

Volumi pubblicati:

Mario Casella, *Anticlericali in Italia*. 1944-1947

Pasquale Villani, *Rievocare il privato*. Un fidanzamento ritrovato (1905-1920)

Ornella De Rosa, *Stato e Nazione in Rocco De Zerbi*. Vita, pensiero politico e impegno sociale di un protagonista del secondo Ottocento

Giuseppe Acocella, *Etica, diritto, democrazia*. La grande trasformazione

Lucio D'Angelo, *Il tramonto di un'illusione*. Edoardo Giretti e il movimento liberista italiano dalla prima guerra mondiale al fascismo

Donato Verrastro, *La terra inespugnabile*. Un bilancio della legge speciale per la Basilicata tra contesto locale e dinamiche nazionali (1904-1924)

Camillo Brezzi, *Laici, cattolici, Chiesa e Stato dall'Unità d'Italia alla Grande guerra*

Luca Castagna, *Un ponte oltre l'oceano*. Assetti politici e strategie diplomatiche tra Stati Uniti e Santa Sede nella prima metà del Novecento (1914-1940)

Giuseppe Palmisciano, *L'Università di Napoli nell'età della Restaurazione*. Tra amalgama, moti e repressione

Gioco e società, a cura di Ornella De Rosa e Donato Verrastro

Gioco e società

a cura di

Ornella De Rosa e Donato Verrastro

I comportamenti di gioco, in tutte le epoche e a tutte le latitudini, descrivono i lineamenti storico-culturali delle società. Attraverso la molteplicità degli approcci possibili, il volume mira a superare lo steccato del giudizio e a rendere conto della matrice storica del gioco pubblico, della sua valenza culturale, delle evoluzioni semantiche intervenute nel tempo, delle trasformazioni del mercato e delle differenti modalità di approccio al tema. Storia, cultura, logica d'impresa, clinica e strategie di comunicazione diventano pertanto questioni che in questo studio valicano anche ambiziosamente i confini nazionali, per arricchirsi di contributi che aprono un primo squarcio su alcune realtà straniere. Il tentativo di mettere insieme più voci autorevoli intorno al tema del gioco, dunque, mira a leggere la storia evolutiva del comparto che, attraverso la ricerca, deve essere in grado di pianificare azioni di governance che siano compatibili con un'idea sana di società e, salvaguardando i comportamenti ludici, capaci di prevenirne ogni potenziale deriva problematica.

Ornella De Rosa insegna Storia contemporanea nell'Università di Salerno e Metodologia della ricerca storica e sociale nell'Università Suor Orsola Benincasa di Napoli. Presidente dell'Osservatorio Internazionale sul Gioco, è autrice del volume «Stato e Nazione in Rocco De Zerbi. Vita, pensiero politico e impegno sociale di un protagonista del secondo Ottocento», (Il Mulino, 2010). Con Donato Verrastro ha curato «Pensare il Novecento. Fatti, problemi e idee di un secolo denso di suggestioni storiche» (Laterza, 2012).

Donato Verrastro è ricercatore di Storia contemporanea nell'Università di Salerno e vice presidente dell'Osservatorio Internazionale sul Gioco. È autore del volume «La terra inespugnabile. Un bilancio della legge speciale per la Basilicata tra contesto locale e dinamiche nazionali. 1904-1924» (Il Mulino, 2011, Premio Basilicata 2012). Con Ornella De Rosa ha curato «Pensare il Novecento. Fatti, problemi e idee di un secolo denso di suggestioni storiche» (Laterza, 2012).

€ 00,00



Grafica: A. Bernini

De Rosa
Verrastro

Gioco e società

Gioco e società

a cura di

Ornella De Rosa e Donato Verrastro



IL VELIERO

Nella collana «Il veliero» sono pubblicate ricerche storiografiche di ampio respiro, capaci di innovare la conoscenza e di contribuire, anche attraverso approcci metodologici originali, alla costruzione del sapere storico inteso come esito di itinerari pluridisciplinari.

La collana raccoglie studi efficaci anche per una didattica diretta e/o indiretta della storia, dove la nozione si coniuga con la conoscenza, per stimolare la capacità critica di interpretazione del presente.

Sul veliero *salgono* più mondi, come variegati e plurimi sono i temi di studio e le metodologie di ricerca in campo storico che si propongono per una «navigazione» utile nel vasto mare del sapere.

I volumi della collana sono pubblicati in collaborazione con l'Osservatorio Internazionale sul Gioco.

www.osservatoriogio.it



il Mulino

IL VELIERO

IL VELIERO

Collana diretta da
Ornella De Rosa e Donato Verrastro

Comitato scientifico:

Gabriella Botti
Camillo Brezzi
Stefano Pivato
Pasquale Villani
Ornella De Rosa
Donato Verrastro

GIOCO E SOCIETÀ

A CURA DI
ORNELLA DE ROSA E DONATO VERRASTRO

SOCIETÀ EDITRICE IL MULINO

Questo volume è pubblicato con il patrocinio dell'Osservatorio Internazionale sul Gioco e con il contributo del Dipartimento di Scienze Politiche, Sociali e della Comunicazione dell'Università degli Studi di Salerno, della Federazione Italiana Tabaccai, della Gamenet S.p.A. e del Sindacato Totoricevitori Sportivi.

