

Sinestesiaonline

PERIODICO QUADRIMESTRALE DI STUDI SULLA LETTERATURA E LE ARTI
SUPPLEMENTO DELLA RIVISTA «SINESTESIE»

ISSN 2280-6849

Nunzia Soglia

RECENSIONE

FAITES VOS JEUX! Gioco pubblico e società contemporanea: storia, implicazioni, prospettive, a cura di Ornella De Rosa, Editori Laterza, Bari 2018, XIX, 484 pp.

Una vera e propria rivoluzione copernicana ha interessato, negli ultimi anni, il gioco pubblico al punto che l'aspetto dei contesti in cui viviamo appare modificato dall'apertura di nuovi luoghi di offerta di gioco, divenuti in breve tempo non solo più numerosi ma anche più facilmente accessibili.

Quanto mai opportuno è, dunque, il volume curato da Ornella De Rosa che raccoglie contributi di grande valenza scientifica sull'analisi del gioco pubblico e sulle modalità di gioco sempre più veloci e solitarie. Il volume è diviso in due sezioni: la prima riguarda società, cultura, attualità e si apre con i contributi di due insigni storici quali Massimo Oldoni (*Paure, inganni e devozioni del gioco nel Medioevo*) e Claudio Azzara (*Giochi e svaghi di corte nel Mezzogiorno medievale*). Il primo ci ricorda che il *ludus* nel Medioevo diventando teatro aiuta a capire il mondo, ad interpretare gli eventi e i protagonisti. Sintesi di un Medioevo incantatore è il giullare guerriero, simbolo di istrionismo e di sangue: Guido d'Amiens racconta che, nella battaglia di Hastings, Guglielmo il Conquistatore si fa precedere, mentre marcia contro le schiere di Aroldo, da un attore, che prima gioca di destrezza con le armi incantando i nemici e poi dà inizio alla battaglia. Azzara presenta giochi e svaghi di corte nel Mezzogiorno medievale, dalla larga presenza di giullari, mimi, cantastorie – la cui attività pose alle autorità il problema di una regolamentazione a causa dei contenuti scurrili e licenziosi – all'uso di giochi da tavolo confermato sia dalle fonti scritte che da quelle archeologiche.

Giulio Goria (*Il gioco dei cartografi scientifici*) riflette sul valore delle rappresentazioni cartografiche, stimando il rappresentare espressione del gioco perché ricadente nell'ambito dell'attività mimica.

Rosario Pellegrino (*Azzardo, bari e giocatori secondo un avventuriero del secolo dei Lumi*) si concentra sul secolo d'oro del gioco d'azzardo, il Settecento, epoca in cui si assiste al suo dilagare, forse anche in conseguenza del fatto che la religione - che aveva sempre dissuaso l'uomo dall'assumere comportamenti licenziosi - incide meno pesantemente sulla vita dell'uomo. Luogo della proliferazione e patria di questa tipologia di gioco è la Francia, dove i giocatori hanno confraternite e regole proprie. Come ricorda Elizabeth Belmas, il pensiero di Pascal contribuisce a destare l'interesse per il gioco d'azzardo da parte dei matematici, i quali forniscono calcoli e probabilità. Nel corso del Settecento vari letterati si dedicano alla descrizione di questa attività che in alcuni casi riesce ad oscurare la ragione. Nel 1760 ad esempio Diderot traduce *The Gamester* di Edward Moore che favorisce l'affermazione di ulteriori stereotipi sul giocatore accanito. Strategie operative del banco e degli appassionati del gioco del lotto nello Stato pontificio tra Settecento e Ottocento sono al centro del contributo di Francesco Colzi (*Strategie operative del banco e degli appassionati del gioco del lotto nello Stato pontificio tra Sette e Ottocento*). Il lotto è il più longevo e popolare gioco legato alla sorte che si pratici in Italia. Il suo successo deriva dall'attrazione congenita dell'uomo per i giochi d'azzardo e dalla combinazione di fattori di carattere sociale, psicologico ed economico ma anche dalla semplicità dello schema operativo. Colzi affronta lo studio specifico delle strategie operative messe in atto dal banco e dagli appassionati del gioco nello Stato pontificio per raggiungere il più elevato vantaggio economico. Il lotto viene introdotto nei domini papali nella prima metà del XVIII secolo a seguito di un percorso di legalizzazione assai tortuoso a causa delle implicazioni etiche e religiose del fenomeno. Il pontefice come pastore e come sovrano è interessato a reprimere il bere, la bestemmia e l'ozio associati al gioco; tuttavia a far propendere verso la

