

Oltre la medicalizzazione dell'azzardo: per un approccio antropologico alla febbre del gioco

Mauro Pini

laureato in discipline etno-antropologiche (Sapienza Università di Roma) / dirigente psicologo, Asl. 6 della Regione Toscana (Livorno)
[mau.pini@tiscali.it]

«Non c'è niente di così perverso nella natura come l'idea di natura umana.
Che è frutto della nostra capacità immaginativa culturale»

Marshall Sahlins (2010 [2008]), *Un grosso sbaglio. L'idea occidentale di natura umana*, ediz. ital.: Elèuthera, Milano, cfr. p. 114

0.

Il 1980 segna una data storica per i giocatori accaniti d'Occidente: la loro passione viene rubricata nei disturbi mentali dall'*American Psychiatric Association* e precisamente, con la terza edizione del *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (DSM), nei disturbi del controllo degli impulsi. Additati per secoli come peccatori destinati alle pene eterne dagli uomini di Chiesa e come viziosi rei da amministratori intenti a contenere un fenomeno che non di rado utilizzavano, legalizzandolo, per impinguare le casse pubbliche, i drogati dell'azzardo venivano invitati una volta per tutte a indossare il pigiama del malato. E così, anche la febbre del gioco non è sfuggita a una tendenza di ampia portata nelle società occidentali contemporanee, smascherata da Foucault e approfondita recentemente da Szasz: la *medicalizzazione della vita*⁽¹⁾. Da quella data si registra un costante incremento di pubblicazioni sui correlati neurobiologici del *gambling* e sulle sue declinazioni cliniche (*pathological, compulsive, addiction*), parallelamente ad una significativa presenza del gergo sanitario nella comunicazione pubblica e nei media, che decretano un incontrastato monopolio culturale del paradigma biomedico.

Le scienze umane hanno fatto sentire tardivamente la loro voce, iniziando a rilevare i limiti di una prospettiva che tende a decontestualizzare un fenomeno così poliedrico come il gioco d'azzardo, intendendo naturalizzare una distinzione, quella fra gioco normale e gioco patologico (GAP), che rappresenta, invece, una costruzione sociale condizionata da una serie di fattori culturali, economici e politici (contestuali). Nell'introduzione del

volume *La vita in gioco. Antropologia, letteratura, filosofia dell'azzardo*, Scafo-
glio ribadisce le matrici ideologiche di questa linea di confine, facendo
notare che in passato «... tutto il gioco d'azzardo era oggetto di condanna.
Questa distinzione nasce dopo, sulla spinta di una doppia esigenza: da un
lato si trattava di riscattare il gioco dalle condanne moralistiche e religiose
e di conferirgli legittimità [...] da un altro lato, i progressi delle scienze
psicologiche e mediche individuavano un campo di azione nuovo, di cui
l'etichetta patologica garantiva ad essi il pieno ed esclusivo controllo e
autorizzava l'allestimento di piani terapeutici specializzati» (SCAFOGLIO D.
cur. 2006: 8).

L'impatto sociale del *gambling* si rende immediatamente evidente nel gi-
gantesco volume di affari mosso a vantaggio del business delle scommesse
e dello Stato biscazziere. Per evitare di perdersi nei numerosi *report* epi-
demiologici – che si avvalgono di fonti e metodologie di indagine diverse
(non sempre attendibili), e limitandoci all'Italia, basti ricordare che in
soli dieci anni si è passati dai 4 miliardi euro spesi nel gioco legale del
2001, ai 53 miliardi del 2009, agli oltre 60 del 2010, fino ai 76 miliardi
del 2011 (fonti: AAMS e AGICOS) che fanno salire gli introiti dell'Erario
a circa 10 miliardi. L'accesso ai variegati mondi dell'azzardo è ulterior-
mente facilitato dal *battage* pubblicitario, dalla capillare diffusione delle
slot machines sul territorio nazionale e dalla recente introduzione del *cash*
nei casinò on-line.

Il *gambling* è oggetto di studio da parte di molteplici discipline (neuro-
scienze, psichiatria, psicologia, sociologia, economia) – e non potrebbe
essere altrimenti, vista la sua complessità – le quali mostrano non poche
difficoltà di dialogo, nonostante le frequenti dichiarazioni di intenti sulla
necessità di adottare una prospettiva bio-psico-sociale. Nei tre paragrafi
che seguono, descriveremo sinteticamente la prospettiva della biomedicina
e le sue articolazioni specialistiche, quindi prenderemo in considerazione
alcune critiche di impronta sociologica. Il terzo paragrafo intende fare
il punto sul contributo dell'antropologia, nella convinzione che non possa
più attardarsi ad entrare nel vivo del dibattito scientifico su un fenomeno
di così estrema attualità e rilevanza sociale.

1. Giocatori accaniti, perdenti e (poco) pazienti: gli approcci biomedici alle ludopatie

Il paradigma biomedico è tutt'altro che un sistema concettuale monolitico.
L'analisi della sua imponente letteratura scientifica sul *gambling*, com-

prensiva delle “*psy-sciences*” (psichiatria, psicologia, psicoanalisi; ROSE N. 1999)⁽²⁾, consente di individuare almeno cinque approcci, complementari o alternativi fra loro:

