

‘Esperienze d’azzardo’: un approccio etnografico allo studio del *gambling*

Filippo Lenzi Grillini

Abstract: The present ethnographic research study has combined observation of gambling practices in commercial venues hosting slot machines, with interviews involving over 100 interlocutors undergoing rehabilitation for gambling disorder. The paper delves into a phenomenon which, in Italy, on one hand, has gone through processes of normalization as a recreational consumer product as many others, and on the other hand, risks placing the burden of addiction-related problems solely on single individuals. Exploring their experiences, it has been possible to reveal the contradictions and ambiguities of a market offering increasingly engaging products, for which individuals are expected to demonstrate the ability to “gamble responsibly”, while restraining themselves within difficult-to-define thresholds.

Keywords: Anthropology of gambling, ethnography, gambling venues, gambling disorder, Italy

Sommario: 1. Presupposti teorico-metodologici 51; 2. Processi di ‘sdoganamento’ normativo e sociale dell’azzardo 54; 3. Esperienze d’azzardo 57; 4. Celarsi nell’immersione nel gioco 61; 5. Conclusioni 64; Riferimenti bibliografici 67

1. Presupposti teorico-metodologici

Il gioco d’azzardo, sia come pratica, sia come settore commerciale, risente di dinamiche che coinvolgono la sfera politica, quella economica e quella socio-culturale, oltre a quella medica per quello che concerne forme di dipendenza da *gambling*.

Proprio per la sua marcata multidimensionalità la prospettiva olistica che caratterizza storicamente l’approccio etno-antropologico, orientata all’analisi delle correlazioni fra pratiche e contesto socio-culturale, economico e storico-politico nel quale si inseriscono, può offrire chiavi di lettura utili a restituire la complessità del fenomeno. Un fenomeno che, in Italia, ha vissuto una crescita senza pari a livello continentale: anno, dopo anno le cifre giocate si sono superate, toccando il record di 136 miliardi di euro nel 2022¹. Se va ricordato che i dati si riferiscono al totale del giocato e alcune di queste sono tornate, sotto

¹ Se ci riferiamo solo alle cifre spese, cioè non tornate come vincite, i dati elaborati da *The economist* (2017) relativi al 2016 mettono in evidenza che l’Italia, in quell’anno, deteneva il record continentale, con 19 miliardi di dollari persi dagli italiani al gioco.

Filippo Lenzi Grillini, University of Siena, Italy, lenzigrillini@yahoo.it, 0000-0003-0744-1127

Referee List (DOI 10.36253/fup_referee_list)

FUP Best Practice in Scholarly Publishing (DOI 10.36253/fup_best_practice)

Filippo Lenzi Grillini, ‘*Esperienze d’azzardo: un approccio etnografico allo studio del gambling*’, © Author(s), CC BY-SA 4.0, DOI 10.36253/979-12-215-0444-6.06, in Mario Perini (edited by), *Il gioco d’azzardo: una prospettiva multidisciplinare. Atti del convegno tenutosi presso il Dipartimento di Giurisprudenza dell’Università degli Studi di Siena il 1° dicembre 2023*, pp. 51-68, 2024, published by Firenze University Press and USiena PRESS, ISBN 979-12-215-0444-6, DOI 10.36253/979-12-215-0444-6

forma di vincita, nelle tasche di giocatori e giocatrici, sono comunque numeri impressionanti se pensiamo che solo nel 2008 il giocato ammontava a 47,3 miliardi per arrivare quasi a triplicarsi in soli 12 anni². Nello stesso periodo è aumentato progressivamente anche il numero di giocatori e giocatrici che hanno richiesto aiuto ai Servizi per le Dipendenze (SerD) nazionali per tentare di accedere a percorsi riabilitativi rispetto al «Disturbo da Gioco d'azzardo», definizione ufficiale fornita nel 2013 dall'ultima edizione del DSM (Diagnostic Statistic Manual) dell'American Psychiatric Association, per indicare una forma di *addiction* comportamentale, o senza sostanza, che la terza edizione del DSM aveva già riconosciuto dal 1980.

In questo contributo mi propongo di fare luce sulle esperienze di giocatori e giocatrici, sia grazie a ciò che è stato possibile ascoltare attraverso le loro narrazioni, sia grazie a ciò che è stato osservato nei luoghi del gioco frequentati durante la ricerca; anche dal punto di vista metodologico, infatti, l'indagine è stata disegnata fondandosi su alcuni dei metodi caratterizzanti le discipline etno-antropologiche di tipo eminentemente qualitativo e, nello specifico, etnografici³. Sono state infatti condotte interviste semi-strutturate ai giocatori d'azzardo in trattamento presso i SerD toscani, presso i moduli residenziali del progetto Orthos e che frequentano i gruppi di auto-aiuto «giocatori anonimi» per un totale di 123 persone fra giocatrici (26) e giocatori (97)⁴. La proporzione fra donne e uomini non può e non deve essere interpretata in un'ottica statistica, poiché non riflette necessariamente le percentuali di uomini e donne dipendenti da *gambling* in Toscana, ma può, invece, essere interpretata come una maggiore difficoltà per le donne di accedere ai servizi o minore volontà di rendersi disponibili per le interviste.

Inoltre, sono stati intervistati 24 familiari delle giocatrici e dei giocatori in carico presso i servizi e i centri o che frequentavano i gruppi di auto-aiuto⁵.

Le figure professionali attive nei processi di riabilitazione del disturbo da gioco d'azzardo hanno proposto a giocatori e giocatrici in cura presso i SerD, o all'interno di percorsi terapeutici presso cooperative sociali, di partecipare alle interviste che, in molti casi, hanno avuto luogo all'interno di tali strutture⁶. Dai

² Dati raccolti ed elaborati dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli e pubblicati nelle differenti edizioni del Libro BLU, l'ultimo dei quali è inerente alla relazione del 2022 (ADM 2023).

³ La ricerca, pur con molte interruzioni, è stata condotta dal 2014 al 2021 e ha visto la collaborazione, nelle sue differenti fasi e per aspetti diversi dell'indagine, di: Francesco Bogani, Tarcisio Lancioni, Giovanna Marrazzo, Valentina Molinari e Giulia Nistri che cito qui in ordine alfabetico e ringrazio per i preziosi contributi che hanno offerto.

⁴ Il progetto Orthos, che ha sede nel Comune di Monteroni D'Arbia (SI) coordinato dal Dottor Riccardo Zerbetto, prevedeva, al tempo, moduli residenziali intensivi della durata di 21 giorni.

⁵ Le registrazioni delle interviste sono state analizzate attraverso Atlas.Ti, software per l'analisi qualitativa dei dati (CAQDAS).

⁶ Colgo l'occasione per ringraziare tutti i professionisti e le professioniste incontrati, durante la ricerca, che lavorano all'interno di SerD, cooperative sociali e nell'ambito di progetti terapeutici, per la loro preziosa collaborazione. Non posso, inoltre, non ringraziare giocatori

primi incontri con gli interlocutori, è stato possibile notare che il *setting* delle stanze dove stavano affrontando il loro percorso di riabilitazione, rischiava di influenzare gli scambi e le interazioni, presentandosi come troppo simile alla dinamica medico-paziente che non corrispondeva alla relazione che si voleva stabilire durante l'intervista etnografica. Si è, in seguito, cercato di 'disinnesicare' tale meccanismo, sottolineando le specificità del ruolo del ricercatore e degli obiettivi della ricerca e, proponendo, quando possibile, una gestione dello spazio che disarticolasse il dialogo strutturato intorno alla scrivania. Mentre in altri casi, come in quelli relativi a chi frequentava i gruppi di auto-aiuto di «Giocatori anonimi», il primo contatto è avvenuto attraverso la partecipazione alle loro riunioni pubbliche e le interviste si sono svolte nelle case di giocatori e giocatrici o in luoghi pubblici come parchi e bar.

