

A.A. V.V. (2021)

Limitare l'azzardo.

*Gioco, scienza e politiche pubbliche**

*di Costanza Mori**

Il saggio, scritto a più mani da sociologi e studiosi dell'Università di Helsinki, quali Pekka Sulkunen, Thomas F. Babor, Jenny Cisneros Ornberg, Michael Egerer, Matilda Hellman, Charles Livingstone, Virve Marionneau, Janne Nikkinen, Jim Orford, Robin Room, Ingeborg Rosso, viene curato per l'edizione italiana da Sara Rolando.

Si tratta di una riflessione sistematica sul gioco d'azzardo, classificato tra i comportamenti che possono causare dipendenza e analizzato in un'ottica di salute pubblica, per cui si rende necessario interpellare in particolar modo i decisori politici, sollecitati a prevenire e ridurre in gran parte del mondo, nel XX secolo, le conseguenze derivanti dalla crescita esponenziale dell'offerta di tipologie di gioco d'azzardo. «In un'epoca in cui i governi di tutto il mondo permettono nuove forme di gioco d'azzardo senza valutarne le conseguenze, quel che è emerso chiaramente dal nostro lavoro è che la natura del gioco d'azzardo moderno, sia commerciale sia sponsorizzato dai governi, sta cambiando con modalità che probabilmente ne esacerberanno gli effetti negativi sulla società e sui cittadini». (p. 14)

Lo stress emotivo, la crisi finanziaria e la salute fisica e mentale, le disuguaglianze socio-economiche e inevitabili problemi di relazioni, rappresentano le drammatiche conseguenze di cattive politiche sociali, accentuate da convinzioni fallaci in merito alla possibilità di usare metodi di trattamento, consulenza finanziaria e volontariato, per attenzionare i mali derivanti dal gioco d'azzardo.

Lo statunitense Thornstein Veblen, indagando sui consumi della *upper class* americana a cavallo tra XIX e XX secolo, aveva analizzato le pratiche sociali di sciupò e di ozio, identificandole come indicatori di benessere. In questo senso il gioco d'azzardo viene inserito tra le forme

* DOI 10.3280/SISS2022-001011

* Dottoressa magistrale in Scienze socioantropologiche per l'integrazione e la sicurezza sociale. moricostanza3@gmail.com.

Sicurezza e scienze sociali IX, 1/2022, ISSN 2283-8740, ISSN e 2283-7523

di «dispendio onorifico» ed esibito come segno di prestigio e distinzione, come uno *status symbol* determinato non solo dalla disponibilità economica per l'accesso al gioco, ma anche dalla disponibilità di tempo da impiegare nel gioco, sottraendolo alle attività produttive della giornata lavorativa.

In seguito gli autori Sulkunen e Babor, con il loro gruppo di ricerca, hanno riscontrato altresì che il gioco d'azzardo non è più una attività praticata esclusivamente da una cerchia ristretta di persone; una parte importante di chi subisce gli effetti negativi del gioco d'azzardo, infatti, soffre anche di altre vulnerabilità. I tassi di gioco d'azzardo problematico sono elevati nei gruppi sociali svantaggiati (disoccupati, soggetti che vivono di sussidi sociali) grazie anche all'alta densità di apparecchi di intrattenimento che vengo installati in aree urbane degradate.

Il funzionalista Merton inserisce il gioco d'azzardo tra le forme di adattamento innovativo, descrivendolo come uno strumento illusorio, mediante il quale tutti gli individui possono rapidamente raggiungere la meta dell'affermazione economica, mezzo di ascesa sociale e strumento per affrontare meglio lo stress. Nell'opera verrà riportato come un notevole corpus di ricerche dimostri che nel gioco d'azzardo patologico spesso sia presente comorbidità con problemi di salute e uso di sostanze psicoattive.

Le osservazioni e le ricerche scientifiche riportate nel saggio fanno emergere come l'azzardo oltre ad essere interpretato come dispositivo di dominio sociale, strumento di distrazione di massa e di sfogo per le classi subalterne, necessita di essere analizzato come forma di consumo, in cui i gruppi sociali oppressi e/o marginalizzati possono sperimentare forme di libertà dai vincoli sociali di genere e di classe.

Simmel e Benjamin identificano l'individuo che gioca d'azzardo come un estraneo alla vita quotidiana, il quale fa scorrere gli eventi senza permettergli di sedimentarsi, cercando l'evasione proprio grazie a tale gioco che a sua volta trasporta l'attore sociale in una dimensione che ha le caratteristiche del sogno.

Il caso di Las Vegas è l'esempio emblematico della spettacolarizzazione del gioco che diventa un potente strumento di stimolo dei consumi: l'economia usa l'azzardo come crocevia e volano di servizi alberghieri e di ristorazione. La crescita della legittimazione sociale del gioco d'azzardo e la rispettiva crescita dei giochi stessi, hanno molteplici conseguenze politiche ed economiche; gli Stati divengono dipendenti dalle entrate provenienti dal gioco d'azzardo, che vengono a loro volta usati per l'erogazione di servizi ai cittadini (assumendo un

ruolo ambiguo di regolatore che da un lato promuove il gioco e dall'altro tenta di contrastarne le derive patologiche).

Il gioco d'azzardo sposta la ricchezza dai giocatori problematici/frequenti ai proprietari delle società autorizzate, ai governi e a chi li usa per cause benefiche, ma il più grande interrogativo, che questo lavoro aiuta a formulare, è fino a che punto lo sfruttamento economico di una popolazione già afflitta e marginalizzata sia compatibile con la giustizia sociale.