1. La *genetica e le neuroscienze* hanno rilevato i fattori di vulnerabilità comune fra il GAP ed altri *cluster* psicopatologici (alcolismo, tossicodipendenze, depressione), evidenziando il ruolo del *sistema di ricompensa cerebrale* nelle esperienze del piacere, che spinge a ripetere l'azione gratificante fino all'intervento di un segnale inibitorio. I soggetti con *addiction* da sostanze o *drug-free* come l'azzardo sarebbero caratterizzati da un malfunzionamento di questo freno biochimico e dalla necessità di compensare una ridotta capacità di sperimentare sensazioni piacevoli riconducibile a un deficit di sensibilità del sistema di ricompensa cerebrale (*down regulation* recettoriale) (AASVED M. 2003).
2. Alcune ipotesi esplicative sulle tossicodipendenze e, più recentemente, sul gioco d'azzardo si basano sulla *prospettiva evoluzionistica* (darwiniana). Gli autori che si rifanno a questo filone di studi considerano il *gambling* come espressione di una propensione al rischio che ha comportato significativi vantaggi per la specie umana (competizione sessuale, reperimento di cibo, protezione dalle avversità climatiche ecc.) (GRAY P. 2004). Nel mondo contemporaneo, la ricerca di alcune forme di rischio e della conseguente gratificazione sarebbe facilitata dalle mutate condizioni rispetto agli ambienti ancestrali, per quanto disomogenei (*mismatch evolutivo*)⁽³⁾: a differenza della savana del Pleistocene, il pericolo conseguente alle scommesse riguarda la perdita di un oggetto simbolico come il denaro, un'inezia rispetto alla perdita della vita a cui andavano incontro i nostri antenati con una mossa “azzardata”. I soggetti portatori di una vulnerabilità biologica connessa a particolari caratteristiche del sistema di ricompensa cerebrale (*supra*) sarebbero predisposti al GAP (SPINELLA M. 2003).
3. Le *concezioni psicoanalitiche* (Von Hattingberg, Freud, Simmel, Greenson, Bergler, Rosenthal), fondate prevalentemente sulla speculazione teorica piuttosto che sull'esperienza clinica (AASVED M. 2002), considerano il GAP un sintomo nevrotico legato alle fasi di sviluppo psicosessuale o, in seguito alla crisi della metapsicologia (KLEIN G. 1990 [1976]), a disturbi delle relazioni oggettuali o della sfera narcisistica. In *Dostoevskij e il parricidio*, FREUD (1978 [1928]) sostiene che l'aspettativa di vincita è solo una razionalizzazione delle determinanti inconse del giocatore, vero motore dell'azzardo: (a) l'espiazione di un senso di colpa di origine edipica che porta a ricercare la sconfitta per autopunirsi e (b) il piacere del gioco come sostituto dell'onanismo.

4. L'indirizzo *cognitivo-comportamentale* ha enfatizzato il ruolo delle credenze erranee nelle ludopatie; le più rappresentative riguardano la *fallacia di Montecarlo* – ritenere che sia più probabile vincere dopo una serie di perdite – e l'*illusione di controllo*, ritenere di poter intervenire sulla causalità degli eventi. La terapia cognitivo-comportamentale (LADOUCEUR R. - SYLVAIN C. - BOUTIN C. - DOUCET C. 2003 [2002]), unanimemente considerata come prima scelta nel repertorio delle psicoterapie del GAP, si propone di modificare i pensieri e le convinzioni erranee del giocatore per mezzo di specifici *training*.
5. Teorizzata da Zuckerman, la *sensation seeking* descrive un tratto di personalità che spinge ad incrementare la quantità e l'intensità degli stimoli per raggiungere un livello soggettivo ottimale di *arousal* fisiologico. La concezione di ZUCKERMAN (1994), ponendosi come alternativa ad entrambe le prospettive psicologiche sopra descritte (psicoanalitica e cognitivo-comportamentale), sostiene che la principale motivazione del *gambling* riguarda l'incremento dell'*arousal* sperimentato nell'attesa dell'esito della scommessa. Per ottenere lo stesso livello di eccitazione il giocatore sarebbe costretto ad aumentare la posta (tolleranza), perdendo il controllo delle sue azioni, come si riscontra nelle altre condotte di *addiction*.

Pur nella loro varietà e specificità di linguaggi, esprimendo una visione dell'azzardo come fenomeno riconducibile a determinanti individuali di tipo neurobiologico o psico(pato)logico, questi approcci finiscono per scotomizzare quei fattori contestuali che, come cercheremo di argomentare, ne condizionano imprescindibilmente la presenza, la diffusione e l'intensità delle pratiche. L'interrogativo posto da Scafoglio nel saggio dedicato al gioco del lotto a Napoli appare quanto mai pertinente ed introduce il tema del prossimo paragrafo: «fino a che punto, insomma, la propensione al gioco può ritenersi 'originaria' (effetto di una pulsione naturale o di una spinta di carattere sociale) e non strumentalmente indotta (o, per lo meno, usata o incoraggiata e potenziata) da chi (storicamente lo Stato, ma anche, oggi soprattutto, l'industria privata, le grandi holding delle lotterie) sul gioco ha sempre lucrato e realizza attualmente guadagni colossali?» (SCAFOGLIO D. 2000: 8).

2. Giocatori patologici: realtà clinica o invenzione sociale?

Dopo un ventennio di incontestata affermazione del paradigma biomedico, si sono sollevate alcune voci critiche tese a mostrarne l'inadeguatezza,

partendo dall'analisi delle ragioni storiche e politiche che stanno alla base del suo successo. Diamo ora un rapido sguardo ai tre contributi che riteniamo maggiormente rappresentativi di questa impresa decostruzionista.

L'indagine di Brian CASTELLANI (2000) ha permesso di evidenziare come la medicalizzazione del *gambling* costituisce il traguardo di un lungo percorso entrato in una fase cruciale alla metà degli anni Cinquanta, con la costituzione dell'Associazione *Gamblers Anonymous* che, in sinergia con l'attività clinica e l'impegno istituzionale di Robert Custer – psichiatra, direttore del *Veteran Addiction Recovery program (Ohio)* – ha applicato al gioco d'azzardo il tradizionale programma dei dodici passi di *Alcoholics Anonymous*, nel comune intento di abbattere lo stigma che da secoli gravava sui suoi adepti. La ridefinizione della febbre del gioco come malattia, ufficializzata con la sua inclusione nel DSM III da un lato, e la sua legalizzazione dall'altro, permettevano di modificarne la rappresentazione sociale, sollevando il giocatore dal senso di colpa (foriero spesso di conseguenze drammatiche) ma spalancando altresì le porte all'imprenditoria pubblica e privata.