Sia le interviste semi-strutturate e registrate, sia i dialoghi informali intrattenuti con giocatori e giocatrici durante la ricerca hanno riguardato la dipendenza da vari tipi di giochi (scommesse sportive, lotterie istantanee come il «gratta e vinci», lotto, giochi da casinò, *slot machine* e *gambling online*). Tuttavia, nella parte dedicata all'osservazione dei luoghi del gioco e delle interazioni che vi avevano luogo, si è deciso di concentrare l'attenzione solo su quelli che ospitavano *slot machine* (AWP e VLT)⁷. Tale scelta è stata motivata dal fatto che sia dai dati nazionali, sia da quelli che emergevano dalle prime fasi della ricerca si evinceva la netta prevalenza di questo prodotto d'azzardo sugli altri. Dall'analisi dei dati nazionali relativi, ad esempio, al triennio 2017-2019, emerge che queste macchine hanno sempre mantenuto nel periodo preso in esame una quota superiore al 60% del totale della raccolta del giocato attraverso il gioco fisico (ADM 2019, 83)⁸. Anche per quanto riguarda le 123 persone intervistate durante la ricerca condotta in tutte le province toscane e relativa a persone che avevano richiesto aiuto in quanto dipendenti da varie forme di gioco: il 61% di loro aveva giocato prevalentemente alle *slot* (AWP e/o VLT), il 14,6% alle lotterie istantanee «gratta e vinci», il 9,7% si era dedicato al *betting*, il 10,6 a Lotto, 10eLotto e Supernalotto, il 2,8% al gioco online, stessa percentuale del poker, il 2,4% a giochi da casinò, e lo 0,8% al bingo. Va specificato che molti di loro hanno sperimentato differenti tipi di gioco, ma ho evidenziato qui quello che li ha coinvolti in maniera più assidua e attraverso il quale, secondo le loro narrazioni, hanno sviluppato forme di dipendenza.

e giocatrici che si sono resi disponibili a partecipare alla ricerca che senza la loro collaborazione non avrebbe potuto essere realizzata.

⁷ Le *videolottery* (VLT) a differenza delle altre *slot machine* (AWP) non presentano una scheda gioco interna ma sono terminali connessi ad un sistema di gioco centrale e vi si possono inserire banconote e non solo monete; sono caratterizzate da un gioco più rischioso che promette vincite più ricche attraverso jackpot di sala e uno nazionale che può arrivare fino a 500.000 euro.

⁸ Le pratiche legate al mercato del *gambling* online in grande crescita negli ultimi anni non sono state al centro dell'osservazione etnografica, dal momento che la ricerca era dedicata al gioco fisico.

L'osservazione etnografica è stata quindi condotta all'interno di 113 luoghi del *gambling* legale che ospitano *slot machine*, di 100 dei quali sono state prodotte delle mappe-planimetriche esemplificative.

Inoltre, il progetto ha previsto la frequentazione di fiere commerciali dedicate al mondo del *gambling* e l'analisi delle riviste di settore e delle piattaforme online e canali Youtube specificamente dedicati all'azzardo legale.

L'obiettivo sottostante tali azioni risiedeva nello svelare i discorsi introdotti dagli attori di questo settore imprenditoriale e le strategie di *marketing* per la commercializzazione del *gambling*, sia a livello macro-nazionale (analizzandole attraverso i media e frequentando le fiere di settore) sia a livello micro (osservando l'allestimento dei luoghi del gioco a livello locale). In particolare, l'esplorazione di questi ultimi contesti ha permesso di osservare come giocatori e giocatrici si muovessero al loro interno e interagissero sia fra loro, sia con i gestori degli esercizi commerciali. Attraverso il confronto con ciò che è emerso dalle interviste è stato, inoltre, possibile individuare come tali strategie di marketing venissero percepite e interpretate da parte dei giocatori.

Il tutto va letto in una prospettiva analitica coerente con ciò che Natasha Dow Schüll definisce come *market attunement*: un'armonizzazione o reciproco adattamento in un'ottica bi-direzionale secondo la quale i luoghi influiscono su modalità, ritmi e tempi del gioco e, al contempo, sono allestiti in modo da fare appello su preferenze e motivazioni dei giocatori stessi. La cornice teorica, che appare più appropriata per analizzare questi processi, prevede di interpretare l'azzardo per il ruolo che oggi assume: essenzialmente come una forma di consumo (Young 2010; Cassidy, Pisac and Loussouarn 2013) e nello specifico di consumo di rischio (Hannigan 1998; Gephart 2001) attraverso la quale gli attori sociali dovrebbero dimostrare il loro orientamento verso il piacere, il desiderio e il divertimento (Cosgrave 2010).

Le osservazioni etnografiche nei luoghi del gioco e nelle fiere commerciali di settore, insieme alle interviste realizzate hanno permesso di co-produrre anche con i giocatori, e attraverso alcuni degli spunti emersi anche dai dialoghi con le differenti professionalità coinvolte nei processi di riabilitazione, una quantità di dati di grande ricchezza e densità dei quali qui siamo costretti, per necessità di sintesi, ad analizzare solo alcuni aspetti. È stato scelto di privilegiare e prendere le mosse dalle esperienze di coloro che hanno giocato in maniera tanto assidua da arrivare a chiedere aiuto per affrancarsi da forme di dipendenza, per comprendere come queste si relazionano con un mercato dell'azzardo risemantizzato e promosso oggi come una forma di consumo come tante altre.

2. Processi di 'sdoganamento' normativo e sociale dell'azzardo

Proprio l'aspetto relativo al rischio era stato storicamente privilegiato in Italia nell'interpretazione del ruolo che il gioco d'azzardo avrebbe dovuto rivestire nella società: un rischio da limitare e, a parte alcune eccezioni, da circoscrivere rispettando le norme inerenti all'ambito della sicurezza e dell'ordine pubblico che da fine '800 hanno regolato le pratiche concernenti il *gambling* (Fiasco

2010). Un approccio che si mantiene per un secolo fino agli anni '90 del '900, quando nuovi prodotti d'azzardo vengono legalizzati per raccogliere entrate fiscali aggiuntive utili per recuperare risorse per differenti necessità dello Stato. Così dal 1994 quando viene introdotto il «gratta e vinci», e progressivamente anche per tutto il primo decennio del XXI secolo, vengono legalizzati nuovi prodotti d'azzardo fisici e online, fra i quali *slot machine* e VLT⁹.

Le retoriche con cui i differenti governi che si sono alternati nel paese e che, indipendentemente dal loro colore politico, hanno giustificato la legalizzazione di tali prodotti facevano riferimento essenzialmente, da un lato, a una strategia per aumentare le entrate fiscali dello Stato (particolarmente nei momenti di crisi economica o in tutte le situazioni emergenziali)¹⁰ e, dall'altro, al tentativo di regolamentare e controllare pratiche legate all'azzardo, facendole emergere e conducendole nell'alveo della legalità.

