

Anteprima
WEB

Collettivo Slot

vivere
senza

SLOT

storie
sul gioco
d'azzardo
tra ossessione
e resistenza



MILLE ANNI DI GIOCO D'AZZARDO

Abbiamo conosciuto Beniamino Sidoti durante un volantinaggio. Era il settembre 2012 e da qualche giorno si parlava molto in città di questo fatto orribile: alcuni naziskin avevano fermato per strada un ragazzo in bicicletta, “colpevole” soltanto di indossare una maglietta con scritto *antifascista*; lo avevano obbligato prima con le minacce, poi anche con la forza, a togliersi la maglietta e andarsene via a torso nudo, di fronte a tutti i ragazzi che nelle sere d'estate affollano la via principale del centro storico di Pavia. Quando siamo venuti a saperlo, noi e gli altri compagni ci siamo messi in contatto con la vittima di questa prepotenza, un ragazzo abruzzese molto simpatico che si chiama Giulio e di cui poi siamo diventati quasi amici. Quindi abbiamo organizzato una manifestazione che passasse proprio davanti al luogo dove si era consumato il fattaccio. Il corteo è stato un successo e un paio degli aggressori sono finiti pure nelle grane con la giustizia, una volta tanto.

Il punto di contatto con Beniamino, però, non è la politica: lo abbiamo conosciuto solo così per caso, durante la notte bianca. Stavamo dando una mano a una specie di festiccio comunista, tipo festa dell'Unità in miniatura, che si organizzava sempre durante le notti bianche promosse dal Comune. La chiamavamo *Cuneo rosso nella notte bianca*, in onore del famoso quadro del suprematista russo El Lissitzky.

Ora è difficile ricordare com'è che dai volantini antifascisti si fosse finiti a parlare di giochi da tavolo, ma Beniamino riesce a parlare di giochi in qualsiasi circostanza. Insomma, per farla breve, parlando con questo signore giovane e alla mano avevamo scoperto che si trattava di uno che di giochi si occupa davvero, cofondatore del Lucca Games, la più grande fiera di giochi (e fumetti) del Paese, coautore di un *Dizionario dei giochi* – e per di più pavese. Eravamo molto ammirati, perché siamo tutti giocatori entusiastici di *boardgame*, in particolare di quelli del genere cosiddetto “tedesco” o “europeo”. Sono giochi in scatola abbastanza complessi basati sulla costruzione, lo scambio, l'equilibrio, e talvolta anche sulla collaborazione.

Eravamo rimasti vagamente d'accordo di risentirci, anche perché Mauro aveva un prototipo di un gioco di sua invenzione che stava perfezionando e voleva mostrarglielo. E, come sempre in questi casi, per un anno ci siamo dimenticati di chiamarlo.

Ci è tornato in mente discutendo con un amico libraio. «Dovreste parlare con lui del rapporto tra gioco e gioco d'azzardo» ci ha detto. Ci eravamo già interessati della questione, e avevamo già dichiarato in molte occasioni di considerare la lotta contro il gioco d'azzardo liberalizzato anche una lotta a favore del "gioco vero". Avevamo pubblicizzato la campagna *Mi azzardo a dirlo*, con cui sviluppatori di giochi, ludologi e "fissati" del gioco avevano alzato la voce contro la cattiva abitudine, fomentata dalle lobby, di usare in modo ambiguo e fuorviante la parola "gioco" e i suoi derivati per riferirsi al gioco d'azzardo. Tuttavia non avevamo le idee chiare dal punto di vista teorico e non ci sconfinferava fino in fondo l'idea che il gioco d'azzardo non avesse proprio niente a che vedere col gioco in generale. Volevamo capirci di più e la persona giusta per parlarne era proprio Beniamino – e non si sa mai che non ci scappasse pure una partitella a qualcosa.

Lo abbiamo chiamato e con nostro piacere aveva già sentito parlare di noi. La cena spartana e chiacchierona, a base di pizza da asporto, a cui lo abbiamo invitato si è trasformata in una interessantissima conferenza privata. Cercheremo di darvi un'idea di quel che si è detto, mescolandolo a considerazioni nostre; anche se la cosa migliore sarebbe saltare i brani in cui ne parliamo, invitare Beniamino da qualche parte e ascoltarlo di persona.

In inglese è *to play*, in italiano *giocare*: ma il verbo italiano è soltanto il parente povero del ricchissimo verbo inglese. Ricco sfondato, si potrebbe dire, perché la sua semantica è così vasta che lo sovraccarica e come in certi cartoni animati sprofonda nella poltrona, buca il pavimento e precipita attraverso diversi piani concettuali. *Play* è anche il bottone più importante del vecchio mangianastri e dell'odierno lettore CD, quello per riprodurre la musica. *Play* è anche *suonare* uno strumento (ed è da lì che viene il *play* della musica registrata). *Play* è *fingersi* (*play the fool*, "far lo scemo"). *Play* è

fare gioco come due ingranaggi che non scorrono in modo perfetto uno sull'altro.

Non è solo questione di ricchezza: è proprio un modo diverso di ritagliare il significato. Infatti c'è anche qualcosa che per gli anglofoni non è *play*, ed è *gamble*, dove *to gamble* è un verbo fatto apposta per indicare quando si gioca d'azzardo. Noi non abbiamo un verbo così e quindi per noi è tutto *giocare*: si gioca senza soluzione di continuità a bubusetete, a nascondino, a palla, a pallone, al Totocalcio, a tirare con l'arco, a freccette, alle biglie, a dama, a scacchi, a *Scarabeo*, a *Carcassonne*, ai dadi, alle figurine, a rubamazzetto, a bridge, a poker, alla roulette e alla roulette russa. *Gambling*, giustamente, è anche un po' "scommettere", che in italiano ha un verbo a sé stante, come se ci fosse differenza tra *scommettere* sui cavalli e *giocare* la schedina.

