



LUDI UNIVERSUM

GIOCO PUBBLICO, SPORT E TEMPO LIBERO

RIVISTA SCIENTIFICA DELL'OSSERVATORIO INTERNAZIONALE SUL GIOCO n. 1 - anno 2016



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SALERNO

LUDI UNIVERSUM
GIOCO PUBBLICO, SPORT E TEMPO LIBERO
Rivista scientifica dell'Osservatorio Internazionale sul Gioco

DIRETTORE RESPONSABILE
Ornella De Rosa

VICE DIRETTORE
Francesco Fasolino

COLLABORATORI DI REDAZIONE
Fabio Felici (Responsabile)
Simonetta Bonanni
Maurizio Brodo
Monica Cuprifi
Giovanbattista Greco
Angela Oliva

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Giovanna Mascolo
osservatoriogioco@unisa.it

COMITATO SCIENTIFICO
Ornella De Rosa (Responsabile)
Massimo Adinolfi
Filomena Annarumma
Stefano Bartoli
Elisabeth Belmas
Gabriella Botti
Antonio Cappuccio
Elisabetta Cesi
Angeliki Exarchou
Francesco Fasolino
Giuseppe Leone
Paolo Leone
Maria Antonietta Lucariello
Paolo Rocca Comite Mascambruno
Antonio Palma
Sergio Perongini
Stefano Pivato
Fernando Ramos
Francesco Rossi
Giorgio Sandi
Stefano Sbordoni
Maria Senatore
Francescopaolo Siciliano

CURATORI DI AREA
Elisabeth Belmas (Francia)
Laurent Turcot (Canada)
Fernando Ramos (Spagna)
Angeliki Exarchou (Grecia)
Geraldine Dolye (Irlanda)

INDICE

EDITORIALE

- Un po' per celia, un po' per non morire**..... 5
Ornella De Rosa

PROSPETTIVE

- Appunti di storia della ludicità ed esperienze editoriali**..... 11
Gherardo Ortalli
- L'uomo, il cavallo e il gioco**..... 19
Elettra Somma

SAGGI

- La scommessa di Blaise Pascal**..... 35
Massimo Adinolfi
- Lontano dagli occhi. Il ritorno del proibizionismo e le lezioni della storia**..... 61
Alessandro Aronica, Roberto Fanelli
- Configurazioni della dipendenza: fenomeno sociale e fenomeno clinico** 69
Maria Antonietta Lucariello
- Il gioco dei colombi. Divertimento e identità cetuale in una realtà del mezzogiorno d'italia** 89
Giuseppe Foscarì
- Ludi, sponsiones e autonomia privata** 115
Giovannbattista Greco
- Gioco e valore per il consumatore**..... 133
Francesco Polese
- Il gioco legale questo sconosciuto** 149
Giorgio Sandi
- Sogni, pregiudizi, censure. Storia del gioco attraverso alcune fonti a stampa tra otto e novecento** 163
Donato Verrastro

CONFRONTI

- L'evoluzione dei giochi pubblici attraverso la rete distributiva. Il ruolo del ricevitore ieri e oggi** 179
Giovanni Baglivo
- La realtà del gioco lecito in italia** 185
Giorgio Pastorino
- La realtà del gioco lecito in italia** 199
Giovanni Risso
- Il gioco pubblico e la riserva statale** 209
Barbara Toxiri



ORNELLA DE ROSA

UN PO' PER CELIA, UN PO' PER NON MORIRE

Nel maggio 1998 si tenne il primo convegno sul gioco pubblico in Italia¹, fortemente voluto da Giuseppe Imbucci, storico dell'Università di Salerno, che da alcuni anni ormai aveva orientato i suoi interessi verso quelle ricerche. Imbucci comprese la necessità di superare i vecchi schemi intorno a cui ruotavano le diverse interpretazioni del gioco, provando a far dialogare fra loro le analisi storiche, antropologiche, filosofiche, giuridiche, economiche, di marketing e così via, superando la logica dell'impenetrabilità dei compartimenti disciplinari. Con i suoi studi egli compì una vera e propria *rivoluzione copernicana*, grazie alla quale andò oltre le interpretazioni "al singolare", riuscendo a proporre una visione *inter e metadisciplinare*, dove il principio della "contaminazione" tra le conoscenze consentiva di analizzare il fenomeno del gioco pubblico nella sua totalità.

