati del trattamento. Gli attuali criteri diagnostici per il Gioco d'azzardo Patologico sono gli stessi stabiliti dall'American Psychiatric Association (APA). Le informazioni generate da questi studi hanno consentito a medici e personale che lavorava nei servizi di cura, di prendere decisioni più informate sia su come identificare, valutare le persone con problemi di gioco sia sul monitoraggio della popolazione generale.

Il tono moralistico dei secoli precedenti è stato quindi sostituito da quello clinico: il gioco d'azzardo è ancora problematico, in senso medico piuttosto che etico. In una società liberale, in cui è presente un ambiente culturale più tollerante e dove il consumo è centrale per l'organizzazione sociale, la partecipazione a pratiche rischiose come il gioco d'azzardo non rappresenta un problema, ma un coinvolgimento eccessivo o non sicuro comporta certi tipi di stigmatizzazione, come l'etichetta di dipendente (Cosgrave 2008).

Conclusioni

Il presente capitolo si proponeva di inquadrare il fenomeno del gioco d'azzardo nella sua cornice socio-storica.

Nel corso del primo paragrafo ho voluto sottolineare come il termine gioco d'azzardo, per quanto al giorno d'oggi assuma la specifica connotazione di transazione economica su un evento futuro dall'esito aleatorio, non abbia per sé un valore implicito. Questo è ravvisabile nelle dimensioni di cui si compone. Il gioco d'azzardo potrebbe tranquillamente essere analizzato come un gioco al cui interno appaiono fondamentali sia la dimensione di caso che le competenze possedute dal soggetto. Allo stesso tempo il denaro (o un bene materiale) rimane un aspetto fondamentale e inscindibile. Spesso la letteratura attribuisce ai soldi spesi per giocare scarso interesse, questo perché si ritiene che i giocatori non vi attribuiscono il giusto peso relegandolo a una dimensione di *medium*, facendone un utilizzo strumentale. Questo denaro tuttavia non è solo un mezzo per giocare ma può assumere aspetti specifici ed arrivare ad essere persino dematerializzato, in relazione alla modalità di gioco.

Nel terzo paragrafo ho voluto fare un piccolo excursus sulla connotazione che il gioco d'azzardo ha assunto dal passato fino ai giorni nostri. Appare evidente come la percezione del gioco abbia subito fasi alterne passando da elemento sacrale e divinatorio, a una forma di vizio e per questo praticato in ambienti marginali della società, fino a costituire al giorno d'oggi un prodotto di consumo ampiamente legalizzato da gran parte degli stati ma allo stesso tempo considerato pericoloso per le possibili conseguenze dannose di un gioco eccessivo. La dimensione che sta assumendo oggi il gioco d'azzardo attiene quindi principalmente a due prospettive: da un lato la diffusa legalizzazione del fenomeno ha portato a moltiplicarne i punti di accesso e le modalità di fruizione; dall'altra, si riscontra un connesso fenomeno di medicalizzazione e patologizzazione dei giocatori eccessivi.

Sebbene i due fenomeni sembrino seguire linee tra loro diverse essi sono intimamente correlati. Da un lato la patologizzazione consente di legittimare tutti quei giocatori, che sono la maggior parte, che hanno uno stile di gioco considerato moderato nonostante l'aumento dell'esposizione. Viene così a giustificarsi il discorso sulla patologia mentale.

In questo quadro può essere letta anche l'offerta di gioco in Italia che, a partire dall'inizio degli anni '90 ha liberalizzato il mercato dei giochi e che sarà oggetto del prossimo capitolo.

Capitolo 2. Il gioco d'azzardo in Italia

Puote omo avere in sé man violenta
e ne' suoi beni; e però nel secondo
giron convien che senza pro si penta

qualunque priva sé del vostro mondo,
biscazza e fonde la sua facultade,
e piange là dov'esser de' giocondo.

XI canto, Inferno

Dante Alighieri

Introduzione

L'azzardo è una attività umana che ha subito notevoli vicissitudini durante la sua storia. Nel corso del primo capitolo ho messo in luce come questo abbia subito fasi alterne: inizialmente vietato nel diritto romano è passato nel corso della sua storia da diversi regimi: proibizionista, permissivo, liberalizzatore.

Lo scenario italiano sul gioco d'azzardo ha in parte ricalcato questo processo e nel corso degli ultimi 30 anni ha visto cambiamenti radicali. Il mercato del gioco si è imposto nel giro di pochi anni grazie a una diffusione capillare e un lavoro di promozione sostenuto dall'industria dei giochi e dallo Stato, vedendo in esso una facile fonte di guadagno e modificando rapidamente allo stesso tempo costumi e abitudini di molti individui e famiglie (Bellio e Croce, 20014: 10).

Nel corso del presente capitolo verrà presentato il gioco d'azzardo nel contesto italiano. Nel primo paragrafo cercherò di inquadrare la normativa in materia di gioco d'azzardo, offrendo la definizione di cosa siano giochi d'azzardo per l'ordinamento italiano e quale sia stato l'exkursus legislativo che ha favorito l'apertura all'offerta di gioco legale proposta dallo Stato.

Introducendo i primi dati che contribuiscono a quantificare la portata del fenomeno, nel secondo paragrafo mi concentro appunto sul mercato capendo quale tipologia di giochi siano presenti sul territorio nazionale e come si configuri l'offerta di gioco legale.

Nel successivo fornisco alcuni dati sulle preferenze di gioco della popolazione italiana inquadrando in questo modo anche alcuni elementi utili alle scelte compiute in fase di campionamento.

Nel quarto paragrafo guarderò alle misure di contrasto a forme di gioco considerate eccessive e verrà offerta una riflessione sulla relazione tra giochi d'azzardo e mondo illegale e criminale.

1. La recente evoluzione del settore del gioco pubblico

L'articolo 721 del Codice Penale stabilisce che sono giochi d'azzardo *“quelli nei quali ricorre il fine di lucro e la vincita o la perdita è interamente o quasi interamente aleatoria”*. I giochi “d'azzardo”, così disciplinati, sono vietati nella misura in cui possono mettere in pericolo la sicurezza e la dignità umana. (Caneppele e Marchiaro, 2015). Infatti l'articolo 718 del Codice Penale Italiano disciplina e punisce l'esercizio (ovvero l'organizzazione) del gioco d'azzardo, prevedendo che *“Chiunque, in un luogo pubblico o aperto al pubblico, o in circoli privati di qualunque specie, tiene un gioco d'azzardo o lo agevola è punito con l'arresto da tre mesi ad un anno e con l'ammenda non inferiore a duecentosei euro. Se il colpevole è un contravventore abituale o professionale, alla libertà vigilata può essere aggiunta la cauzione di buona condotta”¹⁰*. Sempre all'interno dell'ordinamento italiano si parla di gioco d'azzardo anche nel Codice Civile, (agli articoli 1933 e seguenti) e nel Testo di Pubblica Sicurezza (TULPS) nell'articolo 110: tutte queste leggi definiscono cosa in Italia viene inteso come gioco d'azzardo. Per l'ordinamento italiano è quindi molto importante l'aspetto di “aleatorietà” nel gioco: vi è gioco d'azzardo nel momento in cui il risultato del gioco dipenda totalmente, o in modo prevalente, dalla fortuna rispetto all'abilità, e dove su questo risultato si scommetta denaro per vincere denaro.

Il gioco d'azzardo esiste in Italia sin da prima della creazione di uno Stato unitario. La Repubblica di Genova, già nel 1620, aveva legalizzato e stabilito le regole del Lotto, in più il Casinò di Venezia, ospitato dal 1638 nella Ca' Vendramin sul Canal Grande, si definisce la casa da gioco più antica del

¹⁰ L'aspetto più interessante da rilevare in questo senso è che i legislatori ritennero che questi tipi di giochi dovessero essere vietati dalla legge, in quanto descritti come “attività immorale e socialmente dannosa, che fomenta la cupidigia di denaro, incentiva l'avversione al risparmio, deprime la dignità della persona e le impedisce di realizzare uno sviluppo armonico della propria personalità ed è causa di molte tragedie individuali e familiari”.

mondo. Dopo l'unità d'Italia venne creata, nel 1932, la prima Lotteria Nazionale e, a partire dal 1942, vennero legalizzate le scommesse sportive.

Dal ventennio fascista il settore dei giochi è controllato e normato dallo Stato. L'art.1. del decreto legislativo n.496/1948 stabilisce che "l'organizzazione e l'esercizio di giochi di abilità e di concorsi pronostici¹¹, per i quali si corrisponda una ricompensa di qualsiasi natura e per la cui partecipazione sia richiesto il pagamento di una posta in denaro, sono riservati allo Stato".

Tale riserva è giustificata dall'esigenza dello Stato di perseguire più finalità: assicurare entrate all'erario; prevenire le infiltrazioni criminali nel settore dei giochi; tutelare la salute degli individui regolando la gestione di queste attività (art. 43 Cost.1).

Dal punto di vista dell'iter legislativo in Italia il sistema di regolazione in materia di giochi conosce la sua fase di rapido sviluppo a partire dagli anni '90. Il periodo precedente è stato definito "*una lunga e quieta infanzia*" (Pedroni, 2014) durata quasi quarant'anni (dal 1946 a fine anni '80) durante i quali l'assetto del gioco d'azzardo è rimasto pressoché immutato se non per la nascita di Sisal (1946) e dall'abbinamento della Lotteria con le trasmissioni televisive Rai (Lotteria di Capodanno).

A partire dagli anni '90 -e in maniera particolare con la crisi valutaria cominciata nel 1992- il gioco d'azzardo inizia ad essere considerato un'importante leva fiscale in grado di contribuire alla riduzione del debito pubblico del paese. La necessità di nuove entrate per il Governo dà il via a una fase di forte liberalizzazione e deregolamentazione, mantenendo il monopolio in mano allo Stato. Vengono così a moltiplicarsi le tipologie di gioco: nel 1996 sono introdotte le lotterie istantanee, nel 1997 nasce il

¹¹ Il nostro ordinamento penale distingue i giochi dalle scommesse: Il gioco può essere definito come "una competizione con finalità ricreativa che si conclude con la vittoria di singoli o di gruppi secondo determinate regole". In tal caso, dunque, due o più persone puntano una somma di denaro o anche un altro bene sul possibile esito fra loro della gara. La competizione, quindi, "ha ad oggetto la posta, cioè la somma di denaro o altro bene che un partecipante deve all'altro in base all'esito del giuoco". La scommessa, invece, è "la promessa di una somma di denaro o di altro bene a chi preveda esattamente un evento futuro e incerto". Le parti, dunque, pattuiscono una somma di denaro o altro bene quale posta per la loro competizione sulla verità di un fatto di cui non si ha certezza.

SuperEnalotto e si “aprono i battenti” di una nuova attività: le sale scommesse. Nel 2002 appaiono le slot machines (Awp) e videolottery (Vlt) ed allo stesso tempo le diverse tipologie di gioco vengono intensificate: ad esempio l'estrazione del lotto diventa a cadenza inizialmente bisettimanale e poi trisettimanale mentre il ventaglio delle scommesse sportive si amplifica¹².

Dal 2003 sono state poste inoltre le premesse per un cambiamento di obiettivo del decisore pubblico: oltre a incrementare le entrate fiscali, si è riorganizzata l'offerta del gioco d'azzardo come un vero e proprio settore economico. Sempre in questa fase si colloca la trasformazione dei Monopoli di Stato, attraverso la creazione dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM), dotata di poteri di gestione, regolazione, programmazione, strategie di mercato. Anche il 2006 rappresenta un anno cruciale per questo processo di liberalizzazione poiché, attraverso il decreto Bersani-Visco (box2) e le successive leggi attuative, si assiste all'apertura nel nostro paese al gioco d'azzardo *online*¹³ (Calvosa, 2013ab; 2017). Attraverso il canale telematico è possibile infatti fruire di tutti i giochi presenti su rete fisica e di alcuni presenti solo a distanza come i *casino games*. Nel 2008 Snai lancia gli *skill games* e giochi a distanza di abilità fruibili solo sul canale on line e nel 2014 l'offerta viene ampliata anche con scommesse su eventi virtuali.

**Principali caratteristiche
dell'offerta di gioco a distanza in
Italia previste dal Decreto Bersani-
Visco**

In Italia il gioco d'azzardo *online* fa parte della più vasta categoria di giochi a distanza. Qui menziono solo i punti principali del gioco d'azzardo online.

1. Autorizzazione all'esercizio del gioco esclusivamente per i titolari della concessione rilasciata da AAMS: l'acquisizione in concessione è consentita a tutti i soggetti in

¹²Per una disamina più attenta dell'evoluzione legislativa del gioco d'azzardo in Italia rimando a (Pedroni, 2014)

¹³ In Italia il gioco d'azzardo online fa parte della più vasta categoria di giochi a distanza. Il termine "raccolta a distanza" indica una particolare modalità di raccolta e accettazione delle scommesse da parte del concessionario, che include oltre ai giochi su Internet, anche quelli raccolti tramite televisione e telefonia fissa e mobile.

possesso dei requisiti minimi previsti dalla normativa, con uguali diritti e indipendentemente dalla nazionalità di appartenenza.

2. Estensione della modalità online all'intero portafoglio di giochi di AAMS: i giochi autorizzati dalla legge italiana sono offerti sia attraverso la rete di distribuzione fisica che remota, a meno che le caratteristiche intrinseche del gioco non impediscano l'uso di uno di questi canali. Uno dei passi più importanti è stata l'introduzione delle slot machine online.

3. Possibilità di giocare online e scambiare denaro con giochi non consentiti in reale scommessa: alcuni giochi possono essere offerti solo sul canale remoto; è il caso dei giochi di abilità (che, secondo la legge italiana, includono sia "giochi di abilità" che "giochi di carte") o Scambio di scommesse.

4. Adozione del conto nominativo di gioco per tutti i giochi nel portafoglio AAMS: il conto nominativo ricaricabile di gioco, soggetto alla stipula di un contratto di conto gioco appropriato tra rivenditore e consumatore, è riconosciuto come unico e generale strumento per la partecipazione a distanza di qualsiasi gioco. L'account di gioco può essere utilizzato in modo flessibile per partecipare a diversi giochi. Più specificamente, un singolo account di gioco può essere utilizzato per la partecipazione a distanza in diversi giochi esercitati dallo stesso rivenditore.

a) Stipulazione del contratto di gioco:

- Per il concessionario è richiesto di acquisire i dati personali e il codice fiscale del giocatore e di accertare la maggiore età.

- Il giocatore è responsabile dell'accuratezza delle informazioni fornite al proprietario del sistema ed è tenuto a notificare tempestivamente qualsiasi cambiamento.

- Il contratto del conto gioco, una volta registrato sul sito del proprietario del sistema, deve essere stampato, firmato dal giocatore - titolare del conto e inviato in originale al rivenditore, dove deve rimanere disponibile.

- Nel contratto di gioco deve essere prevista la possibilità di sospendere l'account di gioco se il giocatore non fornisce al concessionario l'originale del contratto firmato.

- Deve inoltre prevedere la possibilità di sospensione del diritto di effettuare scommesse, su iniziativa del proprietario del sistema, nonché su richiesta di AAMS o dell'autorità giudiziaria.

b) Attivazione dell'account di gioco: stipulato il contratto è attivato un account su cui il giocatore paga denaro, attraverso l'uso di carte di credito, bonifici bancari o postali. Sullo stesso account ha ricevuto le vittorie. L'account di gioco è, in altre parole, lo strumento di pagamento che consente di giocare. Tutte le operazioni di gioco sono registrate sul conto di gioco: giocate, vincite e rimborsi di scommesse, ricariche bonus e raccolte. L'uso dell'account di gioco è gratuito. L'account di gioco è unico e personale, il giocatore può aprire un solo account presso lo stesso rivenditore: il giocatore è quindi il proprietario di un singolo account di gioco, identificato dal codice utente e dal PIN.

c) Uso dell'account di gioco: il rivenditore autorizzato deve comunicare alle informazioni dei giocatori in termini di gioco responsabile, nonché qualsiasi comunicazione e aggiunta preparata da AAMS.

Box 2: Principali caratteristiche dell'offerta di gioco a distanza secondo il Decreto Bersani-Visco (dl n.223 4 luglio 2006)

In questo clima di ridefinizione del gioco d'azzardo attraverso una massiccia apertura al mercato, il legislatore italiano ha cercato di legittimare il suo operato attraverso la creazione di un'immagine di affidabilità e sicurezza. Questo iter di riqualificazione ha portato AAMS alla creazione del logo "Gioco Sicuro" segno di garanzia della supervisione dello Stato sulle scommesse degli italiani. La stessa carta dei servizi di AAMS¹⁴ stabilisce questa funzione *"Compito di AAMS è quello di promuovere giochi socialmente responsabili, stabilendo criteri e codici comportamentali diretti agli operatori del settore, sui quali esercita azione di vigilanza. Particolare attenzione è dedicata alla tutela dei minori e dei soggetti più vulnerabili."* Nel 2010 AAMS sostituisce il proprio logo "Gioco Sicuro" con uno nuovo: "Gioco Legale e Responsabile". "Regole chiare,

¹⁴Carta dei servizi aams:

https://www.adm.gov.it/portale/documents/20182/543354/Carta_dei_servizi_AAMS_gioco_a_distanza.pdf/dd2406b7-77a9-43f8-800c-71430c1eae0e [10 Febbraio 2018]

massima trasparenza, sicurezza per tutti, questo è il messaggio che AAMS vuole sostenere con il logo “Gioco Legale e Responsabile”. Una scelta strategica che punta sulla distinzione tra gioco legale e gioco illegale, contrapponendo il divertimento e l’emozione di un gioco controllato e garantito dallo Stato alle conseguenze negative di quello illecito”. Basandosi sull’uso di «legalità» nel senso di moralità, lo stato ed i concessionari diffondono la tesi secondo cui la legalizzazione rimuove il gioco d’azzardo dal controllo illegale da parte delle organizzazioni criminali offrendo ai cittadini un intrattenimento «sicuro» Pedroni, 2014).

L’ultima fase di questo lungo iter legislativo coincide con quella che Pedroni definisce l’età adulta poiché apre a una “timida” svolta in senso restrittivo. La misura più importante di questo passaggio è il Decreto n. 158 del 2012 chiamato decreto Balduzzi. Il Decreto disposto dall’allora Ministro della Salute Balduzzi dispone il divieto di praticare il gioco on line nei pubblici esercizi, introduce restrizioni in materia di pubblicità del gioco in modo da garantire una maggior tutela per i minori, raddoppiando anche il numero dei controlli annui al fine di contrastarne il gioco, imponendo la ricollocazione di apparecchiature per il gioco lontano da zone sensibili come scuole o luoghi di culto. Infine riconosce il gioco d’azzardo come malattia e la inserisce all’interno dei Lea (i livelli essenziali di assistenza del Servizio Sanitario). Inizia così un periodo in cui il clima muta notevolmente.

2. L’offerta di gioco legale e il suo mercato

L’intervento dello Stato Italiano ha sottratto il dominio del gioco dall’illegale rendendolo monopolio pubblico attraverso una serie di disposizioni normative ad hoc e l’appalto a società private o a partecipazione pubblica.

Per quanto riguarda la rilevanza economica del settore, secondo gli ultimi dati forniti dalla Consulta Antiusura¹⁵, la filiera dei giochi a sorte e di intrattenimento presenta un settore industriale molto florido, caratterizzato

¹⁵ Cfr: <http://www.camera.it/temiap/allegati/2017/01/12/OCD177-2634.pdf>

da grande dinamicità: conta oltre 6.600 imprese e un bacino occupazionale di circa 200 mila addetti (tra operatori direttamente impiegati nel settore e quelli che operano all'interno dei punti vendita).

L'attuale modello italiano prevede la riserva statale in materia di esercizio del gioco pubblico. Lo Stato esercita tale potere attraverso l'Amministrazione Autonoma dei Monopoli dello Stato (AAMS)¹⁶. Attraverso la concessione di servizio, lo Stato affida a soggetti privati, prescelti sulla base di selezioni ad evidenza pubblica, l'esercizio del gioco, ampliando la sfera giuridica del destinatario e mantenendo sull'attività stringenti poteri di controllo¹⁷.

AAMS divide la propria offerta di Gioco Pubblico in nove categorie: giochi numerici a quota fissa, giochi numerici a totalizzatore, giochi a base sportiva, scommesse a base ippica, apparecchi da intrattenimento, Giochi di abilità, carte, sorte e a quota fissa, lotterie, bingo, giochi a distanza.

**Categorie di gioco d'azzardo divisi secondo
l'offerta di gioco Legale AAMS**

Giochi numerici a quota fissa sono giochi basati sui numeri per cui la vincita è definita costantemente dall'importo giocato dal giocatore, comprende il *Lotto*, il *10 e Lotto* e il *MilionDay*.

Il *Lotto*, forse il gioco in assoluto più noto, consiste nel pronosticare l'uscita di due o più numeri da 1 a 90 (estratti) su una singola ruota o su tutte e dieci le ruote (denominate con il nome di alcune città italiane) o sulla ruota nazionale.

Il *10 e Lotto* è una variante nuova del Lotto. Il gioco consente di scegliere tra tre diverse modalità di estrazione dei 20 numeri che dovranno essere confrontati con la combinazione scelta dal giocatore: l'estrazione a intervallo di tempo è connessa all'estrazione del Lotto o a un'estrazione immediata.

Il *Milion day* consiste nell'indovinare 5 numeri da 1 a 55 per vincere 1 milione di euro.

¹⁶ Esiste in realtà una seconda filiera che riguarda l'attività delle "case da gioco" autorizzate o casinò. Si tratta di società per azioni il cui capitale è detenuto dalle amministrazioni concendenti. In Italia sono attive quattro strutture, a Sanremo (IM), Campione d'Italia (CO), Venezia (VE) e Saint Vincent (AO) (Gandolfo e De Bonis 2011).

¹⁷ A questo bisogna aggiungere che, nonostante non ci sia una normativa europea specifica in materia di giochi a sorte sono presenti delle linee guida comunitarie in materia di gioco d'azzardo on line (Per ulteriori approfondimenti cfr: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/?uri=LEGISSUM:mi0073>)

Giochi numerici a totalizzatore sono giochi a sorte per i quali l'ammontare della vincita non è nota al giocatore nel momento in cui gioca ma è definita a posteriori sulla base della raccolta complessiva delle giocate e sulla ripartizione in parti uguali del montepremi tra le giocate vincenti appartenenti alla medesima categoria di premi. Sono giochi numerici a totalizzatore il Superenalotto, il SuperStar, il SiVince Tutto Superenalotto, l'Eurojackpot e il Win For Life.

Giochi a base sportiva sono giochi in cui si vince grazie all'abilità nel prevedere l'esito di alcuni eventi. Sono giochi a base sportiva il Totocalcio, Il 9, il Totogol, scommesse a quota fissa, scommesse virtuali, BigMatch e Big Race.

I giochi a base sportiva più vecchi sono quelli che riguardano il Gioco Calcio. Il Totocalcio, Il 9 e il Totogol sono concorsi a totalizzatore su base sportiva e consistono rispettivamente nel pronosticare il risultato delle 14 partite in schedina mediante i segni 1, X e 2; il risultato delle prime nove partite in schedina; tra i 14 eventi presenti in schedina, i sette eventi con il più elevato numero di reti segnate.

Le scommesse a Quota Fissa su avvenimenti sportivi e non sportivi dipendono dal tipo di sport o di evento su cui si scommette. A queste, a partire dal 2014, è stata aggiunta la possibilità di scommettere anche online.

Le scommesse virtuali sono scommesse effettuate su eventi simulati al computer il cui esito è visualizzato tramite una grafica animata o per mezzo di un evento reale precedentemente registrato.

Big Race e il big mach sono scommesse che possono riguardare diversi eventi sportivi (ciclismo, sci, automobilismo, motociclismo). Il giocatore deve pronosticare il risultato dell'evento.

Scommesse a base ippica sono sempre giochi sportivi che hanno come riferimento le corse dei cavalli. Sono giochi a totalizzatore per i quali la quota viene raccolta presso le agenzie ippiche, gli ippodromi, i negozi ed i corner ippici e sportivi. Aams, in accordo con altri Stati, prevede la possibilità di individuare i cavalli classificati rispettivamente al primo posto, ai primi due e ai primi tre posti nell'esatto ordine di arrivo della corsa ippica nazionale e internazionale. Il V7 è una scommessa multipla a totalizzatore su base ippica che consiste nel pronosticare i cavalli classificati al primo posto nelle sette corse oggetto del concorso.

Apparecchi da intrattenimento questa categoria include quei giochi in cui vi è interazione con una macchina. Sono apparecchi le Newslot, meglio note come Awp (Amusement with prizes), le Videolottery (Vlt) e gli apparecchi da intrattenimento senza vincita in denaro. Le Vlt sono apparecchi esteriormente simili alle AWP, che consentono, grazie alla tecnologia più avanzata, migliori performance, nonché un'offerta multipla di gioco e possibilità di inserire somme di soldi più elevati per giocata e al contempo di vincite maggiori, sono touch screen e sono connesse ad un sistema di controllo centrale che calcola il cumulo del premio (jackpot di sala o jackpot di rete) e la sostituzione della scheda di gioco interna.

Giochi di abilità, carte, sorte e a quota fissa: meglio conosciuti come *Skills games*, in questa categoria sono comprese una vasta tipologia di giochi che hanno come riferimento comune quello per cui l'esito dipende dall'abilità del giocatore oltre che da elementi di carattere casuale. Generalmente li si raggruppa in giochi di carte sotto forma di torneo e giochi non a torneo. Per avere carattere di legalità i concessionari devono garantire tre elementi: la sicurezza del gioco, la restituzione delle vincite in una percentuale minima, fissata per legge e la trasparenza e la riservatezza delle informazioni trattate.

Lotterie si intende una manifestazione effettuata con vendita di biglietti staccati da registri a matrice, concorrenti ad uno o più premi secondo l'ordine di estrazione. Le lotterie comprendono le *Lotterie Tradizionali* che possono essere collegate ad uno o più eventi storici, artistici, culturali o ad altri. La lotteria più importante è la "Lotteria Italia", fin dagli anni Sessanta collegata ad una trasmissione televisiva, che si svolge tradizionalmente negli ultimi mesi dell'anno e la cui estrazione avviene il 6 gennaio. Le *Lotterie istantanee* (definite anche "gratta e vinci") rispondono all'esigenza di una modalità di gioco che permette di sapere "istantaneamente" il risultato e l'eventuale vincita; l'acquirente si sente protagonista esclusivo del proprio rapporto con la fortuna. A partire dal mese di dicembre 2006 AAMS ha introdotto le lotterie istantanee con partecipazione a distanza (cosiddette "*Lotterie telematiche*"). Inoltre nelle Lotterie sono comprese anche una vasta gamma di Manifestazioni di sorte promosse da enti Locali promosse da associazioni, comitati senza fini di lucro, culturali, ricreativi e

sportivi, partiti e movimenti politici, purché nell'ambito di manifestazioni locali organizzate dagli stessi.

Bingo è un gioco numerico a cui vincita non è nota al momento della giocata, poiché dipende dal numero di cartelle vendute e dal numero di cartelle vincenti. Comprende il bingo da sala e il bingo a distanza

Giochi a distanza raccoglie tutte quelle categorie di gioco on line non compresi nelle categorie precedenti. Ad esempio il poker cash o il betting exchange. Il Betting Exchange, letteralmente “borsa delle scommesse”, è una modalità di scommessa a quota fissa sportiva dove i giocatori possono rivestire il ruolo di scommettitore o di banco e il concessionario agisce come intermediario, limitandosi a mettere in contatto, attraverso la piattaforma e in maniera anonima, i singoli scommettitori (per questo sono dette anche “scommesse a interazione diretta tra singoli giocatori”). Le quote sono, quindi, stabilite dai giocatori stessi e il concessionario che funge da intermediario facendo incontrare domanda e offerta si trattiene, come commissione, un margine dall'importo delle vincite.

Box 3 Categorie di gioco d'azzardo divisi secondo l'offerta di gioco Legale AAMS

Per quanto concerne il suo mercato, secondo i dati dell'ultima serie storica sull'offerta di giochi fornita da AAMS si può rilevare come il settore dei giochi si presenti in costante crescita, con un incremento generale della raccolta dell'intera filiera dei giochi.

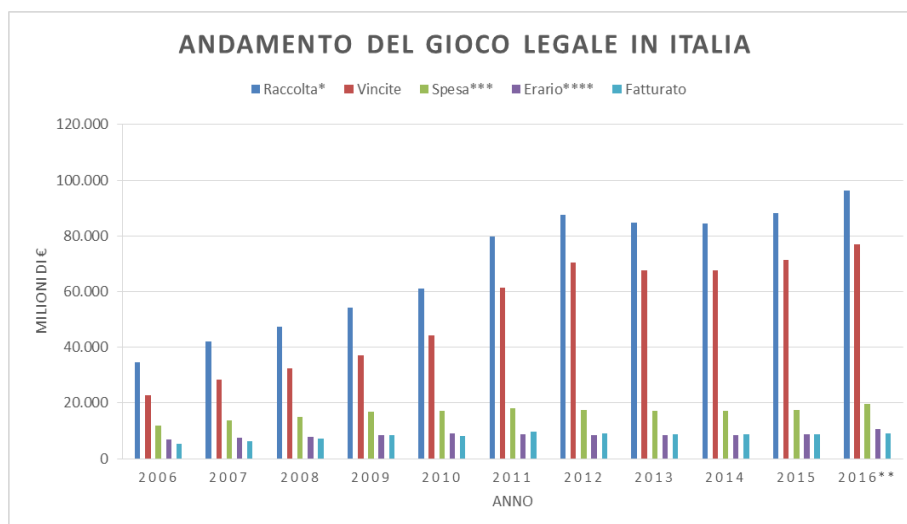


Grafico 1: Serie storica andamento gioco legale AAMS (2006-2016)

FONTE: AGENZIA DELLE DOGANE E DEI MONOPOLI

* Raccolta = Insieme delle puntate effettuate dalla collettività dei giocatori

**Gli importi relativi all'ultimo anno sono soggetti ad assestamento. I dati degli anni precedenti possono essere rettificati. La data riportata a piè di pagina si riferisce all'ultima rettifica di cui le elaborazioni sui dati tengono conto

***Spesa = Perdita dei giocatori, ottenuta per differenza tra Raccolta e Vincite.

****Erario = Imposizione fiscale sui giochi.

Già osservando i dati si può notare come la raccolta complessiva del 2015 sia pari a 85,250 miliardi, dato che secondo le previsioni è destinato a crescere nel 2016 oltre i 95 miliardi.

Prendendo come riferimenti i dati del 2006 e del 2015 per quanto riguarda la raccolta è possibile osservare come questa sia quasi triplicata rispetto al 2006 (34.718 miliardi). Dato in aumento anche per il fatturato che se confrontato con il dato del 2006 (5.208 miliardi) è arrivato a un aumento complessivo di +73% nel giro di un decennio. Ma il dato che ha registrato il maggiore aumento è quello relativo alle vincite che registrano un aumento più che triplicato dai 22.768 miliardi del 2006 ai 71.260 del 2015.

Tale dato è spiegabile alla luce del maggiore pay out e restituzione in vincite che ha caratterizzato la filiera dei giochi. Infatti se si confronta con il dato complessivo della restituzione in vincite è possibile osservare un valore medio di restituzione tra i diversi tipi di gioco pari all'80,78% per il 2016, dato in aumento rispetto al 65,58% del 2006.

Sempre dai dati offerti dall'AAMS è possibile osservare come nonostante il settore presenti una raccolta complessiva in crescita, le entrate per l'erario si mantengono complessivamente stabili nel tempo. Questo è spiegabile alla luce della diversa tassazione prevista per i diversi giochi. Infatti se confrontata

con la raccolta del settore per le diverse categorie di giochi (tabella 2) si può vedere come gli apparecchi (data dalla somma di AWP e WLT) costituiscano la raccolta maggiore (54%) del totale.

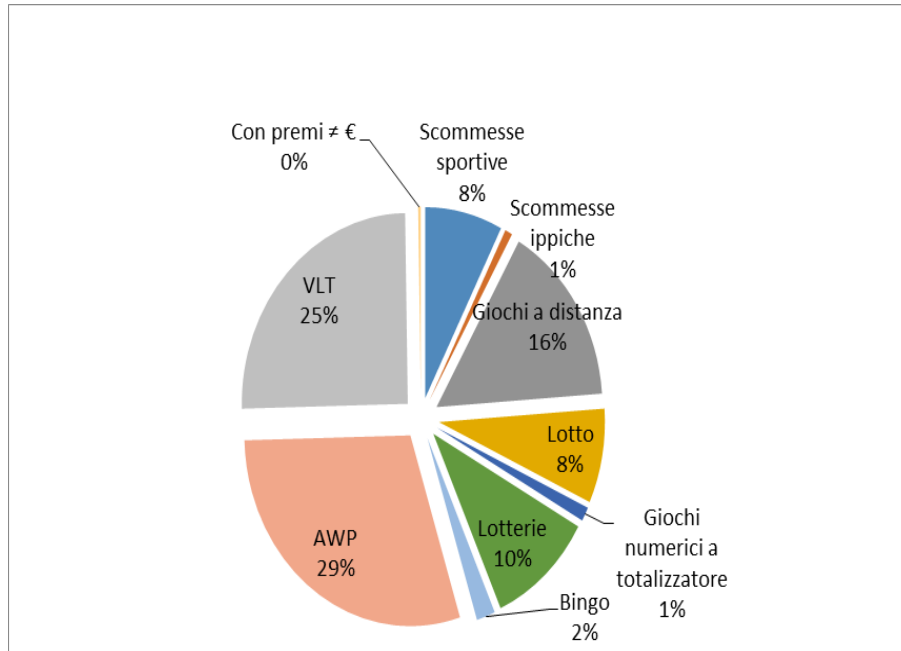


Grafico 2: Raccolta per tipologie di gioco (dati 2015)

Al secondo posto figurano i giochi a distanza (16%) e a seguire le lotterie (10%). Al quarto posto le scommesse sportive a pari merito con il lotto e a seguire gli altri giochi.

Nonostante l'offerta di gioco legale sia ampia, il settore in cui vengono raccolti più soldi è quello degli apparecchi.

Allo stesso tempo bisogna segnalare che nel 2013 sono stati investiti nella pubblicità diretta del gioco d'azzardo 105 milioni di euro. Altri 87 milioni di euro sono stati spesi in sponsorizzazioni. Il canale più impiegato per la diffusione della pubblicità è stato quello televisivo con il 52%, poi web con il 26%, quotidiani e periodici 8%, radio 7% e infine 7% nei mezzi outdoor. (Iori, 2012)

3. La diffusione del gioco nel tessuto sociale

I dati riguardanti la diffusione del gioco nel tessuto sociale italiano sono stati ottenuti dai Rapporti di ricerca sulla diffusione del gioco d'azzardo fra

gli italiani attraverso gli studi IPSAD®. In questo lavoro utilizzo in maniera particolare due studi a carattere nazionale che la Sezione di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari dell'Istituto di Fisiologia Clinica del CNR conduce da dieci anni¹⁸. L'IPSAD® è uno studio di prevalenza sull'uso di alcol ed altre sostanze psicoattive, lecite ed illecite sulla popolazione in generale¹⁹.

Nonostante lo studio goda di un rigore scientifico riconosciuto a livello internazionale, occorre prestare cautela nell'interpretazione dei dati e tener presenti i limiti di questo tipo di studi. In questo lavoro li presento al fine di introdurre alcuni possibili distinguo tra le caratteristiche della popolazione di giocatori adulti e quella dei giovani.

I dati forniti dalla rilevazione IPSAD®2017-2018 stimano che il 42,8% della popolazione italiana compresa tra i 15 e i 64 anni, ovvero circa 17 milioni di persone, negli ultimi dodici mesi abbia giocato d'azzardo almeno una volta; queste cifre evidenziano l'aumento di quasi 15 punti percentuali rispetto alla precedente rilevazione IPSADR®2013-2014. Toccando una prevalenza del 45% nel campione di popolazione più giovane tra i 15 e i 34 anni (all'incirca 6 milioni di persone), mentre raggiunge il 32,8% (poco più di 2 milioni di persone) nella popolazione di età adulta, nella fascia tra i 65 e i 74 anni.

Se si considerano invece le differenze di genere, i dati segnalano come apparentemente il genere maschile sembra essere più fortemente attratto dal gioco d'azzardo rispetto a quello femminile: tra il 51,1% degli uomini ha giocato nell'ultimo anno, rispetto al 34,4% delle donne. Questa differenza tende ad aumentare se si considera in maniera specifica la popolazione giovanile, in cui la prevalenza di giocatori è del 53,6% tra gli uomini, del 36,0% invece tra le donne. Differenza che sembra assottigliarsi nella fascia d'età

¹⁸ Entrambe le ricerche, lo studio IPSAD® e lo studio ESPAD® Italia, godono di un riconoscimento scientifico internazionale e utilizzano esclusivamente strumenti e metodologie standardizzate e validate

¹⁹ Il questionario IPSAD® si apre con una serie di quesiti volti a inquadrare la condizione socio-culturale degli intervistati e in seguito indaga sui consumi di sostanze legali quali tabacco, alcol, psicofarmaci, doping e altre sostanze psicotrope illecite. Nello specifico si distingue tra le esperienze d'uso delle sostanze nella vita, negli ultimi 12 mesi e negli ultimi 30 giorni. Segue poi l'analisi sul quadro degli atteggiamenti di approvazione o disapprovazione rispetto all'uso delle varie sostanze, nonché la percezione dei rischi a queste correlati

superiore, con una prevalenza percentuale di gioco nell'ultimo anno pari al 39,1% per il genere maschile e al 27,1% per quello femminile.

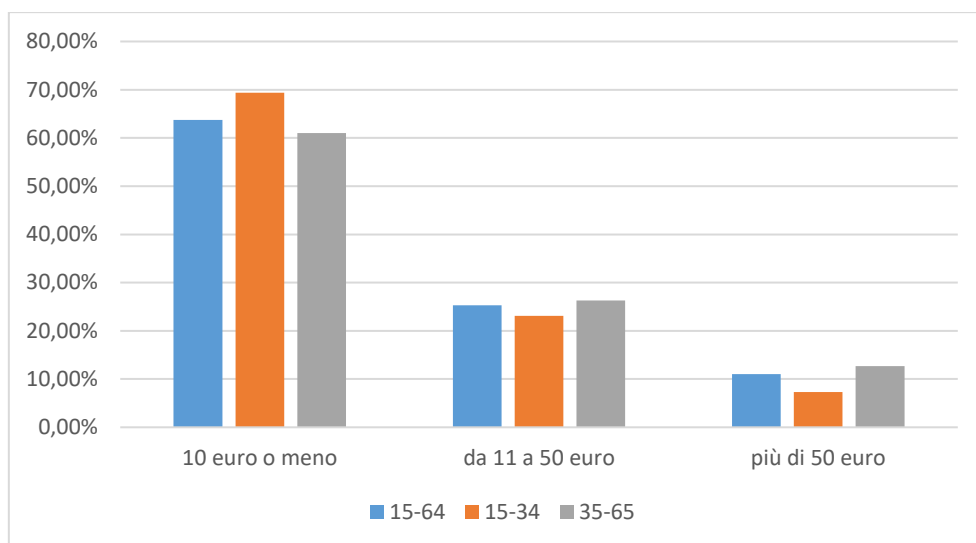


Grafico 3 Spesa sostenuta per giocare negli ultimi trenta giorni tra chi ha giocato d'azzardo per classi di età (2017-2018)

Tra coloro che hanno giocato nell'ultimo mese emerge come la maggior parte delle persone che ha speso soldi in giochi d'azzardo non ha superato i 10 euro (63,7%). Questa percentuale arriva al 69,4% se si considerano solo i giovani adulti e scende al 61% per la fascia adulta. La percentuale di coloro che hanno speso tra 11 e 50 euro nei trenta giorni precedenti all'intervista è pari al 26,3% (23,1% per i giovani adulti). Tra coloro che hanno giocato soldi, la percentuale di chi dichiara di aver giocato più di 50 euro nel mese precedente all'intervista è del 12,7%. Denotando in questo modo come in generale la fascia giovanile spenda una media di denaro inferiore rispetto a quella adulta

Nel 2017 Il Gratta&Vinci sembra essere il gioco più largamente praticato, infatti se si osservano le tipologie di gioco il 74% dei giocatori nel corso dell'anno ha utilizzato questa forma di gioco. A seguire Super Enalotto (42,5%), Lotto (28,3%) e scommesse sportive (28%) rimangono i giochi più popolari.

Per quanto riguarda le differenze di genere il gioco preferito dal sesso femminile è il gratta e vinci (82,8% vs 68,1%), mentre il genere maschile è maggiormente diretto verso le scommesse sportive (40,7% contro l'8,6%

delle giocatrici). Si può quindi desumere la maggior predilezione dei maschi per i giochi considerato di abilità.

Questi dati, messi a confronto con i dati AAMS, sembrerebbero segnalare che anche se AWP e VLT sono i giochi in cui viene speso più denaro questi non sembrerebbero essere anche quelli in cui giocano più persone.

Tra i luoghi di gioco sembrerebbe che bar/tabacchi restano i siti di gioco preferiti, raggiungendo il 67,3%, seguiti dalla propria abitazione o da case di amici (22,7%) e infine dalle sale scommesse (14,8%). Il 58% degli individui che hanno giocato almeno una volta nel corso della loro vita riferisce di poter raggiungere velocemente i luoghi di gioco (circa 5 minuti a piedi da casa propria).

Per quanto riguarda la fruizione di forme di gioco on line, l'Italia non figura tra i principali consumatori di gioco a distanza, e questo dato si riflette anche nei dati raccolti dalla rilevazione. Infatti solo il 9,5% delle persone che hanno giocato negli ultimi 12 mesi riporta di averlo fatto online. Questo dato tuttavia sale se si considerano solo i giovani e la loro affinità alle tecnologie (12,7%).

Dai dati dell'ultima rilevazione emerge anche che tra i giocatori del 2017 solo il 38,6% ritiene che sia impossibile arricchirsi giocando, il 22,5% ritiene la possibilità di arricchimento commisurate alla bravura, il 31,9% alla fortuna e il 7% a una combinazione dei due fattori

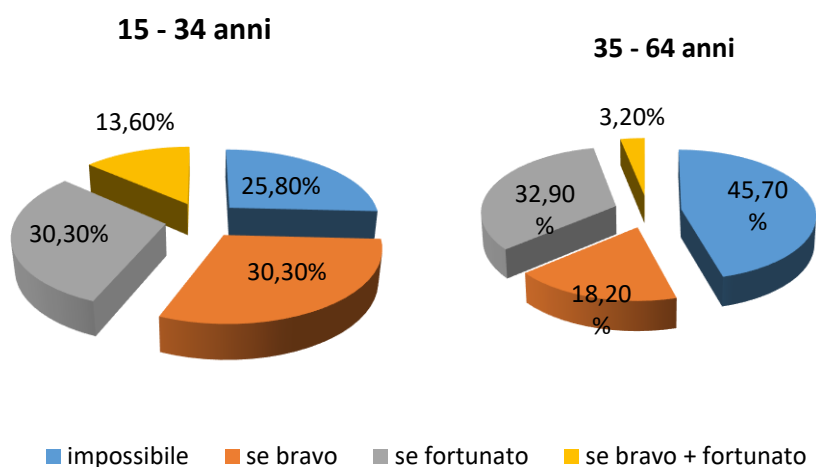


Grafico 4 Possibilità di diventare ricco giocando

Il 30,3% dei più giovani ripone nell'abilità del giocatore le possibilità di vincita, anche se il 25,8% di loro trova impossibile arricchirsi in tal modo. Questo dato è da confrontare con il 45,7% e il 18,2% rispettivamente della popolazione più anziana. Poker texano o altri giochi con le carte (61,7%), seguiti da Totocalcio/Totogol/ Scommesse sportive o su altri eventi (36%) sono i giochi d'azzardo nei quali si ritiene l'abilità prioritaria e spesso sufficiente per vincere. Il 3,3% dei giocatori crede in tale abilità anche per la vincita in altri giochi, come Videolottery/slot machine.

Il 48% dei giocatori dice di essere in pari, considerando somme giocate e somme vinte, mentre l'11,9% si definisce "in attivo", il 40,1% "in rosso". Tra i più giovani il 55,8% riferisce di essere in pari, il 16,5% "in attivo", il 27,7% "in rosso". Salendo con l'età, invece, quasi la metà (47,8%) ammette di essere "in rosso" e solo il 9% "in attivo".

Le ricerche che hanno guardato alla diffusione del gioco d'azzardo nel tessuto sociale hanno anche cercato di stimare i giocatori d'azzardo considerabili problematici o a rischio. Sulla base del CPGI (Canadian Problem Gambling Index), test di screening adattato e validato a livello nazionale (Ferris & Wynne, 2001; Colasante et al., 2013), l'ultima rilevazione dello studio IPSAD®2017-2018 evidenzia che il 15,2% dei giocatori ha un comportamento definibile "a rischio minimo", mentre il 5,9% risulta "a rischio moderato". Lo studio indica inoltre che per il 2,4% dei giocatori il profilo di gioco risulta essere "a rischio severo" di gioco problematico.

Anche se legittimato, il gioco non è ritenuto senza possibili conseguenze negative e pericolose per i cittadini. I costi individuali, sociali ed economici, associati ai comportamenti di gioco sono considerati tali che il GAP e i problemi ad esso correlati sono sempre più considerati un crescente problema di salute pubblica (Pavarin, 2016). Sulla base delle ricerche nazionali emerge come tema di dibattito e d'interesse a livello nazionale siano le politiche di prevenzione e contrasto al gioco d'azzardo eccessivo e problematico.

4. Misure di intervento e contrasto al gioco illegale e problematico

Il governo italiano, come attuato anche in altre giurisdizioni, si è fatto garante di controllare costantemente il comportamento dei giocatori. Per questo negli anni successivi alla liberalizzazione sono state approvate alcune leggi allo scopo di garantire la prevenzione, il trattamento e la riabilitazione di persone con problemi di gioco d'azzardo, consentendo loro l'accesso ai servizi pubblici per le dipendenze e ai centri di salute mentale.

Lo Stato italiano iniziò quindi a promuovere misure per la tutela dei cittadini.

Le principali misure di contrasto al gioco d'azzardo patologico sono state introdotte nel 2012 dal Decreto Balduzzi e dalle sue disposizioni attuative. Il Decreto dispone: il divieto di praticare il gioco *online* nei pubblici esercizi; ribadisce il divieto di ingresso ai minori di anni 18 nelle aree destinate al gioco con vincite in denaro; introduce restrizioni in materia di pubblicità del gioco d'azzardo in modo da garantire una maggior tutela per i minori, raddoppiando il numero dei controlli annui e imponendo la ricollocazione di apparecchiature per il gioco lontano da zone sensibili come scuole o luoghi di culto; obbliga i rivenditori ad avvertire sul rischio di dipendenza connesso alle pratiche di gioco e sulle reali possibilità di vincita connesse a ogni pratica; vieta l'inserimento di messaggi pubblicitari di giochi con vincite in denaro nelle trasmissioni televisive o radiofoniche, su giornali, riviste e nei luoghi accessibili ai minori nonché durante le rappresentazioni teatrali o cinematografiche non vietate ai minori. Riconosce il gioco d'azzardo come malattia e la inserisce all'interno dei Lea (i livelli essenziali di assistenza del Servizio Sanitario) prevedendo misure di prevenzione, cura e riabilitazione. Infine sempre in base al decreto Balduzzi è stato istituito un Osservatorio per valutare le misure più efficaci per contrastare la diffusione del gioco d'azzardo e il fenomeno della dipendenza grave.

Lo stesso "Sistema gioco Italia", l'associazione di categoria che aderisce a Confindustria, decise di adottare un codice di autodisciplina, prevedendo all'interno dei propri spazi pubblicitari il chiaro divieto di gioco ai minori e i possibili effetti di dipendenza che il gioco può provocare.

Occorre poi segnalare che la maggior parte dei provvedimenti volti a tutelare i consumatori dai rischi del gioco d'azzardo eccessivo vengono presi a livello regionale o locale, attraverso interventi che rientrano nella materia della salute pubblica. Tali interventi normativi si concentrano soprattutto sulla disciplina degli orari di apertura degli esercizi commerciali ove si esercita il gioco e delle distanze minime dei locali ove sono installati gli apparecchi da gioco, rispetto a determinati luoghi di aggregazione di categorie vulnerabili della popolazione²⁰.

In Lombardia, Liguria, Toscana, Umbria, Valle d'Aosta, Friuli Venezia Giulia, Basilicata, Puglia, e nella provincia di Trento la legge regionale (o provinciale) prevede che siano i comuni a determinare le distanze minime, agli stessi viene attribuita anche la facoltà di individuare ulteriori luoghi "sensibili". In Puglia e Toscana, i vincoli applicati alle sale slot machines è stata estesa a "ogni altra tipologia di offerta di gioco con vincita in denaro" (ricomprendendo così anche le sale per la raccolta delle scommesse). Le amministrazioni comunali hanno individuato diverse modalità per regolamentare la materia e contrastare la sempre maggiore invasività dell'azzardo sui territori (Caneppele e Marchiaro, 2015).

A questo proposito una delle azioni più note alla cronaca è stata la cosiddetta "Rivolta dei Comuni" attraverso cui molte amministrazioni locali chiesero misure limitative all'apertura del mercato dei giochi. Insieme a questo segnale la campagna nazionale "Mettiamoci in gioco" realizzata nel 2012 da CNCA, Libera e altre organizzazioni contro i rischi del gioco d'azzardo.

Come riportato dal Ministero della Sanità (Serpelloni, 2013) il gioco d'azzardo patologico è considerato in Italia un comportamento disadattivo che può provocare gravi disagi per la persona, derivanti dall'incontrollabilità del proprio comportamento di gioco e dalla possibilità di incorrere in problemi sociali e finanziari oltre che la possibilità di commettere illeciti

²⁰ Relazione sulle infiltrazioni mafiose e criminali nel gioco lecito condotta della Commissione parlamentare di inchiesta sul fenomeno delle mafie e sulle altre associazioni criminali, anche straniere

Cfr <http://www.camera.it/temiap/allegati/2017/01/12/OCD177-2634.pdf>

entrando in contatto con organizzazioni criminali o finendo nelle mani di usurai.

Nonostante la dimensione del fenomeno sia difficilmente quantificabile poiché non esistono studi esaustivi e validamente rappresentativi, così come sono molto eterogenei gli strumenti di screening utilizzati nella valutazione diagnostica, si può affermare che è stato registrato un aumento delle richieste di aiuto, per cui numerosi servizi si sono attivati negli ultimi anni per cercare di fornire una risposta adeguata agli utenti, spesso coadiuvati da associazioni private (Serpelloni, 2013).

Per quanto riguarda le misure di prevenzione si è assistito nell'ultimo decennio a un progressivo riconoscimento del GAP da parte di numerose ASL.

Le tipologie di trattamento sono molto diversificate e la maggior parte degli interventi riguardavano l'ascolto, il counselling e la psicoterapia individuale, seguiti dal trattamento farmacologico, counselling telefonico, psicoterapia di coppia e interventi di tipo psicoeducativo. Rispetto invece alla rete dei servizi privati, si è evidenziata una maggior densità assistenziale nelle regioni del Nord. Tra le prestazioni e i trattamenti erogati, l'ascolto risulta essere il più comune, insieme a interventi di counselling effettuati all'interno delle strutture. Sono disponibili inoltre trattamenti di psicoterapia di gruppo e psicoeducativi, interventi psicoterapici individuali e di coppia, il trattamento farmacologico, quello familiare e quelli eseguiti nei gruppi di auto mutuo aiuto.

Tra le realtà che si occupano di accoglienza residenziale esistono diverse strutture, alcune specificamente ed esclusivamente dedicate al gioco (o dipendenze senza sostanze (Come la comunità *Pluto* a Reggio Emilia o *Progetto Orbis* a Bolzano), ed altre, con una storia nel trattamento della dipendenza da sostanze o alcol, che hanno saputo adattare o riadattare il proprio sapere e le proprie caratteristiche anche al trattamento del gioco considerato patologico.

La prevenzione invece si può definire come un'azione positiva svolta da vari agenti al fine di ridurre i fattori di rischio e gli effetti negativi di condotte devianti, patologie o disturbi di differente origine. La prevenzione cerca di essere mirata e rivolta a specifici target della popolazione. Tra le misure di

carattere preventivo le principali riguardano l'accesso all'offerta di gioco. In questo senso vanno lette l'allontanamento dei luoghi di gioco dai luoghi sensibili (quali scuole e ospedali) o l'obbligo di affissione negli spazi preposti al gioco della pericolosità che da esso può derivarne nonché numeri e siti web da contattare in caso di necessità.

A questo riguardo sono molto interessanti le strategie di prevenzione rivolte in maniera specifica ad adolescenti e giovani (prevalentemente studenti). Questa tipologia di intervento utilizza solitamente degli strumenti differenti quali: lezioni su probabilità di vincita al gioco e fallacie cognitive; discussioni sui problemi legati al gioco e fattori di rischio; video creati *ad hoc*; educazione al riconoscimento dei segni premonitori di una perdita del controllo.

Per quanto concerne l'ordine pubblico, il settore dei giochi e delle scommesse, appare anche particolarmente esposto al rischio di frodi, di esercizio illecito e di altre condotte pericolose. Ho già voluto mettere in luce come la legislazione italiana, si pone come obiettivo primario quello di incanalare la domanda e l'offerta del gioco in circuiti controllabili tramite norme restrittive o derogatorie al fine di prevenirne la possibile degenerazione criminale. Uno dei primi mezzi per contrastare l'infiltrazione mafiosa nella filiera dei giochi concerne la limitazione dell'accesso alle licenze, autorizzazioni o concessioni escludendo persone condannate o imputate in attività di criminalità organizzata o mafia

Tuttavia secondo la Commissione parlamentare di inchiesta sul fenomeno delle mafie e sulle altre associazioni criminali, anche straniere le condotte criminali finalizzate nel settore dei giochi sono particolarmente attive. La commissione antimafia ha evidenziato come il comparto del gioco rappresenti un campo di altissimo interesse per la criminalità organizzata di stampo mafioso, che non si è lasciata sfuggire l'opportunità di penetrare in un settore da cui possono derivare introiti ingenti sia per le attività in sé, sia perché consente il riciclaggio di denaro.

Le principali attività sono principalmente rivolte: ad attivare apparecchi clandestini, mai censiti; ad interrompere i flussi di comunicazione, concernenti i dati di gioco, dalle "macchinette" al sistema di elaborazione del concessionario (per determinati periodi la macchinetta funziona ma non

trasmette i dati perché il collegamento è interrotto); ad intervenire direttamente sul sistema telematico, attraverso l'installazione di congegni destinati ad interferire nel collegamento telematico tra l'apparecchio e la concessionaria, al fine di modificare il flusso di dati e sottrarre alla tassazione la maggior parte dei ricavi prodotti dall'uso degli apparecchi. Attraverso tali meccanismi la criminalità si appropria sia degli importi che dovrebbero essere corrisposti a titolo di imposta (PREU), sia dell'aggio del concessionario che è anch'esso proporzionale al volume delle giocate. Gli apparecchi vengono anche alterati nel sistema di gioco, abbassando significativamente il payout, e dunque le probabilità di vincita del giocatore.

Le attività di controllo sono innanzitutto di natura amministrativa. L'attività di controllo dell'Agenzia si esplica attraverso ispezioni e accessi presso i luoghi fisici dove vengono svolte le attività connesse alla raccolta di gioco, nell'esercizio delle sue attribuzioni e dei poteri ad essa attribuiti dalla legge.

Sempre secondo la commissione è effettivamente possibile correlare la crescita delle giocate legali con l'incremento degli introiti delle mafie, nonostante le due cose possano sembrare, a prima vista, tra loro in contrasto. Infatti, data una certa "domanda di gioco" totale, se una quantità sempre maggiore di si incanala nelle vie legali, le giocate illegali, e tra queste quelle gestite da mafiosi, dovrebbero diminuire. Finora apparentemente non è stato così, per almeno due ordini di ragioni; in primis a fronte di introiti economici elevati, le indagini per verificare la legalità o meno del gioco sono piuttosto complesse e le pene non elevate. Il settore è fonte di interesse perché facilmente permeabile e vulnerabile, consente con facilità di inserirvisi e di conseguire guadagni elevati anche paragonabili a quelli provenienti dal traffico di stupefacenti, con rischi di gran lunga inferiori. I crescenti sforzi nelle indagini di polizia e magistratura hanno messo in evidenza la capacità delle organizzazioni criminali di inserirsi in una qualsiasi delle articolazioni da cui è costituita la filiera del gioco sfruttando le opportunità offerte dal gioco illegale, così come dall'attività legale, nonché lucrando sulle attività indirette e collaterali al settore, come per esempio la riscossione di interessi sui prestiti elargiti ai giocatori in difficoltà economica per proseguire il gioco; ed investendo sulle attività ricreative collegate, così come nei ristoranti, casinò,

strutture alberghiere, locali di intrattenimento, ecc.; infiltrando in modo capillare e totale tutte le attività economiche che ruotano intorno al gioco.

Una seconda motivazione può essere ricercata nel successo delle operazioni di marketing del gioco legale che portano all'espansione del settore sia nella sua forma legale che illegale, come già è stato rilevato per da alcune correnti di pensiero economico e sociale per altre forme di "nocività" generatrici di lucro (vedasi tabagismo e stupefacenti). Di pari passo ha portato allo sviluppo del gioco illegale che ne sfrutta la pubblicità. In questo tessuto le organizzazioni criminali riescono ad inserirsi in entrambi i settori, legale e illegale e ad accrescere i loro proventi.

Pur non abbandonando le tradizionali forme di intervento quali la gestione di bische clandestine, l'organizzazione del "totonero" o del lotto clandestino, si registra oggi un interesse crescente per il gioco *on line* e per il settore degli apparecchi da intrattenimento (le "macchinette"), ambito questo, che assorbe oltre il 50 per cento dell'intero comparto. Ad esempio, il rapporto annuale della Guardia di finanza per il 2015 evidenzia che in oltre 5.765 interventi effettuati presso sale giochi e centri di scommesse, nel 30 per cento dei casi vi fossero delle irregolarità con il sequestro di 576 apparecchi automatici e 1.224 postazioni di raccolta di scommessa clandestina, e scoperti nel complesso oltre 36 milioni di euro di giocate nascoste al fisco.

Appare quindi evidente come la preoccupazione odierna per il gioco d'azzardo rivolga sia alle possibili derive patologiche sia a contrastare il ricorso a forme di gioco d'azzardo considerate illegali e affidate alle mafie.

Conclusioni

Nel secondo capitolo ho voluto offrire un quadro, seppur non esaustivo, del panorama italiano in materia di giochi d'azzardo. Dopo un breve excursus legislativo, ho quindi voluto presentare alcuni dati circa l'offerta di gioco legale, facendo vedere come la sua raccolta stia continuando a crescere negli ultimi anni e come questo trend non sia cambiato nonostante la fase di recessione economica vissuta dalla penisola. Il rapporto che esiste oggi tra gioco d'azzardo e Stato è segnato dalla questione economica. Da un lato esso è un'interessante fonte di entrate per le casse dello Stato, ma allo stesso tempo

ne riconoscono la pericolosità in termini di costi sociali sia per gli individui che per il tessuto sociale, in primis familiare, in cui sono inseriti. Per questo vengono previste specifiche misure di contrasto e di prevenzione a forme di gioco d'azzardo considerate eccessive e allo stesso tempo cercando di tutelare i cittadini dal gioco d'azzardo illegale e dall'infiltrazione mafiosa nell'offerta di gioco AAMS.

CAPITOLO 3. Una revisione critica della letteratura

Bangkok, 1989. Le piogge pomeridiane sono cessate, liberando momentaneamente l'aria dallo smog e lasciando aleggiare nelle strade lucenti l'inconfondibile fragranza Thai, frangipani con un lieve punto di fogna è tardo pomeriggio, Chiamo un tuktuk, una di quelle motociclette a tre ruote, e monto a bordo. Il giovane conducente si volta, sfoggia un sorriso da imprenditore e attacca subito il tipico interrogativo riservato ai viaggiatori maschi.

«Allora... vuoi ragazza?»

«No.»

«Capisco». Ci pensa un attimo, poi mi chiede, «Vuoi ragazzo?»

«Ah, no.»

Una pausa più lunga. Il suono di un motore che sputacchia al minimo dei giri, «Vuoi ladyboy²¹?»

«No.»

«Ho sigarette baso prezzo... Johnnie Walker... »Il volume della voce si abbassa, «Vuoi ganja?»

«No.»

«Coca?»

«No.»

«Yabaa [pasticche di metaanfetamina]?»

«None.»

Un sussurro, «Eroina?»

«No.»

La sua voce ritorna normale, «Posso portare te a combattimento di galli, Puoi fare scommesse!»

«Passo.»

Ora un filo irritato: «Ma allora, farang, cosa vuoi?»

Linden, 2011

Introduzione

Il terzo capitolo si propone di discutere in maniera critica la letteratura che si è occupata di gioco d'azzardo al fine di far emergere le principali direttrici d'indagine lungo cui si è sviluppato il dibattito pluridisciplinare che ha interessato il fenomeno.

Anche se il gioco d'azzardo non è un fenomeno nuovo, il modo in cui viene concettualizzato e le prospettive applicate alla sua indagine riflettono le diverse opinioni di fondo su di esso e sul mondo sociale più ampio. Per

²¹ Giovane transessuale. [N.d.T]

questo è necessario prendere in considerazione quali visioni abbiano influenzato il modo in cui questo è stato studiato e restituire le categorie concettuali (le lenti) che ne hanno guidato la ricerca sul tema.

Nel primo paragrafo presento alcuni studi che hanno guardato al gioco d'azzardo come a un problema sociale tipico delle società moderna. Uno degli assunti principali di questa prospettiva è la visione fortemente moralistica data a certi comportamenti umani considerati degradanti, come il bere o appunto il giocare d'azzardo. Ogni attività non conforme ai comportamenti standard e convenzionali era considerata sbagliata in quanto potenzialmente pericolosa per l'intero ordine sociale.

Nel secondo paragrafo guardo agli studi che hanno considerato il gioco d'azzardo come una patologia individuale. Questi lavori hanno adottato prevalentemente un paradigma medico che ha cercato di fornire spiegazioni circa l'origine del gioco d'azzardo come patologia. In maniera particolare medicina, psichiatria e psicologia (psy sciences) (Collins, 2006) hanno voluto concentrare la propria attenzione sulle cause alla base del disturbo da gioco d'azzardo, vedendolo, a seconda della prospettiva, come un disturbo del corpo o come causato da cognizioni erronee della mente.

Nel terzo paragrafo metto in luce come in anni recenti si sia ampliato l'interesse conoscitivo non solo all'individuo ma all'insieme dei fattori socio-contestuali capaci di contribuire all'insorgere della patologia. In accordo con una nuova idea di salute che abbraccia l'intera vita dell'individuo, sono stati proposti approcci epidemiologici più ampi che esaminano la prevalenza e l'incidenza dei problemi di gioco in tutta la popolazione.

Contrariamente alle visioni biomediche che considerano il gioco d'azzardo problematico come una predisposizione esistente all'interno dell'individuo, questo gruppo di ricerche si sono concentrate sull'interrelazione tra l'individuo e fattori socio-ambientali che insieme contribuiscono allo sviluppo di problemi di gioco di maggiore o minore gravità. In questa chiave di lettura tutti gli individui sono da considerarsi a rischio di incorrere in problemi.

Dall'analisi del capitolo emergerà come negli studi contemporanei abbia dominato un paradigma epistemologico di stampo neopositivista che si è concentrata principalmente sull'individuo e nella ricerca di cause bio-psico-sociali alla base della "malattia" del gioco.

1. Il gioco d'azzardo come problema sociale

I primi studi che si sono concentrati sul fenomeno, l'hanno considerato come un aspetto disfunzionale della società. Queste prospettive psicoanalitiche e funzionaliste dominavano le spiegazioni del gioco d'azzardo in un'epoca in cui l'attività era, sebbene indubbiamente diffusa, in gran parte illegale in tutta Europa e in Nord America. Fino alla fine degli anni '60, quando non furono messe al bando, la maggior parte delle forme di gioco d'azzardo erano strettamente regolamentate da una legislazione restrittiva e venivano spesso associate a scandali e fenomeni di corruzione e di frode, pratiche diffuse specialmente in ambienti moralmente dubbi e illegali.

Alcuni autori, specialmente tra anni '50 e '70, hanno guardato alla relazione tra gioco d'azzardo e la più ampia struttura sociale enfatizzando la funzione che il gioco d'azzardo ricopriva nel mantenere l'ordine e il controllo sociale. Per questi il gioco d'azzardo svolge un importante ruolo di meccanismo regolatore in grado di incanalare forme di protesta derivanti dalle contraddizioni del sistema etico ed economico della società moderna (Parsons, 1968; Frey, 1984). Il gioco d'azzardo compensa la monotonia delle routine di lavoro quotidiane (Bloch, 1951), mantenendo viva la speranza di un successo materiale e alleviando sforzi e fatica in maniera simbolicamente e socialmente accettata (Frey, 1984).

Molti di questi studi hanno rimandato implicitamente o esplicitamente a una visione struttural-funzionalista della realtà sociale (Newman, 1972; McMillen, 1996). Queste teorie sottendono una visione olistica della società in cui è centrale la correlazione tra sottosistemi e pratiche, e la loro relazione con la struttura sociale più ampia. Implicita a questa visione è l'idea che il ricercatore sociale debba spiegare la realtà profonda che sta sotto il livello cosciente dell'agire del giocatore.

Un assunto alla base di queste idee è la visione negativa che le società hanno dei giocatori d'azzardo. Parte di questa non accettazione deriva senza dubbio dalla morale dominante in passato, e ancora in parte presente, fortemente orientata alla proibizione del gioco d'azzardo.

Rosencrance (1985) ad esempio afferma che gli individui dediti alla continua ricerca della ricompensa finanziaria attraverso il gioco d'azzardo sono sprezzanti dei valori del duro lavoro e della parsimonia. Il senso comune popolare spesso suggeriva che i giocatori d'azzardo perdenti si sarebbero trasformati in “mezzi criminali” pur di garantirsi nuove entrate per poter continuare a scommettere (Wagner, 1972). Per gli autori che abbracciano questa visione, il gioco d'azzardo rappresenta una vera e propria forma di patologia sociale (Bloch, 1951) generata da un risentimento diffuso nei confronti della società e in grado di procurare alla persona difficoltà psicologiche e sociali.

Secondo Devereux, che approfondisce il tema del gioco d'azzardo all'interno della propria tesi di dottorato dal titolo: “*Gambling and social structure*” (1949), il desiderio di giocare è necessariamente una creazione del sistema gerarchico capitalista laddove l'individuo è subordinato alle esigenze dell'industria e della produzione e in cui non tutti possono ambire al successo nonostante il loro valore morale²². Utilizzando un approccio di stampo parsoniano, Devereux dimostra come il gioco rappresenti uno strumento per prendere decisioni sulla propria vita e per vagheggiare - senza possibili conseguenze reali - circa un possibile avanzamento socio-economico: gli individui sarebbero frustrati a causa della propria condizione materiale, e, spinti a giocare nella speranza di un successo, coltivano l'illusione di poter arrivare a un futuro migliore di “*dream buyers*” (Tec, 1964). Per Devereux (1949) si tratta di una soluzione di compromesso che aiuta a rinvigorire l'ordine sociale, infatti, la maggior parte delle persone sente pressioni derivanti dalla società che (ossessivamente) chiede agli individui di essere “imprenditori morali di sé stessi” e di cercare il successo. Per questo il *gambling* consente di trovare una chance di riscatto all'interno del tessuto sociale, ma al contempo, rispondere alle necessità di regolamentazione e regolarizzazione tramite la routine delle condotte individuali. Il gioco d'azzardo funzionerebbe come *shock absorber* (Aasved, 2003; Deveraux 1949), ovvero come un'attività creata per fornire una compensazione al bisogno di emozioni, alla stregua

²² Al momento dello studio di Devereux, gran parte del gioco d'azzardo negli Stati Uniti era illegale e l'atteggiamento prevalente nei confronti del gioco d'azzardo era piuttosto negativo e moralizzante. Era comune considerare il gioco in termini di devianza sociale, un'attività che era parte integrante del mondo della vita degli individui criminali e depravati.

della competizione o dell'aggressività, e un sostituto a una forma di protesta che, essendo simbolica, non sconvolge (né tange/lede) il sistema. Una partecipazione al gioco d'azzardo e ad altre attività aleatorie permette di canalizzare queste forze potenzialmente distruttive in azioni che la struttura sociale è in grado di controllare e contenere. Devereux parla di gioco d'azzardo come di un modello di devianza istituzionalizzata al pari della prostituzione, dei costumi contrari alla morale sociale che tuttavia, se adeguatamente normati (*petty gambling*), possono funzionalmente sopravvivere all'interno della società, senza minarne l'ordine poiché il sistema sociale oppone, all'esercizio diffuso del gioco d'azzardo, una «facciata formale di disapprovazione» (Devereux 1968:61) che rafforza e rinvigorisce i valori etici ed economici prevalenti e conserva intatto l'equilibrio sociale.

I giocatori d'azzardo sono per la maggior parte persone che potrebbero non essere in grado di avere successo attraverso un comportamento tradizionalmente competitivo, orientato ai risultati sul posto di lavoro, o la cui occupazione non offre alcuna possibilità di avanzamento (Bloch, 1951; Tec, 1964; Abt et al, 1985). Per questo il gioco d'azzardo costituisce un'opportunità per avere controllo sulla propria vita. Attraverso la lotteria, ad esempio, le persone possono concedersi fantasie su ciò che potrebbe essere fatto con il denaro vinto (Clotfelter e Cook, 1991), come per esempio essere in grado di acquisire oggetti e simboli considerati popolari (Scott, 1968). Nel caso della scommessa sulle corse dei cavalli, la persona sperimenta la soddisfazione del controllo e della gestione delle risorse, una sensazione spesso negata nella vita quotidiana dei lavoratori subordinati.