Eppure questo aspetto moderno del gioco, il *gambling*, è nato proprio in Italia, perché l'Italia è il primo Paese dove si sviluppa il capitalismo nella sua forma mercantile. Le argomentazioni di Beniamino trovano in noi orecchie ben disposte ad ascoltare quando virano sulla sociologia marxista. Il capitalismo nasce in Italia all'interno della società feudale, in enclave democratico-borghesi come i liberi Comuni, nelle plutocratiche e spregiudicate Repubbliche marinare, nell'embrionale sistema bancario che si sviluppa dalla Toscana all'Olanda attorno ai grandi mercati medievali.

Le prime polizze firmate dalle compagnie assicurative hanno la forma di scommesse: se la mia nave affonda, vinco io; se la mia nave si salva, vince l'assicurazione. Sono dei giochi in cui l'uomo si sente protagonista sfidando il destino: non dovrebbe essere il Padreterno a decidere se la mia nave affonda o no? Nell'ottica dei predicatori medievali, questa sfida al destino è una sfida a Dio.

L'origine di un certo pregiudizio contro il gioco è legata così, embrionalmente, all'opposizione della Chiesa feudale all'immoralità del capitalismo e di ogni altra forma di manipolazione umana del destino. Il paradosso è che i banchieri e gli assicuratori riescono presto a scrollarsi di dosso gli anatemi, mentre le prediche e i pregiudizi contro il gioco d'azzardo resistono e finiscono per allargarsi al gioco in generale, in tutte le sue forme.

Popi ortodossi e vescovi cattolici si scagliano contro gli scacchi. Nel Quattrocento san Bernardino da Siena organizza roghi di scacchiere, dadi e tavole da backgammon. Secondo la storica Alessandra Rizzi, anche la leggenda dei soldati romani che si giocano ai dadi i vestiti di Gesù nasce in quel periodo. L'originale parla semplicemente di soldati che si *contendono* i suoi vestiti, probabilmente a strattoni e spintoni, ma il passo viene reinterpretato come se si *giocassero* i vestiti, aumentando così lo stigma religioso contro il giocare d'azzardo.

Le carte da gioco sono tradizionalmente il simbolo del gioco d'azzardo. Arrivano in Europa alla fine del Trecento, gli zingari sostengono di avercele portate loro, non è chiaro se sia vero ma sicuramente vengono subito associate a pratiche magiche come i tarocchi e quindi ugualmente considerate strumenti diabolici di perdizione.

Al tempo stesso, la condanna del gioco d'azzardo è stata spesso temperata da considerazioni sulla sua presunta utilità sociale. Come tutto ciò che era proibito dal moralismo della Chiesa, il gioco era molto ricercato presso i ceti alti, che avevano abbondanza di tempo libero e forte necessità di occasioni per socializzare.

Nel Medioevo, la censura del gioco d'azzardo si mescola a un'ostilità generica contro tutto ciò che è ozio, tempo libero, rifiuto di una vita divisa tra preghiera e lavoro.

Con questo tipo di moralismo reazionario, che in forme attenuate esiste anche oggi e inquina il dibattito sul gioco d'azzardo, non vogliamo avere niente a che fare. Noi siamo figli di una cultura diversa: quella del *diritto all'ozio* del genere di Karl Marx, Paul Lafargue. Anzi, a dirla tutta, il problema del gioco d'azzardo di massa è proprio che trasforma l'ozio in un lavoro (sebbene illusorio), trasportando nel tempo libero la logica del guadagno che domina la vita lavorativa. Se per i conservatori il gioco d'azzardo è male in quanto gioco ozioso, per noi è male *in quanto ozio troppo poco ludico*, è male *in quanto gioco troppo poco ozioso*.

Nel 1283 Alfonso X il Saggio completa il *Libro de los Juegos*, dove si definisce il backgammon (“tavola reale”) come gioco per-

fetto in quanto combina l'intelligenza e la fortuna: questa è probabilmente la prima riflessione ludologica in cui si esprime l'idea che un gioco equilibrato debba ricordare la vita reale, coniugando cervello e... culo. Ma la "vita reale" è un costrutto sociale, che dipende dalla società in cui si vive; il gioco non può essere solo una palestra per imparare la legge della jungla, è anche uno strumento per riflettere sulla società, per cambiarla, per sovvertirne i valori. L'ideale della vita fatta di calcolo delle probabilità non è forse un'idealizzazione dello spirito imprenditoriale della borghesia capitalista?

Noi quattro abbiamo giocato qualche volta coi nostri amici a un gioco da tavolo collaborativo comprato su Internet, si chiama *Flash Point*: i giocatori devono collaborare interpretando una squadra di pompieri che ha l'obiettivo di domare un incendio domestico e salvare più vite possibili. Anche lì c'è il calcolo delle probabilità, ma sommato al senso di squadra, al sacrificio, alla tensione verso l'obiettivo comune. Abbiamo anche una specie di gioco dell'oca marxista, è un gioco americano che si chiama *Lotta di classe*, nel quale ogni giocatore interpreta una classe sociale: borghesia e proletariato si contendono l'alleanza con le classi minori per vincere il conflitto finale tra rivoluzione e conservazione. Del resto ci sono anche giochi tremendamente egoistici e spregiudicati, che tuttavia possono essere anche molto educativi se li si legge come una descrizione e, volendo, anche una critica della società. C'è un esempio banale ma pertinente: *Monopoli*, che a quanto pare deriva da un gioco che voleva dimostrare come nel capitalismo dalla libera concorrenza si generi sempre il monopolio.

Mentre parliamo, Beniamino è attratto magneticamente dai giochi in scatola esposti in libreria. Chiede di dare un'occhiata all'unico titolo che non ha mai sentito prima, *Merchants of the Middle Ages*. Lo ha comprato Pietro, usato e a un prezzo ridicolo, quando siamo andati a una convention ludica per presentare il primo prototipo del gioco di Mauro. Ecco un altro esempio che parla delle caratteristiche socio-economiche di una certa epoca; in questo caso il tema del gioco è il commercio nel Medioevo, in condizioni *precedenti* allo sviluppo del mercato concorrenziale (in un certo senso

le circostanze sono opposte a quelle di *Monopoli*). Tutto viene mercanteggiato: il diritto a vendere in una certa piazza, la guida della carovana che trasporta le merci, la possibilità di caricare le merci sul carro.

