

## La spirale dell'azzardo: una subcultura del gioco che “evapora” le relazioni

Valentina Molin<sup>\*</sup>

### Riassunto

Nel presente contributo vengono analizzate le caratteristiche di quella che ho definito “subcultura dell'azzardo”, rilevabile in determinati ambienti ludici e in sotto-gruppi di giocatori particolarmente “accaniti”. Di queste forme di subcultura sono state individuate norme e sanzioni, valori, comportamenti consolidati, caratterizzazione delle relazioni e delle interazioni, giungendo alla conclusione che quello che viene costruito negli spazi di gioco rappresenta un universo separato, un “extraluo”, nel quale vengono scritte nuove regole e nel quale cambiano i valori rispetto al mondo “esterno”. È stato possibile inoltre concludere che l'adesione all’“universo gioco” – l'interiorizzazione delle sue norme, la condivisione dei suoi valori, lo sviluppo di relazioni al suo interno – rappresenta un fattore di mantenimento della condotta ludica, poiché permette di considerare “normale” il proprio comportamento grazie ai rinforzi positivi che giungono dal gruppo dei compagni-giocatori e alla neutralizzazione dei possibili rinforzi negativi che provengono invece dai “non-giocatori”.

### Résumé

Dans cet article, l'auteur analyse les caractéristiques de ce qu'elle a appelé « sous-culture des jeux de hasard », décelable dans certains milieux de loisirs et dans les sous-groupes de joueurs particulièrement « acharnés ». Parmi ces formes de sous-culture, l'article va identifier les règles et les sanctions, les valeurs, les comportements durables, la caractérisation des relations et des interactions, en concluant que ce qui est construit dans l'espace du jeu est un univers séparé, une « réalité extérieure » dans laquelle des nouvelles règles sont écrites et où les valeurs changent par rapport au « monde extérieur ». Il a également été possible de conclure que l'adhésion à l'« univers du jeu » - l'internalisation de ses normes, le partage de ses valeurs, le développement des relations en son sein - est un facteur de maintenance de la conduite du jeu, car cette adhésion permet d'envisager comme « normal » son propre comportement grâce à des réactions positives provenant des compagnons de jeu et à la neutralisation d'éventuelles réactions négatives provenant des « non joueurs ».

### Abstract

In this paper I have analysed the characteristics of what I define the “gambling subculture”, which is detectable in certain gaming environments and in subgroups of particularly “rabid” players. Within these subcultures there have been identified rules and sanctions, values, consolidate behaviours, characterization of relationships and interactions, and the conclusion is that what is built within the gambling environment is a separate universe, an “outer reality”, in which the values of the world “outside” change. It was also possible to conclude that, to join the gambling world for a gambler – learning its rules, sharing its values, developing relations inside it – represents a stimulus for gambling habits, as it allows to consider as “normal” their behaviour thanks to positive feedback from their groups of fellow players, and to the neutralization of possible negative feedback from “non-players”.

*Appena entrato nella sala da gioco (la prima volta in vita mia)  
per qualche tempo non mi decisi ancora a giocare [...].  
Confesso che mi batteva il cuore, e avevo perso il mio sangue freddo;  
sapevo con sicurezza e avevo già deciso da molto tempo  
che da Roulettenburg non me ne sarei andato così semplicemente,  
che qualche cosa di radicale e definitivo sarebbe senz'altro accaduto nel mio destino*  
F. Dostoevskij

<sup>\*</sup> Dottore di ricerca in Sociologia Applicata e Metodologia della Ricerca Sociale e collaboratrice alla ricerca presso il Corso di Sociologia della Devianza della Facoltà di Sociologia dell'Università degli Studi di Trento.

## 1. Premessa.

Questo articolo affronta, sotto una particolare angolatura, una tematica che, quantomeno con riferimento al nostro Paese, ha ricevuto scarsa attenzione da parte della comunità scientifica. Solo di recente, infatti, gli studiosi si sono interessati al fenomeno del gioco d'azzardo, e se ciò è avvenuto è stato soprattutto a causa del notevole incremento dell'offerta nel mercato dei giochi, della “spinta” da parte degli Stati in tal senso e delle conseguenze che ne stanno derivando in termini di costi sociali (aumento delle problematiche connesse al gioco d'azzardo eccessivo). È inoltre da rilevare che le discipline che si sono occupate della questione sono soprattutto di impostazione psichiatrica, psicologica e clinica, ossia prevalentemente indirizzate alla cura ed alla prevenzione di fenomeni patologici<sup>1</sup>. A ciò va aggiunto che la stragrande maggioranza degli studi sul gioco d'azzardo (eccessivo e non) si è concentrata su fattori di tipo individuale e poco peso è stato dato invece ad aspetti sociali e situazionali, i quali risultano certamente rilevanti ed intrecciati ai primi<sup>2</sup>.

In questo studio<sup>3</sup>, di carattere prevalentemente esplorativo, si è deciso di affrontare la questione del gioco d'azzardo prendendo in esame le

caratteristiche, il decorso e le evoluzioni delle “carriere”<sup>4</sup> di alcuni giocatori d'azzardo “accaniti”. Nell'analisi è stata prestata particolare attenzione all'influenza esercitata dall'ambiente sociale e dalle reti relazionali dei soggetti considerati sulle scelte da essi compiute, sui valori e le norme di condotta e, conseguentemente, sul modo di intendere sé stessi e il mondo.

Il contributo si concentra in modo specifico su quanto accade all'interno degli ambienti di gioco ed il quadro che ne emerge palesa un “universo” caratterizzato da una subcultura *sui generis* nella quale, come si esporrà, alla discontinuità di significati e valori con la società esterna non corrisponde invero la creazione di quei legami relazionali spesso caratterizzanti le subculture. Se è infatti vero che i soggetti che decidono di aderire alla subcultura dell'azzardo vengono gradualmente socializzati alla stessa e subiscono i rinforzi positivi dei compagni-scommettitori (e ciò rappresenta di certo un fattore di mantenimento della condotta ludica) – acquisendo così esperienza rispetto ai valori, ai comportamenti consolidati, alle norme e alle sanzioni che definiscono tale mondo separato – è altresì vero che i legami che si vengono a creare fra i giocatori possono essere definiti “deboli”<sup>5</sup>, strettamente connessi all'esperienza di gioco e non caratterizzati da forme di fiducia e sostegno (materiale o emotivo) reciproco.

<sup>1</sup> Dickerson M. G., *La dipendenza da gioco*, Gruppo Abele, Torino, 1993 (ed. or. 1984).

<sup>2</sup> Avery J. “Taking chances. The experience of gambling loss”, in *Ethnography*, Vol. 10 (4), 2009. pp. 459–474; Orford J., Wardle H., Griffiths M., Sproston K., Erens B., “The role of social factors in gambling: evidence from the 2007 British Gambling Prevalence Survey”, in *Community, Work & Family*, Vol. 13 (3), 2010, pp. 257–271.

<sup>3</sup> L'analisi che viene qui presentata fa parte di uno studio di più ampio respiro che è stato condotto nell'ambito di una tesi di dottorato discussa nel 2009 e dal titolo: “Gioco d'azzardo eccessivo. Un'interpretazione sociologica”.

<sup>4</sup> Becker H.S., *Outsiders: saggi di sociologia della devianza*, Ed. Gruppo Abele, Torino, 1987 (ed. or. 1963); Goffman E., *Asylums*, Edizioni di Comunità, Torino, 2001 (ed. or. 1961).

<sup>5</sup> Granovetter M., “The strength of weak ties”, in *American Journal of Sociology*, Vol. 78, 1973, pp. 1360–1380; Granovetter M., “The strength of weak ties: a network theory revisited”, in Marsden P.V., Lin N. (a cura di), *Social structure and network analysis*, Sage, Beverly Hills, 1982, pp. 105–130.

Prima di entrare nel merito dello studio sembra opportuna una specificazione di ordine metodologico. Il materiale empirico utilizzato per l'indagine si basa su 30 interviste discorsive guidate condotte con giocatori in cura presso una struttura terapeutica privata per problemi di gioco d'azzardo eccessivo e, più in generale, di dipendenze comportamentali (S.I.I.P.A.C – Società Italiana di Intervento sulle Patologie Compulsive – con sede a Bolzano), affiancate da 8 interviste discorsive guidate condotte, attraverso canali informali, con testimoni privilegiati, ovvero lavoratori del Casinò di Venezia (tre impiegati di gioco, un valletto, un cameriere, due attendenti alle *Slot machine*, un capo tavolo). Tutte le interviste sono state integralmente audioregistrate e trascritte, di seguito, al fine di condurre l'analisi, ne verranno riportati numerosi stralci<sup>6</sup>.

## **2. Rapporti di gioco: quali caratteristiche e quali risorse?**

Analizzando in primo luogo da chi è composto l'“universo gioco” degli intervistati, chi sono i soggetti che con loro danno vita all'attività ludica, va colta una situazione di sostanziale solitudine nella pratica. Tale isolamento tuttavia può articolarsi e prendere forma in diversi modi.

Al di là di coloro che amano (o amavano) giocare propriamente in completa solitudine, spesso si rileva che l'isolamento nella pratica si manifesta attraverso l'abitudine di non giocare con persone che si considerano amiche; in tal senso la solitudine non è da intendersi *tout court*, bensì come mancanza di relazioni di gioco che siano significative anche al di fuori dell'ambito ludico:

---

<sup>6</sup> I nomi di tutti gli intervistati nonché quelli di altri soggetti da loro citati sono stati sostituiti con nomi di fantasia, le storie rispecchiano invece la realtà.

*“Non andavo mai a giocare in compagnia, andavo sempre da solo, anche in circolo, ci si trovava là chi voleva giocare”* (Lorenzo).

Risulta allora interessante notare che gli intervistati (si tenga conto che oltre due terzi di loro ha dichiarato esplicitamente di praticare il gioco in solitudine) tendono a considerare la propria attività ludica solitaria non solo quando non è praticata con altre persone e viene a mancare anche l'interazione minima con altri giocatori, ma anche nel caso in cui l'aspetto della solitudine riguardi esclusivamente il passaggio dal mondo “esterno” a quello del gioco. Lorenzo esplicita chiaramente questo concetto: andava da solo – e qui sta il passaggio da un universo ad un altro – ma “là” non lo era, tuttavia ciò fa sì che definisca il proprio gioco solitario, quasi come se ciò che accade dopo aver varcato la soglia del luogo di gioco appartenga ad un altro ordine di considerazioni.