legalizzazione stanno i benefici di ordine sociale, politico ed economico che si possono trarre dallo sfruttamento del gioco. Dal punto di vista politico, l'accettazione del gioco è una mossa vantaggiosa perché il Papa accondiscendendo ai desideri della gente rimarca quell'impostazione paternalistica tipica del regime pontificio. Inoltre il gioco aiuta a distrarre la popolazione dai problemi reali e permette di raccogliere ingenti somme di denaro senza inasprire i tributi. Si tratta di una soluzione ideale per ottenere cospicui introiti senza che il popolo si renda conto dell'imposizione fiscale e per alimentare il consenso verso le istituzioni. Il gioco è un grande affare per la camorra dell'Ottocento, come spiega Pasquale Sabbatino (*La camorra e il gioco in Marco Monnier e Francesco Mastriani*) attraverso le opere del giornalista italo svizzero Marco Monnier e dello scrittore Francesco Mastriani che guidano i lettori nel tessuto economico e sociale della malavita organizzata analizzando il gergo e i riti di iniziazione, gli usi e la gerarchia, le paranze e il codice.

Aldo Masullo (*Il gioco, il mondo e l'ombra*) interpreta il rapporto che intercorre tra il gioco e l'uomo, concludendo che l'attività ludica è attraversata da un profondo senso del serio.

Il saggio di Francesco Piro (*Il gioco come laboratorio della cultura. Tre concezioni del gioco e le loro differenze*) consente di comprendere come il gioco possa essere inteso quale vero e proprio laboratorio della cultura. La filosofia del XX secolo si è divisa tra diversi approcci al fenomeno del gioco tentando per la prima volta di fare del gioco un fenomeno universalmente umano, antropologico e non semplicemente legato all'infanzia. I più importanti tentativi in questo senso - analizzati da Piro - sono stati fondamentalmente tre: *Homo ludens* di Huizinga, *Les jeux et les hommes* di Caillois e *Oase des Glücks* di Fink. Massimo Adinolfi (*"Io odio perdere". Sugli scacchi, il computer e la vita*) analizza il mondo degli scacchi nelle sue emblematiche sfaccettature prendendo spunto dagli aneddoti della *Novella degli scacchi* di Stefan Zweig, che vede protagonisti un fuoriclasse del gioco e il più giovane campione mondiale vivente. Elisabetta Cesi (*Dicotomia del gioco*) nel suo saggio analizza il complesso fenomeno del gioco digitale. Data l'esistenza di una nuova tipologia di giocatori, ovvero quelli che utilizzano la realtà virtuale per soddisfare i propri bisogni ludici, anche nella realtà cibernetica devono essere emanate regole per prevenire l'insorgere di problematiche e devianze e per proteggere la cultura sana del gioco.

La curatrice del volume Ornella De Rosa (*L'ebbrezza dell'alea. Gli italiani e il gioco pubblico, tra scommesse e ludopatia*) evidenzia l'intensa presenza del gioco pubblico nella società contemporanea, di cui il gioco diventa indicatore e descrittore in virtù del frequente ricorso all'alea e dell'aumento della ludopatia. De Rosa traccia l'identikit del giocatore italiano, descrive la frequenza di gioco per tipologia di prodotto, analizza le emozioni e i sentimenti suscitati dal gioco. Dall'analisi emerge che delusione, incertezza e aggressività connotano i sentimenti delle persone che vivono in una società fluida in cui l'individuo è solo, alla mercé delle proprie scelte e delle proprie sconfitte, indifeso ed emotivamente fragile, tendenzialmente portato ad affidarsi alle speranze vicarie offerte da gioco.