Beniamino ci racconta di un suo amico *game designer* che è finito a occuparsi di puzzle per un'importante casa editrice di giochi. A noi la cosa fa un po' ridere, gli diciamo che ci sembra una noia letale («Cos'hai fatto al lavoro oggi, caro?» «L'ennesimo Van Gogh»). Quasi si indigna, ci dice che i puzzle sono un gran gioco e si lancia in un'apologia della varietà dei soggetti e dei livelli di difficoltà, delle finzze tattiche e del loro rapporto con le caratteristiche cromatiche e delle linee usate nell'opera rappresentata. Quest'uomo ama i giochi, ma di un amore che sa motivare.

Ci spiega che dobbiamo all'antropologo Clifford Geertz (compita lettera per lettera il cognome, a beneficio di Mauro che prende appunti) il concetto di "gioco profondo", sviluppato nel libro omonimo che ha come sottotitolo *Note sul combattimento dei galii a Bali*. Un esempio di gioco profondo è il lotto tradizionale a Napoli. Pare che il lotto sia stato inventato tra Milano e Genova, ma così come è noto, è nella capitale del Regno delle Due Sicilie che mette radici e si trasforma in una importante costruzione culturale. Quando i piemontesi arrivano a Napoli, cercano di sradicarlo, ma il lotto riemerge sotto forma di lotto nero e di tombola.

Al lotto partenopeo vengono attribuite alcune funzioni sociali raccontate da Paolo Macry in *Giocare la vita*. Per esempio ai pazzi, prima che ai morti, si chiedeva di "dare i numeri" sulla base delle associazioni concetto-numero previste dalla Smorfia, riconoscendo loro un ruolo sociale che in caso di vincita veniva anche retribuito. Sembra che originariamente in certi casi forme di lotteria venissero usate per pagare la dote a ragazze povere. Nonostante tutti gli effetti dannosi che si portava dietro, il lotto tradizionale era visto come una forma di redistribuzione non istituzionalizzata della ricchezza, come il riconoscimento inclusivo di umanità marginalizzate.

Oggi sul sito di Lottomatica si può consultare la Smorfia online... ma non è proprio la stessa cosa!

Il vicino di casa di Pietro e Paola, un sardo dal buonumore contagioso, bussava alla porta per chiedere un piccolo favore e salutava tutti con calore. Non sa che abbiamo appena percorso quasi un millennio senza spostarci dal salotto di casa.

RISCHIO E AZZARDO

Secondo Beniamino Sidoti anche il gioco d'azzardo, se moderato e domestico, ha una funzione educativa: educa al rischio.

«Il rischio non è il pericolo. Ecco, non vorrei un mondo senza rischio» dice.

Forse neanche noi, ma dipende da cosa si rischia.

L'esempio tipico di gioco d'azzardo che in Italia si fa in casa, anche coi bambini, è il sette e mezzo. Mauro si ricorda di quando giocava a tombola coi nonni usando i fagioli secchi per segnare i numeri usciti; forse non erano abbastanza secchi, perché una volta da un Natale all'altro ci erano nate dentro delle farfalline che avevano divorato le schede di cartone! Oppure abbiamo il mercante in fiera, addirittura il poker con le *fiches*.

Naturalmente non si tratta di una qualità intrinseca del gioco d'azzardo, ma di come entra in rapporto con la società e l'economia.

Ogni "pulsione di gioco", se non è ben gestita, può strabordare in gioco compulsivo. Questo avviene con qualsiasi tipo di gioco e quindi neppure la *potenzialità* a generare problematicità e patologia è una caratteristica intrinseca del gioco d'azzardo. Questo significa che possiamo aspettarci che il capitale scopra piano piano anche altri modi di spremere profitto generando dipendenze di massa da giochi non d'azzardo? Forse sì, e forse lo sta già facendo.

Roger Caillois ne *I giochi e gli uomini* descrive quattro "pulsioni di gioco":

- *alea*, dominare il caso;
- *agon*, competere;
- *ilinx*, sfidare la vertigine;
- *mimicry*, impersonare.

Naturalmente il *problem gambling* si ha quando la pulsione di *alea* degenera in compulsione. La pulsione di *agon* può portare a giochi degeneri come le corse spericolate in auto o in moto (che però di solito sono alimentate da giri di scommesse, cioè ancora una volta da gioco d'azzardo). La pulsione di *mimicry* ha la sua espressione compulsiva nella nota dipendenza dal gioco di ruolo o nella perdita del senso di identità che si può anche collegare (in casi estremi e problematici) ad alcuni MMORPG, giochi online di massa in mondi persistenti, che porta al disturbo da identità virtuale. La pulsione di *ilinx* è il tarlo dietro ai “giochi idioti” dei ragazzini o di adulti poco cresciuti basati sul fare cose pericolosissime o dolorose, dietro alla roulette russa, dietro allo “strangolino”; secondo Beniamino anche i giochi erotici sono giochi veri e propri, dove *ilinx* e *mimicry* la fanno naturalmente da padroni e dove esistono casi di gioco compulsivo sul limite della patologia e oltre.

A una nostra domanda esplicita Beniamino risponde che il problema del gioco d'azzardo di massa non è soltanto la monetizzazione, quanto l'assenza di meccanismi che blocchino la compulsione o che intacchino il comportamento solitario. Non è impossibile diventare giocatori patologici di poker domestico, ma giocando tra amici autentici sembra improbabile che nessuno se ne accorga o che qualcuno ti obblighi a firmare una cambiale per pagare i debiti di gioco. Le forme di gioco patologico sono antisocializzanti, non c'è un vero ambiente di gioco o si tratta di un ambiente interessato solo allo sfruttamento. Certo, il poker dal vivo non era il paradiso, ma esisteva una forma di socialità che ruotava attorno al gioco. Con le slot machine è come giocare sempre contro pescecani senza scrupoli, che qualche volta non disdegnano neppure di barare. Sputtani tutti i tuoi soldi senza nessuno accanto con cui parlare.