Il meccanismo di separazione fra “universo gioco” e mondi “esterni” messo in atto dai giocatori accaniti è questione rilevata chiaramente anche dai lavoratori del Casinò. Tuttavia, stando a quanto sostenuto dai testimoni, la solitudine è qualcosa che non caratterizza solo il passaggio attraverso la “membrana”, ma più globalmente il modo di vivere il gioco: *“L'ideale di questi giocatori è giocare da soli, perché in quel momento credo che il giocatore [...] ha bisogno di un suo rapporto quasi masochistico tra lui e la macchina, la pallina che gira, la Slot, è una roba che riguarda solo lui [...]. Spesso magari le compagnie iniziali le perdono e le formano lì dentro [...]. Il giocatore preferisce 'sto rapporto comunque esclusivo, lui con la pallina [...] vuole tutta l'emozione per sé”* (Stefano).

Secondo i testimoni, dunque, il rapporto con il gioco è talmente totalizzante da escludere qualsiasi altra relazione o fonte di attenzione nel momento *clou*; tuttavia nei tempi globali di permanenza all'interno dell'ambiente ludico qualche tipo di rapporto con gli altri soggetti va comunque (ed inevitabilmente, dati i tempi medi di permanenza) prendendo forma. E' allora interessante esaminare il modo in cui i giocatori definiscono le relazioni che si sviluppano all'interno dell'“universo gioco”. Prevalentemente esse vengono descritte dagli intervistati, quantomeno in prima battuta, come mere conoscenze formali e strettamente contingenti: “[Le mie relazioni all'interno del Casinò erano] di stretti convenevoli con tutti, niente di particolare, commenti sulle giocate, qualche battuta per ammazzare il tempo” (Roberto). Un aspetto che pare di interesse rispetto a questo tipo di rapporti è la pressoché assoluta interscambiabilità delle persone; dai racconti degli intervistati emerge sì una certa forma di gradevolezza nell'incontrare nel luogo di gioco persone conosciute, tuttavia sembra che non vi sia piacere nell'incontro con “quelle persone”, bensì con “qualcuno” di simile a sé: “Io arrivavo là, e chi trovavo trovavo [...]; [erano] amici per modo di dire [...], loro non cercavano niente da me e io non cercavo niente da loro, era solo un passare il tempo insieme [...]. Parlare di uscire insieme no, era un giustificarsi a vicenda, un compiacersi a vicenda, un invidiarsi molto a vicenda secondo i momenti del gioco [...], però sotto sotto era un rendersi conto tutti – guardando l'altro – di quello che eravamo e trovare una giustificazione sentita da un altro” (Massimiliano).

Inoltre, come si approfondirà meglio in seguito, una peculiarità assolutamente preminente e trasversale di questi rapporti, indipendentemente dalla connotazione più o meno positiva, è la loro totale chiusura all'interno dell'“universo gioco” poiché solo qui la relazione sembra assumere significato: “[Parlando di una persona conosciuta al Casinò] ci rispettiamo... [...] Poi, quando siamo lì, scherziamo insieme, mangiamo insieme [...]. È un legame... che comunque ha un mezzo, cioè, c'è un qualcosa che ci unisce che è il gioco, poi per il resto siamo due perfetti sconosciuti che si rispettano all'interno di quell'ambiente, basta” (Stefano).

Come già detto, la questione relativa alla chiusura delle relazioni di gioco all'interno del relativo universo verrà affrontata più dettagliatamente in seguito; si tenterà ora di dare conto delle possibili risorse insite nelle relazioni ludiche. Un aspetto che pare di primaria importanza concerne la mancanza di giudizio da parte dei propri compagni di gioco e, conseguentemente, come già messo in luce da Ocean e Smith (1993), la possibilità per il soggetto di ottenere nell'ambiente ludico una serie di rinforzi positivi che svolgono una funzione coadiuvante rispetto al mantenimento dell'attività ludica<sup>7</sup>. “[Incontrando

---

<sup>7</sup> Si tenga presente che questi giocatori nel corso della propria carriera hanno visto tutti indebolirsi la propria rete sociale “esterna” (famiglia, amici, colleghi di lavoro, ecc.) a causa del crescente coinvolgimento nel gioco, ed hanno subito spesso continui rinforzi negativi in merito alle scelte messe in atto relativamente al gioco ed alla gestione del denaro, in alcuni casi anche con prese di posizione “forti” (allontanamento dal nucleo familiare, licenziamento, ecc.) (relativamente a ciò si vedano, fra gli altri, Ocean, Smith, 1993; Rosecrance, 1986; Sanicola, Bosio, 2002) . La vicinanza empatica con i compagni-scommettitori, dettata soprattutto dalla mancanza di giudizio nella pratica di gioco ed anzi dalla condivisione della medesima “passione”, va dunque inserita in un quadro di crescente perdita di legami ed interessi “esterni”, di

*le persone che giocavano], frequentandole sempre di più, ti viene più facile – magari perché hanno uno stile di vita che [...] è simile al tuo – fare delle confidenze che magari non fai all'amico caro o al familiare [...], perché ti potresti sentire criticato, giudicato, e invece sai che in quell'ambiente puoi dire quella parola in più, che te la senti tua e non essere giudicato” (Lorenzo).*

Questo sentimento di uguaglianza e parificazione, di mancanza di giudizio morale e quindi di libertà nel comportamento di gioco, crea sentimenti di affiliazione al gruppo, che viene percepito come risorsa empatica, “luogo” di comprensione, socialità e sostegno poiché si fa tutti parte di una “razza speciale”<sup>8</sup> che è contrapposta al mondo esterno ed incompresa da questo: “*Ti sentivi in un ambiente [...] dove potevi finalmente parlare di gioco senza problemi, finalmente dire: oh, sai che ieri sera sono stato a fare un torneo in internet fino alle quattro di mattina?! È volato il tempo! [...] Quindi, sì, era un ambiente dove ti sentivi molto a tuo agio nel disagio permanente che stavi vivendo, e lì ti sentivi tra dei pari” (Arturo).* Infatti, come ricordano La Barbera e Matinella, “appartenere a e frequentare un gruppo di giocatori innescherebbe un circolo vizioso fatto di comprensione reciproca, di solidarietà e di

---

isolamento, di graduale scomparsa di significati e valori condivisi con quanti non appartengono all’“universo gioco”. A ciò si aggiunga che, contemporaneamente, vanno prendendo corpo le cosiddette tecniche di “neutralizzazione” (Syke, Matza, 1957), tecniche che il giocatore tende ad utilizzare in modo crescente nel corso della propria carriera al fine di giustificare a sé stesso il graduale passaggio verso condotte ed identità che non risultano conformi ai valori comuni e propri (smettere di lavorare, mentire alla famiglia, rubare per procurarsi il denaro per andare a giocare, ecc.) (rispetto a ciò si veda anche Lesieur, 1979).

<sup>8</sup> Newman O., “The sociology of the betting shop”, in *The British Journal of Sociology*, Vol. 19 (1), 1968, pp. 17–33.

supporto, che crea il convincimento di essere parte integrante di un mondo magico condiviso tra pochi eletti, un nucleo che protegge dalla propria fragilità”<sup>9</sup>. In merito risulta d'interesse anche lo spunto fornito da Becker (1963) che, calato nell'ambito del gioco<sup>10</sup>, può essere così riformulato: il soggetto si sente libero di praticare l'attività ludica nella misura in cui considera le opinioni convenzionali – il gioco eccessivo è una patologia, crea disagi economici, sociali, ecc. – come opinioni disinformate di *outsider*, sostituendo allora tali considerazioni e credenze con la visione dall'interno che ha acquisito grazie alla propria esperienza di gioco e al contatto con altri giocatori simili a lui. Così facendo il soggetto impara a partecipare ad una sottocultura organizzata attorno ad una particolare attività deviante. Tutto ciò è esemplificato chiaramente dall'analisi che conduce Roberto: “*Sono relazioni che [...] ti fanno sentire più normale perché stai accanto ad altre persone che hanno i tuoi stessi comportamenti, e sono delle persone [...] con cui si è intrecciata una certa relazione. Quindi questo che cosa fa? Impedisce in qualche modo, o comunque ritarda, la percezione di fare qualche cosa che non sia umano, comunque che non sia sano, che non sia qualcosa che gli altri fanno [...]. Dà una sensazione che rafforza la normalità del proprio comportamento [...]. Chi invece assume questa, chiamiamola abitudine, colorandola della solitudine [...], senza creare questa rete che poi diventa una rete di supporto al comportamento, è ovvio che non ha questi effetti*

---

<sup>9</sup> La Barbera D., Matinella A., “Comorbilità, fattori predittivi, caratteristiche di personalità e distorsioni cognitive nei giocatori patologici”, in Picone F. (a cura di), *Il gioco d'azzardo patologico*, Carocci, Roma, 2010, p. 68.

<sup>10</sup> L'autore si riferisce al consumo di sostanze.

di innalzare la soglia della percezione della normalità” (Roberto).

L’“istituzione-gioco”<sup>11</sup> rappresenta dunque un luogo dove si possono incontrare i propri “amici”, dove si può scherzare e trascorrere gradevolmente delle ore in compagnia di persone non giudicanti con le quali si condivide la medesima passione; tuttavia questa piacevolezza pare avere a contraltare due particolari caratteristiche: una, come in parte già accennato, relativa alla totale separazione di questo spazio di vita dagli altri, ed un'altra concernente una forma di sfiducia e consapevolezza dell'inconsistenza della relazione. Va infatti colto come i compagni di gioco rappresentino sì degli “amici”, ma completamente separati dal mondo “esterno”: *“Avevo costruito, nell'ambito, le amicizie del gioco [...], e si parlava solo ed esclusivamente delle corse [...]. Non erano forme di amicizia che ti telefonavi, andavi a cena fuori o ti vedevi fuori da là”* (Alessio). Gli amici di gioco non vengono considerati come veri amici, non sono persone sulle quali fare affidamento ed, anzi, è bene che tali relazioni vengano comunque tenute un po' a distanza, relegate nell'ambito in cui sono nate: *“Io non li ritengo i miei amici veri e propri [...], ovviamente sono amicizie che si tengono sempre un po' a distanza”* (Gianni). Il ruolo svolto da questi compagni è quello di arricchire la situazione di gioco e, come già detto, di far percepire al soggetto un senso di normalità rispetto ai propri comportamenti, per altre esigenze vi sono altre persone che fanno invece parte del mondo “esterno”: *“[Le persone che ho conosciuto in agenzia ippica] le frequentavo solo*

*all'interno della sala [...]. Non è che quelle persone [...] siano degli amici per uscire fuori. Avevo i colleghi di lavoro ed altri amici per uscire [...]. Quando sei fuori queste persone non esistono”* (Valentino). La possibilità poi che quella che è nata come “amicizia di gioco” possa essere portata nel proprio mondo “esterno”, assumendo anche qui un significato, è esclusa in modo pressoché assoluto, d'altra parte il punto di contatto fra questi soggetti pare essere uno ed unico: la passione per il gioco, fatta eccezione per questo aspetto si tratta non di rado di persone che non hanno nulla in comune o che, comunque, non hanno alcun interesse a condividere altri aspetti della propria vita: *“È diventata una compagnia a tutti gli effetti, la compagnia però limitata a quel locale, perché poi ognuno fuori aveva la sua vita, aveva le sue cose; non ci siamo mai trovati al di fuori per far qualche cos'altro [...]. È una cosa limitata a quel tempo lì che passi lì, perché poi fuori non hai niente assolutamente a che spartire”* (Massimiliano).