Gli studi di Imbucci sul gioco hanno avuto radici profonde: possiamo affermare che il lungo itinerario di ricerca di cui è stato protagonista gli ha permesso sicuramente di essere un antesignano e un innovatore. A un certo punto del suo percorso, però, avvertì la necessità di creare uno spazio più "strutturato", all'interno del quale accogliere, senza pregiudizi, i diversi studiosi e gli attori del mercato. Fu così che, nel 2000, nacque, all'interno dell'allora Dipartimento di Scienze Storiche e Sociali dell'Università di Salerno, l'Osservatorio Internazionale sul Gioco, divenuto, nel 2004, un'associazione indipendente, in grado di stringere collaborazioni con diverse Università italiane e straniere (a oggi più di venti).

Da allora, le dinamiche evolutive dei comportamenti di gioco e le prospettive del mercato sono periodicamente analizzate nel corso dell'annuale convegno sul gioco, organizzato dall'Università degli Studi di Salerno e dall'Osservatorio Internazionale sul Gioco. Nel

¹ I convegni organizzati furono due il primo fu, come è stato detto, nel 1998 i cui risultati convergono in un volume G. Imbucci (a cura di), *Il gioco pubblico in Italia. Storia, cultura, mercato*, Marsilio, Venezia, 1999 mentre il successivo convegno si svolse nel 2001 e i risultati nel volume G. Imbucci (a cura di), *Mercato ed etica del gioco pubblico in Italia*, Marsilio, Venezia, 2002.

corso di due giornate, le ricerche scientifiche più recenti si incontrano e si confrontano con il mercato e con le istituzioni. Gli esiti di questi incontri, inoltre, sono periodicamente documentati in accreditati volumi scientifici.

Da un po' di tempo, inoltre, si è fatta strada l'esigenza di dar vita a una *rivista annuale online* (con lo scopo di ampliare la platea dei lettori), la quale si propone l'ambizioso obiettivo di dar voce alla comunità scientifica che opera, si confronta e si misura con una tematica che ha più livelli di complessità. L'idea di fondare la prima rivista istituzionale sul gioco, vera «casa comune», fu del professore Francesco Fasolino: il direttivo dell'Osservatorio Internazionale sul Gioco accolse fin da subito la proposta, pensando di dar vita a una rivista pluridisciplinare che, allo stesso tempo, aprisse lo sguardo anche verso lo sport e il tempo libero. Fu così che prese corpo il progetto di **Ludi Universum. Gioco pubblico, sport e tempo libero. Rivista scientifica dell'Osservatorio Internazionale sul Gioco.**

La scelta di una *rivista online* è stata dettata anche dall'esigenza di rendere immediatamente disponibili i diversi contributi che scaturiscono dall'attività scientifica, di studio e di ricerca dell'Osservatorio. Indiscutibilmente la *rivista online* rischia di ingenerare perplessità, abituati come siamo alla lunga tradizione delle riviste cartacee: tuttavia, si è pensato che in occasione dell'annuale convegno sul gioco (che si svolge il giovedì e il venerdì dell'ultima settimana di novembre) potranno essere stampate alcune copie da distribuire ai partecipanti.

Tutti i contributi saranno sottoposti a una valutazione anonima, mediante procedura di *double-blind peer reviewing*, col vantaggio di riuscire ad accogliere, grazie alla pubblicazione *online*, i contributi che, nel corso dell'anno solare, avranno superato la procedura di referaggio.

La *pubblicazione online*, oltre a costituire un meraviglioso mezzo di comunicazione che consente di rendere velocemente disponibile un articolo scientifico, permette anche di raggiungere un gran numero di utenti altrimenti «dispersi». Velocità, efficienza e maggiore diffusione, pertanto, permetteranno di generare, con efficacia, un circolo virtuoso del sapere scientifico legato al gioco. Inoltre il formato elettronico, cosa da non sottovalutare, ha la forza di abbattere decisamente i costi di realizzazione, benché un minimo investimento, come già ricordato,

sarà sicuramente destinato alla stampa della versione cartacea da distribuire in occasione dell'annuale convegno di novembre.