In questi anni si viene così a creare una sorta di alleanza fra Stato e settore del *gambling*, accompagnata da un processo di 'risemantizzazione' dell'azzardo legale che ha previsto una sua 'normalizzazione' come prodotto da intrattenimento come tanti altri all'interno della società del consumo. Tale processo, pur con le specificità relative ai singoli contesti socio-economici e culturali nazionali, non può essere analizzato senza estendere lo sguardo alle dinamiche macroeconomiche che si sono attivate a livello globale nella tarda modernità. Queste, secondo le riflessioni di differenti studiosi e studiose (Bauman 1988; Comaroff and Comaroff 2000; Reith 2007), hanno portato a una graduale sostituzione di un'etica del lavoro e della produzione' (storicamente poco compatibile con le dinamiche dell'azzardo che sganciavano la ricompensa economica dallo sforzo o dal merito per ottenerla) con un'etica del consumo'. Come scrive Nikolas Rose (1999, 103): «The primary economic image offered to the modern citizen is not that of the producer but of the consumer». Parallelamente altri fattori hanno concorso a de-stigmatizzare il *gambling* come pratica e come mercato: *in primis* la progressiva finanziarizzazione del capitalismo che, dagli anni '70 del '900, ha iniziato a soppiantare la sua precedente versione basata prioritariamente sulla produzione industriale (Epstein 2005) ha fatto sì che, anche a livello macroeconomico, ideologie, dinamiche e linguaggi, derivati dal mondo del *gambling*, che fanno riferimento a prodotti di rischio e a differenti tipi di 'scommesse' venissero sdoganati, avvicinandosi, se non entrando a pieno diritto, in quello della finanza internazionale (Appadurai 2016; Lenzi Grillini 2022). Anche scendendo a livello microeconomico, i prodotti finanziari, non più appannaggio solo di un'élite, o di *broker* professionisti, vengono resi sempre più accessibili a tutti e disegnati sui profili e le esigenze delle famiglie (prestati per l'educazione dei fi-

⁹ Per un'analisi puntuale dei tipi di giochi introdotti sul mercato e delle motivazioni addotte dai *policy makers* per giustificare tali scelte politiche cfr.: Di Chio (2017) e Lenzi Grillini (2022).

¹⁰ Un esempio emblematico è rappresentato dalla legalizzazione delle VLT nel 2009 con la motivazione di dover reperire i finanziamenti per ricostruire la città dell'Aquila colpita dal terremoto.

gli, mutui per la casa, fondi pensione ecc.) o dei singoli individui che, grazie alle nuove tecnologie di comunicazione, possono compiere autonomamente operazioni finanziarie tramite banking online o applicazioni di digital banking sui propri cellulari (Martin 2002).

Parallelamente anche l'azzardo legale ha vissuto processi di popolarizzazione molto simili con la diffusione su tutto il territorio nazionale del gioco fisico (come quello da *slot machine*) originariamente limitato all'ambito ristretto ed elitario dei quattro casinò italiani presenti solo nel nord-Italia. L'offerta di azzardo si è, così, via via moltiplicata: da un'unica lotteria nazionale e dai limitati concorsi a premi basati su scommesse sportive, si è passati alle numerose lotterie istantanee e alla possibilità di scommettere su una pluralità di eventi sportivi italiani e internazionali. Così come, poco dopo, si è assistito alla diffusione ancor più capillare del gioco online, in grande crescita in anni più recenti. Le nuove tecnologie hanno rivestito anche qui un ruolo determinante, *in primis* rendendo il gioco accessibile tramite *smartphone* e computer, ma anche attraverso lo sviluppo di *videolottery* e *slot machine* sempre più avanzate tecnologicamente e coinvolgenti per i giocatori o di nuovi prodotti di gioco come il *virtual betting* che nelle sale scommesse permette di puntare su eventi sportivi virtuali ai quali è possibile assistere ad ogni ora del giorno¹¹.

Per la normalizzazione dell'azzardo oltre alla legalizzazione di differenti giochi, frutto di decisioni politiche, le strategie di *marketing* introdotte dall'industria del settore hanno rivestito un ruolo significativo. Un settore che, a livello globale, inizialmente dagli Stati Uniti aveva puntato a ridefinirsi come *gaming industry* e non più come *gambling industry*: mettendo in primo piano la faccia più ludica e potenzialmente innocua dell'azzardo e celando quella più rischiosa che l'aveva storicamente contraddistinto, a livello di percezione sociale diffusa (Castellani 2000, 127; Pini 2012, 75). Tali strategie di *marketing* hanno abbinato campagne pubblicitarie massive tese alla promozione di prodotti d'azzardo sul *web* o durante i programmi televisivi più guardati (come i grandi eventi sportivi), a strategie mirate e 'targetizzate'¹². Queste ultime si sono basate sulle offerte di prodotti *ad personam*, ad esempio, per chi agogna una casa nuova ma non ha le possibilità economiche per acquistarla («Vincicasa» gioco a estrazione numerica mette in

¹¹ Da ciò che è emerso dalle interviste, molti giocatori erano passati dal mondo del *betting* a quello delle *slot* perché queste ultime permettevano di ricevere la vincita immediatamente, mentre le scommesse prevedevano lunghe attese fra il momento in cui venivano compilate le 'schedine' e l'avvenimento sportivo. Il *virtual betting* ha così permesso di risolvere tale problema offrendo, anche se in forma virtuale – attraverso corse di cavalli, brevi partite di calcio e altri eventi sportivi simulati a uno schermo – un'esperienza ugualmente coinvolgente e immediata, fruibile a qualsiasi ora del giorno.

¹² Negli ultimi anni sono state introdotte norme che proibiscono la promozione dell'azzardo sui media di maggiore diffusione attraverso la legge 96 del 2018 che ha limitato molto la pubblicità del *gambling* in Italia anche se, soprattutto per quello che riguarda il *betting*, vi sono eccezioni importanti che riducono significativamente l'efficacia di tale normativa, ad esempio permettendo servizi informativi di comparazione di quote o offerte commerciali dei diversi *competitor*.

premio una casa del valore di 300.000) o chi sogna un'entrata economica sicura che possa sostituirsi a uno ottimo stipendio («Turista per sempre», lotteria istantanea, che nel tempo ha offerto cifre crescenti, permette di vincere 6.000 euro al mese per vent'anni). Oltre a questo, come è emerso proprio grazie a interviste e dialoghi informali intrattenuti con giocatori e giocatrici, anche prodotti commerciali non d'azzardo sono stati pubblicizzati attraverso linguaggi che facevano riferimento al mondo del *gambling*. Intervistati e intervistate, con malcelato fastidio per l'invasività di tali campagne pubblicitarie, alla quali si trovavano ad assistere durante il faticoso percorso di riabilitazione intrapreso, citavano gli esempi di detersivi per il bucato promossi attraverso pubblicità televisive in cui la lavatrice veniva raffigurata come una *slot machine*. Esempi che si inscrivono nel più ampio campo dei processi di *gamblification* intesi, in questo caso, come progressive introduzioni di elementi o pratiche strettamente legate al gioco d'azzardo in contesti diversi da quello del *gambling* per influenzare scelte di consumo, che, come messo in evidenza da Macey e Hamari (2022, 2055) prevedono due aspetti principali: «affective (employing cultural values/signifiers of gambling)» e «effective, (employing gambling games and activities)».

3. Esperienze d'azzardo

L'azzardo appare quindi come un fenomeno che ha sconfinato dagli ambiti ristretti in cui era relegato e controllato: oggi, legalizzato normativamente e 'normalizzato' socialmente, ha travalicato tanto i limiti territoriali in cui era circoscritto, quanto quelli temporali (non più una lotteria nazionale una volta l'anno ma più lotterie istantanee, estrazioni del lotto da 3 la settimana a una ogni 5 minuti ecc.). Mettendo in relazione tali processi con le esperienze vissute da giocatori e giocatrici, per come sono state da loro interpretate, l'azzardo emerge come il prodotto di rischio più accessibile perché acquistabile sotto casa. Le scariche adrenaliniche che può offrire sono quelle più facilmente reperibili – anche assentandosi per poco dal contesto domestico, o durante una pausa dal lavoro – nell'ambito del mercato delle 'esperienze di rischio' ricreative: quelle «*edgework*» che, secondo Stephen Lyng 2014, hanno acquisito un'importanza crescente nella società contemporanea¹³.