Tale chiusura delle relazioni di gioco entro il relativo “universo” risulta strettamente legata all'inconsistenza delle stesse e ad una forte caratterizzazione di “sfiducia generalizzata”. Pressoché tutti gli intervistati affermano di non aver mai considerato i propri compagni come persone su cui poter contare in termini di aiuto, materiale e non, di qualsivoglia genere e, a loro volta, di aver raramente ricevuto richieste di questo tipo da parte dei compagni. Un buon esempio di tale sfiducia è dato dalla gestione del denaro, relativamente a ciò è infatti possibile cogliere come la relazione si articoli secondo una dinamica per cui, fintanto che il suo mantenimento non implichi un eccessivo

---

<sup>11</sup> Ocean G., Smith G. (1993), *Social reward, conflict, and commitment: a theoretical model of gambling behaviour*, in “Journal of Gambling Studies”, Vol. 9 (4), pp. 321–340.

coinvolgimento, la visione dei compagni mantiene caratteristiche positive, mentre, nel momento in cui vi è un tentativo di “allargamento” della reazione, ad esempio chiedendo un prestito, subentra un altro ordine di valutazione. Tale necessità di mantenere la relazione entro confini spaziali e sostanziali ben delimitati diviene spesso *condicio sine qua non* per la sopravvivenza della stessa: *“Mai cercato soldi in prestito, e un paio di volte purtroppo mi hanno cercato i soldi in prestito, glieli ho dati, venti euro [...], ma tra noi no [con i miei compagni di gioco abituali non ci prestavamo denaro], anche perché c'era questa forma di rispetto: siamo amici però non cercarmi soldi, cioè, non è una regola detta, sembra acquisita col tempo”* (Valentino).

D'altra parte è da tenere presente che gli intervistati considerano i “giocatori” come persone poco affidabili, egoiste e proprio da tali peculiarità prende forma la sfiducia di cui si è detto. Si consideri quanto riferito da un intervistato come esempio della valutazione dell'indole del “giocatore accanito medio”: *“Io ricordo un episodio in particolare che mi colpì, che mentre stavamo là c'erano marito e moglie... e il marito ha avuto un infarto, e fu portato con l'ambulanza [...]; la moglie rimase a giocare tranquillamente... preoccupandosi ogni tanto di telefonare al marito per sapere che cosa gli avevano trovato... e quindi quello mi ha dato la dimensione di quali possono essere poi le vere relazioni!”* (Roberto).

### **3. “Parlare per parlare”.**

Per quanto riguarda poi specificamente le interazioni fra scommettitori, stando a quanto riferito dai giocatori e dai lavoratori del Casinò,

va in primo luogo rilevato che, in linea generale, esse non hanno sostanza, sono disimpegnate, “si parla per parlare”, per riempire il tempo e comunque si discute quasi esclusivamente di gioco, ma anche rispetto a questo non vi è un vero scambio di informazioni, di opinioni, bensì un semplice “parlare”: *“Si discute sull'uscita del numero o si discute sulle varie giocate che uno può aver fatto e terminato là, uno incassa e continua a giocare, però non c'è interazione”* (Mauro). A volte l'argomento della conversazione può non essere il gioco, ma in tal caso il discorso è del tutto disimpegnato, frivolo, volto a “staccare” senza tuttavia raccontare nulla di significativo: *“Massimo si confidava, ma più che altro... [...] era un volersi mettere ad un livello, cioè, mi raccontava delle stronzate, insomma, di conquiste a livello sessuale, di affaroni nel lavoro. Secondo me erano bugie... però, tutto sommato, era corretto, capito? Ci offrivamo sempre da bere [...], da fumare, c'era questo atteggiamento, così, di cortesia”* (Gianpietro).

Nel caso in cui la conversazione tenda a spingersi oltre un mero *pour parler* la cosa viene addirittura vissuta come una seccatura, un disturbo: *“Ogni tanto – però proprio a prendere delle piccolissime parentesi nelle conversazioni e quindi nel rapporto – saltava fuori anche: [...] oggi mi è andata male al lavoro, ho litigato con la moglie, cose di questo genere, ma era comunque – quando uno parlava di qualsiasi cosa che non era il gioco – alla fine era un disturbo”* (Arturo).

Una questione di interesse riguarda una certa modalità di interazione volta al reciproco racconto, seppur anch'esso superficiale, della

propria “triste storia”<sup>12</sup>. Si tratta di una sorta di vicendevoles autocommiserazione che sembra generare forme di sostegno morale ed emotivo date dal fatto di appartenere ad un “mondo di perdenti”<sup>13</sup>, ad un mondo ove, proprio malgrado, non si può fare a meno di giocare: “*Con Claudio, che era giocatore con me, ci raccontavamo le sventure [...]; c’era questo discorso di piangersi addosso: ma ti rendi conto come ci siamo ridotti?! [...] Si facevano i conti di quello che avevamo perso [...]. Ci piangevamo addosso, ci dicevamo: guarda, basta! Smettiamo! Di qua e di là, però continuavamo*” (Gianpietro); “[*Nelle pause di gioco*] parlavo con chi ero e [...] dicevo: *madonna, ‘ste macchinette! Che vizio che abbiamo maledetto! [...] E loro concordavano con me però era sempre gente malata diciamo*” (Osvaldo).

Le interazioni di questi giocatori con i propri compagni appaiono così caratterizzate da un tipo di comunicazione particolarmente superficiale, volta sostanzialmente a riempire dei tempi morti; si coglie dunque ancora il patto tacito di tenere separato il proprio e l’altrui mondo “esterno” da quello del gioco, se non per argomenti assolutamente di scarsa importanza. In merito alla separazione fra “argomenti di gioco” e “argomenti relativi alla propria vita nel mondo esterno” risulta d’interesse il contributo di Azzimondi, Cice e Croce. Gli autori scrivono: “[La relazione di gioco] non implica i formalismi di una “relazione

<sup>12</sup> “È piuttosto interessante notare come, quanto più il passato ha fatto deviare la persona dall’apparente allineamento con i valori morali fondamentali, tanto più spesso sembra costretta a raccontare [...] la sua triste storia” (Goffman E., *Asylums*, Edizioni di Comunità, Torino, 2001, p. 176).

<sup>13</sup> Ocean G., Smith G. (1993), *Social reward, conflict, and commitment: a theoretical model of gambling behaviour*, in “*Journal of Gambling Studies*”, Vol. 9 (4), pp. 321–340..

normale”: ognuno infatti va e viene per conto proprio, ma lì dentro si rimane insieme. Anche la vita privata rimane fuori dal luogo, raramente si parla di cose personali esterne alle corse, che sono il centro del sistema di relazioni. Tutto il resto non ha importanza, è out”<sup>14</sup>.

Questa caratteristica dell’interazione risulta particolarmente rilevante e può essere ben compresa facendo riferimento al concetto di “interazione focalizzata”<sup>15</sup> e quindi di “sistema situato di attività”<sup>16</sup>. “Ogni incontro rivela l’esistenza di un ordine sanzionatorio che nasce da obblighi osservati e da aspettative rispettate, e [...] proprio in questo consiste la sua struttura [...]. Sembra caratteristico degli incontri [...] che il loro ordine riguardi in gran parte ciò cui si deve e ciò cui non si deve fare attenzione [...]. I giochi pongono una “cornice” intorno a un flusso di eventi immediati e determinano il tipo di “senso” che verrà dato a ciascuna cosa entro la cornice. Le regole di rilevanza sono applicate rigorosamente, ma naturalmente solo finché dura il gioco [...]. Questi significati [...] generano confusione solo quando l’individuo “rompe la cornice” e tenta irriverentemente di affermare una prospettiva diversa da quella che era considerata valida. Allo stesso modo in cui le proprietà del contesto

<sup>14</sup> Azzimondi F., Cice R., Croce M., “La realtà parallela della sala corse: un extraluogo?”, in Croce M., Zerbetto R. (a cura di), *Il gioco & l’azzardo*, FrancoAngeli, Milano, 2001, p. 315.

<sup>15</sup> “L’interazione focalizzata si verifica quando le persone si mettono effettivamente d’accordo per dirigere momentaneamente l’attenzione su un unico fuoco conoscitivo e visivo, come in una conversazione, in una partita a scacchi, e nel caso di un compito eseguito in comune” (Goffman E., *Espressione e identità*, il Mulino, Bologna, Prefazione a “Divertimento e Gioco”, pp. 21, 22).

<sup>16</sup> Il sistema situato di attività, così come la riunione focalizzata e l’incontro, rappresenta l’unità di organizzazione sociale in cui si verifica l’interazione focalizzata (Goffman E., *Ibidem*).

materiale sono tenute a bada e non devono penetrare nell'interazione di un incontro, anche certe peculiarità dei partecipanti saranno trattate come se non esistessero”<sup>17</sup>. L’“universo gioco” può allora essere considerato come un cosmo separato ove esistono regole precise che stabiliscono a cosa dare e a cosa non dare rilevanza; all'interno di un sistema situato di attività o di una riunione focalizzata quasi tutte le questioni di origine esterna possono essere trattate come ufficialmente irrilevanti e questa è la ragione per cui l'interazione faccia a faccia fra giocatori risulta così superficiale: l'ambiente di gioco si presenta come “un mondo di ruoli e di eventi che si costituisce sul posto, che isola i partecipanti da molti fatti che hanno una base esterna e ai quali potrebbe essere data rilevanza, pur consentendo ad alcuni di questi di entrare nel mondo dell'interazione come parte ufficiale di essa [...]. Troviamo quindi delle *regole di trasformazione*, nel significato geometrico del termine; regole sia inibenti che facilitanti, che ci dicono quali modificazioni di forma si verificheranno quando una struttura esterna di attributi viene espressa dentro l'incontro”<sup>18</sup>. Seguendo quindi la proposta di Goffman, si può pensare all'incontro che avviene nell'ambiente di gioco come circondato da una “membrana” metaforica che si pone quale meccanismo di separazione selettiva tra l'incontro e i mondi “esterni”.