Con l'umiltà che ci accompagna in ogni cosa che facciamo, ma anche con la determinazione che ci connota, ci auguriamo che la rivista consenta la più ampia circolazione di quella **Cultura Alta** del gioco, garantita dai requisiti della chiarezza e della serietà scientifica dei lavori.

Lo scopo della rivista *Ludi Universum* sarà pertanto quello di fornire un *luogo* all'interno del quale il sapere scientifico possa avere diritto di cittadinanza senza nessuna esclusione: l'ambizione è quella di generare un dibattito di ampio respiro internazionale, consapevoli che la complessità e la fluidità della società contemporanea (*liquida* direbbe Zygmunt Bauman), con la discontinuità che è propria del mondo globalizzato, rappresentano il rischio più temibile per le feconde contaminazioni culturali, oltre che per gli ordinamenti misti e transnazionali.

La rivista sarà inizialmente suddivisa in tre sezioni: la prima, intitolata **saggi**, ospiterà gli studi e le ricerche riguardanti le problematiche legate al gioco pubblico, allo sport e al tempo libero; la seconda, intitolata **confronti**, proporrà articoli che raccoglieranno le fila del dibattito, sempre aperto, sulle tematiche di pertinenza della rivista, con aperture a temi di attualità nazionali e internazionali. **Prospettive**, invece, sarà la terza sezione, all'interno della quale troveranno posto articoli sui «futuri ludici», ovvero sulle ipotesi progettuali, sui piani di ricerca, sulle *calls* scientifiche, sulle iniziative culturali o su tutto quello che, ancora in fase di ideazione, caratterizzerà il futuro degli studi sul gioco, sullo sport e sul tempo libero.

Ciascun contributo sarà corredato da un breve *abstract* in lingua inglese, mentre gli eventuali testi in lingua straniera saranno integrati da un *abstract* in italiano.

La rivista ospiterà non solo i contributi di accademici o di appartenenti a enti di ricerca, ma si aprirà alla collaborazione di studiosi del settore che vorranno vedere in essa un utile strumento di divulgazione del proprio pensiero.

Dunque: ***alea iacta est.***



PROSPETTIVE



GHERARDO ORTALLI

APPUNTI DI STORIA DELLA LUDICITÀ ED ESPERIENZE EDITORIALI

Ricevere un premio fa sempre molto piacere. Certo obbliga a un piccolo esame di coscienza e subito ci si chiede se sia davvero meritato cercando poi sempre alla fine di assolversi, ma importa anche vedere quanto la buona notizia ci coinvolga nel profondo e devo dire che per me, in questo caso, trovo un forte “valore aggiunto” del premio: sta nel fatto di essere intitolato a Geppino Imbucci.

*La nostra conoscenza era nata sulla base di comuni interessi di ricerca prima che per diretta conoscenza personale. Dopo un'occasionale contatto legato all'uscita del suo volume su *Il gioco. Lotto, totocalcio, lotterie. Storia dei comportamenti sociali* (del 1997), eravamo entrati in rapporto (ed era stato merito suo) quando nello stesso anno stava organizzando quel convegno su *Il gioco pubblico in Italia. Storia, cultura e mercato, che - svoltosi nel 1998 - prese poi corpo nel volume pubblicato con lo stesso titolo nell'anno successivo: un volume che con quello parallelo, del 2002, Mercato ed etica del gioco pubblico* (esso pure come raccolta di atti di un convegno da lui organizzato) rimane tuttora fondamentale per chi si occupa di studio del gioco nelle sue più diverse espressioni ed accezioni.¹*

Confesso una certa emozione nell'essere a parlare di storia del gioco qui a Salerno in una occasione in cui torna con forza il nome di Geppino Imbucci. Eravamo entrati in contatto a distanza dopo il suo volume su *Il gioco. Lotto, totocalcio, lotterie* (del 1997), poi in occasione di un paio di convegni da lui organizzati quella prima conoscenza si era trasformata in una naturale e calda simpatia reciproca. Resta il rammarico che la nostra lontananza fisica non abbia consentito una frequentazione più intensa, ma ho ben in mente con una certa nostalgia le occasioni di ragionamenti utili e piacevoli insieme con altri personaggi di cultura vera (quella che non si mette sul pulpito ma sa esprimersi perfettamente anche nelle minime cose). E in particolare