Fabio Felici nel suo contributo (*Il gioco e le nuove dipendenze*) delinea un ampio *excursus* che ripercorre la letteratura in tema di gioco d'azzardo patologico. Il giornalista si sofferma sull'analisi e sul confronto di numerosi scritti di natura psicologica e sociale allo scopo di offrire una panoramica sui dati finora raccolti da operatori sanitari, psichiatri e psicologi. Il saggio di Maria Antonietta Lucariello (*A che gioco giochiamo? Riflessioni insature tra teoria e clinica*) descrive le implicazioni psicologiche, per la crescita dell'individuo, del vivere in una società fortemente tecnologica ed informatizzata. Le problematiche connesse all'uso dei videogiochi possono essere ritrovate nei preadolescenti e negli adolescenti proprio in connessione con la crescita identitaria. Paolo Rocca Comite Mascambruno e Massimiliano Cilurzo (*La relazione tra ambienti di gioco simulato e apprendimento: il concetto di gamification e le potenzialità delle applicazioni nell'e-learning*) analizzano il fenomeno della *gamification* e il suo impiego nel campo dell'apprendimento. Essa è una pratica recente che presuppone l'utilizzo di strumenti appartenenti al *game design* in contesti non propriamente ludici. Attraverso il gioco si mira ad influenzare e a modificare il comportamento delle persone, adolescenti e adulti. La seconda parte del volume, dedicata ad economia, mercato e legislazione, si apre con il saggio di Angela Oliva (*Gioco responsabile: la via italiana alla responsabilità e i progetti come leva per superare l'emergenza GAP*) che focalizza la propria attenzione sul gioco d'azzardo patologico e sul costo sociale che esso ha per la comunità, tanto alto da vanificare il grande contributo erariale che il gioco legale apporta alle casse dello Stato. Per contrastare la diffusione dell'azzardo - riconosciuto ufficialmente nel 1980 come disturbo psichiatrico - e il suo costo sociale il governo è giunto, dopo il decreto Balduzzi del 2012, alla legge 190 del 2014. Adriano Giannola (*Il gioco e l'economia: teoria, e prosaiche evidenze*) analizza in chiave macroeconomica i dati sulla dimensione e la diffusione delle attività connesse al gioco d'azzardo. La peculiare analisi territoriale del fenomeno viene messa in relazione con i macroscopici fenomeni che hanno investito l'economia italiana nel corso della crisi degli ultimi anni. Pier Paolo Baretta, sottosegretario al ministero dell'economia e delle finanze dal 2013 al 2018, propone (*La riforma del gioco pubblico nella XVII legislatura*) una disamina del settore del

gioco pubblico alla luce degli interventi governativi degli ultimi due anni e di quanto realizzato dalle diverse regioni ed enti locali in materia di gioco. La riorganizzazione del settore dei giochi ha avuto come obiettivo generale per il paese quello di combattere l'illegalità e tutelare la salute e la sicurezza pubbliche. Con la legge di stabilità del 2016 il governo ha ricevuto mandato per realizzare una prima riforma del gioco pubblico fondata sull'intenzione di combattere il gioco illecito e la ludopatia attraverso una nuova regolamentazione che limitasse l'offerta online e la pubblicità. Alessandro Aronica (*Il costo del perdono*) esamina il mercato del gioco pubblico descrivendo le dinamiche che si sono sviluppate negli ultimi 20 anni e che hanno dato origine ad un incredibile incremento di questo settore. L'autore illustra i fattori che hanno determinato la crescita del gioco pubblico, evidenziando come questi siano anche la causa del decremento del gioco illegale. Simonetta Bonanni (*Good cause o tassa di scopo*) affronta il tema della tassa di scopo, argomento che in Italia non piace. Destinare una parte degli incassi dei giochi a scopi culturali, alla sanità, al sociale o allo sport è una pratica comune in tutto il mondo e molti operatori ne fanno un valido strumento di promozione. In Italia c'è chi inorridisce al solo pensiero che, ad esempio, una scuola possa essere migliorata o riparata con i soldi arrivati dai giochi. Le *good causes*, come vengono chiamate all'estero, sono pratiche già ampiamente diffuse in molti Stati, soprattutto in quelli di cultura anglosassone. Numeri alla mano, solo nel 2016 la National Lottery inglese ha destinato oltre 1,6 miliardi di sterline alle *good causes*. Nel loro contributo, Francesco Polese, Carlo Alessandro Sirianni, Luca Carrubbo e Antonietta Megaro (*Il giocatore nella rete*) propongono un'analisi del mercato del gioco pubblico mediante un approccio reticolare. Lo strumento prescelto è la logica del *many-to-many*, utile perché nel mercato sia possibile realizzare condizioni di co-creazione di valore consolidando le interazioni tra attori e sistemi del gioco pubblico. Il fine è la stabilizzazione del mercato, altrimenti governato da dinamiche orientate a sviluppi negativi e patologici. Monica Cuprifi (*Gli eSport e il gioco d'azzardo: dal videogioco arcade alla nuova frontiera dell'industria*) rivolge la sua attenzione alla diffusione dei videogiochi e delle competizioni tra videogiocatori. Il tempo che giovani e giovanissimi dedicano ai videogiochi è da sempre fonte di grande preoccupazione e oggi potrebbe esserlo ancora di più vista la crescente popolarità degli eSport, ossia tutti i giochi elettronici praticati a un livello competitivo e organizzato. Nel 2016 le ore trascorse a seguire competizioni di videogiochi sono state oltre 6 miliardi a livello globale con un incremento del 16% rispetto all'anno precedente. E vista la crescente popolarità un numero sempre maggiore di imprese ha pensato di sfruttare il successo di questa tendenza per trarne profitto. Compresa l'industria dell'azzardo che vede nelle scommesse live sugli eSport il futuro del mercato e sta investendo nello sviluppo di piattaforme dedicate.