#### **4. Ingresso e socializzazione nell’“universo gioco”.**

Per entrare a far parte dell’“universo gioco” non è sufficiente varcare la soglia di uno dei relativi

ambienti<sup>19</sup>, è necessario “saper giocare”. Con la locuzione “saper giocare” si intende qui non solo la conoscenza delle regole del gioco che ci si accinge a praticare, ma anche la capacità di muoversi in modo corretto nell'ambiente, la coscienza di cosa è o non è opportuno chiedere e fare, la capacità di mostrare un atteggiamento disinvolto: “[Riferito ad una delle prime volte al Casinò] non giocai tanto, perché probabilmente non sapendo l'ambiente, non conoscendo, non essendo pratico [...], ho giocato poco per non far vedere che ero inesperto, allora mi è subentrata una cosa: cioè, questi si accorgono subito che sono un principiante” (Raffaele).

Il “novizio” è riconosciuto immediatamente dagli “anziani” non tanto perché non è persona nota, ma perché non sa “giocare”: “All'inizio sei grezzo, cioè, non sai giocare, giochi, però giochi male o fai cose che non...” (Maurizio). In tal senso l'appartenenza all’“universo gioco” non è legata ad un preciso luogo fisico, ma ha più che altro a che vedere con il “saper giocare”. Il far parte di quel mondo è allora determinato da una conoscenza, che viene riconosciuta dagli altri giocatori e dai lavoratori dell'ambiente, di come è opportuno comportarsi in quel genere di luoghi: i Casinò hanno le proprie regole, così come le bische clandestine, ed ovviamente tali regole sono fra loro differenti; chi si sa comportare adeguatamente in un Casinò normalmente è in grado di farlo anche in un altro e viene

---

<sup>18</sup> *Ibidem*, p. 44 e pp. 46-47.

<sup>19</sup> Pare opportuno specificare che qui si farà riferimento in special modo a quei luoghi di gioco maggiormente strutturati, caratterizzati in modo assoluto o largamente prevalente dall'offerta ludica (non saranno quindi considerati luoghi quali, ad esempio, i bar con un numero ristretto di *Slot machine* o le ricevitorie del Lotto). Ciò perché determinate dinamiche si presentano

---

<sup>17</sup> *Ibidem*, pp. 33-34.

ricosciuto come “giocatore”<sup>20</sup>. Si noti inoltre che i “novizi”, oltre ad essere immediatamente riconosciuti dagli “anziani”, risultano in un certo senso di intralcio, di disturbo al gioco e al lavoro altrui, proprio perché non sanno giocare, aspetto questo che è peraltro posto esplicitamente in luce anche dai lavoratori del Casinò. Per diventare “giocatori” è allora necessario essere socializzati adeguatamente, è fondamentale apprendere i comportamenti che è opportuno adottare; ciò permetterà di ottenere il rispetto da parte degli “anziani” e dei lavoratori e di sentirsi quindi a proprio agio: *“La prima volta [che sono andato al Casinò] [...] non sapevo dove mettere i piedi e quindi ero molto imbarazzato... e da quello poi invece diventa un ambiente per te molto accogliente, insomma, dove conosci i posti, dove conosci dove puoi stare e dove non puoi stare”* (Roberto). La comprensione e lo studio delle regole non scritte avviene di norma tramite l'osservazione: almeno in prima battuta si guarda chi si sa comportare, poi è dato anche chiedere qualche informazione e, gradatamente, frequentando con regolarità gli ambienti, si può diventare “giocatori”: *“[Ho imparato a giocare ai cavalli da solo], ho fatto più o meno tutto da me, ascoltando qua e là qualche discussione, leggendo il giornale, magari qualche cosina ogni tanto l'ho chiesta per farmi aiutare [...] [Chiedevo spiegazioni] a chi era lì da più tempo, qualche giocatore anziano”* (Gianni).

---

in modo più evidente in ambienti di gioco “puri” piuttosto che in ambienti “ibridi”.

<sup>20</sup> Si noti che i giocatori accaniti, così come i lavoratori del Casinò, quando parlano di “giocatori” intendono “giocatori ad alta frequenza”, “giocatori accaniti”; diversamente parlano di “occasionali”.

## **5. Regole non scritte e comportamenti consolidati: alcuni esempi.**

Oltre a quanto già esposto in merito alle regole di passaggio tra il mondo esterno e l’“universo gioco”, ogni ambiente possiede poi alcune regole proprie ed un insieme di comportamenti consolidati che possono essere tollerati o che sono divenuti abitudine. Parte di queste regole e consuetudini si presenta in differenti tipologie di ambiente di gioco: nel Casinò così come nelle bische clandestine, negli ippodromi così come nei “punti scommessa”. Si prenderà ora in esame quella che è stata identificata come “la regola” principale e trasversale all'interno dell’“universo gioco” ed un esempio di consuetudine che, con alcune varianti, si presenta in differenti ambienti ludici.

In primo luogo “la regola” principale che non deve essere violata riguarda il mantenimento di un contegno, il divieto di manifestare eccessivamente la propria rabbia per le perdite subite, piuttosto che il proprio astio verso i compagni di gioco: *“[Fra loro i giocatori] si comportano come se ci fosse un'amicizia, una conoscenza, una pratica [...] Ritengo che sia qualcosa di molto artefatto dall'ambiente, dal rispetto delle regole, dal fatto che comunque lei si rende conto che... se non difficilmente, se si guardassero anche formalmente in cagnesco, oltre che sostanzialmente, non potrebbero giocare più di due volte insieme [...]. [C'è] molta formalità, molta apparente nonchalance, la signorilità nel perdere. Questa è una comunicazione che è necessaria”* (Roberto). Questa regola ha dunque come obiettivo il mantenimento del flusso del gioco: il “giocatore rompi partita” impedisce agli altri partecipanti di proseguire nell'attività ludica,

crea scompiglio, rompe la “cornice del gioco” e non può quindi essere tollerato. Se si vuole prendere parte all’“istituzione-gioco” sarà allora indispensabile mantenere un adeguato contegno. Il mancato rispetto di questa regola prevede una sanzione che si concretizza nell’allontanamento del giocatore che non si sa comportare. Ciò accade, seppur con modalità differenti, sia in ambienti formali come i Casinò, che in ambienti informali quali le bische clandestine. Relativamente a ciò risulta di particolare interesse prendere in considerazione anche il punto di vista dei testimoni privilegiati. “La regola” fondamentale è infatti obiettivo perseguito in primo luogo proprio dai lavoratori, i quali hanno precisi interessi di carattere economico<sup>21</sup> e si impegnano, in tacita collaborazione con i giocatori, in un’attività volta a facilitare il continuo scorrere del flusso ludico in un clima artefatto e necessario<sup>22</sup>: *“Il nostro lavoro è: Ciao!*

---

<sup>21</sup> Sono in tal senso da tenere presenti due interessi economici fra loro intrecciati benché differenti: l’interesse della Casa da Gioco, la quale subisce un mancato guadagno ogniqualvolta il gioco viene interrotto, e l’interesse specifico dei lavoratori del Casinò, il cui stipendio è in larga parte costituito dalle mance elargite dai giocatori. Le mance vengono elargite sulla base delle vincite effettuate, risulta quindi evidente che un arresto del flusso ludico comporta inevitabilmente una perdita anche in termini di mance.

<sup>22</sup> Relativamente ai “riti” tipici di quel clima artefatto e necessario di cui si sta parlando e delle relazioni fra giocatori e personale di gioco, risulta interessante l’analisi svolta da un intervistato. Egli afferma: *“Il personale è gente vive con le mance, quindi atteggiamenti molto servili con persone che sanno avere il portafogli pieno [...]”. Alcuni personaggi dipendenti del Casinò, tipo i commissari, i croupier, che in qualche modo ti accolgono, ti fanno sentire importante, ti danno la possibilità di sentirti considerato... in quel caso ritengo a volte di aver notato proprio un saziarsi di queste attenzioni da parte di questi personaggi [...], gente che mi ha riferito: io là, quando arrivo, bello, cioè, quello mi fa l’inchino, le cose, eccetera, basta che faccio così [schiocca le dita] e mi portano il tè, arriva il commesso e mi chiede come sto, come va, tutte ‘ste belle cose. E ho visto gente*

*Come stai?! [con molta enfasi nell’intonazione] Cioè, quando arriva il cliente; che poi alla fine, va bé, noi abbiamo la scusa che dobbiamo farlo per lavoro, cioè, le pubbliche relazioni rientrano tra i nostri compiti, quindi logicamente dobbiamo fare le moine al cliente, anche perché dopo è lui che ci dà uno stipendio, ci lascia la mancia [...]. Il cliente viene trattato bene e torna perché viene trattato bene, là bisogna un po’ coccolarlo, viziarlo, però sinceramente io personalmente non penserei mai di fare amicizia realmente con un cliente”* (Raffaella). Dunque, tutti i partecipanti all’interazione sanno che stanno prendendo parte ad una sorta di “riunione focalizzata”<sup>23</sup> caratterizzata da un particolare gioco di ruoli che assume significato solo in quell’ambiente e che non si può ripetere fuori poiché è finalizzato ad un particolare obiettivo che lì è interesse di tutti, ma che nel mondo “esterno” semplicemente non si pone.

Per ciò che concerne poi i comportamenti consolidati, si esporrà ora un esempio di un tipico comportamento tollerato che si presenta, seppur con differenti sfaccettature, in molti ambienti ludici. Si cominci questa analisi considerando le “soffiate” e le relative implicazioni. Le “soffiate”, o “dritte”, sono un fenomeno tipico del mondo delle corse dei cavalli, ove persone “ben informate” forniscono ad alcuni giocatori indicazioni in merito a corse “truccate”, delle quali si conosce anticipatamente il vincitore, o offrono informazioni riservate, e quindi non pubblicamente disponibili, in merito alla forma dei cavalli e di conseguenza alle *performance* che

---

*compiaciuta di vivere questa situazione e di ritrovarla volta per volta, come un rito”* (Roberto).