¹³ Fra queste Lyng inserisce ad esempio gli sport estremi, riferendosi non a quei rischi e ansie globali (inquinamento, progressivo esaurimento delle risorse naturali, pandemie, attacchi terroristici ecc.) che per Beck (1992) caratterizzerebbero la società del rischio e dai quali diviene cruciale potersi difendere. Il gioco d'azzardo sembra afferire a un'altra categoria: quella di prodotti di rischio promossi in quanto forieri anche di opportunità potenzialmente seducenti (Luhmann 1996). Secondo Young (2010), autore di uno studio interessante sull'Australia (che ha visto anch'essa una crescita importante del mercato delle *slot machine*), tale rischio individuale differenziato, associato al piacere desiderabile e quindi ricercato come espressione di preferenze soggettive di consumo, riuscirebbe a coesistere in una relazione dialettica con un rischio globale indifferenziato dal quale tentare di proteggersi e che coinvolge la società nel suo insieme.

Tale accessibilità è anche quella che rende possibile una narrazione molto diffusa fra giocatori e giocatrici che, già dalle prime interviste, è emersa con frequenza: l'incontro fortuito con l'azzardo. Uno dei tanti esempi che possiamo citare riguarda il territorio della provincia di Pisa:

Ce n'è tanti di bar in via Tosco Romagnola e sono tutti pieni di slot [...]. È stato così all'inizio: vabbè, niente, insomma vado in uno di questi bar, in un bar normale eh, dove vado di solito, bevo un caffè normalmente e poi vado di là dove giocavano alle slot, ma a me non piaceva il gioco delle slot. E avevo il resto che avevo preso del caffè, ho messo due euro e con due euro ho preso settanta euro. Con questi settanta euro ho offerto da bere a tutti! Per me erano tanti settanta euro (Salvo, 70 anni, pensionato)¹⁴.

In molti casi nelle narrazioni dei giocatori vincite come questa o più ricche di questa venivano interpretate come primo innesco di un processo che ha portato a giocare in maniera assidua. Una prima vincita che ossimoricamente viene oggi descritta, da molti di loro, come una «condanna» per citare le parole pronunciate da Aurelio, giocatore cinquantasettenne di Prato.

Dall'interpretazione di questi discorsi è possibile enucleare due aspetti importanti: da un lato quello relativo all'accessibilità del gioco a portata di mano, e dall'altro l'enfasi sulla 'prima volta', un'entrata accidentale, se non un quasi scivolamento nel mondo del gioco.

Alla luce della loro grande diffusione, potremmo chiederci o dubitare se tali discorsi non siano dettati da una volontà di ridisegnare e rimodulare la propria storia di gioco e la propria esperienza di fronte al ricercatore, rispetto ad una *addiction* a rischio di stigmatizzazione, volendo affrancarsi, per esempio, dal ruolo di giocatore abituale da sempre appassionato d'azzardo. Credo tuttavia che il punto non sia svelare se quelle descritte corrispondano a possibili strategie di dissimulazione o di occultamento dello stigma, come quelle analizzate in profondità da Goffman (1983), o siano effettivamente tutte esperienze vissute nei termini sopra descritti. Ciò che queste narrazioni ci restituiscono è che, sia nel caso di esperienze realmente vissute, sia di narrazioni ricostruite e rimodulate durante le interviste, proprio il processo politico di abbattimento dei confini in cui l'azzardo era relegato, che ha portato alla sua larga diffusione, ha permesso che sia possibile far risalire l'entrata nel mondo dell'azzardo ad un primo contatto occasionale e fortuito.

L'osservazione etnografica nei luoghi dell'azzardo legale ha offerto l'opportunità di fare luce sulle tappe del percorso che giocatrici e giocatori affrontano all'interno di questi esercizi commerciali. Questi presentano caratteristiche differenti, fra loro, non solo per le diverse finalità commerciali (tabaccai, bar e caffè, sale *slot-VLT*), ma anche per il loro allestimento, in particolare per quello che concerne la localizzazione delle macchine da gioco. In alcuni dei locali non esclusivamente dedicati al gioco, come tabaccai e bar, le *slot* sono esposte

¹⁴ Questo, come gli altri nomi di giocatori e giocatrici presenti in questo contributo, è un nome di fantasia, a tutela della riservatezza della persona intervistata.

nello stesso spazio adibito alla somministrazione di cibo e bevande o alla vendita di prodotti, in un ambiente luminoso visibile anche dall'esterno. Tuttavia, come è stato possibile osservare, i luoghi dove giocatori e giocatrici si intrattenevano continuamente con le *slot* per più tempo erano quei bar e tabaccai che presentavano un allestimento molto diverso: ambienti caratterizzati da una separazione più netta fra uno spazio adibito al consumo di pasti e bevande e acquisto di prodotti, da un lato, e uno dedicato al gioco, dall'altro. Quest'ultimo era generalmente caratterizzato o da una stanza separata o da nicchie e vani più appartati ma comunque, in entrambi i casi, privo di orologi al muro e di finestre o vetrine che permettano di scorgere lo scorrere delle ore e delle giornate mentre si è immersi nel gioco. Un'immersione agevolata dall'oscurità dell'ambiente dove, nella maggior parte dei casi, le uniche luci sono quelle proiettate dalle *slot*¹⁵. Anche le sale giochi presentano molte di queste caratteristiche con le finestre coperte da tende pesanti che lasciano passare poca luce, pareti scure e luci artificiali soffuse e spesso di colori blu o rossi. Molte di queste sale prevedono anche un ambiente per fumatori dotato di sistemi di ventilazione forzata, distinguendosi, fra gli esercizi commerciali italiani, nell'offrire ancora spazi dove non è vietato fumare. Nella maggior parte delle sale il pavimento è coperto da moquette; tale scelta, secondo un architetto specializzato nella progettazione di sale gioco, incontrato a una fiera di settore, risponde alla finalità di creare quell'ambiente ovattato, che aiuta nell'idea di creare una sorta di salotto: uno spazio dove riesci a passare molto tempo. Attraverso l'esperienza di gioco di Nilde giocatrice di *slot* nel territorio della provincia di Siena, alcuni degli aspetti descritti possono essere meglio compresi.

Quando tu vai alla macchinetta il posto è sempre scuro, le luci sono sempre spente, ci sono solo le macchinette. Dove andavo spesso io ci sono due bar che hanno la sala giochi, ma uno ha le pareti bianche tranquille e ha una bella porta a vetri da cui entra la luce e quando sei a giocare li 'giochi e non giochi' nel senso che, anche se sembra strano, il fatto di averci la luce esterna e di vedere l'esterno ti ipnotizza meno. L'altro invece ha le pareti viola, quindi scurissime [...]. Tanti di quelli che ci giocano, non vogliono la luce accesa perché con la luce accesa l'empatia' [con la macchina] è minore, c'ho fatto caso io, perché per esempio se andavo e c'era la luce accesa o andavo in quell'altra sala giochi ci potevo buttare le mie 20, 30 euro ma poi chiudevo lì (Nilde, 47 anni, commerciante).