I lettori che desiderano informarsi sui libri e sull'insieme delle attività della Società editrice il Mulino possono consultare il sito Internet:
www.mulino.it

ISBN 978-88-15-24197-9

Copyright © 2012 by Società editrice il Mulino, Bologna. Tutti i diritti sono riservati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere fotocopiata, riprodotta, archiviata, memorizzata o trasmessa in qualsiasi forma o mezzo – elettronico, meccanico, reprografico, digitale – se non nei termini previsti dalla legge che tutela il Diritto d'Autore. Per altre informazioni si veda il sito **www.mulino.it/edizioni/fotocopie**

INDICE

Introduzione, *di Ornella De Rosa e Donato Verrastro* p. 7

PARTE PRIMA: CULTURA

Il mercato del gioco. Evoluzioni e tendenze, *di Ornella De Rosa* 15

Convergenze. Itinerari di ricerca negli studi sul gioco pubblico, *di Donato Verrastro* 39

Il gioco eccessivo, ieri e oggi: l'esperienza francese, *di Elisabeth Belmas* 57

I dadi nella società medievale: realtà e immaginario, *di Jean-Michel Mehl* 77

Cultura ecclesiastica e gioco nel medioevo: alle origini delle moderne categorie della ludicità, *di Giovanni Ceccarelli* 89

San Cono gioca col fuoco... e col lotto, *di Rosa Maria Grillo* 117

PARTE SECONDA: CLINICA

Il gioco d'azzardo patologico. Implicazioni psicopatologiche, *di Francesca Amidani, Matteo Benedetti e Massimo Clerici* 131

Malattia da gioco d'azzardo? Osservazioni intorno alla costruzione «Pathological Gambler» da parte della medicina, *di Mauro Croce* 143

L'arte del gioco tra finzione, rappresentazione, sublimazione, <i>di Maria Antonietta Lucariello</i>	p. 161
PARTE TERZA: MERCATO	
Il gioco come fenomeno culturale: appunti per un approccio pluridisciplinare, <i>di Francesco Tolotti e Ezio Filippone</i>	195
Lottomatica e l'impegno per il gioco responsabile, <i>di Giuliano Frosini</i>	203
I tabaccai e il gioco. Innovazione e tradizione: una sintesi possibile, <i>di Barbara Toxiri</i>	213
Rivendite di generi di monopolio e giochi pubblici: il riconoscimento del nuovo <i>status</i> dei tabaccairicevitori, <i>di Mario Antonelli</i>	225
L'anima ambigua del gioco on line, <i>di Giovanni Baglivo</i>	231
Gli autori	239

PARTE PRIMA

CULTURA

DONATO VERRASTRO

CONVERGENZE.
ITINERARI DI RICERCA
NEGLI STUDI SUL GIOCO PUBBLICO

Contro le polemiche
si alzi la voce serena della conoscenza
e lo sforzo della ricerca

G. Imbucci

1. Negli ultimi vent'anni il tema del gioco pubblico ha suscitato notevole interesse e qualche clamore nel mondo scientifico; sull'onda delle suggestioni che l'argomento ha via via stimolato grazie alla progressiva apertura di nuovi filoni d'indagine, ha occupato spazi di ricerca sempre più interessanti ed originali, attirando su di sé l'attenzione di numerose branche di studio¹. È evidente come tale interesse sia frutto di una prima intuizione (successivamente confermata dalle ricerche), ovvero che nei comportamenti di gioco si verifichino il trasferimento, la «traduzione» e la rappresentazione dell'identità collettiva in un ambito separato e, dunque, protetto. Il gioco, così, filtrato dagli strumenti del metodo scientifico, è divenuto «autobiografia sociale», indicatore attraverso il quale leggere il complesso sistema fatto di valori, cultura, assetti collettivi, sistemi economici e di mercato; in

¹ Faccio risalire le analisi di questo saggio al primo convegno internazionale sul gioco in Italia, svoltosi a Salerno nel 1998; grazie alla pionieristica attività di ricerca di Giuseppe Imbucci, docente di Storia contemporanea dell'ateneo salernitano, furono chiamati a raccolta studiosi di molte università italiane (afferenti a numerosi ambiti disciplinari) e qualificati esperti del settore del gioco pubblico. Di quell'esperienza e della successiva (risalente al 2001), è rimasta traccia imprescindibile nei due volumi che ne hanno raccolto gli atti: G. Imbucci (a cura di), *Il gioco pubblico in Italia. Storia, cultura e mercato*, Venezia, Marsilio, 1999 e Id. (a cura di), *Mercato ed etica del gioco pubblico*, Venezia, Marsilio, 2002.

quest'ottica, dunque, è lecito considerare le abitudini di gioco per lo studio di specifici contesti sociali? Anni di ricerche sembrano confermare che il modo di giocare (influenzante l'articolato contesto istituzionale, sociale ed economico che ne fa da sfondo, e dal quale, però, soprattutto nelle rapide evoluzioni della società contemporanea, rimane a sua volta condizionato), recepisce i tratti specifici della società in cui si manifesta impiegando una sorta di codice cifrato che la scienza deve decodificare attraverso la ricerca.

Tra realtà e rappresentazione, pertanto, l'impronta del mondo contemporaneo sta vigorosamente trasformando i tratti genetici del gioco, accelerando un transito sempre più repentino dal ludico al problematico, frutto della progressiva erosione degli argini tra realtà e ludicità; lo scarto tra divertimento, responsabilità e rischio reale o potenziale è leggibile proprio attraverso le abitudini di gioco, la cui analisi pluri e metadisciplinare (intesa come capacità di mettere a punto nuove conoscenze, ma anche come modalità di riflessione sui processi attraverso i quali si è giunti alla loro acquisizione), attraverso il contributo corale del mondo scientifico, può consentire di comprenderne i profili e di proporre soluzioni possibili; solo così la ricerca capitalizza il suo più alto valore spendibile, ovvero quello dell'utilità, valore aggiunto che scaturisce dalla sua capacità di proporre indirizzi di governo in grado di agire sul fronte della prevenzione del rischio sociale e della tutela della libertà dello spazio ricreativo.