REITH (2007) considera il GAP uno dei numerosi sintomi del disagio sociale della società dei consumi “tardo-moderna”. Il drogato d'azzardo, cattivo consumatore nel fiorente mercato dei giochi poiché agisce in maniera incontrollata, irrazionale e autodistruttiva, ne incarna drammaticamente le contraddizioni: come conciliare una modalità di gioco responsabile, controllato, razionale, con un business sempre più incalzante che offre l'illusione di poter trasformare di colpo la propria vita? L'invenzione di una *tipologia clinica* di giocatore fondata su predisposizioni biologiche o psicopatologiche⁽⁴⁾, e pertanto qualitativamente distinta dalla popolazione dei cosiddetti giocatori “sociali” o “moderati” – evento inedito rispetto ai secoli precedenti quando l'azzardo veniva rifiutato *in toto* come espressione di vizio o devianza – ha reso possibile la sua trasformazione in oggetto di studio e di intervento dei professionisti delle “*psy-sciences*”, le cui azioni terapeutiche (psicofarmaci e/o psicoterapia), osserva Reith da una angolatura foucaultiana, facilitano l'adozione di modelli di comportamento funzionali al verbo consumista.

Sulla stessa linea, VOLBERG e WRAY (2007) affermano la genesi sociale delle ludopatie, contestandone la realtà clinica sostenuta dagli approcci biomedici. Secondo questi autori, l'origine della distinzione fra normalità e patologia nel *gambling* andrebbe ricercata (a) nella sua legalizzazione, che ha rimosso lo stigma dall'azzardo come pratica sociale, confinandolo in una categoria specifica di giocatori e (b) nella forte sperequazione della ricchezza presente nelle società a capitalismo avanzato. Più

precisamente, il paradigma biomedico avrebbe trascurato (a) il ruolo fondamentale delle differenze socioeconomiche nella costruzione della diagnosi di GAP e (b) la fuga dalla povertà come movente primario del gioco. Quello che spinge i giocatori accaniti ad uscire allo scoperto per chiedere aiuto alla società (dissesto finanziario, rischio usurario, problemi familiari e legali, stress cronico), e sempre più spesso agli operatori della salute mentale, dai quali vengono inquadrati come giocatori patologici, sarebbe in primo luogo una *conseguenza* della impossibilità di sanare la grave situazione debitoria i cui si trovano per l'esiguità dei loro introiti. Al contrario, i giocatori ugualmente accaniti che godono di un'ampia disponibilità finanziaria, non subendo ripercussioni per la loro indomita passione, resterebbero in un sommerso che permette loro di evitare l'etichettamento psichiatrico.

Queste analisi hanno il merito di aver contribuito a smascherare i presupposti ideologici della medicalizzazione del *gambling*, evidenziandone le connessioni con la deriva consumista. Le teorie che attribuiscono la genesi delle ludopatie alle contraddizioni strutturali delle società occidentali contemporanee sono, tuttavia, destinate ad entrare nelle stesse secche del riduzionismo epistemologico in cui si è arenato il paradigma biomedico. Cosa dire di fronte alle multiformi espressioni dell'azzardo nei secoli precedenti la rivoluzione industriale, documentate da fonti storiche e letterarie (SCHWARTZ D. 2006), e in comunità indigene di differenti aree geografiche prima della introduzione dell'economia di mercato (BINDE P. 2005a)?

3. Non solo pazienti o cattivi consumatori (e pagatori): la febbre del gioco in prospettiva antropologica

Nei classici dell'antropologia il nostro argomento è stato raramente assunto come oggetto di trattazione specifica. Nell'articolo sui giochi di sorte americani, TAYLOR (1997 [1896]) espone una tesi che è stata a lungo dibattuta (e confutata, SABBATUCCI D. 1964), la derivazione dell'azzardo dalla *divinazione*, soffermandosi sulle drammatiche conseguenze del *patolli*⁽⁵⁾, dove i debiti di gioco non pagati potevano comportare la riduzione in schiavitù⁽⁶⁾.

È molto probabilmente di LÉVY-BRUHL (1924) il primo studio antropologico delle ludopatie. L'autore fornisce un'accurata descrizione di quello che definisce "*essential gambler*" (p. 189) – che distingue dal giocatore occasionale – teorizzando un parallelismo con la mentalità del "primi-

tivo". Il giocatore "essenziale" è colui che scommettendo, esprime un incontenibile desiderio di dominare la sorte e che sarebbe disposto a tutto per non privarsi di questa passione pur sapendo che la sconfitta è dietro l'angolo. E questa febbre, afferma Lévy Bruhl, è motivata dalla ricerca della eccitazione (e non dal denaro) data dalla vincita, una ricerca intensa al punto da diventarne dipendente, proprio come il fumatore d'oppio lo è dalla sua sostanza preferita.

KROEBER (1983 [1948]) concorda con Taylor che i motivi della diffusione geografica del gioco d'azzardo vanno ricercati negli atteggiamenti culturali favorevoli o meno alla sua importazione, piuttosto che nell'interesse verso giochi specifici. A differenza di Lévy-Bruhl, Kroeber non lo ritiene una pratica universale e indica una serie di popoli che ne sarebbero stati privi.

Nel *cult-essay* sui combattimenti dei galli a Bali, GEERTZ (1988 [1973]) spiega il comportamento apparentemente irrazionale degli scommettitori con il fatto che, mentre nei giochi con importi minimi (giochi superficiali) predominano i criteri del razionalismo utilitarista, nel gioco *profondo* (termine ripreso da Bentham) la puntata in denaro è solo la facciata di una posta ben più alta che chiama in causa aspetti simbolici (il gallo come emblema della virilità e oggetto di identificazione) e di *status*. Il fondatore dell'antropologia interpretativa descrive i giocatori incalliti come soggetti emarginati, che vedono nel denaro, privato della sua funzione simbolica, l'unico motivo per frequentare i combattimenti: sono loro, per i Balinesi, gli unici perdenti nel gioco della vita, venendo additati come stupidi, volgari, viziosi o, nei casi più eclatanti, malati.