Quel «giochi e non giochi» rende molto bene l'idea che una giocata di 20 o 30 euro non sembra rappresentare un vero giocare per chi lo ha fatto in maniera assidua, così come altri passaggi del discorso della giocatrice ci aiutano a

¹⁵ In questo saggio, l'attenzione sarà dedicata esclusivamente all'organizzazione dello spazio nei luoghi del gioco, per necessità di sintesi e per permettere un adeguato approfondimento dei processi e delle dinamiche che li riguardano; mentre per approfondire il pur interessante tema dei meccanismi di gioco e delle tecnologie con cui le *slot* sono state progettate rimandiamo al volume di Natasha Dow Shüll (2012).

comprendere come i contesti in cui il gioco è più esposto in ambienti luminosi tendano a non indurre a immersioni continuative nel gioco.

Non solo le luci ma anche i suoni rivestono un ruolo importante nello spingere al gioco: anche in questo caso a dominare devono essere quelli delle macchine da gioco, al limite può essere presente solo una musica di sottofondo che però non deve disturbare il giocatore. Entrando in alcuni tabaccai e bar, le *slot* non sono visibili, magari nascoste in spazi antistanti i servizi igienici o in ambienti e nicchie appartati, ma sono i suoni delle monete o i *jingle* che segnalano quando la macchina entra in *bonus*, a segnalarne la presenza. L'effetto è quello di richiamare al gioco e al contempo celarlo.

Io se entro in un bar e in lontananza sento un suono o un euro che casca in una macchinetta, io come sento 'tun!' Lo sento qui, alle tempie, cominciare a pulsare: 'boom!' Come sentivo un rumore, mi scattava qualcosa e andavo a giocare (Diego, 32 anni, operaio).

Nelle sale *slot* e VLT lo stesso effetto di attirare e al contempo celare si prova a creare coinvolgendo altri sensi. *In primis* la vista è chiamata in causa, nel caso di quelle sale in cui le vetrine sono completamente ricoperte da adesivi, vetrofanie o manifesti con immagini di dadi o roulette, evocanti il mondo del casinò, lato 'esclusivo' ed attraente dell'azzardo, impedendo, allo stesso tempo di scorgere cosa avviene all'interno. Così come l'olfatto è sollecitato, come ci è stato segnalato da alcuni giocatori, da profumi fruttati o floreali diffusi nelle sale, tanto forti da essere percepibili già dal marciapiede antistante, come è stato possibile rilevare durante la ricerca.

Le vetrate e porte offuscate, così come le stanze dedicate o le nicchie in cui giocare appartati non hanno solo la funzione di nascondere la pratica del gioco dai potenziali sguardi di conoscenti, parenti o colleghi di lavoro, ma insieme alle luci delle macchine che si impongono su sfondi scuri, facilitano la completa immersione nel gioco.

Così, ad esempio un giocatore descrive cosa lo attraeva della sala VLT dove si recava abitualmente:

Mi attraeva molto probabilmente il luogo, il fatto di stare in un posto con luci soffuse, nel silenzio, come se tu fossi da solo, in un mondo a parte. La ricerca di estraniarti da quella realtà, che vivi, e dal mondo reale, cercandone un'altra per rilassarti. In realtà non capendo che poi invece, sì quell'atmosfera c'è, ma tu stai giocando dei soldi! (Nedo, 37 anni, disoccupato).

Le parole di Nedo accennano alla condizione che, nelle esperienze di giocatori e giocatrici, è emersa come più ricercata. Le scariche adrenaliniche attirano verso il gioco, ma, secondo le narrazioni di chi ha giocato in maniera assidua, prevalentemente nella fase iniziale, mentre ciò che tiene maggiormente 'attaccati alle macchine' è una sorta di immersione totale, nella quale non si pensa più a niente e ci si aliena dal mondo e dalle sue preoccupazioni. Anche la vincita economica sembra rivestire un ruolo significativo quasi solo all'inizio, perdendo attrattività quando il gioco si fa più intensivo, se non per permettere di rigiocare ciò che si è vinto e poter così prolungare quello stato di 'disconnessione dal mondo'.

Sì, poi a un certo punto non lo fai più per i soldi, poi i soldi diventano un problema dopo, quando vedi che stanno andando via e non ce ne hai più per giocare [...] Ma non è che andavi per fare la vincita, andavi lì per staccare il cervello e per non avere problemi! (Ilario, 45 anni, dipendente di un'impresa privata).

Le sensazioni prevalenti provate nella pratica del gioco venivano descritte come un «anestetizzarsi», «ovattare il cervello», «poter non pensare più a niente», «isolarsi», «staccarsi dal mondo», o «estraniarsi da ogni rapporto». Un amalgama complesso di sensazioni simili a quelle che Natasha Dow Shüll (2012), nella sua monografia, frutto di una ricerca etnografica condotta nei casinò di Las Vegas, sintetizza attraverso il concetto di «*machine zone*». Una zona «priva di tensione» che caratterizza l'immersione nel gioco da *slot* che la studiosa statunitense definisce come una sorta di stato di trance che allontana dal mondo e dalle sue preoccupazioni e che, nel nostro caso, dialoga bene con le esperienze descritte come una sorta di «ipnosi» da Nilde, nell'intervista citata in precedenza. Indipendentemente dalle sfumature di significato di tali sensazioni, soprattutto per come si iscrivono nelle storie di vita delle singole persone, alle quali qui non possiamo dedicare un approfondimento specifico, sono interessanti gli spunti che ci offrono se integrati con ciò che è stato possibile osservare nei luoghi del gioco. Da ciò che è emerso dall'etnografia, infatti, la 'carriera' (Goffman 1963) dei giocatori sembra disporsi su un percorso, nel quale a una preliminare fase di primo contatto con le *slot*, possibile grazie alla loro grande diffusione, succede una seconda in cui si ricercano luoghi protetti e nascosti dove potersi immergere nel gioco. In questo caso, allo sdoganamento dell'azzardo che lo ha portato ad abbattere i confini (fisici, temporali e morali) in cui era relegato storicamente, verrebbe a contrapporsi la volontà di giocatrici e giocatori di ergere invece nuovi confini di protezione all'interno dei quali abbandonarsi in solitudine al consumo di questa sorta di 'rischio anestetizzante'.

4. Celarsi nell'immersione nel gioco

Nella ricostruzione dei processi descritti, sembrerebbe tuttavia emergere una contraddizione che potremmo riassumere in una domanda esemplificativa: se l'azzardo è stato progressivamente 'addomesticato', in quanto legalizzato dal punto di vista normativo e socialmente normalizzato, perché giocatori e giocatrici prediligerebbero luoghi dove possano in parte nascondersi nel consumare quei prodotti di rischio ormai commercializzati come tanti altri?

Le risposte a tale domanda seguono due cammini diversi: il primo riguarda l'ambito del gioco in sé e la comunità dei giocatori, mentre il secondo ci permette di far luce su ruoli e significati che azzardo e giocatori assumono, in senso più ampio, nella nostra società.