<sup>23</sup> Goffman E., *Asylums*, Edizioni di Comunità, Torino, 2001.

molto probabilmente avranno nelle gara. Si è deciso di prenderle in esame poiché manifestano frequentemente un risvolto particolare che si riscontra anche in altre tipologie di gioco. Le “soffiate” autentiche sono strumenti accessibili a pochi giocatori e vengono concesse per una ragione precisa: *“Ci stanno rapporti con fantini, con manager [...], persone abbastanza in alto che gestiscono tutto il mondo dell'ippica [...]. [Mi passavano queste informazioni perché] delle volte giocavo anche per loro, perché loro non potevano giocare”* (Silvio). Nella stragrande maggioranza dei casi, tuttavia, la “soffiata”, che normalmente è relativa a campi minori, non può dirsi propriamente attendibile: *“È capitato spesso e volentieri che i cavalli dati non arrivavano [...], perché il cavallo è imprevedibile, perché magari la droga che gli hanno dato non ha fatto effetto, perché magari l'informazione che ti hanno dato non era buona o perché qualcuno era più drogato di lui, ci sono infinite possibilità!”* (Gianni). Ma, ancor più frequentemente, ciò che succede è che la “soffiata” non esiste per nulla, viene spacciata come tale nella speranza di una vincita e quindi di un riconoscimento monetario: *“C'è gente che sta lì e mentre vede che stai studiando la corsa si avvicina e dice: ma, io ho sentito che questo potrebbe essere... poi naturalmente se uno viene influenzato a giocare quel cavallo lì, allora come riconoscenza gli dà qualcosa perché è arrivato, ma è pura casualità; perché altrimenti se uno avesse queste notizie e queste conoscenze impegna lui il suo capitale e non lo fa impegnare ad altri”* (Simone). La “soffiata”, praticata fra poche e fidate persone, che ha luogo perché chi la fornisce non può, a causa della propria professione, giocare e che prevede delle

transazioni economiche solitamente abbastanza precise e considerevoli, diviene allora altro, diviene obolo, più o meno sfacciato, più o meno travestito: *“Quando un giocatore grosso vince, dà una somma alle persone che gli sono più simpatiche per farli giocare o a quello che gli ha portato fortuna. Ci sono persone che ormai vivono così [...], vegetano nell'agenzia aspettando che qualcuno vinca e gli dia”* (Gianni). L'obolo non è obbligatorio, il giocatore vincente non è tenuto a dare qualcosa a chi, sostenendo di aver fornito un'informazione o semplicemente un consiglio o ancora solo sulla base di una simpatia, gli chiede del denaro, tuttavia “è la prassi”, è normale che chi ha vinto, se desidera, regali qualcosa ad altri giocatori in condizioni economiche precarie al fine di permettere loro una giocata. Ovviamente il mancato versamento dell'obolo non implica una sanzione, proprio perché non fa parte delle “regole” ma della “prassi”. Tale fenomeno non si presenta esclusivamente nelle agenzie ippiche, si può notare anche all'interno di altri ambienti, come i Casinò, i club privati e le bische clandestine. In questo caso la richiesta dell'obolo avviene sulla base di consigli sulle giocate, di servigi (andare a prendere qualcosa da bere, tenere il posto mentre il giocatore va a mangiare, ecc.), di considerazione del “giocatore richiedente” come portafortuna, di un sentimento di pena o anche semplicemente per allontanare il “giocatore richiedente” considerato fastidioso. Per quanto concerne la richiesta di un obolo ad un altro giocatore, i lavoratori del Casinò spiegano: *“[Ci] sono quelli che magari vengono con cento euro, li finiscono e poi stanno là a guardare la gente, dopo fanno queste finte amicizie: ah, ma dai, è*

*uscito quello, ma gioca quello, e poi quando magari qualcuno vince gli chiedono: eh, va bé, però il numero te l'ho consigliato io, e magari l'altro, per non avercelo in mezzo alle balle, gli dà cinquanta, cento euro, dipende che tipo di giocatore è, proprio per toglierselo dalle balle. Ma gli stanno là attaccati sempre. Io tante volte li segnalo quei giocatori là perché comunque a me non portano nulla e disturbano un mio potenziale cliente”* (Alessandro). Tale comportamento è dunque giudicato in modo estremamente negativo dai lavoratori poiché è poco elegante, è di disturbo ai giocatori “forti” e perché risulta evidente che uno scommettitore che si umilia a chiedere qualche *fiches* ad un altro giocatore non assume di certo una condotta ritenuta adeguata rispetto alle mance: *“Quelli sono proprio disperati che pur di giocare si umiliano [...]. Stanno dietro a uno, magari gli tengono una macchina, l'altro va a mangiare, si siedono davanti alla macchina e fanno un tiro ogni tanto; fanno finta di giocare su una macchina, in realtà gliela tengono occupata a un cliente che c'ha grana, questo qua va a cena, dopo torna e magari gli lascia cento euro e 'sto qua prende e va a giocarseli da un'altra parte, cioè: schiavi”* (Raffaella).

## **6. Valori della “subcultura dell'azzardo”.**

Nel corso della propria carriera di gioco i soggetti solitamente esperiscono e danno luogo ad alcuni significativi mutamenti nell'ambito valoriale. Alcuni valori vanno perduti o divengono comunque secondari (perdono di importanza la famiglia ed in genere le relazioni con i non-giocatori, il lavoro, il significato attribuito al denaro e alla legalità, il rispetto per i propri ritmi biologici – es. ritmo sonno-veglia, ecc.), mentre

altri valori vanno via via radicandosi ed assumendo un peso crescente.

Si è già detto dell'empatia che i giocatori sentono rispetto ai propri compagni nel momento in cui si trovano all'interno dell'“universo gioco”, del sentimento di uguaglianza che provano rispetto a queste persone e della socialità che si va creando nei gruppi. Queste sono le premesse ove si inserisce il discorso relativo ad un valore tipico della “subcultura dell'azzardo”, un valore che è già stato messo in luce da Zola<sup>24</sup>, Newman<sup>25</sup>, Ocean e Smith<sup>26</sup>. Si tratta del valore della collaborazione fra giocatori, della solidarietà, del “battere il sistema” spostando il conflitto all'esterno del gruppo: *“Quando c'era Claudio che vinceva io gioivo per lui, perché sapevo la sua situazione [...]. Si era creata questa complicità e ci rendevamo conto che ci stavano fregando i soldi a tutti e quando riuscivamo a fare qualche colpo noi ci sentivamo [contenti], ero contento”* (Gianpietro).

Tuttavia, tale valore può prendere forma solo nelle situazioni ove il gruppo può individuare un capro espiatorio esterno e gioca quindi contro un “banco”; nei giochi in cui invece si è “tutti contro tutti” i valori che vengono messi in campo sono altri. Consideriamo i più rilevanti e ricorrenti.

Un valore significativo, di cui in parte si è già detto, è dato dal “saper perdere”: *“Non mi vedevi mai fare un'imprecazione o fare uno scatto di*

<sup>24</sup> Zola I. K., “Observations on gambling in a lower-class setting”, in Becker H.S., *The other side. Perspectives on deviance*, Free Press, New York, 1964, pp. 247–260.

<sup>25</sup> Newman O., “The sociology of the betting shop”, in *The British Journal of Sociology*, Vol. 19 (1), 1968, pp. 17–33.

<sup>26</sup> Ocean G., Smith G. (1993), *Social reward, conflict, and commitment: a theoretical model of gambling behaviour*, in “Journal of Gambling Studies”, Vol. 9 (4), pp. 321–340.

*rabbia, mai! Sempre self control [...]! Io avevo sempre la stessa faccia [...]. Qualcuno [quando perdeva] tirava le carte, io non l'ho mai fatta una cosa del genere!*" (Raffaele). Il "saper perdere" è un valore di estrema importanza poiché è quello fondante "la regola" del gioco, la regola che è volta al mantenimento del flusso ludico.

Tuttavia, se è fondamentale "saper perdere", è importante anche "saper vincere", ossia essere considerati bravi giocatori, esperti, abili: *"Non perché voglio vantarmi, ma io a poker ero molto bravo [...], e non perché lo dicevo io, perché me lo dicevano comunque gli altri"* (Raffaele). Se il "saper perdere" è un valore ed una norma essenziale per poter rimanere all'interno dell'"universo gioco", il "saper vincere" (o "saper giocare") è invece un valore dal quale scaturiscono la considerazione, la stima ed il rispetto all'interno dell'ambiente ludico. In tal senso il gioco diviene allora un'attività nella quale cimentarsi per poter dimostrare a sé stessi e ad un pubblico la propria competenza e bravura, ed il luogo di gioco diviene l'arena ove poter esperire questi sentimenti di gratificazione. Il valore del "saper giocare" è riconosciuto e si ritrova, seppur con sfaccettature in parte differenti, anche nelle narrazioni dei lavoratori del Casinò. Relativamente a ciò va colto allora che i lavoratori prediligono i giocatori abituali a quelli occasionali poiché i primi, diversamente dai secondi, si sanno comportare in modo più adeguato (si muovono all'interno dell'ambiente in modo più disinvolto, non hanno bisogno di spiegazioni in merito ai giochi, giocano complessivamente più denaro, ecc.). A ciò si aggiunga che per i lavoratori del Casinò il "saper vincere" si pone specificamente in relazione al comportamento tenuto rispetto alle

mance. I lavoratori apprezzano e premiano quindi i giocatori "generosi", quelli che riescono a vivere il gioco come un "divertimento" e mantengono sempre una signorilità estrema: *"Che vinca diecimila o che perda diecimila non gli cambia niente, lui lo considera come un divertimento, quindi, secondo me, è uno che è educato dentro [...] e che perda o che vinca lui ti dà la mancia sempre, perché riesce a distinguere che non è colpa tua"* (Alessandro).