Per quanto riguarda l'antropologia italiana, dopo gli accenni negli scritti di PITRÈ (1889) e PIGORINI-BERI (1889), ricordiamo il contributo di LANTERNARI (1965) e i saggi di DE SANCTIS RICCIARDONE (1987, 1994, 1996, cur. 1997), dove l'azzardo è parte di una disamina più generale sul gioco; come tema specifico è stato recentemente affrontato da SCAFOGLIO (2006) e da BARBATELLI (cur. 2007).

Per Binde – docente di antropologia sociale all'Università di Göteborg – ha approfondito le ragioni della scarsa considerazione riservata all'azzardo e alle sue derive da parte delle discipline etno-antropologiche, realizzando un'indagine estensiva sulla prevalenza del *gambling* indigeno (BINDE P. 2005a)⁽⁷⁾, la prima del genere, basata su numerose fonti storiche ed etnografiche. I risultati suggeriscono che questa lacuna, piuttosto che la disattenzione degli antropologi, rivela che il fenomeno in questione non è universalmente presente e che «non esiste uno specifico 'istinto del

gioco' [...]. Il *gambling* è un fenomeno sociale, culturale ed economico, un modo marcatamente flessibile di ridistribuire la ricchezza incastonato nei sistemi socio-culturali delle società» (BINDE P. 2005a: 22) [traduz. mia M.P.]⁽⁸⁾. L'autore ha potuto accertare la presenza di *gambling* indigeno in Europa (diffuso pressoché ovunque), America del Nord (Indiani) e Centrale (popolazioni della Mesoamerica precolombiana), Africa Centro-occidentale, Cina (Sud), India, Tibet, mentre sarebbe assente o molto raro in America del Sud (escluso alcuni casi in Cile e Colombia, COOPER J. 1949), Siberia, Africa del Nord, e Sudorientale e in ampie zone dell'Oceania.

Partendo da un'analisi statistica applicata a una serie di ricerche transculturali, l'antropologo svedese ha individuato cinque fattori in grado di favorire o impedire la presenza o l'intensità del *gambling* (BINDE P. 2005a), che riportiamo di seguito.

Il ricorso all'azzardo sarebbe facilitato da sistemi di scambio basati sulla *moneta commerciale* (primo fattore) che enfatizzano la componente economica, privando il gioco degli elementi simbolici, dei legami con la tradizione e degli aspetti relazionali a vantaggio del profitto. Tenderebbe, inoltre, ad espandersi con l'aumento della *complessità sociale* (secondo fattore) e in particolare di alcuni suoi indicatori (sviluppo economico, grandi città, alta densità demografica).

Anche la *sperquazione economica e la diseguaglianza sociale* (terzo fattore), incrementando l'aspettativa di migliorare le proprie condizioni di vita con una vincita al gioco, favorirebbero l'espansione del *gambling*, che viceversa non attecchisce laddove le perdite di beni avrebbero conseguenze ben più gravi delle perdite di denaro (nomadi ed allevatori).

Nelle società dove «[...] l'eguaglianza presente non è neutrale, la mera assenza di ineguaglianza o gerarchia, ma è *affermata*» (WOODBURN J. 1982: 341) [traduz. mia M.P.]⁽⁹⁾, caratterizzate da una ridotta stratificazione sociale, debole leadership politica e proprietà distribuita in parti uguali, l'azzardo (anche se di importazione occidentale), si configura come uno strumento di redistribuzione equa delle risorse, di coesione sociale e di resistenza di fronte all'invasione dell'economia di mercato (BINDE P. 2005b). È il caso di alcuni gruppi australiani e melanesiani studiati negli anni Ottanta, come i Gende (ZIMMER L. 1986, 1987), i Tiwi (GOODALE J. 1987) e gli Wape (MITCHELL W. 1988)⁽¹⁰⁾. Il ruolo protettivo nei confronti della febbre del gioco svolto dalla *ideologia dei beni limitati* (FOSTER G. 1965) e dei valori che scoraggiano l'affidamento alla sorte trova conferma anche nei sardi studiati da Angioni e Cirese – uno «strano caso demologico di non-giocatori d'azzardo», come definito da Paola DE SANCTIS RICCIARDONE

(1994: 168) – la cui isola pare ne sia stata esente almeno fino alla seconda metà del Novecento.

I rapporti fra rischio ambientale (pericolosità e precarietà dell'ecosistema) e occorrenza del gioco azzardo (quarto fattore) configurano tre possibili scenari: (a) una relazione positiva: nelle comunità umane esposte a maggiori pericoli naturali, il *gambling* sarebbe più frequente per una sorta di adattamento all'ambiente; (b) negativa: l'esposizione a pericoli inibirebbe l'attitudine al rischio; (c) assenza di relazioni. L'attuale frammentarietà e discordanza dei dati empirici non consente di trarre alcuna conclusione.

Evidenziando, infine, i numerosi legami simbolici fra *gambling e religione* (gioco come strumento di divinazione, espressione distorta di un bisogno di trasformazione personale attraverso la vincita, nesso fra fortuna e Grazia divina), BINDE (2007) ha presentato un modello delle loro relazioni basato sul binomio *concordia-conflitto* (quinto fattore). Condividendo con l'azzardo le nozioni di mistero, ignoto, fortuna, fato, i sistemi di credenze non-monoteistici (pagani) ne favorirebbero la pratica (*relazione di concordia*), mentre i monoteismi lo hanno sempre duramente condannato (e continuano a farlo tutt'oggi) ed ostacolato, mostrando una sostanziale incompatibilità (*relazione di conflitto*).