*Marco Dotti, Marcello Esposito (2016) (a cura di)
Ludocrazia. Un lessico dell'azzardo di massa*
di Sabina Curti**

Ludocrazia è un libro a più voci di qualche anno fa (2016), uscito per l'editore O barra O edizioni. Ma per come è stato concepito, se si escludono pochissime pagine finali contenenti i dati statistici, il testo mantiene una grande attualità e si configura come socialmente utile per chi si occupa di questo tema da lungo corso così come per chi vi si avvicina oggi per la prima volta. Da una parte, come si evince dal sottotitolo (Un lessico dell'azzardo di massa), si tratta di un esercizio di decostruzione delle parole inerenti il gioco d'azzardo – un vero e proprio dizionario dalla A alla Z; dall'altra, e questo emerge direttamente dal titolo (*Ludocrazia*), è una critica sociale al gioco nel momento in cui viene corrotto e, soprattutto, quando, tramite l'uso della tecnologia (dai *big data* all'algoritmica) e dell'economia (dal comportamentismo al *marketing*), assume una forma di governo e di potere.

Sono tante le parole e le questioni (ben 59) prese in esame dagli autori – tutti provenienti da contesti e percorsi diversi tra loro. Il che arricchisce e impreziosisce le finalità di questo libro che, anche in questo senso e su questo tema, dimostra di aver preconizzato molto i tempi correnti.

Marco Dotti e Marcello Esposito, i curatori del volume che qui si presenta, sono tra i fondatori del movimento NoSlot e collaborano con “Vita” – «per contrastare il gioco d'azzardo di massa, per informare su leggi e normative, per promuovere la cultura del buon gioco» (www.noslot.org).

Secondo tale prospettiva, il problema del gioco d'azzardo non deve essere collegato esclusivamente al campo della dipendenza e della patologia, perché in realtà le sue origini affondano le radici nelle scelte etiche, politiche ed economiche della società e delle sue istituzioni. Pur movimentando sempre più ingenti quantità di denaro, il gioco d'azzardo di

* DOI 10.3280/SISS2022-001011

* Università degli Studi di Perugia. sabina.curti@unipg.it

massa non produce nulla. Tra le cose che va a modificare, invece, dal punto di vista sociale e urbanistico, ci sono gli stili di vita, la salute ma anche i luoghi e i paesaggi cittadini – che, tuttavia, con la presenza delle *slot* e *smart machine*, diventano spazi di solo consumo, nei quali le persone si incontrano solo apparentemente visto che in realtà finiscono per essere risucchiate da una logica manipolatoria che li fidelizza come utenti finali e che sottopone le loro vite a un subdolo ma totale controllo.

C'è di più. Come è noto, il gioco d'azzardo riguarda tutti – indistintamente dalla fascia di età. E, per quanto sia vero che interessi in termini percentuali molto di più gli adulti, non è un fenomeno riconducibile solo a loro. C'è quindi una “dimensione intergenerazionale” che non è affatto secondaria e di cui bisogna prendere atto, considerando il sempre maggiore tempo e spazio che adolescenti e giovani trascorrono nei *social*. E tutto questo va a modificare gli equilibri, già molto precari, di intere famiglie.

Va osservato inoltre che il termine “gamification”, più volte presente nell'analisi dei vari contenuti proposti dal libro, si applica e continuerà ad applicarsi a qualsiasi ambito della vita umana. La “ludizzazione” funge, in qualche maniera, da nuovo modello di riferimento socioeconomico: nella scuola e nel lavoro, per esempio, bisogna affrontare tutto come se fosse un gioco. E nel meccanismo del gioco, come forma di apprendimento sociale, almeno in linea di principio, non ci sarebbe niente di sbagliato, se non fosse che nel gioco d'azzardo il legame sociale viene manipolato dall'alto ovvero dalla macchina; nel gioco d'azzardo i giocatori sembrano liberi, ma non è così perché l'altro non c'è più e le regole sono manovrate da chi predispone la macchina: il rapporto tra il giocatore e il suo corpo viene meno.

Le premesse e gli algoritmi sono già dati, per cui quella che propone la *slot machine* è una “ludizzazione senza partecipazione”, una falsa partecipazione e una forma di scambio senza alcuna reciprocità: non solo l'altro non c'è più, ma nemmeno il soggetto è realmente parte del processo a cui il gioco dà luogo perché non ha alcuna libertà d'azione e si limita a recepire i condizionamenti provenienti da un sistema che promette sempre maggiori gratificazioni e premi. Proprio come avviene nella serie tv *Squid Game* (2021), ideata e girata da Hwang Dong-hyuk, dove i giocatori sono tenuti sotto scacco da un piccolo gruppo di guardie a volto coperto e da un capo anch'esso mascherato (il cosiddetto “Front Man”). I giocatori – qui già indebitati fino all'osso e sui quali sono state raccolte tutte le necessarie informazioni personali – sono visti, e quindi controllati durante il gioco, ma non possono vedere chi detta loro le regole. Anche in questo caso, il meccanismo del gioco, usando le parole dei curatori di *Ludocrazia*, è presto

“corrotto” o degenerato dal fatto che chi perde viene eliminato con l’uccisione e ogni morte contribuisce ad aumentare il montepremi finale. Il tutto si traduce in un orripilante gioco di sopravvivenza, nel quale vince sempre e solo chi stabilisce le regole ma collocandosi al di sopra delle stesse.