Attraverso uno studio di taglio quantitativo Tec (1964) mette lo *Stryktipset*²³ in relazione con alcuni dati di carattere socio-ambientale. L'autrice osserva che il 75% dei maschi svedesi prende parte a questo gioco ed i vari modi in cui i differenti strati sociali partecipano. In questo modo arriva a formulare l'ipotesi della speranza di successo (*hopehypothesis*) e della frustrazione di status (*status frustrationhypothesis*): mantenendo vive le speranze di un possibile miglioramento delle proprie condizioni, il gioco d'azzardo allevia alcune delle

²³ Il *Stryktipset* è una forma di gioco d'azzardo legale simile al Totocalcio, molto popolare in Svezia.

frustrazioni derivanti dagli ostacoli che alcuni segmenti della popolazione incontrano nel cercare di soddisfare le loro aspirazioni di mobilità sociale. Individui provenienti dai ceti medio-bassi, insoddisfatti della propria posizione, sfogano il proprio sogno di un futuro migliore in un modo che non lede l'ordine sociale:

To the extent that socially-induced frustrations can be regarded as potential sources of deviant or revolutionary behaviour in that they might find expressions as outright attacks against the existing social order, relief of these frustrations is beneficial to the continuity of the social order. Thus, instead of turning against the original source of their deprivations and unfulfilled aspirations, bettors are relieved through gambling of some of the frustrations and, hence, are less likely to attack the existing class structure. (Tec, 1964:113–114)

Nibert (2000), in un'ottica marxista, sostiene che giocare alla lotteria distoglie l'attenzione delle classi più povere dalle condizioni sistemiche che limitano la loro vita, attraverso un'attività che funge da meccanismo in grado di convogliare lo stress e la frustrazione a pratiche in grado di scongiurare tentativi di cambiamento nel sistema, contribuendo a scongiurare una potenziale minaccia di ribellione.

Discorsi analoghi sono stati fatti analizzando la popolazione giovanile: esaminando il gioco d'azzardo tra giovani e adolescenti canadesi, Schissel (2001) sostiene che il gioco d'azzardo sia una manifestazione individuale di impotenza strutturale che porta i ragazzi più poveri a giocare per raggiungere l'autocontrollo ed a mascherare condizioni di marginalità sociale ed economica al fine di e per ottenere una via rapida di risposta alla loro condizione di povertà e di privazione.

Alcuni studi cercano di mettere in relazione il gioco d'azzardo con la classe sociale enfatizzando l'esistenza di “miti urbani” di fuga dalla realtà di origine incentivati dalla presenza di bookmakers agli angoli delle strade dei quartieri della classe operaia e facilmente accessibili (Chinn, 1991; Clapson, 1991; Dixon, 1991; Miers, 2004). Mentre la stampa e la televisione paventano un diffuso panico morale nei confronti del gioco d'azzardo, diffondendo una concezione di questi luoghi come amorali e devianti (Laybourn, 2007; 2009), un numero significativo di persone parteciperebbe a routine di gioco poiché, provando l'esperienza di cogliere piccole vittorie, accrescerebbero in questo modo le loro speranze future di poter ottenere premi di maggior entità. La convinzione di vincere li mantiene ottimisti, stimolandoli ad acquistare altri biglietti (Belk, 2003).

Gli studi di matrice struttural-funzionalista si concentrano sul ruolo del gioco d'azzardo come “destabilizzatore dei valori sociali dominanti”. Minimizzando il ruolo dell'agire consapevole dei soggetti, attribuisce invece grande importanza alle forze sociali più vaste che trascendono gli individui (Best, 2008).

Per gran parte della sua storia, il gioco d'azzardo è stato considerato un'attività umana fondamentalmente problematica e criticata come degenerata e peccaminosa per la sua natura non produttiva, la sua apparente irrazionalità e i suoi effetti dirimpenti e immorali sulle popolazioni. Come tale, è stato persistentemente proibito e/o regolato dagli stati che temevano i suoi effetti potenzialmente incendiari sulla loro forza lavoro e i suoi effetti imprevedibili/disordinati sulla coesione sociale (Reith, 1999).

In generale, tuttavia, tali approcci critici non possedevano una nozione distintiva del problema del gioco d'azzardo come un'attività separata dal resto della pratica a soldi; piuttosto, si presumeva che tutto il gioco d'azzardo fosse potenzialmente problematico, sia come un'attività immorale a sé stante, sia come porta d'accesso a ulteriori vizi.

2. Il gioco d'azzardo come patologia individuale

2.1. La medicalizzazione del gioco

Gran parte dell'attenzione dei *gambling studies* si è concentrata in anni recenti sulle condotte di gioco d'azzardo considerate eccessive, e sui possibili rischi che questa attività poteva comportare per la salute dell'individuo e del proprio contesto di riferimento, in primis quello familiare (Orford, 2010). Numerose ricerche scientifiche hanno cercato di individuare le dinamiche neurobiologiche, psicologiche e i fattori sociali che potevano condurre l'individuo a sviluppare e mantenere una dipendenza, cercando di tracciare specifici profili di giocatori problematici, patologici e a rischio. Allo stesso tempo, ed in misura particolare nel campo della psicologia e della medicina, si è sentita la necessità di individuare dei modelli in grado di spiegare i processi che portano alcune persone ad essere “assorbite dal gioco” e di capire quali pensieri animino le menti dei giocatori che perdevano ingenti somme di

denaro, al fine di tracciare possibili linee guida per i trattamenti d'uscita dal gioco d'azzardo patologico.

Forme di gioco definibili come “gioco d'azzardo eccessivo” sono probabilmente sempre esistite ma è solo dall'inizio del ventesimo secolo che si può riscontrare un certo interesse scientifico per il fenomeno (Bertelli, 2009). Come messo in luce Oldman (1979) questo interesse è stato inizialmente portato avanti dalla psicologia e in maniera particolare dal campo della psicanalisi. Le teorie psicoanalitiche (o più in generale psicodinamiche) hanno rappresentato uno dei primi tentativi di svincolare il gioco d'azzardo da una rappresentazione di vizio o di devianza e di definirlo come sintomo nevrotico originato da una conflittualità intrapsichica.

I contributi psicoanalitici (Bergler, 1957; Lesieur e Rosenthal, 1991; Rosenthal, 1992) traggono origine dagli scritti di Freud sul giocatore d'azzardo e dal suo studio sulle opere di Dostoevskij (*Dostoevskij e il parricidio*-Freud, 1927). Freud era convinto che la principale motivazione addotta dagli scommettitori per giocare, ovvero vincere soldi, fosse solo una copertura di reali spiegazioni che contrariamente a quanto sostenuto risultavano essere del tutto inconscie. Per Freud i reali motivi per giocare erano principalmente due: il bisogno di punizione legato al senso di colpa di origine edipica e l'equivalenza simbolica tra gioco e masturbazione (Pini, 2012).

Da un punto di vista storico ho già fatto riferimento a come l'attenzione al gioco d'azzardo problematico esistesse, sin da prima del suo inserimento all'interno del DSM, e come di fatto il riconoscimento dell'APA abbia contribuito a un sempre maggior interesse da parte delle “psy” scienze (Collins, 2006) per l'evoluzione patologica di questo disturbo. L'inclusione del gioco d'azzardo patologico nel Manuale Diagnostico e Statistico dell'American Psychiatric Association (DSM) III (1980) e successivamente la sua categorizzazione nel DSM IV (1993), come di un disordine del controllo degli impulsi, sancisce di fatto il trattamento del gioco d'azzardo come di un problema medico. Ciò ha gradualmente contribuito a diffondere l'idea che una risposta da parte del settore medico-sanitario sarebbe stata la più appropriata. Rosencrance (1985) definisce in termini di medicalizzazione²⁴ il modo in cui

²⁴La medicalizzazione può essere vista come quel processo in cui sempre più aspetti della vita quotidiana sono definiti con il linguaggio delle problematiche mediche e delle malattie e la cui gestione viene attuata attraverso trattamento medico o cura (Zola, 1963: 295). Per

in America, e poi in tutti gli altri Stati occidentali, si sia trattato il fenomeno del gioco d'azzardo.

Castellani (2000) sottolinea come questo processo di progressiva estensione delle competenze della medicina in altri campi che dovrebbero esulare dal sapere medico (come appunto i comportamenti) vada ad influenzare la mentalità delle persone e ne strutturi il comportamento quotidiano. Così facendo, si attua un controllo sulle strategie che gli individui, nella loro libertà, utilizzano sia per pensare loro stessi, sia per agire con gli altri. In questo senso Hacking parla di “*making up people*” (1986), un concetto tratto dalla nozione foucaultiana di costruzione del soggetto. Per Foucault l'osservazione e la classificazione di specifiche caratteristiche e tipi di comportamento fornisce nuovi strumenti e nuovi modi per pensare e definire i soggetti. Quali cose sono dette, chi le afferma ed il modo in cui ne parla creano la conoscenza di un fenomeno attraverso una tassonomia e dei discorsi che rendono visibile il soggetto (Foucault, 1976), dove l'interazione tra varie forme di potere, saperi e autorità, portano a nuovi modi di concepire e pensare le persone. Così facendo si contribuisce a creare un linguaggio attraverso cui descrivere e discutere, in modo da renderli sempre più visibili all'indagine sociale, e anche sempre più "reali" (Reith, 2007; Collins, 2006).

Il riconoscimento del gioco d'azzardo patologico come un disturbo psichiatrico ha contribuito all'accrescere l'interesse per l'argomento da parte di una serie di professionisti (medici, legali, accademici), nonché gruppi di laici e di organizzazioni formali, ognuno con una specifica concezione e interesse per il problema (Volberg, 2001). Sono state quindi proposte una serie di spiegazioni per la sindrome, molte delle quali tendevano semplicemente a definirla in termini di descrizione delle caratteristiche che la qualificavano.

Vennero quindi creati specifici screen diagnostici sulla base del DSM e col successivo sviluppo di un sistema di classificazione e di nomenclatura nacque il (concetto di) giocatore patologico: un "tipo" distinto di individuo con una

Conrad (1992) si tratta di un processo socioculturale in cui definizioni di natura medica e paradigmi interpretativi appartenenti alla professione medica vengono usati per trattare aspetti della vita sociale definibili come “problema”. Sempre secondo Conrad la medicina agisce come una forma istituzionale di controllo (*medical social control*) assicurando in maniera più o meno volontaria l'adesione degli individui alle norme sociali attraverso l'autorità della professione medica (Conrad 1979).

lista di sintomi che potevano essere misurati e confrontati con una “norma”. Il gioco d'azzardo sociale è definito dalle sue "perdite accettabili e prestabilite" ed il gioco professionale è considerato quello per cui "i rischi sono limitati e la disciplina è centrale "(APA, 1994).

Lo scopo prevalente di questi studi fu quello di documentare la fenomenologia clinica, cercando spiegazioni all'eziologia del disturbo al fine di promuovere interventi per la prevenzione e il trattamento del gioco d'azzardo patologico. Ognuno di questi studi presupponeva una diversa teoria circa l'insorgere del disturbo. Il gioco d'azzardo patologico è stato quindi considerato, a seconda dell'approccio utilizzato, come un disturbo dello spettro ossessivo-compulsivo, un disturbo dell'affettività, una dipendenza o un disturbo del controllo degli impulsi. Per questo, medici e ricercatori hanno guardato a possibili fattori causali sia psicologici che comportamentali, nonché a una comprensione più profonda delle possibili basi neurobiologiche, arrivando a formulare modelli integrati all'origine della patologia.

2.2. Nella mente del giocatore: aspetti clinici, distorsioni cognitive e pensieri erronei alla base del gioco d'azzardo problematico

Mentre la ricerca medica cerca di individuare le basi genetiche e neurologiche all'origine del disturbo²⁵, gli approcci comportamentali si sono concentrati sui processi attraverso i quali il comportamento di gioco viene appreso e rafforzato. In particolare questi guardano ai modi in cui il gioco d'azzardo viene condizionato attraverso forme di ricompense quali l'utilizzo di livelli elevati di eccitazione e/o vincita. Questi modelli si basano sul concetto di condizionamento operante e guardano a quei fattori che facilitano

²⁵ In letteratura il dibattito riguardante i motivi scatenanti il disordine a livello medico è ancora aperto. La manifestazione di comportamenti problematici nell'ambito del gioco, infatti, non può essere attribuita a singole cause, ma alla presenza di più fattori (Lavanco, Varveri, 2001). Le ricerche che si concentrano sui fattori individuali che predispongono l'individuo all'insorgere della patologia. Tra i vari ricordiamo la vulnerabilità genetica in cui si ipotizza la presenza di alterazioni del sistema genetico di codifica per i recettori dopaminici dell'area mesolimbica e mesocorticale che si tradurrebbe in un deficit del sistema di gratificazione cerebrale). Per quanto riguarda le ricerche neurologiche queste hanno registrato un coinvolgimento dei sistemi noradrenergici, serotoninergici, dopaminergici e oppioidergici, nonché l'esistenza di fattori familiari ed ereditari nel gioco d'azzardo patologico.

la reiterazione di uno specifico comportamento (una facile vittoria iniziale ad esempio rappresenta una ricompensa estremamente influente che crea associazioni positive con i comportamenti di gioco, incoraggiandone la ripetizione) (Griffiths 1995; Orford 2001). Tali approcci spesso evidenziano le somiglianze tra il comportamento degli animali che possono essere condizionati dall'agire in determinati modi per ottenere ricompense e giocatori d'azzardo, che ripetono il loro comportamento nell'aspettativa di risultati favorevoli. Alcuni autori hanno osservato che le slot machine rappresentano un esempio quasi perfetto di condizionamento operante: i giocatori sembrerebbero rispondere a stimuli biologici e psicologici che li costringono a ripetere le loro azioni (Knapp 1997). In questo senso si può comprendere come esista una certa convergenza tra modelli psicologici e la ricerca biomedica, tanto che alcuni autori sottolineano la natura biochimica dell'eccitazione e dell'impulsività, e alcune ricerche suggeriscono una base genetica sottostante una varietà di comportamenti definibili "impulsivi-addittivi-compulsivi" (Jacobs 1993; Slutske et al., 2000).

Le ipotesi sottostanti a questi lavori si basano sull'idea che esistano differenze qualitative tra i giocatori problematici e quelli non problematici e pertanto, gli approcci terapeutici possono includere interventi farmacologici, nonché forme di terapia e counseling per tentare di modificare determinati stili di comportamento e cognizione.

Tra le teorie principali vi è il modello esplicativo di Cornish (1978) il quale fa leva sul forte senso di frustrazione provato dal giocatore. Per l'autore, l'avvicinamento al gambling avviene a causa di un senso di insoddisfazione che dà origine al desiderio di vivere in prima persona un'esperienza appagante, quale può essere il gioco d'azzardo. Cornish afferma che durante lo svolgersi del gioco la continua partecipazione trasforma l'insoddisfazione in un movente che a sua volta si tramuta in un senso di appagamento.

Più noto è forse il lavoro di Zuckerman (1971) sul *Sensationseeking* e la sua applicazione negli studi sul gioco d'azzardo sia nella popolazione adulta (Blaszczynski, et al. 1986), sia in quella giovanile (Nower, et al. 2004; Gupta et al, 2013). Secondo questi autori la "ricerca di sensazioni forti", aiuta a comprendere perché alcune persone, spinte dalla ricerca del rischio e del brivido, siano attratte dal gioco d'azzardo. Zuckerman è giunto alla

conclusione che la tendenza a cercare sensazioni forti è un tratto della personalità che coinvolge tutte le modalità sensoriali. Come molti tratti della personalità ha delle basi biologiche, ma è anche influenzata dall'ambiente sociale. Nel caso specifico del gioco d'azzardo, gli studiosi ritengono che negli individui a cui piacciono queste emozioni il rischio di perdere produca in loro forti eccitazioni, sia durante la suspense per l'attesa del risultato, sia in seguito alla stimolazione provocata dalla eventuale vincita e questo processo sia alla base del loro progressivo coinvolgimento nella pratica. Al contempo Csikszentmihaly vede nella voglia di fuggire dalla vita reale una possibile motivazione ai comportamenti d'azzardo. Il giocatore, a seconda della situazione, cerca il rilassamento o il brivido e usa il gioco d'azzardo come auto-medicazione per stati affettivi o ipertensivi considerati anormali (Jacob, 1986). Tra questi la "Flow Theory" definisce il gioco d'azzardo come attività di svago anziché un problema in quanto si concentra sugli elementi di fascinazione del gioco (*captivating experience*) (Csikszentmihalyi, 1990; Nakamura & Csikszentmihalyi, 2009; 2014)). Il "Flow" è definito come uno stato piacevole di esperienza ottimale generato da certe attività in cui l'attore si sente completamente immerso, sperimentando sensazioni di gioia e di appagamento, dimenticandosi temporaneamente delle proprie preoccupazioni.

Per quanto riguarda gli studi di matrice comportamentale, questi lavori partono dall'idea che i giocatori d'azzardo problematici differiscono dai giocatori d'azzardo non problematici a livello mentale ossia nel modo in cui pensano al gioco d'azzardo. Questo tipo di ricerca ha indagato l'irrazionalità del comportamento del gioco d'azzardo, come indotto dal possesso di una gamma di credenze e fallacie cognitive che il DSM-IV classifica come "disturbi del pensiero". L'approccio cognitivista odierno identifica i processi di pensiero irrazionali alla base dei comportamenti tipici del giocatore e ipotizza che siano tali pensieri erronei a essere responsabili del mantenimento del comportamento eccessivo di gioco d'azzardo (Ladouceur e Walker, 1996). Le più note riguardano la *fallacia del giocatore*, detta fallacia di Montecarlo, (Nisbett e Ross, 1980) che definisce la convinzione di aver quasi vinto dopo aver ripetutamente perso; e l'*illusione del controllo* (Langer, 1975) ovvero la credenza

di poter influenzare l'esito di eventi casuali. Secondo gli autori, gli individui, nel predire un risultato o nell'esprimere un giudizio sulla probabilità di accadimento di un determinato evento, si affidano a criteri di rappresentatività e alla propria intuizione. Il giudizio formulato è il frutto di una valutazione che tende, cioè, a riflettere il grado con cui il risultato che si presume probabile è percepito come rappresentativo del processo generativo dal quale esso deriva. Detto altrimenti, il risultato indicato come il più probabile è quello che, in un certo senso, mette ordine nella catena generativa facendo sì che tutti gli eventi siano rappresentati allo stesso modo e, per quanto possibile, con lo stesso peso.

I sostenitori di questo approccio sono convinti che queste fallacie cognitive agiscano come una sorta di pensiero magico che fa ritenere alla persona di poter svolgere un ruolo attivo nel risultato del gioco (Pini, 2012).

In generale, queste considerazioni si basano sul presupposto che ci sia un qualche tipo di "deficit cognitivo", una mancanza di conoscenza su probabilità e rischio oppure un sistema di percezione difettoso alla base di un comportamento problematico. Impliciti in tali approcci sono nozioni di "azione economica razionale", secondo la quale si presume che gli individui siano avversi al rischio e preferiscano prendere decisioni informate sulla base dei calcoli dei benefici e dei rischi presenti nelle varie forme di attività. Il gioco d'azzardo è considerato un'attività con valore atteso negativo (ad esempio, i giocatori d'azzardo possono aspettarsi di perdere), che è quindi antitetico all'interesse personale dei consumatori razionali. Una simile concezione del problema del gioco d'azzardo assume la presenza di una irrazionalità di base -almeno del comportamento ripetitivo che la guida-, se non dei soggetti stessi. Il tipo di approccio terapeutico che ne deriva è basato sulla rettifica delle cognizioni irrazionali attraverso la fornitura di informazioni accurate sulla natura dei giochi di fortuna e/o varie forme di terapia per modificare comportamenti e credenze ritenute erranee.

Tuttavia, va sottolineato che le ipotesi implicate in questo tipo di approccio poggiano su particolari valori culturali e aspettative su ciò che costituisce un comportamento "razionale".

3. Il giocatore come pericolo pubblico

3.1. L'approccio epidemiologico

Recentemente, le visioni sul problema del gioco d'azzardo come frutto di cause interne all'individuo sono state in parte sostituite da approcci epidemiologici più ampi che esaminano la prevalenza e l'incidenza dei problemi di gioco in tutta la popolazione.

Contrariamente alle visioni biomediche che considerano il GAP come una predisposizione interna all'individuo, questo nuovo filone di ricerca ha incoraggiato a concentrarsi sull'interrelazione tra individuo e una vasta gamma di fattori socio-ambientali che insieme contribuiscono allo sviluppo di problemi di maggiore o minore gravità.

Le prime grandi survey sui comportamenti di gioco iniziano ad essere svolte a fine XX secolo in USA e Australia (National Research Council 1999; Productivity Commission 1999). Questa prima ondata di ricerche sono state rivolte alla quantificazione e misurazione dei comportamenti di gioco. Le ricerche hanno voluto stimare la prevalenza e l'incidenza del gioco d'azzardo e del gioco d'azzardo problematico in tutta la popolazione. Attraverso l'utilizzo di metodologie quantitative, come sondaggi telefonici, questionari e l'applicazione di vari strumenti di screening, questi lavori hanno prodotto una vasta gamma di conoscenze in grado di produrre modelli di comportamento sia nella popolazione generale sia in sottogruppi particolari, come gli adolescenti.

La ricerca sulla prevalenza esamina: quante persone giocano, le loro preferenze, le caratteristiche socio-demografiche, il tempo e il denaro investiti, consentendo di calcolare tassi di incidenza, valutare le tendenze generali ed effettuare confronti a livello internazionale. Da queste emerge come il gioco d'azzardo sia ampiamente diffuso all'interno della popolazione. In tutte le ricerche condotte nei diversi contesti nazionali è stato sottolineato come le opportunità di gioco nel corso degli anni siano cresciute enormemente e come una gran parte della popolazione occidentale (tra l'80 e il 90%) abbia consumato prodotti commerciali di gioco (Abbott et al. 2004; Productivity Commission 1999). Queste ricerche contribuirono anche ad avanzare le prime ipotesi sulle tendenze generali (D'Agati, 2004): una

maggior propensione al gioco degli uomini (*gender hypothesis*); una maggior attitudine al gioco nelle città piuttosto che nei piccoli centri (*rural-urban residence/community size hypothesis*); e un nesso tra incremento delle opportunità di gioco e crescita del volume di spesa (*availability and exposure hypothesis*). Quest'ultima ad esempio suggerisce che l'insorgenza di certi comportamenti problematici sia anche determinata dall'esistenza di frequenti occasioni per entrarne in contatto: una maggior esposizione porterebbe ad un aumento nel comportamento. Partendo da questa prima ipotesi alcune indagini hanno guardato ad esempio al ruolo della vicinanza geografica ai punti di gioco (Welte et al. 2004; Shaffer et al. 2002).

Altri studi hanno guardato a quali caratteristiche possano essere più o meno significative per lo sviluppo di problemi di gioco. Ad esempio, alcuni gruppi sociali, come i maschi, con età inferiore ai trent'anni, che percepiscono basso reddito e non sposati, si rivelano particolarmente vulnerabili allo sviluppo di problemi di gioco. Fattori situazionali come la facile disponibilità e opportunità e l'esposizione precoce all'interno della famiglia (McComb e Sabiston, 2010), così come altri fattori strutturali, contribuiscono a rendere una persona maggiormente a rischio per lo sviluppo di problemi legati al gioco d'azzardo.

Allo stesso tempo vengono descritte le relazioni "comorbili" che associano i problemi di gioco d'azzardo con altri tipi di comportamenti problematici, come quelli dei disturbi mentali, della criminalità e dell'abuso di sostanze, specialmente all'alcol (Black et al, 1998; Petry et al, 2005).

Si rileva inoltre come alcuni tipi di gioco siano considerati maggiormente associati a comportamenti eccessivi. Le slot machines e gli apparecchi elettronici (giochi d'azzardo di nuova generazione) ad esempio, vengono rapidamente identificati come quelli più pericolosi e con maggior probabilità di far incorrere le persone in comportamenti di tipo additivo (Abbott 2001; Griffith 1999, 2003; Down Schüll 2012).

Alcuni autori sottolineano come l'introduzione di Internet e altri dispositivi per il gioco d'azzardo a distanza possano avere effetti dannosi sulla condotta di gioco. Ad esempio, Griffiths (2003) ha identificato l'uso di denaro virtuale, l'accessibilità illimitata e la natura solitaria del gioco d'azzardo su

Internet come potenziali fattori di rischio per lo sviluppo di un gioco d'azzardo problematico.

Gli studi che si sono occupati del gioco d'azzardo giovanile hanno sottolineato ad esempio come questa popolazione sia oggi esposta a molteplici occasioni di gioco (Turner et al., 2011) e, sebbene si sottolinei che la maggior parte si essa giochi occasionalmente, si mette in evidenza come i giovani siano più vulnerabili a cadere in forme di gioco problematico rispetto alla popolazione adulta (Derevensky & Gupta, 2000) specialmente quelle legate al mondo di internet e dei nuovi media (King et. al. 2010). I maschi giocano più delle femmine (Romer, 2005) e si mette in evidenza l'alta correlazione di forme problematiche di gioco con altri comportamenti pericolosi come fumo, alcool ed andamento problematico a scuola (Blinn-Pike, et al. 2010; Dickinson, et al. 2008). Altri studi hanno cercato di guardare a fattori contestuali, rintracciando come la prima socializzazione al gioco avvenga in famiglia (Fabiansson, 2008) e come siano più esposti i ragazzi provenienti da contest socioeconomici meno abbienti (Schissel, 2001).

Una chiara enfasi in questo tipo di ricerche riguarda la diversità e la complessità dei fattori che influenzano le condotte di gioco d'azzardo e di gioco d'azzardo problematico. Così come non esiste un singolo "tipo" di gioco d'azzardo, non esiste un singolo "tipo" di giocatore. Piuttosto, i gamblers costituiscono un gruppo eterogeneo i cui comportamenti sono influenzati da una varietà di fattori, tra cui il tipo di gioco giocato e le caratteristiche psicologiche e sociali dei giocatori stessi.

In relazione a questo è stato posto l'accento su modelli longitudinali e dinamici che esaminano il modo in cui i comportamenti di gioco cambiano nel tempo e i percorsi che può assumere il gioco d'azzardo concepibili come "stadi di cambiamento" nel corso della vita di un individuo.

Tali studi suggeriscono che i giocatori "regolari" e "problematici" non sono necessariamente sempre gruppi distinti e separati, ma piuttosto possono essere individui il cui comportamento esiste su un continuum, con giocatori "ricreativi" a una estremità, "patologici" all'altra e vari gradi di comportamento problematico nel mezzo. Questi lavori supportano anche la tesi che le persone possano passare attraverso cicli di comportamento, passando da un estremo di gioco all'altro nel corso del tempo: dal gioco

normale a problematico e viceversa, attraverso fasi ricorrenti e transitorie. Una serie di fattori, tra cui l'influenza dei social network e la disponibilità sono stati associati ai "percorsi" di gioco con un grado di impatto diverso a seconda dell'individuo (Abbott, e Volberg 1999; Blaszczynski e Nower 2002).

La ricerca ha anche suggerito che è probabile che la maggior parte dei giocatori che evidenziano problemi, specialmente di natura meno grave, si riprendano autonomamente, senza ricorrere a un trattamento formale. Tali processi di "recupero naturale" sono stati oggetto di ricerche che però non sono stati ancora capaci di identificare i fattori capaci di prevedere il cambiamento, ma suggerisce tuttavia che dei fattori strutturali come il cambiamento delle relazioni sociali e problemi finanziari, nonché fattori esperienziali come le crisi della vita, possono fungere da catalizzatori per il cambiamento (Abbott et al., 1999; Hodgins and el-Guebaly 2000).

Guardando ai comportamenti di gioco in tutta la popolazione una tale prospettiva mette in discussione la visione del problema del gioco d'azzardo come un disordine cronico e progressivo che colpisce una minoranza di giocatori che, per vari motivi, sono predisposti a sviluppare il problema. Questi lavori focalizzano l'attenzione sull'ambiente più ampio in cui si svolge il gioco d'azzardo determinando per questo un potenziale grado maggiore di insorgenza di problemi per un numero sempre maggiore di giocatori. Il risultato è una concezione molto più ampia e più fluida dei problemi derivanti dal gioco d'azzardo come un tipo di comportamento che è integrato e influenzato da una serie di fattori esterni all'individuo.

Nonostante questa nuova attenzione cominci ad allontanarsi dai modelli deterministici di patologia, bisogna però mettere in evidenza come si trovi ancora all'interno di un paradigma medicalizzato. Sebbene i modelli di stadi di cambiamento forniscano resoconti più dinamici del comportamento umano, questi sono presi in prestito dal campo concettuale della "ricerca della dipendenza", che si basa su una netta distinzione medica e normativa tra un comportamento che è un segno di "malattia" e un comportamento indicativo di "benessere".

3.2. *La public Health Prospective*

Le informazioni provenienti dalla ricerca epidemiologica forniscono le basi per una prospettive di “salute pubblica” sul gioco d'azzardo. Nel 1984 l'OMS aveva definito la “salute” con un significato più ampio ed articolato del mero “benessere fisico”. La salute, da quel momento, non era più solo “presenza” o “assenza” di malattia, ma “benessere psico-socio sanitario” in senso allargato. L'introduzione del paradigma della *Public Health Prospective* rimanda all'idea che le iniziative politiche in ogni settore (non solo prettamente sanitario) hanno anche il compito di promuovere condizioni generali a sostegno della salute stessa. Le misure di politica sanitaria in quest'ottica devono porsi lo scopo di prevenire, eliminare o controllare la diffusione e l'insorgenza di potenziali malattie e disturbi in una determinata popolazione (Carlevaro e Capitanucci, 2004).

L'approccio di salute pubblica teorizzato da Korn e Shaffer (1999) focalizza la propria attenzione sulla prevenzione di comportamenti considerati eccessivi e promuove il generale benessere della popolazione attraverso specifiche politiche ed interventi al fine di ridurre le conseguenze negative sul piano sociale, economico e sanitario per gli individui e per la collettività.

Questo approccio adotta la terminologia delle malattie trasmissibili, distinguendo tra l'agente (esposizione alle opportunità di gioco), l'ospite (il giocatore) e l'ambiente (il più ampio contesto fisico e sociale in cui il gioco d'azzardo va avanti) per descrivere il possibile (insorgere) verificarsi di problemi di gioco all'interno di tutta la popolazione. Secondo questa prospettiva il gioco d'azzardo problematico si definisce come “*difficulties in limiting money and/or time spent on gambling which leads to adverse consequences for the gambler, others and for the community*” (Neal, Del Fabbro e O'Neil 2005), e per questo si riconosce come una grande varietà di fattori contribuisca a definire diverse configurazioni di giocatori (Shaffer e Korn, 2002; Thomas e Jackson, 2004), individuando specifiche categorie di persone, definite “a rischio” all'interno di una popolazione. Queste relazioni sono valutate secondo un

continuum di danno e distinguono le persone in giocatori d'azzardo "probabili" e "potenziali".

Le ricerche pongono quindi l'accento su modelli longitudinali che esaminano il modo in cui i comportamenti di gioco cambiano nel tempo e i percorsi attraverso cui il gioco d'azzardo si pone sotto forma di "stadi di cambiamento" nel corso della vita di un individuo. Tali studi suggeriscono che i giocatori "normali" e "problematici" non sono necessariamente sempre gruppi distinti e separati, piuttosto possono essere individui il cui comportamento esiste in un continuum, con un gioco ricreativo da una parte, una "patologia" dall'altra, e vari gradi di comportamento problematico nel mezzo.

Aderire a un'ottica di Public Health in relazione al gambling, significa quindi affermare il principio che, in una società che consente il gioco d'azzardo, deve essere una sua specifica priorità anche: assicurare la prevenzione dei problemi gambling-correlati, destinando adeguate risorse tese a finanziare iniziative di prevenzione primaria, secondaria e terziaria; adottare nei confronti del gioco d'azzardo un'ottica di promozione ed al contempo di tutela della salute mentale; stimolare la responsabilità personale e sociale in relazione alle pratiche e alle politiche di gambling.

Infatti, se si vuole evitare di pagare i costi sociali che potrebbero scaturire da una pratica eccessiva non è utile per le politiche sociali continuare a mantenere separati costi e benefici derivanti dall'introduzione di attività di gioco d'azzardo. Nello specifico, la Public Health prospective prevede che vengano elaborate strategie di prevenzione dei problemi correlati al gioco eccessivo nei soggetti e nei gruppi di popolazione considerati più a rischio di dipendenza, presumendo azioni protettive nei confronti di questi gruppi vulnerabili e promuovendo nei soggetti potenzialmente a rischio (e nella comunità più in generale), atteggiamenti, comportamenti e politiche basati su informazioni scientifiche (Capitanucci, 2004).

Recentemente, Messerlian, Derevensky e Gupta (2003) si sono rivolti anche alla popolazione giovanile delineando quattro obiettivi di salute pubblica (denormalizzazione, protezione, prevenzione e riduzione del danno)

che insieme descrivono le azioni considerate necessarie al fine di affrontare il problema del gioco d'azzardo nella popolazione giovanile.

Sintetizzando questi punti la denormalizzazione implica in primo luogo la messa in discussione e la valutazione del gioco d'azzardo dei minori all'interno della società civile. Analogamente alle strategie utilizzate nella prevenzione del tabacco, la denormalizzazione può includere l'attenzione alle strategie di marketing impiegate dall'industria del gioco d'azzardo e come queste influenzino le norme sociali e gli atteggiamenti, sfidando miti attuali e idee sbagliate del gioco d'azzardo e promuovendo conoscenze realistiche e accurate.

I governi e l'industria hanno anche l'obbligo di proteggere bambini e adolescenti da attività potenzialmente dannose. Questo obiettivo mira a tutelare i giovani dall'esposizione ai prodotti di gioco e a promuovere attraverso una legislazione consona per una riduzione dell'accessibilità e della disponibilità di tutte le forme di gioco regolamentato.

La prevenzione ha l'obiettivo di aumentare la conoscenza e la consapevolezza dei possibili (incluso il gioco *online* su siti di pratica) tra giovani, genitori e professionisti. Le strategie di prevenzione primaria possono essere utilizzate per aiutare a promuovere nell'individuo un processo decisionale informato in modo da essere incorporabili nei programmi di studio attraverso programmi di prevenzione interattivi basati sulla scuola. Inoltre, l'attuazione di campagne di comunicazione sanitaria e di forum di educazione della comunità sono obiettivi considerati desiderabili. Allo stesso tempo, secondo i due autori, si deve prevedere lo sviluppo di programmi di riduzione del danno rivolti a quei giovani che stanno già giocando d'azzardo eccessivamente, ma che non hanno raggiunto un livello di gioco d'azzardo considerato patologico, al fine di prevenire la progressione del problema.

In un'ottica di riduzione del danno, i fornitori di cure primarie e gli psichiatri sono considerati di primaria importanza per l'identificazione precoce dei giovani giocatori problematici. Inoltre, il loro ruolo può contribuire a fornire brevi interventi, servizi di riferimento e di trattamento ai giovani che mostrano segni di comportamento problematico.

Secondo un'ottica di salute pubblica l'intera popolazione dei giocatori è quindi considerata popolazione a rischio di incorrere in problemi di gioco d'azzardo.

Principalmente in tutto il Nord America, l'Australia ed in alcune parti dell'Europa, gli approcci di sanità pubblica tendono ad essere vincolati agli ideali gemelli di prevenzione dei problemi e riduzione del danno, che si basano sulla fornitura di informazioni e competenze per consentire scelte consapevoli e un gioco responsabile. Tale filosofia è alla base delle strategie per sensibilizzare e informare i giocatori sui potenziali rischi del gioco d'azzardo e su quali possano essere considerati i migliori modi in modo da non incorrere in possibili danni.

In larga misura, queste misure preventive si basano sul presupposto che le decisioni su se e quanto giocare dovrebbero essere lasciate in gran parte all'individuo, ed al contempo che la scelta informata porterà a un comportamento razionale, e quindi responsabile.

L'idea di "gioco d'azzardo responsabile" che si trova in questi modelli, riflette un focus costante sull'individuo fulcro dei problemi di gioco, così come la loro risoluzione. L'accento è posto sulla responsabilità dei giocatori di armarsi di informazioni, di regolare il loro comportamento, prendere le decisioni appropriate e di limitare il tempo e il modo in cui giocano. Allo stesso tempo, si esorta il settore a comportarsi in modo responsabile nei confronti dei propri clienti, ad esempio scoraggiando il gioco eccessivo da parte di persone vulnerabili che potrebbero perdere più di quanto possono permettersi e fornendo stime realistiche circa le possibilità di perdere. La maggior parte dei settori dell'industria paga almeno un servizio formale a tali standard di "responsabilità sociale".

Questo tipo di approccio espande la concezione, aumentando il numero dei giocatori problematici, poiché include individui con problemi meno gravi e transitori (o potenziali).

Un focus sugli individui e sull'azione individuale è evidente nello sviluppo della teoria intorno allo stile di vita e ai fattori di rischio. Nel corso del XX secolo, le teorie sullo stile di vita sono cambiate, da avere un significato collettivo o essere una proprietà di un gruppo, a significare l'azione di un individuo, con particolare attenzione alle scelte personali. Sostiene che questo

cambiamento è stato accompagnato dall'aumento della cultura del consumatore; La logica dominante è che l'individuo possa scegliere se intraprendere comportamenti sani o malsani e questa scelta si traduce in un'esposizione al rischio e di qui, l'azione e l'agenzia si trovano interamente a livello individuale.

Conclusioni

Nell'introdurre i principali lavori sul tema del gioco d'azzardo, ho voluto mettere in luce come gli studi struttural-funzionalista lo abbiano considerato principalmente come un vizio particolarmente diffuso all'interno delle classi marginali della popolazione. Tale fenomeno era per questo considerato come un problema sociale che doveva essere controllato al fine di mantenere l'ordine e l'armonia sociale.

Le ricerche che guardano al gioco come a una malattia hanno cercato di individuare i possibili fattori causali che possono concorrere nell'insorgere di quella che viene considerata una patologia. Mentre la ricerca psicologica si concentrava prevalentemente su quella che sembrava essere l'impulsività e l'irrazionalità dei giocatori, la ricerca medica ha cercato di individuare basi biochimiche e neurologiche in grado di spiegare il disturbo. Tutti gli approcci esaminati abbracciano una concezione di giocatori patologici come qualitativamente differenti, in vari modi, da giocatori sociali o ricreativi. Attraverso l'osservazione, la misurazione e la classificazione dei soggetti, spesso all'interno di ambienti clinici o di laboratorio, questi lavori contribuiscono ad alimentare una visione del gioco patologico come un disturbo mentale. Il loro focus è, sul soggetto individuale, come luogo del problema, sia in termini fisiologici, delle loro caratteristiche psicologiche, degli stati interni che delle loro cognizioni mentali o anche una combinazione di tutti questi aspetti. Tali concezioni hanno tuttavia forti implicazioni per il trattamento e per le policy che si rivolgono al gioco. Infatti, se il focus dei problemi del gioco d'azzardo è il singolo giocatore, allora la soluzione a questi problemi ricade nello stesso soggetto. In questa concezione le varie forme di trattamento si basano sull'identificazione e la causa di impulsi, pensieri e persino geni "difettosi".

Infine in anni recenti, con la diffusione del gioco d'azzardo a livello globale, è cresciuta l'attenzione per i fattori socio-contestuali che possono avere un ruolo concomitante nell'insorgere di possibili disturbi. In questo nuovo quadro i governi hanno proposto, in un'ottica di salute pubblica, interventi preventivi volti a promuovere il benessere generale dell'individuo anche attraverso modelli di gioco considerati accettabili. Questi interventi hanno utilizzato una varietà di approcci per stimare la prevalenza dei problemi e calcolare possibili modelli di rischio per l'intera popolazione. Il giocatore è stato quindi considerato su un continuum che in qualsiasi momento può vederlo passare da un giocatore a rischio minimo a grave.

Da queste ricerche emerge il predominio dei modelli di biomedicina e di salute pubblica che sono alla base di gran parte del pensiero che domina la ricerca sul gioco d'azzardo. Questi modelli attribuiscono all'individuo un ruolo cruciale come agente in grado di decidere per sé stesso autonomamente. Si è venuto così a creare un particolare quadro ontologico per la considerazione del comportamento del gioco d'azzardo, che tende ad escludere, o almeno marginalmente, i più ampi determinanti sociali in esso coinvolti.

Per questo anche quando le ricerche si sono concentrate sui fattori contestuali, la loro enfasi è stata riposta a come questi contribuissero all'insorgenza della patologia. In questo modo viene tralasciato completamente il punto di vista del soggetto e di come questo si relazioni con la realtà sociale.

CAPITOLO 4. L'approccio teorico: la natura processuale delle pratiche di gambling

Se si deve per forza avere una giustificazione del nostro studio motivata da bisogni sociali, facciamo sì che essa consista nell'analisi non sponsorizzata della situazione sociale di cui godono coloro che hanno autorità istituzionale – sacerdoti, psichiatri, insegnanti, poliziotti, generali, capi di governo, genitori, maschi, bianchi, cittadini, operatori dei media e tutte le altre persone con una posizione che permette loro di dare un imprimatur ufficiale a versioni della realtà

Goffman, 1998

Introduzione

La predilezione per l'utilizzo di survey nelle indagini sul *gambling* è dettata dalla loro capacità di cogliere la portata del fenomeno, individuando i potenziali giocatori problematici e a rischio per trovare possibili forme di intervento e trattamento. Tuttavia, come osserva Becker facendo riferimento al censimento, affidandosi a questo tipo di indagine si possono vedere solo “uomini” e “donne” poiché questo contempla al suo interno solo queste due categorie. Così facendo però ci si preclude di vedere la varietà di altri tipi di genere e “la nostra storia sarebbe falsa” (Becker, 2007: 31). Un approccio quantitativo impedisce di accettare narrazioni che non sono confermate dai dati che si hanno a disposizione, poiché alcune storie si rifiutano ostinatamente di essere compatibili con i dati.

Partendo da queste considerazioni, ho scelto di adottare all'interno di questo lavoro di ricerca un approccio che permettesse uno studio approfondito dei contesti di gioco atto a cogliere i significati sociali soggettivamente definiti dai giocatori. Nel primo e nel secondo paragrafo guarderò in maniera approfondita al paradigma scelto per lo studio -ovvero quello costruttivista- tracciandone i principi demarcatori rispetto ad altre

prospettive di ricerca e successivamente cercherò di relativizzare la natura problematica del gioco d'azzardo.

Nel terzo paragrafo verrà presentato l'approccio teorico: quello interazionista. Il focus analitico dei lavori interazionisti è lo studio della creazione e del mantenimento di un mondo sociale condiviso in cui gli attori indicano a sé stessi le proprie azioni e si orientano reciprocamente. Nel tracciare le caratteristiche principali di questo approccio mi concentrerò in modo particolare sulle sue premesse e su come avviene la costruzione dei concetti.

Nel quarto paragrafo approfondisco in maniera particolare l'applicazione dell'interazionismo agli studi sulla devianza. Il principale riferimento sarà quello alla Labeling Theory di Howard Becker, che affronta il processo mediante il quale le persone costruiscono la propria identità deviante alla luce del giudizio morale che la società esprime nei loro confronti. Si vedrà come avviene la costruzione della carriera deviante e a quali sono i meccanismi preposti al loro controllo e come ci si sfugge.

Infine esploro il concetto di subcultura e come questa sia stata interpretata alla luce dell'approccio interazionismo simbolico.

1. Il paradigma: studiare la società nel suo farsi

“Make visible what, without you, might perhaps never have been seen.”

La frase, di Robert Bresson, si riferisce al cinematografo. Come i film e le fotografie, la ricerca sociale è prima di tutto un fatto di prospettiva. Ogni ricercatore sceglie con che prospettiva guardare la realtà. Così come la stessa scena potrebbe essere immortalata da differenti angolazioni, restituendo all'osservatore un'immagine completamente diversa, allo stesso modo ogni ricerca rende il suo oggetto in maniera differente da ipotetiche altre indagini. La ricerca sociale differisce dalla fotografia per gli obiettivi che si propone: “si occupa di raccogliere e interpretare dati allo scopo di rispondere a domande concernenti i diversi aspetti della società, permettendoci così di comprenderla” (Bailey, 1995). O, ancora, La “ricerca sociale è una successione di operazioni per produrre risposte a domande sulla realtà” (Ricolfi 1997:19).

Il modo in cui formuliamo queste domande non è esente da implicazioni per il nostro lavoro, assume un grosso peso perché di fatto decide cosa guardiamo, e il modo in cui rispondiamo a queste domande delinea il come osserviamo.

Un paradigma può essere definito un insieme di credenze di base che raffigurano una particolare visione del mondo, della sua natura e del posto dell'individuo al suo interno (Guba e Lincoln, 1994). Questo set di convinzioni guida l'azione del ricercatore.

In questa tesi il mio interesse conoscitivo è rivolto a far emergere e comprendere le concrete pratiche di gioco costruite dagli individui a partire dalle loro esperienze e i significati attribuiti a tali esperienze, guardando in maniera particolare ai repertori giustificativi e valutativi chiamati in causa in relazione al significato che queste hanno per loro e quello che vi attribuiscono le altre persone. In particolare, l'attenzione dell'indagine si soffermerà sui seguenti elementi: come i ragazzi si avvicinano al gioco d'azzardo; quali abilità e competenze sviluppano per poter continuare a giocare; quali reti relazionali si concentrano intorno al gioco; come si procurano e quale valore attribuiscono al denaro usato per giocare; come vivono i diversi spazi di gioco (siano essi fisici e virtuali); quali repertori d'azione e strategie di coping prendono forma nelle concrete pratiche di gioco al fine di giustificare e regolamentare il loro rapporto con il gambling.

Alla base di questi interrogativi e del mio lavoro vi è la convinzione che il gioco d'azzardo non sia differente da altri comportamenti sociali che assumono senso solo nel contesto e nelle relazioni in cui prendono forma e che sono influenzati dalla costruzione sociale dei suoi significati.

Il costruttivismo rappresenta un orientamento condiviso da più discipline secondo cui la realtà non è presente in natura ma è stabilita socialmente. I significati sono costruiti dagli esseri umani e dipendono dal modo in cui si rapportano e interpretano il mondo che li circonda, attribuendo significati che producono a partire dalle loro attività sociali (Crotty 1998).

Per gli empiristi, la realtà sociale è costituita da fatti sociali che si manifestano attraverso atti individuali (comportamenti) che possono essere definiti fisicamente e che hanno qualità intrinseca in sé stessi (Caniglia, 2016).

Questi tipi di fatti son pensati per essere dati identificabili e verificabili in un modo tale da non essere ulteriormente interpretati.

Il costruttivismo in senso generale si concentra sul processo attraverso cui il significato è creato, negoziato, rinforzato e modificato all'interno di uno specifico contesto dell'azione umana (la realtà sociale) e parte dal presupposto che l'immagine empiricista della realtà sociale ometta qualcosa di più importante: letteralmente il suo significato intersoggettivo (Schwandt 1994, Taylor 1971).

Senza la costruzione del significato, il mondo non ha alcun senso in sé, in quanto le proprietà del mondo necessitano una mente che le pensi (Humphrey 1993), per cui la spiegazione ai diversi fenomeni sociali è cercata innanzitutto nel sistema di significati degli attori di volta in volta studiati. La natura contestuale dell'azione indica che un atto (come può essere il gioco d'azzardo) può essere considerato ad esempio degno di biasimo in certe cerchie sociali e non esserlo in altre.

Per i costruttivisti i comportamenti patologici sono sempre culturalmente relativi ed è compito del ricercatore evidenziarne questa natura di costruzione sociale, implicito vi è un rimprovero agli empiricisti e al loro modo di accettare e dare per scontato definizioni come ad esempi quella di "malattia mentale" che sono elaborate in altri campi del sapere umano (come quello psichiatrico) (Caniglia, 2016).

Con questo sguardo va guardato anche il gioco d'azzardo. Croce e Zerbetto (2001) osservano che negli ultimi due millenni la competenza e la condanna del gioco sia stata in un primo momento di pertinenza religiosa (giocare è peccato), in seguito una preoccupazione del diritto (giocare è reato), e ora sempre più di dominio della medicina e della psicologia (giocare, se in modo compulsivo, è malattia).

All'interno del costruttivismo si dividono due correnti di pensiero circa quello che si può dire di conoscere della realtà: la posizione radicale e quella moderata. Per i costruttivisti nulla può essere spiegato senza la consapevolezza che si ha di quell'oggetto. Tuttavia secondo la posizione radicale non esiste una realtà precedente la costruzione che ne facciamo (esterna e indipendente), ma è possibile avere solo delle sue rappresentazioni.

I radicali di questo paradigma abbracciano una posizione relativista in cui esistono molteplici realtà in relazione a come organizziamo la nostra esperienza.

La posizione scelta all'interno di questo lavoro è la seconda, ovvero quella moderata. I costruttivisti moderati non negano l'esistenza di un mondo che è "*always already there*". Ma in e per sé stessi il mondo e gli oggetti non hanno un senso.

L'ontologia del costruttivismo moderato postula che la realtà è apprendibile in forma di costruzioni mentali multiple e intangibili, fondate socialmente sulla base di esperienze empiriche collocate in uno specifico contesto. Le persone sono coinvolte attivamente (letteralmente *engaged*) con la realtà a cui danno senso contribuendo a plasmarla (Fish, 1989). Queste credenze dipendono dal gruppo che le possiede, dalle circostanze in cui sono sorte e da come sono state costruite. Inoltre questa costruzione della realtà non è vera in senso assoluto ma più o meno strutturata e continuamente rielaborata (Guba e Lincoln 1994). Come aveva già sottolineato Alfred Schütz (1962), le tesi che seguono questo paradigma ritengono che i fatti diventino rilevanti solo attraverso i loro significati e le loro interpretazioni. Non esistono cose ed oggetti come fatti puri e semplici ma tutto ciò che ci accade viene interpretato passando attraverso la nostra mente. Tutto si può ricondurre a un orizzonte interpretativo che transita necessariamente dall'individuo.

L'epistemologia che segue questo paradigma è di tipo soggettivista riservando un ruolo molto importante al ricercatore. L'osservatore, nel momento in cui costruisce una lettura dei significati, partecipa in un modo o nell'altro, alla loro produzione. Il ricercatore e i soggetti oggetto della sua indagine sono quindi interdipendenti, in un rapporto dialettico costante. I risultati a cui arriva sono letteralmente creati all'interno del processo di investigazione che è sempre soggetto a un qui e ad un'ora, poiché queste costruzioni possono continuamente essere modificate.

La metodologia utilizzata è ermeneutica e dialettica: la natura variabile e personale dell'interpretazione suggerisce che le costruzioni individuali possono essere sollecitate e raffinate solo attraverso interazioni con e tra studioso e rispondenti.

La preoccupazione per questi problemi è stata chiamata svolta narrativa²⁶ (o discorsiva) nelle discipline umane. Ciò implica un maggiore interesse per il linguaggio, i discorsi, le pratiche discorsive e come queste costruiscano il mondo che il ricercatore si propone di comprendere.

Il processo attraverso cui il ricercatore arriva a questo tipo di interpretazione dell'azione umana viene appunto chiamato comprensione (*Verstehen*) (Weber 1997). Nel senso weberiano del termine, comprendere un'azione vuol dire intenderne il senso, interpretare il significato che quell'azione ha agli occhi delle persone che la compiono (Weber 1922; 1949). Un'azione dotata di senso è per Weber un agire sociale nel senso che io soggettivamente attribuisco ad atteggiamenti altrui. Ma comprendere non è cercare di spiegare causalmente. Una spiegazione causale perfettamente esaustiva, che sia precedente nel tempo e che spieghi il fenomeno successivo nel tempo -dice Weber- non è mai possibile. La molteplicità di fattori che si combinano nel produrre i fenomeni è tale che è impossibile determinare una causa ultima e scatenante, per questo più che di cause si può parlare di condizioni, influenze o insieme di fattori (Jedlowsky 1998).

Allo stesso tempo Weber sottolinea come questa comprensione non sia mai generalizzabile in categorie. A ben intendere, la generalizzazione non è possibile se ogni azione è soggettivamente intesa. Per questo più che di categorie possiamo parlare di *tipi ideali* o *idealtipi* (Weber 1922). I tipi ideali sono un tentativo di fornire una base epistemologica per i concetti usati dallo scienziato sociale (Hekman 1983). L'idealtipo rappresenta una costruzione teorica che ha al suo interno sia dati storici che elementi contingenti del fenomeno osservato. Questa costruzione crea un quadro concettuale in grado di porre in luce elementi significativi e tratti comuni che facilitano la

²⁶Sistemi di discorso riassumono e producono la conoscenza del mondo. Questi sistemi discorsivi raramente sono solo veri o solo falsi: nella vita degli esseri umani verità e fatti possono essere costruiti in modi diversi. Prendiamo l'esempio che fa Hall (1996): "I palestinesi che stanno lottando per riconquistare una casa vanno considerati combattenti per la libertà della West Bank da Israele, o terroristi?" (p.203). Le parole usate per descrivere questi individui pregiudicano e valutano la loro attività. Il combattente per la libertà e il terrorista non sono neutrali. Sono inseriti in discorsi che sono in competizione e in tensione costante tra di loro. In quanto tali, sono connessi alle lotte per il potere. Chi ha il potere di determinare quale termine sarà usato? Come osserva Hall, "è il risultato di questo conflitto che definirà la 'verità' della situazione. Spesso è il potere, piuttosto che i fatti sulla realtà, a rendere le cose vere "" (Hall 1996:203).

comprensione della realtà sociale. Come fa notare Jedlowsky (1998) le teorie che fanno capo al costruttivismo non si ripropongono di comprendere ogni cosa. Quando Goffman elabora ad esempio l'approccio drammaturgico (Goffman, 1969) è ben consapevole che esso non può proporsi di spiegare tutti gli aspetti delle interazioni sociali ma si concentra su alcuni aspetti specifici delle relazioni faccia a faccia.

Le teorie che si rifanno al paradigma costruttivista (come appunto la drammaturgia, la fenomenologia, l'interazionismo simbolico e l'etnometodologia) concentrandosi sulle dinamiche dell'interazione, sono consapevoli di non guardare ad esempio alla dimensione strutturale. Il loro focus di ricerca non implica l'irrilevanza di tutto il resto ma è una scelta che ha alcune implicazioni: ovvero la rilevanza della vita quotidiana e della dimensione micro come fattori imprescindibili alla comprensione di un fenomeno. Le teorie classiche, anche quando si proponevano di spiegare la vita di tutti i giorni, trascendevano le singole esperienze degli individui e guardavano a come ruoli, strutture e cultura riproducessero la società. Nei paradigmi costruttivisti l'enfasi si sposta a come gli individui partecipino attivamente nel contribuire a questa creazione. Gli attori sociali sono responsabili di questa costruzione e non subiscono solamente, in un certo senso, la società. Dall'altra parte questa posizione assume "realtà multiple", di cui anche il mondo della scienza ne rappresenta uno, e ciò implica riconoscere che le persone sono organizzate secondo diversi principi e valori nel loro mondo di tutti i giorni. La ricerca scientifica può quindi diventare un modo attraverso cui, sulla base di costrutti quotidiani preesistenti, si costruisce un'altra versione del mondo.

2. La natura dei problemi sociali

La maggior parte dei lavori visti nel corso del capitolo precedente enfatizzano lo studio delle condizioni oggettive e disfunzioni del gioco d'azzardo come patologia (sociale, individuale, pubblica), dando per assodato che esso costituisca un problema potenzialmente pericoloso per gli individui e la società in senso più ampio.

Molti comportamenti al giorno d'oggi vengono considerati problemi sociali. Ma il senso comune considera tali quelle condizioni in cui esiste una situazione giudicata negativamente, socialmente diffusa e che può essere modificata. Tuttavia da un punto di vista sociologico non tutto ciò che produce dei danni può essere visto come un problema. Alcuni fatti che hanno conseguenze negative non vengono viste come difficoltà, altre lo erano in passato e non lo sono più oggi. In altre parole che cosa sia un problema sociale non è mai qualcosa di stabilito, univoco e oggettivo, ma è un tema controverso e dibattuto, oggetto di opinioni contrastanti (Best, 2008).

Le teorie positiviste hanno provato a definire cosa sia un problema sociale attraverso l'individuazione di caratteristiche oggettive e misurabili delle condizioni che lo provocano: "i problemi sociali sono quelle condizioni, identificate dalla ricerca scientifica, che causano effetti dannosi al benessere delle società umane" (Manis, 1974:314). Merton lo definisce come una sostanziale discrepanza tra gli standard sociali ampiamente condivisi e le condizioni concrete della vita sociale (Merton, 1968). In altre parole vengono definite come problema quelle condizioni che sono disfunzionali per la società, intendendo i problemi sociali in termini di disorganizzazione sociale (Merton, 1968)

Secondo i costruttivisti il carattere di problema di una condizione sociale non è intrinseco alla natura delle cose ma è un giudizio che viene socialmente attribuito a quel fenomeno. Cruciale è a tal proposito, nell'analisi proposta da Kitsuse e Spector (1975), la distinzione tra problema sociale e condizioni sociali. Una condizione è qualsiasi fenomeno sociale. Al contrario, un problema è un giudizio attribuito a una condizione (Caniglia, 2017:10). In sé una condizione non è oggettivamente e intrinsecamente un problema e, parimenti, una qualsiasi condizione può essere definita un problema solo al seguito di una definizione sociale.

Secondo questo approccio l'accettazione generale accordata al modello medico del gioco d'azzardo è più una rappresentazione sociale che un risultato scientifico o un fatto naturale. La prospettiva clinica utilizzata nello sviluppo del modello medico e di salute pubblica del problema del gioco d'azzardo si concentra in primis su quelle persone che stanno tentando di

interrompere le loro attività di gioco. I problemi e i meccanismi di coping dei giocatori che sono ancora in "azione" non vengono pienamente considerati.

Infatti tutti i ricercatori che hanno studiato gruppi di gioco d'azzardo in contesti naturali trovano scarse prove empiriche di comportamenti compulsivi o patologici. Questi autori (Herman, 1967, Newman, 1972, Hayano, 1982; Oldman, 1974) hanno respinto infatti l'idea che la compulsione fosse una spiegazione adeguata per il "problema" gioco d'azzardo.

Un esempio è fornito dal lavoro di Oldman e il suo studio tra i *gamblers* di un piccolo casinò Club. (1974; 1978) Secondo Oldmann le teorie sui giocatori facevano perno principalmente sull'idea di persone impulsive e incurabili, il cui bisogno di autopunizione –definito amore per la perdita- li definiva agli occhi delle altre persone come malati o viziosi. Oldmann critica tale visione; per lui le motivazioni che spingono le persone a giocare sono perlopiù sociali: lasciare i problemi di tutti i giorni fuori dal club attraverso l'adozione di una identità nuova in cui la persona può diventare ciò che vuole veramente essere, e che non sarebbe in grado di essere da altre parti. Al tavolo il gambler può mostrare la propria abilità e capacità di calcolo, ma anche le sue capacità di socializzazione. Sotto questa lettura elabora la sua proposta teorica definita "desired identity" (Oldman, 1978). Come fa notare Oldman, la ricerca e l'espressione di un'identità desiderata è funzione del contesto e dell'organizzazione del "palcoscenico" dove si concretizza l'atto di gioco: più le politiche di trattamento dei clienti di status diverso sono paritarie all'interno del locale e più i tratti della personalità degli stessi sono annullati, lasciando spazio a nuove espressività identitarie.

In un originale contributo italiano, Marina D'Agati (2014) guarda al ruolo della superstizione nell'influenzare le pratiche dei giocatori del lotto. Dalle parole degli intervistati emerge non solo come superstizione e credenze appartengano alle vite di tutti gli individui, non unicamente ai giocatori considerati irrazionali o problematici, ma anche come essi si presentino come elementi ben radicati all'interno delle stesse tradizioni e della cultura italiana.

La sociologia deve quindi studiare il processo attraverso il quale i problemi sociali sono costruiti e definiti come tali. La natura di un problema come l'alcol, la droga, o come il gioco d'azzardo cambiano. Ciò mostra come il loro

essere problemi sia frutto di un processo socio-storico di definizione che sposta il proprio focus e le proprie chiavi interpretative in relazione alla situazione in essi sono formulati.

In questa ottica anche l'identificazione nelle scienze sociali del tema della salute collettiva (*public health prospective*) ha lo scopo di dare legittimazione a una serie di azioni compiute volte al controllo degli individui, ma queste decisioni vengono prese senza chiamare in causa i soggetti che quelle situazioni le vivono e che sono effettivamente sottoposti a quegli interventi.

In contrasto a questa visione, per comprendere un fenomeno sociale è necessario abbandonare la definizione che ne viene data di problema e guardare al giudizio di valore di chi è coinvolto direttamente in quello specifico fenomeno che lo spinge a definire una condizione come problema: ovvero il punto di, se lo definisce come problema e cosa lo spinga a farlo.

Come sottolinea Dal Lago, non si mette in discussione quindi che alcuni fatti vengano definiti come devianti o meno ma la legittimità epistemologica di tali definizioni e della premessa più o meno implicita che essi siano l'unico modo di avere accesso a quei fenomeni e al loro significato (Dal Lago, 2000: 39).

I problemi sociali e la devianza vanno concepiti come prodotti di processi sociali in cui gli individui e i gruppi percepiscono, interpretano, valutano e trattano comportamenti, persone e condizioni come problemi. Occorre quindi spostare l'attenzione dai comportamenti e dalle condizioni di coloro che sono comunemente pensati costituire un problema, a quei membri della società che concepiscono quei comportamenti e condizioni come problematici. Tale spostamento di focus richiede un approccio che illumini il processo simbolico attraverso il quale i significati di tali comportamenti e condizioni sono generati e istituzionalizzati” (Kitsuse e Spector, 1975 [in Caniglia, 2010: 43-44]).

3. La posizione del soggetto: l'io in interazione con gli altri

All'interno del paradigma costruttivista ho scelto di adottare la prospettiva interazionista. Questa teoria sostiene che la realtà conosciuta ha una natura essenzialmente intersoggettiva e in questo senso le cose conosciute diventano note (e significative) solo nel contesto dell'attività in corso e dello scambio linguistico tra gli attori sociali.

Il termine interazionismo simbolico viene coniato da Herbert Blumer nel 1937, anche se le sue origini vengono fatte risalire a Robert Mead -maestro di Blumer a Chicago- e al suo concetto di Sé²⁷. Definisce un approccio teorico di livello micro che si concentra sull'interazione (cioè sull'azione sociale reciprocamente orientate di due individui in contratto tra loro) e sul suo carattere simbolicamente mediato (comprensibile solo attraverso il riferimento all'interpretazione che gli attori stessi danno della situazione in cui son coinvolti) (Jedlowsky 1998: 259).

Per comprenderne la natura bisogna guardare agli anni in cui si sviluppano. Gli approcci dominanti negli anni '60 tendevano a esaminare la società con una prospettiva di tipo "top-down", concentrandosi sull'impatto delle istituzioni a livello macro e delle strutture sociali e su come esse si impongono e costringono gli individui.

Partendo da questa tradizione, l'interazionismo simbolico si sviluppa per comprendere il funzionamento della società dal "basso verso l'alto", spostando l'attenzione sui processi a livello micro che emergono durante incontri faccia a faccia, per spiegare l'agire della società. Per gli interazionisti simbolici, le prospettive strutturaliste hanno reificato la società come un'entità vincolante che alla fine definisce, letteralmente struttura, un individuo. Questa visione ha fornito, secondo l'approccio interazionista, una lettura sovra-

²⁷ Per Mead la percezione di sé stessi deriva dalla capacità umana di essere autocoscienti e di pensarsi come oggetti dell'esperienza. Un senso del sé sorge solo quando gli individui iniziano a prendere il punto di vista che gli altri hanno su di loro e lo interiorizzano per pensare sé stessi. Il sé, quindi, è un prodotto emergente dell'esperienza sociale. Le persone sono coinvolte in "azioni mentali": gli esseri umani riflettono costantemente su loro stessi e sulle loro relazioni con gli altri - sono costantemente impegnati in azioni riflessive attraverso cui manipolano i simboli e negoziano il significato delle situazioni (Mead 1934).

socializzata dell'individuo incapace di vedere il ruolo dell'attore sociale come dotato di azione e con un ruolo attivo nella creazione del suo mondo sociale. Anziché affrontare come le istituzioni sociali comuni definiscono e influenzano le persone, gli interazionisti simbolici spostano la loro attenzione sull'interpretazione soggettiva dei punti di vista e come gli individui danno senso del loro mondo attraverso la propria prospettiva. In questo senso sono meno interessati alla struttura oggettiva e più al significato soggettivo: ovvero come le interazioni ripetute e significative tra gli individui arrivano a definire la composizione della "società".

Riassumendo sinteticamente, i principi fondamentali dell'interazionismo simbolico sono tre e affermano che²⁸: (1) gli individui agiscono in base ai significati che gli oggetti hanno per loro; (2) i significati derivano da (o sorgono) dalle interazioni con altri individui e con la società²⁹; e (3) i significati sono continuamente creati e ricreati attraverso processi di interpretazione durante l'interazione con altri (Blumer, 1969).

Secondo questa prospettiva i mondi sociali diventano conosciuti (e significativi) solo attraverso una loro lettura nel contesto in cui accadono e attraverso gli scambi linguistici (Pugh, 2004). In altre parole per conoscere il gioco d'azzardo o qualsiasi altro fenomeno sociale i ricercatori necessitano una teoria e una metodologia che consentano loro di studiare questi aspetti osservandoli nel loro contesto sociale e come questi siano "in divenire" nella loro natura processuale, esaminando i modi in cui le persone vengono coinvolte (e sperimentano) le situazioni in cui si trovano nel "qui e ora" della vita di gruppo. È su questo che l'interazione simbolica, con la sua enfasi

²⁸ Nell'elaborazione offerta da Blumer è centrale il ruolo del lavoro di Thomas e Znaniecki sui contadini polacchi emigrati in America (1918). Nello studio dei fattori determinanti il comportamento degli immigrati, viene proposto un modello basato sul concetto di "definizione della situazione" (Thomas, 1928) che avviene sulla base sia della capacità che gli individui hanno di simbolizzazione e di interpretazione degli eventi (i cosiddetti atteggiamenti), sia sulla base dei valori culturali dominanti. Per Thomas studiare i significati non stabilisce la realtà, ma sulla base di quali credenze soggettive essa venga costruita e ritenuta reale. La realtà è per l'autore nei soggetti che l'hanno costruita. Da Thomas, Blumer ricava l'idea che gli individui agiscono sulla base dei significati che loro stessi attribuiscono alle cose sulla base della costante definizione delle situazioni che vivono quotidianamente.

²⁹ L'interazione avviene all'interno di un particolare contesto sociale e culturale in cui gli oggetti (persone) fisici e sociali, così come le situazioni, devono essere definiti o categorizzati in base ai significati individuali (Blumer, 1969).

sull'osservazione e l'intervista, ha molto da offrire (Pugh, 2004). Metodologicamente quindi gli interazionisti si affidano principalmente alla ricerca etnografica come mezzo per ottenere un "intima familiarità" con i soggetti (Blumer, 1969). Concentrandosi sui mondi della vita gli interazionisti insistono sull'importanza di esaminare le attività delle persone nel dettaglio. L'enfasi è quindi sui modi in cui le persone danno senso e interagiscono con le situazioni in termini mentali, normativi, processuali e d'azione.

Un altro assunto dell'interazionismo simbolico da cui parto è il suo punto di vista in riferimento ai concetti.

Tutte le persone lavorano con concetti e ciò viene fatto costantemente e senza rendersene conto. Lo stesso Blumer ha osservato come non si possa avere una scienza senza concetti (Blumer, 1954). I concetti sono modi di sintetizzare dati (Becker 1998), per questo è importante che essi siano il più possibile fedeli agli elementi di cui si vuole fare una sintesi. Negli studi quantitativi l'applicazione dei concetti è rigorosa: sono standardizzati e spesso diventano indicatori organizzati in scale. Gli studi di taglio etnografico rifiutano di legare i concetti a specifici indicatori. Questi emergono in maniera non strutturata e si sviluppano con il procedere della ricerca (Hammerslay, 1989). Nell'approccio interazionista si preferisce quindi parlare di concetti sensibilizzati (*sensitizing concepts*) (Blumer 1931, 1939, 1940, 1969) Gli oggetti vengono osservati per il significato che assumono concretamente per persone reali in situazioni particolari. Il ricercatore renderà esplicite le basi su cui tali situazioni sono definite dai partecipanti, incluse le rappresentazioni simboliche e gli aspetti scontati che influenzano le rispettive interpretazioni di ciò che sta accadendo³⁰.

Per questo non è possibile ricavare concetti definitivi a priori. I concetti emergono se mai come conseguenza dell'indagine. Il lavoro del ricercatore non ha quindi l'obiettivo di produrre descrizioni oggettive e decontestualizzate che rivelino i significati intrinseci degli oggetti, ovvero

³⁰ Per Blumer esiste una distanza tra i concetti elaborati nella mente dei ricercatori e la realtà empirica indagata. Nel suo articolo "*What is wrong with social theory*" (1954) critica come la ricerca abbia divorziato dal mondo empirico che si proponeva di indagare. In questo modo la ricerca diventa semplicemente una speculazione di ciò che il ricercatore pensa essere la realtà indagata e non come è vissuta dai soggetti che fanno parte di quel mondo.

generalizzazioni, ma di far emergere il vissuto del soggetto. I concetti sensibilizzati mancano quindi di specifici attributi o di benchmarks e di conseguenza non consentono a chi li utilizza di passare direttamente all'oggetto e al suo contenuto pertinente, ma forniscono un senso generale di riferimento e guida nell'approccio di istanze empiriche (Hammersley, 1989: 140).

Di fatto tale visione si applica anche ai concetti che faranno capo a questa ricerca. Adottare questo approccio infatti porta con sé una certa idea di gioco d'azzardo. Il giocare d'azzardo è qualcosa in sé di comune e che interessa molte persone. Ho già fatto riferimento al fatto che nell'ultimo anno si stima che in Italia abbiano giocato d'azzardo circa 17 milioni di persone (ISPAD, 2018). Questo dato, anche se rende l'azione molto popolare, non fa sì che in Italia ci siano 17 milioni di giocatori. Chiedersi chi siano i giocatori d'azzardo vuol dire interrogarsi in primo luogo su cosa voglia dire per loro prendere parte a questa pratica. Nonostante la sua apparente universalità il gioco d'azzardo non è un'entità unica e non ha un significato intrinseco in sé, ma il senso che esso assume dipende in maniera indissolubile dai soggetti che lo vivono e dalla loro relazione con fattori sociali, contestuali e storici. La percezione e l'esperienza varia significativamente in conformità al soggetto, ai vari gruppi coinvolti e alla particolare organizzazione sociale in cui esso ha luogo (Mc Millen, 1996). Seguendo l'approccio interazionista questo lavoro di ricerca non si è voluto focalizzare su una definizione di gioco d'azzardo che rispondesse a criteri di carattere normativo, come invece fa quella offerta dalla legislazione italiana e contenuta nel codice penale. Allo stesso modo non verranno utilizzate le categorie di gioco in cui viene suddiviso il pacchetto dell'offerta di gioco legale, né la stessa idea di gioco legale e responsabile offerta dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli. Non verrà quindi fatta distinzione tra le pratiche di gioco legali e illegali lasciando che emerga come i confini tra i due termini siano particolarmente labili per i soggetti. In questa sede considero il gioco d'azzardo un'attività, una pratica, a cui le persone possono prendere parte (Prus, 2004). Il concetto di gioco d'azzardo viene quindi intenzionalmente lasciato ampio per vedere cosa le persone intendano "tenere dentro" e cosa fuori, quale valore vi attribuiscono e come lo utilizzino senza limitarne il contenuto a come gli attori formali lo definiscano. Ciò

consente di mantenere al suo interno anche i cosiddetti quasi giochi d'azzardo che presentano meccanismi simili a quelli del gioco ma che non presentano una vincita in denaro (Caneppele, 2015) e potenzialmente altri giochi esistenti ma che non rientrano dentro il pacchetto offerto da AAMS.