Un punto chiave che emerge da questa chiacchierata sembra essere proprio la socializzazione, e proprio sulla socializzazione vogliamo fare leva anche noi come Collettivo per provare a riconquistare degli spazi che la crisi, l'azzardo e il declino culturale ci hanno sottratto. Nelle riunioni che teniamo con gli altri attivisti anti-azzardo di Pavia sta prendendo forma in quei giorni l'idea di fare *aperi-*

tivi senza slot nei locali privi di macchinette, per portare la gente e il gioco vero nei bar di periferia. Questa stessa idea verrà anche ad altri e sarà alla base del lancio di una serie di *slot mob* (da *slot machine* + *flash mob*) secondo un calendario che partirà da fine settembre a Biella, dove Daniele, un amico di Ludovica, sta preparando l'iniziativa alla grande.

Beniamino usa una metafora che era venuta in mente anche a noi per il comizio finale al corteo del 18 maggio: dice che è cambiato il modo in cui sono progettate queste macchinette, che sembrano sempre più postazioni individuali da fabbrica, che portano a meccanismi di alienazione. Secondo Beniamino non deve necessariamente essere così, si tratta cioè di una scelta deliberata e consapevole dei progettisti.

«Ci gettano in un mercato del lavoro che è sempre più simile a una lotteria, e ci propongono un gioco che assomiglia sempre più a un lavoro». La piazza era tutta con noi quando, col microfono in una mano e gesticolando con l'altra, Mauro aveva costruito una tripla similitudine: «La mattina al lavoro batti i tasti del computer in un ufficio, tiri le leve in una fabbrica, dai il resto alla cassa di un supermercato, e il pomeriggio, nel tempo libero, premi i pulsanti della slot machine, tiri la leva per far partire la giocata, ritiri le monetine della vincita, se ti va bene, e le ributti subito dentro».

Il modo in cui sono disegnate le macchinette, non solo dal punto di vista di chi le noleggia, ma anche dal punto di vista di chi le produce, deriva storicamente dagli *arcade*, i videogiochi da sala, e da lì torna indietro ai flipper e alle slot meccaniche. Nei videogiochi, però, sono esistiti tentativi di renderli socializzanti; per esempio, quasi tutti gli *arcade* hanno almeno due joystick, per permettere a due amici di giocare insieme o a turno.

I *picchiaduro* come *Tekken* o *Street Fighter* nascono nelle sale giochi, poi passano per primi alle console domestiche, dove è naturale un uso più socializzante, condividendo l'esperienza col fratellino minore o col compagno di scuola. «Io prendo Blanka», «Io prendo Zangief, *ti spiezzo in due*». Blanka è un ragazzino brasiliano, forse di una favela, misteriosamente nato muscolosissimo e con la pelle verde, una specie di Hulk latinoamericano; se finisci il gio-

co usando il personaggio di Blanka, vedrai una scena finale dove il mutante si ricongiunge alla madre, che lo accetta amorevolmente anche se diversamente abile (diversamente davvero: ha dei superpoteri incredibili che usa in combattimento). Zangief è un pugile sovietico, una delle sue mosse speciali è roteare su sé stesso colpendoti coi pugni come le pale di un elicottero; quando “gioca in casa” il combattimento avviene in una fabbrica piena di ingranaggi fumanti, bandiere rosse e con una falce e martello stampata sul pavimento. I due lottatori si guardano in cagnesco, un veloce conto alla rovescia arriva a zero e partono le mazzate; a un occhio inesperto sono solo pulsanti premuti freneticamente e botte da orbi, ma dietro il gioco esiste un complesso sistema di punti di forza e talloni d’Achille (Zangief, per esempio, è possente ma lento, come veniva percepita l’URSS negli anni Ottanta), mosse complicate da imparare a memoria e da utilizzare al momento opportuno. *Street Fighter* è un gioco che richiede abilità, strategia, esperienza. Nessuno viene mai veramente ucciso: dopo la sconfitta si rialza e torna a combattere.

Questo non vuol dire che non ci si possa alienare anche con videogiochi e console, ma gli articoli scandalistici e tecnicamente poco competenti sui giornali e in televisione vedono in un picchiaduro un gioco diseducativo «perché ci si prende a botte», senza cogliere la sostanza dell’esperienza di gioco che non può essere limitata al suo tema superficiale. La miopia della visione che demonizza i videogiochi “violenti” si rivela clamorosamente di fronte alle new slot, che in grande maggioranza hanno temi innocui: polli e galline, frutti di bosco, orsetti colorati... Dentro lo schermo non si vede sangue, ma davanti allo schermo ci sono vite distrutte.

Nella storia della progettazione dei videogiochi da sala, a un certo punto c’è stata la possibilità di avere degli osservatori, un pubblico partecipe, grazie allo schermo che si faceva più grande o veniva disposto in orizzontale, o di allargare la partecipazione al gioco con la presenza di controlli multipli. Con i videopoker si è tornati volutamente a una dimensione che ricorda il singolo “operario della macchinetta”.

Lì ci sono responsabilità culturali: hai prodotto una macchina alienante e adesso ti preoccupi degli “scarti della società” che produce. Ci sono tante cose sbagliate, dal punto di vista del controllo della criminalità, dei danni che fai a singoli e famiglie, ma dal punto di vista di un ludologo il delitto forse ancora più grande è un altro: «Ma non potremmo anche solo provare a dire che sono vent’anni che gettiamo via ogni occasione di socialità? È mai possibile che l’unico gioco di cui si parli quotidianamente in TV sia il lotto?».

Il gioco che è stato promosso appartiene al tipo più alienante e meno socializzante che esista. Se fosse capitata una cosa simile nel campo dell’alimentazione (mangiare da soli, in fretta, in piedi, male, ammalandosi), forse avrebbero vinto loro ugualmente, ma ci sarebbe stata più resistenza. Giocare bene non è considerato un valore culturale da difendere.