¹ Parole pronunciate al momento di ricevere il premio «Giuseppe Imbucci 2015 sezione Esponenti e studiosi del mondo del gioco pubblico» in Salerno il 25 e 26 novembre 2016.

ricorderò sempre le splendide e divertenti discussioni a tre con Paolo Dossena, il raffinatissimo esperto di giochi.

Ma non posso perdermi in troppi ricordi. Mi piace però ritornare a un argomento che affrontammo in quelle troppo poche occasioni d'incontro, quando parlavamo di cultura del gioco e lui aveva la pazienza d'ascoltare ciò che gli dicevo su cosa pensassi della *ludicità*. Sono passati molti anni da quando cominciavo a usare questo termine che mi pareva abbastanza scontato, quasi banale. Ma quando poi siamo passati all'uso del computer con i suoi correttori automatici mi sono trovato con quel termine sistematicamente sottolineato in rosso. Pareva un videogioco. La macchina mi diceva: "Ignorante! Non sai l'italiano e nemmeno quello che dici. Parli di cose che non esistono o sono al più un errore di vocabolario"! Poi in un saggio sui neologismi della lingua italiana non molti anni fa ho trovato il termine con il rimando, come prima indicazione, a un articolo del *Corriere della Sera* forse, se ben ricordo, del primo decennio di questo secolo.

Però ricordo bene come senza troppo pensarci avevo usato quella parola "sbagliata" ragionandone con Geppino Imbucci in occasione dei ricordati convegni. E ci eravamo perfettamente capiti! Anche lui sarebbe stato sottolineato in rosso dall'implacabile ordinatore informatico. Prima ancora, nel 1994 ne avevo scritto a Giampaolo Dossena. Soprattutto di "ludicità" avevo espressamente parlato mettendo a punto con Gaetano Cozzi il progetto della nostra rivista "Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco" e ne avevo poi scritto nella presentazione del primo numero uscito nel 1995. Avevo, in sostanza, sempre ritenuto banalmente scontato quel termine che, invece, a un certo punto mi sono reso conto essere errore da segnare e quindi da spiegare e giustificare.

Vorrei qui riprendere la questione, in qualche modo riallacciandomi almeno nel ricordo a ciò di cui parlavamo liberamente con Geppino senza preoccuparci se esistesse o meno ma intendendoci perfettamente! Il termine su cui ci ritrovavamo, oggi non solo è ormai registrato tra i neologismi esistenti, ma dall'italiano è filtrato in altre lingue, sicché incrociamo il portoghese *ludicidade*, o lo spagnolo *ludicidad*, o il francese *ludicité*, o (per la verità più a fatica) l'inglese *ludicity*.

Per riassumere il valore del termine che pareva strambo, mi permetto di riprendere testualmente quanto ne scrivevo in proposito per l'*Enciclopedia* della Treccani, dove è entrato con tutta la dignità della

voce autonoma: «La sua introduzione nel lessico degli studi è legata alla necessità di cogliere in modo unitario un sistema di comportamenti e fenomeni sociali che in passato sono stati oggetto di analisi ma usualmente nella loro specificità, per esempio come storia del gioco (o di singoli giochi) o degli sport o della festa, dei tornei, del tempo libero, della scommessa, dell'azzardo, della ricreazione culturale e altro ancora. In sostanza, si tratta di recuperare a un sistema organico quelle manifestazioni che nel vivere quotidiano rappresentano la fase della distensione e dell'uscita dal tempo del lavoro, dell'impegno e (pur con forti commistioni) del sacro. Diventa così possibile cogliere l'effettiva importanza di un complesso di fenomeni di indubbio rilievo ma per lo più trascurati».