La ricerca etnografica sul *gambling* ha registrato un significativo incremento in questi ultimi anni. Le metodiche più utilizzate comprendono l'osservazione partecipante e le interviste con i giocatori "in azione" nei luoghi dell'azzardo, con i soggetti che effettuano il programma di recupero di *Gamblers Anonymous* o trattamenti presso centri specialistici. Segnaliamo i seguenti studi intensivi realizzati in Nordamerica, Sudafrica ed Europa, di cui si riporta una breve sintesi.

In una ricerca longitudinale sui giocatori di *slot machine* a Las Vegas, DOW SCHÜLL (2006) ha rilevato un comune bisogno di fuga da sofferenze esistenziali di varia natura, ottenuta per mezzo di uno stato mentale simile alla *trance* indotto dall'assorbimento nel gioco. L'estraniamento dalla realtà, paradossalmente, veniva talvolta potenziato da un impiego improprio dei dispositivi di cura per intensificare le sensazioni date dal gioco (con psicofarmaci o psicoterapia cognitivo-comportamentale). Rifacendosi al pensiero di Foucault, l'autrice punta il dito sulla medicalizzazione del *gambling*, mettendo in evidenza la sinergia fra i dispositivi di cura e il business dell'azzardo finalizzata alla costruzione di un nuovo ideale di consumatore, non più teso ad accumulare oggetti ma alla regolazione etero-diretta degli stati mentali.

Nei due anni di *fieldwork* intensivo con i giocatori di *Texas Hold'em*, AVERY (2009) ha rilevato l'importanza dei fattori situazionali, e in particolare i vissuti relativi ad una sconfitta inattesa nel gioco ("il brutto colpo") come evento chiave per l'insorgenza di ciò che caratterizza maggiormente il giocatore compulsivo, il "rincorrere le perdite" (*chasing*), sesto criterio diagnostico del DSM-IV-TR.

SALLAZ (2008) ha comparato la sua ricerca etnografica condotta nei casinò del Sud Africa post-apartheid con quella di Geertz sul *cockfighting* balinese. La differenza più significativa riguarda la netta predominanza della componente economica nell'azzardo sudafricano – un effetto attribuibile alla introduzione dell'economia di mercato – rispetto all'importanza agli aspetti rituali, relazionali e di *status* nel gioco "profondo" dei Balinesi (*supra*).

Nella sua monografia etnografica dedicata al *gambling* nella città di Chania (Creta), MALABY (2003) ha potuto rilevare negli isolani una rappresentazione del gioco (carte e dadi) densa di elementi storici, simbolici e di legami con la tradizione. La pratica dell'azzardo era intimamente connessa con la concezione del rischio, del destino e della fortuna.

PARISH (2005) ha riscontrato negli scommettitori ghanesi emigrati in Inghilterra, il timore che il denaro vinto al gioco, essendo frutto di una trasgressione degli obblighi di parentela (l'aver speso somme destinate alle necessità familiari) li esponesse al rischio di divenire vittime di stregoneria. Per proteggersi adottavano una serie di rituali con cui ritenevano di potenziare l'efficacia dei loro talismani. Gli immigrati ghanesi, nota l'autrice, correvano questo rischio (giocando d'azzardo) mossi dall'aspettativa di migliorare la loro frustrante condizione socioeconomica ed esistenziale per mezzo di un'attività vissuta come potenzialmente redditizia e stimolante.

Anche nei frequentatori assidui delle sale *slot* svedesi studiati da LALANDER (2006), suddivisi in sette categorie dedotte dall'osservazione etnografica, il gioco agiva come un anestetico che permetteva di interrompere le frustrazioni quotidiane, in ambienti caratterizzati dall'assenza di relazioni interpersonali significative, relazioni che spesso venivano vanamente ricercate con i gestori della sala.

"Non ci sono ludomaniaci", recita perentoriamente il titolo di uno studio danese di HILDEBRANDT-ERIKSEN (2010) sui giocatori di *slot machines*, chiamando in causa, come DOW SCHÜLL (2006), le strategie di design di questi marchingegni in grado di indurre una disconnessione con la realtà esterna ed una dispercezione del tempo che trattiene i clienti nelle *Slot Rooms*.

La ricercatrice sottolinea che le principali ragioni per dedicarsi all'azzardo elettronico riguardano il tentativo di rispondere ad esigenze esistenziali di carattere generale (eludere la sofferenza, migliorare la propria vita, sperimentare un senso di appartenenza), motivi che non giustificano la definizione di particolari categorie a rischio (sociali o cliniche).

4. Considerazioni conclusive

Gli approcci biomedici alle ludopatie e la loro reificazione del giocatore patologico come dato naturale, espressione di una più generale tendenza a medicalizzare la vita, non reggono di fronte alla mancata ubiquitarietà del *gambling*, alla irriducibile diversità dei suoi significati, delle sue rappresentazioni sociali e delle sue pratiche, moderate o eccessive che siano. Parimenti, la concezione della febbre del gioco come un prodotto della deriva consumista, che sottende una visione del giocatore come strumento passivo nei confronti del condizionamento sociale, elude la questione del *gambling* indigeno e preclude la possibilità di un'analisi dell'azzardo, per dirla con Geertz, come *gioco profondo*. Se da un lato, gran parte delle ludopatie, analogamente alle tossicodipendenze, esprimono tentativi di sottrarsi alle più svariate condizioni soggettive e/o ambientali di malessere, i risultati della ricerca etnografica evidenziano l'aspetto camaleontico della febbre del gioco e delle sue molteplici trame simboliche, che chiamano inevitabilmente in causa le dinamiche sociali, culturali ed economiche in cui il fenomeno prende corpo. Sottolineando la centralità della dimensione contestuale e dei metodi di indagine qualitativa, l'antropologia può offrire un contributo di grande importanza per l'adozione di una prospettiva epistemologica complessa, ammesso che intenda proseguire, come auspichiamo, sulla strada della ricerca intrapresa negli ultimi anni, affiancata da una sistematica riflessione teorica che resta ancora tutta da sviluppare.