Esiste nei bar, ed è ancora in vigore, la “Tabella dei Giuochi Proibiti”: ma cosa proibisce? Giochi di carte tradizionali come scala quaranta, ramino e bridge, e vecchi giochi d’azzardo; ma al tempo stesso un’altra normativa permette di installare le slot in deroga al divieto di gioco d’azzardo stabilito dal Codice Penale. Come se incoraggiassimo il possesso di armi automatiche e fossimo paranoici rispetto ai coltellini da tasca.

Abbiamo parlato a Beniamino del nostro approccio verso tutte le dipendenze, inclusa la dipendenza da azzardo: non colpevolizzare le vittime, eliminare il business, ridurre il danno. La riduzione del danno secondo noi passa anche dalla creazione di spazi dove si possa praticare un gioco “terapeutico”, ed eventualmente anche il gioco d’azzardo ma in una forma attenuata e controllata.

Il ludologo fa un passo indietro e si dichiara incompetente. Dice però che un po’ più di consapevolezza non farebbe male: magari non ridurrebbe il danno, ma favorirebbe un clima più sereno, in cui sia più facile star vicino a chi rischia il danno. Una distinzione utile è per esempio quella tra gioco sano e gioco d’azzardo. Per quanto riguarda il gioco d’azzardo in sé, parlando di riduzione del danno, non è sicuro che si possa introdurre facilmente l’equivalente del metadone: «Quello che mi descrivete sembra più un SerT, un servizio

per le tossicodipendenze, che uno spazio di gioco» ironizza Beniamino. Probabilmente si dovrebbero riaprire una serie di discussioni, capire se è possibile la nascita di casinò che siano interessanti e diffusi ma costitutivamente obbligati a portare avanti azioni positive. Si potrebbero iniziare a far fuori le cose più deleterie, favorendo azioni di recupero. Non è un progetto preciso, per ora è un'intuizione.

Per noi, l'unico modo di creare "casinò" *sui generis* che siano davvero vincolati a non approfittare dei giocatori è farli lavorare in perdita. Se il gioco sano è visto come un'attività positiva, da promuovere, la collettività deve spenderci dei soldi senza aspettarsi un ritorno economico, come fa con le scuole pubbliche; e d'altro canto, se il gioco d'azzardo è invece visto come un'eternità negativa, un male da sconfiggere, lo Stato deve ancora una volta spendere dei soldi per contrastarlo senza aspettarsi un ritorno economico, come fa con gli ospedali pubblici. Oggi l'espressione "gioco pubblico" è un eufemismo burocratico per indicare il gioco d'azzardo liberalizzato, che è in larga parte privato (di solito su concessione) e in ogni caso a scopo di lucro. Perché non restituire senso alle parole, creando delle vere strutture di "gioco pubblico", strutture pubbliche appunto, che incoraggino e facilitino la comunità a trovare occasioni di gioco vero e al tempo stesso si occupino di recuperare i giocatori compulsivi? Acqua pubblica, sanità pubblica, istruzione pubblica, gioco pubblico: noi stiamo sempre dalla stessa parte.

In questo momento siamo in una situazione paradossale: esplo- de il gioco d'azzardo ma i quattro casinò italiani sono in grave crisi; questo vorrà ben dire qualcosa. Non si capisce la logica secondo la quale è proibita o limitata fortemente l'esistenza dei casinò ma è tollerata l'esistenza sotto casa di microcasinò e minicasinò.

Anche Sidoti concorda sul fatto che sicuramente servono interventi sul tipo di gioco, che si deve aumentare la lunghezza della giocata, trovare dei meccanismi di contrasto, sensibilizzare gli esercenti perché stiano attenti a quello che hanno nel negozio: i baristi sanno cosa fare quando uno beve troppo, qualcuno sarà totalmente insensibile ma di regola sono informati su come trattare chi è ubriaco o si presenta troppo spesso al bancone e su come spostare la propria soglia di tolleranza; mentre non sanno nulla su co-

me gestire il *gambler* compulsivo. L'esercente si sente più facilmente in colpa per la macchinetta che per l'alcool, con cui ha imparato a convivere, ma delega alla macchinetta, in quanto oggetto interattivo, il compito di "gestire" il giocatore. Più di una volta abbiamo notato che chi guadagna dalle macchinette addossa a loro, oggetti inanimati, tutte le colpe. In questo modo si camuffa il fatto che la macchinetta è soltanto un rapporto tra esseri umani reificato, spacciandolo per un rapporto uomo-macchina.

Sidoti ci dice: «Proviamo a pensare a una strategia di rientro che coinvolga più persone possibili», e ci ricorda un motto, un po' rude ma efficace, che stanno usando i Wu Ming da quando è iniziata la crisi globale: «Salvarci il culo più collettivamente possibile».

Quel che resta laterale al nostro ragionamento è che il ludologo tende a vedere il gioco come un campo in cui esistono molte cose. Non esiste davvero "il gioco" come attività unitaria degli esseri umani, esistono "i giochi" e ognuno è una cosa a sé, ma ci sono molti fenomeni sostitutivi: «Quel che perdi da una parte lo recuperi da un'altra». E siccome nel gioco capita questo, c'è la possibilità di un intervento più organico, olistico.

Raccontiamo a Beniamino un aneddoto relativo alla riunione pomeridiana che abbiamo avuto in università dopo il corteo anti-slot del 18 maggio. Noi siamo intervenuti spiegando la nostra posizione sul contrasto al gioco d'azzardo liberalizzato mediante il gioco, sia il gioco d'azzardo statale e "pilotato", nel caso peggiore, sia soprattutto il gioco non d'azzardo. Un ex giocatore d'azzardo patologico, che aveva partecipato con entusiasmo al corteo con la maglietta no slot del quotidiano cattolico "L'Eco di Bergamo", su questo punto ha alzato le difese. Ha chiesto la parola e ci ha criticato spiegando che nel corso della sua terapia gli era completamente proibita ogni forma di gioco, anche non d'azzardo. Niente carte, niente scacchi, niente gioco dell'oca. Tuttora, siccome la terapia per il GAP sostanzialmente non finisce mai, non gioca a nulla. Noi abbiamo risposto che non bisogna confondere le terapie a cui si sottopone volontariamente chi vuole uscire dal tunnel (puttrop-

po, una piccola minoranza) e il trattamento sociale del problema, rivolto alla massa della popolazione. Ci è rimasto comunque un po' di amaro in bocca.