2. I processi di ricerca sono semanticamente assimilabili ai sistemi di apprendimento: le nuove conoscenze rappresentano una meta da raggiungere e, al tempo stesso, una sfida a cui la ricerca scientifica *lancia il guanto* per individuare percorsi epistemologici utili all'interno dei quali tracciare efficaci itinerari conoscitivi. Al riguardo, mutuando e parafrasando in parte ciò che Edgard Morin² ha ricordato

² E. Morin, *La testa ben fatta. Riforma dell'insegnamento e riforma del pensiero*, Milano, Cortina, 2000.

sulla necessità di orientare, nella formazione degli individui, i processi di acquisizione della conoscenza verso un *unicum* organico, la ricerca sul gioco pubblico, per la sua natura policentrica, esige un approccio di carattere «corale», perché se ne possa più compiutamente indagare l'articolato codice genetico. In quest'ottica, la natura *polifonica* del tema, sotto lo sferzante incalzare dei dinamismi della società contemporanea, esige uno sforzo in più da parte di quanti si occupano di ricerca sul gioco, per alzare il tiro della propria ambizione euristica e puntare alla pluridisciplinarietà. Sempre secondo la metafora mutuata da Morin, la ricerca sul gioco ha progressivamente mirato alla costruzione di un campo nuovo e originale di ricerca, inteso non come semplice somma dei diversi saperi disciplinari, ma come prodotto scaturito dalla confluenza «mediata» dei singoli apporti. In quest'ottica, dunque, sul tema del gioco pubblico le discipline storiche, filosofiche, cliniche, sociologiche, economiche, giuridiche, hanno contribuito, in quest'ultimo ventennio, alla costruzione dell'impianto conoscitivo di cui oggi disponiamo ed all'apertura di feconde piste ulteriori che proprio dai processi progressivi di approfondimento sono scaturite.

3. Quando, alcuni anni fa, Giuseppe Imbucci inaugurò la felice stagione delle ricerche sul gioco, i primi convegni da lui organizzati colsero di sorpresa il mondo scientifico³: gli studi, con il gravoso portato di pregiudizi, implicazioni di carattere etico e morale, dubbi sulla presunta inopportunità di ricerche su un tema «non convenzionale», trovarono lungo la propria strada scetticismo e perplessità, comprensibili quando si aprono nuovi fronti di indagine. Tutti gli esperti, quindi, quasi *per gioco*, aderirono alle giornate di studio con divertito piglio accademico. Come si ebbe invece modo

³ Il riferimento è al già citato convegno di Salerno (6-8 maggio 1998, dal titolo *Il Gioco pubblico in Italia*) e al successivo tenutosi tra Salerno e il Casinò de la Vallée di St. Vincent (18-20 giugno 2001, intitolato *Il gioco pubblico in Italia. Storia, cultura, clinica e mercato*).

di dimostrare in quegli anni, il gioco, soprattutto in riferimento alle profonde ricadute che esso aveva nella società, costituiva un tema *serio* di ricerca e denso di suggestioni e addentellati scientifici. Quando intorno ad un unico tavolo, per la prima volta, si incontrarono saperi e volti, espressioni di branche di studio differenti, si schiuse un mondo che, come in un nuovo giro di roulette, si mostrava foriero di innovative modalità di investigazione scientifica, sostenute dagli esiti degli studi di quegli anni. Il gioco costituiva il denominatore comune degli interventi e, al tempo stesso, si rendeva elemento «altro» rispetto alla semplice somma dei saperi. Dall'approccio plurale al tema, dunque, prese corpo l'immagine di modelli sociali che, per l'età contemporanea, si caratterizzavano per alcuni elementi come la velocità, il predominio delle strategie di marketing, la preminenza della comunicazione, l'egemonia del mercato, l'irruenza tecnologica: in tutto ciò, pertanto, l'analisi dei comportamenti di gioco si poneva come eloquente rivelatrice di contesto.

Tra età moderna e contemporanea, in particolare (ma il concetto può essere esteso ad altri periodi), si registra una più rapida amplificazione di alcuni indicatori che costituiscono i «connotati altri» di un'epoca, rispetto a quelli di un'età precedente che «non è più»; rivoluzioni scientifiche, tecnologiche, culturali, politiche, militari, filosofiche, hanno reso la contemporaneità una realtà profondamente trasformata rispetto al passato, e il paradigma della *complessità* è divenuto il denominatore comune del Novecento. In qualche misura, gli studi sul gioco paiono cogliere appieno il senso profondo di queste trasformazioni, tracciando in filigrana la finitezza di questi elementi e consentendone la comprensione attraverso la spontaneità dell'atto ludico. Il gioco, dunque, finisce con il rappresentare una sorta di categoria fondante, onnicomprensiva, in quanto all'interno dell'esperienza ludica, a tutte le età, l'uomo mette in campo strutture psicologiche profonde, razionali ed istintuali, che, al tempo stesso, rappresentano un modo individuale di relazionarsi al mondo (e collettivo, in quanto somma di comportamenti singoli) e di essere, di esso, parte attiva. L'ambizioso fine, dunque, è quello di «agganciare» il tema della complessità

per tentare di accostarsi alla dimensione *ontica* della società contemporanea e, contestualmente, rilanciarne le ulteriori potenzialità per approfondimenti successivi; da anni, ormai, questa modalità operativa è patrimonio condiviso degli studiosi che si occupano di tematiche connesse al gioco pubblico, argomento divenuto anche di cogente attualità e, per tale ragione, imprescindibile per la pianificazione di adeguate politiche di governo.

4. Tanti, dicevamo, i campi di ricerca. Innanzitutto il gioco e la storia: su questo fronte, prioritariamente, si è giocata la partita più significativa, a ragione della natura stessa dei postulati della disciplina storica. In quanto capaci di collocarsi alla radice di processi e contesti, gli strumenti della ricerca storica offrono la possibilità di ricostruire eventi e circostanze mediante la visione diacronica, la più adatta all'individuazione dei profondi agganci tra comportamenti di gioco e rapide trasformazioni connesse alle società in cui essi sono esperiti.

Incisive e vistose evoluzioni hanno riguardato il mercato del gioco pubblico in Italia nell'ultimo decennio; il vortice del cambiamento è stato alimentato dal repentino modificarsi della società, anche per l'influenza di numerosi fattori macroeconomici e di contesto. Il mercato del gioco, infatti, sotto questo aspetto, rappresenta un segmento della realtà e ne riproduce qualità e condizioni: per questa ragione, possiamo ritenere che i comportamenti connessi alla sfera della ludicità costituiscono in qualche modo degli elementi attraverso cui le società si raccontano.