Ciò che a questo punto risulta rilevante porre in luce è l'esito che l'interiorizzazione dei valori della subcultura dell'azzardo e la partecipazione attiva alla stessa hanno sui soggetti che vi prendono parte. Vi è infatti la convinzione che tanto maggiore sia l'adesione sentita all'"universo gioco" ed ai suoi valori, tanto minore sia la discrasia percepita con i valori del mondo "esterno". Si prendano in esame alcuni esempi. Andrea sviluppa una modalità di gioco completamente solitaria, non instaura relazioni di sorta con gli altri giocatori e vive l'esperienza ludica in modo assolutamente autonomo. Egli entra nell'"universo gioco", ma non vi prende parte in modo attivo, ciò non gli permette di godere dei rinforzi positivi dei compagni, di interiorizzare i valori dell'universo, e questo gli causa una continua discrasia fra i valori ed i significati "dentro" e "fuori": *"[Appena finito di giocare], sull'attimo nulla, dopo, quando magari salivo in macchina, lì mi venivano i pensieri, lì mi veniva da pensare: ma cazzo! Cosa ho fatto?! [...] Dopo lì ti facevi tutto un ragionare: ho buttato via, non lo so, cinquantamila lire, con quelle cinquantamila lire lì però avrei potuto comprare un paio di scarpe, avrei potuto portare la famiglia a mangiare una pizza, cioè, era tutto un senso di*

*colpa, di rabbia, un malessere sempre interno che era sempre aleggiante. Però sul momento del gioco no, lì spariva completamente tutto, però veniva sempre fuori dopo”* (Andrea). Diversamente Maurizio vive le proprie situazioni di gioco, gli ambienti ed i compagni in modo attivo e partecipato, aderisce alla subcultura dell'azzardo, la vive, ne interiorizza le norme e ciò gli permette di non sviluppare significativi sensi di colpa rispetto al proprio comportamento nel momento in cui ritorna a prendere parte al mondo “esterno”: *“Non è che mi creava particolari problemi, nel senso che in finale se mi piaceva perché dovevo smettere? [...] Se era la cosa che mi faceva stare bene, che mi faceva stare meglio di tutto, cioè, io a smettere – tranne alcuni momenti – non ci ho proprio mai pensato, non mi creava sensi di colpa, mi piaceva, mi faceva stare bene, quindi, anzi, più la faccio meglio è!”* (Maurizio). La questione allora non risulta legata a come viene vissuto il gioco nel momento in cui lo si sta praticando – Andrea spiega che mentre gioca sta bene, non si pone particolari problemi – ma a come ci si giustifica rispetto alla propria pratica di gioco, questione, quella delle giustificazioni, che dipende dagli ambiti normativi e valoriali cui il soggetto fa riferimento.

Pare quindi in conclusione che sviluppare relazioni all'interno dell'ambiente di gioco, prendere parte attivamente alla subcultura dell'azzardo interiorizzandone i valori e le norme, aiuti a percepire il proprio comportamento come “normale”, a non sviluppare sensi di colpa e di discontinuità rispetto al mondo “esterno” e, di conseguenza, può rappresentare un fattore di mantenimento della condotta ludica proprio perché tende a neutralizzare alcuni dei sentimenti

negativi legati ad una pratica di gioco eccessiva o quantomeno ad alta frequenza. In merito si ricorda che la letteratura sull'argomento<sup>27</sup> ha già posto in evidenza come ai giocatori che assumono un comportamento appropriato all'interno dell'ambiente ludico sia garantita stima e rispetto da parte dei compagni e ciò faccia aumentare l'autostima ed il proprio *status* sociale nella subcultura dell'azzardo. A ciò va poi aggiunta la graduale e parallela compromissione del “*network* sociale esterno” del giocatore a causa dei conflitti che si vanno creando proprio per la crescente partecipazione al mondo del gioco, e la sempre più accentuata mancanza di sistemi di significato condivisi che tendono ad isolare in modo crescente i giocatori dai familiari e dagli amici non-giocatori<sup>28</sup>. Tutto ciò – gratificazioni dall'interno e discriminazioni dall'esterno – in un circolo continuo, provoca un rafforzamento dell'adesione alla subcultura dell'azzardo che protegge i giocatori dalla stigmatizzazione che ricevono dal mondo “esterno”, la neutralizza, preservandoli dai sentimenti di discrasia che li costringerebbero, diversamente, a mettere in discussione il proprio comportamento. Dunque maggiore è l'adesione alla subcultura, maggiore

---

<sup>27</sup> Ocean G., Smith G. (1993), *Social reward, conflict, and commitment: a theoretical model of gambling behaviour*, in “Journal of Gambling Studies”, Vol. 9 (4), pp. 321–340; Sarchielli G., Dallago P., “La seduzione del gioco d'azzardo: dinamiche personali e socioeconomiche”, in Minardi E., Lusetti M. (a cura di), *Luoghi e professioni del loisir*, FrancoAngeli, Milano, 1996, pp. 163–190; Scafoglio D. (a cura di), *La vita in gioco*, Marlin, Cava de' Tirreni (SA), 2006.

<sup>28</sup> Abt V., McGurrin M., “Ritual, risk, and reward: a role analysis of race track and casino encounters”, in *Journal of Gambling Studies*, Vol. 1 (1), 1985, pp. 64–75; Ocean G., Smith G. (1993), *Social reward, conflict, and commitment: a theoretical model of gambling behaviour*, in “Journal of Gambling Studies”, Vol. 9 (4), pp. 321–340; Rosecrance J., “Learning to live with variable ratio scheduling: the career of a horse player”, in *Sociological Inquiry*, Vol. 56, 1986, pp. 229–244.

sarà la possibilità di praticare lungamente il comportamento ludico.

### 7. “Stanzialità” delle pratiche ludiche.

Con riferimento poi ai luoghi di gioco che formano la cornice entro cui gli attori si muovono, va rilevata una caratteristica ricorrente: la “stanzialità” delle pratiche ludiche. Gli intervistati risultano infatti essere piuttosto abitudinari e raramente si riscontra un cambiamento assiduo dei luoghi frequentati. Normalmente la scelta varia tra uno o alcuni luoghi, che sono numericamente limitati e sempre gli stessi. Si noti che questo fenomeno interessa indistintamente ambienti diversi: Casinò, agenzie ippiche, ma anche siti internet. La scelta di rimanere fedeli a determinati ambienti può essere dettata da diverse ragioni: il desiderio di frequentare un luogo dove si è conosciuti e dove ci si sente a proprio agio, la possibilità di conoscere già i giocatori e quindi le loro capacità finanziarie e tattiche di gioco, la semplice preferenza per qualcosa di familiare. Frequentemente la scelta di un determinato spazio di gioco (e a volte del gioco stesso) viene descritta come qualcosa di casuale, non ricercato, ma dettato dall'offerta: “[*Ho iniziato a giocare al Bingo*] perché era un gioco come tanti altri, perché è attaccato [...], al centro commerciale” (Massimiliano). Che si tratti di un incontro iniziale casuale o viceversa ricercato, pare significativo porre in luce che, con il passare del tempo, comunque l'habitat di questi giocatori diviene piuttosto localizzato e, stando alle loro narrazioni nonché a quelle dei lavoratori del Casinò, questa usanza è tutt'altro che anomala. Indipendente dal luogo di gioco preso in considerazione, pare infatti che il *turn over* dei

soggetti che frequentano regolarmente sia particolarmente basso, la conseguenza è allora che via via si incontrino “sempre le stesse facce”: “*Alla fine sono sempre le stesse persone che giocano [...]. In questi sette, otto anni, mi sono accorto che eravamo sempre le solite trenta, trentacinque persone [...]. Quando era di domenica c'erano quei ragazzini che giocavano magari il calcio scommesse, però come persone fisse i soliti, sempre gli stessi*” (Valentino). Le “stesse facce” si vedono specialmente a certi orari, quelli meno comuni, ed in certe giornate, quelle feriali e, solitamente, giocano parecchio<sup>29</sup>. Ovviamente, come già esplicitato, la frequentazione di un determinato ambiente per tempi considerevoli, e quindi l'incontro ripetuto con le stesse persone, non implica in alcun modo la creazione di un legame significativo: “*Vedi sempre le stesse persone, sì, ma non è che ci fai amicizia*” (Pietro).

Un'ultima questione collegata alla modalità stanziale di questi giocatori concerne la mancanza di desiderio e di impulso verso il gioco se distanti dal proprio contesto ludico abituale, aspetto questo dichiarato da molti intervistati: “*Ci sono stati dei periodi in cui non giocavo per niente, così... come per esempio tra il '98 e il '99, che sono stato un anno per lavoro a Milano [...] e non ho giocato per un anno neanche un gratta e vinci [...]. È proprio il contesto, nel senso che forse ci deve essere qualcosa che lì c'è e che qui non c'è che mi spinge a farlo [...]. È il contesto, il contesto delle persone, non lo so...*” (Maurizio). Il

<sup>29</sup> In merito a ciò risulta di interesse esplicitare che, stando alle testimonianze dei lavoratori del Casinò, la giornata di maggiore incasso nel loro ambiente di lavoro è il lunedì, giorno in cui di certo non è riscontrabile un flusso significativo di giocatori occasionali.

contesto, l'ambiente di gioco con le proprie caratteristiche ed i propri protagonisti, pare quindi assumere un peso significativo nella possibilità di provare o meno il desiderio e la spinta ad andare a giocare, rappresentando quindi un altro fattore di mantenimento del comportamento. La mancanza del "luogo" – inteso in senso fisico, simbolico e relazionale – inibisce l'impulso in un modo tale che, alle volte, viene appositamente ricercata per evitare, in un'ottica di "cura", la "ricaduta": "[A breve vado a stare] a Gorizia [...] perché in questo momento [...] [se torno a Roma, dove abitavo, ho paura] di fare cazzate [...], [di incontrare] persone negative [...] [che] possano portarmi in questo momento a farmi deviare un percorso che sto facendo benissimo" (Raffaele).