Beniamino è molto stupito da questo racconto: «Non riesco a immaginare come le parole crociate o... le bolle di sapone possano essere pericolose!».

Sorridiamo. «Anche quelli sono giochi: e allora dove lo mettiamo il paletto? Fino a dove possiamo accompagnarli?».

«Personalmente ho fatto un'esperienza di volontariato, più di vent'anni fa, tenendo una ludoteca per un anno in un carcere. Serviva per una piccola prigione con una trentina di ospiti, a Firenze. Chi era lì aveva problemi di dipendenze, o di droga, o legati ad abusi e contesto sociale.

In modo molto ingenuo, avendo vent'anni e origini siciliane, pensavo di poter creare un legame basato sul fatto di essere tutti meridionali di seconda generazione. Io rappresentavo la fine del loro alibi: avevamo scelto strade diverse, di cui non parlavamo mai, ma ci confrontavamo sul gioco. Però non è stato così facile.

Vedevo quali giochi avrebbero praticato da soli e quali erano i giochi di convenienza che facevano con me, apposta per dimostrarsi puliti, come gli scacchi...».

«E quali giochi praticavano spontaneamente? Le carte, immagino...».

«Sì, le carte, spesso a soldi... Un gioco su cui inizialmente ci incontravamo era il tressette, poi *Risiko*. Il loro atteggiamento verso *Risiko* era compulsivo: attacco, consumo le occasioni che ho fino all'ultima, finisco i miei tiri di dado. Io invece, avendo un po' più di strategia, aspettavo, non attaccavo sempre, mi rafforzavo e poi vincevo. Metà di loro non ha più voluto giocare a *Risiko* con me, l'altra metà ha cercato di capire meglio come funziona il gioco.

Ingenuamente pensavo di farli giocare al gioco di ruolo *Dungeons & Dragons* in una versione semplificata, ma non ha funzionato: non avevano mai avuto l'esperienza di inventarsi la loro storia.

Alla fine invece ha funzionato benissimo il *Trivial Pursuit*, per-

ché in questa banda, dove l'intellettuale del gruppo aveva la terza media, il *Trivial*, giocato a squadre, ha aperto un'esperienza che non avevano mai fatto: non era più l'interrogazione scolastica; e poi erano fortissimi sugli argomenti di cultura generale o di sport, sui quali si sentivano finalmente restituire una dignità.

Un'altra cosa che ha funzionato molto sono stati i *librogame*».

L'idea ci commuove. I *librogame*, che sono stati portati in Italia negli anni Ottanta soprattutto dalle edizioni EL, che hanno curato un grande numero di saghe dai temi più variegati (dal classico fantasy all'horror, dal rosa al giallo, dalla mitologia greca alla leggenda di Robin Hood), sono storie interattive, dove il lettore può scegliere che strada far imboccare alla narrazione impersonando il protagonista del romanzo. Ci immaginiamo il ragazzo finito dentro per spaccio di fronte a un tipico bivio da *librogame*: «Lo stregone sta dormendo. Da una tasca della sua tunica spunta un sacchetto di monete d'oro. Se vuoi provare a derubarlo nel sonno, vai a pag. 35, altrimenti vai a pag. 87». Sbagliare. Tornare indietro e cambiare la propria scelta. Se solo le prigioni funzionassero davvero come un *librogame*...

«Aprire collettivamente delle situazioni di gioco più ampie possibili può cambiare il modo di giocare. Se uno capisce che può trovare soddisfazione e nutrimento negli aspetti ludici che aveva trascurato fino a quel momento, questo può seminare qualcosa di interessante. Per paradosso mi verrebbe da dire: fate giocare poker sportivo ai giocatori d'azzardo problematici!».

«Che cos'è il poker sportivo?» chiede Mauro. «Quello che si gioca da bambini?».

«Più o meno. È un tipo di poker in cui cerchi di normalizzare la fortuna, per esempio dando una dotazione iniziale in gettoni uguali per tutti, in cui alla fine conti i punti; in questo modo non puoi tirare fuori i soldi in qualsiasi momento né rabboccare le tue *fiches*. Inoltre, si cerca di normalizzare il più possibile la pescata annullando i vantaggi casuali. Ci sono dei casi in cui il gioco è sempre d'azzardo, ma ci si sfida di persona, faccia a faccia, in una cornice leggermente cambiata, in cui non si gioca più contro il destino e non si continua a giocare finché non entra la giocata giusta... si inizia in-

vece a ragionare sulle strategie, a prendere delle decisioni di gioco».

«Alcune delle persone più incattivite contro di noi sono i giocatori professionisti di poker *Texas Hold 'Em*, quelli cioè che vincono: non capiscono perché “ce l'abbiamo con loro”. Credo che sia perché la loro è un'esperienza di gioco completamente diversa da quella del giocatore compulsivo o occasionale. Per loro quello è un gioco vero, quasi uno sport, per via del loro atteggiamento. Capisco che, paradossalmente, non ci capiscano».

Una volta siamo comparsi su *D*, l'inserto femminile di “Repubblica”. C'era un'intervista a una giocatrice professionista di *Texas Hold 'Em* seguita da un'intervista al Collettivo Senza Slot. L'argomento era sempre il gioco d'azzardo, ma sembrava che parlassimo di due mondi diversi: in realtà parlavamo *da* due mondi diversi. Lei ha gli occhiali scuri per camuffare lo sguardo, la tuta con gli sponsor. Sta al disperato che si rovina alla slot del bar della stazione come il pilota di Formula Uno sta a quello che vende le angurie con l'Ape Car. Ma il venditore di cocomeri ha l'autoironia di appiccicarsi sul cassone l'adesivo che dice *La mia altra macchina è una Ferrari*, quello che gioca in stazione mette l'ultima monetina e sente rombare il motore di una Testarossa.