Diverse sono oramai le ricerche che hanno permesso una lettura dei contesti del passato attraverso i comportamenti di gioco: Huizinga, nel suo celebre ma anche tanto contestato *Homo ludens*⁴, ha proposto una sorta di identificazione tra gioco e cultura, assunti come aggregati strettamente interconnessi perché – afferma – «la cultura sorge in forma ludica,

⁴ J. Huizinga, *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 1946.

la cultura è dapprima giocata»⁵. Servendosi di categorie che tagliano trasversalmente le diverse civiltà, egli ricostruisce i fiumi carsici profondi del ludico all'interno dell'agire umano: partendo dall'uso sistematico del termine «gioco» (nelle lingue del presente come in quelle del passato) egli traccia la mappa dei diversi significati, dimostrando come, quasi in ogni caso, il termine sveli una sorta di versatilità capace di rompere gli argini canonici del troppo ristretto ambito ludico. Proprio a partire dalla lingua, dunque, egli amplia il campo delle proprie ricerche portandosi sul concetto di gara, introducendo nell'impianto analitico del suo ragionamento il tema dell'*agon*, inteso come tensione positiva verso l'affermazione di sé e del proprio gruppo sociale. Le analisi dello storico di Groninga, poi, proseguono «fiutando» l'idea di gioco e di competizione nell'esercizio del diritto, della guerra, della poesia, del culto, ma anche della filosofia, dell'arte e, più propriamente, dello sport. L'elemento dirompente, nelle ricerche di Huizinga, come ha lucidamente osservato Umberto Eco nella sua nota introduttiva ad una delle numerose edizioni pubblicate in Italia, è proprio l'«impudente gusto interdisciplinare, una liberale curiosità per le culture non europee, uno spregiudicato coraggio nel livellare, agli occhi dell'indagine, i portati della cultura "alta" alle manifestazioni quotidiane della vita»⁶. Nonostante le perplessità che a vari livelli sono state manifestate circa tali analisi, va senz'altro riconosciuta all'opera di Huizinga l'apertura di una strada che poi l'antropologia, la sociologia, la filosofia e, soprattutto, la storia, avrebbero percorso con maggiore consapevolezza.

Alla ricerca storica sui comportamenti di gioco e al difficile rapporto con l'autorità costituita, la cui azione è oscillata sistematicamente tra governo del rischio ed esigenze fiscali, sono stati dedicati alcuni studi che, per il Medioevo, hanno avuto in Gherardo Ortalli uno dei maggiori esponenti⁷.

⁵ Ivi, p. 55.

⁶ U. Eco, «*Homo ludens*» oggi, ivi, p. VII.

⁷ Cfr., al riguardo, G. Ortalli (a cura di), *Gioco e giustizia nell'Italia di comune*, Roma, Viella, 1993; Id., *The Origins of the Gambler-State*.

Sono emersi, in questi lavori, i tentativi frequenti di contenimento dell'azzardo, spesso affidati a veri e propri atti pubblici attraverso i quali, in qualche misura, si «contrattualizzava» l'impegno a non giocare; ne sono scaturite storie di contesti in cui il pregiudizio morale portava alla condanna del gioco pubblico e al *turpe* lucro a cui esso era saldamente ancorato (sollevando gli immancabili dubbi sulla liceità del ruolo dello Stato in queste dinamiche)⁸. Ma ripercorrendo le oscillazioni che continuamente si osservano tra proibizioni e concessioni, Ortalli ricorda come, tra età tardo-antica e alto Medioevo, il gioco abbia perso la sua connotazione di attività «lecita», per divenire terreno di scontro morale su cui ha agito con particolarmente incisività la censura da parte dello Stato. Soltanto tra Duecento e Trecento le cose cominciarono a cambiare: sull'onda della significativa ripresa seguita all'anno Mille, infatti, il tempo ludico e quello del *loisir* – come ricorda Ortalli – ritornarono di diritto nelle società medievali, riappropriandosi di uno spazio semantico e culturale tra le attività lecite legate alla gestione del tempo libero. Ma all'imprescindibile e non nuova azione *regolatoria* da parte dell'autorità costituita si aggiungerà la necessità di contenere, entro confini fisici ben definiti, l'esercizio del gioco. L'istituzione di case da gioco pubbliche, pertanto, ha avuto il valore della costruzione di un recinto entro cui poter meglio controllare tale attività, prevenirne la pericolosità sociale (connessa prevalentemente a questioni di ordine pubblico) e sottoporne i proventi all'esazione fiscale⁹.

Gli studi storici sull'età moderna, al pari di quelli sull'età medievale, hanno letto la storia del gioco tra ambito pubblico e dimensione privata; anche in questi studi la ludicità è stata

Licenses and Excises for Gaming Activities in the XIII and XIV Centuries (and the Case of Vicenza), in «Ludica», III, 1997, pp. 108-131.

⁸ Cfr. Id., *Per guarire dal gioco: il giudice, il predicatore, il notaio*, in G. Imbucci (a cura di), *Mercato ed etica del gioco pubblico*, cit., pp. 59-70.

⁹ Cfr. Id., *Lo Stato e il giocatore: lunga storia di un rapporto difficile*, in G. Imbucci (a cura di), *Il gioco pubblico in Italia. Storia, cultura e mercato*, cit., pp. 33-43.

interpretata alla luce del fluttuante dualismo tra proibizionismo e permissivismo, con particolare riferimento alla stratificazione sociale dell'accesso al gioco. Su questo fronte si sono concentrate le considerazioni di Musi che, proprio a partire dalle imprescindibili posizioni di Huizinga, esamina prime ipotesi di ricerca circa la «proiezione», sul versante pubblico, di un'autocoscienza nobiliare che, attraverso le diverse forme di gioco (qui intese nella loro accezione di gare d'armi, competizioni sportive o duelli), consolida nella sfera pubblica «un'egemonia sociale e politica, ma anche un modello, un riferimento al vertice della scala mentale dell'antico regime»¹⁰.

In età moderna, però, questo tema viene affrontato anche in riferimento ai canoni della sociabilità e della propensione all'azzardo (soprattutto nel Settecento), con rimandi inevitabili al perenne tentativo di disciplinare il gioco d'azzardo con un approccio prevalentemente proibizionista¹¹. Importanti sono stati anche i contributi che hanno inteso approfondire le ineludibili correlazioni, nell'Europa del Settecento, tra le visioni teologiche e *canoniche* e la cultura religiosa; è proprio a partire dal XV secolo, infatti, che nel passaggio dall'età medievale all'epoca moderna, nuove e più complesse forme del potere pubblico si sono scontrate con una visione prammatica, rigorista o censoria da parte delle gerarchie ecclesiastiche¹².