Allo stesso tempo questa scelta porta anche alla convinzione che il gioco d'azzardo non sia solo uno e che le pratiche³¹ di cui esso si compone abbiano caratteristiche diverse almeno tanti quanti sono i giochi stessi (Chantal et al. 1996). Si ritiene siano talmente variegate che la costruzione della carriera di ogni giocatore si definisca e si determina anche sulla base delle caratteristiche delle pratiche di gioco a cui quello specifico attore prende parte.

La convinzione che gli individui agiscano nei confronti della società e del proprio sé non partendo da un mondo sociale dato ma da definizioni e significati che di volta in volta vengono attribuiti alla situazione ha portato a una definizione aperta anche dei soggetti protagonisti della ricerca. Il giocatore d'azzardo è qui inteso come una persona che si definisce o viene definito come tale e che può potenzialmente prendere parte a tutte queste pratiche di gioco come ad alcune o solamente ad una sulla base di quello che per lui è inteso come uno specifico gioco d'azzardo.

Appare in questo modo necessaria anche una diversa idea di cultura. In questo frangente la cultura non è qualcosa di dato che si impone agli individui e che li vincola. Come afferma Ann Swidler la cultura non forma l'azione fornendo fini o valori ultimi verso cui quest'ultima si orienta ma *“by shaping a repertoire or “tool kit” of habits, skills, and styles from which people construct “strategies of action”* (Swidler, 1986: 277). La cultura è quindi uno strumento (fornendo ad esempio un linguaggio condiviso), funziona cioè come una “cassetta degli attrezzi” di cui gli attori sociali si servono a seconda di ciò che gli occorre in quella determinata situazione per agire tra loro, non come un fattore che ne predetermina l'azione e la costituisce. In questa natura processuale le strategie di azione degli individui, intese come modi generali di organizzare l'azione al fine di raggiungere molteplici obiettivi di vita, incorporano abitudini, stati d'animo, relazioni e numerosi altri fattori che possono portare le persone

³¹Con pratiche qui si intende “an open-ended spatial-temporal manifolds of actions” (Schatzki, 2005)

anche a risultati tra loro diametralmente diversi pur avendo delle similarità ad esempio gli stessi valori o lo stesso bagaglio esperienziale.

4. Il giocatore come deviante

4.1 *La teoria dell'etichettamento e la costruzione della carriera*

Associata al lavoro di Becker (1963), Lemert (1951) ed Erikson (1966), la teoria dell'etichettamento (Labeling Theory) è considerata una delle principali teorie sul crimine e sulla devianza (Goode, 1985).

La sociologia definisce il comportamento "deviante" o "devianza" come atti, credenze e caratteristiche che violano le norme sociali più importanti e attraggono, o sono suscettibili di attrarre, condanna, stigma, isolamento sociale, censura e/o punizione da parte di un pubblico pertinente (Goode, 2015).

La teoria positivista vede la devianza come una qualità intrinseca di certi comportamenti, per cui attraverso l'osservazione è possibile stabilire se un comportamento sia deviante o meno. Per la teoria costruttivista ciò non è possibile in quanto questa non è una caratteristica intrinseca del soggetto ma è sempre contestuale, relativa e socialmente costruita (Caniglia, 2016:19). Secondo la Labeling Theory la devianza non è una qualità della persona o dell'atto commesso ma piuttosto una conseguenza dell'applicazione, da parte di altri, di norme e sanzioni nei confronti di qualcuno. Non è una qualità posseduta dall'individuo, ma si realizza sulla base di un processo attraverso cui l'attore viene etichettato e a sua volta si riconosce come deviante³².

La teoria dell'etichettamento viene ricompresa all'interno dell'interazionismo simbolico proprio per la natura negoziale attraverso cui un individuo assume questa etichetta poiché affronta il processo di

³²Esistono numerose altre teorie della devianza. Le più note sono : la teoria dell'anomia di Durkheim (1887) per cui la devianza deriva dal fatto che in periodi di crisi tra struttura sociale e struttura culturale gli individui perdono il senso di quanto ci si aspetta da loro; la teoria del legame sociale di Hirschi (1969) che mette in relazione la mancata adesione alle norme sociali alla debolezza del legame tra individuo e società e la teoria della tensione di Merton (1938) per cui la devianza è il risultato del divario che si crea tra le mete di una certa cultura e i mezzi che l'individuo ha a disposizione per raggiungerle. Per le teorie di matrice culturalista la devianza è dovuta a conflitti tra norme culturali diverse (Sellin, 1938)

definizione mediante il quale la devianza è costruita socialmente e come l'identità sia mantenuta da una persona che è etichettata negativamente. Infatti per Becker la devianza non è una proprietà del comportamento, bensì un prodotto di relazioni e interazioni (Navarini 2017). I teorici della *Labeling Theory* non sostengono che le persone etichettate non abbiano commesso l'atto in sé, tuttavia assumono che questi verranno trattati in modo diverso (sus citeranno una certa reazione sociale) solo una volta che sarà riconosciuto che hanno compiuto l'azione a loro imputata.

A sua volta, la persona che ha compiuto il gesto, seguirà la condotta che ci si aspetta che l'individuo che ha compiuto quel gesto metta in atto, aderendo a sua volta all'etichetta. Come sostiene Becker "*The deviant is one to whom the label has successfully been applied; deviant behavior is behavior that people so label*" (1963: 9).

Solo quando viene etichettato, l'individuo interiorizza la valutazione negativa e regola il suo comportamento sulla base delle aspettative che le altre persone hanno nei suoi confronti. Questo processo viene definito da Becker costruzione della carriera deviante.

La carriera è una sequenza di ruoli o posizioni di status che si sviluppa in successione e cumulativamente per creare un senso emergente di sé (Scott, 2016). Possiamo studiare ogni fase come un contesto di interazioni in cui i significati sono negoziati, attraverso incontri situati e relazioni sociali con altri significativi. Le identità sono processi in divenire, e sono internazionalmente contingenti, aperte e perennemente incomplete.

Il concetto di carriera si sviluppa principalmente nell'ambito della sociologia delle professioni definendo la progressione da uno stage all'altro all'interno di un contesto lavorativo (Hughes, 1958; 1962). In tempi abbastanza rapidi gli scienziati sociali si sono resi conto che il concetto di carriera non dovesse necessariamente essere considerato unicamente come professionale, ma potesse interessare qualsiasi forma di progressione sociale da quella più mondana a quella criminale. Ad esempio Glaser (1968) presenta uno studio sulla progressione dello stato degli stagisti medici, mentre Goffman (1968) offre una considerazione della carriera (morale) dei "pazienti mentali"; lo stesso Becker fa riferimento ai musicisti da ballo (1951; 1953). In

questo senso lo studio della carriera può essere applicato a qualsiasi attività necessiti una processione per fasi.

L'esempio più noto offerto da Becker di costruzione della carriera è quello dei consumatori di marijuana. Becker mette in luce come l'identificarsi con un certo gruppo sociale o l'aderire alle norme di una cerchia di persone, possa avvenire solo in termini temporali; tant'è che parla di "*modello sequenziale*" in riferimento al processo mediante il quale una persona impara e prende parte alle regole di un certo gruppo. Non è perché una persona fuma della cannabis che verrà definita "un drogato", con quest'immagine ciò che vuole mettere in evidenza Becker è la dimensione temporale che l'attribuzione di un'etichetta richiede. Nel tempo, solo nel tempo, il comportamento produce le motivazioni. C'è bisogno di una sequenza di fasi in ciascuna delle quali agiranno delle cause che possono essere tranquillamente considerate trascurabili in un'altra fase, ma se prese singolarmente nessuna è sufficiente a definire il comportamento del consumatore.

Le carriere hanno una dimensione morale quando implicano giudizi normativi sul carattere o sulle azioni della persona; sono inoltre devianti quando questi giudizi esprimono disapprovazione sociale (Scott, 2016). La pratica del gioco d'azzardo si presenta come particolarmente adatta a una prospettiva di studio che applica la costruzione della carriera, e della devianza. L'inserimento del gioco d'azzardo all'interno del DSM ha di fatto legittimato una visione del gambling come sindrome medica. L'applicazione di un'etichetta come giocatore eccessivo, patologico o a rischio, di fatto collabora alla stigmatizzazione delle condotte in senso ampio. In questo i sociologi che abbracciano una prospettiva neopositivista hanno mosso la critica agli studi psicologici e medici di trascurare le cause sociali della malattia, ma non hanno messo in discussione la definizione stessa delle categorie e come questa contribuisca all'assunzione di identità da parte del soggetto agente che accetta la stigmatizzazione e l'etichetta che la società dà loro.

4.2. Attori del controllo sociale: *Commitment, audience e imprenditori morali*

Come sottolinea la teoria dell'etichettamento, le forme di comportamento in sé non differenziano i devianti dai non-devianti; sono le risposte dei membri conformi alle regole della società a identificare e interpretare l'accettabilità o meno di un certo comportamento come frutto di norme e valori stabiliti e dell'organizzazione culturale specifica di una certa società (Humphrey & Schmallegger 2011). La natura interazionista della Labeling Theory è chiaramente visibile nel fatto che l'attore definisce e ridefinisce costantemente la sua relazione con l'ambiente sociale alla luce di come gli altri agiscono nei suoi confronti (Pessin, 2014).

Il controllo sociale si riferisce quindi ai molti modi in cui vengono regolati i comportamenti, i pensieri e l'aspetto degli individui e si ottiene attraverso una varietà di mezzi, tra cui norme sociali, regole, leggi e strutture economiche e istituzionali.

Ross, che coniò il termine nel 1896, faceva corrispondere il controllo sociale con l'intero ordine sociale. La via principale attraverso cui viene prodotto questo ordine è il processo permanente di socializzazione che ogni persona sperimenta. Attraverso questo processo, dalla nascita vengono insegnate le norme, le regole e le aspettative comportamentali e interazionali che sono comuni alla nostra famiglia, ai gruppi di pari, alla comunità e alla società. La socializzazione ci insegna come pensare e comportarci in modi accettati e, così facendo, controlla efficacemente la nostra partecipazione alla società.

Come sottolinea Avanzi, l'interazionismo richiama anche un modo nuovo di considerare il controllo sociale *“non solo come reazione valutativa e di condanna di un comportamento contrario alle norme, ma anche e soprattutto, come fattore di orientamento delle scelte e degli atteggiamenti, oltre che dei comportamenti di ciascun individuo* (Avanzi, 2002: 110).

Il controllo sociale a sua volta può essere diviso in formale, che viene prodotto e applicato dallo stato (governo) e dai rappresentanti dello stato che fanno rispettare le sue leggi come polizia, militari, professionisti (medici, assistenti sociali, psicologi) e informale, esercitato dalla rete delle relazioni sociali (amici, parenti, conoscenti). Inoltre vi è una terza forma di controllo

particolarmente importante per gli studi di matrice interazionista: quello che il soggetto esercita su sé stesso (ovvero l'autocontrollo).

Per la teoria dell'etichettamento la persona fa proprio questo controllo attraverso il *commitment*, ovvero un processo attraverso il quale la persona considerata normale viene gradualmente coinvolta dalle istituzioni in comportamenti convenzionali (Becker, 1960). La normale evoluzione di una persona prevede un progressivo aumento del coinvolgimento nel commitment da quando si è giovani, sino all'età adulta. In questo modo quando si sente un impulso deviante si riesce a controllarlo.

Tuttavia perché il controllo possa essere esercitato con successo non basta che il soggetto che compie l'atto si percepisca come fautore di un comportamento deviante, le norme sono sempre il prodotto dell'iniziativa di qualcuno. Il processo di etichettamento richiede la presenza di altri: un'audience (coloro che valutano l'azione della persona) e degli imprenditori morali (Becker, 1960).

Con il termine *audience* si fa riferimento a un individuo o ogni numero di individui che osservano e valutano un atto, una condizione o una persona (Goode, 2015). L'audience può essere un amico, un vicino, un parente, la polizia, uno psichiatra o un giudice, solo per fare alcuni esempi. Nella teoria dell'etichettamento è l'audience che determina se qualcuno è deviante o meno; se non c'è audience l'etichetta non può essere applicata con successo. Come osserva Erikson (1964), l'audience non ha bisogno di osservare direttamente l'atto o la persona trasgredire la norma, ma può giudicare in maniera indiretta. Le persone cioè possono aver sentito dire che, aver letto, credere di. L'audience può considerare qualcuno deviante senza sapere se, o prima ancora che, la persona abbia compiuto il comportamento sulla base del quale è stato giudicato. Se si vedesse entrare una persona all'interno di una sala Admiral alle due di notte sarebbe più facile pensare che si tratti di un giocatore d'azzardo piuttosto che del moroso della ragazza che lavora al bar entrato per portarle semplicemente le chiavi che lei aveva scordato a casa.

Chi crea le norme e chi le fa applicare viene definito da Becker imprenditore morale (*moral entrepreneur*). Chi lo può essere e imporre le proprie norme ad altri gruppi è per Becker una questione di potere (politico

ed economico): solitamente sono gli adulti a elaborare le norme riguardanti i giovani e i maschi decidono le leggi che riguardano le donne. In questo gruppo possono essere conteggiate organizzazioni religiose, legislatori, parti che hanno un interesse in quel determinato campo. Spesso nel definire una norma ci si può rivolge al gruppo professionale più vicino a quel problema (*esperti*), che hanno il compito di legittimare quella determinata posizione. In questo senso per Becker e per i teorici della devianza, la posizione sociale determina la capacità di una persona di definire e costruire la realtà; quindi a una posizione dominante corrisponde una maggior capacità di esercitare controllo sociale sugli altri gruppi.

Nel campo del gioco d'azzardo pochissimi studi hanno concentrato la propria attenzione sull'esercizio di questo controllo. Facendo riferimento a un modello medico di devianza in cui i comportamenti non conformi sono sempre più definito come “*a medical problem or illness and mandating or licensing the medical profession to provide some type of treatment for it*” (Conrad, 1975: 12). La medicina diventa l'agente principale del controllo sociale i cui esecutori non solo gli agenti di controllo alle pratiche di gioco illegali, ma anche medici, psicologi, e in un'ottica di salute pubblica anche altre figure professionali (insegnati, educatori) comprendendo al suo interno sempre più attori sociali.

4.3. Tecniche di neutralizzazione

Per i teorici dell'etichettamento le principali teorie sociologiche sulla devianza sostenevano che le persone contravvenissero alla medesima norma per gli stessi motivi, “ma questa spiegazione per Becker non tiene conto della società” (Becker [1963] 2017:36). Ho già fatto riferimento a come nella visione proposta dall'autore le motivazioni spesso non nascono come fattori forti e determinanti, ma si costruiscono e vengono rafforzate nel tempo. Una persona può mettere in atto un comportamento deviante per il semplice desiderio di provare, a volte può letteralmente non avere un vero motivo. Becker sembra anzi più sorpreso del fatto che così poche persone prendano parte ad atti considerati devianti (cioè dice Becker il desiderio di rompere la norma sociale è molto più presente nella società e negli individui di quanto si pensi). Proprio perché la maggior parte delle persone sono pienamente

integrate nelle convenzioni sociali, devono mettere in atto una serie di espedienti per poter raggirare il giudizio e la frustrazione morale che ne deriverebbe. Sykes e Matza parlano di tecniche di neutralizzazione (1957; 1976) come di giustificazioni della devianza che sono considerate valide dal delinquente ma non dal sistema legale o dalla società in genere. Le tecniche di neutralizzazione sono artifici linguistici universali tramite cui la persona razionalizza le proprie condotte e le rende legittime, comprensibili e scusabili permettendo di mantenere integro il proprio sé. Queste sono delle verbalizzazioni ex post che servono alla persona per spiegare il proprio comportamento e per legittimarlo (Avanzi, 2002).

Nella trattazione proposta da Sykes e Matzda la tecniche di neutralizzazione prevalente è quella della *negazione*. La negazione consente all'individuo di sentirsi completamente estraneo da colpe preservando un'immagine intatta della propria identità. Tra le forme di negazione esiste quella *della responsabilità, del danno e della vittima* che rispettivamente permettono alla persona di respingere la propria colpa individuale, l'esistenza di conseguenze e la presenza di una persona che viene lesa o offesa dal gesto compiuto. A questo meccanismo si unisce la *condanna di chi condanna* e la *pretesa di lealtà* superiori che vengono prima di quelle socialmente accettate dalla maggior parte degli individui. Per i due autori l'elenco di queste tecniche è lungi dall'essere finito e anzi potrebbe essere ancora lungo (Sykes e Matzda, 1957; 1976).

In anni successivi infatti le tecniche di neutralizzazione sono state riprese da numerosi autori che hanno cercato di vedere in quali contesti era possibile la loro applicazione e di individuarne di nuove. La "*difesa della necessità*" (Minor, 1981) consiste ad esempio nell'asserzione che determinati comportamenti sono necessari per la sopravvivenza economica o ai fini di poter continuare una determinata attività e consente alla persona di manifestare una responsabilità attenuata rispetto alla propria condotta. Nella "*rivendicazione della normalità*" chi delinque giustifica la propria condotta sostenendo che tutti lo fanno (Coleman, 1987).

Questo studio dimostra come alle tecniche di neutralizzazione ricorrano nella propria vita quotidiana tutte le persone, non solo quelle che hanno

messo in atto comportamenti criminali³³. Sempre sulla base di questa tecnica Berzina (2000) propone uno studio sulle tecniche più diffuse tra un gruppo di studenti di scuola media superiore. “*Lo fanno tutti?*” o “*avevo troppi compiti?*” sono solo alcune delle giustificazioni usate tra quanti copiano.

Come sottolineano sia Becker sia Sykes e Matza molte delle giustificazioni derivano da fattori appresi socialmente: cioè è nella società stessa che si creano le motivazioni a commettere l'atto deviante. Le tecniche di neutralizzazione funzionano tanto meglio quanto più la persona sente il senso di ingiustizia o di colpa nei confronti del comportamento che sta adottando.

Sykes e Matza (1957) hanno reso esplicito che solo gli attori che si sono impegnati in norme convenzionali si affidano a tecniche di neutralizzazione per proteggere il loro concetto di sé quando commettono crimini o atti delinquenti. Infatti è a causa del loro commitment che provano sensi di colpa o vergogna per aver ingaggiato comportamenti devianti. Ricerche recenti suggeriscono che tutte le persone sono impegnate a dominare tale coinvolgimento sociale (Copes e Williams, 2007). Topalli (2005), ad esempio, ha mostrato che i criminali di strada abituali non provano sensi di colpa per aver commesso gravi forme di reato e quindi spesso non neutralizzano le loro azioni criminali. Tuttavia, hanno bisogno di usarle quando violano le norme subculturali che si oppongono a fare "la cosa giusta" nel loro mondo sociale, come fare lo spione o non vendicarsi quando vengono commessi dei torti.

³³In anni più recenti rispetto a Sykes e Matza Bandura (1990 ; 1999) ha proposto una teoria che presenta numerosi punti di contatto con le tecniche di neutralizzazione. La teoria del disimpegno morale consente di spiegare la propria condotta in virtù di motivazioni considerate nobili (Capuano, 2010). L'*etichettamento eufemistico* permette di mascherare una condotta inaccettabile con un linguaggio che lo maschera e lo rende più tollerabile; lo *spostamento della responsabilità* attribuisce la colpa di quanto fatto a un terzo; il *confronto vantaggioso* permette di stabilire che una certa azione fatta è meno grave di altre che potenzialmente avrebbero potuto avere conseguenze maggiormente negative: uccidere una persona è meglio che ucciderne due”; la *diffusione della responsabilità* attenua il senso di colpa sulla base del fatto che l'intero gruppo di cui si fa parte ha compito quella determinata azione; la *distorsione delle conseguenze* permette alla persona di ignorare le conseguenze di quanto fatto; la *disumanizzazione* facilita condotte violente nei confronti di chi è percepito come nemico e infine l'*attribuzione di colpa* giustifica la propria condotta come reazione a un'azione della vittima.

5. Subculture come mondi in interazione

Per la teoria interazionista le regole e le norme sono costruzioni relazionali, applicate in modo differente in rapporto al contesto, all'attore e all'atto. Le etichette, sia informali che criminali, sono aperte alla negoziazione, all'accettazione, al rifiuto o al compromesso tra esecutori e imputati (Dotter e Roebuck, 1988). Per questo non è detto che i soggetti arrivino a compiere il passo finale ovvero l'entrare a far parte di un gruppo sociale considerato deviante. Perché ciò avvenga l'individuo deve aver sperimentato varie volte il suo comportamento e stabilito o che vuole farne parte o che non può esimersi dal non farlo. Sykes e Matza (1957) sostengono che ci sia per questo una tendenza nelle teorie del controllo a sovrastimare il grado di coinvolgimento verso la delinquenza da parte degli individui, e che ciò che è interessante è proprio come la maggior parte dei delinquenti siano in realtà conformisti e si adattano, dopo una certa età, a uno stile di vita conforme a quello della maggior parte della società. La delinquenza non è quindi una caratteristica stabile degli individui, ma piuttosto le persone vi entrano ed escono in maniera considerata più o meno periodica a seconda delle motivazioni e delle occasioni che ritengono opportune in quel determinato momento.

Per Becker (1963) è proprio nel confronto con altre persone che mettono in atto lo stesso comportamento etichettato come deviante, che le persone arrivano a sviluppare una condivisione di norme e valori sempre più marcata e distinta da quelli che sono riconosciuti dalla società mainstream (Blackman, 2005). I gruppi devianti tendono più degli individui devianti a razionalizzare le loro posizioni e a creare giustificazioni che neutralizzino la pressione sociale. Le persone che fanno parte di uno stesso gruppo si sentirebbero accomunate da un destino condiviso a cui devono cercare di far fronte: *gives them a sense of common fate, of being in the same boat. From a sense of common fate, from having to face the same problems, grows a deviant subculture: a set of perspectives and understandings about what the world is like and how to deal with it and a set of routine activities based on those perspectives. Membership in such a group solidifies a deviant identity* (Becker, in Pessin 2014:14)

La prospettiva dell'interazionismo simbolico sottolinea l'importanza dell'interazione faccia a faccia nella generazione e attivazione di elementi

culturali tra soggetti che condividono determinati valori. Questa visione tuttavia non è esente da alcune critiche. L'interazionismo individua una cultura comune nel gruppo di riferimento, ma in tal modo sembra precludere la sua esistenza all'interno del contesto più ampio di una cultura diffusa. La critica muove principalmente dal fatto che nonostante la cultura sia significativa solo quando è attivata nell'interazione, questa non si esime dalla relazione costante con altri gruppi. Mentre un piccolo gruppo può essere studiato come un sistema chiuso, è errato pensare che i membri del gruppo interagiscano esclusivamente l'uno con l'altro. I piccoli gruppi sono collegati a moltissime altre cerchie sociali attraverso un gran numero di scambi e interazioni (Blackman, 2005)

Negli ultimi due decenni si è sviluppato un acceso dibattito tra i ricercatori di Youth Studies sul modo più appropriato di studiare e concettualizzare pratiche culturali e identità tra i giovani. L'argomento si è concentrato sulla possibile utilità attuale del concetto stesso di subcultura in contesti fluidi come appunto quelli giovanili dove le appartenenze sono plurime. Alcuni autori sostengono che le teorie sottoculturali sono state sviluppate quando l'uso di droghe era considerato un atteggiamento atipico e praticato di delinquenti, e quindi non rappresentativo della scena odierna della droga ad uso ricreativo (Parker et al., 1998: 20). Altri ancora mettono in discussione la possibilità di utilizzare ancora questo termine; come risultato del postmodernismo, non esisterebbero più sottoculture chiaramente differenziate o stili culturali giovanili specifici a causa dell'individualizzazione e della diversificazione delle industrie della musica e della moda.

I teorici "post-sottoculturali" hanno ripetutamente richiamato l'attenzione sull'agency, sulla fluidità e sulla personalizzazione e individualizzazione nelle identità culturali dei giovani contemporanei, suggerendo che il concetto di sottocultura, con le sue implicazioni, è inadatta a questo scenario di identità fluide e plurime. Hanno quindi preferito usare altri concetti come quello di stile di vita o neo-tribù (Bennett, 1999; 2011). Bennett (1999) suggerisce che nella società post moderna il gruppo non è più un punto centrale per l'individuo, ma piuttosto lo sono una serie di focus o "siti" all'interno dei quali l'individuo può vivere un ruolo o un'identità temporale ben selezionate, prima

di trasferirsi in un sito alternativo e assumere una diversa identità. Ne consegue, quindi, che il termine gruppo non può più essere considerato come avente una qualità necessariamente permanente o tangibile: le caratteristiche, la visibilità e la durata di vita di un gruppo dipendono interamente dalle particolari forme di interazione che sono di cui si serve in quel momento.

Fine e Kleinman (1979) riprendono il concetto subculture cercando di problematizzarlo in maniera maggiore. Secondo gli autori l'analisi sociologica contemporanea sulle sottoculture ha trattato il termine come se fosse un costrutto ovvio, facilmente riconoscibile e descrivibile. I sociologi tendono a ritrarre la sottocultura come un sistema reificato che fa riferimento a uno specifico segmento di popolazione, facilmente definibile, ignorando le difficoltà connesse alla definizione dello stesso concetto di subcultura. Il sistema subculturale è raffigurato come omogeneo, statico, e chiuso e allo stesso tempo e sembrerebbe che le persone che vi fanno parte aderiscano a tutti i suoi valori, norme e temi centrali.

Gli autori identificano quattro dispositivi comunicativi alla base degli scambi interattivi tra i soggetti. In primo luogo, notano che i membri di una sottocultura sono contemporaneamente membri di più reti, il che (secondo) implica il mantenimento di legami sociali deboli con molte altre persone. I legami sociali di un individuo all'interno e tra più reti facilitano il flusso di informazioni attraverso i confini subculturali. Terzo, l'informazione culturale può essere diffusa da individui o gruppi che abitano ruoli strutturali chiave. In quarto luogo, le informazioni vengono trasmesse avanti e indietro attraverso i confini subculturali attraverso i mass media. Insieme, questi dispositivi comunicativi aiutano a spiegare come le informazioni vengano diffuse al di fuori di una rete locale e su come le nuove idee e valori vengono circolino fuori dalla rete e contribuiscono alla diffusione e al cambiamento.

Secondo Fine (1983), gli individui si identificano come partecipanti in una particolare sottocultura interagendo con i membri subculturali e non subculturali, così come con i loro simboli subculturali. Un individuo costruisce un sé attraverso un'interazione significativa con altri individui che possono o meno essere d'accordo su idee e pratiche subculturali.

In accordo con Fine e Kleinman in questo lavoro vedo le sottoculture come reti culturalmente limitate (ma non chiuse) di persone che vengono a

condividere il significato di idee specifiche, oggetti materiali e pratiche attraverso l'interazione. Nel tempo, le interazioni dei membri si trasformano in un discorso che struttura la generazione, l'attivazione e la diffusione di queste idee, oggetti e pratiche (Copes e Williams 2007). Quindi, anche quando le persone diventano profondamente coinvolte in particolari attività di gioco, queste istanze devono essere comprese in cornici un po' più ampie, ma che a loro volta sono ancora situate e assumono una valenza significativa per l'individuo.

6. Limiti e considerazioni conclusive

In questa parte di capitolo cercherò di rispondere alle principali critiche che possono essere mosse. Questa indagine non si esime da alcune possibili critiche che potrebbero essergli mosse circa la sua impostazione teorica.

Il primo gruppo di osservazioni fa leva sul fatto che una ricerca fondata su un paradigma costruttivista non solo non può assicurare l'oggettività del lavoro ma spesso porta alle estreme conseguenze il proprio orientamento verso l'individuo. Secondo Corbetta (2015) pur affermando che il nodo centrale di questa impostazione è quella di cogliere l'intenzione individuale e soggettiva che trae origine dall'azione sociale, i recenti filoni hanno accentuato il carattere soggettivista dell'originale impostazione weberiana in cui anche se la comprensione non era generalizzabile in categorie era pur sempre presente un tentativo di fornire una base epistemologica per i concetti usati dallo scienziato sociale attraverso la costruzione di idealtipi.

Questo estremo soggettivismo può dare vigore a due altre critiche: la prima è che il fatto che vi sia sempre qualcosa di unico, irriducibile a componenti sociali esterne o ancora la negazione di generalizzazioni sopraindividuali e l'oggettività della conoscenza esclude l'esistenza stessa di una scientificità della ricerca; la seconda è che il costruttivismo nega il meccanismo attraverso il quale si realizza la conoscenza sociologica nel momento in cui respinge una separazione tra studioso e studiato. Per i critici l'impossibilità di trascendere l'oggetto dell'indagine sta a significare l'impossibilità di una conoscenza oggettiva così come l'impossibilità del controllo intersoggettivo che è alla base dell'idea stessa di scienza.

Inoltre a questo paradigma di ricerca viene criticato di escludere quello che dovrebbe essere l'oggetto per eccellenza del ragionamento sociologico: le istituzioni. Negando il ruolo che la struttura ha sulle azioni dell'individuo si rischia di cadere nella psicologia sociale, da cui deriva la diretta critica di essersi fermata alle microinterazioni e di non poter applicare il proprio approccio ai piccoli fatti che trascendono la vita individuale.

Tuttavia le critiche maggiori provengono dalla visione radicale interna al suo stesso approccio. Per i sostenitori del costruttivismo radicale gli interazionisti hanno provato ad avanzare una teoria sociologica e sociale della devianza (ovvero come l'esito di una definizione sociale) tuttavia non sembra che questa posizione sia stata tenuta all'interno dell'analisi dei comportamenti devianti. Infatti la lettura proposta di devianza si fonda su quegli stessi modelli che teoricamente cerca di criticare ovvero basati sul senso comune.

A loro volta sono state mosse critiche anche alla teoria dell'etichettamento. Fondando le loro teorie sui processi di stigmatizzazione che avvengono nell'interazione, le ricerche che abbracciano questo approccio tendono a limitare l'attenzione ai meccanismi periferici di controllo. Le loro indagini non vanno al di là delle pratiche quotidiane delle istituzioni e non riescono a diventare analisi dei meccanismi di potere. Per i neopositivisti, i sostenitori della Labeling Theory portano avanti le proprie argomentazioni attraverso la scelta di studiare quei casi nei quali sussiste una natura ambigua, come possono esserlo l'omosessualità, la delinquenza giovanile o la disabilità (Garland, 2003) e su crimini senza vittime e connessi in genere allo stile di vita della persona ma queste teorie non reggerebbero se confrontate con crimini violenti.

Consapevole di queste criticità mi limito per quelle che riguardano il paradigma di riferimento solo ad alcune considerazioni più di carattere generale, poiché ritengo che alcuni nodi attengono al più ampio discorso sull'epistemologia stessa dei paradigmi di ricerca e vadano ben oltre il mio lavoro. Qui mi soffermo solo a osservare che la critica di eccessivo soggettivismo si rivolge in maniera particolare alla versione radicale del costruttivismo, mentre la visione moderata, che abbraccio in questa tesi, sposa l'idea di un mondo sempre presente al di fuori del soggetto ma di cui

non nega l'esistenza e senza il quale sarebbe impossibile avere una comprensione della realtà sociale di cui vanno ricercate le cause, anche se per Weber è impossibile cogliere una relazione causale.

Allo stesso tempo l'approccio costruttivista ben si adatta alla necessità di restituire una maggior complessità al tema del gioco d'azzardo dando voce ai soggetti e al significato che questi danno al proprio agire e alla realtà circostante. Infatti ritengo sia necessario partire dall'esperienza diretta e personale di chi concretamente prende parte alle pratiche di gioco per avere uno sguardo più ampio e completo sul fenomeno. Considerare il gioco d'azzardo come un problema, senza aver compreso se questo lo sia veramente per le persone che vi prendono parte, è frutto di un processo socio-storico e di un giudizio di valore che, come tale, deve essere reso esplicito evidenziandone il carattere socialmente costruito.

L'eccessiva enfasi sulla sua dimensione patologica non ha permesso di comprendere i suoi aspetti di quotidianità e le declinazioni che questo assume concretamente nella vita degli individui. Il risultato di questa prospettiva è una visione limitata alla quantificazione e alla creazione di modelli, per spiegare le cause per cui le persone giocano (siano esse conscie o inconscie). Per poter superare questa visione, per vedere i giocatori "in azione" e in interazione con il proprio contesto sociale, fatto di persone, oggetti, spazi e i rispettivi significati che da questi scaturiscono nella loro reciprocità, è necessario avvicinarsi al soggetto. È innegabile che questo comporti non pochi rischi per chi si cimenta nello studio, ma in questo modo è anche possibile guardare al gioco d'azzardo come un campo di attività più aperto e in costante divenire senza relegarlo a categorie già scritte. Infatti, molti scienziati sociali, agenti di controllo e la più ampia società civile trascurano quasi del tutto lo studio di questi comportamenti nel loro tentativo di identificare i fattori psicologici e sociologici correlati ai comportamenti di gioco delle persone. Per poter vedere questi comportamenti lo scienziato sociale può solo avvicinarsi il più possibile al proprio oggetto, cercando di sospendere il proprio giudizio e accettando il proprio punto di vista come parte stessa del fenomeno.

La scelta della Labeling Theory risponde alla stigmatizzazione sociale della pratica del gioco d'azzardo. È vero che al giorno d'oggi non tutto il gioco viene stigmatizzato ma allo stesso tempo esso viene percepito come una

pratica ambigua e come tale è importante studiare il modo in cui il soggetto negozia la propria identità.

Infine nonostante concordi che sia importante indagare il ruolo della struttura e delle istituzioni nel regolare la società, è anche essenziale ribaltare questa prospettiva. Vedere come i regolamenti sono utilizzati in modi diversi da attori che perseguono proprie strategie e costruiscono continuamente la società con la loro interazione in situazioni che cambiano, negoziando continuamente il senso con sé stessi e con gli altri della realtà sociale. È quindi importante che il gioco d'azzardo venga considerato come un'attività in divenire nella sua natura processuale. Questo può contribuire anche a restituire un framework più completo anche per coloro che muovono una critica alla sua attuale strutturazione nella società.

Parte seconda

La ricerca sul campo

*Voi, che avete la fortuna di avere tanto l'ombra che la luce,
voi che avete due occhi dotati della conoscenza prospettica
e allietati dal godimento dei vari colori,
voi che potete "vederlo" per davvero, un angolo,
e contemplare l'intera circonferenza di un Circolo
nella beata regione delle Tre Dimensioni...
come potrò mai render chiara a voi l'estrema difficoltà
che incontriamo noi, in Flatlandia, per riconoscere
le nostre rispettive configurazioni?*

Edwin Abbott Abbott

Flatlandia

CAPITOLO 5: Il processo di ricerca

Penso che quello che ho voluto fare, con il mio lavoro, sia stato rendere i personaggi di cui scrivo credibili, nel senso di complessi. Quando ero studente, e anche dopo, pensavo che la maggior parte dei personaggi di cui scrivono i sociologi non fossero veramente credibili nel senso che erano troppo semplici. Erano a una dimensione... E quando iniziai a interessarmi dei giovani delinquenti, pensavo che quelli che si occupavano dei giovani delinquenti non cogliessero a pieno, il più delle volte, o non cogliessero affatto, la complessità dei giovani delinquenti, quanto fossero interessanti e quanto fossero sofisticati.

Matzda, 1986

Introduzione

Il lavoro di ricerca oggetto del presente elaborato si basa su due anni di indagine su giovani e mondo delle scommesse sportive e del poker. Come visto nel precedente capitolo, la premessa da cui parto è che non sia possibile cogliere appieno il fenomeno del gioco d'azzardo se non viene considerato come una pratica sociale che assume significato solo nel tempo e alla luce dell'interpretazione data dai soggetti che concretamente vi prendono parte. La necessità di non concentrarsi in maniera specifica su una specifica manifestazione del fenomeno, ovvero la sua deriva problematica, scaturisce dalla convinzione che questa rappresenti solo una piccola parte di un mondo -anzi di mondi- molto più complessi che, se considerata solo attraverso un'unica lente, non consentirebbe di vedere quello che oltrepassa l'individuo e le cause della sua patologia.

Al fine di superare il dualismo psiche-gioco ho scelto di utilizzare un paradigma costruttivista che offre una strategia di ricerca volta a cogliere l'interpretazione soggettiva dei significati, la compressione dei contesti e la cultura del gioco d'azzardo. L'approccio di ricerca scelto è l'interazionismo simbolico (Blumer, 1969) e, in maniera particolare, la teoria dell'etichettamento e delle carriere devianti di Becker (1963).

Dopo aver visto nel precedente capitolo l'approccio teorico, in questo presenterò il processo di ricerca ovvero l'iter compiuto per arrivare all'elaborazione finale del mio lavoro di tesi.

Come sottolinea Blumer: *“I metodi sono meri strumenti impiegati per descrivere e analizzare le caratteristiche “dure” del mondo empirico e come tali il loro valore risiede solo nella loro adeguatezza a eseguire quel compito. In questo senso le procedure impiegate in ogni parte di una ricerca scientifica dovrebbero e devono essere valutate nei termini del loro rispetto della natura del mondo empirico, della corrispondenza tra ciò che esse sostengono e la realtà empirica”* (Blumer, 1969: 27-28). Per questo è importante fare chiarezza sull'iter di ricerca attraverso cui si giunge alla formulazione dei propri risultati.

Nel primo paragrafo verranno presentati gli obiettivi conoscitivi e le domande di ricerca a cui ho cercato di rispondere attraverso un approccio di ricerca di tipo qualitativo.

La convinzione che il gioco d'azzardo non sia tutto uguale ma che si componga di diverse pratiche, ciascuna delle quali con delle sue specificità, ha portato alla necessità di decidere su quali elementi concentrare l'attenzione della ricerca. Per questo nel secondo paragrafo farò riferimento all'unità di analisi e alla scelta di cosa osservare: pratiche, popolazione di riferimento e contesto territoriale individuato per la raccolta del materiale empirico.

Nel terzo paragrafo prenderò in considerazione le tecniche di indagine - ovvero l'intervista semi-strutturata e l'osservazione partecipante-, spiegando come mai le abbia ritenute le più efficaci e su quali elementi ho scelto di concentrare la strutturazione della traccia di domande e della griglia osservativa.

Nel quarto paragrafo verrà presentata la raccolta dei dati. Per entrare nel mondo del gioco d'azzardo ho prima di tutto scelto di consultare testimoni significativi al fine di comprendere in maniera approfondita le specificità di chi concretamente si interfaccia sia con i giocatori che con il gioco d'azzardo. Nella seconda parte del paragrafo verrà presentato l'iter attraverso cui è stata condotta la ricerca sulla popolazione oggetto dell'indagine.

Spiegherò poi come ho proceduto all'analisi dei dati (quinto paragrafo) cercando di fare chiarezza sulle diverse fasi che hanno composto la segmentazione e la successiva struttura assunta dai dati (codifica).

Nel sesto paragrafo, si farà riferimento ai limiti e alle criticità che ho incontrato durante il percorso di ricerca.

Come spesso accade nella presentazione dell'iter d'indagine l'esposizione per paragrafi vuole essere una semplificazione che facilita il lettore nella comprensione dei vari passaggi della ricerca. I punti qui presentati non hanno avuto un andamento lineare ma circolare (Corbetta, 2003; Boeije, 2010; Berg, 2012). Il continuo confronto tra obiettivi conoscitivi, teoria, letteratura e contesto empirico osservato mi ha spinto più volte a soffermarmi a riflettere e rivedere la strada di ricerca intrapresa. Questa difficoltà non vuole in alcun modo essere celata, è parte integrante del processo (e della sua ricchezza) ma è stata in parte "sacrificata" per una maggior chiarezza. Spero di essere riusciti a bilanciare il rapporto tra complessità e comprensione generale.

1. Obiettivi conoscitivi e domande di ricerca

La ricerca sociale può essere definita come un tipo di agire strategico, finalizzato all'elaborazione di risposte plausibili a domande rilevanti (Cardano, 2011). Compito del ricercatore è quindi quello di stabilire quali sono gli interrogativi sulla realtà circostante. All'interno del quadro di ricerca descritto nel terzo capitolo, il mio obiettivo conoscitivo principale è stato quello di far emergere e comprendere le concrete pratiche di gioco costruite dalle persone nelle loro esperienze e i significati attribuiti a tali esperienze, rispetto ai repertori giustificativi e valutativi chiamati in causa. In particolare, l'attenzione dell'indagine si è in primis interrogata su come le persone si avvicinino al gioco d'azzardo, quali abilità e competenze devono sviluppare per poter continuare a giocare e quali repertori d'azione e strategie di coping prendono forma nelle concrete pratiche di gioco al fine di regolamentare il proprio rapporto con il gambling. Studiare queste dinamiche consente di comprenderne anche le logiche sottese a questi comportamenti (morale, valori e repertori giustificativi) e, relazionandole alla vita quotidiana dei giocatori, è possibile capire attraverso quali categorie cognitive i giocatori strutturino il proprio agire, quando da questo nascono forme di subcultura e se, per alcuni di loro, il gioco possa andare oltre un passatempo e diventare un aspetto preponderante nella propria vita.

A questi interrogativi generali hanno fatto seguito altri sotto-obiettivi conoscitivi -che qui divido in categorie- al fine di comprendere in maniera più approfondita le diverse dimensioni di cui l'esperienza soggettiva di gioco si compone.

1. Indagare il punto di vista del soggetto in riferimento alla carriera di gioco: comprendere quali significati le persone attribuiscono alle pratiche di gioco, quali sono le motivazioni per cui lo fanno; perché nel tempo continuano a giocare, che valore attribuiscono al loro prendere parte alle pratiche di gioco e come si percepiscono rispetto sia a chi non gioca sia alle altre persone;

2. Comprendere il ruolo del contesto sociale di riferimento: in particolare quale valore rivestono le reti relazionali (la famiglia, il gruppo dei pari e il contesto allargato) quale significato attribuiscono al denaro usato per giocare; come vivono i diversi spazi di gioco (siano essi fisici e virtuali) e come questi contribuiscono a creare l'esperienza di gioco;

3. Guardare al rapporto con il giudizio sociale e con la percezione del gioco d'azzardo e in maniera particolare rispetto al gioco d'azzardo eccessivo, per comprendere quale tensione sussiste tra il prendere parte a una certa attività e la più generale reazione sociale a questa pratica, come viene gestito il giudizio sociale che gli altri ne danno, e quale percezione morale i giocatori hanno delle proprie pratiche di gioco. Inoltre ritengo importante comprendere anche cosa per queste persone rappresenta un gioco eccessivo in riferimento sia a sé stessi sia agli altri.

Per rispondere a questi interrogativi ho scelto di adottare un approccio qualitativo. Come sottolinea Hughes *“ogni procedura o strumento di ricerca è inestricabilmente intrecciato con particolari interpretazioni del mondo che il ricercatore ha e con i modi di conoscere quel mondo di cui il ricercatore fa uso”* (Hughes, 1982:33). I principi di ricerca qualitativa e quantitativa danno quindi luogo a diverse "lingue di ricerca" con accenti diversi. In questa ricerca si prediligono i dati spontanei (Hammersley, 1992, p.1165). La procedura della ricerca qualitativa si caratterizza per uno stile che predilige l'approfondimento nel dettaglio alla ricostruzione del quadro d'insieme; infatti si propone di ridurre l'estensione del dominio osservato focalizzandosi su pochi casi al fine di comprenderne

ricchezza e complessità. Il mondo a cui si può avere accesso è quello dei significati attribuiti dai soggetti alle loro azioni. Questo perché non esistono fatti “puri” ma sempre interpretati (Schtz, 1974).

Il maggior punto di forza della ricerca qualitativa è la sua capacità di studiare fenomeni che, molto semplicemente, non sono studiabili altrimenti. (Silverman, 2002).

In accordo con il paradigma interazionista ho scelto di non costruire ipotesi già definite ma lasciare che esse emergessero dalla relazione e interrogando costante con il contesto oggetto del mio studio. L’obiettivo della ricerca sarà quindi raggiunto se il ricercatore sarà in grado di entrare in relazione con gli attori che si prefigge di indagare e con la loro definizione della situazione (Sardaña, 2015). Il fatto che la ricerca qualitativa non sia definita tout court appare quindi come un merito più che come un limite e per questo si adatta all’oggetto che ha davanti per restituirne la complessità che nel tempo riesce a coglierne. Tuttavia questo processo (apparentemente) non logico ha una sua strutturazione ed è qui necessario ripercorrere i passi che sono stati fatti per coglierlo.

2. La sineddoche: l’unità di analisi

Come osserva Khun (1962) non esistono fatti indipendenti dalla idee che vengono usate per descriverli. Partendo da questa convinzione anche in questo studio sono presenti delle considerazioni che muovono l’agire della ricerca e che di fatto hanno contribuito a stabilire le scelte che ho compiuto sul suo oggetto (l’unità analitica) della ricerca. Nonostante l’interazionismo simbolico cerchi di fare molta attenzione a non focalizzarsi sulle idee preconconcette possedute dal ricercatore, questo approccio è anche consapevole che esistono delle convinzioni che muovono l’agire di chi fa ricerca e che di fatto si riflettono sulle scelte che questo compie (Blumer, 1969). Nel terzo capitolo ho espresso la convinzione che il gioco d’azzardo non sia tutto uguale e per questo è qui necessario specificare in primis su quali pratiche ho focalizzato la mia attenzione. Successivamente verrà specificata la popolazione e il contesto territoriale di riferimento.

2.1. La scelta delle pratiche di gioco: scommesse sportive e poker

Giocare d'azzardo è un termine ombrello per definire un'azione che raccoglie al suo interno un gruppo solo apparentemente omogeneo di attività. Prendere i giochi d'azzardo *tout court* come qualcosa di unico non permette di cogliere le specificità di ciascuno. Si è già visto nel secondo capitolo come anche l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, che di fatto controlla la gestione dei giochi consentiti all'interno del territorio italiano, attui una specifica divisione tra i tipi di gioco (si rimanda al Box 3 per una disamina più approfondita). Per questo in sede di progettazione della ricerca il primo passo è stato quello di scegliere di non guardare al gioco d'azzardo in generale ma di concentrarmi sulle sue concrete manifestazioni. I giochi d'azzardo raccolgono al loro interno pratiche molto diverse, classificabili sulla base di una molteplicità di aspetti che non si esauriscono solo nella diversità dei materiali utilizzati per giocare o delle regole, ma anche su numerosi altri aspetti (fortuna vs. abilità; legalità vs. illegalità; lentezza vs. velocità) che contribuiscono a plasmare uno specifico gioco.

Allo stesso tempo scegliere di guardare le pratiche ha comportato anche la decisione se questo sguardo fosse singolare o plurale ovvero se guardare una sola o più pratiche al fine di poterle comparare. Prendendo come punto di riferimento questa divisione per i fini della ricerca ho deciso di scegliere come pratiche oggetto d'indagine le scommesse sportive e il poker.

La scelta di pluralizzare lo sguardo non è stata immediata. In un primo momento avevo pensato di guardare a una sola pratica, ma il continuo confronto con altri giochi emersa dalle prime interviste, insieme alla necessità di una comparazione con altre pratiche mi ha portata a ripensare la focalità di questa indagine. Ho scelto quindi di pluralizzare lo sguardo al fine di poter comparare i risultati emersi e cogliere similarità e differenze tra giochi.

Al fine di cogliere il punto di vista dei soggetti e in linea con l'approccio teorico scelto ho deciso di non operativizzare i concetti di scommesse sportive e di poker. Per facilitare la comprensione di quali fenomeni sociali vengono ricompresi sotto questa etichetta, in questa sede a semplice titolo chiarificatore adotto la definizione di scommessa sportiva e di poker offerta

da wikipedia³⁴. La scelta di prendere la definizione dalla pagina Wikipedia è funzionale a una possibile comprensione delle pratiche prese in esame e non vuole in alcun modo definirle in senso stretto ma solo restituire l'immagine di quel senso comune che i sociologi aspirano a superare ma da cui allo stesso tempo bisogna partire per fare ricerca.

In questa ottica la scommessa sportiva può essere definita come:

“un gioco d'azzardo in cui una persona pronostica il risultato di un avvenimento sportivo futuro (o in tempo reale nella modalità live). Uno scommettitore decide quindi di impegnare parte del proprio denaro (liquido presso le casse dei centri abilitati oppure online anche da casa). La scommessa viene accettata da un bookmaker, che applica delle "quote" in proporzione alle quali viene stabilita l'entità della vincita per lo scommettitore, ottenuta dal prodotto delle quote per l'importo scommesso più una parte di bonus a partire dal sesto evento in una scommessa multipla³⁵.

Il poker invece è:

“una famiglia di giochi di carte nella quale alcune varianti sono classificabili come gioco d'azzardo, altre come poker sportivo. Tali giochi sono caratterizzati da un sistema di combinazioni formate con le carte di ciascun giocatore (il cui confronto determina il vincitore di ogni mano) e da un meccanismo di puntate successive che offre molte possibilità tattiche e di influenza sugli altri giocatori, consentendo in particolare di ritirarsi con perdite contenute dalle mani che non si ritiene di poter vincere”³⁶.

Sebbene le definizioni offerte per questi due giochi d'azzardo li facciano apparire come molto diversi tra loro, la scelta di queste due pratiche non è stata casuale e guidata da alcuni fattori comuni. Il primo motivo per cui ho concentrato la mia attenzione su scommesse sportive e poker è stata la necessità di guardare a due pratiche che si potessero “imparare”, Infatti adottando lo sguardo di Becker (1963) era necessario guardare a due giochi

³⁴ La decisione di spiegare i termini scommesse sportive e poker non ha voluto dire darne una definizione ai soggetti i quali sono stati lasciati liberi di decidere quale pratica o pratiche andasse compreso all'interno del termine stabilito.

³⁵ Definizione reperibile al seguente link (aggiornato al 27.08.2018 https://it.wikipedia.org/wiki/Scommessa_sportiva)

³⁶ Definizione reperibile al seguente link (aggiornato al 27.08.2018). Cfr: <https://it.wikipedia.org/wiki/Poker>)

che consentissero di cogliere come gli individui imparano a giocare nel senso di “ un *progresso conseguito nel quadro di una successione di esperienze di apprendimento tra loro collegate*” (Murgia, 2006: 23). Becker definisce infatti la carriera come una successione di passaggi di posizione da uno stato all’altro in cui l’individuo deve imparare (passare attraverso un processo di apprendimento) per concepire che uno specifico oggetto che possa essere usato in un certo modo:

“An individual will be able to use marihuana for pleasure only when he (1) learns to smoke it in a way that will produce real effects; (2) learns to recognize the effects and connect them with drug use; and (3) learns to enjoy the sensations he perceives” (Becker, 1953:1).

Secondo i dati elaborati dall'Istituto di fisiologia clinica del Cnr, le persone che giocano d’azzardo sono convinte che scommesse sportive e poker siano pratiche che richiedono lo sviluppo di competenze specifiche per poter giocare.

Numerosi altri elementi mi hanno spinto a scegliere questi giochi. Sebbene né scommesse sportive né poker abbiano la più ampia raccolta, essi appaiono, secondo i dati della rilevazione IPSAD 2016-2017, tra i giochi più praticati all’interno della popolazione italiana, in maniera particolare quella maschile e giovanile³⁷.

In aggiunta a questo sono giochi d’azzardo presenti nella cultura italiana da molti anni e che rimandano a una dimensione ludica come lo sport, nel caso delle scommesse, e a quello delle carte nel poker, e con cui ancora oggi mantengono una relazione molto stretta.

Un altro elemento tenuto in considerazione, poiché rappresenta uno degli aspetti che saranno focali nella ricerca, è che entrambi permettono di tenere in considerazione il rapporto che il gioco d’azzardo ha con il mondo delle tecnologie: infatti sono giochi che possono essere praticati sia dal vivo che online come attestano i numerosi siti internet che ne permettono la modalità di gioco a distanza

³⁷ Infatti nel corso dell’anno dell’ultima rilevazione hanno giocato scommesse sportive circa 7 milioni di uomini (40,7%) di chi dichiara di aver giocato. Dato che si supera il 60% se si prende la sola popolazione giovanile. Allo stesso tempo 2 milioni di italiani maschi hanno giocato a poker in modalità Texas Holdem (11%)³⁷, anche in questo caso in aumento per la fascia 15-34 anni (21%).

Inoltre per entrambi esistono spazi di giochi ad essi preposti (sala scommesse e poker hall) che sono specificatamente ad essi dedicati, che consentono l'osservazione dei comportamenti in un luogo ben definito.

Allo stesso tempo esse hanno delle differenze molto marcate sulle modalità di gioco. Infatti se è vero che la possibilità di svolgere in maniera illegale e fuori dai circuiti del controllo statale, è presente in ogni gioco, p anche vero che questa dimensione è maggiormente presente per il poker rispetto alle scommesse sportive, infatti si tratta di un gioco facilmente praticabile al di fuori di circuiti formali e la cui diffusione è ancora molto presente nel tessuto sociale italiano³⁸ (Fiasco, 2001; Cipolla, 2014).

Ugualmente sono presenti altre differenze che attengono all'aspetto relazionale e d'interazione dei due giochi. Infatti nel poker il giocatore sfida altri partecipanti a cui potenzialmente deve sottrarre denaro. Invece nelle scommesse sportive non si punta contro altre persone e si interagisce solo con i bookmakers.

In tale declinazione emerge come le due pratiche, sebbene rappresentino giochi completamente differenti tra loro, vengano accomunate da una molteplicità di aspetti su cui possono essere indagate insieme pur mantenendo le proprie specificità.

2.2. La popolazione di riferimento: i giovani giocatori

Data la trasversalità delle pratiche di gioco e la molteplicità di persone in esse coinvolte, decidere quale fosse la popolazione di riferimento più adeguata non è stato semplice.

Per poter meglio indagare il processo di socializzazione che coinvolge scommesse sportive e poker ho scelto di prendere in considerazione la popolazione giovanile³⁹.

³⁸ Su questo argomento è consultabile il dossier di Libera dal titolo "Azzardopoli 2.0: il paese del gioco d'azzardo, dove quando il gioco si fa duro, le mafie iniziano a giocare".

³⁹ La definizione di giovinezza non è affatto semplice. La parola giovane deriva dalla radice latina *iuven* che significa essere utile al proprio gruppo di appartenenza. Dal sanscrito invece la parola *iuvan* fa riferimento a chi combatte per difendere ciò che è suo. Sebbene nella sua origine etimologica questa parola indicasse una persona utile alla società, in una seconda accezione più moderna la parola giovane viene usata per denotare un individuo ancora inesperto (Merico, 2004).

La giovinezza è costruita nei discorsi pubblici e accademici come un periodo chiave di transizione e cambiamento, segna lo sviluppo individuale dallo stato di infanzia a quello di adulto. Come “zona cuscinetto” tra queste due fasi della vita gli psicologi dello sviluppo spesso descrivono questa fase come caratterizzata da momenti di sperimentazione più o meno marcate che possono rappresentare un momento di particolare vulnerabilità per le possibili influenze negative e l’assunzione di rischi. Per questo motivo appare come particolarmente interessante costruire uno studio che si concentri in maniera specifica su questa parte di popolazione.

La scelta dell’età delle persone prese in esame non è stata semplice e ha richiesto una parziale riformulazione nel corso della ricerca. Inizialmente avevo pensato di comprendere nell’indagine tutti i giovani, includendo anche i ragazzi minorenni, ma interagire con una popolazione che non avesse ancora raggiunto la maggiore età si presentava particolarmente difficile. Questo non solo per l’età dei ragazzi che di fatto hanno bisogno di accortezze specifiche e il cui avvicinamento avrebbe comportato decisioni etiche importanti in quanto si sarebbe coinvolto una popolazione che non è ancora maggiorenne e che necessita di misure specifiche (Helth et al., 2009), ma anche per i risvolti pratici della ricerca in quanto nelle sale e all’interno dei siti di gioco on line i minorenni non sono teoricamente accettati.

Al giorno d’oggi il termine giovinezza designa un concetto ancora dai confini indefiniti e difficilmente classificabile (Manca, 1999). Infatti la giovinezza è l’età liminare tra l’infanzia e l’età adulta (Merico, 2004). Il termine designa una fase di transizione tra l’adolescenza e la vita adulta (i giovani sarebbero dunque coloro che non sono più bambini ma che non sono ancora grandi). Se lo studio della giovinezza si limitasse ai soli processi biologici i giovani sarebbero coloro che hanno raggiunto un pieno sviluppo delle capacità fisiche e riproduttive.

Come sottolinea De Luigi, *“i confini della giovinezza non derivano solamente da fattori connessi alla maturazione biologica ma sono anche il frutto dell’organizzazione sociale delle età messa a punto da ciascuna società in ciascuna epoca storica”* (De Luigi, 2007:44).

In questo frangente considero giovani una fetta di popolazione molto ampia che va dai 18 ai 30 anni. Questa fascia non comprende quindi solo quella parte di popolazione che generalmente viene fatta coincidere con la popolazione dei giovani adulti (18-24⁴⁰), ma supera questa soglia. Questo perché negli ultimi anni si è assistito all'innalzamento significativo dei confini superiori e, per una quota crescente di giovani, il percorso di formazione dell'identità adulta si protrae fino alla soglia dei 30 anni e a volte va anche oltre. Infatti avviene sempre più frequente che un adolescente con più di 25 anni viva una condizione simile a quella di un ventenne (Manca, 1999).

La scelta di questa di popolazione risponde quindi ad alcune esigenze di carattere pratico e teorico. La prima, quella di carattere pratico, è che per comprendere come si impara a giocare risultava particolarmente utile prendere come popolazione di riferimento persone che avessero già sviluppato una pratica consolidata attraverso l'acquisizione di una tecnica, ma che allo stesso tempo questi passaggi non fossero stati compiuti da un tempo eccessivo così da averne una memoria recente.

Un secondo ordine di motivi è legato alle caratteristiche di questa popolazione in riferimento al fenomeno *gambling*. Questa fascia di popolazione è stata poco indagata in riferimento al gioco. Infatti mancano totalmente studi e ricerche italiane che si concentrano sulla fascia dei giovani che invece meriterebbe studi approfonditi. Questa fascia di popolazione è quella che di fatto è nata in un "nuovo" contesto di ampia legalizzazione del gioco d'azzardo (Pedroni, 2014). Infatti coloro che sono cresciuti a partire dagli anni '90 rappresentano i soggetti che sono stati maggiormente esposti alla fase di liberalizzazione di gioco e che di fatto sono cresciuti in un periodo di massima esposizione all'azzardo e alle nuove tecnologie di gioco. Questo non vuol dire che essi rappresentino un'eccezione nell'esposizione al mondo

⁴⁰ In ambito sociologico il confine inferiore della giovinezza viene solitamente collocato in corrispondenza dei quattordici/quindici o dei diciotto anni. Il motivo di questo confine è che tra i quattordici e i quindici anni si ritengono pressoché completate le principali evoluzioni sociali legate all'adolescenza (Galland 2001). A questa età i ragazzi sviluppano una maggiore autonomia rispetto alla famiglia di origine, iniziando ad assumere le prime decisioni per il proprio futuro e ad assumersi le prime responsabilità (tanto che in alcuni sistemi legali costituisce l'età per essere imputabili). I 18 anni rappresentano un'età cruciale in quanto coincide con il termine del ciclo di studi obbligatorio diventano a tutti gli effetti cittadini e assumendosi diritti e doveri civili e politici. La scelta di uno dei due marcatori in genere risponde a esigenze di carattere pratico. Se si prende in considerazione fenomeni al cui accesso è richiesta la maggiore età in genere si stabilisce come età inferiore i 18 anni (età in cui si acquisisce il diritto di voto).

dell'azzardo ma è più probabile siano la norma di un sistema che si va a inserire in maniera sempre più stabile all'interno della popolazione. Infatti l'essere coetanei non vuol dire solo aver raggiunto uno sviluppo fisico analogo ma anche condividere esperienze, culture, simboli. Come ricorda Sassatelli lo stesso fenomeno nel susseguirsi di generazioni diverse tende ad essere connotato in maniera differente (Sassatelli, 2005).

2.3. Il contesto territoriale

Oltre a descrivere l'universo di riferimento è stato necessario anche tracciare la limitazione geografica scelta per l'analisi. Il contesto territoriale oggetto d'indagine ha coinciso con quello della regione Emilia-Romagna. Questa scelta nasce, oltre che dalla necessità pratica di stabilire un contesto di riferimento, da alcune caratteristiche peculiari di questa regione.

Ho già fatto riferimento alla popolarità che il gioco d'azzardo riveste nella nostra penisola. L'Italia infatti si classifica nei primi posti tra i paesi in cui si gioca di più al mondo (seconda solo a USA e Giappone).

Nel rapporto pubblicato dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, nel 2013 il fatturato complessivo per il gioco in Emilia-Romagna è stato di 5,9 milioni di euro e, secondo gli ultimi dati pubblicati nel Libro Blu dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, sono saliti a 6.234 i milioni di euro nel 2016. A questo dato fa specchio la rappresentazione offerta dalle forze dell'ordine (Cipolla, 2015) dal quale emerge l'immagine di un contesto in cui il gioco d'azzardo è sempre esistito e rimane ampiamente diffuso all'interno della popolazione. Pur considerando l'attuale natura del gioco che si appropria di luoghi un tempo ad esso non predisposti (come tabacchi e bar) e con una forma sempre più de-spazializzata (on-line) il contesto emiliano romagnolo si declina "come terra di giochi" non solo per la presenza nel contesto di una florida industria del gioco, ha infatti sede a Faenza "Romagna giochi" industria di apparecchi da intrattenimento che esporta azzardo in tutta Italia, ma anche per i riferimenti al forte legame con il mondo del gioco illegale.

Dall'altro lato sono numerose le persone che si definiscono giocatori problematici. Infatti si stima che quasi 1.400 (1382 accessi per l'esattezza) persone seguite dai servizi per dipendenza patologica da gioco d'azzardo in

Emilia-Romagna⁴¹, un incremento notevole se confrontato con le 512 persone trattate nel 2010.

Come contraltare a questi dati l'Emilia-Romagna rappresenta una delle più all'avanguardia in Italia per quanto riguarda le misure di contenimento delle derive problematiche. Infatti già nel 2013 la Legge regionale 5 del 4 luglio 2013 intitolata “*Norme per il contrasto, la prevenzione, la riduzione del rischio della dipendenza del rischio della dipendenza del gioco d'azzardo patologico*”⁴² aveva attribuito ai Comuni la facoltà di stabilire indicazioni su: ubicazione delle sale da gioco (lontano da luoghi sensibili); gli strumenti per il contrasto e la prevenzione; la riduzione del rischio della dipendenza in collaborazione con scuole, Enti Locali, Ausl, Terzo Settore e Associazioni sul territorio. Questa legge ha inoltre introdotto il marchio Slot Free-ER come forma di riconoscimento per i locali che non hanno installato o che hanno disinstallato slot machine e apparecchi per il gioco e ha disposto l'obbligo da parte del personale operante nelle sale da gioco e degli esercenti di frequentare corsi di formazione predisposti dalle Ausl sui rischi del gioco patologico per i giocatori e per la sua rete sociale. Si tratta quindi di una legge che si poneva l'obiettivo di educare e di mettere in campo svariate iniziative in ambito preventivo e terapeutico.

Quello che la legge Regionale n.5/2013 si propone di fare è, con specifiche azioni, quello di aumentare la consapevolezza sulla dipendenza correlata al gioco per i giocatori e le loro famiglie, favorendo un approccio consapevole e critico al gioco d'azzardo. Inoltre la Regione ha dato la possibilità a chi incorresse in forme di gioco d'azzardo eccessivo di richiedere un aiuto formale. Misure rinforzate nel corso degli anni con la Legge Regionale 18/2016, ovvero il “*Testo Unico per la promozione della legalità, a contenere norme più stringenti in tema di gioco di azzardo patologico*” in cui viene rinnovato l'impegno preso con la legge Regionale 5/2013, vietando l'esercizio delle sale da gioco e delle sale scommesse ad una distanza inferiore ai 500 metri da luoghi sensibili, stabilendo il divieto di patrocinio della Regione per tutti quegli

41 Cfr. <http://salute.regione.emiliaromagna.it/news/regione/gioco-dazzardo-via-libera-al-piano-regionale-da-3-7-milioni-di-euro>

42 Cfr: <http://bur.regione.emilia-romagna.it/dettaglio-inserzione?i=9ebd0fef8959cc4f5aa1645e688aa3ee>

eventi che ospitano o pubblicizzano attività che, benché lecite, possono favorire o indurre la dipendenza dal gioco d'azzardo patologico. Il Testo Unico prevede inoltre la diffusione della cultura dell'utilizzo responsabile del denaro, anche per evitare situazioni di indebitamento e di maggiore esposizione al rischio di usura da parte dei giocatori patologici e delle loro famiglie⁴³.

Insieme a questo in Emilia-Romagna sono stati attivati corsi di formazione rivolti al personale sanitario e sociosanitario e agli esercenti, un numero verde regionale per la consultazione dell'elenco dei servizi ed è stato firmato un protocollo con le associazioni rivolte al contrasto di questo tipo di dipendenza.

Oltre a questi esistono anche realtà appartenenti al privato sociale che da anni collaborano con i servizi pubblici come l'associazione Giocatori Anonimi che conta 10 gruppi in tutto il contesto regionale e il gruppo dei famigliari dei giocatori anonimi (Gam-anon) e la prima struttura residenziale sperimentale specializzata in gioco d'azzardo a livello nazionale, denominata Pluto (dal nome del Dio Romano del denaro) e con sede a Reggio Emilia a cui afferiscono giocatori provenienti da tutto il contesto italiano.

Nel quadro appena tracciato il contesto emiliano-romagnolo si riveste particolarmente significativo delle due prospettive che animano il fenomeno del gioco nel contesto italiano: la sua diffusione commerciale che di fatto legittima una cultura di gioco, sia l'attenzione per le possibili derive patologiche attraverso di misure e interventi volti al suo contenimento e che di fatto possono favorire un senso di stigmatizzazione e di etichettamento da parte dei giocatori.

Nello specifico ho osservato due contesti: quello di una grande città metropolitana, Bologna, e quello di una città di medie dimensioni, ovvero Forlì.

⁴³ Cfr <http://autonomie.regione.emilia-romagna.it/in-evidenza/boom-del-gioco-d2019azzardo-ma-la-regione-emilia-2013-romagna-tira-il-freno>

3. La cassetta degli attrezzi: tecniche scelte e rispettive logiche di campionamento

La scelta del paradigma da utilizzare e del suo approccio non si esaurisce nella decisione di protendere per uno studio non standard della realtà sociale che si desidera osservare. In quanto lo studio “etnografico” comprende al suo interno una pluralità di metodi di ricerca differenti. Come suggerisce Poggio la strategia di ricerca scelta deve permettere di rispondere alle domande generali che ci si è posti su quello specifico argomento (Poggio, 2004). Questa consapevolezza ha portato a protendere per l'utilizzo di due tecniche considerate tra loro complementari: l'intervista semi-strutturata e l'osservazione partecipante.

Come sottolinea Cardano “le forme di interlocuzione e le strategie di osservazione si devono plasmare sulle caratteristiche dei soggetti cui si applicano (Cardano, 2011:19). Per accedere al vissuto soggettivo dei giovani scommettitori e pokeristi e i processi attraverso cui questi costruiscono la propria identità di giocatori ho ritenuto particolarmente indicate queste due tecniche.

La decisione di scegliere l'intervista nasce dalla necessità di far emergere, attraverso l'ascolto delle loro parole dirette, il vissuto soggettivo degli intervistati e le traiettorie delle carriere di gioco individuali. L'osservazione è stata ad essa complementare. La volontà di cogliere gli elementi contestuali e vedere come concretamente le persone agiscano le scommesse sportive e il poker ha portato alla scelta di guardare i giovani nel loro ambiente di gioco. In questo modo le due tecniche si integravano e rafforzavano a vicenda.

3.1. L'intervista semi strutturata

L'intervista può essere definita come una conversazione con uno scopo (Berg, 2012). Si differenzia dalla conversazione occasionale in quanto provocata dall'intervistatore, le interazioni tra i due soggetti non sono quindi casuali e spontanee e si rivolgono a persone specifiche e ben delineate. Intervista è quindi un termine generale per identificare l'interazione che si produce tra chi studia un fenomeno sociale e chi viene ritenuto, dallo

studioso, idoneo a fornire informazioni utili e adeguate all'operazione conoscitiva messa in atto (Bichi, 2007:15).

In genere l'intervista è lo strumento più usato nella ricerca qualitativa (Heath et al., 2009). In quanto aperta e flessibile ben si adatta ai diversi contesti empirici in cui viene utilizzata poiché modellabile a seconda dell'andamento dell'intervista. In accordo con la sua epistemologia di ricerca, l'intervista qualitativa è disegnata per permettere agli intervistati di dire la loro storia, nei loro termini e con le loro parole. Le interviste infatti permettono di far emergere il vissuto dei soggetti intervistati, focalizzandosi però sull'oggetto di interesse del ricercatore. Tuttavia, come ricorda Corbetta (2011) le interviste si differenziano per il loro grado di standardizzazione, ovvero per il diverso grado di libertà che viene concesso ai due attori. Esiste infatti una asimmetria di potere tra chi guida l'azione (l'intervistatore) e chi risponde alle domande (intervistato). Per comodità esplicativa in genere si divide l'intervista qualitativa in due tipologie⁴⁴, divise per grado di direttività: ovvero semi-strutturate e discorsiva.

Data la natura dell'obiettivo di questo lavoro ho scelto di adottare interviste semi-strutturate. L'intervista semi-strutturata è- nell'accezione comune e nel suo tipo puro- il tipo di intervista in cui vengono poste alcune domande, sempre le stesse e nello stesso ordine per tutti, lasciando libero l'intervistato di rispondere come crede. È, in pratica, un'intervista che prevede un insieme fisso e ordinato di domande aperte sull'argomento deciso dal ricercatore (Bichi, 2007:54)⁴⁵.