«Quello è un caso al confine, perché c'è anche un'*allure* tutta particolare, un'*allure* in cui entrano anche quelli che ne sono le vittime ma che si vogliono dare un tono» spiega Sidoti. «Un altro caso è il biliardo. Firenze, dove ho studiato, è una piazza importante. C'erano dei posti dove sapevi che, se andavi lì, era per giocare a soldi, e ti pelavano. In altri posti magari qualcosa lo perdevi lo stesso, ma imparavi, ti insegnavano, socializzavi, non ti trattavano come un pollo da spennare».

Pietro ridacchia. «C'è un posto così anche qui a Pavia, non giocano a soldi, ci andavamo ma eravamo imbranati e i vecchietti avevano pietà di noi e ci facevano vedere come si faceva. Erano dieci spanne sopra di noi, avevano le palle telecomandate! Però nelle slot machine, nei Gratta e Vinci, non c'è niente da imparare; e allora, se vuoi promuovere alternative, quella cosa devi tagliarla fuori».

«Secondo me devi normarla, pensando a una strategia di rientro graduale, come graduale è stata l'escalation di questa situazione,

iniziando ad agire dove ci sono i danni peggiori» dice Beniamino.

Lo incalziamo: «Secondo noi la questione è affrontata troppo spesso sul terreno della quantità invece che su quello della qualità. L'esempio è il *distanziometro*, cioè quelle norme che stabiliscono la distanza minima delle sale slot dai luoghi sensibili come scuole e ospedali: non cambia la sostanza dell'offerta, cambia solo la sua posizione. Cosa capiterà? Gli studenti faranno quattro passi in più per arrivare alla sala slot. Invece dovremmo ragionare al contrario: portare l'offerta dentro la scuola, ma cambiando la qualità».

«Molti salti di qualità sono parecchio sottili. Esiste l'equivalente giapponese delle slot, il *pachinko*, dove ci sono biglie metalliche che cadono e che puoi solo rigiocare. Col passaggio legale dalla vincita in gettoni spendibili solo nell'esercizio alla vincita in denaro, non hai fatto mica solo un passaggio giuridico: hai fatto un passaggio culturale. Tornare alla vincita in gettoni sarebbe una mezza rivoluzione».

«Hai ragione! Già solo questo cambiamento risolverebbe una parte del problema».

«Il barista sarebbe responsabile di come vengono utilizzati quei premi. Hai creato una situazione in cui l'esercente è complice ma non responsabile della macchina, può far finta di non sapere da dove arrivano le macchine, da dove vengono i giocatori, dove finiscono i soldi... Eh no, cribbio, non si può! Lo stesso barista o tabaccaio, se ha alcolici di provenienza strana, rischia del suo, così come se non gli torna il conto delle sigarette entrate e uscite. E non vi parlo dei danni sociali, perché anche alcolici e tabacco sono nocivi, ma mi fa accapponare la pelle che tutto questo venga trattato come "acqua fresca"».

«Anche il formato delle macchinette ha un senso specifico» aggiunge Pietro, «lo stesso software potrebbe girare su un hardware più piccolo, ma vogliono tenere quel formato lì apposta. Ci hanno spiegato che sono tutti dei messaggi per manipolare l'inconscio. Grande macchinetta vuol dire grande jackpot, tiene nella pancia una montagna di soldi. La slot, poi, deve avere le dimensioni di un essere umano, per la an-to-pro-mor...».

«Antropomorfizzazione».

Pietro sorride: «Sì, quella. Grazie. Per l'an-tro-po-morfizzazione dell'avversario, per avere la sensazione che stai sfidando un altro cristiano».

«Escludiamo le situazioni patologiche, su cui non sono competente; è importante capire che tipo di bisogno o di meccanismo culturale sia realizzato da queste macchine nel caso *fisiologico*: se si tratta di una ricerca del senso di sfida, bisogna ripartire da come creare quelle forme socializzanti di sfida che rispondano a quella domanda».

Forse dovremmo pensare a dei poster di propaganda: *Ti piace rischiare tutto? Molla la slot machine e fa' la rivoluzione!* Tutto sommato la forma migliore di sfida molto socializzante e che ha a che vedere con vincere dei soldi è la rivoluzione sociale: la classe che perde ci resta secca, la classe che vince si appropria del plusvalore.

Riguardiamo appunti e registrazioni. Sul bloc-notes c'è uno schema in tre punti che riassume i bisogni fondamentali che spingono a giocare alle slot:

- cambiare il proprio destino (*Il fu Mattia Pascal*);
- sfida uno contro uno (scaricare aggressività: gli americani chiamano la slot *one-armed bandit*);
- idea del controllo (tasti inutili, lucette, finta sensazione di avere la gestione della situazione).

Beniamino ci chiede un break per ordinare le pizze.

Beniamino Sidoti ci sta convincendo ad abbandonare la visione quasi complottista che vede il gioco d'azzardo come una domanda creata dalla sua offerta. Esistono dei dati che in realtà sembrano supportare quella visione: alcuni studi mostrano che, per esempio, al decuplicare del numero di macchinette in una data zona, decuplica l'ammontare di soldi giocati; ma questo sorvola completamente sugli effetti sostitutivi, ossia non risponde alla domanda cruciale: cosa faceva il 90% di quei giocatori nel tempo e col denaro che ora dedica al gioco, a questo gioco? E perché quello che faceva, di fronte a un'offerta aumentata, è stato considerato meno attraente della possibilità di sciupare la giornata di fronte a una slot?

In un senso più generale, il successo di queste macchinette è la spia di una lacuna, significa che colmano un'esigenza diffusa: sviluppare la capacità di gestire il rischio. Questo è un tema forte dal punto di vista educativo. È piuttosto ironico che, credendo di imparare a gestire e domare il rischio, in realtà i *gambler* stiano disarticolando la loro capacità di gestirsi la vita, ma questo dimostra semplicemente che quei giochi sono inefficaci nel soddisfare i bisogni che ne alimentano l'esistenza. Del resto, perché il business continui a macinare miliardi, *devono* essere inefficaci, altrimenti i giocatori imparerebbero a non perdere più. Si possono fare soldi vendendo flipper, ma in quel caso è una sfida costante con l'esperienza e l'abilità dei giocatori: il giocatore esperto spende pochissimo e gioca per delle ore, perché ha imparato a far durare di più le sue palline, e perciò viene premiato dal gioco che gli concede "l'onore delle armi" sotto forma di bonus, giocate prolungate, palle extra, nuove sfide eccetera.