Maurizio Brodo (*Player e trader nel mercato globale*) analizza il fenomeno del *trading*, causa di derive patologiche, e sottolinea la necessità per broker e concessionari di analizzare le criticità del mercato globale e rischi denunciati dalla Consob, per giungere all'individuazione di strategie di controllo del mercato online.

Alla disciplina giuridica dei giochi d'azzardo, che nel corso dei secoli ha sempre evidenziato un netto disfavore verso il fenomeno, è dedicato il contributo di Francesco Fasolino (*I debiti di gioco nella codificazione napoleonica: Pothier e il diritto romano*). Nell'ordinamento giuridico romano, in particolare, il gioco d'azzardo è stato fatto oggetto di una legislazione repressiva, culminata in età giustiniana, anche per l'evidente influsso della religione cattolica, in un assoluto divieto con la conseguenza che non era riconosciuta alcuna azione al vincitore mentre era consentita ai perdenti la ripetizione di quanto pagato con un'azione giudiziaria che si prescriveva in cinquant'anni. Anche nel Medioevo i giuristi nutrono una forte avversione nei confronti del gioco in generale; solo nel 1767 con il giurista francese Robert Joseph Pothier viene riconosciuta al gioco la natura di contratto giuridico vero e proprio. Il gioco d'azzardo era molto praticato presso i romani, inclini all'alea erano anche gli strati più levati della società: Nerone avrebbe effettuato puntata i dadi importo smodato, come riferisce Svetonio. Sulla base di questa e di numerose altre testimonianze letterarie Giovanbattista Greco (*Gioco d'azzardo e deterrenza: brevi note sui susceptores*) delinea la figura dei *susceptores*, facilitatori della pratica dell'azzardo di cui Greco fornisce una descrizione puntuale con riferimenti alle sanzioni nei loro confronti. Salvatore Sica, Virgilio D'Antonio e Giorgio Giannone Codiglione (*Il gioco d'azzardo nell'ordinamento italiano. Profili pubblicistici*) esaminano la materia del gioco d'azzardo nell'ordinamento italiano con un ampio *excursus* sui preminenti obiettivi legislativi, sulla definizione dei principali compiti dell'amministrazione autonoma dei Monopoli di Stato e sulla regolamentazione delle tipologie di gioco autorizzate. Stefano Sbordoni (*Il futuro è già passato? Tra regolatore, legislatore e mercato, le nuove frontiere del gioco pubblico*) analizza la normativa in tema di gioco pubblico in Italia e in Europa negli ultimi anni auspicando la predisposizione in ambito europeo di una corretta regolamentazione che salvaguardi i minori e diffonda il valore del gioco come risorsa poiché promotore di crescita, socializzazione e sviluppo.