## 8. Discontinuità con il mondo "esterno".

Così come si è rilevata una separazione netta fra "amici di gioco" ed amici del mondo "esterno", parimenti si riscontra una discontinuità fra spazi dedicati al gioco e spazi dedicati alle altre attività della vita. L'ambiente di gioco è diverso e separato e, richiamando la distinzione proposta da Schutz tra azione e sogno (in questo caso tra vita "esterna" e "universo gioco"), si può affermare che anche rispetto alla questione ludica lo spostamento da una "provincia finita di significato"<sup>30</sup> ad un'altra si compie tramite un

<sup>30</sup> "Chiamiamo un certo insieme delle nostre esperienze una provincia finita di significato se ognuna di esse manifesta uno specifico stile cognitivo ed è – rispetto a questo stile – non solo coerente di per sé ma anche compatibile con le altre" (p. 203). "1. Tutti questi mondi – il mondo dei sogni, dell'immaginario e del fantastico [...] sono province finite di significato. Ciò significa che: a) essi tutti hanno un particolare stile cognitivo (sebbene non si tratti di quello dell'attività lavorativa nell'ambito dell'atteggiamento naturale); b) tutte le esperienze entro ognuno di questi mondi sono, rispetto a questo stile cognitivo, coerenti di per sé stesse e compatibili l'una con l'altra (sebbene non siano

"salto", una "modificazione radicale nella tensione della [...] coscienza"<sup>31</sup>. Nel passo che segue uno degli intervistati esprime in modo chiaro il concetto in questione: egli parla di "inibizione dall'esterno all'interno", tuttavia si vuole aggiungere che tale "inibizione" è bilaterale: il mondo "esterno" non entra nell'"universo gioco", ma a sua volta l'"universo gioco" non fuoriesce (possibilmente) nel mondo "esterno". Per questa ragione pare appropriato l'uso della metafora schutziana delle "province finite di significato" e del "salto" necessario per spostarsi da una all'altra, proprio in nome della

---

compatibili con il significato della vita quotidiana); ognuna di queste province finite di significato può ricevere uno specifico accento di realtà (sebbene non si tratti dell'accento di realtà del mondo del lavoro). 2. La coerenza e la compatibilità delle esperienze rispetto al loro specifico stile cognitivo sussistono solo entro i confini della particolare provincia di significato a cui queste esperienze appartengono. In nessun modo ciò che è compatibile entro la provincia di significato P sarà compatibile anche entro la provincia di significato Q. Al contrario, vista da P, che si suppone reale, la provincia Q e tutte le esperienze che appartengono a essa, appariranno come meramente fittizie, incoerenti e incompatibili, e viceversa. 3. Proprio per questa ragione siamo autorizzati a parlare di province finite di significato. Tale finitezza implica che non vi è alcuna possibilità di riferire una di queste province all'altra introducendo una formula di trasformazione. Il passaggio da una provincia all'altra può essere compiuto solo con un "salto", come lo chiama Kierkegaard, che si manifesta in un'esperienza soggettiva nel modo di un trauma. 4. Ciò che è stato ora definito in termini di "salto" o di "trauma" non è nient'altro che una modificazione radicale nella tensione della nostra coscienza, fondata in una diversa attenzione alla vita. 5. Allo stile di vita particolare a ognuna di queste diverse province di significato appartiene, dunque, una specifica tensione della coscienza e, conseguentemente, anche una specifica epoché, una forma di spontaneità prevalente, una specifica forma di esperienza del Sé, una specifica forma di socialità, e una specifica prospettiva temporale. 6. Il mondo del lavorare nella vita quotidiana costituisce l'archetipo della nostra esperienza della realtà. Tutte le altre province di significato possono essere considerate come sue modificazioni" (pp. 205, 206).

chiusura esistente fra questi spazi fisici, ma soprattutto simbolici, contrapposti: *“C'è questa inibizione dall'esterno all'interno, per questo dico che è un mondo a sé, perché non fa parte del mondo esterno, non c'è una continuazione, non è che io e te ci troviamo [al Casinò], andiamo a bere qualcosa e poi ci vediamo domani, andiamo a fare una passeggiata o ci ritroviamo. Si interrompe tutto nel momento in cui esci da lì... perché ognuno esce con i suoi pensieri e con le sue disgrazie o fortune che sia”* (Mauro).

Molta dell'attrattiva esercitata dagli spazi dedicati al gioco è data proprio dalla separazione totale con il mondo “esterno”, perché ciò permette di dimenticare problemi e difficoltà, di fuggire dalla realtà e dalle emozioni negative<sup>32</sup>, concedendo al giocatore un momento di libertà e rilassamento: *“Era una riunione per uscir fuori dalla realtà, quando entravi all'interno del cinodromo si annientava tutto ciò che erano i pensieri o i problemi della vita [...] perché eri concentrato su quello, per cui tutto il resto non contava nulla”* (Alessio). Croce in merito a ciò parla infatti di ricerca di un rifugio in grado di difendere la persona dalla realtà, di uno “spazio-tempo determinato e chiuso, dove le azioni non hanno lo stesso significato che fuori e sono prive di conseguenze esterne anche se vengono compiute seriamente e con la massima partecipazione emotiva”<sup>33</sup>. Tale discontinuità fra spazi interni ed

esterni al gioco molto frequentemente assume anche una connotazione prettamente geografica, i soggetti tendono infatti ad allontanarsi fisicamente per giocare. Le ragioni di tale allontanamento sono molteplici: vi è spesso la paura e la vergogna che qualcuno di conosciuto possa vedere, giudicare e magari riferire ad un familiare, tuttavia a volte tale allontanamento pare quasi volto a tutelare al meglio uno spazio privato ed intimo, che non deve essere corrotto dalla quotidianità e dalle relative questioni: *“Lì era il posto che mi assicurava la massima tranquillità, il nascondiglio – perché era proprio fuori mano [...], andavano persone che io non conoscevo... [...] Qui non mi trovano, qui i problemi non entrano”* (Massimiliano).

La discontinuità fra spazi di gioco e mondo esterno è questione che si rileva chiaramente anche nelle testimonianze dei lavoratori del Casinò. Infatti, questi ultimi non solo notano l'esistenza di un meccanismo di divisione fra mondi diversi per quanto riguarda il comportamento adottato dai giocatori abituali, ma anche lo condividono e lo rispettano. I lavoratori del Casinò sono consapevoli di appartenere ad un universo particolare, che per molte persone deve rimanere separato e nascosto, conseguentemente, alla stregua di un medico tenuto al segreto professionale, adottano comportamenti che preservano la *privacy* del cliente circa le proprie abitudini ludiche: *“Se io vedo un giocatore fuori dall'ambiente di lavoro, se non è lui che mi saluta, io non lo saluto perché ritengo che comunque è lui che ha il diritto alla tutela della sua privacy”* (Stefano). D'altra parte, il rispetto dei codici che stabiliscono cosa può uscire dalla “membrana”

---

(a cura di), *Il gioco d'azzardo patologico*, Carocci,

---

<sup>31</sup> Schutz A., “Sulle realtà multiple”, in Schutz A., *Saggi sociologici* - (a cura di Izzo A.), UTET, Torino, 1979, p. 206.

<sup>32</sup> Wood R., Griffiths M., “A quantitative investigation of problem gambling as an escape based coping strategy”, in *Psychology and Psychotherapy: Theory, research and practice*, Vol. 80, 2007, pp. 107–125.

<sup>33</sup> Croce M., “Consumismo e gioco d'azzardo. Dalla patologia della normalità alla normalità patologica. Riflessioni verso un modello processuale”, in Picone F.

salvaguarda non solo i clienti, ma anche i lavoratori. Un legame eccessivamente confidenziale con un giocatore può infatti essere indesiderabile e rischioso per un lavoratore e di conseguenza per la Casa da Gioco, poiché: *“Non sai mai come giostrartela perché adesso magari con quel cliente hai un bel rapporto [...], poi arriva il giorno che il cliente ha la brutta giornata, in quella giornata perde e non sai mai come possa reagire, non sai mai quello che ti può tirare fuori come battuta, magari: bravo! Adesso fai così e ieri sera eravamo in discoteca ad ubriacarci! E magari è vicino ad altri clienti. Perché è capitato questo, che magari le prime volte che noi eravamo giovani andavamo nei locali [...] e il cliente magari ti offriva la bottiglia [...] le prime volte ingenuamente noi si accettava e poi è capitato [che il cliente dicesse all'interno del Casinò]: ah, però ieri sera quando ti offrivo il gin lemon ti andava bene, mentre adesso non mi fai vincere! Ed in quel caso lì era veramente una situazione imbarazzante [...]. Quindi è sempre meglio evitarle le relazioni esterne perché non sai mai come possono reagire [...] una volta che ce li hai al tavolo”* (Alessandro).

In conclusione quindi, così come “la regola” del mantenimento del flusso ludico è di fondamentale importanza per tutti coloro che partecipano alla scena, anche per ciò che concerne le regole di entrata ed uscita dall’“universo gioco”, o regole “di passaggio”, si riscontra una sostanziale sintonia fra i diversi protagonisti in merito alla più adeguata ed opportuna gestione delle informazioni che possono attraversare la “membrana” ed in merito alle differenti modalità relazionali da adottare “dentro” e “fuori”.

---

Roma, 2010, p. 41.

## 9. Un “extraluogo”.

Considerate allora le caratteristiche di questi luoghi, le modalità di relazione e d'interazione che li contraddistinguono, le regole che definiscono i comportamenti leciti ed illeciti e che ne stabiliscono i rapporti con l'esterno, come si possono definire tali ambienti? Si è detto che le relazioni che si instaurano fra giocatori trovano il proprio significato precipuo nell'attività ludica, che sono volte al mantenimento di tale attività e che non hanno alcuna ragione di sussistere senza di essa; si è detto che tali rapporti sono caratterizzati da una “sfiducia generalizzata”, benché rappresentino per il soggetto una risorsa in termini di socialità; si è infine detto dell'esistenza di una norma che stabilisce la bassa permeabilità dei confini tra l’“universo gioco” e il mondo “esterno” e della discontinuità fra questi spazi che ne deriva di conseguenza.

Tali luoghi, dunque, in accordo con quanto sostenuto da Azzimondi, Cice, Croce<sup>34</sup>, non possono essere propriamente definiti né come “centri sociali”, né come “nonluoghi”<sup>35</sup>, pur avendo alcune caratteristiche sia dei primi che dei secondi. Gli ambienti di gioco hanno infatti qualche cosa che può lontanamente richiamare i “centri sociali” poiché rappresentano spazi ove le persone possono trascorrere il tempo libero impegnandosi in attività scelte liberamente, tuttavia appaiono in un certo senso assimilabili anche ai “nonluoghi” a causa del loro carattere anonimo, non identitario, non necessariamente

---

<sup>34</sup> Azzimondi F., Cice R., Croce M., “La realtà parallela della sala corse: un extraluogo?”, in Croce M., Zerbetto R. (a cura di), *Il gioco & l'azzardo*, FrancoAngeli, Milano, 2001, pp. 308–318.