¹⁰ A. Musi, *Il gioco nella formazione del nobile napoletano tra Seicento e Settecento: prime ipotesi di ricerca*, in «Mediterranea-Ricerche storiche», VI, agosto 2009, n. 16, p. 305.

¹¹ Cfr., su questi aspetti, M.R. Pelizzari, «*Giochi proibiti*». *Pratiche e divieti di gioco nel Mezzogiorno tra Seicento e Ottocento*, in G. Imbucci (a cura di), *Mercato ed etica del gioco pubblico*, cit., pp. 105-135, ma anche, per il caso napoletano, Id., *Re di danari. I giochi la corte le élite napoletane nel Settecento*, in G. Imbucci (a cura di), *Il gioco pubblico in Italia. Storia, cultura e mercato*, cit., pp. 93-107.

¹² Si vedano, per la conflittuale relazione, estesa al contesto europeo in epoca moderna, tra comportamenti di gioco, feste e censure ecclesiastiche: G.M. Viscardi, *Feste e giochi tra esaltazioni teologiche e divieti canonici (sec. XV-XX)*, in G. Imbucci (a cura di), *Mercato ed etica del gioco pubblico*, cit., pp. 71-104; Id., *Undicesimo: non giocare. Feste, giochi e divertimenti nell'Europa moderna tra cristianizzazione e secolarizzazione*, in G. Imbucci (a cura di), *Il gioco pubblico in Italia. Storia, cultura e mercato*, cit., pp. 109-120.

Ma è soprattutto sul limitar dell'età contemporanea, però, che si consuma la trasformazione più vistosa: gli studi sul gioco, infatti, abbattano il tradizionale confine legato alle «chiuse» strutture sociali di antico regime (che, per forza di cose, organizzavano sistemi di controllo pubblico in ambiti ristretti e circoscritti), per confrontarsi con una dimensione più estesa in cui agiscono interrelazioni profonde e per fare i conti con gli assiomi di una nuova epoca. Al riguardo, come si è già avuto modo altrove di evidenziare, si ritiene che il passaggio tra Otto e Novecento abbia rappresentato un momento epocale per le culture occidentali, in quanto le forze del cambiamento hanno impresso spinte profonde che, proprio attraverso l'osservazione delle dinamiche del gioco pubblico (inteso sia come stratificazione delle possibilità offerte, sia come modalità e frequenza di accesso ad esse), possono essere meglio colte e comprese. Il riferimento è, ad esempio, ai caratteri distintivi che, proprio a partire dalla fine del XIX secolo, cominceranno ad accendere l'alba di una nuova storia: Stephen Kern, a metà anni Novanta, ha sagacemente *condensato* nella diversa modalità percettiva dei canoni dello spazio e del tempo, il più vistoso cambiamento dell'età contemporanea¹³. Le innovazioni meccaniche e tecnologiche, soprattutto durante la prima rivoluzione industriale, alimentano il processo di verticalizzazione capitalistica e, lungo tutto il XX secolo, entrano con forza progressiva nella vita dei singoli; se per un verso, però, il nuovo corso modifica anche forme e modalità del lavoro, per l'altro produce tempo libero che gli individui si trovano a dover riempire, magari amplificando anche il vorticoso spettro dei consumi¹⁴. In una società in cui le distanze sono percepite come sempre più contenute e la velocità domina la gestione del tempo, muta lo scenario di riferimento: quelli che nei

¹³ S. Kern, *Il tempo e lo spazio. La percezione del mondo tra Otto e Novecento*, Bologna, Il Mulino, 1995.

¹⁴ Per un approfondimento della centralità dei consumi nell'universo esistenziale della società contemporanea, si veda, a titolo esemplificativo: J. Baudrillard, *La società dei consumi*, Bologna, Il Mulino, 1976.

contesti di antico regime erano stili di vita che potremmo definire «immobili», nella contemporaneità si trasformano in elementi propulsivi di consumo.

Le ricerche storiche sul gioco, che per l'età contemporanea hanno visto l'impegno prevalente di Paolo Macry (in particolare per la storia del gioco a Napoli)¹⁵ e di Giuseppe Imbucci (per una visione storico-sociale che interseca anche gli aspetti di più cogente attualità)¹⁶, hanno colto questi elementi di contesto proprio attraverso l'analisi dei comportamenti di gioco. La velocizzazione negli stili di vita, l'avvento delle tecnologie, le strategie della comunicazione che dominano l'economia e il mercato hanno influito sulle progressive e profonde trasformazioni del tessuto sociale: il comparto del gioco, in questo modificato panorama, ha assorbito i caratteri del cambiamento e ne è divenuto, in qualche maniera, un rivelatore privilegiato. Il giocare, oggi, è segnato da procedure e modalità sempre più veloci (tendenti ormai alla simultaneità) e anche gli spazi tradizionalmente deputati ad esso si sono moltiplicati ed espansi, consentendo al gioco di permeare in tempi e contesti dai quali in passato era recisamente escluso¹⁷. Ma anche la capacità di infrangere i tradizionali confini dello spazio di azione del gioco rappresenta una connotazione specifica della realtà contemporanea: il gioco, con la sua multiforme offerta, infatti, soddisfa la domanda trascinando nella vita reale e, in virtù delle possibilità offerte dalla tecnologia¹⁸, attua una sorta di inversione di ruolo tra

¹⁵ P. Macry, *Giocare la vita. Storia del lotto a Napoli tra Sette e Ottocento*, Roma, Donzelli, 1997.

¹⁶ G. Imbucci, *Il gioco. Lotto, totocalcio e lotterie. Storia dei comportamenti sociali*, Venezia, Marsilio, 1997.