Note

⁽¹⁾ Per un approfondimento del costrutto di *medicalizzazione* e delle sue articolazioni, si rimanda al citato saggio di SZASZ (2007) e al recente volume in lingua italiana curato da MATURO e CONRAD (2009).

⁽²⁾ Nell'ultima versione del *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (APA, 2001 [2000]), la diagnosi di gioco d'azzardo patologico (GAP), esclusi episodi maniacali in atto, viene formulata in base alla presenza di almeno cinque degli indicatori riassunti di seguito: 1. l'eccessivo coinvolgi-

mento nel gioco; 2. la necessità di scommettere somme di denaro sempre maggiori per ottenere l'eccitazione ricercata; 3. non essere riusciti a ridurre o smettere di giocare; 4. reazioni di nervosismo conseguenti all'astinenza dal gioco; 5. il bisogno di giocare per sedare stati di malessere (automedicazione); 6. perseverare nel gioco tentando di "recuperare le perdite"; 7. mentire per nascondere la gravità del proprio coinvolgimento nell'azzardo; 8. l'aver commesso atti illeciti per reperire denaro da investire nel gioco; 9. il gioco mette a rischio il lavoro, la carriera, le relazioni; 10. l'aver chiesto aiuti finanziari a causa del gioco.

(3) Il termine *mismatch* evolutivo intende definire il divario fra l'equipaggiamento biologico dell'organismo, forgiato dai meccanismi della selezione naturale, e l'attuale ecosistema, le cui rapide trasformazioni, avvenute a partire dalla rivoluzione industriale, hanno determinato rilevanti difficoltà di adattamento (PANI L. 2000).

(4) Il primo tentativo in questa direzione si registra alla fine dell'Ottocento, con la definizione del "giocatore nato" del lombrosiano Gerolamo CARAMANNA (1898).

(5) *Patolli*: un gioco con tavoliere simile al gioco dell'oca, praticato nella Mesoamerica preispanica, dove si effettuavano forti scommesse.

(6) Il fenomeno è stato documentato negli Indiani del Nordamerica (MACLEOD W. 1924; SABBATUCCI D. 1964; BINDE P. 2005a) – fra i quali è nota da tempo l'ampia diffusione dell'azzardo nei giochi di sorte (CULIN S. 1907; BINDE P. 2005a) – in varie zone dell'Africa (Centro-occidentale, regione dei Grandi Laghi) (REEFE T. 1987) e negli Aztechi, dove chi non riusciva ad onorare i debiti al gioco della palla, pur vendendo case, familiari e loro stessi, veniva sacrificato (STEVENSON DAY J. 2001).

(7) Con questo termine Binde intende definire le pratiche dell'azzardo nelle popolazioni non occidentali prima dell'incontro con gli Europei o comunque della introduzione dell'economia di mercato.

(8) «[...] there is no specific 'gambling instinct' [...]. Gambling is a social, cultural and economic phenomenon, a remarkably flexible way of redistributing wealth, which is embedded in the socio-cultural systems of societies».

(9) «[...] the 'equality' that is present is not neutral, the mere absence of inequality or hierarchy, but is asserted».

(10) Ulteriori esempi di funzione redistributiva del *gambling* riguardano, gli Hadza della Tanzania (WOODBURN J. 1982) e gli Irochesi (SALTER M. 1979).

Riferimenti bibliografici

AASVED Mikal (2002), *The psychodynamics and psychology of gambling*, Charles C. Thomas Publishers, Springfield (Illinois).

AASVED Mikal (2003), *The biology of gambling*, Charles C. Thomas Publishers, Springfield (Illinois).

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION [APA] (2001 [2000]), *DSM-IV-TR, Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali*, Text Revision, Masson, Milano.

AVERY Jacob (2009), *Taking chances. The experience of gambling loss*, "Ethnography", vol. 10, n. 4, 2009, pp. 459-474.

BARBATELLI Adolfo (2007), *Il gioco d'azzardo*, "Antrocom", vol. 3, n. 1, 2007, pp. 43-53.

BINDE Per (2005a), *Gambling across cultures. Mapping worldwide occurrence and learning from ethnographic comparison*, "International Gambling Studies", vol. 5, n. 1, 2005, pp. 1-27.

BINDE Per (2005b) *Gambling, exchange systems, and moralities*, "Journal of Gambling Studies", vol. 21, n. 4, 2005, pp. 445-479.