L'intervista semi-strutturata permette di mettere a confronto le rappresentazioni, i valori, e, in una certa misura anche i modelli argomentativi degli interlocutori, in relazione a un insieme predefinito di temi sui quali si vuole interpellare tutti i soggetti coinvolti nella ricerca. La caratteristica principale di questo tipo di colloquio è il fatto che l'intervistatore è guidato da una traccia (*interview guide*), che include una lista di domande o di aree tematiche da esplorare. Tuttavia, data la natura non vincolante della struttura

⁴⁴ Esiste anche l'intervista strutturata ma attiene alle ricerche quantitative e non viene qui ricompresa (Bailey, 2006)

⁴⁵ Nell'intervista discorsiva l'interazione fra intervistato e intervistatore è determinata dai contenuti, ma le modalità nelle quali l'interlocuzione prende forma, le parole con cui porgere i quesiti e quelle impiegate per articolare una risposta, non son predeterminate, ma si definiscono, momento per momento, nel corso dell'interazione (Cardano, 2011:14).

delle domande, al tipo puro -qui descritto- si affacciano molteplici altre modalità di somministrazione delle domande lasciando la possibilità all'intervistatore di prevedere oltre ai rilanci, anche la possibilità di saltare alcune domande o di riformulare, sulla base della relazione instaurata durante ciascun tipo di intervista. Sebbene maggiormente strutturata rispetto all'intervista discorsiva, anche in questo tipo di intervista entrano in gioco le peculiarità di ogni singola condizione di svolgimento, lasciando la persona intervistata di fatto libera di esprimere opinioni, significati e atteggiamenti e parlare delle proprie esperienze in una forma abbastanza svincolata e personale.

Per indagare il punto di vista dei giovani giocatori nella seguente ricerca ho usato una traccia di domande (ALLEGATO n.1) contenente un gruppo di aree tematiche da toccare e un sottogruppo di domande per facilitare la conversazione (46 in tutto con i rispettivi rilanci)

Le aree tematiche individuate inizialmente per la raccolta dei dati sono state 9:

A) dati socio-anagrafici della persona: in questa sezione venivano fatte alcune domande generali circa la vita dell'intervistato. Oltre a servire a raccogliere alcuni dati della persona servivano come domande introduttive;

B) Avvicinamento al gioco e motivazione: questa prima sezione raccoglie domande più generali sulla pratica di gioco del giovane. In maniera particolare sulla fase iniziale di avvicinamento e sulle motivazioni per cui ha scelto proprio quel gioco. L'obiettivo è quello di mettere a proprio agio la persona e allo stesso tempo cogliere le prime impressioni personali sul rapporto che il ragazzo ha con il gioco d'azzardo;

C) Fortuna vs. Abilità: in questa sezione viene raccolta la percezione sul ruolo che fortuna e abilità rivestono sia rispetto alla propria esperienza di gioco che in rapporto ad altri tipi di gioco d'azzardo. Queste domande sono state poste al fine di comprendere la percezione che le persone hanno non solo di questi due aspetti ma anche gli aspetti relativi alla convinzioni di poter migliorare col tempo nella propria esperienza di gioco;

D) Socializzazione: In questa parte di intervista voglio comprendere quale ruolo rivestono le rete relazionali del ragazzo nel plasmare il suo

comportamento di gioco. Non viene quindi presa in considerazione solo la famiglia e le reti relazionali primarie ma anche il contesto sociale più ampio. Allo stesso tempo voglio indagare come a loro volta il loro modo di agire influenza le altre persone;

E) Spazio di gioco: fa riferimento alla relazione con il mondo fisico e virtuale del contesto di gioco. Il principale obiettivo è comprendere quali differenze sussistano tra gioco a distanza e gioco dal vivo e per quale motivo i giovani prediligano l'uno all'altro;

F) Ruolo del denaro: sebbene il denaro abbia un ruolo cruciale all'interno delle esperienze di gioco spesso la sua presenza viene data per assodata come se non avesse nessun valore. Si è voluto in questo modo riportare al cuore della questione un elemento invece centrale. In questa sezione voglio anche capire come i giovani spendono il denaro vinto e che utilizzo ne facciano;

G) Repertori d'azione e strategie di gioco: in questa parte veniva esplorato quali regole e quali strategie di gioco le persone usano quando concretamente vanno a scommettere. Questo gruppo di domande attiene principalmente alla capacità di autocontrollo del giovane e vuole capire quali limiti il soggetto si pone e da dove questi nascano;

H) Controllo del gioco /percezione del pericolo: questo gruppo di domande invece si concentra sul controllo esterno e sulla percezione che gli altri hanno del gioco del ragazzo. In maniera particolare si vuole capire se i meccanismi di controllo esercitati dalla società hanno effetto e, se non lo hanno, quali meccanismi giustificatori vengono utilizzati per superarli.

I) Domande conclusive: servono a chiudere l'intervista, dare spazio alla persona per parlare di argomenti che vuole condividere con me e chiedere se conosce altri scommettitori o pokeristi con cui potrei entrare in contatto.

Visto l'approccio teorico utilizzato erano considerate idonee all'intervista quei giovani (compresi tra i 18 e i 30 anni) che si definivano o venivano definiti scommettitori o pokeristi. In questo modo potevo presumere che ci fosse stato un etichettamento o un autoetichettamento della persona e potesse vivere la dimensione dell'essere riconosciuto come giocatore.

Per quanto riguarda il metodo di campionamento ho scelto di ricorrere al *snowball sampling* (detto anche campionamento a palla di neve o a valanga)

(Atkinson e Fint, 2001; 2004). Il campionamento a valanga consiste nell'identificare alcuni soggetti dotati delle caratteristiche richieste e attraverso loro risalire ad altri soggetti possessori delle medesime caratteristiche. (Gobo, 2008: 80). Questo tipo di campionamento si caratterizza come il più indicato quando la popolazione di riferimento tende ad occultare la propria identità ed è per questo difficile poterci entrare in contatto.

3.2. *L'osservazione partecipante*

L'osservazione rappresenta la tecnica principe del paradigma interpretativista il cui fine sia quello di comprendere le interazioni tra le persone coinvolte nello studio (Cardano, 2011). Si rivela quindi particolarmente utile per la raccolta di dati sul comportamento non verbale e quando si vogliono studiare in dettaglio gli atteggiamenti di una particolare fetta di popolazione o di un gruppo sociale (Bailey, 2006). L'osservazione partecipante può essere definita come una strategia di ricerca nella quale il ricercatore si inserisce in maniera diretta e per un periodo di tempo relativamente lungo, in un determinato gruppo sociale nel suo ambiente naturale. Instaurando un rapporto di interazione personale con i suoi membri, il ricercatore sociale si propone lo scopo di descriverne le azioni e di comprenderne, mediante un processo di immedesimazione, le motivazioni. (Corbetta, 2003: 14-15). Questa tecnica si fonda sul presupposto che una piena conoscenza sociale sia possibile solo attraverso la comprensione del punto di vista degli attori che quotidianamente vivono quel mondo. Per comprendere questo sguardo bisogna “*scendere nelle strade e guardarsi intrno*”⁴⁶. Il ricercatore può acquisire conoscenze significative mediante l'esplorazione approfondita delle normali attività del gruppo sociale in questione, ma per fare questo è necessaria la sua presenza diretta e una completa partecipazione alla loro quotidianità, in un'interazione continua e diretta con gli intervistati, (Dal Lago, De Biasi, 2002).

In questo lavoro di tesi mi propongo di esaminare insieme ai significati, le strategie d'azione e le rappresentazioni, anche la concreta partecipazione alle pratiche di gioco e per questo ho scelto di non limitarmi alla tecnica delle

⁴⁶ Questo è il primo suggerimento offerto dalla scuola di Chicago

interviste ma di espandere lo studio anche all'osservazione partecipante. Questo perché l'analisi dei comportamenti risulta più completa se osservata nel suo essere agita tra gli attori in uno specifico spazio. Come ricorda Boudon (1991) l'interazione sociale è il processo nel quale due o più persone agiscono orientando reciprocamente e in sequenza le loro azioni. Nell'interazione si coordinano le attività, si scambiano informazioni e si influenzano aspettative e comportamenti. Allo stesso modo l'interazione è regionalizzata, ovvero organizzata a seconda di scopi e contenuti in porzioni distinte di spazi. È quindi necessario osservare tali contesti per poter vedere come le persone agiscano nel loro quotidiano. Per questo ho voluto inserire un periodo di osservazione nei luoghi principalmente deposti ai giochi oggetto d'indagine: la sala poker e il centro scommesse.

In accordo con quanto sostiene Jorgensen (1989) alcuni dei criteri che hanno guidato la mia scelta di procedere all'osservazione sono stati dettati da motivazioni logistiche. Infatti, come sottolinea l'autore, alcuni delle norme che devono guidare alla scelta di procedere all'esplorazione concreta (*being there*) sono presenti quando: si sa poco di un certo fenomeno; esistono forti differenze tra il punto di vista interno e quello esterno; il fenomeno si svolge al riparo da sguardi esterni; il fenomeno è occulto alla maggior parte delle persone. Sebbene il gioco d'azzardo non appaia come "oculto" è vero che molti spazi di gioco avvengono in aree ben determinate, limitate e spesso marginali della città di cui si sa ancora molto poco. Infatti in Italia mancano ricerche etnografiche sui contesti di gioco d'azzardo (Bartholini, 2017). Le persone distinguono luoghi e momenti in cui si espongono agli altri, da quelli di vita privata, nei quali si isolano. Come sottolinea Heath, in maniera particolare i giovani fanno esperienza di molti aspetti della propria vita in contesti in cui vengono tracciate zone di confine (un dentro e un fuori) tra un'esperienza e l'altra (Heath et al., 2009) e per questo ho voluto osservare i giovani nelle loro interazioni con le altre persone (compresi gli adulti) e nel loro ambiente naturale di gioco.

Come per qualsiasi altra attività orientata, anche l'osservazione è sempre un'operazione selettiva che è frutto di qualche interesse specifico del ricercatore ho per questo scelto su quali aspetti concentrare il mio interesse di ricerca. Uno dei primi criteri per guidare questa scelta è stabilito dalla teoria

(anche se la rilevazione empirica ha un'ampia autonomia). Dato l'obiettivo di ricerca, la mia osservazione si è concentrata in maniera particolare sulla condivisione dell'esperienza di gioco da parte dei giovani e su come veniva vissuto lo spazio fisico della sala. Lo spazio rappresenta una dimensione cruciale ma complicata, esistono tante concezioni dello spazio quante sono le persone che interagiscono. Per questo l'osservazione è stata divisa in alcuni aspetti (vedi ALLEGATO n.2):

A) Informazioni logistiche: contenuti data, luogo e ora dell'osservazione;

B) contesto fisico: comprendere come è strutturato lo spazio. Sia esterno che interno relativamente al vissuto soggettivo delle perose che vi erano dentro

C) contesto sociale: ovvero l'ambiente umano presente nella sale. In questo frangente ho cercato di descrivere e comprendere le persone che frequentano lo spazio di gioco;

D) interazioni con le altre persone: il tipo di rapporto che si crea sia tra giocatori sia con il personale di sala cercando di cogliere in maniera particolare quanto veniva detto:

E) relazione con il gioco: guardare come concretamente le persone giocano cercando di capire quali elementi fossero ritenuti maggiormente significativi per l'esperienza di gioco

F) altri elementi emergenti che potevano suscitare la mia attenzione.

Allo stesso tempo il prendere parte al gioco presentava un vantaggio ulteriore; voleva dire avere la possibilità di vivere in prima persona il processo di socializzazione di scommesse sportive e poker e imparare a mia volta a giocare. Questa azione è stata coadiuvata dalla decisione di tenere un diario della mia personale esperienza di gioco.

Per questo motivo l'osservazione si è rivelata preziosa per comprendere alcuni elementi non direttamente riscontrabili attraverso le interviste come le logiche interne alle sale, la possibilità di un'analisi longitudinale ovvero l'osservazione delle modifiche del comportamento per un tempo più lungo e l'occasione per vedere come concretamente le persone prendono parte alle scommesse e al poker, oltre a come esse si descrivono.

4. La fase empirica

La fase di raccolta del materiale empirico ha visto due momenti distinti che per comodità espositiva vengono qui suddivisi. La prima fase ha previsto l'ascolto di testimoni privilegiati, nella seconda invece ho provveduto raccogliere l'esperienza diretta dei protagonisti di questo studio: i giovani giocatori.

Nella Tabella n. 1 viene riassunto in maniera sintetica l'iter compiuto durante la fase di raccolta dei dati.

Fase I	Comprendere il ruolo delle istituzioni nel processo di etichettamento (commitment) ✓ interviste a testimoni chiave ✓ partecipazione a eventi di sensibilizzazione, interventi di educativa di strada e raccolta di documentazione relativa a normativa regionale e progetti attivi
Fase II	Comprendere il punto di vista dei giocatori ✓ interviste semi-strutturate • scommettitori • pokeristi ✓ osservazione partecipante • centro scommesse (coperta) • sala poker (palese) ✓ materiale empirico supplementare

Tabella 1. Schema riassuntivo delle fasi empiriche della ricerca

4.1. L'ascolto di testimoni qualificati

La costruzione dello strumento di indagine, ovvero la traccia delle interviste e la griglia osservativa, sono stati preceduti da un intenso lavoro di preparazione al campo. La necessità di comprendere diversi aspetti della realtà che mi accingevo ad esplorare insieme alla mia scarsa conoscenza delle pratiche oggetto d'indagine (mi avvicinavo da neofita sia al poker che alle

scommesse sportive⁴⁷) ha richiesto il confronto con persone in grado di aiutarmi a fare chiarezza su alcune dimensioni ritenute fondamentali. Ho quindi preso contatto e realizzato alcune interviste semi-strutturate e colloqui a testimoni privilegiati e persone ritenute esperte in materia di gioco d'azzardo.

Testimoni privilegiati (o qualificati) sono considerate quelle persone chiamate in causa, specialmente durante la fase preliminare della ricerca, in quanto detentori di informazioni su certi argomenti (Palumbo e Garbarino, 2006). Ho quindi considerato testimoni privilegiati quelle persone che ritenevo avessero una conoscenza dettagliata del mio argomento d'indagine alla luce del loro ruolo istituzionale o del loro essere insider nel mondo esplorato. La scelta di guardare a una popolazione giovanile e non adulta ha fatto sì che l'individuazione degli esperti si muovesse su più fronti. Per questo le interviste si sono rivolte a una pluralità di soggetti (24 interviste in totale) inerenti il mondo del gioco d'azzardo, dei consumi e della popolazione giovanile. I tipi di intervistati sono stati raggruppati in quattro diverse categorie:

- figure educative di riferimento per i ragazzi (come insegnanti ed educatori): la scelta di sentire queste figure era funzionale sia a comprendere quanto il fenomeno del gioco d'azzardo era sentito ed era un argomento percepito come preminente nella vita dei ragazzi, sia per comprendere quali fossero le principali necessità sentite da questa fascia di popolazione specificatamente al momento della vita in cui si trovano.

- figure inerenti il mondo della prevenzione, cura e trattamento dipendenza da GAP (operatori del SerT, psicologo privato, ex giocatori, associazioni che si occupano di sensibilizzazione alla tematica, manager di progetti di prevenzione per il gioco rivolti a giovani). Queste interviste erano guidate a comprendere la portata del fenomeno all'interno del territorio, capire quante persone avessero problemi di gioco, quale era la percezione del territorio, come si lavorava con i giovani in un'ottica di prevenzione e di trattamento. In maniera particolare le interviste agli ex giocatori (Giocatori Anonimi) erano di fondamentale importanza per capire quale fosse il vissuto

⁴⁷ In realtà ho imparato a giocare a poker all'italiana quando ero ancora una bambina ma del poker alla texana e della forma a soldi non avevo alcuna conoscenza. Le scommesse sportive non le avevo invece mai fatte e non ero nemmeno mai entrata in una sala scommesse.

di persone che da giocatori d'azzardo erano “diventati” giocatori d'azzardo problematici.

- figure che lavorano nel mondo dell'azzardo (commessi e possessori di sale scommesse/poker): queste persone hanno non solo una conoscenza approfondita dello specifico gioco d'azzardo ma hanno anche uno stretto contatto con i giocatori. Infine le interviste agli esercenti erano volte a comprendere non solo la frequenza dei ragazzi nelle sale, ma anche quale fosse la loro percezione del modo in cui questi giocavano e vivevano le sale.

- figure istituzionali che si occupavano a livello legislativo del gioco d'azzardo nel contesto emiliano romagnolo: ho quindi parlato con un consigliere regionale e con un responsabile amministrativo della regione per comprendere l'attuale quadro legislativo in riferimento al gioco d'azzardo e per avere una disamina più approfondita delle azioni compiute e dei progetti realizzati e potenziali, attuati nelle diverse province.

Insieme a queste testimonianze sono state raccolte leggi regionali, materiale informativo e qualsiasi documento inerente il mondo del gioco d'azzardo all'interno della Regione. Ho inoltre presenziato ai vari incontri o giornate informative a cui mi era stata data la possibilità di partecipare (come incontri nelle scuole, serate di presentazione, incontri di sensibilizzazione, conferenze spettacolo).

Queste prime interviste si sono rivelate fondamentali su due altri fronti. All'interno dell'approccio di ricerca che ho designato la raccolta delle interviste ai testimoni privilegiati rivestiva un doppio ruolo. Infatti l'ascolto della voce di questi testimoni era fondamentale non solo in sede di progettazione del lavoro empirico con i giovani ma si dimostravano centrali sia in sede di elaborazione teorica che pratica. Per quanto riguarda il primo aspetto nella *Labeling Theory* di Becker le norme sociali per funzionare hanno bisogno di qualcuno che la faccia rispettare. Se da un lato gli imprenditori morali si definiscono come un'organizzazione individuale, di gruppo o formale che cerca di influenzare un gruppo per adottare o mantenere una norma (Becker, 1995), dall'altra secondo Becker tutte le persone possono essere potenzialmente imprenditori morali in quanto capaci di esprimere un giudizio (apporre un'etichetta) al comportamento delle altre persone. Sul lato

pratico è stato grazie a queste relazioni che è stato possibile prendere contatto con i primi intervistati e le figure che poi hanno fatto da gatekeeper per il mio accesso al campo. Infatti Le interviste agli scommettitori sono iniziate a partire da una giornata di sensibilizzazione sul gioco d'azzardo realizzata in collaborazione con i Giocatori Anonimi di Bologna in un istituto scolastico Bolognese. Finito l'incontro insieme al referente di GA, mi sono fermata a parlare con lui e con un gruppo di altri ragazzi. In quell'occasione un ragazzo aveva ammesso di fare le schedine. Spiegatogli il motivo della mia presenza a quell'incontro gli ho chiesto se fosse stato disposto a fare un'intervista con me fuori dall'ambiente scolastico. Questo primo contatto insieme a quello avuto con un altro ragazzo che in mia presenza si era autodefinito scommettitore⁴⁸ hanno costituito i primi due intervistati da cui è proseguito un campionamento a palla di neve.

Per il poker il primo campionamento è avvenuto sempre all'interno di un istituto scolastico di Forlì. In questo caso a fare da riferimento è stata una insegnante che mi ha messo in contatto con un suo ex alunno che sapeva giocare a poker già ai tempi della scuola. Questo ragazzo si è rivelato particolarmente importante per il mio lavoro in quanto amico del possessore di una sala poker della città su cui poi avrei condotto anche la fase di osservazione partecipante.

4.2. La seconda fase: la raccolta del punto di vista dei giovani giocatori

4.2.1. Le interviste

L'esame degli interrogativi di ricerca e del contesto da esplorare empiricamente sopra delineati porta, di fatto, alla scelta concreta di chi, in maniera tangibile, verrà osservato: ovvero i casi su cui verterà l'attenzione della ricerca. Delineata le pratiche e la popolazione oggetto dello studio, si procederà in questo paragrafo a spiegare come ho raccolto empiricamente il materiale dal campione oggetto della ricerca. Infatti l'intervistatore deve essere sempre attento alle differenze degli intervistati e deve essere in grado di compiere gli eventuali aggiustamenti sui possibili sviluppi imprevisti. Come

⁴⁸ In genere se mi capitava di parlare con giovani parlavo del mio progetto di ricerca e chiedevo se conoscessero qualcuno che secondo loro poteva definirsi scommettitore o pokerista

afferma Gordon (1992) le qualità dell'intervista non sono semplici qualità meccaniche piuttosto, comportano una combinazione ad alto livello di osservazione, sensibilità empatia e giudizio intellettuale (:7).

La fase di raccolta delle interviste ai giocatori è iniziata a Gennaio. Le persone intervistate sono state 39 di cui 22 scommettitori e 17 pokeristi.

Nonostante alcuni di loro ammettessero di aver giocato a entrambi i giochi, ho scelto di tenere come criterio definitorio del tipo di gioco l'attività predominante. Il confronto con l'altra pratica o con altre forme di azzardo ha rappresentato il più delle volte un utile elemento di riflessione e non un limite. Tutte le interviste sono state raccolte in ambiente concordato con l'intervistato e in cui le persone si sentisse a proprio agio, attraverso una modalità face-to-face mediante il supporto di un registratore audio il cui utilizzo è stato precedentemente concordato con gli intervistati.

La durata delle interviste è stata di circa un'ora di cui l'intervista più corta è una mezz'ora, la più lunga quasi due ore e un quarto.

Non sono state intervistate donne poiché l'unica ragazza (pokerista) incontrata era una delle ragazze che lavoravano nella sala poker oggetto d'indagine. La non rappresentatività della sua esperienza e il fatto che la sua presenza fosse stata registrata anche se in un altro ruolo, ha contribuito a supportare tale scelta di non farla rientrare nel campione degli intervistati.

Dato l'oggetto e la natura confidenziale delle interviste il registratore è stato spento ogni volta la persona richiedesse che venisse fatto. Ciò è avvenuto principalmente in riferimento a pratiche illegali o considerate da parte dell'intervistato non legittime, specialmente se venivano menzionate persone terze di cui io conoscevo l'identità.

Le principali problematiche riscontrate durante la raccolta delle interviste hanno riguardato la natura di alcune domande e il linguaggio utilizzato. Infatti la principale preoccupazione durante la raccolta è stata quella di non far fraintendere l'argomento oggetto della tesi. Spesso è stata riscontrata non poca perplessità nei miei confronti o del mio interesse al tema. Visto il campionamento a palla di neve, il più delle volte alle persone che avevano fatto da tramite veniva chiesto chi io fossi, cosa volessi da loro e come fossero le domande che facevo. Il modo in cui cercavo di superare il loro essere

prevenuti nei miei confronti era, una volta incontrati, quello di specificare nuovamente l'oggetto della tesi. Tuttavia più volte nel corso delle interviste ho avuto la sensazione che molte domande sulla percezione del gioco potessero essere percepite come "antipatiche" queste in maniera particolare sono state oggetto di riformulazione in quanto la reazione più comune è stata quella di "girare" la domanda chiedendo a me la risposta. Ho quindi cercato di essere particolarmente attenta sia al mio linguaggio sia a quello degli intervistati. Un esempio di ciò che avveniva comunemente è rappresentato da questo stralcio di intervista:

I-⁴⁹ *"C'è qualche persona che non è d'accordo con il fatto che giochi?"*
Per qual motivo non dovrebbero essere d'accordo?

In questi frangenti dovevo stare molto attenta a rispondere in modo da non rispondere alla domanda, specificando che si trattava di una richiesta come molte altre che l'avevano preceduta e di cui mi interessava molto di più sentire il punto di vita della persona rispetto al mio.

Un altro elemento che ha rappresentato un aspetto di criticità sia nelle scommesse sportive sia -e in maniera particolare- per il poker, era la necessità di possedere una certa padronanza con il linguaggio tecnico. Inizialmente questo aspetto non era stato considerato ed è accaduto che infastidisse gli intervistati. Dove possibile ho quindi cercato di utilizzare il più possibile un linguaggio specifico. Questo permetteva non solo di evitare "seccature" ai ragazzi ma anche di risparmiare tempo senza che questi sentissero il bisogno di spiegarmi il loro linguaggio consentendo a me di sembrare ai loro occhi una (parziale) insider del tema.

Allo stesso tempo Frosh segnala come spesso nelle interviste in contesti giovanili avvenga da parte dei ragazzi l'aspettativa di una risposta giusta e di una sbagliata (Frosh et al., 2002). Uno degli accorgimenti presi per ovviare a questo possibile problema è stato quello di utilizzare il più possibile l'espressione *come mai* anziché *perché* (Becker, 2007). In questo modo volevo svincolare la persona dal sentirsi in dovere di offrire una spiegazione al

⁴⁹ All'interno delle interviste la mia voce è registrata con la lettera I (intervistatrice) e le risposte degli intervistati non sono specificate da nessuna lettera

fenomeno oggetto della domanda ma semplicemente di offrirmi un suo punto di vista. Altri accorgimenti specifici sono stati ad esempio l'utilizzare il meno possibile la parola gioco d'azzardo facendo il più delle volte riferimento alla specifica pratica a cui prendeva parte l'intervistato e il far riferimento alle mie esperienze personali di gioco per far vedere la mia familiarità all'argomento di cui parlavamo.

Le interviste sono state spesso stimolate attraverso incoraggiamenti e ripetizioni, riformulazioni e richieste di approfondimento specialmente se emergevano elementi interessanti o da me non compresi dalla risposta alla prima domanda, incoraggiando in questo modo la specificità di ogni esperienza personale.

4.2.2. Dentro le sale

La scelta di una osservazione empirica ha portato con sé la decisione di quali contesti specifici sarebbero stati oggetto di osservazione e quale fosse la maniera migliore per realizzarle. Per questo motivo nella scelta dei due luoghi ho utilizzato due logiche di selezione diverse.

Per quanto riguarda la scelta della sala scommesse ho inizialmente esplorato quali sale scommesse erano presenti a Bologna. Come suggerito da Semi (2010) la scelta dello spazio da frequentare necessita in primis della frequentazione di un ampio spot di luoghi per scegliere quale sarebbe stato poi quello oggetto della ricerca. Gli spazi scommessa sono perfettamente legali, ampiamente diffusi nel territorio e facilmente accessibili a tutti. Ho quindi provveduto a fare una mappatura delle sale presenti nel territorio di Bologna, cercando di comprendere quali fossero maggiormente frequentate dai giovani per poi scegliere la più idonea. Inizialmente sono stati presi in considerazione tre possibili contesti. La prima sala, in una zona periferica della città e difficilmente raggiungibile se non si è provvisti di un'auto; la seconda è nel pieno centro di Bologna e la terza una piccola sala in un quartiere residenziale vicino allo stadio cittadino. Dopo un periodo di osservazione di alcune settimane di tutte e tre le sale, ho optato per quella nel centro cittadino in quanto registrata una maggior presenza di giovani (dettata forse dalla maggior centralità della stessa rispetto alle altre).

Per quanto riguarda la sala poker la decisione è stata maggiormente vincolata. Infatti le sale poker sono in numero minore e spesso si costituiscono in circoli in cui l'accesso è vincolato. In questo caso la scelta è ricaduta immediatamente su una sala segnalata da uno dei miei intervistati sia perché presentava una forte presenza giovanile sia per la facilità di ingresso che mi era stata concessa da questa conoscenza.

La decisione di condurre le mie osservazioni in questi due luoghi non ha proibito la frequentazione di altre sale poker e di centri scommesse nell'arco dei mesi di osservazione.

L'osservazione nella sala scommesse è stata condotta in modalità non palese⁵⁰ ed è durata da Febbraio a Settembre 2017. Si è trattato di osservazioni brevi ma regolari. Le volte in cui sono rimasta nella sala più a lungo è stato in occasione delle partite (circa due ore durante le giornate di sabato e domenica) quelle in cui sono rimasta meno sono state circa di un quarto d'ora/ trenta minuti, avvenute durante i giorni feriali in cui non si svolgevano partite.

L'osservazione nella sala poker di Forlì, realizzata a partire da Aprile 2017, è invece stata palese e maggiormente vincolata alle possibilità di accesso concesse dai gestori della sala. Le osservazioni sono state in tutto 4 ma si sono protratte per molte ore nell'arco della fascia serale della giornata (19.00-3.00 o dalle 22.00 alle 5.00 del mattino).

L'accesso al campo della sala scommesse non è stato particolarmente complesso. Le sale scommesse sono ambienti pubblici facilmente accessibili a tutti. Per entrambe le osservazioni sono ricorsi a un gatekeeper. Tale scelta è stata dettata in parte dal fatto di essere una femmina (argomento su cui tornerò in maniera più specifica nell'ALLEGATO n.3) che mi ha permesso di entrare nel mondo indagato nella maniera più naturale possibile, successivamente e in maniera graduale nel tempo ho iniziato ad avere accesso allo spazio da sola.

Già dalle prime esperienze ricognitive era possibile cogliere come gli spazi fossero tra loro molto diversi e presentano peculiarità che caratterizzavano in

⁵⁰ Le osservazioni possono essere palesi o celate. Si definisce osservazione coperta "la situazione in cui gli attori sono all'oscuro dell'identità del ricercatore e degli scopi della ricerca". Il ricercatore agisce quindi in incognito (Gobo, 2008:4). Osservazione scoperta (o palese) è quella in cui l'identità del ricercatore è nota ai suoi osservati.

maniera netta l'uno dall'altro ambiente. Nella Tabella n.2 sono sintetizzate queste differenze.

	<i>Sala scommesse</i>	<i>Sala poker</i>
<i>organizzazione</i>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ orario fisso ✓ apertura diurna ✓ area centrale della città 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ orario variabile ✓ apertura notturna ✓ aree periferiche della città
<i>ambiente</i>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ spazio piccolo ✓ tempo breve ✓ presenza di altri giochi ✓ assenza di altri servizi 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ spazio medio/grande ✓ tempo prolungato ✓ presenza di altri giochi ✓ presenza di un punto snack-bar
<i>socialità</i>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ scarsa socialità ✓ ruoli definiti 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ intensa socialità ✓ ruoli fluidi

Tabella 2 Principali differenze sala scommesse/ sala poker

La prima differenza tra i due luoghi è relativa all'organizzazione logistica dello spazio. La sala scommesse ha orari fissi. Generalmente apre alle 10.00 e chiude alle 20.00 (alcune riescono a "tirare" fino alle 21.30 quando trasmettono le partite) e per questo sono aperti per la maggior parte del tempo durante l'orario diurno. Inoltre si trova in una delle vie centrali di Bologna, è facilmente raggiungibile a piedi e ben visibile.

La sala poker invece ha un orario variabile a seconda di quanto durano i tornei. È aperta per lo più in orario notturno, dalle 20.00 in poi, e resta aperta finché sono presenti persone in sala (che in genere coincide con la fine di un torneo) arrivando nei suoi punti massimi fino alla mattina del giorno seguente. Si trova in un'area periferica della città, difficilmente raggiungibile a piedi. Lo spazio è facilmente riconoscibile una volta arrivati, ma tutti i vetri sono oscurati e non permettono di vedere cosa avviene all'interno.

Per quanto riguarda l'ambiente la sala scommesse può essere definito uno spazio piccolo⁵¹, formato da una sola sala, dove le persone entrano principalmente per scommettere e sostano nella sala per un tempo limitato a giocare o a guardare un incontro.

⁵¹ Sebbene nella fase di ricognizione io abbia visto sale anche molto più piccole di questa

La sala poker si caratterizza per un ambiente ampio e luminoso. Proprio perché le persone passano molto tempo al suo interno è presente un punto ristoro che funge da bar e in cui è possibile anche mangiare.

In entrambi gli spazi ho riscontrata la presenza di apparecchi da intrattenimento (macchinette) anche se nella sala scommesse erano molto usate mentre nella sala poker ho visto giocare solo una volta un ragazzo nei momenti che precedevano un torneo.

Infine esistevano forti differenze sul tipo di socialità: all'intero della sala scommesse le persone entrano per lo più da sole o in piccoli gruppi e parlano poco. Anche i dialoghi con il personale di sala sono scarsi e queste interazioni sono spesso separate da un vetro che limita di molto la relazione e il contatto. Inoltre da alcune interviste al personale emerge come in genere si predilige assumere persone che non scommettono.

Nelle sale poker invece le persone se arrivano da sole parlano molto tra loro e, anche se durante i tornei sono molto concentrati, le persone parlano molto tra loro. Anche il personale di sala è a stretto contatto con le persone presenti e tutto lo staff (ad eccezione di una barista) è rappresentato da pokeristi.

Per quanto riguarda la registrazione delle osservazioni questa ha assunto la struttura di appunti presi direttamente nel luogo di osservazione. Il più delle volte le annotazioni sono state prese sul cellulare. Visto il contesto in cui interagivo il cellulare è stato un oggetto che poteva essere presente senza destare i particolari sospetti o curiosità che avrebbe potuto destare il taccuino. Ovviamente un taccuino lascia più libertà di scrittura ma in una scelta costi/benefici ho optato per il cellulare. Qualora necessario avevo dietro un quaderno e se avevo bisogno di qualche minuto per annotare alcuni aspetti particolarmente significativi mi recavo in bagno o uscivo dalla sala.

Queste registrazioni hanno poi guidato la stesura di un diario con le note di campo della giornata.

Le note di campo rappresentano la traduzione scritta della nostra esperienza di ricerca, per questo le mie annotazioni hanno compreso tutti i momenti di riflessione in cui veniva coinvolto l'argomento oggetto di ricerca e non si sono esaurite alle fasi di semplice osservazione.

Per comodità espositiva divido le note prese nelle tipologie suggerite da Gobo (2008: 134): note osservative, metodologiche, teoriche ed emotive.

Le note osservative sono le descrizioni dettagliate di eventi e azioni viste o ascoltate direttamente dall'osservatore. In queste note ho raccolto sia le parole dirette degli intervistati sia le descrizioni degli eventi visti.

Le note metodologiche mi hanno invece permesso di segnare le difficoltà che limitavano le osservazioni o altre criticità che sono sorte sul campo. Sono particolarmente utili in quanto rappresentano un costante feedback su quanto fatto rispetto a quello che ci si prefigge di raggiungere. Sin dall'inizio della ricerca infatti sono nate idee ipotesi e interpretazioni e queste riflessioni si sono rivelate particolarmente preziose per la mia riflessione.

Le note teoriche riguardavano invece elementi che meritavano un approfondimento ulteriore o riguardavano esempi empirici di un concetto o di una ipotesi a cui stavo lavorando in quanto veniva osservato. Le note teoriche di fatto hanno anche testimoniato il mio percorso cognitivo.

Infine le note emotive si propongono di catturare i sentimenti, le sensazioni e le relazioni del ricercatore in relazione alle caratteristiche specifiche dell'evento osservato. In altre parole nelle mie note emotive venivano riportati gli esiti di una sorta di autoanalisi e della mia soggettività.

4.2.3. I dati supplementari

I dati ottenuti dalla elaborazione delle interviste e delle osservazioni sono inoltre stati integrati da alcune note prese durante incontri avuti con giovani giocatori in momenti esterni alle sale o alle interviste come giornate di sensibilizzazione nelle scuole, ascolto di giovani durante il mio incontro con educatori all'interno di centri giovanili e altri contesti in cui potevo entrare in contatto con ragazzi che scommettevano o che giocavano a poker e che decidevano di parlare spontaneamente con me dell'argomento. In questo caso una delle accortezze prese è stata di stare attenta all'età della persona che incontravo. Se avevo davanti ragazzi non maggiorenni cercavo di non proporre di vederci in un secondo momento ma di raccogliere la loro testimonianza in quel momento, spesso favorita da una dimensione di gruppo che tutelava il ragazzo.

La ricerca si è inoltre arricchita di materiale documentario di vario genere come conversazioni su bacheche, siti web e pagine su social network (principalmente Facebook) inerenti il mondo delle scommesse sportive e del poker. Infatti all'interno del mio lavoro consideravo il 'dato' in maniera così ampio da includere qualsiasi informazione ritenessi utile alla comprensione del fenomeno oggetto di studio. Le informazioni possono essere quindi ottenute attraverso l'utilizzo di qualsiasi strumento di rilevazione. Il fatto di tenere un diario quotidiano favoriva la registrazione di questi dati che non rientravano né all'interno delle interviste né delle osservazioni.

5. L'analisi del materiale raccolto

5.1. La preparazione del materiale

L'analisi è una procedura che permette di semplificare e di ridurre la complessità della realtà indagata, passando dal dato costruito ai suoi costituenti (Sardaña,2015). In questa fase il ricercatore elabora il materiale che ha raccolto al fine di trovare elementi significativi che diano senso all'agire della ricerca.

L'analisi qui proposta ha cercato di accedere ai significati che gli individui assegnano alle proprie azioni rispetto alla loro relazione con i mondi del gioco. Come spesso avviene nella ricerca qualitativa, per il mio lavoro non è possibile tracciare una chiara demarcazione tra la fase di raccolta dati e quella di analisi, infatti le due fasi avanzano di pari passo e in maniera circolare (Boeije, 2010). Nonostante questo limite nei mesi di raccolta e in modo particolare in quelli successivi, ho svolto l'analisi.

Una procedura di analisi che viene definita come adeguata è quella che permette di passare dall'evento in sé (un processo continuo all'interno della nostra esperienza) alle diverse parti che lo costituiscono per arrivare al dato. Un dato è la ricostruzione in forma di scelta nel dominio dell'osservazione di quello che accade nel continuo dell'esperienza (Boeije, 2010:16). Il dato raccolto durante le interviste e le osservazioni viene definito "grezzo". Rendere il dato grezzo pronto per l'analisi ha richiesto una fase di preparazione. Ogni intervista e nota di campo raccolti durante i mesi di osservazione sono stati archiviati in maniera ordinata e logica in modo da

rendere la sua reperibilità il più possibile comprensibile. Nel fare questo sono stata attenta anche a togliere tutti quegli elementi che rendevano riconoscibili persone e luoghi.

Le interviste, le note di campo e la documentazione raccolta hanno prodotto una vasta e diversificata mole di materiale empirico che, una volta registrato e trascritto, è stato organizzato ed elaborato attraverso l'utilizzo del software N'vivo 11, un programma CAQDA (Computer Assisted Qualitative Data Analysis). Il software di analisi N'vivo si rivela particolarmente utile per l'analisi del materiale qualitativo in quanto permette di maneggiare all'interno di un unico lavoro quantità di materiale elevate e allo stesso tempo rende la ricerca il più possibile accessibile e trasparente.

Per quanto riguarda la fase di analisi ho deciso di utilizzare un approccio bottom up (Gobo, 2008), che facendo emergere a partire dalle esperienze soggettive raccolte attraverso il materiale empirico, le categorie argomentative su cui strutturare l'analisi. Per questo motivo il materiale raccolto è stato riletto e scomposto. Infatti l'analisi qualitativa può anche essere definita come *“una rottura, separazione o smontaggio di materiali di ricerca in pezzi, parti, elementi o unità. con i fatti suddivisi in parti gestibili, il ricercatore li classifica e li setaccia, cercando tipi, classi, sequenze, processi, modelli o interi. Lo scopo di questo processo è di assemblare o ricostruire i dati in una forma significativo o comprensibile* (Jorgesen, 1989:107)

L'enfasi della definizione di Jorgesen è su due elementi: separare i dati al fine di riaggregarli in un tutto più comprensibile. Se la scomposizione dei dati afferisce alla capacità del ricercatore di individuare i principali nodi in cui può essere scomposto il testo, il rimontaggio si riferisce alla ricerca di modelli e di relazioni tra le distinte parti. Una volta ri-assemblato il dato permette una visione in profondità del fenomeno sociale oggetto d'indagine in quanto il fine è di dare un senso ai dati da una prospettiva teorica.

Entrambe queste attività sono state fatte alla luce degli obiettivi di ricerca e dell'approccio teorico utilizzato.

Al fine di una corretta analisi è quindi fondamentale la codifica. La rappresenta un momento cruciale dell'analisi e nel prossimo sotto-paragrafo descrivo i passaggi compiuti durante questa fase.

5.2 La codifica

I dati sono l'espressione di un sapere selezionato, organizzato e controllato. La fase di scomposizione di questi dati viene definita codifica. Un codice è un'etichetta che coglie il topic centrale di un segmento di frase⁵². Charmaz (2001) descrive la codifica come il collegamento critico tra il dato raccolto e la spiegazione del suo significato. Codificare significa quindi categorizzare segmenti di dati con un nome corto che allo stesso tempo riassume e spiega ogni pezzo di dato. Ogni codice quindi mostra il modo in cui abbiamo selezionato, separato e classificato i dati per arrivare a una loro spiegazione analitica. La codifica è il primo passo per andare oltre le concrete affermazioni e fare interpretazioni analitiche. (Charmaz, 2006: 43).

Nel modello analitico proposto dalla *Grounded theory*⁵³ (Glaser e Strauss, 1968; Strauss e Corbin, 1990; Charzman 2006) vengono identificati tre momenti principali di codifica (Open coding, Axial coding, Selective coding). Sebbene un approccio Grounded si propone di arrivare a una formulazione teorica a partire dal materiale empirico raccolto ho comunque scelto di seguire questo tipo di codifica per diverse ragioni: è la principale forma di codifica per i dati qualitativi; poggia i suoi presupposti teorici sull'interazionismo simbolico ed è quella che mi ha permesso di mantenere la massima aderenza ai dati emersi dalle parole degli intervistati.

Il primo passaggio della codifica Grounded viene definita codifica aperta (o *Open coding*). Questo passaggio ha coinciso con una scomposizione dei dati in cui il testo è stato suddiviso sulla base di un'unità concettuale. Il termine Open Coding fa riferimento al fatto che un sistema di categorie e di concetti

⁵² Nella ricerca qualitativa la codifica è spesso una parola o una piccola frase complessiva e riassuntiva che cattura l'essenza, evocativa per una porzione di dato visuale o basato sul linguaggio (Saldaña, 2015) il dato che viene codificato può variare in maniera consistente.

⁵³ La *Grounded Theory* rappresenta un approccio metodologico nato ad opera di Glaser e Strauss. Il suo obiettivo è di creare una metodologia capace di produrre una sistematizzazione delle procedure qualitative di raccolta, organizzazione e analisi dei dati capace di dare legittimità scientifica al trattamento dei materiali empirici di tipo qualitativo. Secondo la *Grounded Theory*, osservazione ed elaborazione teorica procedono di pari passo, in un'interazione continua. Il ricercatore scopre la teoria nel corso della ricerca empirica, senza considerare la letteratura sull'argomento, per non esserne condizionato. L'accento in questa tecnica viene quindi posto sui dati, piuttosto che sulle teorie, che semmai emergono dall'analisi dei dati, che sono locali e contestuali. L'approccio dovrebbe essere il più possibile libero da pre-strutturazioni teoriche.

sono creati con l'intenzione di migliorare la conoscenza circa il campo di ricerca per cercare di rispondere alle domande di ricerca (Boeije, 2015: 82). In questo caso la codifica è partita dal linguaggio degli stessi intervistati e spesso ha coinciso con porzioni di testo riguardo l'argomento (codifica *In vivo*). La codifica *In vivo* (Saldaña, 2015) ha il vantaggio di usare come etichette il linguaggio diretto dei partecipanti anziché categorie stabilite dal ricercatore. In questo senso si è cercato di mantenere le parole esatte del nodo e di fornire una maggiore chiarezza all'interno dello spazio descrittivo presente a margine dell'etichetta. Il risultato della prima codifica è stata una lista di codici molto ampia (462).

Compiuta questa prima fase di codifica sono passata alla codifica focalizzata (detta anche *Axial coding*). In questa fase i *fenomeni etichettati* (Strauss e Corbin, 1998: 103) costituiscono solo categorie abbozzate in cui le riflessioni principali sono state inserite nei memos di *N vivo*. Lo scopo della codifica focalizzata è quello di raccogliere i codici precedentemente creati in categorie e individuare concetti a un più elevato livello di astrazione (Tarozzi, 2008:93). In questa fase due sono state le azioni prevalenti che ho compiuto: individuare le macro categorie (ovvero temi più ampi in cui i codici potevano essere racchiusi) e collegare tra loro quelle già esistenti⁵⁴.

Infine è stata condotta l'ultima codifica quella teorica (*Theoretical coding*). Questa è la fase di codifica più astratta. Il suo scopo è quello di offrire un'interpretazione integrata capace di dare un senso unitario alle varie porzioni analitiche indotte dai dati attraverso i vari livelli di codifica (Tarozzi, 2008:100). Nell'analisi *Grounded* essa coincide con la fase in cui il ricercatore "crea" la teoria analitica di riferimento. Nel mio lavoro ha coinciso con l'inserimento dei codici creati all'interno del quadro teorico e concettuale di partenza. Nella Tabella 3 vengono mostrati alcuni esempi della fase di codifica:

⁵⁴ Nella fase della codifica assiale il ragionamento si sposta prevalentemente dai codici ai dati, mentre nella codifica aperta il ragionamento si muove nella direzione opposta, dai dati ai codici. (Boeijeg, 2010:108)

Stringa di testo	Open coding	Axial coding	Theoretical coding
[...] È divertente è un modo per dare anche un .. le segui anche più volentieri, il tutto diventa più godibile, la vivo. In certo senso mi sembra che il mio modo di scommettere sia un modo positivo di vivere la scommessa.	modo positivo di scommettere	percezione proprio gioco	giudizio morale
[...] Io prima del poker ero molto molto irascibile e nervoso. Poi da quando ho iniziato a giocare e aver letto quel libro lì e aver capito la fortuna e sono diventato molto più calmo e tranquillo e mi innervosisco molto più difficilmente	prima del poker più irascibile	ruolo gioco propria vita	adesione a cultura di gioco
[...] Quando andavo a giocare lasciavo sempre, se non lo decido all'ultimo ma se decido di andare a giocare la scivo sempre la carta di credito a casa eee andavo con i soldi contati di modo che potevo giocare al massimo 50 euro o quella che era l'entrata minima	andare a giocare con i soldi contati	autocontrollo	controllo

Tabella 3 Esempi di passaggi nelle tre fasi di codifica del testo

L'importanza della codifica si rivela strategica anche per selezionare quale dato risulti più importante dell'altro. Infatti un problema comune è il cosiddetto "dramma della selezione" in quanto molto del materiale raccolto deve essere abbandonato per mantenere la linea interpretativa. La selezione del materiale più significativo ha coinciso con quello che meglio offriva una rappresentazione del nodo tematico che mi ero proposta di esplorare. Allo stesso tempo ho cercato di mantenere un occhio di riguardo nel presentarlo in maniera organica all'interno della stesura dei capitoli empirici dell'elaborato.

6. Criticità e limiti della ricerca

Presentato l'iter di ricerca, il compito che mi prefiggo ora è quello di mettere in luce gli aspetti problematici emersi durante i mesi di lavoro. Infatti, per quanto una ricerca sia meticolosa, emergeranno sempre degli aspetti critici anche solo per il fatto che l'aver intrapreso una strada comporta l'averne scartate delle altre. Per questo sono consapevole che optare per un paradigma costruttivista e per una metodologia di stampo qualitativo ha avuto dei forti effetti sia su cosa ho osservato che sui dati raccolti.

Descritte le principali criticità di impianto teorico nel capitolo precedente, qui mi limito alle possibili critiche metodologiche. La ricerca qualitativa sceglie di non sposare l'oggettività dei dati in quanto per sua natura questa impostazione teorica non vuole cogliere una lettura della realtà sociale ma guarda alle interpretazioni soggettive degli attori coinvolti e per farlo si deve essere disposti ad abbandonare l'idea di un'obiettività che anzi diventa estremamente personale e legata alle singole esperienze personali.

Allo stesso tempo la ricerca non standard non vuole essere generalizzabile ovvero i risultati da me ottenuti non vogliono avere una lettura che sia statisticamente estendibile alla popolazione giovanile dell'intera Italia o a quella dell'Emilia-Romagna. Essa cerca piuttosto di evidenziare, descrivere e interpretare dei meccanismi, dei processi, delle classificazioni e dei tipi ideali eventualmente trasferibili in altri contesti e ambiti di studio, ma non immediatamente generalizzabili (Guba e Lincoln, 1994).

Un'altra critica sollevata a questo impianto teorico è la sua non riproducibilità. La replicabilità della ricerca ha due dimensioni prevalenti l'attendibilità e la validità. L'attendibilità ha a che vedere con "il grado di coerenza con la quale i casi sono attribuiti ad una stessa categoria da differenti osservatori o dallo stesso osservatore in diverse occasioni" (Hammersley, 1992: 67). Si riferisce quindi al fatto che i risultati di una certa ricerca non dipendano da circostanze accidentali. Nella ricerca qualitativa non c'è modo di rendere replicabili un certo setting sociale. L'unico modo per ovviare a questo problema è rendere il più trasparente possibile il processo di ricerca facendo molta attenzione alla "trasparenza teorica" (Silverman, 2008:302) ovvero spiegare in maniera approfondita ed esaustiva il punto di partenza e lo sguardo del

ricercatore. Con validità invece si intende il grado con il quale una descrizione rappresenta accuratamente il fenomeno sociale cui si fa riferimento (Hammersley, 1990: 57). La validità ha quindi a che vedere con l'impatto sul campo del ricercatore, i valori che porta con sé e la veridicità delle testimonianze raccolte. Le scelte compiute in fase di disegno della ricerca hanno cercato di limitare il più possibile elementi che potessero minare la qualità dei dati raccolti. In aggiunta a questo nell'allegato che chiude il presente lavoro di tesi, intitolato "*Note personali a margine*" (Allegato 3), descrivo alcuni aspetti e dubbi etici e morali che mi hanno accompagnata nel corso del processo di ricerca.

Visti i limiti relativi all'impostazione qualitativa, questa tesi presenta altre criticità più pragmatiche e relative alla scelte empiriche compiute durante l'iter di ricerca.

Un primo aspetto potrebbe essere la scelta delle pratiche oggetto di studio. Infatti scegliere scommesse sportive e poker presenta come contraltare l'aver completamente lasciato da parte altre pratiche del mondo del gioco d'azzardo che meriterebbero uguale attenzione (si veda ad esempio il mondo delle slot machines o quello dei Gratta e Vinci). La decisione di protendere per queste due è stata ampiamente spiegata nel paragrafo dedicato alla unità analitica della ricerca e che trovano sostegno anche nell'impianto teorico adottato.

Un altro problema del mio lavoro è stato il tempo. Ho avuto modo di passare solo pochi mesi nelle sale (8 mesi) e circa un anno di lavoro empirico tra interviste e note di campo. Tale esiguità è stata dettata da esigenze esterne più che dalla volontà di lasciare il lavoro empirico. D'altronde anche Semi (2010) sottolinea come spesso una ricerca empirica finisca perché è finito il tempo a nostra disposizione più che perché si sia veramente esaurito lo spazio conoscitivo.

Infine alcuni limiti hanno avuto a che fare con i tratti immutabili dello strumento osservativo (Cardano, 2011): ovvero il mio essere femmina. Infatti anche l'essere donna in un ambiente prettamente maschile non è qualcosa che non ha avuto implicazioni e che ha contribuito in parte al mio non essere considerata pienamente *insider* durante le fasi di osservazione (anche di questo aspetto ne parlerò in maniera più approfondita nell'ALLEGATO n.3).

CAPITOLO 6. Come si diventa scommettitori e pokeristi? La costruzione sociale di un comportamento

Quando il nemico cerca il vantaggio, getta l'esca per ingannarlo. Quando è in confusione, attaccalo. Quando il nemico è potente, stai in guardia. Quando è forte, evitalo. Quando è infuriato, provocalo. Attaccalo quando è impreparato. Fai la tua mossa quando meno se lo aspetta.

Tutti possono vedere la mie tattiche, nessuno può conoscere la mia strategia.

Sun Tzu

Introduzione

Il primo obiettivo che ha guidato il mio lavoro di ricerca è stato quello di comprendere come i giovani che si definiscono scommettitori e pokeristi inizino a prendere parte alle pratiche di gioco e come riescano nel corso del tempo a costruire una vera e propria abitudine di gioco che supera la semplice occasionalità.

Negli ultimi anni gli autori che si sono interessati al modo in cui le persone si avvicinano al mondo dell'azzardo hanno spesso finito per concentrare maggiormente la loro attenzione sulle possibili derive patologiche, vedendo l'inizio delle pratiche di gioco come il primo passo per un coinvolgimento eccessivo e analizzandole solo in funzione di questo. Il gioco eccessivo, seppur un aspetto importante delle pratiche di gioco, rappresenta una fetta marginale dei giocatori. L'iniziare a giocare è invece un qualcosa che accomuna tutti e che merita uno spazio di riflessione più ampio.

L'intento del capitolo è quindi descrittivo. *“Le persone che diventano consumatori di marijuana o musicisti per sale da ballo, così come coloro che diventano medici o piloti di aerei di linea, imparano il loro “lavoro” e i modi di agire a esso appropriati mediante una sequenza di passi, una specifica cronologia che va studiata, descritta e compresa sul piano empirico* (Navarini, 2017:14).

Facendo eco alle parole di Navarini, il primo capitolo cerca di rispondere a questa necessità di definire una scansione cronologica per fasi che

comprende l'inizio della pratica, i miglioramenti percepiti e l'arrivo a un gioco stabile e abituale.

Nel primo paragrafo mi soffermo su come i ragazzi si avvicinino alle pratiche di gioco; dalle loro parole risulterà determinante la facilità di accesso per lo sviluppo di un loro interesse verso le pratiche di gioco.

Nel secondo paragrafo metto in luce il ruolo della motivazione economica. Sebbene nella letteratura sul gioco d'azzardo (specialmente in campo clinico) questa abbia avuto un ruolo solo marginale, dalle parole dei giovani emerge invece come essa risulti essenziale per passare dall'occasionalità a un coinvolgimento maggiore.

Nel terzo paragrafo guardo a quali strategie i ragazzi sono convinti di dover sviluppare per diventare bravi giocatori e come, anche grazie a queste, arrivino a una pratica di gioco più stabile e personale.

Prima di iniziare la lettura di questo e dei successivi capitoli mi prendo qui lo spazio per fare una premessa: descrivere una carriera non vuol dire individuare una traiettoria di vita che per forza di cosa deve andare in un certo modo; non tutti i ragazzi compiono gli stessi passi, non tutti attraversano gli stessi passaggi (Landuzzi, 2018).

Per i giovani infatti l'aver preso parte a una certa pratica di gioco non equivale ad esserne un giocatore, anzi molti di loro rifiutano questa etichetta nonostante giochino abitualmente. Durante i mesi di interviste e di osservazione ho riscontrato questo atteggiamento in molte persone che, venute a conoscenza della ricerca, non si definivano giocatori anche se gli era capitato nel corso dei mesi di scommettere o di giocare a poker. Molti giovani provano, sperimentano ma poi non continuano; proprio perché provare non vuol dire essere. Questa tesi non riguarda chi semplicemente ha provato a fare una schedina o si è improvvisato pokerista la notte di Natale, questa tesi riguarda chi si definisce scommettitore o pokerista anche solo per il fatto di fare una scommessa alla settimana così come chi si gioca tutti i giorni 100 euro. Questa scelta è in linea con l'approccio alla carriera di Becker: non tutte le persone che prendono parte a una certa pratica aderiscono alla definizione data da quell'etichetta proprio perché l'essere giocatori d'azzardo è in realtà

un processo molto più complesso che cercherò di presentare nelle prossime pagine.

Allo stesso modo essere un pokerista o uno scommettitore non vuol dire avere problemi di gioco d'azzardo: alcuni giovani intervistati sarebbero probabilmente annoverabili sotto l'etichetta di giocatori eccessivi così come alcune persone viste durante la fase di osservazione empirica potrebbero ugualmente dirsi problematiche. Nonostante questo nel mio lavoro non mi concentro specificatamente nemmeno su di loro. In questa analisi voglio conservare il punto di vista soggettivo ai comportamenti di gioco senza tracciare etichette esterne non riconosciute dai protagonisti del lavoro.

Infine, per necessità espositive e di semplificazione, quando si possa ravvisare una narrazione comune per entrambi pokeristi e scommettitori verranno affrontati insieme e verranno divisi solo qualora sia necessario tracciare delle differenze, tra l'una e l'altra pratica e vedere le loro diverse specificità.

1. Un inizio quasi per errore: il gioco a portata di mano

In questa prima parte dell'analisi empirica mi sono proposta di trattare quale sia il processo che le persone devono affrontare per diventare scommettitori e pokeristi. Becker a suo tempo aveva fatto lo stesso ragionamento per i consumatori di marijuana (1963). L'autore partiva dalla consapevolezza che il consumo di marijuana avesse ricevuto attenzione specialmente dal mondo degli psichiatri e dalla legge. La domanda che questi campi di indagine si ponevano era: come: come mai lo fanno? Come mai le persone pongono in essere questi comportamenti? Gran parte delle spiegazioni dell'epoca muovevano dalla premessa che un particolare tipo di comportamento fosse il risultato di determinate caratteristiche che predisponavano la persona o la motivavano ad assumere quel comportamento. Per Becker invece le motivazioni non andavano cercate dentro il soggetto, come intrinseche alla persona, ma rispondevano a fattori sociali e contestuali che assumevano nel corso del tempo un grosso peso nella scelta di prendere parte o meno a queste pratiche. In questo lavoro sostengo

il medesimo punto di vista. Anche nel campo del gioco d'azzardo l'individuazione di fattori predisponenti propone senza dubbio elementi interessanti che possono essere tenuti in considerazione, tuttavia si rischia in questo modo di cadere nell'equazione forzata "giocatore uguale costruzione dell'identità del giocatore patologico" (Valleur 2001; Valleur e Bucher, 1997), perdendo di vista in questo modo la maggior parte dei giocatori.

Attualmente esiste poca comprensione di come le persone percepiscano il gioco d'azzardo, i contesti sociali in cui si svolge, le dinamiche in esso coinvolte e come avvengono i processi di apprendimento: in breve "l'esperienza del gioco d'azzardo" (Reith, 1999: 123).

In accordo con gli studi interazionisti sostengo che la motivazione a un comportamento è qualcosa che emerge gradualmente, non è già presente dentro gli individui come fattore eziologico, ma si rinforza e cresce nella persona in relazione costante con il contesto sociale. Come sottolinea Binde motivazione e coinvolgimento sono due concetti differenti. La motivazione rappresenta "la ragione per cui una persona deve impegnarsi in una particolare attività o comportarsi in un modo specifico (Binde, 2009: 5). Mentre il termine "coinvolgimento" si riferisce all'intensità dell'impegno nelle attività di gioco.

Per poter sviluppare una pratica di gioco stabile non è necessario solo provare. Nel tempo questa pratica deve "riuscire a continuare".

Gli approcci cognitivo-comportamentali al gioco d'azzardo presumono che gli individui scommettano per impulsività o siano motivati dal desiderio di vincere denaro, partendo da cognizioni errate sulle proprie possibilità di vincita e da fallace cognitive (Ladouceur & Walker, 1998).

Tuttavia le motivazioni che spingono a giocare d'azzardo la popolazione generale non sono così differenti da quelle della popolazione considerata problematica. In uno studio sui giocatori sociali nella popolazione degli studenti universitari canadesi, Neighbors ha illustrato come i giovani intervistati non adducessero alla base del proprio comportamento né il bisogno di fuga né fallace cognitive (Neighbors et al., 2002), ma motivazioni che si legano a bisogni del tutto legittimi all'interno della società come bisogno di confronto, eccitamento e riconoscimento all'interno del gruppo.

Allo stesso tempo nella visione della Labeling Theory la motivazione non è qualcosa di intrinseco alla persona, ma si crea nel tempo. A partire dall'esperienza viene costruito un graduale coinvolgimento nelle pratiche di gioco. Tra i ragazzi intervistati molti hanno affermato che non sapevano spiegare perché avessero continuato a giocare e che spesso "lì per lì" non gli fosse piaciuto. Il fatto di non provare nulla non rappresenta per i ragazzi una motivazione sufficiente per interrompere la pratica. Questo passaggio appare molto chiaro nelle parole di Stefano:

La prima volta non mi è piaciuta e non non mi è nemmeno ...diciamo non mi ha dato nulla

I: Perché hai continuato?

Perché una cosa che non ti dà nulla non è una spiegazione. Perché te vieni da me e chiedi [Stefano] ti è piaciuta la scommessa? No! Ma quindi non ti piace? No. E tu dici quindi nel senso o è l'uno o l'altra [...] non ho provato nessun emozione né nel perdere forse l'avrei provata nel vincere, e allora ho voluto riprovare per darmi una spiegazione e la spiegazione è venuta più pian piano (Stefano_scommesse)

Come afferma Stefano è solo nel tempo che da un semplice coinvolgimento si costruisce la motivazione necessaria ad andare avanti.

Nel loro studio sui processi di socializzazione a gioco d'azzardo nel contesto inglese, Reith e Dobbie (2011) mettono in luce come gli intervistati non siano nati giocatori d'azzardo, ma piuttosto lo "diventino" attraverso complessi passaggi di osservazione, facilitazione e apprendimento che ne favoriscono il progressivo coinvolgimento nella pratica. Le persone non giocano d'azzardo in maniera isolata, ma crescono in un ambiente sempre soggetto a queste pratiche, lì le imparano attraverso interazioni con le loro reti sociali che sono a loro volta radicate in una particolare cultura favorevole al gioco.

L'aver a disposizione un campione di intervistati giovani ha permesso loro di ricordare in maniera abbastanza particolareggiata quale sia stato il proprio vissuto in relazione all'avvicinamento al gioco d'azzardo. Dalle loro parole risulta centrale la possibilità di accesso.

Blaszczynski e Nower (2002), suggeriscono che la disponibilità e l'accessibilità al gioco d'azzardo sono "blocchi di partenza" necessari (*ibidem*:491) per l'inizio di tutti i giochi d'azzardo.

Nella letteratura il tema dell'accesso ai giochi è stato ampiamente dibattuto. Alcuni studi in maniera specifica si concentrano sull'accessibilità in senso fisico⁵⁵ come disponibilità alla fornitura materiale di giochi e apparecchi da intrattenimento. In termini geografici (come ad esempio il numero di luoghi e opportunità di gioco pro capite o la distanza o il tempo di viaggio da un luogo di gioco a casa) le persone che vivono in regioni con concentrazioni più elevate di EGM⁵⁶ pro-capite hanno maggiori probabilità di giocare e si stima che abbiano una prevalenza maggiore di problemi di gioco rispetto a quelle in regioni che ne hanno un numero inferiore (Marshall 2005).

Alcuni autori sostengono come sia necessario problematizzare in maniera maggiore il tema dell'accessibilità, non facendo unicamente riferimento unicamente ai luoghi istituzionalizzati preposti al gioco (Moore et al., 2011; Thomas et al., 2011).

Se dalla letteratura viene evidenziata la dimensione formale dell'accessibilità come possibilità di ingresso fisico a certi luoghi in determinati modi tempi e spazi, dalle parole dei ragazzi sembrerebbe invece emergere l'importanza della dimensione informale di questa accessibilità. Infatti una grande varietà di attività per il tempo libero dei giovani sono relativamente spontanee, si svolgono senza regole formali e presentano pochi obiettivi legati allo sviluppo di abilità (Mahoney e Stattin, 2000). Come queste, anche alcune forme di fioco d'azzardo si prestano più di altre a un'organizzazione spontanea che non transita per i canali formali (DiCicco - Bloom & Romer 2011).

L'accessibilità iniziale è frequentemente associata alle parole "*caso*" e "*accostamento quasi involontario*". La maggior parte delle prime esperienze di gioco d'azzardo qui riportate possono essere ricondotte ad eventi

⁵⁵ Numerosi lavori che si sono concentrati sull'accessibilità del gioco hanno guardato in maniera specifica alla fornitura di gioco legale. Ad esempio la struttura della Productivity Commission (1999) dell'accessibilità del gioco d'azzardo identifica numerose dimensioni, comprendenti il numero di opportunità di gioco, la distribuzione spaziale delle sedi, il numero di luoghi, le opportunità di gioco per luogo, orari di apertura delle sedi, condizioni di accesso alle sedi, facilità d'uso dei diversi prodotti di gioco d'azzardo, accessibilità finanziaria del gioco d'azzardo e l'accessibilità sociale dei luoghi e dei prodotti di gioco (Hing, et al. 2009).

⁵⁶ EGM è l'acronimo inglese di Electronic Game Machine

caratterizzati dalla volontà di provare qualcosa di nuovo e insieme alla convinzione che le opportunità di gioco si trovino vicine ai partecipanti. Secondo le parole degli intervistati per molti il primo contatto col gioco è avvenuto spesso in situazioni in cui “*si stava facendo altro*”, a volte anche per noia. Un esempio è quello che fa Lucio parlando della sua prima partita a poker, avvenuta in un pomeriggio in cui, come tanti altri giorni, si trovava a casa di un suo amico:

La prima volta è stata semplicemente un caso perché noi ci troviamo a casa di un mio amico, Dani. Di solito noi ci trovavamo e giocavamo alla play station, era più un modo per trovarsi e basta. Dani [...] all'epoca delle superiori andava un po' a giocare a poker nelle bische, a casa di gente e ha detto dai giochiamo a poker (Lucio_poker)

Con le parole “*trovarsi e basta*” Lucio vuole esprimere il fatto che il gioco d'azzardo non era il fine ma era il modo, rappresentava quindi l'occasione, per poter stare con gli amici era più un mezzo di condivisione.

Dalle sue parole si può desumere anche il ruolo chiave svolto dalle altre persone nel contribuire a creare un interesse per il poker. In questo senso, come per numerose altre pratiche a cui i giovani prendono parte, come può essere ad esempio il consumo di alcool o di droghe (Beccaria, 2010), il ruolo degli altri significativi risulta determinante. Proprio perché il gioco d'azzardo è considerato un'attività sociale (Reith e Dobbie, 2011; Kristiansen, 2014), nel processo di socializzazione il gruppo dei pari ha un ruolo cruciale.

Le scienze sociali concordano nel considerare il gruppo dei coetanei come una realtà fondamentale per i ragazzi, costituendo per loro un punto di riferimento primario. Nel gruppo si crea senso di appartenenza, attraverso la facilitazione dell'aggregazione e il riconoscimento reciproco dei suoi membri. Il legame solidale e di reciprocità che caratterizza i pari si contraddistingue da quello dei gruppi formali. Nella relazione reciproca i ragazzi sono in grado di operare scelte importanti riguardo la propria identità, attraverso relazioni faccia-a-faccia costanti. Alcuni autori definiscono il gruppo dei pari come un “*laboratorio sociale*” (Pombeni, 1993) nel quale gli adolescenti possono sperimentare scelte e comportamenti autonomi attraverso l'accesso a un repertorio di *strategie* per affrontare il loro percorso, lo scambio di esperienze e il confronto coi loro coetanei (Buzzi, 1980).

La presenza di un amico o di qualcuno in grado di spiegare come si faccia a giocare è quindi fondamentale per iniziare. I ragazzi spesso hanno sentito parlare di un gioco, magari l'hanno anche visto fare, ma finché qualcuno non glielo introduce non pensano che praticarlo potrebbe essere una possibilità: lo vedono come qualcosa che semplicemente non avevano mai preso in considerazione e per questo distante da loro.

Un altro aspetto che risulta da questa socializzazione al gioco è il ruolo chiave delle persone più grandi. L'amico più grande ha la funzione non solo di spiegare le regole a quelli più piccoli ma permette di giocare anche a coloro che sono minorenni, ne fornisce quindi anche un accesso materiale.

Come evidenziato anche in precedenti ricerche (Messerlian et al, 2005; Del fabbro et al. 2011) e confermato anche dalle parole degli intervistati, la maggior parte di loro ammette di aver iniziato a giocare da minorenni e nessuno dei partecipanti sembra porsi dei problemi sul fatto che quanto compiuto fosse illegale o potesse rappresentare un qualche problema⁵⁷.

Alla domanda su quando abbiano iniziato a scommettere o a giocare a poker risposte come quella riportata hanno rappresentato la maggioranza:

Io ne ho 24 [anni] quindi fai poker con gli amici da quando ho 15 anni (Leonardo_poker)

Il giocare da minorenni non è riconosciuto dagli intervistati come qualcosa di sbagliato o pericoloso né per sé stessi né per gli altri tanto che uno dei ragazzi mi spiega tranquillamente come uno dei motivi per cui ha creato un account on line era per permettere di giocare anche al fratello minorenni, che non avrebbe avuto altro modo di scommettere in sua assenza:

“[A]llo stesso modo avendo le credenziali facevo giocare anche mio fratello che non era nella stessa città, mio fratello più piccolo che era ancora minorenni e quindi non avrebbe potuto giocare altrimenti. (Edoardo_scommesse)

Dalle parole di Edoardo si capisce come generalmente la presenza della persona più grande abbia proprio questa funzione pratica di “permettere il gioco”: consente di far giocare anche chi altrimenti non avrebbe un facile

⁵⁷ Per completezza bisogna sottolineare come lo stesso atteggiamento non è avvenuto verso altre pratiche illegali. Molto spesso durante le interviste è stato chiesto di spegnere il registratore quando si faceva accenno riferimento ad altre pratiche illegali o le si trattava in maniera elusiva.

accesso al mondo dell'azzardo, controllato e non permesso ai non maggiorenni ma che in questo modo diventa possibile e facilmente accessibile sia nel web che nel gioco dal vivo.

Un altro elemento che si può desumere dalle parole dell'intervistato è che questo atteggiamento è presente non solo tra gli amici e il mondo dei pari ma ciò accade anche col consenso familiare dei genitori o di un adulto di riferimento.

Questa constatazione è stata rafforzata durante una serata di osservazione nella sala poker. A un certo punto della serata mi trovo fuori con alcuni dei giocatori presenti per il torneo a fumare una sigaretta. Tra le tante cose di cui parlano mi colpisce molto quello che dice un ragazzo intento a giocare a poker su un tablet:

[...] "io gioco da quando ho 13 anni" Gli chiedo come ha fatto a iniziare così presto, quasi incredula e pensando lo dicesse per fare lo sbruffone con me. "Con l'account di mio padre". Ma glielo prendevi di nascosto? No, no, me lo ha dato lui. Faccio una faccia stranita e i ragazzi intorno a lui confermano che è comunissimo iniziare con l'account di un genitore (osservazione sala poker_1.4.2017)

Questo esempio denota un'accettazione sociale interna non solo al gruppo dei pari ma anche alle reti familiari⁵⁸, importanza già riscontrata in letteratura (Gupta e Derevensky 1997; Kalischuk et al.; 2006). I ricercatori hanno notato che molte persone sono introdotte al gioco d'azzardo nel contesto della famiglia e che spesso sono proprio i membri più anziani che offrono ai più giovani opportunità di gioco (Orford et al. 2003). La maggior parte di queste ricerche tuttavia ha finito per guardare alle sole implicazioni negative che le pratiche di gioco di un adulto hanno sulla rete familiare (Kalischuk, et al 2006) e di come queste possano costituire un elemento di pericolo e come porta di accesso al gioco d'azzardo problematico.