<sup>35</sup> Augé M., *Nonluoghi*, Elèuthera, Milano, 1992.

relazionale e storico<sup>36</sup>. I luoghi in questione si presentano allora come una via di mezzo tra i due: “una realtà parallela alla vita reale, che costituisce una sorta di extraluogo ovvero un luogo, praticamente sempre uguale e ripetuto (come certi fast food), ove ci si può sempre ri-trovare”<sup>37</sup>. Si tratta di spazi dove poter trovare elementi di socialità, dove gli attori possono mostrare la parte di sé che preferiscono e che vogliono vedere riconosciuta dagli altri, senza tuttavia restare coinvolti. Ciò che li caratterizza è quindi una “paradossale intimità fra sconosciuti”<sup>38</sup> poiché sono luoghi ove “nessuno ti chiede nulla e tu non sei obbligato a chiedere nulla a nessuno”<sup>39</sup>. Questi aspetti sono ben esemplificati dalle parole degli intervistati, Andrea, per esempio, dice: “*Su certi ambienti nessuno ti fa domande, né da dove vieni né che cosa fai, giochi e basta*” (Andrea). Sempre Azzimondi, Cice e Croce parlano di un bisogno di sentirsi meno soli tra altri che non giudicano e non impegnano in relazioni di conoscenza, di un bisogno di “socializzare senza socializzare”<sup>40</sup>, infatti: “[Al Casinò] si discute dell'uscita del numero, si discute del croupier che ha la mano di ferro, però [...] non è un punto di aggregazione, sicuramente aggrega molta gente ma alla fine non aggrega nessuno, non è un gioco di gruppo, è un gioco di singoli [...]; non si crea un feeling che alla fine si dice: andiamo a mangiare qualcosa o ci ritroviamo domani; al limite si dice: ci vediamo domani, dentro” (Mauro). “Il mondo del gioco con le sue complicità e giustificazioni diventa

---

<sup>36</sup> “Se un luogo può definirsi come identitario, relazionale, storico, uno spazio che non può definirsi né identitario né relazionale né storico, definirà un nonluogo” (*Ibidem*, p. 73).

<sup>37</sup> Azzimondi F., Cice R., Croce M., *op. cit.*, p. 314.

<sup>38</sup> *Ibidem*.

<sup>39</sup> *Ibidem*, p. 315.

<sup>40</sup> *Ibidem*.

gradualmente un'isola, una fuga dalla vita reale e dalla quotidianità”<sup>41</sup>.

In conclusione quindi gli ambienti di gioco possono essere definiti come “extraluoghi”, spazi paralleli alla vita “esterna”, ove i soggetti ritrovano situazioni per loro gradevoli pur in un totale disimpegno reciproco e con il tacito patto di mantenere i due ambiti – quello del gioco e quello della vita – paralleli, appunto, volutamente separati e non avvicinabili fra loro.

## 10. Rilievi di sintesi.

In questo articolo ci si è occupati di un fenomeno che negli ultimi anni sta crescendo in modo esponenziale e che tuttavia ha suscitato scarso interesse nell'ambito della comunità scientifica, con eccezione per le discipline che si occupano della cura delle derive patologiche. Gli aspetti che si sono presi in esame hanno riguardato in modo precipuo dinamiche relazionali e situazionali degli ambienti ludici, mirando alla comprensione delle caratteristiche dei fenomeni sociali che si svolgono in tali spazi. Ciò che l'analisi ha potuto porre in rilievo riguarda l'esistenza di una particolare forma di “subcultura dell'azzardo”, nella quale ad una certa modificazione valoriale e ad una più o meno marcata discontinuità di significati condivisi nella società si affianca una sostanziale mancanza relazionale: i legami fra giocatori si sono palesati infatti particolarmente fragili e caratterizzati da sfiducia generalizzata. È stato possibile cogliere come le relazioni di gioco assumano significato esclusivamente nell'ambito ludico e vengano considerate come qualcosa di

---

<sup>41</sup> Croce M., “Consumismo e gioco d'azzardo. Dalla patologia della normalità alla normalità patologica. Riflessioni verso un modello processuale”, in Picone F. (a cura di), *Il gioco d'azzardo patologico*, Carocci, Roma, 2010, p. 46.

strettamente connesso alla pratica dell'azzardo: non sono amicizie adatte ad altre attività e, viceversa, con gli amici “esterni” non si scommette. Tali relazioni, nonostante la superficialità e l'inconsistenza che le caratterizza, non sono tuttavia prive di risorse; esse possono invero rappresentare un'importante fonte di rinforzi positivi che favoriscono il mantenimento dell'attività ludica stessa; fra i compagni-giocatori vi è mancanza di giudizio, parificazione, il gruppo viene percepito come luogo simbolico di comprensione e sostegno contrapposto al mondo esterno che si pone come antagonista. Ciò pone in essere la totale separazione fra “universo gioco” e sfere esterne della vita che si articola in diversi termini: spaziale, relazionale, valoriale, comunicativo. Tale discontinuità non di rado rappresenta una particolare attrattiva perché concede al giocatore un rifugio che lo ripara, per un certo tempo, dalla realtà e dalle relative avversità; attraversando la “membrana” dell'universo gioco”, si può accedere ad un mondo diverso, ad un “extraluogo” nel quale esibire una sola parte di sé senza restare in alcun modo coinvolti ed sperando tuttavia una inconsueta intimità fra sconosciuti. L'analisi condotta ha permesso inoltre l'individuazione di alcune norme e valori particolarmente rilevanti all'interno di questo specifico cosmo, quali, ad esempio, il valore del “saper perdere” – strettamente connesso alla regola fondamentale del gioco che è volta al costante mantenimento del flusso ludico, e quello del “saper vincere” – dal quale scaturiscono stima e rispetto all'interno dell'ambiente di gioco.

La questione sulla quale in conclusione si vuole porre l'accento riguarda l'ipotesi che ha preso forma nel corso dello studio e che si riferisce agli

ambiti normativi e valoriali ai quali il giocatore aderisce nel corso della propria carriera. È stato infatti possibile giungere alla conclusione che quanto più un soggetto riesce a percepire il proprio comportamento ludico come “normale” – grazie ai rinforzi positivi offerti dai compagni giocatori e all'adesione sempre più spinta alla “subcultura dell'azzardo” – tanto più riuscirà a non sviluppare o neutralizzare il ventaglio di sentimenti negativi (sensi di colpa e di discontinuità, rimorso per le proprie menzogne, ecc.) legati ad una pratica di gioco eccessiva. Tale aspetto, intrecciato alla graduale perdita del *network* sociale esterno, ai rinforzi negativi e alla stigmatizzazione che potenzialmente possono giungere dal mondo dei non-giocatori, è in grado di dare vita ad un meccanismo che si autoalimenta e rafforza l'adesione al mondo dell'azzardo.

### Bibliografia.

- Abt V., McGurrin M., “Ritual, risk, and reward: a role analysis of race track and casino encounters”, in *Journal of Gambling Studies*, Vol. 1 (1), 1985, pp. 64–75.
- Augé M., *Nonluoghi*, Elèuthera, Milano, 1992 (ed. or. 1993).
- Avery J., “Taking chances. The experience of gambling loss”, in *Ethnography*, Vol. 10 (4), 2009, pp. 459–474.
- Azzimondi F., Cice R., Croce M., “La realtà parallela della sala corse: un extraluogo?”, in Croce M., Zerbetto R. (a cura di), *Il gioco & l'azzardo*, FrancoAngeli, Milano, 2001, pp. 308–318.
- Becker H.S., *Outsiders: saggi di sociologia della devianza*, Ed. Gruppo Abele, Torino, 1987 (ed. or. 1963).
- Croce M., “Consumismo e gioco d'azzardo. Dalla patologia della normalità alla normalità patologica. Riflessioni verso un modello processuale”, in Picone F. (a cura di), *Il gioco d'azzardo patologico*, Carocci, Roma, 2010, pp. 39–48.
- Dickerson M. G., *La dipendenza da gioco*, Gruppo Abele, Torino, 1993 (ed. or. 1984).

- Goffman E., *Asylums*, Edizioni di Comunità, Torino, 2001 (ed. or. 1961).
- Goffman E., *Espressione e identità*, il Mulino, Bologna, 2003 (ed. or. 1961).
- Granovetter M., “The strength of weak ties”, in *American Journal of Sociology*, Vol. 78, 1973, pp. 1360–1380.
- Granovetter M., “The strength of weak ties: a network theory revisited”, in Marsden P.V., Lin N. (a cura di), *Social structure and network analysis*, Sage, Beverly Hills, 1982, pp. 105–130.
- La Barbera D., Marinella A., “Comorbilità, fattori predittivi, caratteristiche di personalità e distorsioni cognitive nei giocatori patologici”, in Picone F. (a cura di), *Il gioco d'azzardo patologico*, Carocci, Roma, 2010, pp. 63–70.
- Lesieur H.R., “The compulsive gambler's spiral of options and involvement”, in *Psychiatry*, Vol. 42(1), 1979, pp. 79–87.
- Molin V., “Dipendenze senza sostanze. L'esempio del gioco d'azzardo eccessivo”, in Bertelli B., *Devianze emergenti e linee preventive*, Valentina Trentini editore, Trento, 2009, pp. 311–374.
- Newman O., “The sociology of the betting shop”, in *The British Journal of Sociology*, Vol. 19 (1), 1968, pp. 17–33.
- Ocean G., Smith G. (1993), *Social reward, conflict, and commitment: a theoretical model of gambling behaviour*, in “Journal of Gambling Studies”, Vol. 9 (4), pp. 321–340.
- Orford J., Wardle H., Griffiths M., Sproston K., Erens B., “The role of social factors in gambling: evidence from the 2007 British Gambling Prevalence Survey”, in *Community, Work & Family*, Vol. 13 (3), 2010, pp. 257–271.
- Rosecrance J., “Learning to live with variable ratio scheduling: the career of a horse player”, in *Sociological Inquiry*, Vol. 56, 1986, pp. 229–244.
- Sanicola L., Bosio S., “Un approccio di rete al gioco d'azzardo”, in Capitanucci D., Marino V., *La vita in gioco?*, FrancoAngeli, Milano, 2002, pp. 132–153.
- Sarchielli G., Dallago P., “La seduzione del gioco d'azzardo: dinamiche personali e socioeconomiche”, in Minardi E., Lusetti M. (a cura di), *Luoghi e professioni del loisir*, FrancoAngeli, Milano, 1996, pp. 163–190.
- Scafoglio D. (a cura di), *La vita in gioco*, Marlin, Cava de' Tirreni (SA), 2006.
- Schutz A., “Sulle realtà multiple”, in Schutz A., *Saggi sociologici - (a cura di Izzo A.)*, UTET, Torino, 1979, pp. 181–232 (ed. or. 1945).
- Sykes G.M., Matza D., “Techniques of Neutralization: A Theory of Delinquency”, in *American Sociological Review*, Vol. 22(6), 1957, pp. 664–670.
- Wood R., Griffiths M., “A quantitative investigation of problem gambling as an escape based coping strategy”, in *Psychology and Psychotherapy: Theory, research and practice*, Vol. 80, 2007, pp. 107–125.
- Zola I. K., “Observations on gambling in a lower-class setting”, in Becker H.S., *The other side. Perspectives on deviance*, Free Press, New York, 1964, pp. 247–260.