Nel primo caso gli sguardi dai quali si cerca di nascondersi sono quelli di altri giocatori. L'osservazione etnografica ha permesso, ad esempio, di notare cartelli affissi nella zona adibita alle *slot* di bar e tabaccai che ammoniscono che è vietato sostare se non si gioca. Sia da ciò che è emerso dalle interviste, sia frequentando

le sale gioco, i giocatori amano tendenzialmente intrattenersi con le *slot machine* in solitudine, senza sentirsi osservati né oggetto di commenti. In alcuni casi giocatrici e giocatori temono quella tipologia di frequentatori di sale slot che spiano il gioco degli altri per poi avventarsi sulle macchine percepite come più cariche di monete non restituite come vincita¹⁶. Queste figure, che Philip Lalander (2006) nel suo studio dedicato ai *machine gamblers* svedesi ha definito come «avvoltoi», sono percepite come particolarmente fastidiose dagli intervistati e animano e abitano un ambiente che, se da un lato è caratterizzato da una condivisa sospensione del giudizio relativo alla possibile stigmatizzazione di chi gioca compulsivamente (in quanto tutti 'nella stessa barca'), dall'altro si contraddistingue generalmente per diffidenza o sfiducia reciproca¹⁷. Questa complessa relazione fra giocatori e altri frequentatori di questi luoghi se, da un lato, ha indubbiamente reso più complessa l'osservazione partecipante durante la ricerca (spesso, ad esempio, ho giocato anche per dissimulare il ruolo di osservatore) ha al contempo permesso di comprendere «per impregnazione» (Olivier de Sardan 1995), cioè attraverso una conoscenza sensibile, il livello di diffidenza che si stabilisce rispetto a chi minaccia, anche solo con lo sguardo, la 'zona della macchina'.

Tale diffidenza fra giocatori faceva sì che molti di loro tendessero a voler evitare le sale in cui le *slot* sono sistemate in file parallele (in cui è più facile sbirciare il gioco dell'altro). Un gestore di sala, intervistato durante la ricerca, sosteneva che, proprio per questo motivo, quando gli spazi a disposizione lo permettono, è preferibile raggruppare le *slot* a 'isola' con il retro della macchine a contatto. Negli ultimi anni alcune sale si sono organizzate anche per separare, dagli altri ambienti del locale, un '*privé*' dove alloggiare un'unica macchina che permetta il gioco in completa solitudine.

La seconda pista che è possibile seguire, per rispondere alla domanda con cui si apre il paragrafo, si concentra sui giudizi sociali e possibili processi di stigmatizzazione nei confronti di chi consuma *gambling*, poiché riguarda la necessità di nascondersi, in questo caso, dagli sguardi di chi non gioca.

Facendo un giro lungo che parte dal Nord-America e dialogando con la letteratura che si è concentrata sullo studio dei processi sociali relativi all'azzardo legale in quel contesto, è possibile scorgere dinamiche che hanno coinvolto anche i giocatori italiani. Come sostiene James Cosgrave (2010, 127), traendo ispirazione dalle riflessioni di Foucault (1976) sui rapporti fra produzione di sapere e processi di normalizzazione, negli ultimi anni si è assistito, da un lato, a una progressiva legalizzazione di prodotti d'azzardo che ha normalizzato completamente il *gambling* come pratica e come mercato e, dall'altro in parallelo, a una produzione di sapere sul gioco problematico circoscritta esclusivamente

¹⁶ In realtà, per come sono progettate le schede gioco delle *slot* (AWP e VLT), i meccanismi di pagamento non hanno alcuna relazione con quanto denaro sia stato inserito nella macchina poco prima, tuttavia questa credenza, fra i giocatori, è dura a morire.

¹⁷ Anche Azzimondi, Cice e Croce (2001) nella loro ricerca dedicata alle sale corse italiane interpretano i giocatori come in parte complici nel condividere una pratica, ma al contempo non degni di fiducia reciproca.

all'individuo. Quest'ultimo, e non la pratica in sé, è divenuto oggetto di interpretazioni che, nel tempo stanno sfumando da quella di 'vizioso' a quella, emersa più recentemente, di 'malato' che soffre di una dipendenza. Relativamente a quest'ultimo punto, Abt e Mc Gurrin (1991, 663) ricostruendo il processo che ha portato al primo riconoscimento del *Pathological gambling* nel DSM, – che aveva visto negli anni '70 la collaborazione fra gruppi di auto-aiuto e ricercatori universitari di ambito biomedico – sostengono che tale processo ha avuto l'effetto di riconcettualizzare quella che era considerata una devianza sociale, moralmente stigmatizzata, in una malattia ufficialmente riconosciuta. In ogni caso, indipendentemente dalle tensioni epistemologiche fra le classificazioni di malato e quella di vizioso, per chi eccede nel gioco, è importante sottolineare che tali processi hanno 'moralmente' scagionato sia gli Stati, che hanno progressivamente legalizzato prodotti d'azzardo, sia le imprese del settore che li hanno sviluppati e promossi, scaricando esclusivamente sui comportamenti dei singoli individui le possibili problematicità derivanti da una diffusione massiva di gioco.

Rispetto a tali processi è opportuno focalizzare l'attenzione sulle campagne di prevenzione pianificate negli ultimi anni in Italia, prevalentemente orientate a responsabilizzare chi consuma azzardo. E proprio dalle risposte degli intervistati, questo punto emerge come cruciale, nel comprendere anche i processi di stigmatizzazione. Durante interviste o dialoghi informali, quando con giocatori e giocatrici affrontavamo il tema delle campagne di prevenzione, proprio il riferimento agli slogan che recitavano «gioca responsabilmente» o «gioca senza esagerare» scatenava nella maggior parte di loro reazioni di fastidio e rabbia percepibili dalle espressioni del viso e dal tono della voce che si alzava nell'esprimere discorsi come i seguenti:

È un po' una buffonata secondo me: è lo Stato che da una parte ti vuole dire "non ci giocare", poi dopo "no, no, giocaci che vinci". "Giocaci che vinci" scritto gigante e "non ci giocare" scritto piccolino con l'asterisco in fondo (Clemente, 32 anni, autotrasportatore).

Quelle scritte sono completamente ipocrite: è inutile che lo Stato mi dica: "gioca, ma gioca poco" cosa cazzo vuol dire? Sono come le scritte sulle sigarette, o non me lo metti o lo metti [il gioco] e se lo metti non mi rompere. È una cosa ipocrita (Davide, 47 anni, dipendente pubblico).

È inutile che mi metti la dicitura "gioca responsabilmente". Cioè, e non ha senso, dovresti essere tu [Stato] il responsabile allora a catalogare il gioco in un certo modo. Eh, non mi puoi dire: "non bere!" E poi vendi alcool a gogò! Eh! Cioè fanno questo e poi, dopo alla fin fine spendono i soldi per curare la gente! No? (Lara, 52 anni, collaboratrice domestica).

In altri casi, come quello di una giocatrice trentenne disoccupata, con la quale ci siamo soffermati maggiormente ad approfondire tali aspetti, il discorso si è focalizzato nello specifico sul concetto di soglia che diviene centrale per alcune domande che lei polemicamente poneva: quando diventa dipendenza? Da che punto in poi inizia a essere malattia?

Evidentemente il decalogo, esposto accanto alle *slot*, in molti luoghi del gioco, non aiuta molto a rispondere a queste domande:

il giocatore responsabile:

- 1) gioca per divertimento e non pensa al gioco come ad un modo per far soldi,
- 2) investe nel gioco solo somme di denaro che può permettersi di perdere e non il denaro necessario al vivere quotidiano,
- 3) decide senza eccedere quanto tempo dedicare al gioco,
- 4) decide quanti soldi investire nel divertimento e rispetta la decisione presa,
- 5) non rincorre le perdite e accetta l'esito come costo dell'intrattenimento,
- 6) non chiede soldi a credito per giocare,
- 7) si assicura di conoscere le regole del gioco e le percentuali di vantaggio del banco,
- 8) bilancia il tempo che dedica al gioco con altre attività di svago,
- 9) non gioca per sfuggire alla solitudine o alla depressione ma solo per la voglia di giocare,
- 10) non gioca se la sua lucidità è alterata dall'alcool o dalle droghe.