¹⁷ Cfr. D. Verrastro, *Cultura e comportamenti di gioco tra contesti territoriali e crisi economiche*, in O. De Rosa e D. Verrastro (a cura di), *Menti in gioco. Aspetti storico-sociali, psicologici e legali del gioco pubblico*, Angri, Editrice Gaia, 2011.

¹⁸ La tecnologia è ormai prepotentemente parte dell'*habitat* del gioco; meccanizzazione e gestione automatica dei processi, infatti, hanno generato intermediari inanimati che, se per un verso garantiscono costantemente una gestione «asettica» del gioco e dei suoi meccanismi, per l'altro

domanda e offerta, riuscendo, attraverso il web, a penetrare nelle case e ad andare «alla ricerca del giocatore». Il vortice ludico, nell'età contemporanea, erode ogni argine di contenimento e, con velocità, sconfinata nella realtà, infrangendo i canonici tabù dell'*insularità* e della *separatista*¹⁹.

Sul crinale del confine disciplinare tra storia e studi sociologici, invece, intercettiamo la funzione svolta dal gioco all'interno delle collettività; Imbucci, al riguardo, tessendo la trama eloquente e controversa delle abitudini ludiche nelle diverse realtà della nazione tra Otto e Novecento, individua almeno tre ruoli che il gioco può svolgere in stretta correlazione con il tessuto economico e il corredo culturale nei differenti contesti nazionali. Il dato quantitativo (volumi di gioco e loro taratura sulla capacità di reddito dei soggetti) intreccia quello qualitativo (sistemi culturali di riferimento, variegata genesi storica e di contesto, stili di vita), fino a confluire nelle differenti funzioni svolte dal gioco, ovvero ludica, biologico-compensativa e regressiva: la scala di gradazione (dal divertimento, al bisogno e alla problematicità), fonda essenzialmente sul diverso gradiente di speranza che il contesto socio-culturale di riferimento finisce con l'alimentare. In questo, ovviamente, la quantità di gioco è funzione diretta del bisogno di compensare, mediante l'introduzione di elementi di speranza vicaria, le difficoltà del vivere quotidiano. Queste considerazioni, però, si scontrano con un substrato culturale fondato anche sul pregiudizio, sull'accezione prevalentemente negativa dell'«agire per gioco» e su un'interpretazione curvata sul canone del vizio più che su quello

possono determinare l'estraniamento del giocatore che, in un rapporto non mediato dall'interlocuzione umana, risulta più vulnerabile e maggiormente esposto ai fattori induttivi un più elevato consumo di gioco.

¹⁹ Sulle analisi storico-sociologiche relative al tema dell'*insularità* del gioco (intesa come difesa del confine tra ludicità e serietà) si vedano: G. Imbucci, *Il gioco. Lotto, totocalcio e lotterie. Storia dei comportamenti sociali*, cit.; E. Fink, *Il gioco come simbolo del mondo*, Roma, Lerici, 1969; Id., *Oasi della gioia. Idea per una ontologia del giuoco*, Salerno, Rumma, 1969; R. Caillois, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Milano, Bompiani, 1981.

dello svago. Ovviamente le implicazioni, in tal senso, sono varie ed articolate, ma ciò che occorre qui puntualizzare è che, considerando con Caillois il gioco come azione positiva quando è *libera* (purché rispettosa delle regole), *separata* dal «reale», *incerta* nell'esito, il concetto che ad esso rimanda va bonificato dal pregiudizio²⁰.

Quella della condanna del gioco, come si è avuto precedentemente modo di accennare, è questione antica. In uno scritto dai toni di un affresco, Giustino Fortunato, uomo politico lucano, dedica al «giuoco del lotto»²¹ a Napoli alcune pagine di indubbia efficacia, nelle quali, *in nuce*, sono contenute già le profonde implicazioni intercorrenti tra il gioco da una parte e i comportamenti sociali, i tratti culturali, le stratificazioni di classe, i pregiudizi, le credenze dall'altra. Descrivendo il momento dell'estrazione dei numeri del lotto a Napoli, infatti, egli coglie le peculiarità di un'identità collettiva che, attraverso il gioco, si *autorappresenta* e manifesta i suoi tratti meno «mediati» e, proprio per questo, più autentici. L'esordio è già eloquente: «È doloroso lo spettacolo che offre di sé, in questi giorni, la plebe napoletana»²²; nel gradino più basso della scala sociale, dunque (al quale, non bisogna dimenticarlo, Fortunato guarda con occhio aristocratico), si consumano le abitudini più deteriori e i vizi più deprecabili. Il pregiudizio sui vizi non risparmia, però, neanche la classe borghese; nel descrivere il chiacchiericcio e il dilagante passaparola in riferimento ad una vincita, Fortunato appunta: «E se ne parla nei caffè, in famiglia, da per tutto,

²⁰ Roger Caillois, studioso francese della prima metà del Novecento, ha offerto del gioco una delle più complete e convincenti definizioni; le sue analisi, inoltre, si sono spinte fino ad una prima e dettagliata classificazione dei giochi in quattro tipologie: agon, alea, maschera e vertigine (cfr. R. Caillois, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, cit.).

²¹ G. Fortunato, *Il giuoco del lotto*, in Id., *Scritti vari (1879-1900)*, ristampa anastatica (I ed. 1900), Rionero in Vulture, Calice, 2004, pp. 349-359. Pittoresche descrizioni legate alle estrazioni settimanali dei numeri del lotto a Napoli si ritrovano nei suggestivi racconti di Matilde Serao ne *Il ventre di Napoli*, Milano, Treves, 1884.

²² G. Fortunato, *Il giuoco del lotto*, cit., p. 349.

fino alla nausea; se ne parla per curiosità e per ozio, due tendenze caratteristiche della borghesia napoletana»²³. Del gioco pubblico, inoltre, il politico lucano coglie pienamente la funzione compensativa che svolge nelle società in affanno e ne sottolinea il dato culturale:

È davvero una grande immoralità il lotto. È nelle città quel che il macinato per le campagne: la rovina economica e la corruzione morale delle plebi. A che tanto affannarsi nell'impiantar casse postali di risparmio o istituti cooperativi di credito, a che dolersi della imprevidenza delle classi popolari, a che meravigliarsi della poca loro resistenza alle seduzioni del giuoco? Non val meglio, nel giudizio del bisognoso, tentare la fortuna piuttosto che metter su lira a lira per settimana nella cassetta del risparmio? Il giuoco non è forse autorizzato, promosso, premiato dal Governo? Più si è poveri, e più si corre al lotto²⁴.