- BINDE Per (2007), *Gambling and religion. Histories of concord and conflict*, "Journal of Gambling Issues", n. 20, 2007, pp. 145-165.
- CARAMANNA Gerolamo (1898), *I giocatori in rapporto alla psicologia ed alla psichiatria*, A. Reber, Palermo.
- CASTELLANI Brian (2000), *Pathological gambling: the making of a medical problem*, State University of New York Press, Albany (NY).
- COOPER John M. (1949), *Games and gambling*, pp. 503-524, in STEWARD Julian H. (curatore), *Handbook of South American Indians*, Smithsonian Institution, Bureau of American Ethnology, Washington (DC), 7 voll., 1946-1959, vol. V, 1949.
- CULIN Stewart (1992 [1907]), *Games of the North American Indians*, 2 voll., vol. I: *Games of chance*, University of Nebraska Press, 1992 [ediz. orig. nel *Twenty-fourth annual report of the Bureau of American Ethnology, 1902-1903*, 1907].
- DE SANCTIS RICCIARDONE Paola (1987), *Il tipografo celeste. Il gioco del lotto tra letteratura e demologia nell'Italia dell'Ottocento e oltre*, Dedalo, Bari.
- DE SANCTIS RICCIARDONE Paola (1994), *Antropologia e gioco*, Liguori, Napoli.
- DE SANCTIS RICCIARDONE Paola (1996), *Nemici immaginari. Esercizi di etnografia*, Meltemi, Roma.
- DE SANCTIS RICCIARDONE Paola (curatore) (1997), *Il potere del debole. Dal gioco al sapere*, Meltemi, Roma.
- DOW SCHÜLL Natasha (2006), *Machines, medication, modulation: circuits of dependency and self-care in Las Vegas*, "Culture, Medicine and Psychiatry", vol. 30, n. 2, 2006, pp. 223-247.
- FOSTER George M. (1965), *Peasant society and the image of limited good*, "American Anthropologist", vol. 67, n. 2, 1965, pp. 293-315.
- FREUD Sigmund (1978 [1928]), *Dostoevskij e il parricidio*, pp. 517-538, in FREUD Sigmund, *Opere*, vol. X: 1924-1929, Boringhieri, Torino [ediz. orig.: *Dostojevski und die Vätertötung*, 1928].
- GEERTZ Clifford (1988 [1973]), *Il "gioco profondo": note sul combattimento dei galli a Bali*, pp. 383-436, in GEERTZ Clifford, *Interpretazione di culture*, Il Mulino, Bologna [ediz. orig. del volume: *The interpretation of cultures. Selected essays*, Basic Books, New York, 1973].
- GOODALE Jane C. (1987), *Gambling is hard work: card playing in Tiwi society*, "Oceania", vol. 58, n. 1, 1987, pp. 6-21.
- GRAY Peter B. (2004), *Evolutionary and cross-cultural perspectives on gambling*, "Journal of Gambling Studies", vol. 20, n. 4, 2004, pp. 347-371.
- HILDEBRANDT-ERIKSEN Lisa (2010) "*There are no ludomaniacs*". *An ethnography of gambling with gambling machines*, Dissertation [http://aal.au.dk/antro/nyhederarr/phddefencelisehildebrandt/summary].
- KLEIN George S. (1990 [1976]), *Teoria psicoanalitica: i fondamenti*, Cortina, Milano [ediz. orig.: *Psychoanalytic theory. An exploration on essential*, International Universities Press, 1976].
- KROEBER Alfred L. (1983 [1948]), *Antropologia: razza, lingua, cultura, psicologia, preistoria*, Feltrinelli, Milano [ediz. orig.: *Anthropology: race, language, culture, psychology, prehistory*, Harcourt Brace and Company, New York, 1948].
- LADOUCEUR Robert - SYLVAIN Caroline - BOUTIN Claude - DOUCET Céline (2003 [2002]), *Il gioco d'azzardo eccessivo. Vincere il gambling*, Centro Scientifico, Torino [ediz. orig.: *Understanding and treating the pathological gambler*, John Wiley & Sons, Chichester, 2002].
- LALANDER Philip (2006), *Swedish machine gamblers from an ethnographic perspective*, "Journal of Gambling Issues", n. 18, 2006, pp. 73-90.
- LANTERNARI Vittorio (1965), *Giochi e divertimenti*, pp. 549-561, in GROTTANELLI VINIGI L. (curatore), *Ethnologica. L'uomo e la civiltà*, 3 voll., vol. III, Labor, Milano.
- LÉVY-BRUHL Lucien (1924), *Primitive mentality and gambling*, "The Criterion", vol. 2, n. 6, 1924, pp. 188-200.

- MACLEOD William C. (1925), *Debtor and chattel slavery in aboriginal North America*, "American Anthropologist", vol. 27, n. 3, 1925, pp. 370-380.
- MALABY Thomas M. (2003), *Gambling life: dealing in contingency in a Greek city*, University of Illinois, Urbana - Chicago.
- MATURO Antonio - CONRAD Peter (curatori) (2009), *La medicalizzazione della vita*, Franco Angeli, Milano.
- MITCHELL William E. (1988), *The defeat of hierarchy: gambling as exchange in a Sepik society*, "American Ethnologist", vol. 15, n. 4, 1988, pp. 638-657.
- PANI Luca (2000), *Is there an evolutionary mismatch between the normal physiology of the human dopaminergic system and current environmental conditions in industrialized countries?*, "Molecular Psychiatry", vol. 5, n. 5, 2000, pp. 467-475.
- PARISH Jane (2005), *Witchcraft, riches and roulette: An ethnography of West African gambling in the UK*, "Ethnography", vol. 6, n. 1, 2005, pp. 105-122.
- PIGORINI-BERI Caterina (1889), *Costumi e superstizioni dell'Appennino Marchigiano*, Schipione Lapi, Città di Castello (provincia di Perugia).
- PITRÈ Giuseppe (1889), *Il lotto nelle tradizioni popolari siciliane*, "Il Giornale di Sicilia", anno XXIX, n. 49, 18 febbraio 1889.
- REEFE Thomas Q. (1987), *The biggest game of all: gambling in traditional Africa*, pp. 47-78, in BAKER Williams J. - MANGAN James A. (curatori), *Sport in Africa: essays in social history*, Africana Publishing Company, New York.
- REITH Gerda (2007), *Gambling and the contradictions of consumption. A genealogy of the "pathological" subject*, "American Behavioral Scientist", n. 51, 2007, pp. 33-55.
- ROSE Nikolas (1999), *Governing the Soul: the shaping of the private self*, Free Association Books, London.
- SABBATUCCI Dario (2003 [1964]), *Gioco d'azzardo rituale*, pp. 13-73, in SABBATUCCI Dario *Gioco d'azzardo rituale e altri scritti*, a cura di Gilberto MAZZOLENI, Bulzoni, Roma [ediz. orig. del saggio: 1964]
- SALLAZ Jeffrey J. (2008), *Deep plays. A comparative ethnography of gambling contests in two post-colonies*, "Ethnography", vol. 9, n. 1, 2008, pp. 5-33.
- SALTER Michael A. (1979), *Games, goods and gods: an analysis of Iroquoian gambling*, "Canadian Journal of Applied Sport Sciences", vol. 4, n. 2, 1979, pp. 160-164.
- SCAFOGLIO Domenico (2000), *Numeri. Il gioco del lotto a Napoli*, L'Ancora del Mediterraneo, Napoli.
- SCAFOGLIO Domenico (curatore) (2006), *La vita in gioco. Antropologia, letteratura, filosofia dell'azzardo*, Marlin Editore, Cava de' Tirreni (provincia di Salerno).
- SCHWARTZ David G. (2006), *Roll the bones. The history of gambling*, Gotham Book, New York.
- SPINELLA Marcello (2003), *Evolutionary mismatch, neural reward circuits, and pathological gambling*, "The International Journal of Neuroscience", vol. 113, n. 4, 2003, pp. 503-512.
- STEVENSON DAY Jane (2001), *Performing on the court*, pp. 64-77, in WHITTINGTON Michael E. (curatore) *The Sport of Life and Death: the Mesoamerican ballgame*, Thames & Hudson, London.
- SZASZ Thomas S. (2007), *The medicalization of everyday life. Selected essays*, Syracuse University Press, Syracuse (NY)
- TAYLOR Edward B. (1997 [1896]), *Sui giochi di sorte americani quali prova di contatti precolombiani con l'Asia*, pp. 27-50, in DE SANCTIS RICCIARDONE P. (curatore), *Il potere del debole. Dal gioco al sapere*, Meltemi, Roma.
- VOLBERG Rachel A. - WRAY Matt (2007), *Legal gambling and problem gambling as mechanisms of social domination?*, "American Behavioral Scientist", vol. 51, n. 1, 2007, pp. 56-85.
- WOODBURN James (1982), *Egalitarian Societies*, "Man", nuova serie, vol. 17, n. 3, 1982, pp. 431-451.
- ZIMMER Laura J. (1986), *Card-playing among the Gende: a system for keeping money and social relationships alive*, "Oceania", vol. 56, n. 4, 1986, pp. 245-263.