Dalla prospettiva di chi gioca o ha giocato i decaloghi, come questo, rischiano di risuonare non solo come paradossali – come il punto abbastanza tautologico che indica che il giocatore responsabile decide 'senza eccedere' quanto tempo dedicare al gioco –, ma anche irritanti se abbinati alle politiche che hanno progressivamente legalizzato il gioco e alle strategie di marketing che lo hanno saputo così capillarmente diffondere sul territorio nazionale.

5. Conclusioni

Mettendo in relazione ciò che è emerso dall'osservazione etnografica nei luoghi del gioco con questi ultimi spunti relativi alle reazioni critiche di giocatori e giocatrici rispetto sia all'ipocrisia e ambiguità delle politiche di prevenzione basate sul «gioca responsabilmente», sia alla vaghezza della soglia da non varcare per non scivolare in forme di gioco problematico, è possibile fornire un contributo utile per gettare luce su alcuni interessanti significati che il *gambling* ha assunto come «fatto sociale» nella società italiana negli ultimi anni, per citare Émile Durkheim (1895). Già da fine '800, nello stesso volume in cui uno dei padri del pensiero sociologico e antropologico moderno introduce questo celebre concetto, si inaugura un cammino di riflessioni sulla distinzione fra 'normale' e 'patologico' che si riveleranno estremamente fertili (Canguilhem 1998). Un percorso che si snoderà attraverso i contributi di una pluralità di studiosi che ci hanno aiutato a interpretare le norme che sanciscono il confine fra questi due ambiti come inscindibili dall'ordine sociale in cui sono state formulate e dalle variabili socio-culturali che le condizionano¹⁸. Le critiche degli interlocutori,

¹⁸ Per un'analisi delle varie tappe di questo ricco percorso di riflessione si rimanda all'approfondimento che ne fa Giovanni Pizzi (2005).

con cui mi sono confrontato durante la ricerca, a una soglia fra gioco responsabile e patologico, tanto sfumata e vaga nella realtà, quando iper-citata come quasi auto-evidente negli slogan che dovrebbero regolare il gioco, ci inducono a evidenziale l'importanza di problematizzare tali categorie. Ciò non vuol dire, in nessun modo, relativizzare la portata delle sofferenze delle persone intervistate, frutto di problemi derivati dal contatto con l'azzardo, la cui gravità è stato possibile percepire in maniera chiara durante la ricerca, e che andavano dalla perdita del lavoro, a quelli relazionali nella sfera familiare o amicale, ai casi di violenza domestica, al sovraindebitamento, allo sconfinamento nel giro dell'usura, ai reati e ai furti commessi dai giocatori, all'evasione e frode fiscale; problemi che in alcuni casi hanno indotto giocatori e giocatrici a tentativi di suicidio. Tuttavia, è importante ricordarsi che le complesse genealogie dei discorsi medicalizzati e medicalizzanti che hanno portato oggi alla definizione di determinate categorie sono inestricabili, come scrive Gerda Reith (2007, 41), dai contesti socio-economici in cui sono state formulate.

Limitandomi per necessità di sintesi a ciò che mi sono proposto in questo contributo dedicherò alcune riflessioni conclusive proprio a tali contesti, senza addentrarmi nell'ambito teorico più specifico dell'antropologia medica, concentrandomi, cioè, su ambiguità e contraddizioni del rapporto fra azzardo normalizzato come forma di consumo e percezione sociale nei confronti di chi non gioca 'responsabilmente'. Tali riflessioni prendono le mosse dal ruolo cruciale che il consumo ha assunto nella società contemporanea tanto da assurgere a principio regolatore della vita sociale, come sostiene Reith (2007, 39) che, nella sua analisi della genesi del concetto di 'gioco problematico', trae ispirazione dagli studi sulla governamentalità. Questi ultimi, ispirati dal pensiero di Foucault (Foucault 2005), analizzano e svelano le modalità attraverso le quali sia possibile attuare forme di controllo, senza imporre regole e disciplina dall'esterno, ma modellando la soggettività degli individui capaci di auto-regolarsi nell'esercitare la propria libertà, una volta che siano stati plasmati e formati all'interno di un sistema di dominio. Grazie a questi approcci teorici è possibile indagare in parallelo in che modo le strategie di marketing abbiano influenzato il comportamento dei giocatori e, al contempo, come e in che misura la produzione di sapere relativa al *gambling* abbia influito nel modellare soggettività incidendo conseguentemente sullo sviluppo del mercato stesso (Cosgrave 2010, 122). Inoltre, tali approcci sono utili per iscrivere i processi legati al *gambling* in una più ampia cornice interpretativa particolarmente appropriata per analizzare le dinamiche in atto nelle società dove si sono affermate politiche di stampo neoliberista. In questi contesti abbiamo assistito al progressivo arretramento dell'intervento dello Stato che ha limitato la sua ingerenza nel mercato finalizzata a proteggere e tutelare i cittadini, la cui libertà individuale assurge a principio ineludibile per il neoliberismo. Una libertà di consumare e di saper consumare che, secondo Nikolas Rose (1999, 103), diventa tanto importante da dare senso alla nostra esistenza. Gli individui sono così chiamati e responsabilizzati a compiere scelte su prodotti e servizi sempre più determinanti per il proprio benessere, la realizzazione personale e la sicurezza futura, in un contesto genera-

le di indebolimento delle politiche di welfare, da parte di uno Stato sempre più subordinato alle dinamiche globalizzate dei mercati, interpretabili come 'aleatorie' secondo Young (2010, 262).

I processi politici relativi al *gambling* si inseriscono in questo paradigma che ha visto lo Stato abbandonare progressivamente le politiche che interpretavano l'azzardo come un fenomeno da limitare, in quanto potenzialmente pericoloso per i cittadini, per farsi promotore di una progressiva legalizzazione del mercato in alleanza con le aziende del settore. Come abbiamo potuto osservare grazie alla ricerca, queste ultime hanno promosso prodotti sempre più mirati e seducenti (giochi a estrazione numerica che mettono in premio la vincita di una casa, lotterie istantanee che offrono cifre equiparabili a ricchi stipendi mensili) o hanno sviluppato *slot* e *VLT* sempre più coinvolgenti, installate all'interno di luoghi allestiti in modo da permettere la più completa immersione nel gioco. Tali prodotti di *alea*, per usare la classica classificazione dei giochi di Caillois (2019, 28), coprono un ampio arco di offerte, da quelle che sembrano poter sopperire alle carenze dello Stato nell'ambito delle politiche di welfare (come quelle abitative o quelle attive sul lavoro) a quelle che solleticano i desideri di grandi vincite economiche o permettono anche solo di estraniarsi il più possibile dal mondo e dalle sue preoccupazioni.

Alla luce delle pratiche messe in atto da giocatori e giocatrici, alla ricerca di un isolamento immersivo nel gioco in sempre più nascoste nicchie scure, e delle loro reazioni contrariate e nettamente critiche rispetto alle campagne di prevenzione basate sullo slogan del «gioca responsabilmente» si rivela indubbiamente più difficile continuare a interpretare l'azzardo legale come una forma di consumo come tante altre. Chi gioca si trova schiacciato in una morsa composta da due narrazioni: quella basata su un azzardo sdoganato e normalizzato socialmente ma offerto sempre più capillarmente e promosso commercialmente e quella imperniata su politiche di prevenzione che ammoniscono a giocare responsabilmente. Due narrazioni che dispiegandosi in parallelo, col tempo, sono diventate insostenibili e hanno avuto l'effetto di riattivare processi di stigmatizzazione per chi, all'interno di un mercato sempre più seduttivo, si rivela 'incapace' di saper consumare azzardo responsabilmente. Giudizi sociali che possono oggi essere percepiti come particolarmente negativi, dal momento che, come scrive Nikolas Rose (1999, 103):

Through consumption we are urged to shape our lives by the use of our purchasing power. We are obliged to make our lives meaningful by selecting our personal lifestyle, [...] to make sense of our existence by exercising our freedom to choose in a market in which one simultaneously purchases products and services and assembles, manages and markets oneself.