Dalle parole dei giovani si vede come in realtà la trasmissione che avviene all'interno della famiglia non si limiti a un passaggio di mera conoscenza, ma

⁵⁸ Accettazione che, a dirla tutta, non è sempre presente all'interno della famiglia. Non sono mancati esempi di ragazzi che nascondevano alla famiglia il fatto di giocare consapevoli della loro contrarietà.

anche di significazione. Infatti il coinvolgimento dei giovani avviene attraverso una partecipazione degli adulti (genitori, fratelli, nonni e zii) ai giochi che mostra una legittimazione che normalizza le condotte di gambling, accomunandolo ad esempio ai giochi di carte (o al calcio nel caso delle scommesse) e fornendo un ambiente in cui il gioco può essere appreso più facilmente. Questo traspare dalle parole di uno dei ragazzi, il giovane ha la percezione del poker come di una passione familiare prima ancora di essere un gioco d'azzardo:

Dipende, a me è sempre piaciuto un po' perché con la famiglia; sai mia zia tipo giocava a poker e raccontava e mi piaceva già allora. Poi giochi a briscola col nonno e ti piace. Già la famiglia ti trasmette la passione per le carte da subito, fin da bambino (Gabriele_poker)

Gabriele parla del poker relazionandolo non ai giochi d'azzardo ma agli altri giochi di carte come appunto la briscola e i giochi non a soldi. In questo senso si può far riferimento al poker come a una forma di capitale culturale appreso e condiviso all'interno della famiglia in cui la significazione culturale data non è riferita al mondo dell'azzardo ma appunto a quella dei giochi come spazio di competizione ma anche di socializzazione mediato dalle reti relazionali primarie.

Per quanto riguarda gli intervistati ho notato inoltre che i ragazzi che rispondevano di aver imparato a giocare in famiglia spesso fornivano un'età di inizio molto più bassa (8-13 anni) rispetto a quelli che si erano avvicinati al gioco grazie agli amici (15-19 anni).

In maniera particolare questa percezione del poker come di un'attività ludica porta con sé l'idea che la fase di inizio del gioco non coincida per forza con il momento in cui si è speso del denaro. I ragazzi qui intervistati hanno spesso fatto riferimento a un "*inizio senza soldi*". Rebecca Cassidy (2013) analizzando i social gaming on line⁵⁹ mette in luce come i giochi non a soldi possano costituire "spazi di anticipazione" al mondo più specifico dell'azzardo con posta in palio di natura economica (Cassidy, 2013:79) grazie alla natura fluida e non definita concessa dall'esperienza di gioco on line.

Dal modo in cui fanno riferimento al loro inizio con il gioco d'azzardo sembrerebbe che questa "a-moneterietà" della posta in palio non sia

⁵⁹ Giochi a cui si accede attraverso Facebook o una piattaforma di gioco (Cassidy, 2013: 75)

prerogativa dell'offerta di gioco on line ma anche dei giochi dal vivo. Dal lato pratico questa assenza di denaro fa sì che tra i giovani le fiches possano essere qualsiasi cosa: carte, piccole monetine, anche dei cereali per la colazione, come lo è stato nel caso di Jack:

Col poker invece c'è stato una presentazione diversa, non a livello monetario. Non avendo monete ci fu presentato a mo' di cereali. Ci presentarono il poker a me e un mio amico che non lo conoscevamo con i cereali che rappresentavano i nostri soldi. Quindi io ricordo questi cereali: riso soffiato e cioccolato. (Jack_poker)

Il vantaggio di un gioco senza soldi è che può essere praticato ovunque: a casa, a scuola così come in un luogo pubblico, rendendone possibile e facilitandone la fruizione in qualsiasi momento. Contesti come la ricreazione o un pomeriggio al parco vengono ritenuti dai ragazzi occasioni di gioco tanto quanto una sala poker o un sito internet. Durante i mesi di interviste e di osservazione è capitato più di una volta che i ragazzi mi mostrassero la facilità con cui è possibile giocare d'azzardo: dal gruppo che estrae dall'auto una valigetta da poker professionale nel parco sotto casa, alla partita al circolo in una sera in cui non si sa cosa fare con gli amici. Da questi esempi emerge come secondo il vissuto degli intervistati la disponibilità del gioco non rappresenta una specificità delle agenzie formali preposte per legge alla loro fornitura ma anche del mondo informale e della vita di tutti i giorni; ciò contribuisce a ridefinire quella ubiquità di gioco considerata pericolosa negli spazi di accesso formali ma che in questo modo appare avere contorni ancora meno rigidi e difficilmente controllabili.

2. Fare i soldi facili

Insieme al campo semantico dell'accessibilità fisica e simbolica si aggiunge nelle parole dei giovani quello della facilità. Per i ragazzi il gioco d'azzardo è qualcosa che appare come molto semplice. Ad essere facile sono in primis le regole. Sono regole percepite come non complesse e abbastanza intuitive. La percezione della semplicità può essere incoraggiata ad esempio dall'accorgersi di essere più competenti dei propri amici o degli altri avversari in quello specifico gioco, o l'arrivare sempre primo in alcuni tornei.

La facilità percepita nella pratica di gioco porta con sé anche un altro aspetto fondamentale ovvero l'idea che sia fattibile vincere. Dario ha ancora in mente, anche a distanza di anni, quanto al tempo delle superiori gli apparisse semplice vincere le scommesse sportive:

Anche lì ricordo che c'era un ragazzo che faceva molto più fuga di me che era già molto molto pratico. Mi ricordo proprio una volta in post lezione tipo dopo la scuola andammo a casa sua e lui ci spiegò tutto. Se prendi una quota a uno e mezzo e una a due la quota arriva a tre. Ci insegnò tutto il processo come funzionavano le scommesse. E sinceramente se posso dirti, magari per te questo è interessante: questa idea all'inizio ti fa sembrare la vincita molto facile. Io me la ricordo molto bene questa cosa (Dario_scommesse)

Nel mondo delle scommesse frequente è il riferimento all'idea di “fare soldi facili” come uno dei motivi per continuare a giocare. Questa percezione può essere incentivata dall'aver vinto inizialmente dei soldi come è avvenuto ad alcuni degli intervistati “io le prime due schedine che ho fatto ho vinto 350 euro e allora lì chiaramente mi si è aperto questo mondo di soldi” (Federico_scommesse)

L'idea di fare soldi facili è riconosciuta dai ragazzi come il principale motivo di questo coinvolgimento nel gioco. Anche se la letteratura che guarda ai comportamenti ha dato poco spazio alle motivazioni economiche dei giovani definendo queste ultime più come “giustificazioni ex post” che come reali fattori (Fisher, 1993); è tuttavia innegabile come i soldi rappresentino secondo le parole dei ragazzi la principale motivazione per giustificare il loro prendere parte al gioco d'azzardo.

L'importanza del denaro nel gioco d'azzardo è qualcosa che in letteratura è stato dato per scontato. Come sottolinea Mc Namara (2017) da quando William Whyte nel suo studio *Street Corner Society* ha notato che per i ragazzi della strada quando scommettevano sulle corse dei cavalli "l'incentivo finanziario non era l'unico (Whyte, 1943), gli studi sul gambling hanno sostenuto l'idea che ci siano ragioni al di là di quelle economiche in grado di spingere la gente a continuare a giocare.

Reith (1999), sottolinea ad esempio come i giocatori sottostimino il valore del denaro e ciò potrebbe apparire come un paradosso visto che senza di esso il gioco sarebbe privo di significato. Altri autori hanno messo in luce invece come esistano sempre altre motivazioni che spingono le persone a giocare e

che, anche quando il gioco d'azzardo è motivato in primo luogo da una ricompensa monetaria, convivano sempre anche altre ragioni riconducibili a ricompense emotive o altre forme di appagamento (Orford, 2003; 2010)⁶⁰. Tuttavia la partecipazione monetaria al mondo dell'azzardo non può essere considerata come priva di importanza perché costituisce un aspetto fondamentale nel decidere di continuare il proprio coinvolgimento in questa pratica.

In genere la lettura prevalente vede la motivazione economica come giustificazione che cela ragioni riferibili a distorsioni cognitive o credenze erranee. Dalle parole degli intervistati risulta invece come per loro siano le altre ragioni ad apparire come razionalizzazioni ex post del proprio comportamento e non vice versa.

Nel corso delle interviste è emerso come per tutti i giocatori i soldi abbiano un'importanza cruciale. Questo interesse per il denaro supera la semplice dimensione del gioco d'azzardo e viene riconosciuta come fondamentale in tutte le sfere della propria vita. Alberto esplicita in maniera molto chiara quanto per lui i soldi siano importanti:

Non puoi dire che i soldi non fanno la felicità. Adesso come adesso che i soldi possono comprare tutto. Ok non comprano l'amore della mia famiglia, della mia ragazza, non ci compri i sentimenti ma se uno non ha i soldi cosa fa? Non fa niente. I soldi sono un buon 60% della tua vita. I soldi ci vogliono, se non ci sono i soldi non puoi, Fai fatica a fare anche una stronzata. (Alberto_scommesse)

In accordo con lui quasi tutti i ragazzi danno forte enfasi alla motivazione economica e giustificano la scelta di giocare come motivata unicamente dall'esigenza di fare soldi: "Lo fai solo per i soldi. Fai un 90% soldi".

L'importanza del denaro è tale che, anche se gli intervistati non adducono solo motivazioni economiche per spiegare il proprio coinvolgimento, queste altre motivazioni appaiono dalle loro parole come ad essa subordinate e più come giustificazioni date ex post nel momento in cui si è già perso il denaro:

Se ti devo dire una motivazione del perché gioco io gioco per far soldi cioè non c'è un motivo che sia altro. Io gioco per far soldi. Se ci riesco bene, se non ci riesco la prendo come divertimento.. (Giulio_scommesse).

⁶⁰ Le ragioni offerte hanno incluso ad esempio benefici sociali (Neal 1998, 2005; Newman 1968; Rosecrance 1986; Zola 1963), l'eccitazione e la sfida intellettuale (Bruce and Johnson 1992).

Risulta quindi evidente come siano le altre motivazioni ad essere usate come scuse ex post in caso di mancata vittoria da parte dei giovani e non viceversa.

3. Il denaro del peccato va nel peccato

La motivazione economica tuttavia non è un fine in sé stesso ma è funzionale a rispondere a dei bisogni.

Al giorno d'oggi le scienze sociali riconoscono che una concezione del denaro in senso solo economico-finanziario sarebbe riduttiva e insoddisfacente (Zelizer, 2010, 1997; Carruthers, 2010). Le interpretazioni classiche ritraggono il denaro come uno strumento chiave nella razionalizzazione della vita sociale. Il denaro è definito come un mezzo (Simmel, 1984), in grado di omogenizzare tutte le distinzioni qualitative in un concetto astratto. Per Vivian Zelizer (1997) tale concezione utilitarista rappresenta un limite. Mentre il denaro trasforma effettivamente oggetti, valori e sentimenti in equivalenti monetari, esso stesso viene però modellato in questo processo. Per l'autrice i fattori culturali imprimono un senso qualitativo al modo in cui significhiamo questi soldi stabilendo differenze nelle fonti, negli usi, nelle modalità di allocazione e persino nella quantità di denaro che spendiamo. Il denaro pur essendo l'elemento caratteristico degli scambi economico-razionali costituisce un ponte tra attività economiche e processi sociali (Maniscalco, 2002: 17). Il significato ad esso attribuito non è quindi esterno al denaro ma intrinseco ad esso. In questo senso il mettere dei soldi su una partita può già rappresentare un segno di appartenenza al gruppo. Un esempio emblematico di questo significato sociale del denaro mi è stato offerto durante un pomeriggio di osservazione al centro scommesse. In quell'occasione erano presenti tre ragazzi che stavano facendo una schedina davanti a uno dei monitor della sala.

“Lo spazio sul monitor non è grande e i tre ragazzi si stanno un po'addosso per riuscire a guardare lo schermo e decidere cosa giocare. A un certo punto uno dei tre dice “spostati da lì, non li metti tu i soldi” –riferito a uno dei due amici, sotto inteso nelle sue parole si intuisce che intenda, lascia spazio sul monitor a me che ce li metto. (2.04.2014_centro scommesse).

Il fatto di non aver contribuito, di non aver messo “la sua parte” nella scommessa fa sì che a uno dei ragazzi venga negata, o per lo meno messa a un piano diverso, la possibilità di giocare e di partecipare all’esperienza.

Allo stesso tempo anche la motivazione economica della vincita non è un fine in sé stesso: per i giovani con cui ho parlato infatti il vincere era percepito come subordinato ad avere accesso a una serie di altri beni a cui non avrebbero potuto accedere in altro modo “*se chiedo a mia mamma ogni giorno i soldi non me li dà (Leon_poker)*”.

Parlando con Alberto appare evidente come secondo la sua percezione, i soldi che i suoi genitori gli davano non fossero sufficienti a rispondere ai suoi bisogni:

Si sì a me i miei mi davano i soldi il venerdì mi duravano venerdì e sabato e la domenica erano già finiti. Magari perché sei una femmina, per i maschi 50 euro erano pochi, io comunque avevo delle esigenze non potevo stare non, non so come avrei fatto. (Alberto_scommesse sportive)

Il ragazzo si è sentito motivato e legittimato a cercare modi alternativi per guadagnare del denaro.

La maggior parte dei giovani sottolinea come i soldi vinti servissero principalmente a comprarsi oggetti, espressione per loro di simboli di status. Già nel 1979 il sociologo francese Pierre Bourdieu, nel suo libro “*La distinzione. Critica sociale del gusto*”, aveva messo in evidenza come le scelte che gli individui fanno nei propri consumi non siano casuali ma rispondano alla volontà di aderire e mostrare un certo status a cui ciascuno appartiene o vuole appartenere. In questo frangente i ragazzi ricorrono alle vincite del gioco d’azzardo per acquisire oggetti e spazi ben visibili e considerati desiderabili secondo i loro gusti e in relazione al gruppo a cui sentono di appartenere. Per Edoardo questo si riassume nel potersi comprare i jeans che gli piacciono:

Più che altro i miei mi hanno sempre comprato pochi vestiti. Non era un loro vizio. Io i vestiti li compravo sempre con i miei soldi, grazie alle schedine mi sono comprato sempre abbastanza cose. Erano soldi miei che mi ero guadagnato. Guadagnato, guadagnato furbamente! (Edoardo_scommesse)

Comprarsi un paio di scarpe, pagare un tavolo in una discoteca romagnola o le sigarette, sono solo alcuni tra i numerosi esempi di quello che i ragazzi hanno fatto con i soldi vinti.

In maniera particolare colpiscono le parole usate da un ragazzo in riferimento alla destinazione d'uso dei soldi vinti e che potrebbero fare eco all'utilizzo che ne hanno fatto molti altri di loro in riferimento al significato che vi attribuiscono: *C'è un detto nella nostra cultura: i soldi del peccato vanno nel peccato, non li ho guadagnati (nota di campo 2.05.2017).*

Per i ragazzi i soldi del gioco d'azzardo è giusto rimangano in una sfera di vita associata non a necessità ma al togliersi capricci e sfizi. Di fatto confermando la natura socialmente significativa di questo denaro (sociale la spesa, sociale l'utilizzo).

Contrariamente a quanto emerso in letteratura, specialmente nei lavori di stampo funzionalista, risultano rilevanti due elementi: questa necessità di denaro per la propria affermazione sociale non è unicamente presente nelle classi sociali più basse della popolazione ma in tutti i giovani e dipende principalmente dalla loro effettiva disponibilità della risorsa denaro (che nei giovani minorenni è principalmente mediata dai genitori). Questo aspetto viene messo in luce ad esempio dalle parole di Claudio:

I- Cosa ti ha incuriosito del gioco?

All'inizio solo una questione di soldi. I miei stanno abbastanza bene, ho sempre avuto una vita molto privilegiata. Poi arrivato a 19 anni hanno capito che ero un po' un cazzone e che non me ne fregava un cazzo, se volevo mantenere questo stile di vita qui me la dovevo cavare da solo se no andavo avanti a mangiare così a caso senza fare sforzi. Poi una cosa che mi è sempre piaciuta era avere soldi per spendere. La cosa principale erano i soldi, il poker era l'unico modo per avere soldi e dove potevi usare la strategia (Claudio_poker)

Nonostante la famiglia di Claudio "stia bene" economicamente, viene messo secondo lui nella condizione di dover trovare una via alternativa per poter rispondere ai propri bisogni. Per il ragazzo il giocare a poker offre un'occasione per farlo.

Un altro aspetto che emerge dalle interviste e dal confronto con i ragazzi è relativo al valore della posta vinta. Molti studi hanno sottolineato come le persone giochino d'azzardo nella speranza della grande vittoria "dream buyers" (Scott, 1968) e in cui le piccole vincite fungono più come rinforzi per

alimentare la speranza della grossa ricompensa futura. Per questi ragazzi il ruolo cruciale del denaro sembrerebbe invece giocarsi proprio sull'esiguità della posta in palio. L'importanza dei soldi vinti a una schedina o a un torneo di poker in cui ci sono in palio 10 euro appaiono per una persona adulta una ricompensa di poco conto, ma assumono un significato completamente diverso se guardati con gli occhi di un ragazzo giovane, il più delle volte minorenni, e senza stipendio:

Ovviamente a quell'età l'⁶¹ anche solo vincere 50 euro, avere 50 euro per andare a ballare il sabato sera. Avere quei 50 euro in più per il sabato sera mi facevano gola (Riccardo_poker)

Riccardo parla al passato proprio perché questa percezione del valore del denaro vinto cambia col tempo e in genere è fortemente legata all'aver trovato accesso a un'altra fonte economica (ovvero il più delle volte essere entrati nel mercato del lavoro). Le parole dei ragazzi che lavorano, confermano questa visione. Per loro è considerato vincita l'ottenere una cifra da una certa somma in su (altrimenti non la considerano tale)

Una vincita? Considero una vincita dagli 80-100 euro in su, se no non la gioco neanche (Davide_scommesse)

Non solo cambia la percezione che hanno di cosa si debba considerare una "vera" vincita, ma anche l'utilizzo che fanno di quei soldi, che smettono di essere visti come "soldi speciali" (Zelizer, 1997) e iniziano ad essere trattati come soldi "normali": *La regola è quelli che avevo giocato precedentemente lì rigioco, gli altri li tengo in tasca e li spendo come soldi normali (Dario_scommesse).*

Dalle parole dei ragazzi si può osservare quindi come il denaro rappresenti un aspetto importantissimo nel loro coinvolgimento nelle pratiche di gioco. I soldi infatti non sono solo soldi, ma rimandano alla possibilità di avere accesso una serie di status e di simboli molto importanti per i giovani e a cui una persona che ha disponibilità di un'entrata più alta, come può essere uno stipendio, dà poca importanza.

⁶¹ La frase è riferita a quando non lavorava

4. Studiare per migliorare: imparare le skills

Viste dall'esterno le giocate iniziali dei giovani sono in genere associate a uno stile più ingenuo e meno maturo, definite spesso scommesse “*pazzè*” o “*matte*” in cui è pur possibile una vittoria ma se avviene in genere accade per caso (la cosiddetta *fortuna del principiante*). Parlando con persone che lavorano dentro i punti gioco è capitato spesso che questi dividessero i giocatori. Il modo più comune di classificarli da parte dei rivenditori vede giovani, abituali e problematici, stabilendo una intera categoria per coloro che si avvicinano al mondo del gioco d'azzardo e che non hanno ancora la “tecnica” giusta (Becker, 1963). Sandro ad esempio nel parlare dei tipi di giocatori che frequentano la sua sala sottolinea come secondo lui il modo di giocare dei giovani sia diverso da quello degli adulti:

Erano molto più i liceali a passare dopo scuola, uscire, puntare la schedina pazzza al costo di tre euro.

I- cosa vuol dire schedina pazzza?

Pazzza vuol dire scommetti su 5-6 partite e ovviamente la quota finale viene ottenuta moltiplicando le quote delle diverse partite quindi alla fine arrivi a puntare 2 euro e vincerne 50 (Sandro_ commesso sala scommesse)

Questa definizione trova corrispondenza nel modo in cui i ragazzi parlano delle loro prime giocate in cui essi stessi si definivano ancora non competenti in materia di gioco. *Le schedine come le chiamano alcuni da “ultimo arrivato” quelle che non sa un risultato niente e vince 800-900 euro le facevo più all'inizio quando ancora non ero pratico (Michele_ scommesse sportive).*

Insieme alle giocate matte sono comunissimi anche altre forme di errore. Nelle scommesse sportive gli errori più comuni sono considerati ad esempio sbagliare a scrivere un codice partita, o non verificare la schedina prima di consegnarla. Nel poker i principali errori sono legati al non saper bluffare e quindi fare un gioco ovvio e facilmente leggibile dai propri avversari e il lasciarsi prendere dalla propria emotività.

Nel tentativo di massimizzare il proprio profitto e nel confronto con gli altri, i ragazzi sviluppano la convinzione che il loro modo iniziale di giocare

sia “*sbagliato*” e per poter vincere sia necessario modificare il proprio comportamento di gioco.

I ragazzi intervistati sono convinti che si possa migliorare non solo nel poker, in cui è riconosciuta una componente di abilità, ma anche nelle scommesse sportive, dove una considerazione di questo tipo sarebbe più difficile. Infatti il termine che i ragazzi usano parlando del loro approccio alla giocata è quello dello “*studio*”:

Dopo io il week end mi preparo. Me lo studio. Da casa, me la studio al computer, poi vado nel sito mi guardo tutto. Ci metto quasi, più di due ore a farmi le mie schedine (Alberto_scommesse sportive)

Lo studio consente ai ragazzi di comprendere che esistono dei modi di giocare che sono da loro considerati più efficaci di altri e che permettono di superare parzialmente l’aleatorietà dell’azzardo. La motivazione di questa concezione nasce dal confronto con la realtà circostante.

Se si guarda al vasto panorama del mondo dei giochi d’azzardo è possibile osservare come nel tempo si sia costruito un vasto materiale di conoscenze che legittimano l’idea che applicandosi si possano ottenere dei risultati più soddisfacenti. Anche giornali considerati “seri” come la Gazzetta dello Sport hanno iniziato a proporre approfondimenti e inserti sul tema scommesse sportive.

La letteratura, ha prestato attenzione al ruolo dei media nella creazione di un “paesaggio” che normalizza la presenza del gioco d’azzardo nella vita di tutti i giorni (Pedroni, 2016). Alcuni studi hanno messo in evidenza il ruolo svolto dalla pubblicità nel veicolare una certa immagine di gioco d’azzardo. Lo Verde evidenzia come i media influenzino questa dimensione di “mercato dell’onirico” (Lo Verde, 2013: 93) in cui il gioco appare sempre più alla portata di tutti facendo leva su sogni e desideri realizzativi delle persone.

Leonzi e il suo gruppo di ricerca (Leonzi et al. 2016) riflettono sul ruolo della *mediatizzazione* del gambling e il relativo processo di *dissequestro dell’esperienza* attivato dai mezzi di comunicazione in termini di rappresentazione. Gli autori, facendo riferimento al concetto di *rappresentazione mediale* di Hall (1997), si riferiscono a quell’universo di immagini, strutture di senso, spiegazioni e descrizioni veicolate dai mezzi di comunicazione che, impattando sui modelli di pensiero e sugli schemi di

azione degli individui, influiscono sulla loro costruzione dell'esperienza quotidiana.

Secondo Pedroni (2016; 2017) questo avviene attraverso un linguaggio pubblicitario che, nel mettere in luce aspetti negativi del prodotto, consente in questo modo di poter valorizzare legittimamente altri aspetti con cui far presa sul consumatore.

Dalle interviste risulta anche come i media veicolino l'idea che si possa vincere non solo per un colpo di fortuna, ma che impegnandosi in questa attività ce la possano fare, dando allo stesso tempo accesso a una fitta rete di conoscenza in materia di gioco d'azzardo che i ragazzi effettivamente consultano. Diffusione che sembrerebbe legittimata in primis dalla presenza di numerosi siti internet, applicazioni per dispositivi mobili, libri e riviste che sono a disposizione dei ragazzi e che possono quotidianamente consultare.

Imparare un'arte o un mestiere richiede costanza e pazienza: riconoscere i propri errori è il primo passo di un percorso più ampio che richiede tempo e dedizione e che non è per nulla semplice e scontato. Imparare a giocare d'azzardo non è qualcosa di lineare anzi, migliorare è percepito come qualcosa di molto difficile come sottolineato dalle parole degli stessi ragazzi: *Se lo vuoi fare in una certa maniera richiede molto tempo (Pietro_scommesse)*

L'idea dell'importanza dello studio e del dedicare tempo è tale che il medesimo ragionamento è ravvisabile anche in giochi in cui non è riconosciuta nessuna componente di abilità come il lotto o, rimanendo nell'ambito delle scommesse, i virtual race. Ho potuto assistere a un esempio di come si possano studiare i virtual race una domenica passata al centro scommesse in cui due ragazzi stavano proprio analizzando le partite di calcio virtuale:

Sono rimasta abbastanza colpita guardando due ragazzi che giocavano ai virtual race. Uno dei due dice all'altro che deve studiare di più. Che deve studiarci le partite e dopo avergli detto questo i ragazzi iniziano a fotografare i risultati dei virtual così da potersi ricordare quelli che sono già usciti e poter memorizzare se esistono varie combinazioni che si ripeto nel corso del tempo (centro scommesse_26.2.2017)

Colpisce come anche in giochi digitali in cui le dinamiche di vittoria sono completamente determinate dal caso e non legate anche solo in minima parte

alle competenze del giocatore, i due giovani osservati siano convinti si possa apprendere come vincere affidandosi all'osservazione e alla memorizzazione delle partite simulate.

Per quanto riguarda le capacità derivanti da questo studio esse possono essere suddivise in abilità tecniche, psicologiche ed economiche in accordo con i lavori svolti da Bouju e dal suo team di ricerca (Bouju et al. 2013)⁶².

Le abilità tecniche riguardano principalmente la conoscenza della materia oggetto di studio. Nelle scommesse questo si traduce nella conoscenza del calcio o di altri sport, fondamentale per poter redigere una schedina in modo oculato; per il poker si traduce nella padronanza delle regole e del gergo tecnico. Un'altra abilità tecnica è la conoscenza di statistiche e della probabilità di vincere. In modo particolare i ragazzi intervistati fanno riferimento alla passione per la matematica, le capacità logiche e i calcoli. Chiedendo a Pietro se avesse notato dei miglioramenti nel proprio modo di giocare parla di un "*approccio più matematico*" alle schedine riferendosi alla padronanza appunto di competenze tecniche necessarie:

Si, si, molto più consapevole, razionale ovvero un approccio più matematico, mi sono informato, ho studiato anche che ne so, prima facevi la scommessa con 500 eventi che non viene mai e dopo invece ho iniziato a giocare la scommessa singola. Decidendo l'investimento in base a quanto la quota può essere vantaggiosa (Pietro_scommesse)

Molti intervistati fanno anche riferimento all'utilizzo di software in grado di calcolare le percentuali di possibile vittoria e le statistiche, queste ultime sia riferite al mondo del poker (www.sharkscope.com) sia a quello delle scommesse sportive (www.superpronostici.it).

Le abilità psicologiche fanno invece riferimento agli atteggiamenti mentali adottati dal giocatore al fine di avere una maggior padronanza del gioco. In maniera particolare nel poker si può far riferimento ad avere un giusto approccio mentale, come spiega Alessandro:

l'approccio mentale, perché la fortuna conta quindi può capitare di perdere colpi in cui sei al 90% quindi se non hai un buon approccio mentale sei influenzato dalla fortuna e

⁶² Lo studio faceva originariamente riferimento a un esperimento condotto su un campione di soli giocatori di poker. Dalle parole dei ragazzi emerge però come questa divisione sia estendibile anche ai ragazzi che scommettono.

inizi a giocare male e poi c'è anche il fattore abilità, l'essere in grado di prevedere le mosse degli altri, vedere che range di mani possono avere quindi ci sono tantissimi fattori mentali nel gioco (Alessandro_poker)

I ragazzi sono consapevoli che non basta essere bravi e che per giocare bene bisogna anche “avere testa”. Le abilità psicologiche sono reputate le più difficili da sviluppare tanto che alcuni di loro le ritengono abilità innate che “o ce l'hai o non ce l'hai, è come un dono (Mirko_poker)” facendo implicitamente riferimento al fatto che loro sentono di avere questo dono; per altri invece sono facoltà che possono essere allenate e migliorate con il tempo.

Le abilità finanziarie infine si concentrano sulle scelte fatte dal giocatore in riferimento all'utilizzo del denaro a disposizione. I ragazzi sviluppano la consapevolezza che i soldi hanno un ruolo cruciale nel tipo di gioco che si può fare e per questo sanno che non devono mai rimanere senza soldi o sprecarlo inutilmente. Ciò avviene nel poker come nelle scommesse. Alberto ad esempio sottolinea come sia consapevole che il rimanere senza soldi gli impedirebbe di poter continuare a giocare e per questo ogni volta che scommette deve essere attento e tenere qualcosa da parte:

I- Ti giocavi sempre quei soldi lì?

No perché se perdevi perdevi tutto. Tenevo qualcosa così anche se avevo perso avevo qualcosa per ricominciare quindi 5 per 10 poi 7 per 14 così non andavo mai a zero. (Alberto_scommesse)

Alcuni ragazzi ad esempio provano a “*mettersi in società*” ovvero mettere una quota a testa per cercare di aumentare il proprio portafoglio di base, potendosi permettere in questo modo una spesa che singolarmente non sarebbero stati disposti a spendere.

Dalle parole dei ragazzi risulta quindi come loro attribuiscono grande importanza allo studio e allo sviluppo di abilità tecniche che loro stessi riescono a riconoscere come determinanti. L'utilizzo congiunto di queste tecniche e strategie consente ai ragazzi di arrivare a una modalità di gioco che definiscono come più competente e in grado di massimizzare le loro chance di vittoria. In questo modo percepiscono sensazioni positive dal proprio gioco.

Questo apprendimento tuttavia non è un processo passivo di acquisizione, ma viene fatto proprio dai ragazzi sviluppando un modo di giocare che definiscono personale e che è frutto sia dell'interazione con il contesto sociale che dei propri gusti personali. Infatti i ragazzi riconoscono come queste strategie e le scelte che da queste derivano sono a loro volta influenzate dalla propria personalità, in modo da rendere l'esperienza il più possibile conforme al proprio carattere e in questo modo trarne piacere. Alberto ad esempio fa sempre una schedina il sabato e questo elemento, riconosciuto da molti come strategia, è in realtà molto legato alla personalità del giocatore:

A volte giocavano il sabato alle 2 e la domenica alle 10 e mi toccava aspettare 2 giornate per sapere se avevo vinto. No io voglio viverle il giorno stesso, io voglio vivere giorno per giorno mi piace vivere così tutto (Alberto_scommesse sportive)

Attraverso lo sviluppo di tecniche e strategie personali che percepiscono come conformi a loro e reputano positive, i ragazzi arrivano a sviluppare un proprio comportamento abituale. Così facendo questa si trasforma in un'esperienza personale riconosciuta come intima e propria in cui il personale modo di giocare rappresenta il punto d'arrivo (ma mai definitivo) di una pratica stabile come ben rappresentato dalle parole di Paolo:

E poi in realtà col fatto che la frequenti pian piano cioè magari la prima volta la fai un po' buttata lì poi vai a vedere che c'è anche over 1 e mezzo over 2 e mezzo e poi forse è anche per quello che ti appassioni perché pian piano scopri sempre quelle cose nuove. E dici allora mi gioco questo e inizi a fare schedine sempre un po' più complicate per cercare di vincere ti diverti anche. Giochi a vincere più soldi. Cioè di solito le quote goal no goal over due e mezzo sono anche date di più. Quindi pian piano col tempo sviluppi il tuo sistema (Paolo_scommesse)

Con l'espressione "tuo sistema" Paolo si riferisce a un modo di giocare in cui le regole sono mediate e negoziate (Scott, 2016) con uno stile personale del soggetto.

Come emerge dal paragrafo gli intervistati sono convinti che con il tempo si possa imparare a giocare in maniera corretta. Questo avviene solo se sono disposti a investire tempo e ore di studio costruendo abilità e allo stesso tempo ricorrendo a strategie che loro reputano fondamentali per sviluppare uno stile di gioco che sia ritenuto vincente ma anche personale. Queste

strategie mettono in luce non solo come i ragazzi riconoscano la presenza di abilità ma anche che queste abilità possano essere sviluppate e implementate con tecniche e competenze trasversali che collaborano a creare uno stile di gioco personale e apprezzabile dai giovani.

Conclusioni

Nel corso del capitolo ho ripercorso il processo di avvicinamento dei giovani al poker e alle scommesse sportive. Dalle parole dei ragazzi risulta quindi come la passione per il poker, l'abitudine con la scommessa non siano frutto di un colpo di fulmine o una dissonanza cognitiva che li spinge a continuare nel mondo del gioco d'azzardo ma la stabilità di queste pratiche deriva da un processo molto più complesso (che procede per *stage* e che richiede tempo) e in cui assumono un ruolo numerosi fattori.

La facilità d'accesso con cui entrano in contatto con il mondo dell'azzardo ha un ruolo importante nel prendervi parte anche quando i giovani sono minorenni e in teoria non potrebbero giocare. Questa accessibilità non è dettata solo da un accesso materiale a uno spazio di gioco ma è in primis una facilità culturale in cui collaborano una pluralità di fattori e in cui in realtà la vicinanza fisica agli spazi di gioco può costituire un fattore concomitante ma non è l'unico discriminante. A questo contatto collaborano moltissimi fattori: da un lato l'inizio "a-monetario", la presenza di persone maggiorenni che ne facilitano l'accesso e la legittimazione culturale diffusa delle pratiche presenti in famiglia.

Dall'altra la semplificazione è presente anche sul piano della percezione del gioco stesso come pratica facile e per questo attraente e che collabora a far apparire la possibilità di vincere più reale. La motivazione economica infatti risulta fondamentale. Anche se per i ragazzi scommesse sportive e poker costituiscono giochi dai margini di guadagno bassi, queste forme di ricompensa sono considerate sufficienti per un giocatore giovane che di fatto ha esigenze economiche non particolarmente onerose e che in genere vengono indirizzate all'acquisizione di simboli di status. Infatti un cambiamento nel proprio gioco viene percepito non quando si passa

dall'essere minorenni all'essere maggiorenni ma quando si inizia ad avere un lavoro stabile e che permette di avere entrate differenti (e in genere maggiori). Ciò non significa che non agiscano altre motivazioni ma dalle parole dei ragazzi emerge come queste vengano sempre subordinate a un auspicio di vittoria.

Per vincere i ragazzi sono convinti che si debba studiare. Questo messaggio è veicolato in primis dai media che attraverso pagine web, siti e approfondimenti nei giornali veicolano non solo l'idea della possibilità di vincere ma anche quella che esistano tecniche per poter massimizzare le proprie chance di vittoria. I ragazzi quindi sviluppano competenze (tecniche, psicologiche, finanziarie) necessarie e una serie di altre "strategie personali" creando di fatto uno stile di gioco che percepiscono come personale e che con il tempo diventa un comportamento abituale.

CAPITOLO 7. Il gioco per passione e il gioco per profitto: la costruzione dell'esperienza di gioco a partire dal suo significato

“Non capisco che cosa volete intendere dicendo 'gloria", disse Alice.
Humpty Dumpty sorrise con aria di superiorità:
'È naturale che tu non capisca finché non te lo spiegherò io. Volevo dire che 'questo è un ottimo argomento per darti torto'
'Ma 'Gloria' non significa 'un ottimo argomento per darti torto' obietto Alice.
'Quando io adopero una parola - disse Humpty Dumpty con un tono piuttosto sdegnoso - essa ha esattamente il significato che io le voglio dare.
Né più né meno'.
'La domanda è - disse Alice - se tu possa far significare alle parole così tante cose diverse'.
'La domanda è - disse Humpty Dumpty, - 'chi deve essere il padrone - ecco tutto'.”

L. Carroll

Introduzione

Il secondo nodo di ricerca si proponeva di guardare il modo in cui i giovani si relazionano al contesto sociale di riferimento: in particolare quale valore rivestono per loro le reti relazionali (il gruppo dei pari e il contesto allargato); come percepiscono l'elemento di “caso” tipico dei giochi a sorte, come vivono i diversi spazi di gioco (compreso il rapporto con le tecnologie) e che utilizzo facciano del denaro al fine di comprendere come questi congiuntamente contribuiscono a creare la loro “esperienza di gioco” (Reith, 1999).

Nel farlo ho però dovuto creare un primo distinguo. Infatti i giocatori non sono tutti uguali ma la loro percezione cambia soggettivamente.

Max Weber (1968) sottolinea come compito della sociologia sia quello di comprendere l'agire sociale, un agire dotato di senso a cui però non è possibile trovare una spiegazione causale perfettamente esaustiva. Weber rimarca che

il senso che ciascun soggetto attribuisce alle proprie azioni è differente e cambia caso per caso ma, allo stesso tempo, per comprendersi gli attori sociali hanno bisogno di una sintesi, un'astrazione che sia utile per ridurre l'infinita varietà dei fenomeni e a questo fine introduce il concetto di tipo ideale, che costituisce un'approssimazione empirica a un insieme di tratti postulato dallo studioso per semplificare conoscitivamente le variazioni concrete presenti nella realtà. Avendo però la consapevolezza che nessuna di queste variazioni riflette precisamente ed esclusivamente alcuno di quei tipi (Poggi, 2004).

Partendo da questa distinzione nel primo paragrafo introduco i due tipi ideali in cui ho diviso i giovani giocatori: “emotivi” e “funzionali”. La scelta di introdurre una distinzione in tipi di giocatori nasce in primis dalle parole degli stessi intervistati, infatti percepivano come ci fosse una differenza interna tra loro, stabilendo come ad esempio potessero non essere considerati “veri giocatori” se paragonati ad altri. Oppure sottolineavano come esistevano pochi giocatori “*con la stessa fiamma*” o che avevano quello che avevano loro.

A partire dal successivo paragrafo vado a guardare alcuni elementi di cui si compone l'esperienza-gioco e la relazione che i giovani hanno con questi in relazione al significato attribuito al proprio modo di prendere parte alle scommesse sportive e al poker. Le principali differenze sulla base delle quali è stato possibile tracciare queste differenze. Nel tracciare le principali differenze tra giocatori emotivi e funzionali nel secondo paragrafo guardo alla relazione che i giovani hanno con le reti sociali, in particolare con gli amici e gli altri giocatori. Nel terzo paragrafo guardo al ruolo dell'aleatorietà. La letteratura tratta spesso il rapporto tra giovani e caso in termini di fallace cognitive e pensieri erronei tuttavia dalle parole dei ragazzi risulta una relazione più complessa e differenziata con questo aspetto imprescindibile. Nel paragrafo quarto mi concentro sui luoghi. Essi vengono vissuti in maniera molto differente a seconda dell'utilizzo che ne fanno. Nel paragrafo quinto vado a guardare nello specifico allo spazio di gioco on line. Infine vado ad analizzare il significato del denaro e come questo venga vissuto come mezzo per alcuni giocatori e come fine per altri.

1. Giocatori emotivi e funzionali

All'interno del capitolo appena descritto ho mostrato come i giovani giocatori sviluppino nel corso del tempo un modo di giocare stabile, abitudinario ma allo stesso tempo personale. Nonostante tale processo possa essere descritto in maniera unitaria è qui necessario specificare che il modo in cui le persone aderiscono alle pratiche di gioco non è per tutti uguale ma è appunto frutto di un processo di significazione che viene costruito individualmente a partire dall'esperienza e l'interazione con il contesto.

Nonostante l'imprescindibile soggettività di tale esperienza è tuttavia possibile (se non doveroso) tracciare alcune analogie all'interno del campione di intervistati. È stato quindi possibile fare una distinzione tra due ideal-tipi di giocatori: emotivi e funzionali.

Gli studi che si sono concentrati sulla diffusione del gioco d'azzardo hanno cercato di classificare le persone in categorie di giocatori basandosi su scale di valutazione e screening. In questa ottica la divisione dei giocatori è stata fatta principalmente sul loro grado di coinvolgimento verso forme di gioco considerate problematiche come ad esempio giocatori sociali, giocatori problematici e giocatori patologici oppure giocatori a rischio limitato, medio o alto. Queste definizioni rimandano implicitamente a una relazione del giocatore sociale esclusivamente in riferimento al giocatore problematico.

Tuttavia per la maggior parte delle persone il gioco d'azzardo rappresenta una normale attività di routine e svago, per cui essa non può essere presa in considerazione solo come categoria satellite a quella dei giocatori problematici.

Una possibilità di divisione interna ai tipi di giocatori alternativa a quella dei sistemi di misurazione di stampo medico e clinico è presente anche in lavori precedenti. Cassidy (2002), ad esempio, divide gli scommettitori in *mugs* e *professionals*: i primi sono quelli che non fanno veramente quello che stanno facendo, mentre i secondi giocano cercando di controllare il più possibile il caso al fine di non perdere denaro. In questa sede non divido i giocatori in base della percezione del rischio di sviluppare un comportamento di gioco problematico ma in due tipi-ideali la cui scelta nasce dalle parole degli stessi

intervistati e risponde alla percezione che essi hanno del proprio gioco e alla significazione data ai fattori che contribuiscono a costruirne l'esperienza.

Con il termine giocatori *emotivi* faccio riferimento a quei giovani che interpretano il proprio comportamento come un passatempo, come vizio o attività ricreativa.

Questi ragazzi vedono il proprio gioco come un attività di passatempo che può contemplare la ricerca di un fine di lucro, ma e allo stesso tempo una forma di divertimento e di intrattenimento. In questo senso per questi ragazzi il gioco d'azzardo si lega più alla dimensione di gioco che di azzardo. “[Il mio gioco è] *molto soft. Lo fai per passarti il tempo fondamentalmente*”. Sono giocatori che investono pochi soldi e sentono molto forte la dimensione amicale e sociale della propria pratica.

In questo idealtipo di giocatore emerge come fondamentale il riferimento alla propria rete relazionale e interpersonale e la scommessa sportiva o la partita a poker, procurano le condizioni per poterlo fare. Questo tipo di giocatore ha passione per il poker o ama in modo particolare uno sport e se ne reputa estimatore o forte conoscitore:

Ma no ma proprio, io con la fortuna con il gioco d'azzardo e queste cose qua mi è sempre andata male solo con la box che mi ritengo una persona che c ha una passione proprio indomata e quindi mi permette di vedere cose che mi permettono di vincere la scommessa ,proprio. Non è che faccio i soldi. È più per lo sfizio di dire. Cazzo so chi vince, voglio quei 50 euro. (Giacomo_scommesse)

Giacomo ad esempio è un ragazzo che pratica la box e parla in termini di “*passione indomata*” per spiegare il motivo per cui scommette soldi proprio su questi eventi e non su altri.

Il termine giocatori *funzionali* vuole invece rimandare a quei giocatori che prendono più seriamente la propria attività come mezzo per poter guadagnare denaro.

Sono di fatto coloro che percepiscono l'azzardo come un'attività con possibili margini di profitto e per questo investono tempo e denaro. Per loro le gratificazioni sociali sono del tutto subordinate alle motivazioni economiche.

Nel campo delle leisure activity Stebbins divide le attività di tempo libero in *casual leisure* e *serious leisure* (Stebbins, 2007: 5). Con il primo termine l'autore

identifica tutte quelle attività che, pur rientrando nello svago, non possono considerarsi di significato sostanziale ovvero sono gratificanti nell'immediato ma non dimostrano una prospettiva a lungo termine. Con il termine *serious leisure* invece rimanda a quelle attività in cui esiste un investimento della risorsa tempo in cui si investe al fine di costruire un progetto autorealizzativo. L'autore utilizza questo termine facendo riferimento a tutte quelle attività in cui è presente una progettualità ma con finalità ricreativa o rigenerativa.

In questo senso utilizzo questa dicotomia e mi approprio del termine di *serious leisure* (gioco serio) facendo riferimento alla dimensione di progettualità dei ragazzi che definisco funzionali e la cui finalità è il profitto economico. Infatti l'investimento di tempo e di energie di questi giovani non ha esclusivamente la finalità di trovare piccole ricompense economiche immediate ai propri sforzi ma racchiude una certa progettualità, come risulta dalle parole di Alberto:

*Io quello che vorrei fare è arrivare a 200 euro e poi a 1000 euro per poi farne una da 1000 euro per arrivare a 10 mila euro. Io sono uno che una volta arrivato a 50 mila euro vinti poi investirei questi soldi per far della altro. Non so adesso ci avevo questa mezza idea di andare all'estero e provare a far qualcosa. Bo non mi trovo più bene a star qui a Forlì.
(Alberto_scommesse)*

Alberto considera le scommesse una forma di investimento con cui vuole arrivare a realizzare un obiettivo a lungo termine e che può arrivare anche prescindere il semplice gioco d'azzardo

Questi giocatori, in relazione alla significazione che danno del motivo per cui giocano, presentano numerose differenze nella loro relazione con molti aspetti di cui si compone l'esperienza stessa di gioco. Il dimensionamento di questi due profili permette di guardare con una certa lente alcuni aspetti che fanno parte dell'esperienza (relazione con le altre persone, ruolo del caso, spazi di gioco, uso di internet e del denaro) le cui differenze principali verranno analizzate in maniera specifica a partire dai prossimi paragrafi in cui questo capitolo si divide e che riassumo qui sinteticamente nella tabella 4.

Interazione con:	Giocatori Emotivi	Giocatori Funzionali
Altre persone	sociale /Con amici	Solitario/con esperti
Caso	Problema	Aspetto da considerare
Luogo	Uso emotivo	Uso strategico
Uso del web	Evitato/pericoloso	Necessario
Denaro	circostanziale	calcolato

Tabella 4: Tipo di giocatori per interazione con aspetti del gioco

2. Relazioni in trasformazione

Nel corso del precedente capitolo ho sottolineato come gli altri significativi rivestano un ruolo fondamentale nella prima socializzazione al gioco d'azzardo. Questa centralità si traduce non solo nella possibilità materiale e concreta di accedere al gioco, ma le relazioni continuano ad avere un ruolo fondamentale anche nel corso del tempo.

I giocatori che lo fanno a livello amatoriale rimangono in una dimensione fortemente amicale di gioco poiché in genere la scommessa o la partita a poker costituiscono anche il pretesto per altre attività. Questo appare in maniera abbastanza chiara nelle parole di Lucio, che vede il poker settimanale più come un pretesto, un'occasione di incontro e vede gli sconosciuti come qualcosa di sgradito.

Mi è capitato di giocare anche con altre persone ma solitamente sono sempre con loro. Perché la cosa nasce più che altro per stare a casa con gli amici e passarsi una serata a farsi due chiacchiere che poi due chiacchiere non le fai perché sei sempre lì concentrato a far leggere la tua faccia se c'è qualcosa o no però (Lucio_poker).

Come sostiene Williams (2000), l'identità è relazionale, e i ragazzi sentono di doversi definire anche in termini di insider / outsider. Questo può essere visto in studi empirici su sport o altre attività di hobby (Stebbins 1992) dove l'identità è spesso mediata dalle relazioni di squadra, in particolare quando l'attività è un interesse di nicchia, come il poker, con un seguito piccolo ma leale; la partecipazione di gruppo fornisce un senso di coesione.

I giocatori che invece si definiscono più seri tendono all'opposto ad avere uno stile più solitario. Dalle parole degli intervistati risulta infatti come con il

progressivo coinvolgimento, la pratica di gioco smetta di essere considerata un atto sociale e diventi sempre più individuale e autonoma. Ad esempio Alberto sottolinea come nella sua cerchia di amici non trovi nessuno con cui potersi confrontare sulle scommesse e l'unico riferimento che considera adeguato è quello con giocatori che vengono considerati al suo livello.

Gente con cui puoi parlare...forse ce n'è uno. Si però è grande. Ma è grande avrà 34 anni. Ma è uno che gioca periodicamente e vince abbastanza. Gli altri non hanno mentalmente quello che ho io. (Alberto_scommesse)

Per i giocatori funzionali il confronto con gli amici non è considerato più vantaggioso poiché si percepiscono più competenti degli altri e il paragone con questi li porterebbe a sbagliare. Si prenda a tale proposito come esempio le differenze tra le parole usate da Alessio per descrivere il giocare una schedina con gli amici e quelle usate da Pietro:

Però sì alla fine ci si consulta anche su internet anche se è molto più bello giocare con gli amici perché ti dà qualcosa in più (Alessio_scommesse sportive)

Bo male, ma alla fine come sempre quando si gioca in compagnia si tende a forzare, a giocare male quindi è meglio giocare da soli. Quando si gioca in compagnia e vedi che vengono un paio di colpi sfortunati e allora uno si sente in colpa vuol far recuperare gli altri e magari prova a fare una giocata un po' esagerata un po' rischiosa e va a finire sempre male quando si gioca in compagnia. Perché si sente il peso della responsabilità se non fai le cose fatte in una certa maniera. (Pietro scommesse)

Dalle parole dei ragazzi si capisce come nelle due esperienze prevalgano aspetti molto diversi del gioco: per il primo la condivisione, l'aspetto socializzante e amatoriale; per il secondo il fatto di recarsi alla sala con amici viene percepito come un modo di giocare non intelligente. Da Pietro gli amici vengono visti come un fattore che potrebbe portarlo a compiere errori e quindi è meglio non scommettere in compagnia (non sarebbe considerato da lui funzionale).

La stessa dinamica si può ravvisare nel poker. Dove il ragazzo si percepisce più bravo e più coinvolto nelle pratiche di gioco non cercherà più il confronto con le persone che ha intorno proprio perché la condivisione con gli altri inizia a essere vista come una *perdita di tempo*. In entrambi i casi può accadere

che ci si trovi o ci si confronti ancora con gli amici ma in genere si ravvisano due generi di situazione: sono gli amici a chiedere consiglio a quello che reputano “il più bravo” in quanto inizia a essere considerato e riconosciuto come un esperto; oppure, se si condivide una schedina, i giocatori che chiamo funzionali, attribuiscono al gioco un altro valore, lo interpretano come se fosse una qualsiasi altra attività ricreativa insieme agli amici (cessa di essere un gioco d’azzardo e rimane un gioco). Alberto ad esempio parla in termini di “spreco di denaro” facendo riferimento a quando gioca con i suoi amici.

Mi capita di buttare i due euro insieme agli amici, ma se devo farla seriamente allora vado a farla da solo. Se sono con loro la faccio per scherzare (Alberto_scommesse)

Con queste parole Alberto intende rimarcare come per lui esistano due modi diversi di giocare e come quello con gli amici venga da lui considerato non serio.

Allo stesso tempo ho riscontrato come, se questi hanno bisogno di un confronto, lo fanno con persone che ritengono al loro livello e che raramente riescono a trovare nella cerchie di primo grado di amici e parenti.

No, no quelli con cui mi confronto non li conosco dal vivo. Ci siamo conosciuti in un forum on line e abbiamo creato il nostro gruppo whatsapp (Alessandro_poker)

Per i giocatori funzionali quindi il significato dato alla propria esperienza porta ad aderire a una modalità di gioco in cui i gruppi primari vicini al soggetto cessano di essere centrali in quanto potrebbero portare la persona a sbagliare le proprie puntate poiché non sono fatte in una maniera ritenuta razionale. Questi giovani ampliano solitamente le proprie reti sociali oltre la propria cerchia primaria, cercando consigli e aiuto in persone che riconoscono essere preparate e motivate dai loro stessi scopi.

3. Il caso: un fatto di prospettiva

Un altro aspetto che volevo indagare all’interno del mio lavoro di tesi era la percezione che i giovani avevano del caso⁶³ all’interno del gioco d’azzardo. Infatti, se è vero che scommesse sportive e poker sono considerati giochi d’azzardo in cui ricorre il fine di lucro e in cui è presente una posta in palio,

⁶³ Spesso il caso viene da loro definito anche con il termine fortuna

è vero anche che questa posta deve essere su un evento futuro dall'esito incerto, cioè in cui è presente una componente di casualità.

Nella letteratura sul gioco d'azzardo da tempo si è osservato come la maggior parte dei giocatori ritenga il gioco d'azzardo un'attività in cui sono al contempo presenti aspetti di bravura e di aleatorietà (Wood et al., 2007). Ho già fatto riferimento nel primo capitolo a come nei giochi d'azzardo coesistono sia la dimensione di fortuna che di competenza, riconoscendo sia scommesse sportive sia poker come giochi in cui è presente una componente di abilità. In linea generale quasi tutti i ragazzi intervistati affermano che nelle scommesse sportive ci sia una componente maggiore di caso rispetto al poker. Alla domanda quanto pensi che le scommesse sportive siano un gioco di abilità e quanto di aleatorietà nella maggior parte dei casi – e senza distinzioni per tipi di giocatori- i ragazzi parlano in termini di percentuali. Nelle scommesse la maggior parte di loro riconosce un buona percentuale di caso (60%) e una minore di abilità (cifra che si attesta intorno al 40%), rispetto a delle percentuali invertite per il poker (40% aleatorietà, 60% abilità). Questo perché appunto le scommesse non vengono percepite come qualcosa legato esclusivamente alle proprie capacità ma che si rifà anche a degli aspetti che sfuggono al controllo personale dell'individuo. Secondo Mauro ad esempio questa differenza è ravvisabile nel fatto che nelle scommesse sportive le persone puntano sull'abilità di qualcun altro e non sulla propria e ciò contribuisce a non mantenere il pieno controllo sulla situazione di gioco: *[L]a differenza tra giocare la schedina e giocare al Texas Holdem è che alla fine tu punti sulle tue abilità mentre sulla schedina, c'è un secondo livello tu comunque scommetti su della gente, scommetti su delle loro abilità (Mauro_scommesse sportive)*

Nonostante queste differenze un elemento accomuna tutti i giochi: rispetto a molte altre pratiche dove lo studio e l'esperienza contribuiscono in maniera determinante a implementare le competenze per una professione o un'arte, e a “godere dei risultati” (Becker, 1963), all'interno del mondo del gioco d'azzardo uno studio costante e approfondito il più delle volte non è sufficiente a far sì che una persona riesca in quello in cui si era ripromessa di riuscire: ovvero vincere. I suoi sforzi vengono la maggior parte delle volte disattesi e si traducono pur avendo studiato in sconfitte. Come i giocatori

vivono questa dimensione di casualità e di incertezza dettata dalla stessa natura intrinseca del gioco?

In generale per razionalizzare la mancanza di risultati nonostante il loro impegno i ragazzi che giocano in maniera emotiva costruiscono motivazioni in grado di giustificare le perdite. Una di queste giustificazioni è attribuire la responsabilità a fattori esterni, decisi da altri ma non controllabili dal soggetto, come ad esempio il fatto che il server di gioco del poker sia stato manomesso:

Okay migliori ma alla fine se giochi on line puoi essere bravo quanto vuoi ma è il computer che decide che carte darti se ti vuole dare due banane te le dà, se ti vuole dare due diamanti te li dà non sei te che giochi, lì è il computer che gioca per te e per tutti voi e fa vincere quelli più alti di livello così quelli più scarsi devono giocare molti tornei per aumentare di livello. Loro i soldi li fanno così. Io giocavo poco e vincevo molto meno. Per questo io ci ho sempre rimesso e non ho mai vinto. (Vittorio_poker)

Per Vittorio questo rappresenta il principale motivo per cui l'industria del gioco fa i soldi nonostante le competenze dei giocatori.

Nelle scommesse questo stesso atteggiamento si traduce ad esempio nella convinzione che le partite di calcio siano in generale truccate e per questo anche le squadre che teoricamente sono considerate le più forti non è detto vincano.

Un'altra possibile spiegazione del caso è l'attribuzione di responsabilità alla "sfortuna". La sfortuna viene usata come una giustificazione che "alleggerisce" i ragazzi dal senso di responsabilità per non aver vinto e che funziona tanto meglio quanto più il risultato avrebbe dovuto andare diversamente. Esiste tra questo tipo di giocatori un'idea condivisa di cosa sia giusto fare quando si gioca e se lo si fa in maniera corretta è accettabile perdere: riferendosi all'elemento sfortuna i ragazzi legittimano l'idea di una possibile sconfitta quando un certo esito era considerato ovvio e sicuramente quasi tutti i giocatori al posto loro avrebbero fatto allo stesso modo e quindi sbagliato.

Quando la sconfitta viene da partite in cui era ovvio che il risultato sarebbe andato diversamente i ragazzi non se la prendono più di tanto e lo accettano come elemento legato alla natura fortemente aleatoria del gioco, non prevedibile e completamente scollegato dalle loro capacità. Questo si ravvisa molto bene nelle parole di Sebastiano, un ragazzo a cui avevo chiesto di

controllare la “bolletta⁶⁴”, giocata durante uno dei tanti giorni di osservazione alla sala scommesse. Nel suo audio di risposta via WhatsApp, oltre a far presente che la schedina giocata era troppo alta, e quindi prevedibilmente impossibile da portare a casa (classico errore del principiante), ragiona sulla possibilità di vincere delle restanti partite giocate concordando che tutte potevano anche avere qualche chance di andare come avevo previsto. Tuttavia a colpire la mia attenzione è il ragionamento che fa su un particolare evento: il risultato della partita Napoli-Atalanta.

“A parte che già dalla vincita di 470 euro dovrei capire che c’è qualcosa che non torna. Comunque non è che c’è, per carità l’Inter può anche vincere. Genoa-Bologna, il Genoa ha cambiato allenatore quindi può essere che vinca. [...] L’unica cosa è che il Napoli sta perdendo. Adesso controllo.

Incredibile a Napoli L’Atalanta vince 2 a 0!!! E guarda, io avrei messo tipo, se avessi giocato avrei messo 1-X per dire perché l’Atalanta è una brutta bestia. Però c’è anche da dire che il Napoli a Napoli è raro che perda o pareggi quindi c’è sinceramente non è che hai fatto una giocata completamente fuori dalla normalità. [...] Però devo dirti la verità, l’Atalanta avrà fatto sbagliare tutti praticamente. Perciò per quanto tu le abbia tirate a caso hai sbagliato dove hanno sbagliato tutti quindi non ti preoccupare”. (nota di campo_25.2.2017)

Per Sebastiano il fatto che l’Atalanta batta il Napoli è un motivo considerato sufficiente per non sentirmi in colpa del fatto di non aver portato a casa la schedina a prescindere dall’accuratezza con cui l’abbia giocata. Con il poker l’atteggiamento è lo stesso. Se un ragazzo perde una mano in cui percentualmente aveva più possibilità di vittoria dell’avversario allora sente di aver comunque giocato nel modo corretto. Questo atteggiamento è probabilmente legato proprio al fatto che i ragazzi percepiscono il proprio comportamento di gioco come competenze sviluppate con lo studio. Se quanto compiuto è corretto (anche se non porta i risultati sperati) è da considerarsi comunque valido proprio perché la finalità per cui viene fatto e le attese sono portate su piani di gratificazione che prescindono la ricompensa della vincita.

I giocatori funzionali interpretano il caso in maniera diversa e tendono a vedere questo atteggiamento come una giustificazione che i ragazzi perdenti

⁶⁴ Così viene chiamata in gergo la schedina

danno del perché non vincono. Frequente in questo tipo di giocatori è il riferimento al fatto che “la sfortuna è l'alibi del perdente”. Questo si ravvisa in modo particolare nelle parole di Mariano che a conclusione dell'intervista mi chiede:

Mi aspettavo mi facessi una domanda

I- Quale?

Cosa accomuna tutti i giocatori?

I- Cosa avresti risposto?

Sono tutti convinti di essere sfortunati (Mariano_poker)

Gli intervistati che si definiscono vincenti non ricorrono alla spiegazione “sfortuna” e non considerano una giocata giusta a prescindere dall'esito perché interpretano la situazione in maniera differente: il caso è un elemento di partenza che accomuna ogni situazione di gioco, la bravura del giocatore è proprio quella di saper prendere parte alla scommessa o alla partita di poker tenendo in considerazione anche questo fattore: battere l'aleatorietà e lo scopo e non il semplice essere bravi o fare giusto.

La stessa logica è attribuita anche a tutti gli altri fattori che non sono sotto il controllo diretto del giocatore (come il server manomesso o la partita truccata).

Federico fa capire molto bene come sia consapevole che nel mondo del calcio le cose considerate “ovvie” non sempre vanno come dovrebbero andare, questi fattori esterni che comunque sfuggono al controllo della maggior parte delle persone, sono elementi che il bravo giocatore deve saper prevedere:

È lì dipende dal gioco che fai; cioè la competenza può essere anche quella di una schedina cioè di sapere come funziona anche il gioco del calcio. Cioè tu non puoi pensare che vinca solo la più forte perché dietro ci sono le scommesse. Nel senso è tutto un mondo corrotto bene o male per cui va bene puntare sempre sulle più forti però anche le più forti sbagliano perché se no cioè è brutto da dire sembra un po' complottista però è così nel calcio si vendono le partite mentre tu ci giochi sopra per cui bisogna stare un po' attenti poi le competenze posso essere anche non giocarsi una partita in più o una con meno sapere quando il margine di rischio ne vale o quando non vale la pena. (Federico_scommesse sportive)

Nelle parole del ragazzo sembrerebbe emergere come una delle competenze che la persona deve avere sia anche il sapere che queste logiche esistono e hanno un forte peso all'interno del campionato.

Questi ragazzi riconoscono la presenza dell'aleatorietà del gioco ma più che una giustificazione in grado di legittimare la propria perdita la vivono come un ostacolo da aggirare. Alcuni ragazzi arrivano a “*comprarsi le giocate*” pagando persone che reputano a conoscenza dei risultati della partita. Parlando con Damian racconta come ormai da tempo lui imposti le sue giocate sui consigli che ha comprato in internet da un sito che per 50 euro vende i risultati delle partite dei campionati dell'est Europa, considerati più facilmente truccati e per questo vendibili. Nel poker questo può tradursi ad esempio nel farsi seguire (coachare) da qualcuno ritenuto più competente o nell'evitare di giocare contro persone ritenute più forti.

Ecco allora che il comprare una partita truccata diventa una competenza, una capacità del ragazzo che è tanto è più bravo quanto è in grado di sfruttare a proprio vantaggio queste conoscenze e non esserne vittima.

4. Sentirsi a casa: i luoghi dell'azzardo tra spazi evitati e cercati

La letteratura che si è occupata del tema ha spesso guardato ai luoghi in termini di accessibilità ma non si è mai fermata a riflettere sulla significazione che questa potesse assumere per i ragazzi.

Secondo l'approccio interazionista il soggetto non interagisce solo con le persone ma anche con gli oggetti di cui fa esperienza: il contesto spaziale entro cui l'azione sociale avviene è importante e non può essere dato per scontato in quanto ognuno lo vive e lo interpreta in maniera personale. Hall ad esempio parla di “*dimensione nascosta*” (Hall, 1968) facendo riferimento all'idea che l'interazione che avviene tra gli individui e l'ambiente possa suscitare percezioni diverse in ciascun essere umano.

Non sorprende quindi come l'analisi delle interviste abbia fatto emergere differenze marcate nel modo di vivere lo spazio fisico di gioco.

L'importanza dello spazio è tale che anche altri autori lo hanno messo in luce. Neal (2005) ad esempio divideva gli scommettitori tra quelli che scommettono al centro scommesse e quelle che scommettono al race e che

di fatto vogliono vivere la gara nello spazio in cui questa avviene. Questo contribuisce a farli sentire più presenti e più coinvolti. Per questo non sorprende quindi come anche nel presente lavoro il luogo di gioco assuma una dimensione importante. Dall'analisi del materiale raccolto è risultato come per i giocatori emotivi sia importante un ambiente che percepiscono familiare e come gli ambienti più formali e anonimi non vengono apprezzati.

I ragazzi spesso facevano riferimento al giocare la schedina da un “*loro amico*”⁶⁵. Lo spazio a cui loro facevano riferimento con questa espressione era il più delle volte un bar in cui vedevano la figura dell'esercente come di qualcuno di conosciuto e in qualche modo vicino a loro. Queste sono ad esempio le parole che usa Gianni:

Frequento questo bar vicino a casa mia dove questi due ragazzi hanno questa ricevitorie e io ho aperto il conto lì. Mi trovo bene e con questi gestori siamo diventati amici, parliamo molto, mi danno consigli, loro giocano molto più di me (Gianni_scommesse)

I termini in cui i ragazzi parlano dello spazio del bar sono molto positivi come di un luogo dove vanno volentieri e spesso rimanda all'idea di una vicinanza, un senso di appartenenza e di identità riconosciuta e condivisa con altre persone. Questa immagine è confermata anche da altri ragazzi che parlano del posto dove scommettono come di un ambiente dove “*conoscono tutti*”.

Dalle parole dei ragazzi risulta anche come prediligano spazi piccoli e che possono percepire come propri. Per questo il bar viene considerato anche come un luogo che offre l'opportunità di fare altro. Fare la scommessa è un'occasione per incontrare gli amici e organizzare anche altri tipi di attività sociale non per forza connesse con il gioco d'azzardo come può essere il “*guardare la partita di calcio*” o “*decidere cosa fare nel week end*”.

La sala scommesse viene percepita da quasi tutti i ragazzi che giocano senza un investimento di tipo strumentale come un ambiente in cui se possono scegliere preferiscono non andare. Ciò avviene perché questo tipo di luogo è vissuto come anonimo e di nessuno. Per questi giovani i criteri di scelta di una sala rispetto ad un'altra sono per lo più legati a motivazioni di comodità (ad esempio è *la sala più vicina a dove abito*) o a scelte strategiche per

⁶⁵ Per il gioco delle scommesse sportive l'ambiente di gioco è quasi sempre formale.

il gioco (*è la sala in cui ci sono le quote più alte*). Tuttavia chi vive la sala in modo emotivo generalmente entra, scommette ed esce. Manca la dimensione di spazio sociale a cui avevano fatto riferimento quando parlano del bar e del poker domestico tra amici.

Questa stessa percezione l'ho avuta anche durante i giorni di osservazione. Azioni come il gesto di gettare le cartacce a terra avendo il cestino di fianco, preferire fare la schedina seduto a terra fuori piuttosto che dentro, mettersi al muro senza mai alzare la faccia dal proprio foglio sono gesti ricorrenti nei giocatori meno abituali.

La definizione più spesso associata alla sala scommesse da parte dei ragazzi è quella di un *ambiente squallido* in cui le persone preferiscono non entrare. Davide alla domanda come percepisci il centro scommesse risponde nel seguente modo:

Mi fanno schifo, sono orripilanti

I- Come mai?

Sono squallidi ci sono persone squallide. Dovrebbero non so, alcuni di questi dovrebbero andare probabilmente a parlare con qualcuno e capire che c'è una mancanza fondamentale nella loro vita. (Davide_scommesse)

Dalle sue parole si può desumere anche come il centro scommesse venga percepito come un ambiente sgradevole e in cui si possono trovare anche “*persone malate*” a cui il ragazzo non vuole essere associato.

La percezione avuta per le poker hall è la stessa, come sottolineato da Dario:

Non vado mai in quelle strutture in cui si gioca dal vivo perché avrei la stessa sensazione che ho nelle sale scommesse cioè non ci vado perché non penso sia umano uscire a mezzanotte per giocare poker e tornare alle 4 del mattino (Dario_poker)

Anche se la sala poker costituisce un ambiente legale in generale ai giovani che non la frequentano non piace perché viene percepita come pericolosa e in cui le attività svolte non sono del tutto legali.

Come contraltare per il poker l'ambiente domestico è considerato in genere più “sicuro”, nel senso che il gioco che viene praticato dai giocatori più soft è quello con amici, spesso tra le mura domestiche e fatto per passare una serata alternativa. La dimensione domestica del poker si caratterizza per

essere vissuta come spazio personale. Ciò è dovuto principalmente al fatto che si tratta di un ambiente informale e in cui le persone si conoscono tra loro.

Diverso è invece la percezione dello spazio del giocatore funzionale. Il giocatore serio frequenta un ambiente formale per lo stesso motivo per cui lo frequenta un giocatore emotivo ovvero di necessità. Tuttavia la frequenza con cui si reca in questi posti e la volontà di cercare un confronto con gli altri lo spinge a percepirli come spazi più familiari e a diventare col tempo degli abituali del posto.

L'ambiente dentro le sale in cui ho fatta osservazione è percepibile come giovanile e includente⁶⁶. I ragazzi nella sala vivono lo spazio come proprio. Molti portano i tablet da casa per giocare on line nei tempi morti dei tornei, alternando i momenti in cui giocano, parlano con gli altri, si confrontano insieme nell'on line o fumano una sigaretta. Spesso accade che tra loro si offrano da bere o da mangiare a vicenda. Lo stesso avviene nelle sale scommesse

“Frequentavo una ricevitoria che era molto bella, ci soffermavamo anche a guardare le partite, molto allegorica come cosa perché non solo ci si sofferma a guardare la partita e oltretutto c'era chi chiamava il piazzaiolo e chiedeva per tutti la pizza (Jonny_scommesse sportive)

Questi spazi allo stesso tempo vengono percepite come spazi protetti dentro cui si sentono tutelati anche per fare altro. Questa percezione viene amplificata dalla possibilità di compiere azioni non sentite in determinati luoghi. Un esempio è offerto dal consumo di marijuana. Sebbene nelle sale più legali venga impedito ai propri soci di fumare al proprio interno, in quelle meno legali invece l'uso di questa è consentito. Durante un pomeriggio passato in una di queste sale è capitato di veder passare ragazzi che non si erano recati alla poker room per giocare ma semplicemente fumarsi una canna tra amici in tranquillità.

⁶⁶ Bisogna dire che le sale visitate sono sale gestite da giovani; almeno uno dei proprietari ha meno di 30 anni e molti dei frequentanti giovani sono identificabili come amici del proprietario.

Dalle osservazioni fatte durante i mesi di lavoro sul campo e anche dalle parole dei ragazzi, emergono quindi due modi diversi di vivere gli spazi delle sale e dei centri scommesse in relazione al motivo e al tempo passato al loro interno e che contribuisce a influire sul modo in cui viene percepito l'ambiente.

Risulta quindi come la percezione del campo di gioco cambi in relazione alla necessità che la persona ha di fare uso di quel luogo. L'avvicinamento al luogo fisico favorisce anche il considerarsi a proprio agio in quello spazio, sentendosi liberi di disporne anche per altre finalità. Ciò è vero per tutti i tipi di giocatori, tuttavia per i giocatori emotivi queste finalità rimangono di socializzazione mentre per quelli funzionali esse sono in genere soggette anche a logiche economiche e di altra natura.

5. Il mondo on line come pericolo necessario

Un altro tratto che caratterizza il mondo del gioco giovanile è il forte peso che viene dato al rapporto con il virtuale e l'on line. I ragazzi sono consapevoli che il nuovo gioco, caratterizzato da pluralità d'offerta e da un maggior velocità, si presenta anche più pericoloso rispetto al passato. Non mancano ad esempio riferimenti alle pubblicità on line che offrono bonus per chi apre conti-gioco o carica denaro. Dario rende perfettamente questa idea di tentazione e inviti al gioco attraverso l'espressione di "trappola delle sirene" facendo riferimento al tentativo dei siti web di attirare sempre nuovi giocatori attraverso offerte vantaggiose:

*Anche se non ho mai, penso di non aver mai, di non essere mai caduto nella trappola delle sirene di B** *** che ti manda tutte quelle mail*

I- Come funziona?