Le società contemporanee, insomma, si consumano – per dirla con la Serao – nel sogno, all'interno del quale ricercano impassibilmente elementi di certezza che la realtà (dallo spazio e dal tempo amplificati) non offre più loro.

L'analisi sui comportamenti di gioco, però, si completa anche con altri approcci; sociologia, antropologia e clinica, ad esempio, sulle orme tracciate dalla letteratura anglosassone, hanno concentrato la loro attenzione – in maniera sempre più sistematica – su questo tema di studio. L'ambito delle scienze sociali, nello specifico, ha approfondito le relazioni tra gioco e speranza (raccolte e rilanciate poi dagli studi storici), il rapporto tra quantità di gioco e modalità di fruizione di quel *tempo libero* che, nella società novecentesca, è frutto del transito dal «lavoro» all'«attività»²⁵, e le possibili ricadute sul settore dei giochi determinate dall'avvento dell'elettronica²⁶.

²³ *Ibidem*.

²⁴ *Ivi*, p. 351.

²⁵ Cfr. V. Dini, *Gioco e tempo libero*, in di G. Imbucci (a cura di), *Il gioco pubblico in Italia. Storia, cultura e mercato*, cit., pp. 203-215.

²⁶ Cfr. G. Pecchinenda, *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell'homo game*, Roma-Bari, Laterza, 2003.

Piste di ricerca si sono spinte anche all'indagine di forme possibili di accostamento tra gioco e suicidio (inteso nell'ottica del «suicidio vicario» della posta messa in gioco), provando a confermare una maggiore tollerabilità del disagio laddove si ricercano – anche attraverso la speranza di una vincita – elementi agognati di riscatto²⁷. Ma, al tempo stesso, sono state indagate anche le cause del malessere sociale che preludono alla problematicità, tirando, in tal caso, la volata agli studi clinici sulle dipendenze e, nello specifico, di quelle definite come *non farmacologiche*: il DSM-IV, infatti, il *Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali*, classifica il gioco d'azzardo patologico come un «comportamento persistente, ricorrente e maladattivo tale da compromettere le attività personali, familiari lavorative»²⁸.

Anche la scienze statistiche e matematiche sono entrate di diritto negli studi sul gioco: la statistica, in particolare, «padrona» di ogni evento sociale, attraverso il suo impianto teorico informa sul passato, interpreta il presente, pianifica il futuro. Il numero, nella sua asfittica e razionale inconfutabilità, si anima di significato e favorisce la comprensione dei fenomeni. Dietro il numero, infatti, freme la rappresentazione della realtà, paradossale contraltare, invece, della visione *cabalistica* della vita, secondo la quale ogni avvenimento è chiuso in un numero, elemento oscuro che non agevola la conoscenza ma traduce una divinazione. Storia e mercato si servono delle indagini quantitative per trarre informazioni di carattere qualitativo, facendo quel salto nella comprensione dei fenomeni che consente di astrarre dai numeri le proiezioni tendenziali.

²⁷ Cfr. G. Imbucci, *Il gioco. Lotto, totocalcio e lotterie. Storia dei comportamenti sociali*, cit. L'autore, nelle sue analisi, si serve dell'impianto teorico di Gurvitch e Durkheim, dei cui lavori si riportano essenziali indicazioni bibliografiche: G. Gurvitch, *Trattato di sociologia*, Milano, Il Saggiatore, 1967; É. Durkheim, *Il suicidio. Studio di sociologia*, Milano, Rizzoli, 1987.

²⁸ La classificazione del DSM-IV risale al 1995. Nel 1980, invece, per la prima volta, l'*American Psychiatric Association* (APA) inserisce il gioco d'azzardo patologico (*Pathological Gambling*) nella terza versione del DSM-III, inserendolo tra i disturbi del controllo degli impulsi.

La coralità dell'approccio, dunque, che qui in maniera sintetica si è inteso delineare, ha restituito negli ultimi anni dignità scientifica alle ricerche sul gioco (spesso insidiata da *dossier* che, con clamore, offrono visioni verosimili enfatizzate dal pregiudizio): strategie responsabili e piani di prevenzione, nell'ottica del governo saggio del comparto, devono servirsi degli studi che, ormai consolidati nella tradizione, sono i soli in grado di garantire l'impianto conoscitivo indispensabile per correggere qualche eccesso del presente e pianificare, con giudizio, le linee evolutive del futuro. Le traiettorie del gioco, inoltre, oscillanti tra ludicità e problematicità, tra *cosmos* e *caos*, esigono l'impostazione di piste euristiche in grado di orientare nella giusta direzione il governo responsabile del potenziale *caos* attraverso il *cosmos*, inteso come sistema regolativo e normativo in grado di contenere inquietanti esondazioni dall'alveo ricreativo²⁹.

5. Tornando a Fortunato, però, ricordiamo ciò che osservava in un brano del suo articolo sul gioco del lotto a Napoli: «La squallida miseria dell'oggi e la speranza luminosa del domani hanno sedotta, come per incanto, la plebe cittadina»³⁰. Il passaggio dall'oggi al domani era accompagnato dalla speranza viva che il futuro avrebbe garantito possibilità che il presente negava: per certi versi, la fiducia nell'avvenire rendeva in qualche misura lecito il ricorso al gioco. Osservando invece l'orientamento degli ultimi anni, pare sempre più confermata la tendenza ad una *dilazione* della speranza, in quanto le minori certezze offerte non più e non solo dall'oggi, si sono trasferite anche nelle tinte fosche del domani. Sebbene dall'orizzonte temporale del gioco sia stralciata la dimensione del futuro (per effetto della circo-

²⁹ Sull'impiego delle nozioni di *cosmos* e *caos* quali categorie concettuali utili per descrivere i fondamenti del governo responsabile del gioco, si veda G. Imbucci, *Italia che gioca*, in Id. (a cura di), *Mercato ed etica del gioco pubblico*, cit., pp. 17-57.