Alla luce di tali processi, il rischio è che tali politiche di prevenzione e sensibilizzazione fondate sulla responsabilizzazione del giocatore possano provocare, inoltre, effetti opposti a quelli auspicati, spingendo giocatori e giocatrici a celare i loro problemi con l'azzardo inibendo, così, la volontà di chiedere aiuto e intraprendere percorsi di riabilitazione.

Riferimenti bibliografici

- Abt, Vicki, and Martin McGurrin. 1991. "The politics of problem gambling: Issues in the professionalization of addiction counseling." In *Gambling and public policy: International perspectives*, edited by William Eadington, and Judy Cornelius, 657-70. Reno: University of Nevada.
- ADM (Agenzia delle Dogane e dei Monopoli). 2020. *Libro Blu Relazione 2019*. <<https://www.adm.gov.it/portale/documents/20182/6061302/Libro+blu+2019+-+Relazione.pdf/0faabcc4-83ea-4466-861a-e4cb367b2c57>> (02/05/2024).
- ADM (Agenzia delle Dogane e dei Monopoli). 2023. *Libro Blu Relazione 2022*. <<https://www.adm.gov.it/portale/documents/20182/151943740/Libro+blu+2022+-+Relazione.pdf/0c22441f-e908-8e3c-75e7-828d150bf57a?t=1704734828425>> (02/05/2024).
- Appadurai, Arjun. 2016. *Banking on Words: The Failure of Language in the Age of Derivative Finance*. Chicago: University of Chicago Press.
- Azzimondi, Fabio, Cice Roberto, e Mauro Croce. 2001. "La realtà parallela della sala corse: un extraluogo?" In *Il gioco & l'azzardo. Il fenomeno, la clinica, le possibilità di intervento*, a cura di Mauro Croce, Riccardo Zerbetto, 308-18. Milano: FrancoAngeli.
- Bauman, Zygmunt. 1988. *Freedom*. Milton Keynes: Open University Press.
- Beck, Ulrich. 1992. *Risk Society. Towards a New Modernity*. London: Sage.
- Caillois, Roger. 2019. *I giochi e gli uomini, la maschera e la vertigine*. Milano: Bompiani.
- Canguilhem, Georges. 1998. *Il normale e il patologico*. Torino: Einaudi (Ed. or. 1966).
- Cassidy, Rebecca, Pisac Andrea, and Claire Loussouarn, edited by. 2013. *Qualitative Research in Gambling; Exploring the production and consumption of risk*. New York: Routledge.
- Castellani, Brian. 2000. *Pathological gambling, the making of a medical problem*. Albany: State University of New York Press.
- Comaroff, Jean, and John Comaroff. 2000. "Millennial Capitalism: First Thoughts on a Second Coming." *Public Culture* 12, 2: 291-343. <https://doi.org/10.1215/08992363-12-2-291>
- Cosgrave, James F. 2010. "Embedded Addiction: The social production of Gambling Knowledge and The Development of gambling markets." *Canadian Journal of Sociology* 35, 1: 113-34. <https://doi.org/10.29173/cjs6135>
- Di Chio, Sabino. 2017. "Impolitic Gambling, Chance and inequality in contemporary Italy." *Partecipazione e conflitto* 10, 2: 569-88. <https://doi.org/10.1285/i20356609v10i2p569>
- Dow Schüll, Natasha. 2012. *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas*. Princeton: Princeton University Press.
- Dow Schüll, Natasha. 2013. "Turning the tables: the global gambling industry's crusade to sell slots in Macau." In *Qualitative Research in Gambling; Exploring the production and consumption of risk*, edited by Rebecca Cassidy, Andrea Pisac, and Claire Loussouarn, 92-106. New York: Routledge.
- Durkheim, Émile. 1895. *Règles de la méthode sociologique*. Paris: F. Alcan.
- Epstein, Gerald A., edited by. 2005. *Financialization and the world economy*. Cheltenham: Edward Elgar.
- Fiasco, Maurizio. 2010. "Breve storia del gioco in Italia." *Narcomafie* 9,10: 22-30.
- Foucault, Michel. 1976. *Sorvegliare e punire. Nascita della prigione*. Torino: Einaudi.
- Foucault, Michel. 2005. *Sicurezza, territorio, popolazione: corso al Collège de France: (1977-1978)*. Milano: Feltrinelli.

- Gephart, Robert P. 2001. "Safe Risk in Las Vegas." *M@n@gement* 4, 3: 141-58. <aims.com/index.php/mgmt/article/view/4130>.
- Goffman, Erving. 1963. *Stigma: Notes on the Management of Spoiled Identity*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Hannigan, John. 1998. *Fantasy City: Pleasure and Profit in the Postmodern Metropolis*. New York: Routledge.
- Lalander, Philip. 2006. "Swedish machine gamblers from an ethnographic perspective." *Journal of Gambling Issues* 18: 73-90. <https://doi.org/10.4309/jgi.2006.18.5>
- Lenzi Grillini, Filippo. 2022. "Commercializzazione dell'azzardo e processi di finanziarizzazione: la diffusione del gambling negli spazi urbani." *Meridiana - Rivista di Storia e Scienze Sociali* 103: 79-104. <https://doi.org/10.23744/4552>
- Luhmann, Niklas. 1996. *Sociologia del rischio*. Milano: Mondadori.
- Lyng, Stephen. 2014. "Action and Edgework: Risk Taking and Reflexivity in Late Modernity." *European Journal of Social Theory* 17, 4: 443-60. <https://doi.org/10.1177/136843101352039>
- Macey, Joseph, and Juho Hamari. 2022. "Gamblification: A definition." *New media & society* 26, 4: 2046-65. <https://doi.org/10.1177/14614448221083903>
- Martin, Randy. 2002. *Financialization of Daily Life*. Philadelphia: Temple University Press.
- Olivier de Sardan, Jean-Pierre. 1995. "La politique du terrain, Sur la production des données en anthropologie" *Enquete* 1: 71-109. <https://doi.org/10.4000/enquete.263>
- Pini, Mauro. 2012. *Febbre d'azzardo. Antropologia di una presunta malattia*. Milano: FrancoAngeli.
- Pizza, Giovanni. 2005. *Antropologia medica; Saperi, pratiche e politiche del corpo*. Roma: Carocci.
- Reith, Gerda. 2007. "Gambling and the Contradictions of Consumption, A Genealogy of the 'Pathological' Subject." *American Behavioral Scientist* 51, 1: 33-55. <https://doi.org/10.1177/0002764207304856>
- Rose, Nikolas. 1999. *Governing the soul: The shaping of the private self*. London: Free association books.
- The Economist*. 2017. "The world's biggest gamblers." February 9, 2017, <<https://www.economist.com/graphic-detail/2017/02/09/the-worlds-biggest-gamblers>> (02/05/2024).
- Young, Martin. 2010. "Gambling, Capitalism and the State, towards a New Dialectic of the Risk Society?" *Journal of Consumer Culture* 10, 2: 254-73. <https://doi.org/10.1177/1469540510364593>