Tu entri con le tue credenziali, con il primo deposito hai dei bonus che possono essere sia in euro sia in quote cioè o che ne so se fai un bonus fino a x che ne so ti raddoppiamo il deposito per la cifra che metti. Se metti 10 euro ti diamo 10 euro; 50 te ne diamo 50 100 100 200 100 cioè fino a 100 euro. Oppure te li danno in quote. Che ne so ai nuovi iscritti la partita Juve.. solo per le prime tre scommesse che ne so una quota per cui è molto bassa per i nuovi iscritti è molto alta. Quindi la prima scommessa viene vinta

Per alcuni è il web stesso ad apparire come pericoloso sottolineando come il fatto di avere mezzi per giocare d'azzardo sempre a portata di mano possa far venire effettivamente una maggior voglia di farlo:

Io di queste cose on line non mi fido e quindi evito di farlo. Ad esempio non ho fatto un account on line perché penso che se avessi l'account potrei magari scommettere di più di quello che voglio anche solo perché sei lì che ti guardi la partita e ti viene un'idea se invece devi andare lì a pagarti la giocata ti passa la voglia. Cioè non diventi dipendente secondo me, anche inconsciamente perché ci sono una serie di cose che devi fare per andare a giocare perché altrimenti se ce l'hai sul telefonino il rischio è di farne 10 in un giorno, finché hai soldi. (Gianni_scommesse)

I ragazzi sembrano quindi riconoscere come il gioco in internet, più dinamico e veloce, porti con sé la necessità di fare anche maggior attenzione e per questo i giocatori chiamati emotivi cercano di evitarlo o di controllare il più possibile l'utilizzo che ne fanno.

Diversamente, quelli più esperti e che lo fanno seriamente, si sentono “obbligati” a ricorrere anche allo spazio web. È indubbio infatti che per un giocatore abituale l'on line presenti anche molti vantaggi. I ragazzi stessi ammettono che il gioco telematico permette di entrarvi in ogni momento, di controllare in tempo reale il cambiamento delle quotazioni e di giocare live. Inoltre tra i vantaggi risulta determinate anche un risparmio in termini di tempo:

Non è che e non mi piace, è una perdita di tempo. Nel senso che magari a volte non ho neanche il tempo di andare a vedere su internet figuriamoci di andare in un posto dove scommettere quindi lo faccio da casa o dal pc (Pietro_scommesse)

Infatti se una persona inizia ad andare con costanza il risparmio di tempo sarà funzionale.

Gli stessi bonus, definiti dai giocatori soft come “una trappola” vengono percepiti dai giocatori funzionali come dei vantaggi di cui poter beneficiare e d'utilizzare a proprio vantaggio⁶⁷.

⁶⁷ Per il poker (che analizzerò in maniera più approfondita nel capitolo 8) il mondo del gioco on line è considerato talmente diverso dal gioco dal vivo da essere considerato tutto un altro gioco.

Nonostante la sua pericolosità, chi apre un conto on line sottolinea come lo faccia con cognizione, *non si apre un conto gioco per caso*, infatti è un processo complesso e che richiede una sottoscrizione, che passa attraverso il controllo dei dati personali, la registrazione a un conto-gioco e l'associazione a una carta di credito. Chi lo apre sottolinea di essere molto attento a quello che fa e di adottare strategie che gli permettono di non esagerare, come il comprare carte prepagate, il fissare dei massimali non troppo alti e che consentano alla persona di capire quando ha raggiunto un dato limite.

6. Il denaro come equilibrio o come mezzo

Nel corso del precedente capitolo ho fatto presente come l'elemento economico appaia la principale motivazione per cui i ragazzi decidono di giocare. Tuttavia anche il modo di vivere questa dimensione cambia in relazione al tipo di giocatore.

“Come si decide quanto giocare?” Si è visto come per un giovane anche la vincita di pochi soldi è da considerarsi importante. Tuttavia in questa sede non faccio riferimento alla differenza tra giocatori emotivi e funzionali solo sulla base dell'ammontare di gioco speso; infatti quello varia in relazione ai soldi a disposizione della persona ed è sempre un dato da considerare relativo. Infatti se è vero che un giocatore funzionale investe più soldi, è anche vero che l'ammontare economico è relativo e varia in relazione a molteplici fattori.

Dalle interviste risulta come la principale distinzione del senso dato al denaro speso sia legato all'intenzione con cui questo viene speso.

Infatti dalle parole dei giocatori chiamati emotivi emerge come per loro esista una sorta di omeostasi, come un punto d'equilibrio in cui se si ha a disposizione un ammontare di denaro considerato giusto, questo non vada giocato, mentre in tutti gli altri casi sì: se si hanno a disposizione molti soldi è possibile giocare perché questi sono d'avanzo, ma allo stesso tempo è possibile giocare anche se a disposizione si hanno pochi soldi. Infatti l'assenza di disponibilità economica non permetterebbe altre attività ricreative alternative:

Ma poi dipende da quanti soldi hai in tasca. Anzi dipende solo da quanti soldi hai in tasca

I-Dici ma non sono uguali?

No no per noi ...il giocare se esci che hai 10 euro è difficile che giochi 10 euro perché poi non ne hai poi magari hai la botta di culo e ne vicini 50 ma è difficile. Alla fine se te li giochi lo fai per quello, perché magari quei 10 non ti bastano nemmeno.

Emerge quindi come per i giocatori emotivi il decidere quanto giocare è fortemente circostanziale e legato alla disponibilità economica del momento.

I giocatori che invece prendono la cosa più seriamente riconoscono come il denaro sia fondamentale: ovvero il fatto di averne influenza il modo in cui la persona può giocare.

I- Quanto pensi che l'aspetto economico sia importante?

Tantissimo. Il 100% se non hai i soldi non giochi. Se non hai i soldi non giochi (Alberto_scommesse sportive)

Sc scommettere 2 euro o 10, giocare un torneo da qualche euro o da centinaia, porta con sé inevitabilmente la possibilità di vincere una cifra maggiore o di rischiare meno nelle proprie puntate. I ragazzi infatti credono che più soldi mettono sul banco più sia facile vincere:

Adesso che lavoro e posso giocarmi quei 10 euro in più è una bazzca. Mi basta mettere tre partite per vincere gli stessi soldi che magari quando ne mettevo due ce ne dovevo mettere 7 o addirittura 9.. Capisci anche tu no che è tutta un'altra cosa, no? (Alberto_scommesse)

Questo è vero anche nel poker. Infatti nel poker il *bank roll* posseduto da un giocatore è considerato ad esempio un elemento fondamentale per qualsiasi giocatore: *il tuo bank roll è tutto perché se hai 200 euro e te li stai giocando tutti tu non puoi giocare bene.*

Questa percezione è ravvisabile nel fatto che nel poker il livello personale si misura in termini di cifre giocate.

Questo implica la convinzione che più soldi giochi più sei bravo. Alessandro ad esempio parlando del poker fa riferimento al suo livello di gioco come qualcosa di legato alle cifre giocate:

I-Tu credi di aver migliorato le tue abilità?

Certo più giochi, più studi, più migliori, perché a seconda del livello che giochi, e con livello intendo le cifre che giochi, sei bravo (Alessandro_poker)

Se questa equazione appare normale per qualcuno che magari conosce il poker, è però presente anche nelle scommesse:

*Io ho questo amico di cui ti parlavo prima che, come ti dicevo prima, lui ci prende un sacco
I-Come mai dici che lui ci prende?*

Eh si gioca un sacco di soldi quindi ne sa di sicuro (Giulio_scommesse)

Giulio, come molti altri, attribuisce una maggior competenza a quei ragazzi a cui vede puntare più soldi nelle proprie giocate.

Appare quindi chiaro come per i giocatori emotivi la dimensione economica abbia un significato situazionale e legata a situazioni contingenti. I giocatori funzionali invece sono consapevoli che il denaro è fondamentale, non solo come obiettivo ma anche come mezzo per poter giocare. In questo senso il denaro non risulta svuotato del suo significato ma anzi, i giovani vi riconoscono un grande importanza.

Conclusioni

Dalle parole degli intervistati emerge quindi come vi sia una diversa posizione verso il gioco a partire dalla percezione che essi hanno e dalla significazione che vi attribuiscono. Per questo è possibile dividere i giovani in due ideal-tipi: emotivi e funzionali. I primi attribuiscono al proprio gioco un significato più ricreativo e relazionale, riconoscendo una passione. I secondi, i giocatori funzionali, vedono la scommessa o la partita a poker come un investimento fatto al fine di lucro.

Sulla base di questa lettura è possibile dare significato ad alcuni aspetti della loro esperienza.

I giocatori emotivi vanno spesso in compagnia di altre persone e vedono il giocare d'azzardo come un'occasione per stare con gli amici. Allo stesso tempo vivono la fortuna come una giustificazione plausibile alla base della legittimazione data anche alle proprie perdite. Allo stesso tempo attribuiscono grande importanza allo spazio di gioco, cercano per lo più ambienti familiari e che percepiscono come piacevoli, evitando spazi considerati malati o pericolosi come possono essere sale poker o centri scommesse e se ci entrano cercando di limitare il tempo speso al loro interno. È altresì vero che fanno anche poco uso dei siti web di scommesse e gioco

poiché sono considerati più pericolosi di quelli fisici. Inoltre per quanto riguarda la dimensione economica generalmente giocano basse cifre anche se non in maniera esclusiva e sempre in relazione alle loro possibilità economiche contingenti.

Emerge quindi un significato emotivo ovvero il gioco è fine a sé stesso, se si vince denaro essa rappresenta una forma di gratificazione maggiore ma non necessaria.

Per i giocatori funzionali invece subentra un utilizzo strumentale di tutti gli aspetti collegati al gioco ma allo stesso tempo l'intera esperienza è leggibile in termini economici come finalizzata a una propria autorealizzazione.

Infatti si assiste a un progressivo allontanamento dal gioco con gli amici poiché questo non è percepito come proficuo, così come vengono scelti luoghi frequentati da giocatori esperti e in questa stessa ottica l'on line permette loro di risparmiare tempo e ottenere vantaggi. Il denaro per questo tipo di giocatori è considerato mezzo per l'accesso al gioco.

CAPITOLO 8. La risposta al controllo: repertori giustificativi e tecniche di neutralizzazione dei giovani giocatori

Vitiosum est ubique quod nimium est.⁶⁸

Lucio Anneo Seneca

Introduzione

Fino ad ora ho guardato solo ai giocatori e al loro punto di vista. Tuttavia le interazioni sociali anche se sono individualmente intese sono concepite in questo lavoro come socialmente costruite (Blumer, 1967). Per questo anche se il punto di vista dell'individuo è centrale, necessita, per completezza espositiva, di un contraltare, un mondo con cui scontrarsi, un contesto sociale allargato che non solo faciliti e renda possibile la scommessa o la partita a poker, ma che la limiti e la controlli, stabilendo ciò che è considerato accettabile e quello che viene invece percepito rischioso per le sue possibili conseguenze negative, siano esse definibili in senso di problematicità o illegalità.

Nel capitolo metodologico ho mostrato come ho svolto interviste con alcuni testimoni significativi ed esperti che si interfacciano sia al mondo del gioco d'azzardo in senso ampio, sia a quello specificatamente giovanile al fine di comprendere la visione istituzionale sul tema. Questi colloqui sono serviti in primis a comprendere quale fosse la percezione del fenomeno a livello territoriale ma, allo stesso tempo, si sono rivelati fondamentali per ascoltare il punto di vista che gli agenti formali hanno delle pratiche di gioco.

Alla luce di queste interviste e colloqui, il presente capitolo vuole guardare il processo di *commitment* (inteso come un progressivo coinvolgimento ed accettazione delle norme sociali) a cui i giovani giocatori d'azzardo sono soggetti, cercando capire come il controllo sociale si declini nella relazione con i soggetti e quali meccanismi di disimpegno morale e giustificazioni adottino nell'aderire o meno al coinvolgimento alle norme sociali.

Nel primo paragrafo prendo in considerazione quale modo di giocare viene considerato accettato socialmente e chi ne stabilisce le modalità. Nel tracciare il ruolo centrale che Stato e industria hanno dato al concetto di

⁶⁸ È perverso comunque tutto ciò che è troppo.

“Gioco Responsabile” nello stabilire un uso legittimato dei giochi d’azzardo, verrà messo in luce anche come secondo alcuni autori in realtà questa responsabilità ricada quasi interamente sull’individuo/giocatore. Nella seconda parte, di questo paragrafo, metto in luce il ruolo del controllo sociale. Nel richiamare i principali attori che lo esercitano, sottolineerò come attualmente venga data forte enfasi al ruolo dell’individuo e alla sua capacità di autocontrollo.

Nel secondo paragrafo rifletto sulla difficoltà nel vedere i giovani giocatori e introduco una prima riflessione sul modo in cui mediano la propria immagine di giocatori.

Dal terzo paragrafo al quinto introduco le tecniche di neutralizzazione prevalentemente utilizzate dai ragazzi nei confronti dell’etichettamento verso i modi di giocare considerati problematici dalla società (ovvero illegale, problematico e non responsabile).

Nel sesto rifletto invece su quale forma di controllo sociale venga considerata efficace e legittima dai giovani nei confronti del proprio gioco.

1. La promozione di un gioco accettato socialmente

1.1. Il gioco responsabile

Rispetto alla marijuana studiata da Becker, nel gioco d’azzardo non tutte le persone che scommettono soldi stanno commettendo qualcosa di sbagliato o di sanzionabile nel momento in cui compilano una schedina o tirano la leva di una slot machine. Tuttavia esiste un accordo sociale, più o meno implicito, che definisce in quale modo questo gioco sia accettato socialmente e in quale non lo è.

Il gioco d’azzardo è un fenomeno complesso e in costante evoluzione. Nel primo capitolo è stato fatto un excursus storico che ha portato in evidenza come questa pratica sia stata a lungo considerata illegale, tanto che uno delle sue principali caratteristiche in molti stati occidentali è stato il conflitto tra la sua popolarità e il suo essere considerata un “atto deviante” (Cosgrave e Klassen, 2001). Nelle società odierne, compresa quella italiana, i governi hanno cercato di sottrarlo a questa sua dimensione di ambiguità,

riconoscendolo in primis come atto legale, e poi ampliando l'offerta fino a farlo diventare parte integrante dei consumi della popolazione. La sua legittimazione è stata sostenuta anche attraverso una serie di misure volte al contrasto del gioco d'azzardo illegale e alla promozione di un'immagine positiva delle pratiche riconosciute come legittime, ad esempio destinando ad un uso sociale e culturale le liquidità raccolte dall'erario per il gioco d'azzardo⁶⁹ (Esposito, 2014).

Il gioco d'azzardo accettato socialmente è un gioco che viene definito dallo Stato italiano "legale e responsabile" (Pedroni, 2014). Se la dicitura "legale" è di facile comprensione, contando cioè tutti quei giochi consentiti ed autorizzati dalla riserva statale, e rimandando a un controllo formale garantito dagli agenti di polizia e da chi lo fornisce e lo rivende, bisogna a questo punto chiedersi a cosa si riferisca il termine "responsabile"⁷⁰. Il concetto di gioco d'azzardo responsabile si fa largo verso la fine del XX secolo, quando le discussioni sui comportamenti di gioco hanno iniziato a guardare all'interno della popolazione in senso allargato e non specificatamente rispetto a persone che avevano manifestato problemi. Le prime diciture derivano dai codici di condotta che volontariamente l'industria del gioco si era data, in risposta alle pressioni da parte del governo e delle organizzazioni civili che agivano all'interno della comunità, che servivano a definire "dichiarazioni di intenti", principi e linee guida che gli operatori di gioco avrebbero dovuto seguire per fornire un prodotto e un ambiente di gioco "sicuro" (Blaszczynski, 2004). Questi codici volontari sono stati a loro volta integrati da leggi o direttive

⁶⁹ Bisogna innanzitutto considerare che le fonti di incasso per l'erario sono sostanzialmente quattro. La prima è legata al pagamento delle concessioni. La seconda è la tassazione sulle vincite, che prende la forma di una ritenuta alla fonte a titolo di imposta sulle vincite (superiori a 25,82 euro) derivanti da estrazioni, da giochi di abilità, da concorsi a premio, da pronostici e da scommesse. La terza è costituita dal Prelievo Unico Erariale (PREU) che si applica sulle somme giocate indipendentemente dalla vincita e che varia per ogni gioco, ad esempio è pari al 12,7% (al 13% dal 2015) per le slot da bar (AWP) e al 5% per le VLT. La quarta è costituita dalle perdite subite dal giocatore, per la quota non riversata ad eventuali concessionari o distributori.

⁷⁰ Si è già fatto riferimento nel primo capitolo alla legislazione del gioco d'azzardo in Italia. Senza entrarvi nuovamente nel merito, il Decreto Balduzzi ha rappresentato la tappa più importante di questo iter, dando segnale di un approccio più restrittivo e di maggior controllo. I punti più importanti del decreto possono essere così riassunti: maggior controlli per proibire il gioco d'azzardo minorile, l'obbligo di mostrare le probabilità di vincita negli annunci pubblicitari, il trasferimento dei punti gioco lontano da scuole e da luoghi di culto. Soprattutto, ha riconosciuto che la dipendenza dal gioco è una patologia che il sistema sanitario nazionale deve trattare.

imposte dal governo volte per promuovere la protezione dei consumatori⁷¹. Le strategie di gioco responsabile derivate dall'industria e dal governo prescrivono oneri e doveri che lo Stato e il settore dei giochi si assumono per proteggere il proprio pubblico dagli eventi avversi correlati al gioco d'azzardo: educare le persone sulla natura del gioco d'azzardo come prodotto ricreativo che presenta anche dei rischi collaterali; sottolineare la possibilità di lasciarsi coinvolgere eccessivamente nel gioco d'azzardo e di sviluppare un'incapacità a far cessare e controllare il proprio gioco. Vengono inoltre evidenziate le possibili conseguenze negative nella vita sociale, legale, lavorativa e familiare; infine si incoraggiano i giocatori a scommettere entro limiti accessibili, fornendo informazioni esaustive su un particolare gioco, per consentire ai giocatori di prendere decisioni informate su tutti gli aspetti della loro partecipazione (Blaszczynski et al. 2004; 2011).

Il concetto di gioco d'azzardo responsabile così inteso rimanda non solo a un gioco non eccessivo puramente in chiave patologica ma al contempo a un gioco che si trovi dentro certi limiti (economici) considerati accessibili per la persona.

L'influenza esercitata dal controllo sociale può guidare il giudizio sull'attività facendola percepire come repellente, immorale o immonda. Infatti, come sottolineato anche da Gerda Reith, il gioco d'azzardo come pratica di consumo odierna si diffonde con qualche "ambiguità morale" (1999). Questa ambiguità deriva non solo dalle possibili derive patologiche ma anche da un giudizio diffuso nei confronti di chi gioca: ovvero, che per queste persone il denaro debba essere sì presente, ma che da loro non venga considerato importante. Il controllo sociale funziona non come meccanismo di biasimo o di non accettazione, anche parziale, della pratica bensì di un qualche suo specifico aspetto. Infatti, contrariamente al suo status nel mondo esterno come mezzo di valore e desiderabile, la gente pensa che per i giocatori il denaro sia percepito come una cosa inutile. L'idea sottesa è che nella mente dei giocatori esso sia svalutato del suo valore reale e che col tempo essi abbiano sviluppato una sorta di indifferenza ai soldi. Per chi stigmatizza un

⁷¹ Queste misure si riassumono in: standard tecnici, percentuali minime di restituzione al giocatore, la previsione di misure di riduzione del danno come fissare limiti massimi alle scommesse e la formazione del personale, campagne educative e sistemi di autoesclusione per i giocatori.

certo tipo di gioco, l'idea prevalente è che il denaro venga sprecato e sottratto a bisogni più urgenti o al risparmio per quelli che potrebbero sorgere in futuro e le scelte fatte dell'individuo giocatore siano guidate unicamente da un vizio o un capriccio momentaneo. Privato del suo valore economico, il denaro diventa parte dei mezzi di gioco e ridotto a un giocattolo. In modo particolare funziona l'idea che questa attività violi gli imperativi morali di base prima ancora di un atto che conduce alla perdita di autocontrollo, e alla dipendenza come un'azione che viola l'etica del risparmiatore e del guadagno come frutto del lavoro e dell'impegno (Bianchetti e Croce, 2007). Il gioco non è più responsabile quando si gioca "troppo" oltre un limite accettabile.

1.2. L'autocontrollo come forma di controllo prevalente

Il controllo sociale può essere definito come quella manifestazione di potere che ha lo scopo di riconoscere come valide le regole che sono state o possono essere violate. In linea generale, la forma più evidente di controllo è la sanzione. Ma, come aveva già osservato Becker (1963) sarebbe difficile riuscire a mantenere il controllo se fosse sempre necessaria la costrizione. Per questo il controllo sociale si compone di meccanismi più sottili e diffusi che agiscono in maniera più efficace e meno esplicita ma che svolgono la stessa funzione. Si compone delle reazioni formali o informali, coercitive o persuasive che sono previste e/o messe in atto nei confronti del comportamento individuale o collettivo ritenuto deviante, volte a mantenere l'ordine sociale (Avanzi, 2002: 199).

Un primo grande modo di distinguere il controllo è in riferimento alla tipologia di attori che lo esercitano, ovvero formale, informale e l'autocontrollo (Avanzi, 2002).

Il controllo sociale formale (o istituzionale) è la reazione sociale stabilita per legge e attuata da organi ufficiali al fine di marginalizzare alcune infrazioni normative e al contempo di ribadire la validità delle norme violate e mantenere il consenso su di esse.

Il controllo sociale informale (o relazionale) si caratterizza per la sua natura relazionale. In genere è presente tra membri di un gruppo relativamente stabile e con modelli di comportamento sostanzialmente condivisi. Deriva

per lo più dai propri rapporti interpersonali e si esprime attraverso interazioni reciproche volte al confronto.

Infine vi è l'autocontrollo, che si riferisce al controllo che ciascuno di noi esercita su di sé. L'approccio interazionista attribuisce grande importanza al ruolo dell'autocontrollo. Esso è esercitato dall'individuo ma è sempre mediato dalla relazione con il contesto esterno e si riferisce a come i soggetti, interpretando le norme sociali, le fanno proprie e limitino il proprio agire in funzione di questo.

Se il tema dell'autocontrollo è da considerarsi centrale, esso lo è a maggior ragione nel dibattito sul gioco d'azzardo, dove gran parte della responsabilità richiesta ai giocatori è appunto lasciata alla loro capacità di autoregolarsi. Si presume che le persone agiscano come agenti razionali e prendano decisioni informate e ragionevoli. Il discorso sulla responsabilità individuale è promosso anche dagli stessi concessionari che all'interno dei propri codici invitano il cliente a esercitare l'auto-sorveglianza attraverso razionalità, autocontrollo e responsabilità. Se si prende ad esempio uno dei tanti fornitori sia di scommesse sportive, sia di poker presenti sul web emerge come le garanzie teoricamente offerte si riassumano il più delle volte nel lasciare le persone libere di compiere scelte personali.

Si veda cosa recita ad esempio il sito di Gioco-Digitale⁷²:

Gioco Digitale difende il principio secondo cui, in ultima istanza, la decisione e la responsabilità sull'importo giocato devono rimanere una questione del cliente. L'autocontrollo dei nostri clienti è la migliore forma di protezione. Gioco Digitale identifica la propria responsabilità nel sostegno offerto al cliente nelle decisioni responsabili, tramite un'offerta chiara, informazioni esaurienti e possibilità di azione.

Gioco Digitale offre ai suoi clienti diverse misure di autotutela per giocare in modo responsabile e fornisce informazioni dettagliate su queste possibilità. Incoraggiamo i nostri clienti a usufruire di questi strumenti. Le misure di autotutela che sceglierai verranno messe in atto con la massima serietà e resteranno valide per la durata concordata.

L'invito all'autocontrollo come strumento ultimo di difesa del consumatore di fatto rimarca il grosso peso attribuito al soggetto nel controllo delle sue stesse azioni.

⁷² Cfr: (<https://www.giocodigitale.it/it/p/about-us/responsible-gaming/basic-principles>)

Negli anni alcuni autori hanno sottolineato come il concetto stesso di gioco d'azzardo responsabile così concepito sia suscettibile di non poche criticità. Il termine non rimanda in realtà a obblighi dell'industria e del governo ma si riferisce principalmente al comportamento adottato del singolo giocatore (Livingstone e Woolley, 2007; Reith, 2008). Gli autori che sostengono questa visione sono convinti che il discorso sul gioco responsabile sia parte di una "comoda ortodossia" che riduce l'impulso alla riforma nel settore dei giochi. Questo discorso, insieme ad altre tecniche discorsive, trasferirebbe la responsabilità del danno a una questione di scelta individuale (Livingstone e Woolley, 2007). Secondo la Reith (2008) il significato della parola responsabile trae la sua origine dai concetti di potere e moralità e rimanda all'idea di "consapevolezza del proprio agire" e per questo un comportamento considerato responsabile è maggiormente suscettibile di giudizio o di sanzione perché richiama un'idea di consapevolezza delle proprie azioni da parte del soggetto.

Se così inteso allora comprendere quale sia il punto di vista dei soggetti su cui questo gioco responsabile ricade si rivela ancora più importante.

2. Perché non riusciamo a vedere i giovani giocatori?

Le statistiche e i dati sul gioco d'azzardo dicono molto sulle tendenze odierne in materia di azzardo, l'ultima rilevazione ISTAD condotta nel biennio 2016-2017 stima che circa 17 milioni di persone tra i 15 e i 65 anni abbiano giocato d'azzardo almeno una volta nel corso della propria vita. Circa 6 milioni (il 45%) sono giovani adulti (15-34 anni) (ISPAD 2016-2017) e di questi, circa 25% l'ha fatto mensilmente. Nonostante queste cifre, quando si interpellano i servizi e chi si occupano di adolescenti e ragazzi, si ha la percezione che questi abbiano poca consapevolezza dell'incidenza del gioco d'azzardo giovanile. Questo si percepisce non solo nei servizi formali, chiamati a interagire con i giocatori definiti sociali in un'ottica puramente preventiva, dove di fatto è facile che le persone che non presentano aspetti definibili di problematicità non accedano, la stessa tendenza è stata rilevata anche nei centri educativi e nei servizi rivolti ai giovani dove è risultata esserci

poca consapevolezza del fenomeno dell'azzardo. Questa è la percezione che ho avuto andando a parlare con un'educatrice di un centro giovani di Forlì:

“Ti lascio tranquillamente parlare con loro. Guarda non credo che nessuno di loro giochi, ma se vuoi fare due chiacchiere, io te li presento”.

*Vengo introdotta dall'educatrice del centro a un gruppetto di 4 ragazzi con età variabile, alcuni di loro sono maggiorenni, altri minorenni (credo abbiano tutti tra i 16 e i 20 anni). G**** spiega loro di cosa mi occupo e subito una voce dice... “Io non gioco ma T**** sì. In meno di un minuto da quando è stato chiesto, scopriamo che tutti i ragazzi nella stanza giocano alle schedine, compreso quello che all'inizio lo ha negato, e che uno di loro gioca abitualmente. (nota di campo_2.04.2017)*

Questa convinzione da parte dell'educatrice deriva in gran parte dal fatto che i giovani non parlano del loro gioco. Dalle interviste è emerso che alcuni ragazzi sono arrivati a parlarne con gli educatori solo quando erano stati “sorpresi” a giocare nella sala scommesse vicino al centro. L'atteggiamento prevalente in generale è quello di non dire nulla alle figure adulte, in maniera particolare ai genitori. Questo avviene non solo ad opera dei minorenni, che di fatto fanno di compiere qualcosa che viene considerato illegale o esternamente sbagliato e anche diventati maggiorenni questo rimane l'atteggiamento predominante, come risulta dalle parole di Alessandro:

“Ma poi c'è questa concezione che chi gioca a poker è sempre visto male quindi non lo dici, cerchi di nascondere, non lo metti nel curriculum o cose così non lo fai vedere (Alessandro_poker)”.

Alessandro è consapevole che è meglio nascondere il fatto di giocare a poker con le persone che non condividono questa scelta, perché pensa che non essendo accettato socialmente queste non sarebbero in grado di capirlo.

Allo stesso tempo è stato riscontrato come un elemento di non detto rimanga presente anche con quei genitori che sono a conoscenza del fatto che il proprio figlio gioca. La percezione di star compiendo qualcosa di non ammissibile spinge a parlare delle proprie azioni in un modo in cui verrebbe considerato consentito:

I – “E i tuoi cosa dicono?”

“I miei nel senso hanno sempre visto che lo facevo con i miei amici, però non hanno mai visto la realtà, la verità in cui ero, quanto tempo e quanto spendevo, la realtà l'ho sempre tenuta nascosta (Federico_scommesse)”.

Emerge quindi dalle parole di Federico come, anche quando gli adulti di riferimento sono a conoscenza del fatto che il proprio figlio stia giocando, può accadere che questi ignorino il suo reale grado di coinvolgimento.

La difficoltà che i genitori incontrano nel mantenere il controllo sui propri figli, specialmente in età adolescenziale, non è un mistero, e non appartiene solo al mondo dell'azzardo ma è oggetto da anni di numerosi studi e ricerche (per un esame Trincas et al. 2008)⁷³. In maniera particolare dalle parole dei ragazzi sembrerebbe che possa succedere che a non avere la reale consapevolezza di quanto uno gioca non siano solo i genitori, ma anche gli amici e le persone con cui si era iniziato a giocare. Ciò avviene perché si tende a voler restituire un'immagine accettabile in cui si minimizza l'entità delle perdite per farsi percepire dagli amici come vincenti: i ragazzi ammettono che l'impressione esterna è tutta una questione di quello che riescono a far percepire agli altri, come cerca di spiegarmi Claudio:

“Cioè dipende da come uno lo fa, capito? E' tutta una questione di quello che dimostri te. Se tu lo fai e sei sicuro che stai facendo la cosa giusta, la gente lo vede e ti carica, se te lo fai e magari poi vede che perdo del tempo, perdo dei soldi, la gente se ne rende conto e se ne accorge (Claudio_poker)”.

Tant'è che spesso, restituita questa immagine di vincitore più che di persona che compie qualcosa di rischioso e in perdita, le persone intorno sono convinte che quella del ragazzo non sia più un vizio, ma un'attività che viene svolta seriamente e anziché ostacolarla la si sostiene anche quando il ragazzo non avrebbe da solo i mezzi per giocare. Questo ad esempio è avvenuto a Giulio che, anche quando non ha soldi per giocare (quindi sarebbe troppo) li trova, poiché gli vengono dati da sua madre:

“Lei alla fine magari vede che io sono bravo in quello che magari ti riesco a fare e mi dice 'Dai ti do una mano io'. Adesso che essendo che sono disoccupato, magari se non ho mia mamma che mi dà una mano a fare ste cose io non potrei giocare e allora molte volte quando vinco o anche molte volte se magari vado in pari, tutti i soldi magari li do a lei perché magari giustamente è lei che mi fa giocare. (Giulio_scommesse)”.

⁷³ In letteratura viene spesso sottolineato come, insieme alle attività di controllo dirette e indirette, sia necessario prendere in considerazione anche il grado di conoscenza e di consapevolezza o meno dei genitori rispetto alle attività dei figli e la spontaneità del ragazzo a confidarsi con i genitori (Stattin e Kerr, 2000).

Dalle parole dei ragazzi si vede quindi che per aderire alla norma sociale spesso i ragazzi non dicono che giocano proprio per paura di un giudizio negativo che gli altri potrebbero avere nei loro confronti oppure mentono per rimanere dentro quell'immagine di gioco considerato responsabile e quindi accettato.

Questo è in linea con quanto riportato in letteratura. Secondo Sykes e Matza (1957) la società sopravvalutava la misura in cui i giovani si identificano con i quadri di riferimento subculturali o devianti. Secondo gli autori tutte le persone, compresi gli attori devianti, conservano un certo impegno verso il sistema culturale dominante (commitment) e a causa di questo impegno, percepiscono il comportamento deviante come negativo per l'autostima di un soggetto, attraverso esperienze di senso di colpa o vergogna quando contempla le violazioni di norme accettate. Sono queste valutazioni di biasimo e il loro potenziale nel produrre sentimenti negativi, che impediscono alla maggior parte delle persone di commettere crimini o atti devianti e per questo di tenerli celati.

La maggior parte dei giocatori mantiene quindi il proprio gioco dentro quei frangenti che ne impediscono l'etichettamento e la stigmatizzazione, utilizzando come prima strategia quella di negare. Tuttavia, quando ciò non è più possibile per evitare auto-valutazioni negative, gli attori che praticano comportamenti considerati devianti si affidano a tecniche di neutralizzazione piuttosto che orientarsi verso un quadro di riferimento subculturale.

3. Non è illegale ciò che non lede agli altri

Per quanto riguarda il rapporto con il gioco illegale, dalle interviste è emerso come i ragazzi non praticano molti giochi considerati proibiti. Questo perché esiste un'ampia offerta di giochi legali perfettamente in grado di rispondere alle loro necessità.

Guardando in maniera specifica alle differenze tra scommesse sportive e poker, si può osservare tuttavia come nelle scommesse nessun ragazzo dica di praticare gioco illegale: il cosiddetto "Totonero", un tempo in voga e

pratica riscontrata ad esempio in giocatori abituali di una certa età⁷⁴, ora viene considerato pericoloso e praticato solo da chi è associato a certi ambienti loschi (malavita, Mafia, malati ecc.) e non associato all'ambiente del gioco d'azzardo in sé⁷⁵ e anche per questo ritenuto meno attraente dai più giovani.

Dalle parole dei ragazzi tuttavia risulterebbe comunque presente la possibilità di accesso a una serie di pratiche che si pongono nello spartiacque tra legale e illegale definibili semilegali (Urry, 2010): un esempio è rappresentato dalla compravendita di pronostici sportivi, di cui spesso nemmeno loro sono a conoscenza della legalità o meno di tale pratica. Cercando sui forum in internet non è difficile trovare domande che hanno come topic di discussione i siti che vendono quote on line. Chi dei giovani dice di comprarle ha ammesso di non chiedersi se si tratti di un'attività legale o meno e in generale giustificano le proprie azioni in termini di *“qualcosa di marginale in un mondo che assorbe molti soldi”*. Sottesa vi è l'idea che per i ragazzi tutto ciò che è possibile sia tacitamente considerato lecito.

Diverso è il discorso per il poker: il poker è una pratica molto più “grigia”, in cui a volte è difficile tracciare una distinzione netta tra mondo legale e illegale. Il poker domestico con pochi soldi non viene percepito come azzardo, e in genere non si ritiene di commettere qualcosa di illegale. Bisogna dire che data la risibilità della condotta, generalmente nemmeno il controllo formale gli attribuisce un'etichetta negativa. Quello praticato in ambiente formale (in genere dal vivo poiché quello online è legale) viene maggiormente identificato con il mondo delle bische. Il gioco illegale continua a esistere a fianco a quello legale da cui attinge per avere sempre nuovi giocatori, altrimenti non raggiungibili attraverso altri canali leciti. Le giustificazioni usate per questo comportamento risultano da un lato simili a quanto già evidenziato nelle scommesse, ovvero vi è la convinzione diffusa tra i ragazzi che se un'attività non lede qualcuno allora non è del tutto illegale o comunque è considerata accettabile, come emerso dalle parole di Giuseppe:

⁷⁴ Vi hanno fatto frequentemente riferimento ad esempio i testimoni appartenenti alla realtà dei Giocatori Anonimi, che hanno un'età anagrafica generalmente più alta di quella degli intervistati (generalmente dai 40 anni in su)

⁷⁵ Bisogna però sottolineare come lo scambio di quote e scommesse tra persone è stato sostituito dal *Betting exchange*, attività più sicura e perfettamente legale che permette appunto al compravendita di quote tra le persone.

“Quando ero giovane, con i soldi guadagnati col poker mi pagavo le vacanze. Non era normale che un ragazzo di quell’età⁷⁶ avesse tutti quei soldi. A volte giocavo anche contro i trentenni e in 4 ore dalle dieci alle due e mezza di notte mi portavo a casa 60-100 euro. Da dove vengo io tutti giocano ‘informalmente’, finché non fai male a nessuno una cosa illegale va bene, non è un problema. Tra di noi c’è un’idea abbastanza relativa di cosa è illegale (Giuseppe_poker)”.

Per Giuseppe e per il gruppo di persone con cui condivideva le pratiche di gioco, non è considerato sbagliato giocare in una bisca o in ambienti non regolari perché di fatto non si percepisce di star facendo nulla di male (negazione del danno).

D’altro canto i ragazzi attribuiscono la responsabilità di prendere parte a pratiche illegali allo Stato, possessore legale dell’azzardo, che per interessi personali non fornisce una regolamentazione chiara e lascia un vuoto normativo in cui il giocatore non ha altra scelta che aderire a pratiche non convenzionali alla legge.

“Il poker, viene visto come male, viene messo tra le cose sbagliate e ti danno quell’ottica lì. Qual è il problema, che queste cose qui non possono essere regolamentate, non c’è proprio il modo. Diciamo che vi è delineato un regolamento. Ma il discorso qual è? Che a discorso di tassazione e tutto quanto non vi è modo di tenerla regolamentata e di controllarla perché tanto tu cosa dovresti fare: l’unico modo, la macchinetta, il circuito elettronico, tutto è collegato con dei dati che vengono mandati a Roma che l’ente AAMS, che è l’ente che in Italia amministra tutte le pratiche del gioco d’azzardo, può tenere sotto controllo. Col poker non lo puoi fare perché sono, sono persone fisiche. Tu mi dovresti mandare una persona pagata da te per controllare quello. Io basta che gli dò 20 euro in più ed è fatta. Capito che allo stato non gli conviene renderlo legale perché chiunque ti mandi a controllare ti basta pagarlo. Lo so è brutto da dire purtroppo, ma non essendo computerizzato non hai modo di regolamentarlo, è per quello che ne parlano così male (Riccardo_poker)”.

Per Riccardo il motivo per cui il poker non è perfettamente legale è perché lo Stato preferisce non renderlo lecito piuttosto che lasciare gli introiti a qualcun altro, non potendone avere il pieno controllo e perseguendo per

⁷⁶ Fa riferimento al fatto che giocava da minorenne, quando aveva 14 anni.

questo solo i propri interessi. In questa logica in cui ciascuno fa i propri interessi, anche i giocatori d'azzardo sono legittimati a fare i propri.

4. Prevenire è meglio che curare

Sebbene esistano diversi interventi per il contrasto al gioco problematico, qui mi concentro su quelli rivolti alla prevenzione specifica sui giovani e adolescenti.

Con i ragazzi con cui non si è riscontrato un problema di gioco, si tende a fare un tipo di prevenzione detta educativa, che mira a far comprendere le dinamiche del gioco (come reali possibilità di vincita e le fallace cognitive coinvolte nell'azzardo) e i possibili rischi in cui si può incorrere (prevalentemente legati a possibili derive patologiche). Questo forma di prevenzione viene fatta attraverso interventi nelle scuole. Queste azioni possono rappresentare momenti occasionali (come interventi singoli con esperti, spettacoli o video durante l'orario di lezione, o le assemblee d'istituto) o veri e propri progetti realizzati nel corso dell'anno con la classe (spesso attraverso *peer education*). Da quello che ho potuto riscontrare attraverso il dialogo con gli esperti, questi percorsi hanno due obiettivi principali: far comprendere le reali possibilità di vittoria presenti nel gioco d'azzardo e mettere in guardia i giovani dalle possibili derive problematiche di queste pratiche⁷⁷.

4.1. La matematica del gioco

Uno dei principali obiettivi degli interventi specifici vuole contrastare l'insorgere di possibili fallacie cognitive e spiegare l'infondatezza di alcune convinzioni matematiche legate al mondo del gioco d'azzardo. L'intento è quello di far capire ai ragazzi che l'azzardo non è un'attività guidata dalle

⁷⁷ Bisogna però segnalare come il numero di possibili interventi con i giovani sia molteplice. In questa sede presento i due aspetti su cui è stata posta maggiore enfasi dagli agenti di controllo formale con cui sono entrata personalmente in contatto. Ciò non esaurisce la possibilità degli interventi.

competenze ma dal caso, mostrando loro le dinamiche logico-matematiche sottese e le reali (quanto improbabili) possibilità di vincita⁷⁸.

Per gli intervistati la reazione più comune a questo tipo di interventi è la presa di distanza da quei tipi di gioco in cui la fortuna riveste un ruolo centrale e nei quali lo scommettitore o il pokerista non si riconoscono. I ragazzi infatti percepiscono come i giochi d'azzardo non siano tra loro tutti uguali e attuano una sorta di demonizzazione di quelli che considerano totalmente affidati alla sorte come "Gratta e Vinci, Bingo, Macchinette e Lotto"⁷⁹ parlando di questi in termini di vero e proprio odio:

I- *"Giochi a qualcos'altro come i gratta e vinci...?"*

"No, per l'amor di Dio, ti prego, li odio."

I- *"Come mai questa risposta?"*

"Perché secondo me il bello del gioco è l'abilità, il rischiare a prevedere come vanno le cose, il lato matematico, capire dove ci può essere un vantaggio invece con casinò, gratta e vinci, lotto. È tutto lì, lasciato alla fortuna banalmente, non c'è nessuna componente di abilità quindi non mi piacciono (Davide_scommesse sportive)".

L'aspetto che forse può colpire maggiormente dei discorsi fatti da pokeristi e scommettitori, è come si affidino alla stessa matematica a cui fanno riferimento gli agenti di controllo formale, per dimostrare la diversità della loro pratica rispetto a quella demonizzata all'interno degli interventi preventivi:

"Il gratta e vinci è la tassa degli stupidi, sono tasse che paga chi spera di vincere col gratta e vinci [la probabilità di vincita] è matematicamente negativa come la roulette. Facendo calcoli matematici puoi dimostrare che nel lungo termine è negativo calcolando il valore atteso di una puntata. Dammi un foglio di carta che ti faccio vedere (Mariano_poker)".

Per questi ragazzi quindi le scommesse e il poker non rientrano tra le pratiche considerate ingannevoli poiché rispondono a precise logiche che

⁷⁸ Nel caso delle scommesse sportive e del poker si è già visto come i ragazzi siano a conoscenza del fatto che si tratti di giochi in cui è in ballo una forte dose di fortuna, ma sottolineano l'importanza dell'abilità, rimanendo comunque convinti di "poterci mettere del loro per poter vincere".

⁷⁹ Per completezza bisogna inoltre segnalare che gli stessi esperti chiamati a intervenire in materia di matematica del gioco riconoscono come il poker non possa essere annoverato tra i giochi di fortuna.

riescono a trovare, seppur involontariamente, una loro legittimazione negli interventi stessi degli esperti.

Tuttavia nel corso dei colloqui e delle osservazioni è risultato come nel momento in cui gli esperti parlano della matematica del gioco portano come esempio concreto giochi come il lotto o i gratta e vinci o parlano del gioco d'azzardo in generale e ciò di fatto contribuisce a legittimare la loro idea che solo alcuni giochi siano completamente aleatori e che quelli in cui si applicano loro richiedono competenze logico-matematiche ben specifiche.

4.2. Dentro e fuori dalla ludopatia

In linea generale i ragazzi, specialmente i più giovani, inizialmente non vedono il gioco d'azzardo come un'attività rischiosa e che potrebbe portare a una patologia. Riconoscono infatti che è solo quando gli viene fatta notare la “pericolosità del gioco” che iniziano a interpretare certi comportamenti in maniera differente e che si rendono conto come il gioco d'azzardo possa rappresentare una pratica pericolosa, sia per loro che per le persone che gli stanno intorno.

L'atteggiamento riscontrato dagli imprenditori morali e dall'opinione pubblica in generale nel mettere in guardia dal rischio GAP è tuttavia quello di stigmatizzare tutto il gioco d'azzardo come potenzialmente pericoloso senza trarre dei distinguo: *I ragazzi non percepiscono il comprare il gratta e vinci come ludopatia.* (Livia_Responsabile progetto preventivo)

La confusione terminologica tra gioco d'azzardo e gioco d'azzardo problematico spesso spinge a creare una certa confusione e sovrapporre pratiche che, seppur simili, si differenziano tra loro proprio per la maniera sostanziale. La demonizzazione di tutti i giochi attraverso frasi tipo: *La briscola a scuola è già il preludio di tutti i mali* (Isa_insegnante) porta a una percezione di esagerazione da parte dei ragazzi. Una reazione comune di chi gioca quando incontra questo genere di commenti è lo “scherzarci sopra” (etichettamento eufemistico): come gli agenti del controllo ingigantiscono il problema, così loro lo sminuiscono. Questo appare evidente ad esempio dalle parole di Lucio:

“Mentre con mia madre che lei è una persona estremamente ansiosa e impaurita da queste cose a volte mi diverto anche a dirle: ‘Sta sera mi gioco tutto, mi gioco anche la macchina. Sta sera mi sento che vinco tutto’. Allora mi dice ‘Ma com’è che vai così spesso, non è che stai prendendo una brutta strada?’ Allora mi diverto a prenderla in giro (Lucio_poker)”.

Lucio decide di rispondere “a tono” alla madre, di fatto minimizzando le possibili implicazioni dannose che potrebbe avere un gioco fuori controllo esagerando volutamente il proprio modo di giocare così come la madre esagera sui possibili rischi che lui potrebbe averne.

Dalle interviste è anche emerso come i ragazzi che si riconoscono più coinvolti nel gioco abbiano la tendenza a manipolare i termini parlando di una relazione di dipendenza dal gioco che però non corrisponde a quella da cui gli adulti cercano di metterli in guardia. Per questo una delle prime dinamiche da osservare è come i ragazzi volutamente utilizzino il termine ludopatia anziché gioco d’azzardo problematico.

Un esempio della manipolazione dei termini è offerto da Riccardo:

“All’inizio che ero un pochino più ludopatico nel senso che mi piaceva, mi divertivo di più a giocare in quel senso ludopatico, aprivo anche dei tornei che non erano realmente così convenienti e perdevo una marea di soldi; ora invece gioco in modo più coscienzioso (Riccardo_poker)”.

Dalle parole del ragazzo emergono vari elementi degni di attenzione. Il primo è che un atteggiamento comune è relegare la patologia alla dimensione passata. Questi ragazzi riconoscono come quello che hanno fatto potrebbe essere definito come pericoloso, ma tranquillizzano perché sono già riusciti a contenersi (autocontrollo) e a riportare il proprio gioco dentro confini considerati più legittimati e accettati. In questo senso il loro atteggiamento sarebbe quasi da encomiare più che da redarguire. Il secondo aspetto è che il riferimento alla ludopatia di Riccardo rimanda più a un’idea di un giocatore che non sa giocare e che butta soldi più che a una persona che ha una malattia. In questo senso il termine stesso è svuotato del suo significato.

Ho ravvisato lo stesso atteggiamento nei confronti del termine ludopatia durante una serata di osservazione alla sala poker. Parlando di ragazzi che giocano troppo con una delle dealer⁸⁰ della sala, quest’ultima racconta di

⁸⁰ Dealer è il termine per definire la persona che dà le carte nel poker

persone che secondo lei potrebbero essere considerati dei ludopatici e che frequentano il posto. Sentendo le sue parole, un ragazzo interviene in questo modo:

Lui: "Vabbè anche tu sei ludopatica allora."

Lei: "Parliamo di ludopatici seri che si ammalano, non quelli soft perché vedi questi che smaniano, che per giocare si rovinano. Io sto con i miei cari, gioco a carte. C'è la ludopatia buona che non ti rovina e quella cattiva. Il mio moroso fa parte di quella cattiva, perché lui entra in quella dinamica in cui gli si spegne il cervello e in cui diventa cattivo. (Sara_sala poker)".

Anche da questo scambio di battute risulta come i ragazzi svuotino il termine ludopatico del loro significato negativo, accusando chi li definisce a loro volta di esserlo, come nell'uso che ne fa il ragazzo (condanna di chi condanna). Un altro aspetto che emerge dallo scambio di battute è che, una volta etichettati come ludopatici, l'unica soluzione per far emergere una distinzione tra te e gli altri è creare una differenza interna allo stesso termine tra ludopatia buona (ovvero non nociva) e una cattiva che appunto ti fa perdere il controllo, come ha fatto la ragazza.

Un ulteriore atteggiamento è quello già riscontrato per la matematica del gioco, ovvero riconoscere come potenzialmente pericolosi "altri" giochi, che non sono praticati dalla persona. Questa concezione agisce nel momento in cui altre persone vogliono mettere in guardia da possibili derive patologiche ma viene fatto nel confronto con un pratica di gioco da cui loro hanno già preso le distanze. Se si viene ad esempio messi in guardia dal gioco d'azzardo in generale quella di Dario potrebbe essere un esempio della reazione comune che hanno scommettitori e pokeristi:

"Una volta siamo andati al bingo a Xxxxx e una signora ci ha detto: non fate come me, io sono malata. Ci ho pensato tutta la notte. Ma non è come le schedine, giocare le schedine è... è un'altra roba (Dario_scommesse sportive)".

Dario, ad esempio, riflette a lungo sulle parole pronunciate dalla signora, tanto che ci pensa "tutta la notte" ma arriva alla conclusione che trattandosi di Bingo non può essere accomunato al gioco che fa lui. Comune tra i ragazzi è appunto prendere le distanze da un gioco o da modi di giocare in cui non si riconoscono.

Appare evidente come da un punto di vista della prevenzione

scommettitori e pokeristi reagiscono prendendo le distanze dai giochi che reputano di fortuna e che spesso sono il principale oggetto di biasimo. Per quanto riguarda il rischio di patologia, l'atteggiamento prevalente è quello di riconoscere il potenziale pericolo ma spesso di utilizzare etichettamenti eufemistici che consentono di sminuire la portata dell'etichetta.

5. Il gioco come responsabilità individuale

5.1 *Io non sto mica giocando d'azzardo*

Nel caso del gioco d'azzardo responsabile inteso come “troppo”, in cui il concetto non riesce a trovare una definizione specifica (come invece è accaduto per quello di gioco legale e patologico) i contorni sono maggiormente sfumati.

Nel caso dei giocatori che si percepiscono come conformi a un gioco responsabile, il giudizio morale negativo del *gambling* viene fatto proprio dai soggetti (ovvero vengono assorbiti nel processo di commitment) e, non trovando corrispondenza tra la definizione data di gioco d'azzardo e il proprio comportamento, la persona semplicemente si reputa sì “*uno scommettitore*” ma non un giocatore d'azzardo. Nel parlare del poker con Michele, il ragazzo sottolinea come lui non giochi a poker, pratica che sarebbe annoverabile nei giochi d'azzardo, bensì faccia le schedine. Nel fargli presente che anche le scommesse sono considerate dall'ordinamento italiano giochi d'azzardo, il ragazzo giustifica il proprio prendere parte alle schedine con la loro non assimilabilità con quei tipi di condotta che percepisce come sbagliate, legando queste ultime a una dimensione di illegalità a cui le scommesse non appartengono:

“[...]Mi dicono che se vai in certi posti oppure se giochi online io preferisco evitare certe cose e poi essendo un gioco d'azzardo non ho fortuna, poi io faccio le scommesse nei centri non credo siano considerati sempre gioco d'azzardo...”

I- *“Dalla legge italiana, sì.”*

“Sì, però sono giochi d'azzardo secondo me più, più come dire... più seguiti, più regolari invece per esempio il poker o le slot machines secondo me sono giochi d'azzardo.”

I- *“Allora cos'è per te un gioco d'azzardo?”*

“Secondo me i giochi d’azzardo sono quelli illegali come questi un po’ meno non so come dire che non ti fermi, che ti ci perdi dentro. Le scommesse una volta che dici, una volta che non becco più una schedina dico smetto, smetto! (Michele_scommesse sportive)”.

Le persone come Michele che non riconoscono la propria pratica come sbagliata prendono le distanze dai giochi d’azzardo, condividono implicitamente il giudizio negativo che ne danno gli altri e vedono il proprio modo di giocare come migliore di quello di altre persone. Per lui non è gioco d’azzardo se non ci perdi grosse quantità di denaro, contrapponendolo a un ipotetico altro gioco vero che non reputano consoni ai dettami sociali. Le persone riconoscono come giusta la stigmatizzazione sociale attribuita ad altri giochi o ad altre condotte rigettando l’etichetta che potrebbe essere loro attribuita.

Come rispondono le persone che sentono di giocare oltre il limite verrà discusso nelle pagine seguenti.

5.2. Una forma di giustizia sociale

Dal punto di vista dei ragazzi, che lo vedono in maniera specifica come una possibile fonte di guadagno, devono giustificare, secondo il loro punto di vista, non la propria propensione a spendere denaro ma a volerlo fare in un modo non accettato e condiviso dal resto della società. Questi intervistati resistono al giudizio morale negativo vedendosi come possessori di una moralità personale diversa da quella degli standard, considerati normali. Ciò emerge molto bene dalle parole di Dennis:

“Comunque se te lo stessi chiedendo sì, ho una morale estremamente discutibile sappilo. Mi capita spesso che la gente non condivida la mia moralità ma non è troppo grave.”

I- *“Cosa intendi?”*

“Ad esempio io investo anche, investo su armi, proprio molto biicamente. Quando un anno e mezzo fa ho visto la situazione, essendo appassionato di geopolitica in generale. [...] Ho detto sicuramente ci sarà un riarmo quindi la cosa più logica è prendere fabbriche che fanno bombe e cannoni. Quindi ho preso una fabbrica tedesca che ha fatto da lì in un anno ha fatto più 35% e ho venduto. Ero arrivato...mi piace giocare non mi piace rischiare! Gioco molto sicuro! Non metto... Preferisco giocare poco su cose che rendono poco piuttosto che su cose ad alto rischio. (Dennis_scommesse sportive)”.

Nel discorso di Dennis più che una morale differente emerge come la logica economica del guadagno e del profitto sia l'aspetto a cui i ragazzi danno maggiormente peso. Comune nei ragazzi è il confronto con altre realtà che agiscono nello stesso modo per giustificare il proprio comportamento. Riccardo, ad esempio, fa un paragone con il mondo dei circoli in cui queste associazioni, teoricamente mosse da fini sociali, in realtà sacrificano il bene comune per perseguire i propri interessi, esattamente come farebbero i giocatori:

*“I circoli, credo che tu lo sappia, sono tutte associazioni no profit. Anche se non ce ne è una al mondo che è no profit, ma in realtà nascono così. Se ne trovi una va sul giornale e gli fanno i complimenti. Ma teoricamente sono associazioni no profit dove i profitti dovrebbero essere spesi al tuo servizio per darti nuove possibilità e nuovi spunti. Ad esempio un circolo come il G*** ***, i soldi che guadagnerebbe dovrebbe metterti su un ping pong o un biliardo, roba che poi dovresti usare gratuitamente ma che è pagata con i nostri soldi. Ma non dovrebbero metterseli in tasca loro ma in Italia non funziona così purtroppo. Ognuno persegue i propri interessi (Riccardo_poker)”.*

I giovani che utilizzano queste forme di giustificazione abbracciano in maniera più o meno implicita l'idea che tutti si vogliano arricchire e chi ce la fa è semplicemente più bravo degli altri.

Nel poker, dove questo denaro viene preso non a un banco ma a un'altra persona, il gioco d'azzardo viene interpretato anche come una forma di “giustizia sociale”, e questo emerge molto bene dalle parole di Mariano:

“C'è chi si vuole arricchire sulle spalle degli altri fundamentalmente. Ma se ci pensi tutti noi siamo così, se ci pensi anche nel poker funziona così, da un certo punto di vista crei giustizia sociale. Cioè se sei stupido è giusto che i tuoi soldi vadano a chi se li merita (Mariano_poker)”.

Allo stesso tempo il giudizio negativo della propria condotta da parte degli altri viene interpretato come invidia per qualcosa in cui i giocatori riescono e le altre persone no. In special modo l'invidia che potrebbe scaturire nei loro confronti viene attribuita al confronto fatto con la fatica di chi guadagna soldi attraverso il lavoro, percepito come forma legittima di profitto, e il loro modo rapido “*molti rosicano perché molti di loro lavorano che ne so in fabbrica e si fanno il culo per guadagnare mille euro al mese mentre io 1.000 euro li posso vincere con una schedina*”.

I ragazzi che vedono l'azzardo come un modo per fare i soldi quindi legittimano il proprio modo "irresponsabile di giocare" alla luce di una "morale diversa" da quella della popolazione o riconoscono come le altre persone, farebbero lo stesso se fossero al loro posto e il biasimo sociale mosso loro è dettato unicamente dall'invidia (rivendicazione di normalità).

6. Chi è responsabile per chi?

Nel corso del capitolo ho cercato di mostrare come i giocatori resistano al processo di commitment che coinvolge le loro pratiche di gioco. Matzda e Sykes (2010) mettono in luce come questo processo di razionalizzazione della propria condotta avvenga non perché ci si sottrae alle norme sociali ma proprio perché i giovani le riconoscono come legittime. I ragazzi ammettono come sia "*facile rovinarsi senza nemmeno rendersene conto*". Infatti, come spiega Paolo, il passaggio dal vedere il gioco d'azzardo come un'attività divertente e ricreativa a qualcosa che può rovinarti è molto veloce:

"Con i miei amici è successo, l'abbiamo sempre vissuto come un passatempo, non ci rendevamo nemmeno conto che c'era gente che poteva crearsi una malattia al riguardo di queste cose. Però effettivamente è così, è come l'alcol, identico. La differenza è poca, inizi facendolo per divertimento poi a un certo punto qualcuno supera un certo limite e tornare indietro è faticoso (Paolo_scommesse)".

Allo stesso modo i giovani sono consapevoli che tra le persone intorno a loro ne esistono alcune che giocano troppo. Nonostante questo sostengono però che sia difficile che loro biasimino gli altri. Secondo loro questo avviene perché sono convinti non sia possibile far cambiare idea sul gioco (come per qualsiasi altra attività) e che ognuno sia libero di fare quello che vuole con il proprio tempo e denaro:

I- "Hai mai avuto la percezione che qualcuno giocasse troppo?"

"Sì, sì, madò, un ragazzo che girava con me giocava troppo. [...]"

I- "Non gli hai mai detto nulla?"

"No, ognuno fa quello che vuole i soldi sono suoi. A volte perdeva 1.000 euro in 3 giorni. Gli dicevi 'Sei un coglione, ma guarda come stai!' ma comunque non sono io che posso fargli cambiare idea. Anche perché io gli dò uno schiaffo, gli dico 'Sei un idiota, sei un coglione!' ma tanto se lui vuole esce e continua a giocare (Alberto_scommesse)".

Molti confessano di aver avuto l'intenzione di dire qualcosa ma di non essersela sentita. Ad esempio, Gianni ammette di conoscere persone che giocano tanto ma di non avergli mai detto nulla. Alla richiesta di una spiegazione del motivo, risponde:

“Non me la sono mai sentita.”

I- *“Come mai?”*

“Magari non li hai visti, te lo raccontano, non è che gli vai a dire ‘Che cazzo fai?’ non mi è mai venuto ma poi magari io ne spendo di più per il fumo, chi sono io per dirgli qualcosa? (Gianni_scommesse)”.

Questo perché non si è (o non ci si sente) in grado di poter giudicare chi agisce nel tuo stesso modo e col tempo avviene quel processo spiegato nel capitolo sesto, in riferimento alle reti relazionali, in cui gradualmente ci si allontana dagli individui che hanno un modo di giocare diverso dal proprio. Questo è ciò che è successo ad esempio anche a Mauro, che si accorge di come un suo amico giochi troppo, ma non essendosi sentito di dirgli nulla gradualmente lascia che i rapporti tra loro si allentino *“All’inizio non gli dicevo niente perché avevamo iniziato assieme. Poi l’ho perso di vista e ho perso la confidenza. (Mauro_poker)”*. Col tempo si perdono i contatti con queste persone che si isolano oppure iniziano a parlare d’azzardo solo con le persone che possono consigliarli e frequentano i loro stessi posti.

Proprio per questo dalle parole dei ragazzi risulta come questi percepiscano come forma di controllo efficace una persona che per loro *“dell’ambiente del gioco”*. Per questo amici giocatori, esercenti, ex giocatori, frequentatori di sale, sono considerate le persone più legittimate a parlare e dare consigli. Per i giovani questo appare maggiormente vero in quegli spazi che sono percepiti come ambienti abituali e personali. Giulio ad un certo punto dell’intervista spiega come *“non si debba rincorrere la perdita”*. Incuriosita dall’espressione utilizzata, gli chiedo chi gli abbia insegnato a non rincorrerla:

I- *“Chi ti ha insegnato a non rincorrere la perdita?”*

*“Eeemmm questo dove andavo a giocare, il proprietario si chiamava R*** e lui tipo ha avuto questo vizjo che quando perdeva provava a vincere e perdeva ancora più soldi e allora dopo un po’ quando mi vede lì da un po’ mi dice ‘Dai non rigiocare’ oppure non mi giocava la schedina, capito, cioè è stato un bell’insegnamento perché io vedevo lui che comunque è il suo lavoro si rifiutava di giocarmi la schedina ...però vedendo un ragazzo magari giovane*

come me ma magari mi diceva, scusa il termine, 'Dai non infognarti nel modo in cui sono messo io' (Giulio_poker)''.

Persone come l'esercente della sala sono a contatto diretto coi ragazzi, specialmente quelli che si percepiscono come giocatori abituali e che frequentano uno stesso posto tranquillamente e hanno quindi una consapevolezza maggiore di dove si trovano dettata proprio da una vicinanza materiale. Per questo non sentono il bisogno di restituire un'immagine considerata accettabile e conforme alle norme sociali.

Conclusioni

In questo capitolo mi proponevo di indagare il rapporto tra il commitment dei ragazzi e i repertori giustificativi e le tecniche di neutralizzazione da loro messi in atto nel tentativo di resistere ai meccanismi di controllo operati nei loro confronti.

Nella prima parte del capitolo ho cercato di illustrare cosa viene considerato un gioco accettato socialmente (legale, non patologico e responsabile) e come al giorno d'oggi una pratica di gioco accettabile si componga di un gioco legale, non patologico e non eccessivo (definito responsabile) rimarcando come, specialmente questa dimensione, attribuisca pesanti responsabilità al soggetto come principale autore del controllo su sé stesso.

In linea generale i ragazzi cercano di non sottoporsi all'etichetta, infatti spesso nascondono la propria condotta o, se la ammettono, cercano di restituire un'immagine legittima di questo gioco (mentendo sulla spesa effettiva oppure offrendo un'immagine di vincitore).

Ho poi illustrato quali sono le principali tecniche di giustificazione utilizzate dai ragazzi per la loro mancanza di adesione a un gioco accettato socialmente. Per quanto riguarda il gioco d'azzardo illegale, generalmente i ragazzi giustificano la propria condotta negando il danno, ovvero sono convinti che, finché la loro azione non lede qualcuno, non stanno compiendo nulla di sbagliato oppure accusano lo Stato che preferisce lasciare il gioco d'azzardo nell'illegalità, piuttosto di cedere i profitti in mano a soggetti terzi.

I meccanismi di controllo a un gioco non patologico sono ampi e per questo mi sono concentrata unicamente su quelli di prevenzione specificatamente rivolti ai giovani. Le strategie usate in genere mirano da un lato a illustrare la “matematica del gioco”, al fine di neutralizzare le possibili fallace cognitive che distorcono una reale percezione delle chance di vittoria, dall’altra a spiegare i possibili rischi di patologizzazione derivanti da un eccessivo coinvolgimento nel gioco. I repertori giustificativi più usati in questo caso rimandano da un lato a concordare con gli agenti di controllo, condannando altri giochi ritenuti sia più legati alla fortuna, sia più pericolosi (come ad esempio le AWP e le VLT, bingo) e a utilizzare etichette eufemistiche in grado di svuotare di significato il concetto stesso di giocatore patologico e utilizzandolo per definire un giocatore perdente o che fa giocate non intelligenti.

Infine, per quanto riguarda il rischio di stigmatizzazione proveniente da un gioco non responsabile, i giovani in genere rispondono in due modi: da un lato, chi si riconosce in un modo di giocare accettato socialmente fatica a riconoscersi come giocatore d’azzardo, infatti non trovando corrispondenza tra quanto compiuto e il giudizio morale proveniente dalla società nei confronti del gioco d’azzardo si riconoscono ad esempio come scommettitori o pokeristi ma non come giocatori d’azzardo. Chi invece riconosce che il proprio gioco non sarebbe visto come accettabile, lo giustifica facendo riferimento a una giustizia sociale in cui chi gioca molto viene ricompensato per i propri sforzi o paragonandolo ad altre condotte in cui le persone cercano il proprio tornaconto personale.

Allo stesso tempo ho voluto indagare cosa i giovani reputino efficace nel controllare le loro condotte di gioco: nell’affermare di non sentirsi in grado di giudicare le condotte di nessuno, hanno allo stesso tempo riconosciuto come efficaci i consigli dati da persone “appartenenti all’ambiente gioco” come appunto altri giocatori, esercenti, ex giocatori e amici giocatori. Resta forse implicita la domanda in che modo e se le persone vogliono esercitare questo ruolo.

Capitolo 9. Lo sviluppo di una subcultura tra i regular del poker

Lorne Lutch: “Hai l’aria di essere un giovanotto per bene, come mai lavori per questi stronzi?”

Nick Naylor: “Sono molto bravo. Più bravo che in qualunque altro lavoro.”

Lorne Lutch: “Tutte cazzate. Io ero bravo a sparare in VietCong, pur non ne ho fatto una carriera. Suppongo che abbiamo tutti un mutuo da pagare.”

Thank you for smoking

Introduzione

Nel corso dei precedenti capitoli ho voluto concentrare l’attenzione su come i giovani imparano a giocare d’azzardo, su come la percezione del proprio modo di giocare vada ad influenzare le modalità di relazione con alcune dimensioni di cui si compone il gioco e come i giovani giustificano i meccanismi di controllo sociale che la realtà sociale mette in atto nei loro confronti. In questo capitolo cerco invece di introdurre un elemento di distinzione e di ulteriore complessità. Nel capitolo quarto ho spiegato quali sono le principali caratteristiche per cui ho scelto scommesse sportive e poker, quali elementi le accomunano, sulla base di quali caratteristiche si differenziano e perché ho scelto di trattarle insieme. In questo capitolo voglio scindere i due giochi e mi concentro in maniera specifica sui giovani *regular* del poker. L’obiettivo che mi pongo è quello di descrivere la carriera del giovane *regular* al fine di comprendere come alcuni di loro arrivino ad aderire a una vera e propria subcultura.

Come già introdotto nel capitolo terzo sull’approccio teorico, in questa tesi utilizzo la definizione di subculture, proposta da Fine e Kleinman (1979), intese come “reti culturalmente limitate (ma non chiuse) di persone che vengono a condividere il significato di idee specifiche, oggetti materiali e pratiche che col tempo, attraverso le interazioni dei membri, si trasformano in un discorso che struttura la generazione, l’attivazione e la diffusione di queste idee, oggetti e pratiche (Copes e Williams 2007)”. Anche quando le persone sono profondamente coinvolte in particolari attività di gioco, queste

istanze devono essere comprese in cornici più ampie che a loro volta sono situate in altri contesti e che possono avere una valenza significativa per l'individuo.

Nel primo paragrafo metto in luce una delle caratteristiche di quello che viene definito il Nuovo Poker, ovvero il poker *online*. Questa nuova veste, assunta dal poker con l'avvento di internet, ha facilitato la diffusione un gioco più dinamico in cui i giovani risultano favoriti sia nell'accesso che nelle chance di vittoria.

Nel secondo paragrafo cerco di delineare la figura del regular, stabilendo come ci si avvicini a questo ambiente e quali qualità che si devono possedere.

Nel terzo paragrafo cerco di proporre una riflessione sul modo in cui i regular guadagnano i loro oniroiti, mettendo in luce come questi vegano fatti giocando principalmente a discapito di persone considerate meno forti (*fish*) e come questa rimanga allo stesso tempo una pratica precaria, fortemente legata al caso (definito varianza).

Infine nel quarto paragrafo porrò l'attenzione sulle dinamiche che consentono ad un regular di permanere nel tempo nell'ambiente pokeristico e quali elementi lo spingano ad aderire a un mondo subculturale.

1. Il Nuovo poker e il campo di battaglia on line

Il 2007 ha rappresentato un anno di svolta per il mondo del poker italiano, questa data coincide con l'inizio del programma televisivo condotto da Giacomo (Ciccio) Valenti intitolato "*Poker Mania*". Questo spettacolo, lanciato come molti altri nel tentativo di inserire nel palinsesto della tv italiana realtà "sportive" ancora poco conosciute, come ad esempio quella del mondo del Wrestling, ha avuto una forte eco tra gli appassionati di poker. Anche dalle parole dei ragazzi, risulta come questo programma televisivo abbia contribuito a creare quello che i giovani definiscono come un vero e proprio "boom del poker" che di fatto ha collaborato alla diffusione della sua conoscenza:

"Perché più o meno abbiamo iniziato a giocare in Italia in quell'arco, di quei due tre anni 2006 – 2007 - 2008 in cui c'è stato il boom del poker e più o meno avevamo tutti la stessa età. Se qualcuno era più piccolo è perché era più piccolo di me, non perché abbia

iniziato prima. Innanzitutto il boom c'è stato perché il poker è iniziato ad essere introdotto in Italia da trasmissioni come quella di Ciccio Valenti su Italia Uno (Mirko_poker)".

Quegli anni coincidono con un altro importante evento: l'apertura del mercato al gioco d'azzardo *online*. Se il 2006 rappresenta l'anno della sua legalizzazione, è il 2 settembre 2008 la data che segna la prima partita di Texas Hold 'em in modalità torneo⁸¹ *online* in Italia.

Gli autori concordano nel definire l'apertura del mercato *online* come un passaggio fondamentale per l'industria dei giochi. L'innovazione tecnologica ha sempre avuto un ruolo nello sviluppo del gioco d'azzardo e per la sua diffusione (Griffiths, 1999). Gli studi che si sono concentrati su questo aspetto hanno principalmente messo in luce come il web abbia reso il *gambling* più accessibile, incrementando la possibilità di scommettere e, proponendo nuovi giochi fruibili solo su internet. Questo ha favorito l'ubiquità degli spazi di gioco, portandolo anche all'interno delle mura domestiche, garantendo l'anonimato dei giocatori, oltre ad essere più economici (Griffiths, 2001). Per questo gli spazi di gioco *online* sono considerati particolarmente pericolosi, specialmente per giovani e adolescenti (Derevensky et al. 2007; Griffiths et al. 2008). Questi studi non considerano altresì la natura fortemente "potenziale" che questo spazio virtuale ha per i giovani. Per quanto riguarda in maniera specifica il poker, il mondo *online* esso consente di aprire un ventaglio molto ampio di possibilità che il gioco dal vivo non offre.