³⁰ G. Fortunato, *Il giuoco del lotto*, cit. p. 350.

larità del tempo che vi sovrintende), le nuove modalità di accesso al gioco riferiscono di una proiezione in avanti degli esiti auspicabili di una vincita che, percepita discutibilmente come forma di «investimento», sopisce anche le ansie provocate dalla carenza di speranza nel futuro. La crisi della speranza, dilatata dall'oggi al domani, rende cronica una sorta di incertezza esistenziale. Al riguardo si è già avuto modo di rilevare che:

La possibilità-necessità di garantirsi un premio dilazionato nel tempo – come gli ultimi prodotti immessi sul mercato dimostrano – ha rovesciato completamente la prospettiva del vincitore, il quale pare non aver più bisogno della grande vincita che cambi la vita tutta in una volta, ma di un elemento rassicurante garantito dalla possibilità di dilazionare la propria tranquillità in un futuro che quelle garanzie non è più in grado di fornire³¹.

In conclusione, dunque, futuro, mercato, industria, gioco, tempo libero, salute, etica, società, lavoro, speranza, sono tutti indizi che occorre inseguire per indagare l'universo dell'uomo contemporaneo: le risorse di tutti e le competenze di ciascuno possono contribuire a tessere la rete della ricerca attraverso cui interpretare la contemporaneità per governarla responsabilmente. Anche profonde implicazioni etiche tracciano gli argini epistemologici di riferimento e di contenimento di un'attività, il gioco appunto, sana per l'uomo ma che, per rimanere tale, interpella inesorabilmente l'impegno di ciascuno.

La scienza, in questo senso, proclama: *Rien ne va plus!* E mentre la pallina della ricerca sfugge dalle mani del croupier, riparte rinvigorita dalla forza del lancio per tracciare prospettive di ricerca future che, se ispirate alla scientificità e alla responsabilità, potranno sicuramente «remunerare», in termini di conoscenza, gli sforzi compiuti. La ricerca, anch'essa metafora del gioco, rende chi la pratica avvinto

³¹ Cfr. D. Verrastro, *Cultura e comportamenti di gioco tra contesti territoriali e crisi economiche*, cit., p. 58.

da sani processi di *coazione a ripetere*, gli stessi di cui cade vittima il giocatore: foriera di speranze nuove sarà capace, con il contributo di tutti, di condurre a vincita sicura. In questo caso, però, il premio è rappresentato da «capitale disponibile» da investire in passi successivi, assicurando alla ricerca sempre nuove acquisizioni in un tentativo mai pago di ricostruzione del puzzle della conoscenza.

La sfida, dunque, è lanciata: *faites vos jeux!*

GLI AUTORI

FRANCESCA AMIDANI, medico, è collaboratore della Cattedra di Psichiatria nel Dipartimento di Neuroscienze e Tecnologie Biomediche dell'Università degli studi di Milano-Bicocca.

MARIO ANTONELLI dal 2006 è membro del comitato esecutivo e vice presidente nazionale della Federazione Italiana Tabaccaï. Dal 2010 è membro del comitato direttivo nazionale del Sindacato Totoricevitori Sportivi.

GIOVANNI BAGLIVO è componente della giunta nazionale della Federazione Italiana Tabaccaï. Dal 2010 è presidente nazionale del Sindacato Totoricevitori Sportivi.

ELISABETH BELMAS, insegna a l'EHESS-Paris ed è professore di Storia moderna nell'Università Paris 13.

MATTEO BENEDETTI, medico, collaboratore della Cattedra di Psichiatria nel Dipartimento di Neuroscienze e Tecnologie Biomediche dell'Università degli studi di Milano-Bicocca.

GIOVANNI CECCARELLI è ricercatore in Storia economica presso il Dipartimento di Economia dell'Università di Parma.

MASSIMO CLERICI, professore associato di Psichiatria presso l'Università degli studi di Milano-Bicocca e direttore della Scuola di specializzazione in Psichiatria. È presidente dell'Associazione Ricerche sulla Schizofrenia (ARS) di Milano, member Society della World Psychiatric Association (WPA).

MAURO CROCE, psicologo, criminologo e psicoterapeuta insegna alla University of Applied Sciences of Southern

Switzerland di Lugano e lavora come psicologo dirigente presso la ASL VCO.

ORNELLA DE ROSA insegna Storia contemporanea nell'Università di Salerno e Metodologia della ricerca storica e sociale nell'Università Suor Orsola Benincasa di Napoli. È presidente dell'Osservatorio Internazionale sul Gioco.

EZIO FILIPPONE, laureato in Scienze Economiche e Commerciali presso l'Università di Messina, è dottore commercialista. È amministratore delegato di Gamenet SpA e vice presidente della Fondazione Unigioco.

GIULIANO FROSINI è stato in Lottomatica SpA dal 2004 al 2011 dove ha ricoperto il ruolo di Direttore European Relations & Public Affairs. Ha ricoperto la carica di Direttore delle Relazioni Esterne per il Gruppo Lottomatica in Italia.

ROSA MARIA GRILLO è professore ordinario di Lingua e Letterature ispanoamericane nell'Università di Salerno.

MARIA ANTONIETTA LUCARIELLO, psicologa e psicoterapeuta ad orientamento psicoanalitico, è titolare dell'insegnamento di Psicologia dello sviluppo nell'Università degli Studi Suor Orsola Benincasa.

JEAN-MICHEL MEHL è professore emerito di Storia medievale nell'Università di Strasburgo e specialista di storia dei giochi.

FRANCESCO TOLOTTI è presidente della Fondazione Unigioco. È stato deputato della XV legislatura.

BARBARA TOXIRI è direttore centrale delle politiche sindacali della Federazione Italiana Tabaccai e coadiuva il Sindacato Totoricevitori Sportivi.

DONATO VERRASTRO, è ricercatore di Storia contemporanea nell'Università di Salerno e vicepresidente dell'Osservatorio Internazionale sul Gioco.