Le macchinette vanno a bersagliare i poveri non perché siano una *tassa sulla stupidità*, come la chiamava Settembrini, ma perché sono il segno della disperazione di chi pensa di non essere più padrone del proprio destino. In questo senso, pur colpendo per motivi diversi tutte le classi sociali, esiste una specificità del modo in cui questa piaga danneggia i ceti popolari. Nelle "FAQ" del nostro sito abbiamo scritto: «Chi è schiavo delle macchinette non riuscirà a liberarsi dalle altre schiavitù di cui è vittima in questo sistema».

Ci interessa fino a un certo punto se Emilio Fede butta via a Montecarlo i milioni che guadagna come leccapiedi di Berlusconi, perché non ci interessa emancipare Fede dal suo stato di servitù.

Ci interessa invece come, scimmiettando nei fatti Emilio Fede, ma con un reddito di molti ordini di grandezza inferiore, milioni di salariati, disoccupati, artigiani, studenti si trovino intrappolati in una bolla che deforma la realtà circostante e li sottopone a uno strato ulteriore di controllo sociale.

Insegnare a gestire il rischio, restituire un senso di controllo sul proprio destino: questi due compiti li svolgono molto bene giochi di tutt'altro tipo. Non si tratta, quindi, di trovare una terapia sostitutiva, tipo metadone, al gioco d'azzardo, per "tener buono" in

senso paternalistico un popolo bue che freme dalla voglia di impoverirsi in qualche maniera stupida; va semplicemente soddisfatto in modo diretto un bisogno reale.

Chiediamo a Beniamino di scendere nel concreto. Ci fa questa proposta: nelle scuole si potrebbe fare in modo che le iniziative di gioco collegate alle associazioni ludiche permettano di accedere ai crediti scolastici, come si fa già con le iniziative sportive collegate alle associazioni sportive. Un appassionato di giochi di ruolo ha speso molte ore di studio! Le associazioni ludiche non dovrebbero dimostrare ogni volta di “meritarsi” uno spazio, ma bisognerebbe riconoscere che quelle esigenze esistono e sono educativamente valide e socializzanti, che investendo in quel modo si contrasta il gioco d'azzardo alienante. Questo tema del ridare al gioco la stessa dignità che in Italia è riconosciuta allo sport, togliendo invece all'azzardo la dignità di passatempo valido, ci piace e coincide con i ragionamenti che abbiamo fatto a Roma ascoltando i promotori dello sport popolare e socializzante.

Ma che cos'è un'associazione ludica? Molti potrebbero non averne la minima idea, ma esistono in Italia migliaia e migliaia di persone che hanno un hobby straordinariamente invisibile sulla stampa, sulla radio, nella letteratura e sui mass media: sono gli appassionati dei giochi da tavolo. Un gioco da tavolo costa dai venti ai settanta euro. Chi ama i giochi da tavolo solitamente non si fissa su un solo gioco, vuole provarne molti, imparare nuove regole, esplorare mondi che ancora non conosce. Buona parte dei giochi da tavolo ha un numero massimo di giocatori che va dai quattro ai sei, in certi casi anche di più. Anche se esistono giochi da due persone, quasi sempre l'esperienza ludica è più ricca e divertente se si è in tanti. Per questi motivi, i giocatori si organizzano dappertutto in associazioni: condividono le spese per gli acquisti di nuovi titoli e per gli spazi dove giocare, trovano più facilmente compagni per fare belle partite.

Quando l'avevamo conosciuto, Beniamino ci aveva parlato di un gruppo di questo tipo a Pavia: l'associazione AereL, che era in cerca di una sede. Ora la sede l'hanno trovata, di fianco all'ex centro sociale Barattolo (sgomberato pochi anni fa dalla giunta di de-

stra). Vorremmo incontrarli per due motivi: primo, per provare a coinvolgerli nel progetto contro il gioco d'azzardo; secondo, per giocare. Il nostro ospite è d'accordo con Marco, un suo amico, per andare da Aerel proprio quella sera, dopo cena. Mauro si unisce a loro e da allora ci innamoriamo di questa associazione.

Nella sala e nella stanzetta adiacente si ritrovano decine di ragazzi e adulti (certe sere sono anche cinquanta), che si distribuiscono tra i vari tavoli o che stanno fuori in cortile a chiacchierare e scherzare. Ci sono tre armadi pieni zeppi di giochi da tavolo, giochi di carte, giochi di ruolo. Se ne sceglie uno o ci si unisce a una partita già in corso, in un attimo si conosce qualcuno, si imparano le regole da chi ci ha già giocato, e ci si diverte. Sono tutti piuttosto competenti, quindi c'è sempre il post-partita coi commenti tecnici, sia sulla meccanica del gioco sia sulle performance dei vari giocatori: «Molto carino, mi ricorda *Diplomacy* ma questa faccenda degli investimenti stravolge tutta la strategia!», «Io comunque ho perso la partita a quel turno in cui ho temporeggiato cercando di esplorare l'America del Sud, e mi sono trovato completamente sbilanciato nel finale».

La superiore competenza del ludologo professionista scalza Mauro dal ruolo che gli è proprio quando si gioca: spiegare le regole. Ascolta Beniamino annuendo e consultando il regolamento, nella vana speranza di potergli fare le pulci su qualche dettaglio.

Restiamo d'accordo coi soci di Aerel di risentirci dopo le vacanze estive, per concordare un intervento di guerriglia ludica: vogliamo portare i giochi da tavolo tra i vecchietti brontoloni di un bar senza slot di periferia. La mossa del cavallo.