Nel corso del sesto capitolo ho esposto i diversi punti di vista dei ragazzi rispetto al gioco *online* e dal vivo e come ognuno di loro preferisca una modalità rispetto all'altra. Specificatamente per il poker, questa differenza è tale che scegliere una modalità o l'altra porta i ragazzi a percepire di star giocando a due giochi completamente differenti; a tal proposito propongo la spiegazione di Riccardo: *"Dal vivo non gioco ma il motivo principale te lo dico proprio*

⁸¹Nonostante le tipologie di poker siano molteplici, una prima grande divisione distingue il torneo dal *cash game*. Nella modalità torneo, i giocatori pagano la medesima quota di iscrizione e ricevono un uguale importo di fiches. Si gioca tutti insieme su più tavoli fino a quando non ne rimane uno solo. Un giocatore viene eliminato solo quando rimane senza nemmeno una fiches. I vantaggi dei tornei sono una quota di iscrizione relativamente bassa e dei premi molto alti, che spesso garantiscono introiti non solo al primo classificato.

Il *cash game* invece è una partita con denaro reale. Ogni giocatore decide quanto giocare senza alcuna limitazione di cifra o di tempo. Può sedersi in un tavolo da 2, come da 6 o da 9 persone e anche se sembra che questo crei poca differenza, in realtà il numero dei giocatori presenti cambia di molto la modalità di gioco.

che puoi giocare un tavolo alla volta. Online ne puoi giocare quante ne vuoi. Ma questo non hai neanche bisogno di chiederlo ad altra gente. Questo è il motivo per cui la gente lo fa. Chi lo fa per lavoro gioca online. È impossibile vincere dei soldi giocando un tavolo alla volta cioè è impossibile proprio (Riccardo_poker)”.

I pokeristi *online* possono giocare contemporaneamente a più tavoli, un'attività denominata "*multitabling*" (Schüll, 2016). Nella sua forma più veloce, quando i giocatori scommettono su dieci tavoli (e talvolta anche trenta), il gioco è indicato come "*grinding*". Sebbene i grinder aumentino notevolmente la loro esposizione al rischio, lo fanno in un modo che ritengono riduce l'aleatorietà (varianza⁸²) complessiva. L'esperienza di *multitabling online* è significativamente diversa dal poker live, in cui i giocatori siedono a un tavolo e partecipano a un singolo evento. *Online* le persone giocano ma spesso ripiegano e aspettano senza giocare ogni mano. Sempre *online* i giocatori sono "presenti" a molti tavoli contemporaneamente: la loro attenzione è distribuita su un vasto parco giocatori, non aspettano praticamente mai e sono in una condizione di azione costante. A causa del ritmo di gioco accelerato, il tempo che i partecipanti possono dedicare a ciascuna decisione di gioco è ridotto. Le puntate monetarie, come il tempo e l'attenzione, sono distribuite su più giochi, riducendo il senso di investimento sul singolo tavolo. Anche le vincite sono diluite, perché se è vero che più si gioca più si riduce la varianza, è altrettanto vero che per ogni tavolo aperto si riduce la concentrazione sulla singola decisione e si possono operare delle scelte sbagliate, dettate dalla fretta. Per ottimizzare i rendimenti, i *multitabler* devono scegliere in modo corretto il numero massimo di tavoli ai quali possono partecipare. Questo tipo di gioco viene definito dagli esperti del settore "il Nuovo Poker" per differenziarsi da quello precedente, considerato più passivo e lento e basato su buone carte di partenza, quindi maggiormente influenzato dalla fortuna (Zumbini, 2013). Anche per la sua velocità, questo gioco *online* è molto praticato dai giovani considerati più tecnologici, amanti

⁸²La varianza, è un indice che fornisce il grado di dispersione dalla "media probabilistica". Nell'applicazione pratica di una mano giocata, la varianza indica la distanza fra le probabilità che un punto si chiuda e la frequenza con la quale esso si sia effettivamente configurato. Nel poker le possibili combinazioni sono molte di più di un semplice gioco che prevede il lancio di una monetina. Abbattere la varianza nel poker è impossibile anche se, per minimizzarla, si cerca di giocare il più frequentemente possibile.

del rischio, e le stesse poker room virtuali si adattano a qualsiasi budget e portafoglio, anche ai loro, dove molto spesso anche una somma di 20 o 50 euro può fare la differenza. Nel poker *online* infatti si può giocare senza denaro (il così detto social poker) mentre a soldi le puntate partono da uno o due centesimi.

In questa nuova configurazione i giovani giocatori sono riconosciuti come maggiormente favoriti rispetto ai giocatori di “*vecchia generazione*” che di solito adottano tattiche di gioco considerate più chiuse e più lente. Questo appare ben chiara anche nelle parole di Gabriele:

“Conosco persone che nel 2011 che venivano considerate il top Italia che adesso mi chiederebbero a me di farsi coachare perché il gioco si evolve sempre si evolve di continuo. In questo noi giovani siamo favoriti, anzi più giovane sei, guarda, è quasi meglio (Gabriele_poker)”.

Questa prospettiva è confermata dai libri studiati dagli stessi giovani. Leggendo uno dei tanti libri sul poker, mi aveva colpito la bibliografia del suo autore. Il libro “Mixed Mindset” (Sabbatini, 2010) inizia citando alcune note personali sulla vita del suo autore. La prima riga della bibliografia recita “Cristiano Mario Sabbatini risiede a Roma e ha iniziato a giocare a poker all’età di 14 anni”. In campo pokeristico, aver iniziato da giovani è considerato tutto. Gli stessi ragazzi con cui ho parlato sconsigliano a una persona di iniziare a giocare dopo i 20 anni a meno che “non sia proprio bravo”. Anche a livello accademico, una ricerca di Hayano (1983) ha determinato che praticamente nessun professionista full time avrebbe più di 43 anni.

Le ricerche sul gioco d’azzardo mettono in luce come negli ultimi dieci anni si è fatto strada un ecosistema di poker dove le persone giocano, interagiscono, fanno rete e si consultano regolarmente (O’Leary& Carroll, 2013).

Il poker *online* risulta quindi un ambiente in cui i ragazzi si percepiscono come a proprio agio e sono incentivati a giocare poiché si considerano favoriti rispetto agli adulti. Questo non esclude che i ragazzi possano giocare allo stesso tempo anche dal vivo, infatti gli spazi di gioco fisici del poker danno la possibilità di confrontarsi anche dal vivo e offrono spesso postazioni internet o consentono alle persone di giocare dai propri tablet *online* mentre si trovano nelle sale.

Questa particolare conformazione del poker, dove è possibile giocare su più tavoli contemporaneamente, da qualsiasi luogo e rispondendo alle necessità di ogni portafoglio, fa sì che sempre più ragazzi lo vedano come un'occasione concreta per fare un profitto.

2 La vita del *regular*

2. 1. *Il pokerista per profitto*

Nel capitolo sesto ho preso in considerazione chi è arrivato a costruire un comportamento abituale di gioco, superando col tempo la mera occasionalità. Questi giocatori hanno investito il proprio tempo nell'imparare un'attività che reputano piacevole e gratificante e in cui non sempre, anzi raramente, hanno ricevuto una ricompensa economica per le energie impiegate. In generale la responsabilità di tutto ciò viene fatta ricadere dai giocatori definiti "emotivi" su fattori esterni alla propria bravura e alle proprie competenze, in primis l'aleatorietà che domina i giochi d'azzardo. Coloro che invece definisco "funzionali", prendono le pratiche di gioco come un investimento in cui impegnarsi più seriamente. Questo non solo grazie a eventi mediatici come quello di Ciccio Valenti o il caso di Chris Moneymaker (un "*signor nessuno*" che vinse il Main Event, il *World Series of Poker* del 2003, portando a casa nel suo primo torneo dal vivo 2,5 milioni di dollari), ma anche perché dicono di avere esperienza di amici e conoscenti che sono riusciti a guadagnare giocando. Quasi tutti i ragazzi intervistati infatti hanno fatto riferimento ad almeno "*un amico che si è pagato l'università giocando a poker*" o "*che tutt'ora sta giocando con profitto*".

Nella nostra cultura esiste la premessa implicita che il lavoro e tutto ciò che viene fatto nel tempo libero, appartengano a sfere della vita separate. Tant'è che il gioco d'azzardo è stato a lungo biasimato come "attività improduttiva" e quando qualcuno ne traeva profitto veniva definito professionista, ricollegandolo in questo modo alla sfera lavorativa. Tuttavia, come sottolinea Yee (2006), questa dicotomia tra sfera della vita privata e lavoro è sempre meno marcata e le intersezioni tra vita sociale ed economica sono sempre più fluide. Yee porta come esempio il mondo *online* dei blog di cucina o quello dei giochi di ruolo dove chi riesce a distinguersi in maniera particolare in queste attività arriva a guadagnare una ricompensa economica

dai propri sforzi. Questo aspetto si ravvisa molto bene nelle parole del possessore di una sala:

I- “Come iniziano i ragazzi?”

“Magari hai la passione per il gioco, vai nei circoli ti conoscono magari molti ragazzi stanno facendo l’università, non vogliono un lavoro fisso ma qualche notte da investirci se la possono permettere, poi magari ti piace questo mondo e ci dedichi sempre più tempo. (Elia_Possessore sala)”.

In questo “guadagnare senza impegno fisso”, i giovani sono a maggior ragione avvantaggiati in quanto non hanno bisogno di investire molti soldi, possono dedicarsi quando vogliono e non necessitano di uno stipendio fisso. La modalità *cash game* ad esempio permette di sedersi virtualmente al tavolo verde con pochi euro, facendo puntate anche da uno o due centesimi e con rischi relativamente contenuti. Dall’altra il torneo offre la possibilità di vincere cifre considerevoli (anche in termini di migliaia di euro) iscrivendosi a gare la cui quota di iscrizione è di pochi euro.

Bsogna però considerare che diventare un *regular*, un giocatore considerato vincente, non è facile. Non è detto che un ragazzo, specialmente se giovane, sia in grado di decidere di dedicare molte ore della propria giornata in un’attività applicandosi con studio, tempo, costanza e denaro, specialmente se questa è giudicata negativamente e non dà alcuna garanzia di riuscita. Alcuni di loro infatti ci pensano ma poi non continuano, come è accaduto a Mauro:

“Alla fine avevo guadagnato un po’ di soldi, pochi eh, però avevo pensato che ci potevo guadagnare. E ci ho pensato seriamente ma poi non so, mi sono spaventato. (Mauro_poker)”.

Nel delineare quali caratteristiche possiede un *regular* ci si accorgerà come, la progressione in questa carriera e le qualità da possedere, non differiscono da quella di un qualsiasi altro giocatore. Ciò che lo differenzia se mai è la “profondità”, per rubare un termine a Geertz (2000), con cui il giocatore è implicato in queste pratiche e l’aderenza maggiore in termini di coinvolgimento alle logiche e ai valori del mondo del poker per profitto.

Il giovane che gioca denaro, non per gioco ma seriamente spesso non si definisce né professionista né lavoratore ma *regular*.

“Quelli come me si definiscono non professionisti ma regular (Claudio_poker)”.

Il motivo è legato al fatto che un professionista lo fa per lavoro, i *regular* lo fanno abitualmente, ma non lo vedono come il loro impiego fisso piuttosto come un'attività fatta seriamente.

Questa non adesione al reputarsi professionisti deriva da numerosi fattori. I ragazzi stessi sono consapevoli che il poker è un'attività redditizia ma che presenta molti elementi di incertezza sia legati alle caratteristiche stesse dell'essere un gioco d'azzardo, sia perché un ragazzo può in qualsiasi momento abbandonare: un mese potrebbe guadagnarci più di uno stipendio, il mese successivo potrebbe andare in perdita oppure potrebbe avere altri impegni che lo spingerebbero a lasciare il poker da parte (come partire per il progetto l'Erasmus o iniziare un tirocinio particolarmente impegnativo) o un lavoro full time.

Quasi tutti i ragazzi che si definiscono *regular* con cui ho parlato (7 intervistati), riconoscono che è avvenuta una svolta in uno specifico momento nel loro modo di giocare tra un primo livello più amatoriale e uno più serio. Questa svolta può avvenire per diversi motivi ma per tutti è stata fondamentale la presenza una persona che li ha presi “*sotto la propria ala protettiva*”, qualcuno che li ha introdotti a un gioco “*diverso*” e questo ha permesso loro di iniziare a confrontarsi con persone in grado di cambiare completamente il loro modo di giocare e la loro mentalità. La dinamica con cui ciò avviene è spiegata da Claudio:

*“Poi un giorno mentre andavo al circolo così è arrivato un ragazzo che si chiama G***** S*****, uno dei top 10 giocatori in Italia di soldi guadagnati. Era lì al circolo. Io ero già migliorato un pochino e allora decido e gioco una mano contro di lui. Allora lui mi guarda e mi fa: - ‘Maa adesso non per far lo sbruffone ma tu mi conosci’ - mi fa.*

E io ‘Certo che ti conosco’.

E mi fa ‘Ma perché stai giocando i soldi con me?’

‘In che senso?’

‘Con tutte le persone che ci sono qui che stanno giocando soldi così, tu giochi contro l'unico che è un professionista. Capisci che non ha molto senso in questa situazione qua.’

Stringiamo quindi un po' questo rapporto qua, mi fa un po' di domande. Mi spiega un po' di dinamiche. Poi alle sei del mattino si andava sempre a fare colazione insieme, quindi c'era un po' questa dinamica.

A un certo punto mi fa 'Ma vieni a casa mia, vieni a giocare i tornei'⁸³ vedrai che andrà meglio'. Io casualmente andai a casa sua la settimana successiva e poi la domenica vinsi un torneo, il mio primo torneo grosso che vinsi, vinsi 25 mila euro. [...] Eee andando bene le prime due volte che sono andato a casa sua ho continuato ad andare lì per dei mesi ed è stato determinante per il mio futuro. E questi ragazzi che andavano lì a casa sua mi hanno insegnato a ragionare, come analizzare la situazione quali sono i pro e i contro, si ragionava per ogni cosa (Claudio_poker)".

Il confronto con questa persona permette a Claudio di sviluppare abilità sino ad allora da lui nemmeno immaginate.

Molti di loro parlano, confrontandosi con il passato, tra un prima e un dopo in cui arrivano su “*un altro pianeta*” e facendo riferimento a competenze che per altre persone sarebbero inimmaginabili. Questa relazione dà accesso non solo a un bagaglio conoscitivo ma incentiva anche l'acquisizione di nuove reti sociali con cui confrontarsi in maniera più costante.

Questo avvicinamento ha appunto due grossi vantaggi: l'entrare a contatto con una rete relazionale con grosse competenze in materia e il primo accesso a una disponibilità economica che funge da primo investimento per la loro “*carriera pokeristica*”.

2.2. Le qualità del regular

Ci si può chiedere allora quali sono le qualità che deve avere un *regular*? Il primo passo, quello scontato e che tutti sanno, è la conoscenza delle regole base del gioco ed a questo si aggiunge il linguaggio del poker. La lingua del poker è l'inglese⁸⁴: durante le interviste, era facile comprendere chi provenisse dell'ambiente pokeristico rispetto ad un “*amatoriale*” a partire dal linguaggio utilizzato per parlare del proprio gioco. Chi usava termini specifici spesso si innervosiva del fatto che io non fossi a conoscenza di questi vocaboli,

⁸³ Fa riferimento a tornei on line.

⁸⁴Per uno studio di tutti i termini si rimanda al sito poker stars:
(https://www.pokerstars.it/poker/terms/?no_redirect=1)

sottolineando che era l'ABC del gioco: “*Se non sai neanche i termini come fai?*” (Mirko_poker)

A questa conoscenza terminologica si aggiungono le capacità logico-matematiche-statistiche. Ai pokeristi in generale piace la matematica e sanno che riveste un'importanza particolare per la buona riuscita di una singola mano oppure di un intero torneo. I *regular* da tempo hanno sviluppato la capacità di fare calcoli abbastanza complessi in tempi rapidi, quasi istintivi, per capire le proprie possibilità di portare a casa la mano. Per sviluppare questa competenza sono facilitati dai siti di stakkaggio che permettono, oltre alla possibilità di quantificare le probabilità di vittoria, di analizzare le mani già giocate per imparare dai propri errori. Il ricorso a questi siti vengono considerati dei vantaggi che sarebbe stupido non sfruttare, come mi fa notare Mariano:

“Se lo fai per lavoro devi, perché è un vantaggio è come andare in macchina con le gomme liscissime e dire potrei cambiare le gomme così vado più forte, stai usando, stai dando un vantaggio agli altri se non lo usa. C'è anche chi lo fa per lavoro e non lo usa. Ma secondo me se imparassero ad usarlo farebbero più soldi (Mariano_poker)”.

Il sito più importante è Sharkscope dove sono presenti dati di quasi tutti i *regular* del mondo anche se spesso presenti con un nickname e non con il proprio nome per tenere la propria identità celata. Compito del *regular* è conoscere tutti i pokeristi forti presenti nel circuito.

A queste conoscenze, considerate di base, se ne aggiungono altre più specifiche che non tutti possono avere e che in generale sono considerate doti fondamentali da bravi giocatori. La principale è avere il giusto *mindset* (da mind, mente, e set, kit). Il *mindset* è un assetto mentale ed è forse secondo i pokeristi la cosa più difficile da ottenere. È la concentrazione, il saper gestire lo stress, il darsi un metodo e una disciplina.

Ho già fatto riferimento nel settimo capitolo a come per i giocatori seri i soldi posseduti non debbano influenzare il proprio gioco. Compito del bravo pokerista è quello di azzerare l'influenza che il denaro ha sul proprio gioco. Per questo ogni *regular* deve fare i conti con il proprio *bankroll*. Il *bankroll* si definisce come l'intero capitale che un giocatore mette a disposizione per giocare. Primo compito è quello di separare i propri soldi personali da quelli usati per il poker. I *regular* sono consapevoli che una volta esaurito il proprio

capitale, non potranno più giocare. È quindi ovvio che uno degli obiettivi principali del pokerista sia quello di proteggere e incrementare il proprio *bankroll*.

“Il tuo bankroll è sacro, il bankroll è tutto per un pokerista. Se hai finito i soldi semplicemente non giochi (Riccardo_poker)”.

Proprio perché il denaro è il mezzo per poter giocare, e quanto se ne possiede rappresenta il livello a cui si gioca, per arrivare a un certo livello i ragazzi devono fare un investimento economico che varia a seconda delle possibilità di ciascuno. Questo investimento è fondamentale e nessun pokerista serio può evitare di farlo:

“Diciamo che quello che un po’ non mi piace in quel senso è che l’aspetto economico per me ha una buona caratura cioè ha la sua, è abbastanza importante il fatto che comunque se vuoi fare certe cose devi investire certi soldi altrimenti rimani sempre un giocatore amatoriale (Gabriele_poker)”.

Quanto giocarsi ogni volta non è una cifra casuale ma corrisponde per il pokerista a una somma che si aggira intorno a un centesimo di quanto destinato al poker nella modalità torneo e un cinquantesimo di quello cash:

“Ad esempio se ho 30 mila euro da investire sul poker, il torneo più grande che faccio è di 30 euro”.

Spiega ancora Gabriele che questo viene fatto al fine di limitare lo stress derivante dal denaro giocato che spesso ammonta a cifre considerevoli.

“[Questo lo faccio] in modo tale da sia il risultato finale che la spesa non mi condizioni. Non voglio che un torneo mi condizioni, che io abbia paura di giocare, che io sia stressato voglio giocare sempre una cifra di soldi che non influenzi il mio bank management o money management. Praticamente giochi una porzione piccola dei tuoi soldi in modo tale che non ti influenzi (Gabriele_poker)”.

Dalle parole dei ragazzi emerge quindi come essere un *regular* non sia facile e necessita di numerosi doti e abilità che richiedono costanza e metodo. Questo è per loro paragonare al mondo degli atleti professionisti dove è necessario avere molta concentrazione e avere una buona preparazione psico-fisica:

“I pokeristi sono una sorta di atleti ma non tanto come uno ci si possa immaginare, sono atleti a livello psichico, e poi cioè sono veramente...il giocatore di poker penso sia molto più elastico mentalmente di qualsiasi persona al mondo. E’ sottoposto a degli stress di dover

sempre rivalutare la propria mano, rivalutare l'avversario tutto questo ti aiuta a riformare la tua testa e il tuo pensiero (Mirko_poker)”.

Gli atleti che gareggiano ad alti livelli infatti non hanno solo una buona preparazione fisica ma si allenano a sviluppare anche una mentalità e questo è per Mirko ciò che accade anche nel poker.

2.3. I ragazzi della notte

Il pokerista impara che più tempo passa al pc a giocare e più sarà in grado di fare soldi (Schüll, 2016) e per questo ho illustrato come cerchino di darsi un metodo. In questo senso è molto importante anche la dimensione temporale nel contribuire a sviluppare un gioco sempre più costante e strutturato. Ecco come Thomas descrive una sua giornata:

I- “Quanto il poker influenza la tua giornata o la struttura?”

“In realtà ci sono diversi giochi. Il mio main game, che sono online tornei sono di sera purtroppo. Mi influenza molto perché sono costretto a giocare di notte quindi anche gli altri giorni fai che i giorni in cui si gioca di più sono domenica, lunedì, giovedì fai le 3 di notte capisci che il giorno dopo non è che posso andare a letto a mezzanotte. Sono influenzato a svegliarmi sempre piuttosto tardi (Thomas_poker)”.

Tuttavia il dover giocare quando sono presenti le occasioni di fatto determina che la vita di un pokerista sia notturna perché la maggior parte dei tavoli vengono aperti la sera quando le persone non lavorano o non vanno a scuola ed è per questo che è considerata spesso una vita “fuori dagli schemi e dalle regole” e associata a stili di vita non salutari (Mihaylova, et al. 2012).

Dalle loro parole risulta però come il prendere parte a questa vita notturna non rappresenta spesso un qualcosa che si impone al ragazzo ma che asseconda il suo modo di essere, una sua propensione. La stessa percezione è emersa parlando con una delle signore che lavorano nel circolo dove ho fatto osservazione, Lucilla mi spiega questo aspetto della vita dei ragazzi:

Sto facendo osservazione da tutta la notte, sono arrivata al circolo alle 19.30 e ora sono le 3.40 del mattino, vedendo la mia faccia assonnata la signora che sta dietro al bancone del bar mi chiede se sono stanca, confesso di sì e aggiungo una frase legata al fatto che io posso anche essere stanca ma che i ragazzi che stanno giocando devono essere belli concentrati e che io non ce la farei mai e non riesco a capire come ci riescano. Risponde in un modo che mi rimane molto impresso:

“Io prima facevo altro e ci ho messo un po’ a capire questo mondo. Qui ci sono ragazzi che non vogliono un lavoro fisso, che vogliono guadagnare un po’ di soldini ma senza doverci stare per forza 8 ore al giorno, senza prendersi un impegno... Sono ragazzi della notte che comunque farebbero tardi ed è meglio siano qui, a fare questo che da qualche altra parte (sala poker_1.04.2017)”.

Dalle parole della barista è possibile cogliere la percezione che le persone che fanno parte dell’ambiente hanno della vita di un giovane *regular*: ragazzi come tanti altri che invece di essere in qualche altro luogo, magari consumando sostanze o facendo danni in giro, scelgono di stare dentro un ambiente percepito come familiare e protetto, coltivando una passione e guadagnandoci anche del denaro.

Questa inversione tra giorno e notte e questa adesione a un mondo non sempre compreso ed accettato, porta col tempo anche a un’autoselezione delle persone che ruotano intorno alla propria vita.

La vita del pokerista non è una solitaria: posti come i circoli sono appunto occasioni per incontrarsi con persone nuove e conoscere chi è dell’ambiente, confrontandosi e scambiandosi consigli. I circoli assolvono bene a questa funzione di rafforzare i legami pokeristici. Non è raro ad esempio, portare amici o che le ragazze dei giovani inizino a lavorare come dealer all’interno delle sale o che si creino legami profondi con altri pokeristi, come accaduto a Mirko:

I: “E le relazioni sociali?”

“Scarse. Ho sempre trascurato tranquillamente tutto e tutti”.

“Incrociavo solo i miei amici che facevano la mia stessa vita malata”.

“Per cui le relazioni si auto sceglievano. Ho conosciuto un sacco di gente grazie al gioco, ho un sacco di amici grazie la gioco cioè mi sono fatto delle belle amicizie (Mirko_poker)”.

Il *regular* non si limita a questo: il Nuovo Poker è un’attività in cui più si passa del tempo giocando più denaro si guadagna e per questo i ragazzi passano molte ore al tavolo verde.

“Da fuori la gente pensa sia una cosa abbastanza semplice ma non lo è perché giocare 10 ore al giorno per cinque giorni sembra semplice ma non lo è” (Flavio_poker).

Questa necessità di concentrarsi per più tempo su molti tavoli giocandosi allo stesso tempo molto denaro può provocare anche molto stress. Ci sono

pomeriggi in cui il puntato di un giorno può arrivare tra 30 e 40 mila euro. Lo stress è una cosa a cui i ragazzi sentono di doversi abituare e paragonano la loro attività allo *stock market*, in cui anziché fare investimenti sugli altri, lo fanno su sé stessi e sulle loro abilità. Anche per questa percezione di vita al limite gli ambienti sono spesso associata ad altri comportamenti non conformi alle norme sociali, come fumare marijuana. Sebbene non tutti ne facciano uso, il comportamento è molto frequente e i ragazzi giustificano questo comportamento come finalizzato al gioco e al bisogno di rimanere calmi e rilassati

“Fumiamo tanti cannoni. La maggior parte dei giocatori fumano dei cannoni. Diciamo che la nostra generazione rapportata al gioco diciamo che quasi tutti fumano l’85-90% fuma, perché comunque tu devi stare davanti a un pc per tante ore tipo 8 ore e devi cercare di non fare cagata e a volte le cagate le fai perché ti rompi le palle, perdi la pazienza; invece se ti fai le canne sei più calmo, ti fai il tuo viaggio, sei più rilassato e comunque le cose che devi fare le fai lo stesso cioè il tuo gioco non è influenzato perché dopo un po’ va in automatico il gioco sei più sereno, ti fumi un cannone, sei più tranquillo. Paradossalmente ti aiuta ad essere più concentrato e stare nel tuo mondo (Riccardo_poker)”.

La vita del pokerista quindi non è una vita solitaria né irregolare, è una vita abbastanza disciplinata che risponde a logiche non condivise dalla maggior parte delle persone. Si trascorre molto tempo sul *web* e nei circoli, considerati spazi chiusi, frequentati spesso di notte e dove spesso azioni legale e illegale si mischiano collaborando nell’accrescere questo senso di identità.

3. Su chi guadagna il pokerista

3.1. Fish and shark

L’obiettivo del pokerista che lo fa con regolarità è quello di vincere soldi, frasi tipo “io lo faccio solo per i soldi”, “non fosse per i soldi non giocherei mai” sono all’ordine del giorno tra i pokeristi che superano un certo livello. Nel corso del settimo capitolo ho mostrato come i giocatori che lo fanno “funzionalmente” smettono di giocare con gli amici perché per loro non ha senso. Questo aspetto è maggiormente vero per il *regular* dove il gioco ha senso unicamente se finalizzato a cercare di portare a casa un profitto. Questo me lo spiega in modo particolarmente chiaro Mirko:

I “E gli avversari sono amici o nemici?”

“Nessuno dei due. Ci sono avversari che sono amici, non ci sono avversari che sono nemici e quando siamo al tavolo sono tutte persone con i soldi che noi dobbiamo prendere. Posso prenderli a un mio amico come a uno che non conosco. (Mirko_poker)”

Per Mirko, ad esempio, non esiste nemmeno più una distinzione tra amici e nemici: ci sono solo persone a cui si devono “prendere soldi”. Gli intervistati tuttavia sanno benissimo come a guadagnarci siano molto pochi. Diversamente da altri giochi d'azzardo, in cui i soldi vengono vinti contro il banco, nel poker si vince sempre contro un'altra persona e per questo il poker costituisce un gioco in cui si deve stare attenti a chi si ha davanti. Riccardo spiega come questa conoscenza sia parte stessa del lavoro:

“In Italia so chi sono tutti i regular tutti... Se è il tuo lavoro lo sai chi sono. Perché come lui va al'Axxxxxy [facendomi un cenno con la faccia e indicando il barista del bar] sei giorni in settimana, io sei giorni in settimana sono seduto al computer. Anche perché è un gioco che sapere chi hai davanti è tutto. Sapere chi hai davanti è tutto (Riccardo_poker)”

Ai regular non interessa sapere contro chi vincono, chi è l'avversario che hanno davanti, non interessa nemmeno come hanno fatto a vincere né se sia stata o meno una bella partita:

I - Qual è per te una bella partita?”

“Giocare contro uno ricco ma scarso (Mirko_poker)”

Quello che conta è portare a casa i soldi e per questo non è necessario giocare contro i bravi, anzi, tra regular ci si evita a vicenda. Infatti conoscere chi sono i bravi non è funzionale e sfidarli sarebbe considerato stupido in una logica di massimizzare i profitti. Per questi ragazzi il mondo del poker non si divide in amatoriali e professionisti, tra bravi e scarsi, ma tra chi vince soldi e chi li perde, questo è l'unico discrimine realmente esistente.

“Non c'è un comportamento migliore ma capire quanto le persone si adattano. Ci sono due tipi di giocatori gli shark e i fish. Lo shark gioca sul fish e quindi appunto ci sono situazioni standard. Giocare contro di loro perché tendenzialmente loro non capiscono le situazioni e quando hanno un punto giocano e quindi te sei avvantaggiato perché tanto l'altro non vuol capire cos'hai tu. Il tuo obiettivo è batterlo rischiando il meno possibile, investendo meno soldi possibili. Questo è tutto quello che devi sapere (Thomas_poker)”

Infatti sanno benissimo che le persone a cui si possono prendere i soldi sono di tre tipi: le persone che si avvicinano al poker per passione (ma queste

in genere spendono poco), le persone che hanno iniziato ad avvicinarsi al poker e che stanno valutando se la stessa possa diventare un'attività remunerativa. Infine ci sono quelli che loro considerano i malati. I “malati” sono quelli su cui è più semplice riuscire a guadagnare del denaro:

“Nell'online ci sono molti malati. Ci sono molti che vogliono gamblare, sono coscienti che sono soggetti alla varianza ma gambiano, altri non vogliono gamblare. Sia nell'online che nell'offline c'è molta ludopatia. Bisogna approfittare di queste situazioni qua. Alla fine i soldi li prendi a queste persone (Claudio-poker)”.

Tant'è che sebbene i ragazzi siano capaci di fare una riflessione sul fatto che il mondo del poker pulluli di persone considerate da loro ludopatiche, sono al contempo perfettamente consci di aver bisogno di queste persone per poter continuare a giocare.

Se si chiede loro come vivono questa consapevolezza in genere la risposta che mi hanno dato è stata di spostare la responsabilità su altri soggetti. Per Claudio la colpa è dei gestori delle sale:

“Alla fine [la dimensione morale] non è un mio problema, perché devo gestirla io? Il problema è dei gestori delle sale”.

I giovani del poker riconoscono come riescono a guadagnare proprio perché esistono persone che non si riescono a fermare, giustificandosi queste azioni in termini di profitto e girando la responsabilità sui gestori delle sale e chi in genere gestisce il gioco o ne ha la responsabilità legale in questo modo attribuiscono una responsabilità esterna a comportamenti che loro stessi riconoscono come potenzialmente sbagliati o non totalmente corretti in senso etico.

3.2. Tutta colpa della varianza: ovvero l'altro nome della sfortuna

Il *regular* sa benissimo che non basta applicarsi, studiare e giocare su persone meno forti di lui per vincere. Esattamente come per qualsiasi altro tipo di giocatore la varianza rappresenta una costante nell'attività del pokerista ed è parte integrante dell'esperienza stessa. Dal momento in cui si è deciso che dal poker ci si deve fare una rendita il professionista sa, più di qualsiasi altro giocatore funzionale, che il caso non può rappresentare una “scusa”. Questo viene vissuto in maniera molto frustrante dai giovani perché

un giocatore considerato scarso può sempre batterne uno bravo, come cerca di spiegarmi Alessandro:

“É abbastanza frustrante cioè perché io sono sempre... il poker devi cercare di aspettare il momento giusto. Cioè devi cercare di sfruttare la fortuna non è, molte delle volte devi subire, subire quello che fanno gli altri, anche persone molto più scarse perché è quello che accade nella partita (Alessandro_poker)”.

La varianza ha un peso tale che non solo può far vincere un giocatore molto più debole ma, anche quando si vince, influenza la posizione in cui ci si classifica e la quantità di soldi che si porteranno a casa. Se per alcuni questa oscillazione coincide con cifre molto basse, per persone come Claudio (che gioca su tavoli di alto livello) questo può comportare anche un grosso cambiamento in termini economici. Ciò spinge a vivere in maniera molto frustrante l'aleatorietà del gioco e l'incapacità degli altri di capire questa oscillazione:

“Anche il discorso del sangue freddo mi dà molto fastidio perché la situazione dei due mila euro è un conto ma ci sono tornei in cui è successo che ne so che arrivi nel tavolo finale in cui il primo prende un 100 mila euro, il secondo 80 mila, il terzo 60 mila, quindi ogni gradino che passa ti stai giocando un cambiamento drastico della tua vita per cui che ne so se arrivi che ne so il nono prende otto mila euro il primo vince cento mila. Quindi okay 80 mila euro sono un sacco di soldi, mi cambiano inevitabilmente l'andamento dell'anno senza dubbio, ma centomila mi cambia la vita. Mi cambia molte più cose, con cento mila potrei fare altre cose. E lì ti rendi conto che appena perdi una mano la fortuna conta tantissimo, se aspettavi 10 minuti potevi vincere 50 mila euro. La situazione è pesante perché una carta ti sposta quello che puoi fare nei prossimi anni o addirittura nella tua vita(Claudio_poker)”.

Dalle parole del giovane emerge inoltre come percepiscano un livello di stress tale da portarli a non vedere più il gioco come un'attività positiva, come invece era nata all'inizio (aspetto che eli aveva spinti a giocare all'inizio). Tanto che alcuni di loro ne parlano in termini di “odio” verso quella che era nata come un'attività positiva, come una passione. Flavio a mio avviso è particolarmente abile nel sintetizzare questo senso di frustrazione:

“Non può piacerti se lo fai 12 ore al giorno su 10 tavoli e conosci il gioco talmente bene che sai che cosa sta succedendo perché anche lì a volte ci giochi un giorno intero, hai tornei

che durano giorni e rimani senza niente, volte in cui hai giocato benissimo e resti senza soldi (Flavio_poker)”.

Lo stile di vita, lo stress, il fatto di passare molte ore al tavolo senza la sicurezza di guadagnare, la consapevolezza che si tratta di una pratica giovane e che quindi è facile che qualcuno di “più fresco” arrivi e prenda il tuo posto, porta il tempo i ragazzi ad avere la percezione che la loro qualità di vita non sia positiva se comparata con quella di altre persone. Parlando con Alessandro questo mi viene esplicitato facendo un confronto tra la sua vita e la mia:

“Se mi chiedi se penso se la mia qualità della vita sia meglio della tua ti rispondo di no, è molto meglio la tua anche se prendi solo mille euro al mese (6.7.2017_nota di campo)”.

Appare quindi evidente come nella vita del regular per poter continuare a giocare sia necessario sia giocare sui meno bravi ma allo stesso tempo emerge come alla lunga questo non basti; i guadagni alti, lo stile di vita spesso fatto di beni di lusso, la libertà di gestire il proprio tempo, fanno sì che per un ragazzo sia difficile uscire da questo ambiente.

4. Come to the dark side

I *regular*, i pokeristi che ricavano profitto, non si definiscono così solo perché riescono a guadagnare soldi dal proprio gioco. Si è visto come far parte dell’ambiente dei *regular* non si riassume semplicemente nel giocare a poker. Dalle parole degli intervistati, emerge come questa appartenenza porti spesso la persona a creare una forte relazione con tutto l’ambiente che circonda l’attività. Succede spesso infatti che i ragazzi non giochino come semplici avversari, ma si scambino ad esempio consigli, dividano le spese per le trasferte quando vanno a giocare dal vivo, giochino insieme trovando anche occasione per fare altro proprio per il principio che tra forti ci si evita (e ci si rispetta).

Questa appartenenza “profonda” fa sì che il giocatore riconosca come esistano una serie di altre attività parallele (legate al poker ma non al fatto di vincere) che portano a benefici economici che col tempo i ragazzi riescono a riconoscere e di cui possono beneficiare, primo tra tutti giocare proprio su persone definibili malate o ludopatiche.

Comune tra i ragazzi ad esempio è la pratica dello *stakekaggio*, ovvero farsi pagare per seguire le pratiche di gioco di altre persone che vogliono imparare a giocare.

Altri ancora sono ragazzi che a loro volta vengono sponsorizzati: in cambio di un ritorno di immagine al sito che li promuove (garantito dagli introiti della rake di nuovi giocatori coinvolti), ottengono da loro rimborsi spese o veri e propri stipendi. Un altro ragazzo mi spiega come parte delle sue spese le ammortizza vendendo quote delle sue iscrizioni a tornei. Se vince dà una parte dei ricavi alle persone che hanno puntato su di lui:

“Se vado a partecipare a un torneo grande cerco di vendere le quote, tipo adesso che sono andato a Barcellona, non è stata per nulla una scelta conveniente. Non ho giocato un centesimo di quanto ho messo a disposizione per il poker, l’ho fatto per altri motivi, per un ritorno di immagine ma per ammortizzare i costi ho venduto delle quote, in quelle quote ovviamente metti anche le spese: alberghi, aereo, cibo. Quindi anche se non vinci ne esci fuori (Thomas_poker)”.

Giocare per gli altri ha il vantaggio di permettere di guadagnare soldi, controllando parzialmente lo stress per l’andamento delle partite e dividendo il peso dell’aleatorietà con gli altri giocatori. La pratica è talmente comune che durante una delle sere di osservazione è stato chiesto anche a me se volessi comprare la quota di gioco di uno dei partecipanti.

Anche invitare qualcuno a casa propria non è un’attività che viene fatta semplicemente in amicizia o per gentilezza, piuttosto vi è un tornaconto personale. L’essere invitato a casa del ragazzo più bravo che ti insegna come si fa ad entrare nel gioco nel modo corretto, con la giusta mentalità, non è un atto di amicizia o casuale ma è una prassi proprio perché il pokerista più forte riconosce un vantaggio nell’invitare quello meno abile ma magari più giovane come appunto era accaduto a Claudio:

“Io ero sempre stato un giocatore che non aveva mai vinto e poi fare, avere 12 mila euro da un momento all’altro mi aveva dato anche la serenità di giocare anche altri tornei anche se lui comunque ha guadagnato una percentuale su quello che avevo guadagnato io perché comunque ci siamo scambiati una quota e poi senza di lui non sarei riuscito a vincere (Claudio_poker)”.

Lo scambio di quote è considerato quindi un'attività comune tra i pokeristi. Quelli "dell'ambiente" riconoscono molto bene come sia conveniente investire su ragazzi giovani anche se teoricamente sono meno forti di loro poiché i giocatori sono a conoscenza che il "Nuovo Poker" è un'attività che privilegia i giovani e in cui anche i più forti possono continuamente essere battuti da qualche nuovo arrivato "più fresco di loro", per questo è facile che seguendo la stessa logica, alcuni decidano di passare dal lato della domanda a quello dell'offerta. Una prassi comune è quella di mettere a bottega. Gabriele spiega molto bene in cosa consiste questa attività:

"Chi aveva capito più o meno cosa fare, chi ha guadagnato un po' di soldi cosa ha deciso di fare? Prendere dei ragazzi a bottega, tra virgolette, insegnargli quello che avevano capito e metterli a reddito nel senso voi tenete il 75% e io mi tengo il 25% di quello che avete vinto. In questo modo guadagnavi ma senza avere lo stress di dover sempre controllare la varianza (Gabriele_poker)".

Questa ad esempio è stata la scelta che ha fatto anche Flavio. Flavio non solo è uno degli intervistati ma, a meno di 30 anni, è anche il possessore insieme a un socio poco più grande di lui, di una sala poker⁸⁵. Flavio riconosce come all'inizio si sia avvicinato al poker per passione ma col tempo abbia capito come fosse molto più conveniente per lui "investire" i suoi soldi non su sé stesso ma sulla attività:

"Gioco, non gioco, gioco per far partire il tavolo però a giocare io mi rompo proprio il cazzo. All'inizio mi piaceva anche ma dopo un po' non è più un piacere ma è una cosa che devi fare. Quando fai una cosa contro voglia dopo un po' non ti piace più però quindi. Mi piaceva l'ambiente, avevo un po' di soldi, avevo visto come funzionava la gestione quindi ho provato. (Flavio_poker)".

Persone come Flavio hanno razionalmente deciso di fare del poker un business redditizio. Questa consapevolezza non è sempre presente e a volte avviene anche in maniera "involontaria" o meno consapevole. Durante l'intervista, Mirko ammette più volte che vorrebbe uscire il prima possibile dall'ambiente del gioco ma allo stesso tempo alla mia domanda su cosa abbia fatto dei soldi vinti, risponde che una buona parte li ha investiti. Alla domanda: "Su cosa investi?"⁸⁶ risponde:

⁸⁵ Il club non quella oggetto dell'osservazione

⁸⁶ La richiesta era più mossa da curiosità dopo aver ascoltato il ragazzo che aveva parlato dei suoi investimenti in armi.

“Allora con una parte dei soldi investiti mi sono preso una quota dei debiti che alcune persone hanno con la sala poker Xxxx, poi con un'altra quota [Flavio] aveva bisogno di soldi per comprare nuove App di gioco e quindi prenderò una percentuale sugli interessi quando ci saranno (Mirko_poker)”.

I ragazzi quindi aderiscono a una cultura di gioco in cui l'obiettivo principale è fare profitto, non importa su chi o come. Questa logica appare talmente pervasiva che oltrepassa il tavolo verde e si riflette anche in attività collegate ma trasversali al gioco e che si ripropongono anche all'interno delle loro reciproche interazioni.

Conclusioni

Dalle parole degli intervistati emerge quindi come la relazione dei *regular* con il mondo del poker sia complessa e non può essere ridotta al semplice giocare, né a una visione di loro come malati o con profili di gioco problematici.

Anche se è vero che questi ragazzi guadagnano dal poker, non guadagnano solo perché sono bravi: questa è l'immagine che viene restituita alla realtà sociale circostante. In realtà il sistema poker per sussistere ha bisogno di molti soggetti, ciascuno dei quali ha un proprio ruolo preciso.

I giocatori principianti iniziano a giocare, imparano la tecnica, iniziano a frequentare gli spazi di gioco entrando in contatto con le persone che frequentano lo stesso ambiente, decidendo se col tempo smettere o diventare abituali, sfruttando a proprio vantaggio web, denaro e potenzialmente altre dimensioni che non ho indagato in maniera approfondita.

Tra gli abituali, alcuni di loro diventano bravi e capiscono che è possibile guadagnare soldi dalla propria pratica. Questo è facilitato anche perché questi giocatori sono giovani, non vogliono un lavoro full time e non gli serve guadagnare molto (specialmente all'inizio). Così facendo producono vantaggi economici non solo per loro ma anche per soggetti terzi che traggono profitto dal fatto che per migliorare e per dominare lo stress sono disposti a cedere una parte dei loro introiti.

In questo loro giocare, i ragazzi guadagnano specialmente da persone che spendono troppi soldi e che potrebbero essere percepite come problematiche

ma che senza le quali sarebbe difficile riuscire ad ottenere profitto giocando solo su altri regular considerati potenzialmente più bravi di loro. Dall'altra però questo col tempo costituisce un lavoro stressante e precario e in cui prevalgono dinamiche di incertezza. I ragazzi che sono entrati a far parte di questo ambiente, con cui ormai ne condividono il sistema di valori, le amicizie e i "facili introiti", vogliono rimanere nel giro, scegliendo attività ad essa connesse che gli permettono di rimanere "dentro" ma di non essere più in balia del caso. In questo modo si attuano meccanismi giustificativi e condotte che li influenza ad aderire a un mondo a volte in bilico tra legale e illegale e dove i valori predominanti sono quelli del profitto.

CONSIDERAZIONI CONCLUSIVE

L'intento generale che ha guidato il mio progetto di ricerca è stato quello di portare un elemento di riflessione ulteriore all'attuale dibattito in tema di gioco d'azzardo, cercando di dare voce diretta ai soggetti e alla loro capacità di azione all'interno del contesto sociale. L'analisi si è in particolare focalizzata su come i giovani organizzano la propria carriera, ricostruendo il processo di avvicinamento e apprendimento a due specifiche pratiche: il poker e le scommesse sportive. Nel farlo ho adottato un approccio costruttivista e, dal punto di vista teorico e concettuale, mi sono servita delle lenti dell'interazionismo simbolico e della Labeling Theory.

In maniera particolare ho voluto indagare come i giovani si avvicinano al gioco d'azzardo, quali abilità e competenze sviluppano per poter continuare a giocare e quali discorsi e giustificazioni chiamano in causa per legittimare le proprie condotte di gioco. Studiare queste dinamiche ha permesso di comprendere anche come agiscono nel concreto e in relazione a questo come si rapportano con alcuni aspetti specifici dell'esperienza che fanno del gioco (relazioni sociali, denaro, caso, luoghi fisici e virtuali). In terzo luogo mi sono proposta di indagare quali repertori giustificativi i ragazzi sviluppino per poter continuare la propria carriera di giocatori, resistendo ai meccanismi di controllo esistenti all'interno della società civile. Infine volevo comprendere se per alcuni dei ragazzi fosse possibile parlare di una vera e propria subcultura di gioco e se sì, sulla base di quali elementi (condivisione di spazi, linguaggi e valori) essa si fonda andando oltre un'attività fatta nel tempo libero e diventare un aspetto preponderante nella loro vita.

L'analisi ha messo in evidenza molti aspetti meritevoli di attenzione.

In riferimento al primo obiettivo conoscitivo, dagli intervistati emerge la natura processuale dell'avvicinamento alle pratiche di gioco. La disponibilità, sia in senso fisico, sia simbolica si caratterizza come elemento cruciale per i giovani. Infatti se la possibilità di accesso a un vasto panorama di luoghi di vendita del gambling (sale, tabacchi, bar) è un tema che emerge in letteratura, il riconoscimento delle reti primarie e degli altri significativi come veicolo di questa disponibilità è un tema ancora poco esplorato. È attraverso gli amici e

i familiari che non solo viene trasmessa una “cultura di gioco” ma anche favorito l’accesso concreto a spazi sia formali che informali non fruibili altrimenti. Questa disponibilità alimenta la costruzione di una rappresentazione del gioco d’azzardo come qualcosa di molto semplice, non solo in termini di accesso ma anche di apprendimento facilitato delle regole e di possibilità effettiva di vincere e *fare soldi*. Dalle parole dei ragazzi risulta infatti che il motivo principale per cui giocano è quello economico. Sebbene le attuali ricerche in tema d’azzardo (specialmente di stampo cognitivo-comportamentale) non abbiano dato importanza a questa dimensione e la vedano come del tutto marginale all’esperienza di gioco, i giovani vedono nelle scommesse sportive e nel poker un forte potenziale di guadagno e profitto. Infatti, se è vero che una grossa vincita costituisce qualcosa di difficilmente realizzabile, è vero anche che la nuova proposta di gioco si caratterizza per basse vincite ma molto più frequenti. Per gli adulti questi compensi possono non essere interpretati come reali guadagni, ma per i giovani, abituati a non avere entrate fisse consistenti, anche una vittoria di pochi euro costituisce una cifra considerata interessante e desiderabile. Infatti la vincita di denaro non è per loro fine a sé stessa ma ha un significato socialmente inteso (Zelizer, 1997; 2010), dando accesso a una serie di beni di piccolo valore economico (sigarette, alcol, pantaloni) che si pongono come simboli di relazione con i coetanei.

Risulta quindi come la principale differenza nel modo di giocare e nella significazione del proprio agire non sia tra maggiorenni e minorenni ma tra persone che non hanno fonti economiche e persone che hanno fonti di reddito (i lavoratori).

Per riuscire a guadagnare, i ragazzi sono convinti si possa imparare una tecnica. Il modo in cui parlano di questo processo di apprendimento è in termini di *studio*. Questa immagine è veicolata non solo dagli amici e dalle relazioni primarie ma anche dai media. Gli studi che hanno guardato al ruolo dei media hanno concentrato la loro attenzione specialmente sulla pubblicità e su come questa contribuisca a incrementare il *sogno di vittoria* (Lo Verde, 2013; Pedroni, 2016). Dalle parole dei ragazzi emerge anche un mondo di incoraggiamento al gioco che transita per siti, forum, riviste, libri e manuali in cui vengono venduti prodotti che legittimano l’idea che studiando si possa

imparare. Questo è in linea con altri aspetti della loro vita in cui le competenze vengono apprese con costanza ed esercizio. Applicandosi i ragazzi sviluppano vere e proprie competenze (tecniche, psicologiche, finanziarie) a cui si affiancano strategie personali che coadiuvano a creare un sempre maggior coinvolgimento che col tempo contribuisce a creare un comportamento di gioco abituale considerato competente ed efficace ma allo stesso tempo personale.

Dall'esplorazione del primo obiettivo conoscitivo ho messo in evidenza come i giovani che si avvicinano all'azzardo non lo fanno per una predisposizione personale interna ma per fattori circostanziali in cui in un calcolo costi-benefici decidono di restare in questo mondo perché vi trovano delle forme di profitto. In questo scenario i ragazzi cercano di massimizzare il proprio margine di guadagno studiando e arrivando a un proprio stile di gioco.

Il secondo gruppo di domande si interrogava su quali significati le persone attribuiscono ad alcuni elementi fondamentali del gioco (interazione con gli altri, caso, luoghi di gioco, tecnologie di gioco e denaro).

Dall'analisi del materiale raccolto è emerso come per guardare a questi elementi fosse possibile tracciare un distinguo tra due tipi ideali di giocatori, distinti sulla base del significato dato alla propria pratica di gioco. Infatti, anche se il processo di socializzazione è il medesimo, alcuni dei ragazzi arrivano a percepire il proprio gioco come un passatempo, un vizio, una passione (giocatori che chiamo emotivi), mentre altri lo vedono come un impegno al fine di trarre un profitto (giocatori funzionali). I giocatori emotivi sperano sempre nel margine di guadagno ma non vivono l'esperienza di gioco in termini di investimento. Il giocatore che invece gioca al fine di massimizzare le proprie entrate vive tutte le sfere di cui il gioco si compone in maniera strumentale rispetto alla ricerca di introiti.

Le ricerche che si sono occupate di gioco hanno spesso creato categorie di giocatori in relazione al grado di coinvolgimento in senso malattia da gioco (dividendoli in sociali, problematici e patologici, o non a rischi, a rischio moderato o grave), usando il gruppo dei giocatori sociali più come categoria utile solo in riferimento alle altre due. Questa indagine voleva invece guardare

come all'interno dei giocatori sia possibile trovare differenze molto marcate non sulla base del rischio di dipendenza ma a partire dalle parole degli intervistati e sulla base della significazione data al proprio gioco.

Dall'analisi si comprende come i giocatori funzionali si allontanino gradualmente dalle proprie relazioni primarie e inizino a giocare in maniera solitaria o cercando relazioni e confronto con altri giocatori ritenuti più esperti. Il caso, usato come alibi dai giocatori emotivi per giustificare le proprie perdite (infatti lo definiscono anche come sfortuna), viene considerato dai giocatori funzionali come un elemento da tenere in considerazione e che deve essere il più possibile minimizzato, ovvero giocando anche su fattori che ritengono collaterali al gioco e non legati all'aleatorietà (come partite truccate o eventi in cui i bookmaker si sono sbagliati a dare la quota). In questo stesso modo gli spazi di gioco (riconosciuti dalla maggior parte degli altri giocatori come insani e squallidi) vengono ricercati come ambienti necessari al fine di massimizzare i profitti. Lo stesso avviene per lo spazio on line: il fatto di poter essere sempre connessi e la possibilità di usufruire di bonus sono ritenuti dei vantaggi a cui non vogliono e in un certo senso non possono rinunciare. Il denaro a sua volta non costituisce più il fine ma il mezzo che consente di poter giocare e che quindi deve essere tenuto in seria considerazione e implementato come fosse un capitale. Risulta chiaro come i giocatori funzionali si avvicinino gradualmente a uno stile di gioco che potrebbe essere considerato potenzialmente pericoloso e a rischio ma che per loro rappresenta qualcosa di fatto seriamente. Infatti l'investimento di tempo e di energie di questi giovani non ha esclusivamente la finalità di accedere a piccole ricompense economiche immediate, ma può essere letto alla luce di una loro progettualità più ampia e che viene ritenuta a lungo termine.

Un terzo obiettivo di questo lavoro è stato comprendere come i giovani che prendono parte al gioco rispondono ai meccanismi di controllo e alle etichette date dalla società. Per questo fine è stato utile comprendere come un gioco accettato socialmente non si esaurisca solo in un gioco legale e non patologico. Il contesto italiano (sulla scia di quanto fatto in molti paesi occidentali) ha posto molta enfasi sul concetto di Gioco Responsabile, ovvero

moderato, la cui definizione appare per certi dai contorni fluidi e che sembra faccia perno principalmente sulla capacità di autocontrollo dell'individuo.

Prima di guardare a quali repertori giustificativi i giovani utilizzino, ho voluto sottolineare come sia difficile vedere le pratiche di gioco dei giovani poiché molti di loro non ne parlano o restituiscono una visione mediata del loro gioco, specialmente agli adulti vicini a loro come genitori, educatori e insegnanti. Questo viene fatto al fine di rimandare un'immagine legittima di questo gioco (modulando il modo in cui parlano della loro spesa effettiva o utilizzando repertori narrativi in cui si pongono come vincenti) per resistere alla possibile stigmatizzazione sociale che da esso può derivare. Tutto ciò fa sì che spesso sia difficile apprendere la loro effettiva relazione con il mondo del gioco d'azzardo. Infatti scelgono di celare il fatto che giocano o mostrano un gioco molto più dimensionato.

Dalle interviste è emerso come nonostante i giovani ricorrano poco al gioco illegale le strategie prevalenti siano in genere ascrivibili alla negazione del danno, non è illegale ciò che non lede agli altri), e la condanna di chi condanna ovvero attribuire la responsabilità allo Stato che legalizza il gioco e ai gestori che lo vendono. Insieme a queste vanno valutati anche i meccanismi di controllo a un gioco non problematico. Il tema degli interventi di contrasto a un gioco d'azzardo patologico sono ampi e per questo mi sono concentrata unicamente su quelli di prevenzione specificatamente rivolti ai giovani. Gli interventi si focalizzano principalmente sull'illustrare la "matematica del gioco" al fine di neutralizzare le possibili fallacie cognitive che distorcono una reale percezione delle chance di vittoria e spiegare i possibili rischi di patologizzazione derivanti da un eccessivo coinvolgimento nel gioco. I repertori giustificativi più usati in questo caso rimandano a concordare con gli agenti di controllo, condannando altri giochi ritenuti sia più legati alla fortuna sia più pericolosi (come ad esempio le awp e le vlt, bingo) e a utilizzare etichette eufemistiche in grado di svuotare di significato il concetto stesso di giocatore patologico, utilizzandolo per definire un giocatore perdente o che fa giocate non intelligenti.

Per quanto riguarda il rischio di stigmatizzazione proveniente da un gioco non responsabile inteso come "troppo" (troppi soldi e troppo tempo) i giovani rispondono prevalentemente in due modi: da un lato chi si riconosce

in un modo di giocare considerato accettabile fatica a riconoscersi come giocatore d'azzardo, infatti non trovando corrispondenza tra quanto compiuto e il giudizio morale proveniente dalla società nei confronti dei gamblers, si identificano come scommettitori o pokeristi ma non come giocatori d'azzardo. Chi invece riconosce che il proprio gioco non sarebbe visto come accettabile, lo giustifica facendo riferimento a una giustizia sociale in cui chi gioca molto viene ricompensato per i propri sforzi o paragonandolo con altre condotte accettate in cui le persone cercano il proprio tornaconto personale a discapito di quello degli altri (confronto vantaggioso).

Allo stesso tempo i giovani nel cercare di controllare le proprie pratiche riconoscono come abbiano un ruolo importante i consigli ricevuti da persone appartenenti al mondo dell'azzardo come amici giocatori, esercenti e altri giocatori, riconosciuti come competenti in materia e in grado di comprenderli e che reputano legittimate a parlare.

Infine durante il mio lavoro sul campo ho avuto modo di entrare in contatto con diversi ragazzi che si definivano regular del poker e le cui condotte si differenziavano di molto da quelle degli altri giocatori per un maggior grado di coinvolgimento sia in termini quantitativi (tempo e denaro investiti) sia in termini qualitativi (linguaggio tecnico, orari notturni, spazi ad esso destinati e a volte illegali, consenso a specifici valori).

Mi sono quindi chiesta se fosse possibile parlare di adesione a una subcultura di gioco e, in caso affermativo, quali ne fossero gli elementi costitutivi e come i giovani ne venissero coinvolti. Per farlo ho cercato di ricostruire come si diventa regular del poker. Ho messo in luce come questi giovani si avvicinino all'ambiente nella speranza di fare soldi, similmente a quanto avviene per tutti i giocatori, e incentivati da margini maggiori di profitto. Avvicinandosi ad altri regular che condividono con loro le proprie conoscenze, spesso in cambio di una percentuale dei loro introiti, imparano ad avere la mentalità giusta (il giusto *mindset*). Questo nuovo modo di ragionare consiste nell'imparare una serie di conoscenze tecniche e strategie di cui la più importante è che non bisogna giocare contro l'avversario ma sull'avversario. In questo modo dividono il mondo dei pokeristi in *shark* e *fish*, in cui lo *squalo* (il regular) ha l'obiettivo di fare soldi sul *pesce* (il giocatore

scarso). Questa logica è talmente pervasiva che oltrepassa il “tavolo verde” e si estende a tutta l’esperienza di gioco, diventando il “valore” principale del giocatore. L’obiettivo ultimo del bravo pokerista, infatti, non è quello di battere l’avversario ma di fare soldi, per questo in un calcolo costi-benefici e in un ambiente fortemente stressante (in cui potrebbero facilmente arrivare nuovi giovani potenzialmente più forti di loro e il ruolo del caso rimane un fattore molto importante nonostante il poker sia riconosciuto come un gioco di abilità) la cosa più conveniente non è sempre quella di battere l’avversario. Per questo col tempo alcuni di loro iniziano a “investire” sul poker e sugli altri giocatori coachando, stakkando, investendo su sale poker e in genere finanziando tutta una serie di attività legate a questo mondo. Queste prassi permettono loro di rimanere nell’ambiente pokeristico (di cui sentono di far parte), passando dal lato della domanda a quello dell’offerta.

Sintetizzando i risultati di ricerca è possibile riscontrare come per i giovani l’aspetto economico rappresenti un elemento centrale nella loro relazione con il gioco d’azzardo. Questo non si traduce appunto nella speranza di grosse vincite ma rimane nell’ordine di grandezza di poche decine di euro. Queste costituiscono cifre facilmente raggiungibili nel modo in cui l’industria del gioco restituisce al giorno d’oggi le vincite: più frequenti, ma di minore entità. In questo scenario le principali differenze nel modo di giocare dei giovani non sono percepite tra minorenni e maggiorenni ma tra chi ha accesso a fonti economiche e chi no (in genere tra studenti e lavoratori).

Questa luce sull’aspetto economico consente anche di proporre una lettura alternativa a quella attualmente dominante in tema di gioco d’azzardo. Le categorie con cui si cerca di descrivere e spiegare il gioco si basano sull’enfatizzazione del punto di vista istituzionale, interessato ad esempio ad ordinare i giocatori su un continuum di intensità del rischio di patologizzazione. In questa tesi ho cercato invece di andare oltre queste categorie per far emergere come sia possibile leggere il legame che i giovani hanno con il gambling in rapporto al significato che attribuiscono alla loro esperienza di gioco. I giovani che vedono il gioco d’azzardo come una possibile forma di profitto (che qui ho definito funzionali) fanno un uso strumentale dei fattori socio-contestuali e ambientali al fine di costruire un

proprio progetto che potrebbe anche essere definito “autorealizzativo” e di lungo termine.

Inoltre emerge come nel tentativo di restituire un’immagine legittimata all’interno della società i ragazzi modulano la narrazione della propria pratica per costruirsi un’immagine di sé che deve necessariamente fare i conti con la potenza di una rappresentazione istituzionale e della società civile, spesso stigmatizzante. Questo, insieme alle immagini veicolate dai media, contribuisce a costruire l’idea che sia facile vincere, alimentando la convinzione che studiando si possa arrivare a dei risultati concreti. I giovani ricorrono ad alcune giustificazioni con cui sono in grado di resistere alla stigmatizzazione proveniente dall’ambiente esterno e di restituire a sé stessi e agli altri un’immagine più legittimata delle loro condotte. Queste tecniche possono essere ricondotte a due matrici principali: il rifiuto stesso dei termini gioco d’azzardo e gioco d’azzardo patologico (attraverso la negazione dell’atto o l’etichettamento eufemistico); il conferimento di un’immagine di ipocrisia verso chi condanna la loro pratica (condanna di chi condanna) e affermando che chiunque, al loro posto, si comporterebbe nello stesso modo (rivendicazione di normalità).

Sykes e Matza (1957) sostengono che ci sia una tendenza nelle teorie del controllo a sovrastimare il grado di coinvolgimento verso la delinquenza da parte degli individui. Bisogna quindi interrogarsi se una eccessiva enfasi sui possibili rischi derivanti dalle pratiche di gioco eccessive e la generale stigmatizzazione dell’intero gioco d’azzardo non producano, come effetto, la presa di distanza nelle proprie azioni dai concetti stessi di gioco d’azzardo e gioco d’azzardo patologico e dagli interventi di prevenzione basati su queste categorie.

Infatti i giovani riconoscano come maggiormente legittimati a esprimere un giudizio sulle loro condotte non gli esperti del controllo formale (educatori, insegnanti, psicologi) ma quelle persone con cui hanno un contatto diretto e che riconoscono come competenti in materia (amici che giocano, esercenti, ex giocatori) in quanto unici in grado di comprendere le vere dinamiche di gioco senza richiamare pregiudizi e stigmatizzazioni.

Tuttavia, dall’ultimo capitolo si può desumere anche come per le persone che traggono margini di profitto dal gioco degli altri, come appunto i regular

del poker, da un punto di vista di calcolo costi-benefici non convenga regolare le condotte degli altri. In una concezione del gioco in cui l'obiettivo prevalente è quello di fare denaro, in una logica di massimizzazione del proprio profitto, un gioco non responsabile potrebbe essere non solo augurato ma in un certo senso incentivato.

A livello di risvolti pratici una delle caratteristiche della teoria dell'etichettamento è quella di invitare il lettore ad analizzare i comportamenti considerati devianti in termini di eventi che rendono inefficaci le sanzioni e di esperienze che nel tempo rendono il proprio comportamento come una possibilità concepibile e concretamente realizzabile (Becker, 2007). Non esiste quindi una sostanziale differenza nel processo di avvicinamento di un soggetto che poi aderisce a una cultura deviante da quella di una qualsiasi altra persona che poi torna sui suoi passi e interrompe la sua attività. Questo risulta evidente ad esempio nel fatto che il processo di avvicinamento alla subcultura del regular non differisce di molto da quello di un altro giovane pokerista se non per il suo più profondo grado di coinvolgimento.

Proprio per questo, dunque, lo studio del processo di avvicinamento al gioco d'azzardo di questi giovani permette di comprendere le pratiche di gioco anche di quei ragazzi con cui non è facile entrare in contatto come i ragazzi che giocano solo on line e di persone che potrebbero essere considerate problematiche e che in questi termini difficilmente sono disposte a parlare del proprio gioco. Alcuni degli stessi ragazzi qui osservati potrebbero rientrare nella categoria dei giocatori a rischio (moderato o grave) se guardati con le tradizionali scale di misurazione e screening. Lo studio può essere quindi utile a comprendere come si possa ragionare insieme ai ragazzi in maniera alternativa delle loro condotte di gioco e, in senso più ampio, del loro rapporto con il denaro e i modi a cui possono accedere a questo.

Il lavoro lascia inoltre spazio per ipotizzare possibili ulteriori sviluppi di investigazione.

Il primo afferisce alla necessità di guardare maggiormente agli esercenti e ai giocatori come figure chiave nella socializzazione, nel coinvolgimento e nel

controllo dei giovani nel gambling; rivelatisi per questo studio particolarmente importanti ma che qui non hanno trovato adeguato spazio.

Un altro punto spesso sottovalutato è la necessità di un maggiore interesse sulla dimensione economica del gioco d'azzardo. Questa chiave di lettura apre possibili spazi di riflessione sulle strategie che nella società attuale i giovani utilizzano per arrivare a soddisfare le proprie necessità. Ciò avviene anche in modo alternativo a quelle socialmente legittimate e che non attengano specificatamente alla sfera lavorativa ma che producono profitto (come possono esserlo lo scambio di favori sessuali in cambio di denaro o di altri oggetti).

Inoltre ritengo sarebbe utile proporre ulteriori ricerche che si concentrino in maniera più puntuale sulla forte dimensione di genere che connota le pratiche di gioco d'azzardo. Numerose ricerche si sono concentrate su esperienze al femminile ma sempre in riferimento al gioco problematico e patologico. In questa sede propongo la necessità di una riflessione che si interessi maggiormente alla cultura fortemente maschile delle pratiche di gioco guardando in maniera specifica alla dimensione economica e al ruolo del denaro in questo processo.

Infine la scelta di aver guardato a due giochi specifici porta con sé il limite di non aver indagato altri mondi, ma allo stesso tempo fornisce l'occasione per promuovere la necessità di ulteriori sviluppi che guardino ad altre pratiche, come può essere ad esempio le slot machines, con la consapevolezza che dalla loro osservazione emergerebbe una narrazione completamente differente.

Concludo dicendo che quanto emerso nell'ultimo capitolo è frutto di un rapporto molto stretto con un particolare mondo del gioco d'azzardo: quello di alcuni giovani regular del poker. Durante le interviste è stato possibile ravvisare infatti un solo scommettitore sportivo che potesse essere definito regular. La scarsità del numero degli intervistati a mia disposizione non mi ha permesso di fare un ragionamento analogo per questa pratica ma questo non esclude che un "mondo parallelo" non esista anche per le scommesse o per qualche altro gioco d'azzardo. Infatti nel corso dell'intervista a questo scommettitore erano emerse le stesse logiche di massimizzazione del profitto seppur con caratteristiche e connotati differenti.

Bibliografia

- Abbott, M.W. (2001). *What Do We Know About Gambling and Problem Gambling in New Zealand? Report Number Seven of the New Zealand Gaming Survey*. Wellington: Department of Internal Affairs
- Abbott, M. W. (2007). Situational factors that affect gambling behavior. *Research and measurement issues in gambling studies*, 251-278.
- Abbott, M.W., and Volberg, R.A. (1999). *Gambling and Problem Gambling in the Community: An International Overview and Critique. Report Number One of the New Zealand Gaming Survey*. Wellington: Department of Internal Affairs
- Abt, V., Smith, J. F., and Christiansen, E. M. (1985). *The Business of Risk: Commercial Gambling in Mainstream America*. Lawrence: University of Kansas Press.
- Adams, P. J. (2007). *Gambling, freedom and democracy*. Routledge.
- Altman, J. (1985). Gambling as a mode of redistributing and accumulating cash among Aborigines: A case study from Arnhem Land. *Gambling in Australia*, 50, 67.
- Albarrán-Torres, C. (2014) *Digital Gambling: Theorizing Gamble-Play Media* (Routledge Studies in New Media and Cyberculture) (p. ii). Taylor and Francis. Kindle Edition.
- Alvarez, A. (1991) *The Biggest Game in Town*, Herts: Oldcastle Books.
- Ambrosini, M., Coletto, D., & Guglielmi, S. (2014). *Perdere e ritrovare il lavoro: l'esperienza della disoccupazione al tempo della crisi*. il Mulino.
- Armstrong, G. (1993). Like that Desmond Morris. *Interpreting the field: Accounts of ethnography*, 3-43.
- A.P.A. (American Psychological Association) (1980). *DSM III, Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*.
- A.P.A. (American Psychiatric Association) (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®)*. American Psychiatric Pub.
- Artieri, G. B. (2004). *I media-mondo: forme e linguaggi dell'esperienza contemporanea* (Vol. 19). Meltemi Editore srl.

- Atkinson, R., & Flint, J. (2001). Accessing hidden and hard-to-reach populations: Snowball research strategies. *Social research update*, 33(1), 1-4.
- Austrin, T., & Curtis, B. (2004). The desegregation of gambling media and the emergence of a single form of gambling. *Social Policy Journal of New Zealand*, 41-48.
- Avanzi B. B. (2002) *Devianza e controllo sociale*. Franco Angeli. Milano
- Bailey, K. (1995). *Methods of social research*. Simon and Schuster.
- Bailey, K. D (2006) *Metodi della ricerca sociale*. Il mulino. Bologna
- Bandura, A. (1990). Perceived self-efficacy in the exercise of personal agency. *Journal of applied sport psychology*, 2(2), 128-163.
- Bandura, A. (1999). Moral disengagement in the perpetration of inhumanities. *Personality and social psychology review*, 3(3), 193-209.
- Bank, J (2014) *Gambling, Crime and Society*. Spriger
- Baudrillard, J. (1990) *Cool Memories 1980–1985*, London: Verso.
- Beccaria, F. (2010). Stili del bere delle giovani generazioni: vent'anni di ricerche qualitative. *Salute e società*.
- Beccaria, F., & Guidoni, O. V. (2002). Young people in a wet culture: Functions and patterns of drinking. *Contemporary Drug Problems*, 29(2), 305-334.
- Beck, U. (1992). *Risk society: Towards a new modernity* (Vol. 17). Sage.
- Beck, U. (1996). World risk society as cosmopolitan society? Ecological questions in a framework of manufactured uncertainties. *Theory, culture & society*, 13(4), 1-32.
- Beck, U. (2004). *Ulrich Beck: A critical introduction to risk society*. Pluto Press: London, UK.
- Becker, H. S. (1951). The professional dance musician and his audience. *American Journal of Sociology*, 57(2), 136-144.
- Becker, H. S. (1953). Becoming a marihuana user. *American journal of Sociology*, 59(3), 235-242.