ZIMMER Laura J. (1987), *Gambling with cards in Melanesia and Australia: an introduction*, "Oceania", vol. 58, n. 1, 1987 (special issue), pp. 1-5.

ZUCKERMAN Marvin (1994), *Behavioural expressions and biosocial bases of sensation seeking*, Cambridge University Press, Cambridge.

Scheda sull'Autore

Mauro Pini è nato a Livorno nel 1957. Si è laureato in Filosofia all'Università degli studi di Pisa (1985), in Psicologia (1990) e in Discipline Etno-Antropologiche (2011) alla Sapienza Università di Roma, dove ha conseguito il Master in Medicina delle cefalee (2005) e frequentato corsi di perfezionamento. Dirigente psicologo presso il Servizio tossicodipendenze della Asl 6 della Regione Toscana (Livorno), ha svolto attività di ricerca all'Università degli studi di Pisa e pubblicato numerosi contributi scientifici. È autore del volume: *Febbre d'azzardo. Antropologia di una presunta malattia* (Franco Angeli, Milano, 2012).

Riassunto

Oltre la medicalizzazione dell'azzardo: per un approccio antropologico alla febbre del gioco

L'articolo si propone di decostruire le attuali concezioni riduzioniste delle ludopatie, siano esse di matrice biomedica – che sottolineano la centralità del fattore neurobiologico e/o psicopatologico, o socioeconomica – che le annoverano fra gli effetti della deriva consumista. L'antropologia, sebbene solo di recente abbia mostrato un interesse sistematico per il gioco d'azzardo e i suoi eccessi, non può sottrarsi al compito di favorire un approccio complesso, mostrandone, laddove è presente, la dipendenza dai fattori contestuali (culturali, economici, politici) e l'irriducibile diversità dei significati che riveste nelle comunità umane.

Parole chiave: gioco d'azzardo, medicalizzazione, scommesse, ludopatia.

Résumé

Au-delà de la médicalisation du hasard : une approche anthropologique de la fièvre du jeu

Cet article vise à déconstruire les actuelles conceptions réductionnistes des ludopathies, qu'elles soient de matrice biomédicale – qui soulignent la centralité des facteurs neurobiologiques et / ou psychopathologiques, ou socio-économique – qui les incluent

parmi les effets de la dérive du consumérisme. L'Anthropologie, même si ce n'est que récemment, a montré un intérêt systématique pour le jeu de hasard et ses excès, elle ne peut pas se soustraire à la nécessité de favoriser une approche complexe, en indiquant, lorsqu'elle est présente, la dépendance de facteurs contextuels (culturel, économique, politique) et la diversité irréductible des significations dans les communautés humaines.

Paroles clefs: jeu du hasard, médicalisation, paris, ludopathie.

Resumen

Además de la medicalización del azar: para un acercamiento antropológico a la fiebre del juego

El artículo se propone de deconstruir las actuales concepciones reduccionistas de las ludopatías, tanto las de matriz biomédica – que subrayan la capital importancia del factor neurobiológico y/o psicopatológico, como las de matriz socioeconómica – que las incluyen entre los efectos de la deriva consumista. La antropología, aunque sólo recientemente haya mostrado un interés sistemático por el juego de azar y sus excesos, no se puede eludir la tarea de facilitar un enfoque complejo, señalando, allí donde esté presente, la dependencia de factores contextuales (culturales, económicos, políticos) y la irreductible diversidad de significados que hay en las comunidades humanas.

Palabras-clave: juego de azar, medicalización, apuestas, ludopatía.

Abstract

Beyond the medicalization of chance: an anthropological approach to gambling fever

The article attempts to deconstruct current reductionist theories regarding pathological gambling, whether those of a biomedical orientation – emphasizing neurobiological and/or psychopathological factors – or those offering socio-economic explanations, which consider gambling to be an effect of consumer drift. Anthropology has only recently begun to take a systematic interest in gambling and its excesses, but it cannot shirk the task of fostering a complex approach to pathological gambling, emphasizing its dependence on contextual factors (cultural, economic, political) and the irreducible diversity of its implications in the community.

Keywords: gambling, medicalization, betting, pathological gambling.