- Becker, H. S. (1960). Notes on the concept of commitment. *American journal of Sociology*, 66(1), 32-40.
- Becker, H. S. (1963). *Outsiders. Studies in the Sociology of Deviance.* New York: Free Press.
- Becker, H. S. (2007). *I trucchi del mestiere: come fare ricerca sociale.* Il mulino.
- Belk, R. W. (2003). On aura, illusion, escape and hope in apocalyptic consumption: the apotheosis of Las Vegas. In *Marketing apocalypse* (pp. 101-122). Routledge.
- Bellio, G., & Croce, M. (2014). *Manuale sul gioco d'azzardo. Diagnosi, valutazione e trattamenti.*
- Bennett, A. (1999). Subcultures or neo-tribes? Rethinking the relationship between youth, style and musical taste. *Sociology*, 33(3), 599-617.
- Bennett, A. (2011). The post-subcultural turn: some reflections 10 years on. *Journal of youth studies*, 14(5), 493-506.
- Berg, B. L. (2012). *Qualitative Research Methods for the Social Science* (8th Ed.). Long Beach: Allyn and Bacon.
- Bergler, E. (1957). *The psychology of gambling.* New York, NY, US: Hill & Wang.
- Bertelli B. (2009). *Devianze emarginazione e linee preventive.* Valentina Trentini, editore.
- Best J. (2008) *Social Problems.* Norton New York
- Bianchetti, R., & Croce, M. (2007). Il crescente mercato del gioco d'azzardo in Italia: violenza nascosta o indifferenza collettiva? Questioni sui costi sociali e sui "legittimi" guadagni. In *Sociologia del diritto.*
- Bichi, R. (2007). *La conduzione delle interviste nella ricerca sociale.* Carocci. Roma

- Binde, P. (2005). Gambling across cultures: Mapping worldwide occurrence and learning from ethnographic comparison. *International Gambling Studies*, 5(1), 1-27.
- Binde, P. (2009). Gambling motivation and involvement: A review of social science research. Swedish National Institute of Public Health.
- Black, D. W., & Moyer, T. (1998). Clinical features and psychiatric comorbidity of subjects with pathological gambling behavior. *Psychiatric Services*, 49(11), 1434-1439.
- Blackman, S. J. (2014) Subculture theory: an historical and contemporary assessment of the concept for understanding deviance. *Deviant Behavior*, 35 (6). pp. 496-512
- Blackman, S. J. (2005) ‘Youth Subcultural Theory: a critical engagement with the concept, its origins and politics, from the Chicago School to post modernism’ in *Journal of Youth Studies*, 8: 1-20
- Blaszczynski, A. P., Wilson, A. C., & McConaghy, N. (1986). Sensation seeking and pathological gambling. *British Journal of Addiction*, 81(1), 113-117.
- Blaszczynski, A. & Nower, L. (2002) 'A pathways model of problem and pathological gambling'. *Addiction*, 97 (5): 487-499.
- Blaszczynski, A., Ladouceur, R., & Shaffer, H. J. (2004). A science-based framework for responsible gambling: The Reno model. *Journal of Gambling studies*, 20(3), 301-317.
- Blaszczynski, A., Collins, P., Fong, D., Ladouceur, R., Nower, L., Shaffer, H. J., ... & Venisse, J. L. (2011). Responsible gambling: General principles and minimal requirements. *Journal of gambling Studies*, 27(4), 565-573.
- Blinn-Pike, L., S. L. Worthym, and J. N. Jonkman. 2010. “Adolescent Gambling: A Review of an Emerging Field of Research.” *Journal of Adolescent Health* 47: 223–236.
- Bloch, H. A. (1951). The sociology of gambling. *American Journal of Sociology*, 57(3), 215-221.

- Blumer, H. (1931). Science without concepts. *American Journal of Sociology*, 36(4), 515-533.
- Blumer, H. (1937). Social disorganization and individual disorganization. *American Journal of sociology*, 42(6), 871-877.
- Blumer, H. (1939). The crowd, the public and the mass. *New outline of the principles of sociology*, 185-189.
- Blumer, H. (1940). The problem of the concept in social psychology. *American Journal of Sociology*, 45(5), 707-719.
- Blumer, H. (1954). What is wrong with social theory?. *American sociological review*, 19(1), 3-10.
- Blumer, H. (1969). The methodological position of symbolic interactionism. *Sociology. Thought and Action*, 2(2), 147-156.
- Bondolfi, G., Osiek, C., & Ferrero, F. (2000). Prevalence estimates of pathological gambling in Switzerland. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 101(6), 473-475.
- Boeije, H. (2010), *Analysis in Qualitative Research*, Sage Publications, London.
- Boudon, R. (1997) *Il vero e il giusto. Saggi sull'obiettività dei valori e della conoscenza*, Bologna, Il Mulino.
- Bouju, G., Grall-Bronnec, M., Quistrebert-Davanne, V., Hardouin, J. B., & V_nisse, J. L. (2013). Texas hold'em poker: a qualitative analysis of gamblers' perceptions. *Journal of Gambling Issues*, (28), 1-28.
- Bourdieu, P. (1990). *The logic of practice*, Cambridge: Polity Press.
- Bruce, A. C., & Johnson, J. E. (1992). Toward an explanation of betting as a leisure pursuit. *Leisure Studies*, 11(3), 201-218.
- Buzzi, C. (1980). Gruppo dei pari e socializzazione. *Studi di sociologia*, 65-78.
- Caillois R. (1995), *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*. Bompiani, Milano.
- Caneppele, S., & Marchiaro, M. (2015). gioco d'azzardo patologico: Monitoraggio e prevenzione in Trentino. Materiale disponibile al

seguinte

link

Cfr:

https://publicatt.unicatt.it/retrieve/handle/10807/67277/109561/PREGIO_rapporto-finale.pdf

- Caniglia, E. (2016). *Devianza e interazione sociale* (Vol. 33). Maggioli Editore.
- Capitanucci, D. (2012). Strategie di prevenzione del gioco d'azzardo patologico tra gli adolescenti in Italia. L'utilizzo di strumenti evidence-based per distinguere tra promozione e prevenzione. *Italian Journal on Addiction*, 2(3-4).
- Capitanucci D., Marino V. (2002), *La vita in gioco? Il gioco d'azzardo tra divertimento e problema*, (a cura di). Franco Angeli, Milano.
- Cardano, M. (2011). *La ricerca qualitativa*. Bologna: Il mulino.
- Carlevaro, T., & Capitanucci, D. (2004). *Guida ragionata agli strumenti diagnostici nel disturbo di gioco d'azzardo patologico*. Hans Dubois.
- Carruthers, B. G. (2010). The meanings of money: A sociological perspective. *Theoretical Inquiries in Law*, 11(1), 51-74.
- Carter, M. J., & Fuller, C. (2015). Symbolic interactionism. *Sociopedia. isa*, 1, 1-17.
- Carter, M. J., & Fuller, C. (2016). Symbols, meaning, and action: The past, present, and future of symbolic interactionism. *Current Sociology*, 64(6), 931-961.
- Cassidy, R. (2002). *The sport of kings: Kinship, class and thoroughbred breeding in Newmarket*. Cambridge University Press.
- Cassidy, R. (2013). Partial convergence: social gaming and real-money gambling. In *Qualitative research in gambling* (pp. 86-103). Routledge.
- Castellani, B. (2000). *Pathological gambling: The making of a medical problem*. Suny Press.
- Cetina, K. K., Schatzki, T. R., & Von Savigny, E. (Eds.). (2005). *The practice turn in contemporary theory*. Routledge.

- Chantal, Y., & Vallerand, R. J. (1996). Skill versus luck: A motivational analysis of gambling involvement. *Journal of Gambling Studies*, 12(4), 407-418.
- Charmaz K. (2000), *Constructivist and Objectivist Grounded Theory* Denzin, N. K., Lincoln Y. (a cura di), *Handbook of Qualitative Research*, Sage, Thousand Oaks, CA.
- Charmaz, K. (2006). *Constructing grounded theory: A practical guide through qualitative analysis*. Sage.
- Chinn, C. (1991). *Better betting with a decent feller: A social history of bookmaking*, London:Harvester Wheatsheaf.
- Cipolla, C. (Ed.). (2015). *Le implicazioni sociali del gioco d'azzardo: il caso dell'Emilia-Romagna*. Angeli.
- Clotfelter, C.T., and Cook, O. J. (1989). *Selling Hope: State Lotteries in America*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Coleman, J. S. (1987). Families and schools. *Educational researcher*, 16(6), 32-38.
- Collins, A. (2006) *The Pathological Gambler and the Government of Gambling in Cosgrave* (2006)
- Colozzi, I. (2017) a cura di *Se mi togli l'azzardo divento matto. Una ricerca sul gioco d'azzardo a Bologna*. Franco Angeli
- Conrad, P. (1975). The discovery of hyperkinesis: Notes on the medicalization of deviant behavior. *Social problems*, 23(1), 12-21.
- Conrad, P. (1979). Types of medical social control. *Sociology of Health & Illness*, 1(1), 1-11.
- Conrad, P. (1992). Medicalization and social control. *Annual review of Sociology*, 18(1), 209-232.
- Copes, H., & Williams, J. P. (2007). Techniques of affirmation: Deviant behavior, moral commitment, and subcultural identity. *Deviant Behavior*, 28(3), 247-272.

- Corbetta, P. (2003). *La ricerca sociale: metodologia e tecniche* (Vol. 3). Il mulino. Bologna
- Cornish, D.B. (1978). *Gambling." A review of the literature*. London: Her Majesty's Stationery Office.
- Cosgrave, J. F. (Ed.). (2006). *The sociology of risk and gambling reader*. Taylor & Francis.
- Cosgrave, J., & Klassen, T. R. (2001). Gambling against the state: The state and the legitimation of gambling. *Current sociology*, 49(5), 1-15.
- Croce, M. (2001). Il caso del gioco d'azzardo: una droga che non esiste, dei danni che esistono. *Personalità/dipendenze*, 2, 225-42.
- Croce, M., & Zerbetto, R. (Eds.). (2001). *Il gioco & l'azzardo. Il fenomeno, la clinica, le possibilità di intervento* (Vol. 185). FrancoAngeli.
- Crotty, M. (1998). *The Foundations of Social Research: Meaning and Perspective in the Research Process*. Thousands Oaks, Calif.: Sage Publications
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal performance*.
- Cunningham-Williams, R. M., & Cottler, L. B. (2001, July). The epidemiology of pathological gambling. In *Seminars in Clinical Neuropsychiatry* (Vol. 6, No. 3, pp. 155-166).
- Custer, R. L. (1982). An overview of compulsive gambling. *Addictive disorders update*, 7, 107-124.
- Custer, R. L. (1984). Profile of the pathological gambler. *The Journal of clinical psychiatry*.
- D'Agati M. (2003), *Stato e gioco d'azzardo*. In «Nuvole», Vol. XIII (1).
- D'Agati M. (2004), *Gioco d'azzardo e modernità: una prospettiva sociologica*. In «Rassegna Italiana di Sociologia», XLV, n.1, gennaio-marzo, pp. 79-102.
- D'Agati M. (2005), *La sociologia dle gioco d'azzardo: bilanci, prospettive e ambizioni di un campo di studi "in progress"*. In «Rassegna Italiana di Sociologia», XLVI, n. 4, ottobre-dicembre, pp. 687-697.

- D'Agati, M. (2014). "I Feel Like I'm Going to Win": Superstition in Gambling. *Qualitative Sociology Review*, 10(2), 80-101.
- Dal Lago, A. (2000). *La produzione della devianza: teoria sociale e meccanismi di controllo* (Vol. 14). Ombre corte.
- Dal Lago, A., & De Biasi, R. (2002). Un certo sguardo. *Introduzione all'etnografia sociale*. Bari: Laterza.
- De Bonis, V., & Gandolfo, A. (2011). Evoluzione e innovazione del gioco pubblico in Italia: analisi esplorativa di un mercato in rapido cambiamento. *Finanza, marketing e produzione*, 29(3), 105-137.
- De Freitas, S., & Griffiths, M. (2008). The convergence of gaming practices with other media forms: what potential for learning? A review of the literature. *Learning, media and technology*, 33(1), 11-20.
- Delfabbro, P., Derevensky, J. L., Gainsbury, S., Grant, J. E., Griffiths, M. D., Gupta, R., ... & Ólason, D. T. (2011). *Youth gambling: The hidden addiction*. Walter de Gruyter.
- Delfabbro, P., & Thrupp, L. (2003). The social determinants of youth gambling in South Australian adolescents. *Journal of adolescence*, 26(3), 313-330.
- De Luigi, N. (2007). I confini mobili della giovinezza. *Esperienze, orientamenti e strategie giovanili nelle società locali*, Franco Angeli, Milano.
- Denzin, N. K. (2005). Symbolic interactionism and ethnomethodology: A proposed synthesis. *Contemporary Sociological Thought*, 123.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (1994). *Handbook of qualitative research*. Sage publications, inc.
- Derevensky, J. L., & Gupta, R. (1997). Familial and Social Influences on Juvenile Gambling Behaviour. *Journal of Gambling Studies*, 13(3), 179-192.
- Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2004). Adolescents with gambling problems: A synopsis of our current knowledge. *Journal of Gambling Issues*, (10).

- Derevensky, J., & Gupta, R. (2007). Internet gambling amongst adolescents: A growing concern. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 5, 93–101.
- De Rosa O. (2012) *Il mercato del gioco. Evoluzioni e tendenze* (15-38). In De Rosa O. (a cura di) *Gioco e Società*. Il Mulino Bologna
- Deveraux, E. C. (1968). Gambling in psychological and sociological perspective. *International Encyclopedia of the Social Sciences*, 6, 53-62.
- Devereux, E. C. (1968). Gambling, voce in *International Encyclopedia of the Social Sciences*, vol. VI pp. 53-62)
- DiCicco-Bloom, B., and R. Romer. 2011. "Poker, Sports Betting and Less Popular Alternatives: Status, Friendship Networks, and Male Adolescent Gambling." *Youth & Society* 44 (1): 141–170.
- Dickson, L., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2008). Youth gambling problems: Examining risk and protective factors. *International Gambling Studies*, 8(1), 25-47.
- Dixon, D.J. 1991. *From prohibition to regulation: Bookmaking, anti-gambling, and the law*, Oxford: Clarendon Press
- Dotter, D. L., & Roebuck, J. B. (1988). The labeling approach re-examined: Interactionism and the components of deviance. *Deviant behavior*, 9(1), 19-32.
- Downes, D. M., Davies, B. P., & David, M. E. (1976). Gambling, work and leisure: a study across three areas. *Gambling, work and leisure: a study across three areas*.
- Durkheim, E. (1887). L'irréligion de l'avenir, étude de sociologie. *Revue Philosophique De La France Et De L'Étranger*, vol. 23, 1887, pp. 299–311.
- Epstein, R. (1967). Theory of gambling and statistical logic, Acad.
- Esposito, M. (2014). Geografia economica del gioco d'azzardo in Italia. *Liuc Papers Pubblicazione periodica dell'Università Carlo Cattaneo – LIUC* (<http://ar.liuc.it/dspace/bitstream/2468/3850/1/277.pdf>)
- Fiasco, M. (2001). Aspetti sociologici, economici e rischio criminalità. In Croce e Zerbetto *Il Gioco & l'Azzardo*, 327-340.

- Fiasco, M. (2014). Il gioco dell'oca e l'invenzione della ludopatia. Note dissonanti per una storia del business/azzardo in Italia. *In Bellio e Croce 2014*.
- Fine, G. A., & Kleinman, S. (1979). Rethinking subculture: An interactionist analysis. *American journal of sociology*, 85(1), 1-20.
- Fish, S. (1989). *Doing What Comes Naturally: Change, Rhetoric, and the Practice of Theory in Literary & Legal Studies*. Duke University Press.
- Fisher, S. (1993). Gambling and pathological gambling in adolescents. *Journal of gambling studies*, 9(3), 277-288.
- Foster, D. W., Neighbors, C., Rodriguez, L. M., Lazorwitz, B., & Gonzales, R. (2014). Self-identification as a moderator of the relationship between gambling-related perceived norms and gambling behavior. *Journal of gambling studies*, 30(1), 125-140.
- Foucault M. (1976), *Sorvegliare e punire*, Torino, Einaudi
- Franchi, M. (2005). *Mobili alla meta: i giovani tra università e lavoro*. Donzelli Editore.
- Frey, J. H. (1984). Gambling: A sociological review. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 474(1), 107-121.
- Friend, K. B., & Ladd, G. T. (2009). Youth gambling advertising: A review of the lessons learned from tobacco control. *Drugs: education, prevention and policy*, 16(4), 283-297.
- Frosh, S., Phoenix, A., & Pattman, R. (2002). *Young masculinities: Understanding boys in contemporary society*. London: Palgrave
- Gainsbury, S. M., Russell, A., & Blaszczynski, A. (2014). Are psychology university student gamblers representative of non-university students and general gamblers? A comparative analysis. *Journal of Gambling Studies*, 30(1), 11-25.
- Geertz, C. (2000). Deep play: Notes on the Balinese cockfight. In *Culture and Politics* (pp. 175-201). Palgrave Macmillan, New York.
- Gephart Jr, R. P. (2001). Safe Risk in Las Vegas. *M@ n@ gement*, 4(3), 141-158.

- Giddens, Anthony (1991) *Modernity and Self Identity: Self and Society in the Late Modern Age*. Stanford: Stanford University Press.
- Glaser, B. G. (Ed.). (1968). *Organizational careers*. Transaction Publishers.
- Glaser B. G., Strauss A. L. (1967), *The discovery of grounded theory: Strategies for qualitative research*, Publishing, Chicago.
- Gobo, G. (2002). *La ricerca qualitativa: passato, presente, futuro*. Carocci. Roma
- Gobo, G. (2008). *Doing ethnography*. Sage.
- Goffman, E. (1969). *Where the action is: Three essays*. Lane, Allen.
- Goffman, E. (2009). *Stigma: Notes on the management of spoiled identity*. Simon and Schuster.
- Goggin, J. (2012). Regulating (virtual) subjects: Finance, entertainment and games. *Journal of Cultural Economy*, 5(4), 441-456.
- Goode, E. (1975). On behalf of labeling theory. *Social Problems*, 22(5), 570-583.
- Goode, E. (Ed.). (2015). *The handbook of deviance*. John Wiley & Sons.
- Goodman, R. (1995). *The luck business: The devastating consequences and broken promises of America's gambling explosion*. Free Press.
- Gourley, M. (2004). A subcultural study of recreational ecstasy use. *Journal of sociology*, 40(1), 59-73.
- Griffiths, M. (1995). *Adolescent Gambling*. London: Routledge.
- Griffiths, M. (1999). Gambling technologies: Prospects for problem gambling. *Journal of gambling studies*, 15(3), 265-283.
- Griffiths, M. (2003). Internet gambling: Issues, concerns, and recommendations. *CyberPsychology & Behavior*, 6(6), 557-568.
- Griffiths, M. D., & Wood, R. T. A. (2000). Risk factors in adolescence: The case of gambling, videogame playing, and the Internet. *Journal of Gambling Studies*, 16, 199–225
- Griffiths, M. D. (2001). Internet gambling: Preliminary results of the first UK prevalence study. *Electronic Journal of Gambling Issues: eGambling (EJGI)*, 5.

- Griffiths, M. D., & Wood, R. T. A. (2007). Adolescent Internet gambling: Preliminary results of a national survey. *Education and Health*, 25, 23–27.
- Griffiths, M., & Barnes, A. (2008). Internet gambling: An online empirical study among student gamblers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6(2), 194-204.
- Guba, E. G., & Lincoln, Y. S. (1994). Competing paradigms in qualitative research. *Handbook of qualitative research*, 2(163-194), 105.
- Gupta, R., & Derevensky, J. (1997). Familial and social influences on juvenile gambling behavior. *Journal of gambling studies*, 13(3), 179-192.
- Gupta, R., Nower, L., Derevensky, J. L., Blaszczynski, A., Faregh, N., & Temcheff, C. (2013). Problem gambling in adolescents: an examination of the pathways model. *Journal of Gambling Studies*, 29(3), 575-588.
- Hacking, I. (1986). Making up people. I TC Heller, M. Sosna & D. Wellbury (Eds.),--Reconstructing individualism. Autonomy, individuality, and the self in Western thought (pp. 222-236)..
- Hacking, I. (1990). *The taming of chance* (Vol. 17). Cambridge University Press.
- Hall, E. T. (1968). *La dimensione nascosta*. Milano: Bompiani
- Hall, S (1996) *Who needs identity?* (pp. 1-17) In Hall, S., & Du Gay, P. (Eds.). (1996). *Questions of Cultural Identity: SAGE Publications*. Sage.
- Hammersley, M. (1989). *The Dilemma of Qualitative Method (1989): Herbert Blumer and the Chicago Tradition*. London: Routledge.
- Hammersley, M. (1990). What's wrong with ethnography? The myth of theoretical description. *Sociology*, 24(4), 597-615.
- Hammersley, M. (1992). Some reflections on ethnography and validity. *Qualitative studies in education*, 5(3), 195-203.
- Hammersley, M. (2002). Ethnography and realism. *The qualitative researcher's companion*, 65-80.

- Hayano, D. M. (1983). *Poker faces: The life and work of professional card players*. Univ of California Press.
- Heath S, Brokes R, Cleaver E. Ireland E. (2009) *Researching young people's lives*. London Sage
- Herman r. K. (1967), 'Gambling as work: a sociological study of the rack track', in *Gambling*, Harper & Row.
- Hing, N., Nisbet, S., Brooks, L., & Rolfe, M. (2009). *Testing the link between accessibility and gambling problems: Gambling and problem gambling amongst gaming venue staff*. Department of Justice.
- Hodgins, D. C., Peden, N., and Cassidy, E. (2005). The association between comorbidity and outcome in pathological gambling: A prospective follow-up of recent quitters. *Journal of Gambling Studies*, 21, 255–271.
- Hughes, E. C. (1958). *Men and their work*. Free Press.
- Hughes, E. C. (1962). Good people and dirty work. *Social problems*, 10(1), 3-11.
- Huizinga, J. (1938) *Homo ludens: A study in the play-elements in culture*. [tr it. 1973] *Homo Ludens*. Eonaudi. Torino]
- Humphreys, P. (1993). Seven theses on thought experiments. In J. Earman (Ed.), *Philosophical Problems of the Internal and External World: essays on the philosophy of Adolf Grünbaum* (pp. 205-227). Pittsburgh: University of Pittsburgh Press.
- Imbucci G. (1999), *Il gioco pubblico in Italia. Storia, cultura e mercato*, (a cura di), Marsilio, Venezia.
- Imbucci G. (2010), *Il gioco pubblico in Italia nel secondo dopoguerra*. Atti del seminario di studio famiglia e gioco d'azzardo, Palermo, 2002. Materiale reperito al seguente link: http://cisf.famigliacristiana.it/cisf/dossierCISF/famiglia-e-gioco-d-azzardo_110211171416/il
- Jacobs, D. (1993). Evidence supporting a general theory of addiction. In *Gambling Behavior and Problem Gambling* (W. Eadington and J. Cornelius, eds.). Reno, NV: Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming.

- Jackson, A. C., Dowling, N., Thomas, S. A., Bond, L., & Patton, G. (2008). Adolescent gambling behaviour and attitudes: A prevalence study and correlates in an Australian population. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6(3), 325-352.
- Jedlowski, P. (1998). *Il mondo in questione: introduzione alla storia del pensiero sociologico*. Rome: Carocci.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. NYU press.
- Kalischuk, R. G., Nowatzki, N., Cardwell, K., Klein, K., & Solowoniuk, J. (2006). Problem gambling and its impact on families: A literature review. *International Gambling Studies*, 6(1), 31-60.
- Khun, T. (1962). *The Structure of Scientific Revolutions* University of Chicago Press
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Kaptsis, D., & Zwaans, T. (2014). Adolescent simulated gambling via digital and social media: An emerging problem. *Computers in Human Behavior*, 31, 305-313.
- Kingma, S. F. (2008). The liberalization and (re) regulation of Dutch gambling markets: National consequences of the changing European context. *Regulation & Governance*, 2(4), 445-458.
- Kingma, S. (2004). Gambling and the risk society: The liberalisation and legitimisation crisis of gambling in the Netherlands. *International Gambling Studies*, 4(1), 47-67
- Kingma, S. F. (2009) Global gambling. In *Global gambling*. Routledge.
- Kitsuse, J. I., & Spector, M. (1975). Social problems and deviance: Some parallel issues. *Social problems*, 22(5), 584-594.
- Knapp, T. (1997). Behaviorism and public policy: B. F. Skinner's views on gambling. *Behavior and Social Issues*, 7, 129-139.
- Korn, D. A., & Shaffer, H. J. (1999). Gambling and the health of the public: Adopting a public health perspective. *Journal of gambling studies*, 15(4), 289-365.
- Kranes, D. (1995). Play grounds. *Journal of Gambling Studies*, 11(1), 91-102.

- Kristiansen, S., Trabjerg, M. C., & Reith, G. (2015). Learning to gamble: Early gambling experiences among young people in Denmark. *Journal of Youth Studies*, 18(2), 133-150.
- Kranes, D. (1995). Play grounds. *Journal of Gambling Studies*, 11(1), 91-102.
- Kristiansen, S., Trabjerg, M. C., & Reith, G. (2015). Learning to gamble: Early gambling experiences among young people in Denmark. *Journal of Youth Studies*, 18(2), 133-150.
- Krishnan, M., & Orford, J. (2002). Gambling and the family: From the stress-coping-support perspective. *International Gambling Studies*, 2(1), 61-83.
- Kuhn, T. (1962). *The structure of scientific revolutions*. Chicago: Univ. Press, Chicago.
- Ladouceur, R., & Walker, M. (1998). *Cognitive approach to understanding and treating pathological gambling*. Elsevier
- Ladouceur, R., Shaffer, P., Blaszczynski, A., & Shaffer, H. J. (2017). Responsible gambling: a synthesis of the empirical evidence. *Addiction Research & Theory*, 25(3), 225-235.
- Landuzzi C (2018) *Il gioco d'azzardo come fenomeno sociale In Colozzi (2017)*
- Langer, E.J. (1975) *The Illusion of Control*, in «*Journal of Personality and Social Psychology*», 32, pp. 311-328.
- Langhinrichsen-Rohling, J., Rohde, P., Seeley, J. R., & Rohling, M. L. (2004). Individual, family, and peer correlates of adolescent gambling. *Journal of Gambling Studies*, 20(1), 23-46.
- Lavanco G. (2002), *La psicologia della scommessa. Suggestioni sul gioco d'azzardo*. In Capitanucci D., Marino V. (2002).
- Laybourn, K. (2007). *Working-Class Gambling in Britain c. 1906-1960s: The Stages of the Political Debate*. Mellen Press.
- Laybourn, K. (2009). *In Search of Phantom Fortunes: Working-Class Gambling in Britain c. 1906-1960s*. Wharncliffe Books.

- Le Berton D. (1995), *Passione del rischio*. Edizione Gruppo Abele, Torino.
- Lemert, E. M. (1951). Social pathology; A systematic approach to the theory of sociopathic behavior.
- Leonzi, S., Ciofalo, G., Di Stefano, A., & Barricella, S. (2016). Giochi (d'azzardo) e gli spot. La pubblicizzazione televisiva del gambling in Italia. *Sociologia e ricerca sociale*. 110 (2)
- Lesieur, H. R. (1977). *The chase: Career of the compulsive gambler*. Anchor Press
- Lesieur, H. R., & Custer, R. L. (1984). Pathological gambling: Roots, phases, and treatment. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 474(1), 146-156.
- Lesieur, H. R., & Blume, S. B. (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. *American journal of Psychiatry*, 144(9).
- Lesieur, H. R., and Rosenthal, R. J. (1991). Pathological gambling: A review of the literature. *Journal of Gambling Studies*, 7, 5–39. (Paper prepared for the American Psychiatric Association Task Force on DSM-IV Committee on Disorders of Impulse Control Not Elsewhere Classified.)
- Livingstone, C., & Woolley, R. (2007). Risky business: A few provocations on the regulation of electronic gaming machines. *International gambling studies*, 7(3), 361-376.
- Lo Verde, F. M. (2013). Alimentare sogni, destrutturare speranze. Politiche di offerta e dinamica della domanda di gioco aleatorio nell'Italia contemporanea. *Sociologia del lavoro*.
- Maclean, N. (1984). Is Gambling "Bisnis"? The Economic and Political Functions of Gambling in the Jimi Valley. *Social Analysis: The International Journal of Social and Cultural Practice*, (16), 44-59.
- Mahoney, J. L., & Stattin, H. (2000). Leisure activities and adolescent antisocial behavior: The role of structure and social context. *Journal of adolescence*, 23(2), 113-127.

- Manis, J. G. (1974). Assessing the seriousness of social problems. *Social Problems*, 22(1), 1-15.
- Maniscalco M. L (2002) *Sociologia del denaro : dimensioni sociali, culturali, etiche della moneta*. La terza. Bari
- Marshall, D. (2005). The gambling environment and gambler behaviour: Evidence from Richmond-Tweed, Australia. *International Gambling Studies*, 5(1), 63-83.
- Matza, D., & Sykes, G. (2010). *La delinquenza giovanile. Teorie ed analisi*. Armando Editore.
- McComb, J. L., & Sabiston, C.M. (2010). Family influences on adolescent gambling behaviour: a review of the literature. *Journal of gambling studies*, 26(4), 503-520.
- McLuhan, M. (1994). *Understanding media: The extensions of man*. MIT press.
- McMillen, J. (ed.) (1996) *Gambling Cultures: Studies in History and Interpretation*, London: Routledge.
- McNamara, C. (2017). Responsibility-Shifting in a Gambling Environment. *Symbolic Interaction*, 40(3), 335-351.
- Mead, G. H. (1934). *Mind, self and society* (Vol. 111). University of Chicago Press.: Chicago.
- Merico, M. (2004). *Giovani e società*. Carocci. Roma
- Merton R., (1968) *Social Theory and Social Structure*, The Free Press, New
- Messerlian, C., Derevensky, J., & Gupta, R. (2005). Youth gambling problems: A public health perspective. *Health promotion international*, 20(1), 69-79.
- Miers, D. 2004. *Regulating commercial gambling: Past, present and future*, Oxford: Oxford University Press.
- Minor, W. W. (1981). Techniques of neutralization: A reconceptualization and empirical examination. *Journal of Research in Crime and Delinquency*, 18(2), 295-318.

- Molinaro, S., Potente, R., & Cutilli, A. (Eds.). (2014). *Consumi d'azzardo: Alchimie, normalità e fragilità: La fotografia ESPAD 2013* (Vol. 3). CerCo Edizioni.
- Monaghan, S. M., & Derevensky, J. (2008). An appraisal of the impact of the depiction of gambling in society on youth. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6(4), 537-550.
- Moore, S. M., Thomas, A. C., Kyrios, M., Bates, G., & Meredyth, D. (2011). Gambling accessibility: A scale to measure gambler preferences. *Journal of Gambling Studies*, 27(1), 129-143.
- Moody, E. J. (2001). Internet use and its relationship to loneliness. *CyberPsychology & Behavior*, 4, 393– 401
- Moore, S. M., Thomas, A. C., Kyrios, M., Bates, G., & Meredyth, D. (2011). Gambling accessibility: A scale to measure gambler preferences. *Journal of Gambling Studies*, 27(1), 129-143.
- Nakamura, J., & Csikszentmihalyi, M. (2009). Flow theory and research. *Handbook of positive psychology*, 195-206
- Nakamura, J., & Csikszentmihalyi, M. (2014). The concept of flow. In *Flow and the foundations of positive psychology* (pp. 239-263). Springer, Dordrecht.
- National Research Council. (1999). *Pathological gambling: A critical review*. National Academies Press.
- Navarini, (2017) Introduzione in Becker (2017) Outsiders Meltemi
- Neal, M. (1998). 'You lucky punters!' A study of gambling in betting shops. *Sociology*, 32(3), 581-600.
- Neal, M. (2005). 'I lose, but that's not the point': Situated Economic and Social Rationalities in Horserace Gambling. *Leisure studies*, 24(3), 291-310.
- Neighbors, C., Lostutter, T. W., Crounce, J. M., & Larimer, M. E. (2002). Exploring college student gambling motivation. *Journal of Gambling studies*, 18(4), 361-370.

- Newman, O. (1968). The sociology of the betting shop. *The British Journal of Sociology*, 19(1), 17-33.
- Newman, O. (1972). *Gambling: Hazard and reward*. Athlone Press.
- Nibert, D. (2000). Hitting the jackpot: Government and the taxing of dreams. New York: Monthly Review
- Nisbett, R. e L. Ross (1980) *Human Inference: Strategies and Shortcoming of Social Judgement*, Englewood Cliffs, N.J., Prentice-Hall.
- Nower, L., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2004). The relationship of impulsivity, sensation seeking, coping, and substance use in youth gamblers. *Psychology of addictive behaviors*, 18(1), 49.
- Nower, L., & Blaszczynski, A. (2006). Impulsivity and pathological gambling: A descriptive
- Oldman, D. (1974). Chance and skill: A study of roulette. *Sociology*, 8, 407-426.
- Oldman, D. (1978). Compulsive gamblers. *The Sociological Review*, 26(2), 349-371.
- O'Leary, K., & Carroll, C. (2013). The online poker sub-culture: Dialogues, interactions and networks. *Journal of gambling studies*, 29(4), 613-630.
- Orford, J. (2001). *Excessive appetites: A psychological view of addictions*. John Wiley & Sons Ltd.
- Orford, J. (2010). *An unsafe bet?: The dangerous rise of gambling and the debate we should be having*. John Wiley & Sons.
- Orford, J., Sproston, K., & Erens, B. (2003). SOGS and DSM-IV in the British Gambling Prevalence Survey: Reliability and factor structure. *International Gambling Studies*, 3(1), 53-65.
- Ortalli G. (1999), *Lo stato e il giocatore: lunga sotria di n rapport difficile*. In Imbucci (2006).
- Ortalli, G. (2012). Barattieri. Il gioco d'azzardo fra economia ed etica.
- Parsons, T. (1968). On the concept of value-commitments. *Sociological Inquiry*, 38(2), 135-160.

- Parsons, K., & Webster, D. (2000). The consumption of gambling in everyday life. *Journal of Consumer Studies & Home Economics*, 24(4), 263-271.
- Parsons, R. F. (1968). The significance of growth-rate comparisons for plant ecology. *The American Naturalist*, 102(928), 595-597.
- Parviainen, J., Tuuri, K., & Pirhonen, A. (2013). Drifting Down the Technologization of Life: Could Choreography-Based Interaction Design Support us in Engaging with the World and our Embodied Living?. *Challenges*, 4(1), 103-115.
- Pavarin, R. M. (2016). Gioco problematico: evidenze empiriche e riflessioni per la prevenzione. *PRISMA Economia-Società-Lavoro*.
- Pawson, M., Kelly, B. C., Wells, B. E., & Parsons, J. T. (2017). Becoming a prescription pill smoker: Revisiting Becker. *Criminology & Criminal Justice*, 17(3), 340-355.
- Pedroni, M. (2014). The «banker» state and the «responsible» enterprises. Capital conversion strategies in the field of public legal gambling. *Rassegna italiana di sociologia*, 55(1), 71-98.
- Pedroni, M. (2016) *Mouch more than a game The Role of Commercial Advertising in the Struggle between the Advocates and Opponents of Gambling*. (pp.99-110) In Ocaña A.M. (2016) *Clashing wor(l)ds from internationalto interpersonal conflict*. Interdisciplinary press. Oxford. United Kingdom
- Pedroni, M. (2017). Extreme Losers: On Excess and Profitless Expenditure in Male Gambler Practices. *Journal of Extreme Anthropology*, 1(3), 61-82.
- Pedroni, M. (2018). 'Let Me Dream with the Betting Sheet in My Hand': Gambling Advertising Narratives and the Destigmatisation of Gamblers. *Communication and Conflict*, 27(8), 183.
- Pessin, A. (2017). *The Sociology of Howard S. Becker: Theory with a Wide Horizon*. University of Chicago Press.
- Petry, N. M., Stinson, F. S., & Grant, B. F. (2005). Comorbidity of DSM-IV pathological gambling and other psychiatric disorders: results from

- the National Epidemiologic Survey on Alcohol and Related Conditions. *The Journal of clinical psychiatry*.
- Pini, M. (2012). *Febbre d'azzardo: antropologia di una presunta malattia* (Vol. 186). FrancoAngeli.
- Poggio, B., (2004). *Mi racconti una storia?: il metodo narrativo nelle scienze sociali*. Carocci.
- Poggi, G. (2004). *Incontro con Max Weber* (Vol. 473). Il mulino.
- Pombeni, M. L. (1993). L'adolescente e la scuola. *Psicologia dell'adolescenza, Il Mulino, Bologna*, 271-91.
- Productivity Commission. (1999). *Australia's gambling industries: Inquiry report*. Productivity Commission.
- Prus, R. (2004). Gambling as activity: Subcultural life-worlds, personal intrigues and persistent involvements 1. *Journal of Gambling Issues*, (10).
- Reith, G. (1999). *The age of chance: Gambling in Western culture*. Routledge.
- Reith, G. (2004). Consumption and its discontents: Addiction, identity and the problems of freedom. *The British journal of sociology*, 55(2), 283-300.
- Reith, G. (2007). Gambling and the contradictions of consumption: A genealogy of the "pathological" subject. *American behavioral scientist*, 51(1), 33-55.
- Reith, G. (2008). Reflections on responsibility. *Journal of Gambling Issues*, (22), 149-155.
- Ricolfi L. (1997) *La ricerca qualitativa*. Carrocci editore.
- Romer, D. (2005). Youth betting on cards rising, National Annenberg Risk Survey shows. Retrieved from http://www.annenbergpublicpolicycenter.org/Downloads/Adolescent_Risk/Gambling/2005_03_gambling_among_teens.pdf
- Rose, I. N. (1979). The legalization and control of casino gambling. *Fordham Urb. LJ*, 8, 245.
- Rosecrance, J. (1985). Compulsive gambling and the medicalization of deviance. *Social problems*, 32(3), 275-284.

- Rosecrance, J. (1986). Attributions and the origins of problem gambling. *The Sociological Quarterly*, 27(4), 463-477.
- Rosecrance, J. D. (1988). *Gambling without guilt: The legitimation of an American pastime*. Pacific Grove, CA: Brooks/Cole Publishing Company.
- Ross, E. A. (1896). Social control. *American Journal of Sociology*, 1(5), 513-535.
- Rossol, J. (2001). The medicalization of deviance as an interactive achievement: The construction of compulsive gambling. *Symbolic Interaction*, 24(3), 315-341.
- Rovati, P.P (1995) *Prefazione* in Caillois (1995)
- Sabbatini C. (2010) *Mixed mindset : critica ad un approccio puramente matematico-statistico al poker on-line*. Boogaloo, Rovereto
- Saldaña, J. (2015). *The coding manual for qualitative researchers*. Sage.
- Sassatelli R. (2005). “Uomini e donne, giovani e vecchi” in P.P. Giglioli (ed) *Invito allo studio della società*, il Mulino, Bologna, pp. 13-35.
- Saunders, D. M., & Turner, D. E. (1987). Gambling and leisure: The case of racing. *Leisure studies*, 6(3), 281-299
- Schatzki, T. R. (2005). Practice mind-ed orders. In *The practice turn in contemporary theory* (pp. 50-63). Routledge.
- Schissel, B. (2001). Betting against youth: The effects of socioeconomic marginality on gambling among young people. *Youth & Society*, 32(4), 473-491.
- Schmallegger, F. (2011). *Deviant behavior*. Jones & Bartlett Publishers.
- Schüll, N. D. (2012). *Addiction by design: Machine gambling in Las Vegas*. Princeton University Press.
- Schüll, N. D. (2016). Abiding chance: Online poker and the software of self-discipline. *Public Culture*, 28(3 (80)), 563-592.
- Schütz A. (1974), *La fenomenologia del mondo sociale*, il Mulino, Bologna.
- Schwandt, T. A. (1994). Constructivist, interpretivist approaches to human inquiry. *Handbook of qualitative research*, 1, 118-137
- Schwartz D. (2006) *Roll the bones. The history of gambling*.

- Scott, S. (2016). *Negotiating identity: Symbolic interactionist approaches to social identity*. John Wiley & Sons.
- Semi, G. (2010). L'osservazione partecipante. *Una guida pratica*.
- Serpelloni, G. (2013). *Gambling: gioco d'azzardo problematico e patologico: inquadramento generale, meccanismi fisio-patologici, vulnerabilità, evidenze scientifiche per la prevenzione, cura e riabilitazione: manuale per i Dipartimenti delle Dipendenze*. Giovanni Serpelloni.
- Shaffer, H. J., & Korn, D. A. (2002). Gambling and related mental disorders: A public health analysis. *Annual review of public health*, 23(1), 171-212.
- Shildrick, T. A. and MacDonald, R. (2006) 'In defence of subculture: young people, leisure and social divisions', *Journal of Youth Studies*, 9 (2), pp.125-140
- Silverman, D. (2002). *Come fare ricerca qualitative*. Carrocci. Roma
- Silverman, D. (2008). *Manuale di ricerca sociale e qualitativa*. Carocci. Roma
- Simmel, G. (1984). *Filosofia del denaro*, trad. it. *Utet, Torino*.
- Slutske, W. S., Eisen, S., True, W. R., Lyons, M. J., Goldberg, J., and Tsuang, M. (2000). Common genetic vulnerability for pathological gambling and alcohol dependence in men, *Archives of General Psychiatry*, 57, 666–673.
- Smeaton, M., & Griffiths, M. D. (2004). Internet gambling and social responsibility: An exploratory study. *CyberPsychology & Behavior*, 7, 49–57
- Stattin, H., & Kerr, M. (2000). Parental monitoring: A reinterpretation. *Child development*, 71(4), 1072-1085
- Stebbins, R. (1992) *Amateurs, Professionals, and Serious Leisure*. Montreal: McGill-Queen's University Press.
- Stebbins, R. A. (2007). *Serious leisure: A perspective for our time* (Vol. 95). Transaction Publishers.
- Steel, Z., & Blaszczynski, A. (1998). Impulsivity, personality disorders and pathological gambling severity. *Addiction*, 93(6), 895-905.

- Stevens, M., & Young, M. (2010). Who plays what? Participation profiles in chance versus skill-based gambling. *Journal of Gambling Studies*, 26(1), 89-103.
- Strauss A.L., Corbin J. (1990), Basics of Qualitative Research. Grounded Theory Procedures and Techniques, Sage, London
- Swidler, A. (1986). Culture in action: Symbols and strategies. *American sociological review*, 273-286.
- Sykes, G. M., & Matza, D. (1957). Techniques of neutralization: A theory of delinquency. *American sociological review*, 22(6), 664-670.
- Sykes, G. M., & Matza, D. (2017). Juvenile delinquency and subterranean values. In *Cultural Criminology* (pp. 3-10). Routledge
- Tarozzi, M. (2008). *Che cos' è la grounded theory* (p. 97). Roma: Carocci.
- Taylor, Charles (1971/1977) 'Interpretation and the Sciences of Man', in Fred R. Dallmayr and Thomas A. McCarthy, eds., *Understanding and Social Inquiry*, 101–31, London: University of Notre Dame
- Tec, N. (1964). *Gambling in Sweden*. Bedminster Press.
- Thomas, A. C., Bates, G., Moore, S., Kyrios, M., Meredyth, D., & Jessop, G. (2011). Gambling and the multidimensionality of accessibility: More than just proximity to venues. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9(1), 88-101.
- Trincas, R., Patrizi, M., & Couyoumdjian, A. (2008). Parental monitoring e comportamenti a rischio in adolescenza: una revisione critica della letteratura. *Psicologia clinica dello sviluppo/a. XII*, 3.
- Turner, N., A. Ialomiteanu, A. Paglia-Boak, and E. Adlaf. 2011. "A Typological Study of Gambling and Substance Use among Adolescent Students." *Journal of Gambling Issues* 25: 88–108
- Urry, J. (2010). Consuming the planet to excess. *Theory, Culture & Society*, 27(2-3), 191-212.
- Valleur, M., & Bucher, C. (1997). *Le jeu pathologique*—Paris. Puf, *Que saisje*.

- Valleur M. (2001). *Un'analisi critica dei modelli di gioco patologico*. In Croce e Zerbetto (2001)
- Vergura, D. T., & Luceri, B. (2014). Gambling: Le Determinanti Del Comportamento in Una Prospettiva Di Marketing Sociale (Gamblers' Behaviour from a Social Marketing Perspective).
- Volberg, R. (2001). *When the Chips Are Down*. New York: The Century Foundation Press.
- Volberg, R., and Banks, S. (1990). A review of two measures of pathological gambling in the United States. *Journal of Gambling Behavior*, 6, 153–163.
- Wagner, W. (1972). *To gamble or not to gamble*. NY: World Publishing
- Warde, A. (2005). Consumption and theories of practice. *Journal of consumer culture*, 5(2), 131-153.
- Weber, M. (1968). *Economia e società* (1922), trad. it. Ed. di Comunita, Milano, 1, 13.
- Welte, J. W., Barnes, G. M., Wieczorek, W. F., Tidwell, M. C. O., & Parker, J. C. (2004). Risk factors for pathological gambling. *Addictive behaviors*, 29(2), 323-335.
- Whyte, W. F. (1943). *Street corner society: The social structure of an Italian slum*. University of Chicago Press
- Williams, R. (2000) *Making Identity Matter*. Durham: sociologypress.
- Williams, S.J. & Bendelow, G.A. (eds) (1998) *The Lived Body*. London: Routledge.
- Scott, Susie. *Negotiating Identity* (p. 258). Wiley. Kindle Edition.
- Williams, J. P., & Copes, H. (2005). “How edge are you?” Constructing authentic identities and subcultural boundaries in a straightedge internet forum. *Symbolic Interaction*, 28(1), 67-89.
- Wood, R. T., Griffiths, M. D., & Parke, J. (2007). Acquisition, development, and maintenance of online poker playing in a student sample. *Cyberpsychology & behavior*, 10(3), 354-361.

- Zavattiero, C. (2010). *Lo Stato Bisca: Gratta E Vinci, Win for Life, Superenalotto, Slot Machine, Poker Online, Casinò; la Nazione È Malata Di Gioco, Italiani Vittime O Complici?: Il Ruolo Della Politica E Della Malavita in Un Mercato Che Non Conosce Crisi*. Ponte alle Grazie.
- Zelizer, V. A. R. (1997). *The social meaning of money*. Princeton University Press.
- Zelizer, V. A. (2010). *Economic lives: How culture shapes the economy*. Princeton University Press.
- Zelizer, V. A. R., & Ballarino, G. (2009). *Vite economiche: valore di mercato e valore della persona*. Il mulino.
- Zola, I. K. (2013). Observations on gambling in a lower-class setting. *Social problems*, 10, 353-361
- Zola I. K. (1963), "Observations on Gambling in a Lower-Class Setting", *Social Problems*, vol. 10, n. 4: 353-361.
- Zuckerman, M. (1971). Dimensions of sensation seeking. *Journal of consulting and clinical psychology*, 36(1), 45.
- Zuckerman, M. (2008). Sensation seeking. *The International Encyclopedia of Communication*.
- Zumbini, F. (2013) *Il nuovo poker*. Mondadori Milano

ALLEGATI

ALLEGATO 1

TRACCIA DELLE DOMANDE PER LE INTERVISTE

A) DATI SOCIO-ANAGRAFICI

1. Età,
2. Lavori o studi?
 - 2.1. Rilancio: che lavoro fai?/cosa studi?
3. Cosa ti piacerebbe fare in futuro?

B) AVVICINAMENTO e MOTIVAZIONE AL GIOCO

4. Da quanto tempo giochi? /A che età hai iniziato a giocare?
5. Ti ricordi una delle prime volte che sei andato a giocare?
 - 5.1. rilanci: Avresti voglia di raccontarmela, con chi eri? Dove eri?
6. cosa ti incuriosiva del gioco? (riformulazione: Ti ricordi perché ti interessava allora?)
7. Giochi alle stesse cose a cui giocavi quando hai iniziato?
8. Qual è la cosa che ti piace di più del giocare?
9. Quale quella che ti piace di meno?
10. Quali giochi hai provato?
 - 10.1 Rilancio: E perché hai continuato proprio con questo e non altri?

C) FORTUNA vs. ABILITÀ

11. Quanto pensi conti la fortuna in questo gioco?
12. Ti ritieni fortunato
 - 12.1. Rilancio: come mai?
13. Ti prepari in qualche modo prima di andare a giocare? (riformulazione: studi la giocata? Come prepari te stesso al gioco?)
14. pensi sia un gioco che richiede lo sviluppo di una qualche competenza?
 - 14.1. Rilancio: se sì, quali?
15. Ti ritieni migliorato rispetto a quando hai iniziato?

E) SOCIALIZZAZIONE

16. In genere con chi vai a giocare?
 16. 1 Rilancio: Se vai con qualcuno chi sono queste persone?
17. Quando vai giocare con chi ti confronti?
18. Condividi mai una giocata?
19. Giochi mai per qualche tuo amico?
20. Qualche tuo amico gioca mai per te?

21. Quando vinci con chi ne parli?

F) SPAZIO DI GIOCO

22. Esistono gruppi o pagine on line che frequenti che parlo del gioco?

22.1 come mai ti piacciono)

23. Cerchi mai in internet consigli su come giocare?

23.1 Mi diresti qualche pagina o qualche gruppo che frequenti?

24. Che differenza c'è tra il gioco on line e dal vivo?

25. Come vivi lo spazio di gioco dal vivo?

26. Hai uno spazio dove vai a giocare abitualmente o che prediligi?

26.1 Mi descriveresti lo spazio di gioco dove abitualmente giochi?

27. Giochi mai on line?

27.1. Se sì come vivi lo spazio di gioco on line?

28. Quale dei due preferisci

28.1. Come mai?

G) RUOLO ECONOMICO/VALORE DEL DENARO

29. Quanto giochi di solito?

30. Come decidi quanto giocare?

31. Quanto è troppo per te?

32. Come spendi il denaro che hai vinto?

33. Quanto conta il denaro nel gioco?

34. Hai bisogno di soldi?

H) REPORTORI D'AZIONE E STRATEGIE DI GIOCO

35. Come gestisci il gioco?

36. In quali momenti vai a giocare?

37. Qualcuno ti dice mai qualcosa sul fatto che giochi?

37.1. Quanto conta per te questo giudizio?

38. Ti è mai capitato di decidere se giocare o fare altro?

38.1. Se sì cosa hai scelto?

I) CONTROLLO DEL GIOCO/PERCEZIONE DEL PERICOLO

39. C'è qualche persona che non è d'accordo con il fatto che giochi?

39.1. E in genere cosa ti dicono?

40. C'è qualche persona che conosci che secondo te gioca troppo

40.1. E in genere cosa le dici?

40.2. Che idea hai di lui/lei?

41. Credi che il gioco possa rappresentare un potenziale pericolo per te e chi ti sta intorno?

42. Hai mai rotto delle relazioni a causa del gioco?

L) DOMANDE CONCLUSIVE

43. Vuoi aggiungere qualcosa?

44. C'è qualche ricordo che secondo te potrebbe essere utile per questa ricerca?

45. Vorresti chiedermi qualcosa tu?

46. Hai per caso qualche amico o qualche conoscente che è uno scommettitore o un pokerista che secondo te potrebbe andar bene per questa intervista?

ALLEGATO 2 GRIGLIA OSSERVATIVA

Informazioni di contesto:

(data, ora e luogo, durata dell'osservazione)

Spazio fisico:

Localizzazione all'interno della città

Percezione dall'esterno

Tipo di ambiente

Dimensione sensoriale della sala (suoni, rumori, odori)

Relazione con altri giochi d'azzardo

Spazio sociale:

Persone presenti nella sala (ci sono giovani? Molti/pochi)

Come si disponevano le persone nello spazio

Come si rapportano alle tecnologie presenti nella sala

Interazioni con le altre persone:

Come si rapportano i giovani con le persone presenti nella sala e viceversa

- Esercente (lo chiama per nome, parla di aspetti personali)
- Sconosciuti (condivisioni relativamente al gioco /relativamente a sé stesso)
- Amici (giocano insieme/separato; si confrontano)
- Osservatrice (parla/non parla; ruolo dimensione di genere)

Relazione con il gioco:

Tipologie di eventi a cui presenziavano (eventi occasionali eventi spesso presenti)

Durata del gioco

Quando smette perché lo fa

Presenza di elementi che spingono/distolgono dal giocare

Altri elementi emergenti:

Atti illegali avvenuti durante l'osservazione

Osservazioni degne di essere registrate

ALLEGATO 3

NOTE PERSONALI A MARGINE

Soggettività in gioco

Sono stata per un paio d'anni nel mondo dei gruppi dell'Auto Muto Aiuto del gioco d'azzardo (quelli che da molti sono conosciuti come Giocatori Anonimi) come servitrice⁸⁷. Un mondo che mi ha dato tanto e a cui io ho dato parte di me. Ero solita passare tutti i lunedì sera insieme a loro, sentirmi raccontare le loro storie. Alcune di queste erano diventate ormai una cantilena, come una preghiera. Le parole che sentivo ripetere ogni volta assomigliavano in maniera incredibile ai racconti precedenti. Non erano più semplici esposizioni, erano diventate vere e proprie narrazioni (Poggio, 2004). Avete presente le tradizioni orali? Ecco a loro modo quei racconti mi facevano pensare all'Iliade e all'Odissea. Come quelle, anche le parole dei "miei" giocatori avevano assunto nel corso del tempo il tenore di racconto epico fatto di sfide, difficoltà e di momenti catartici in cui alla fine vi era stato un lieto fine. Allo stesso tempo si parlava della vita presente, si raccontava come era andata la settimana. Vista l'età media dei partecipanti del gruppo un episodio comune poteva essere quello dei nipoti che si erano ammalati e si scherzava sul fatto che avevano dovuto fare "il nonno a tempo pieno". Questi momenti scherzosi si intrecciavano a confessioni più pensanti di ricadute, di persone che non parlavano più con i figli, che avevano perso il gusto per la propria vita. La cosa bella del gruppo era che, più o meno consapevolmente, rappresentava una specie di porta aperta sulle riflessioni di queste persone, su come relazionavano la loro vita al gioco d'azzardo o- meglio ancora- di come cercassero di non relazionarla.

Se paragonato a quei momenti il mondo della mia ricerca di tesi appare completamente diverso, non solo per l'età anagrafica della popolazione di riferimento- i giovani- ma anche per il tipo di dinamiche che mi proponevo di osservare e per il ruolo che andavo a ricoprire.

In generale c'era molta diffidenza nei miei confronti. Molti ragazzi intervistati infatti sono stati raggiunti attraverso il contatto di altri giocatori (campionamento

⁸⁷ Nome dato all'interno dei gruppi alle persone che prendono parte in maniera costante alle riunioni senza avere problemi di gioco d'azzardo

a palla di neve), ma per raggiungere i primi soggetti il più delle volte è stato necessario attivare un processo negoziatario in cui il loro obiettivo era capire se potevano “fidarsi” a parlare con me. Spesso infatti mi chiedevano di cosa mi occupassi, quale era la cosa che stavo indagando e come vedessi i giocatori: sostanzialmente volevano sapere se ne avessi un giudizio positivo o negativo. Solo una volta “passato il test”, decidevano se dirmi sì gioco, oppure no. Questo a prescindere da quanto giocassero e che tipo di giocatori si ritenessero. Anche superata la prova molti mettevano le mani avanti sia verso sé stessi sia sulla possibilità di avere nuovi contatti. Frasi come *“I miei amici non parlerebbero mai con te”* oppure *“Se tu chiedessi a un ragazzo che gioca non gli verrebbe mai in mente di parlarti perché non gli interesserebbe dirti quello che fa. Io ho parlato con te perché mi incuriosiva sapere cosa stavi cercando”* sono state normale routine nella ricerca. Questa diffidenza avevo imparato essere una caratteristica dei giovani. Infatti si rifletteva anche nelle osservazioni. Ho passato mesi nelle sale interloquendo e cercando relazioni con le persone. Per lo più i ragazzi stavano sulle loro, rispondevano cortesemente alle domande fatte ma non continuavano le conversazioni. Diverso era l’approccio dei signori più grandi, i quali erano molto più loquaci e spesso sembravano quasi orgogliosi delle proprie giocate nel mostrarmele. Allo stesso tempo, sul campo una delle difficoltà era stare molto tempo dentro le sale. A questo problema cercai di ovviare pluralizzando le mie osservazioni settimanali e passando spesso i sabati e le domeniche al centro questo perché mi permetteva, con la scusa che c’erano le partite, di stare dentro per un tempo prolungato.

Il poker invece era un discorso diverso. La sala poker non è uno spazio anonimo, non è uno spazio in cui puoi semplicemente essere presenti. Innanzitutto le sale poker sono quasi tutte dei circoli e nei circoli, per poter accedere, devi essere registrato. Facendo una osservazione palese ed essendomi presentata come una studentessa che faceva ricerca, mi hanno lasciata entrare in tutte le sale senza raccogliere i miei dati personali. Questo fatto, sebbene per me di scarsa rilevanza (mi sono offerta più volte di registrarmi e mi hanno detto che non serviva), mi palesò il mio non essere parte del gruppo. Questo mi fu molto chiaro un giorno in cui una persona mi fece notare che non avrei potuto stare lì in quanto quello era un circolo e io non ero socia. Nel dirlo sotteso vi era per me la volontà di indicare che ero un ospite e non di casa.

Capitò in altri momenti che mi chiedessi in che termini volessi pormi nei confronti dei miei intervistati e se li avessi raggiunti o meno. L'osservazione partecipante è infatti particolarmente impegnativa se si pensa che questa comporta una parziale risocializzazione in termini di ruoli sociali, etichette, linguaggio utilizzato. Mi ha richiesto per questo un lungo processo di adattamento.

L'età anagrafica particolarmente vicina a quella del mio campione, il fatto di lasciare il mio numero di telefono per prendere i contatti, il modo di pormi, l'aver deciso di accettare eventuali richieste di amicizia che arrivavano da Facebook, aveva fatto sì che i confini tra il mio ruolo di ricercatrice e la mia vita personale e privata non fossero molto netti. È capitato che se qualcuno aveva qualche problema mi scrivesse per sfogarsi, questo specialmente con chi avevo contatti più frequenti, non è capitato ad esempio con le persone con cui facevo semplicemente l'intervista e poi non rimanevamo in contatto. Sebbene non abbia mai risolto questo dubbio sulla "giustizia" o meno del mio ruolo, questo mi ha permesso di avvicinarmi in maniera maggiore alla mia popolazione di riferimento.

Dubbi etici e morali.

Come dicevo avevo fatto per qualche tempo parte dei gruppi di auto mutuo aiuto. Una delle regole all'epoca era quella di non scommettere e di non giocare. Da quando avevo iniziato a far parte dei gruppi quella regola l'ho sempre rispettata. Ma ora, o meglio, all'indomani di un'osservazione partecipante, mi trovavo a dover decidere cosa fare.

Per quanto riguarda il poker il problema non si poneva. Non avrei avuto i soldi (tradotto: non avrei voluto spendere quella quantità di denaro) per poter affrontare l'iscrizione ai tornei che il circolo proponeva e nessuno mi ha mai chiesto di mettere dei soldi per il mio gioco o il mio stare lì. Mi limitavo a mangiare al bar della sala.

Per quanto riguarda le scommesse mi sono trovata a pensare seriamente a come comportarmi, arrivando infine a darmi delle regole: giocare sempre e solo il minimo; se andavo con altre persone che avevano intenzione di giocare non farlo affatto; se andavo con persone che non avevano intenzione di giocare avrei

messo io i soldi della giocata, volevo evitare che le persone scommettessero solo per accontentare me.

Il senso di colpa per il giocare una schedina mi pareva stupido ma è durato a lungo. Non giocavo mai più di un paio di euro. Convinta fosse il mio obolo per poter restare lì. Ricordo che quando andava nella sala con Giuseppe,- lui apparteneva al mondo dei gruppi-, anche se guardavamo le partite della sera lui prendeva sempre un caffè. Penso fosse il suo modo di pagare per poter rimanere nella sala pur non giocando.

Allo stesso tempo il fatto di essere nella sala con un ex giocatore mi provocò non pochi dilemmi etici. Ricordo che il gruppo fu molto contrariato quando scopri che veniva con me a vedere le partite al centro scommesse, penso lo interpretassero come una sorta di tradimento. Ricordo che mi trovai a interrogarmi sulla giustezza di trovarmi lì con Giuseppe. Più volte gli ho detto che se voleva potevamo non andare, che potevo andare da sola, che non era un ambiente pericoloso e che non doveva sentirsi in obbligo per me solo perché si era preso quell'impegno. Giuseppe dal canto suo non aveva problemi ad entrare nella sala. La sua motivazione l'aveva esternata sin dalla prima volta in cui ci eravamo parlati. Giuseppe partecipa al gruppo degli anonimi perché ha avuto problemi con le macchiette, il "male moderno che attanaglia molti giocatori". Per Giuseppe le scommesse non sono un potenziale problema, non le accomuna al mondo dell'azzardo. Come molti giocatori anche lui attuava una scissione tra le pratiche di gioco e metteva le scommesse tra i non-giochi-d'azzardo. Nonostante questo appena mi sentii più sicura riguardo al campo smisi di andare con lui e iniziai a frequentare la sala da sola.

Dubbi etici e morali ne sono subentrati molti altri nell'arco di questi anni di lavoro.

Ricordo un'intervista a un testimone privilegiato che faceva parte dei gruppi degli anonimi in cui la persona aveva completamente saltato a piè pari le mie domande e si era messo a parlare del rapporto con sua moglie e con suo figlio e della frustrazione mista a rabbia e delusione che provava nei loro confronti. Ricordo che avevo pensato come è possibile. Come è possibile che mi abbia completamente bypassata? Che non stia prendendo minimamente in considerazione le mie domande? Che mi abbia presa per una terapeuta? Lo interruppi e conclusi l'intervista dicendogli che non ero la persona adatta ma che

era positivo ne volesse parlare, rammaricandomi perché forse ci eravamo fraintesi. Me ne andai particolarmente costernata, riflettendo sul perché di quel comportamento. A quel tempo dividevo l'ufficio con una collega molto in gamba che si occupava di etnografia da molto più tempo che mi disse: Hai provato a chiederti come ti poni nei confronti delle persone che vai a intervistare? Se ti vedono come una psicologa forse è perché ti poni come una psicologa. Passai giorni a riflettere sul mio ruolo: non avevo mai detto di essere una psicologa, né studiato psicologia se non per qualche esame all'Università. Scoprii solo alcuni mesi dopo che un altro giocatore aveva parlato dell'incontro che aveva avuto con me come di un incontro mistico e catartico e che gli aveva fatto molto bene. A quel punto tutto il gruppo mi aveva preso come una persona con cui aprirsi circa i propri problemi. Questo favorì il poter prendere parte ad alcune attività insieme a loro ma non favorì i termini in cui io volevo essere lì dentro, e comportò allo stesso tempo una continua riaffermazione del mio ruolo.

Un altro punto critico fu il più volte sentirmi smarrita nella mia indagine. Avevo scelto un approccio teorico che richiedeva la sospensione di qualsiasi giudizio morale sulle pratiche che avevo scelto di studiare e sulle persone che stavo osservando. Questo mi faceva sentire spesso persa. Mi faceva spesso chiedere se stavo facendo la cosa giusta. Ricordo che a un certo punto lessi un testo di Becker che per me fu fondamentale: *What About Mozart? What About Murder?: Reasoning From Cases* (Becker, 2014). A sommi capi questo lavoro parlava appunto della critica all'impostazione metodologica di Becker dicendo che la sua teoria fosse obiettabile in quanto non tutti i fatti sociali sono connotati in maniera neutra dal punto di vista del giudizio e della morale ma ci fossero alcuni comportamenti, come appunto l'omicidio, che erano sempre deprecabili ed esistessero persone come nel campo dell'arte, che erano universalmente riconosciute come virtuose come Mozart.

Fu interessante vedere come appunto l'omicidio, reato deprecabile, il togliere la vita ad un altro essere umano è vero essere riconosciuto come un atto moralmente condannato ma che questa condanna avesse allo stesso tempo una natura contingente imposta dalla cultura dominante. Ci sono tantissimi esempi di omicidi riconosciuti come legittimi in altre culture (così come nella nostra). Leggendo questo articolo di Becker mi è balzato alla mente automaticamente il caso del delitto d'onore in Italia. Fino agli anni '80 il delitto d'onore era

giuridicamente accettato. Oggigiorno molti di quei delitti sarebbero forse classificati con l'etichetta di femminicidi. Questo esempio servì a ricordarmi come tutto fosse rivalutabile. Con questo Becker non legittimava l'omicidio, semplicemente accettava che se si voleva capire veramente il punto di vista soggettivo bisognava abbandonare i propri pregiudizi, o comunque cercare di tenerli il più controllati possibile. Ogni volta che avevo dubbi lungo il mio percorso mi figuravo il delitto d'onore. Tutto quello che oggi consideriamo moralmente accettabile o no, può nel corso del tempo avere un'altra lettura, un'altra etichetta. Sospendere il mio pre-giudizio verso l'azzardo (frutto della mia cultura e degli anni nei gruppi di Auto Mutuo Aiuto e non solo) voleva dire questo.

Un altro dilemma morale era legato a uno dei contesti osservati. Se, il male dei mali- il gioco d'azzardo minorile - non era un elemento che era emerso maniera preponderante, era vero che ero entrata in contesti in cui non tutte le attività erano perfettamente legali. La nota metodologica di Whyte (1943) certo mi diceva che lui aveva assistito a fatti illegali anche considerati peggiori di quelli a cui avevo assistito io e la letteratura etnografica aveva già da tempo trattato ampiamente il problema. Non mi era stato chiesto di partecipare a nessuna delle varie attività a cui avevo assistito se non in alcuni casi in cui un mio rifiuto non aveva alterato in maniera significativa il campo. Ma questo non mi ha rimosso dall'onere di capire come parlarne senza che i contesti fossero in alcun modo riconoscibili e per questo penalizzabili. Ho cercato nelle mie descrizioni di renderli il più possibile neutri sacrificando di fatto la precisione nell'analisi contestuale. Non si è quindi trattato di un caso ma di una scelta precisa. Allo stesso tempo il mio lavoro non si propone di trattare il mondo dei giochi d'azzardo in termini sensazionalistici e ho quindi sacrificato volentieri questi racconti quando non erano funzionali alla trattazione.

Come un graffito sulla mia pelle: essere donna in un contesto maschile

Infine nella mia trattazione è emerso poco ma è un qualcosa che ha fatto continuamente parte del mio lavoro sul campo. Io sono una ricercatrice ma anche una donna e questo nel mondo del gioco d'azzardo rappresenta uno stigma. Goffman direbbe che è uno stigma fisico (Goffman, 2009), come avere

un braccio in meno, lo stare su una sedia a rotelle o avere dei tatuaggi, è qualcosa che si vede a un primo sguardo. Se da un lato la vicinanza di età poteva costituire un vantaggio (questo lavoro di tesi è iniziato quando avevo 26 anni e si è concluso a 28 quindi ero coetanea a molti dei miei osservati) allo stesso tempo essere donna rappresentava un limite. Essere femmina di per sé non è una discriminata nelle pratiche di gioco, qualsiasi donna può tranquillamente puntare insieme agli uomini, sono giochi misti. Nonostante questo, pochissime donne prendono parte a entrambi i giochi e in generale il primo atteggiamento loro riservato è fortemente connotato da una dimensione di genere. Lo stesso fatto di essere donna e prendere parte a pratiche di gioco costituisce un oggetto di per sé interessante e meriterebbe una riflessione più approfondita (e non si esclude potrà essere oggetto di alcuni lavori futuri) esso però è stato per buona parte un limite, ma per questo può anche essere visto come un vantaggio. Limite nel momento in cui i ragazzi si relazionavano a me come donna, e non come ricercatrice o giocatrice. Questo perché anche se nel tempo una persona riuscire a superare l'appartenenza di genere e relazionarsi a chi ha di fronte come persona a prescindere (per quanto possibile) dal sesso di appartenenza, il problema nel mio lavoro è stato che nel tempo le persone che frequentano le sale cambiano di frequente e non con tutti sono riuscita a raggiungere quel grado di confidenzialità che ha permesso di superare lo stupore iniziale e andare oltre la mia appartenenza di genere. Allo stesso tempo si può dire che esso costituisse un vantaggio perché il fatto di essere donna spesso faceva nascere sì stupore ma anche curiosità in chi era lì presente. Ricordo un giorno in cui ero in sala e due ragazzi parlavano di una schedina. Interessandomi chiesi cosa avevano giocato e ironizzai su una partita del sabato precedente, aggiungendo alcuni commenti sull'andamento del campionato. Dimostrando attraverso le mie parole di intendermene almeno un po' di calcio. Ricordo che un ragazzo si meravigliò tantissimo e volle a tutti i costi il mio contatto Facebook.

Anche quando la ricerca era scoperta e la mia conoscenza dell'argomento risultava quasi ovvia incuriosiva il fatto che facessi una ricerca su un ambiente per lo più maschile e non mi trovavo lì in quanto morosa di. Mi succedeva spesso che si creasse una sorta di fraintendimento. In cui mi proponevano interviste a pranzo fuori o che mi dicessero va bene: ma prima dobbiamo chiederlo alla mia

morosa, come se il mio essere una ricercatrice venisse dopo il mio sesso di appartenenza.

Nelle scienze sociali se ne parla raramente. Si parla spesso della condizione femminile o dei vincoli fisici di una ricerca ma si parla veramente poco spesso dei vincoli di genere che questa offre o prende. Nel mio precedente lavoro sui familiari di giocatori d'azzardo l'essere donna o uomo non avrebbe arrecato nessun problema. Anzi le persone con cui mi interfacciavo erano spesso donne e mogli e l'essere una donna come loro credo facilitasse la relazione con queste persone ferite. In questo nuovo lavoro la mia appartenenza di genere è stato un continuo elemento di scontro in primis con me stessa. Ho dovuto spesso controllare le mie risposte (ho la pretesa di ritenermi femminista) e questo è accaduto non solo con i giovani ma anche con i testimoni privilegiati. Ho cercato di ovviare a questo invitando più volte le persone che incontravo a riflettere con me di questa dimensione per capire come mai il mondo del gioco sia tutt'oggi parzialmente precluso al femminile. Sebbene il più delle volte ottenessi come risposta il fatto che la persona non ci aveva mai pensato fino a quel momento e ne stava prendendo atto solo quel momento insieme a me, sentivo che con la mia presenza nella sala, con le mie domande e anche con queste pagine a conclusione di nota, stavo perlomeno proponendo una dimensione di criticità ulteriore su cui riflettere.