Geppino concordava nel ritenere che il termine/concetto fosse la via naturale per cogliere una complessità che nella frantumazione delle sue componenti sarebbe sfuggita quanto alla sua articolata ed eterogenea composizione, ma pure quanto alla sua assoluta serietà e al primario rilievo che il sistema ludico complessivo ha nella vita delle comunità. Continuo a pensare che il termine/concetto sia la chiave per riconoscere davvero appieno il grande ruolo che l'ambito ludico ha sempre e da sempre in quanto componente ineliminabile della realtà sociale: un ruolo che davvero si fatica a cogliere se ci si riferisce ad una o ad un'altra delle sue componenti o se ci si rimanda al troppo generico e poco pregnante riferimento al gioco *tout court*. È proprio su questa premessa che penso si possa cogliere tutta la serietà del gioco.

Parlare di "serietà del gioco" può apparire incauto. In fondo il gioco è istintivamente (e non a torto) sentito come quanto di più lontano ci può essere dalla serietà e questo porta a un curioso sillogismo per cui non essendo il gioco cosa seria non è nemmeno granché serio studiarlo. Se dalla considerazione istintiva andiamo però a vedere le cose da vicino, la prospettiva cambia. E anche il gioco diventa una cosa seria, soprattutto se adottiamo un concetto più largo e ragioniamo di ludicità, recuperando, come dicevo l'unitarietà del "sistema ludico", ossia di quel complesso di attività e comportamenti (non ne ripeto l'elenco comunque parziale) nei quali si esprime tutto un aggregato di pulsioni innate che mirano al rilassamento e alla distensione, naturale complemento alle fasi della fatica e dell'impegno.

In fondo i precedenti logici rispetto a questa correzione di tiro possono essere davvero molti, a partire, per esempio, dalle parole di

Tommaso d'Aquino che riconosceva al gioco la funzione di ristoro e allentamento della tensione: come il fisico non regge uno sforzo continuo, così l'anima non è in grado d'impegnarsi senza requie nel ragionamento, pratico o speculativo che sia. Esiste una *fatigatio corporalis*, ma anche una *fatigatio animalis*, un affaticamento dell'anima, e il gioco assume un valore terapeutico. Per dirla con Orazio: *neque semper arcum tendit Apollo*. Anche Apollo si riposa. Del resto persino l'implacabile Girolamo Savonarola si trovò a predicare che lo stesso Cristo «alli suoi apostoli dava qualche volta recreazione».

Possono moltiplicarsi i passi di questo genere che, sia pure implicitamente, ci dichiarano l'importanza del gioco e dunque la sua serietà. E vediamo il gioco infiltrarsi in tutti i risvolti della seriorità più paludata, non soltanto per il peso che statisticamente ha nei nostri comportamenti, ma anche per quelle occasioni in cui proprio il *ludus* ha segnato il progresso generale della società nei modi più imprevedibili. Mi piace spesso ricordare come, per esempio, le basi del calcolo delle probabilità si trovino nel *Liber de ludo aleae*, un libro sull'azzardo, di Girolamo Cardano (fisico e matematico di enorme prestigio ma pure accanito giocatore), il quale apriva la strada battuta poi anche da Galileo Galilei col trattato *Sopra le scoperte dei dadi* con cui spiegava da scienziato perché nel gioco con tre dadi della zara (quello ricordato da Dante) risultasse maggiore la frequenza nelle uscite del 10 e dell'11 rispetto al 9 o al 12, nonostante fosse lo stesso il numero delle combinazioni necessarie per ottenerli.

E non ci si fermò lì. Il concetto di probabilità nell'accezione frequentista di matrice galileiana si precisò in pieno Seicento nella corrispondenza tra Blaise Pascal e Pierre de Fermat quando il cavalier de Méré (accanito giocatore) chiese ai due scienziati perché mai, nonostante i suoi calcoli sulle frequenze perdeva anziché vincere. E i moderni, imperversanti giochi di simulazione fiorirono quando nelle serissime scuole di guerra si studiò il perché delle impossibili vittorie napoleoniche. E passando alla fisica, Gaspard Gustave de Coriolis mise a punto le sue fondamentali teorie sull'energia cinetica e sulla meccanica dei corpi solidi osservando le biglie sul tavolo del biliardo (e il libro che scrisse nel 1835 s'intitolava appunto *Teorie Mathematiques des Effets du Jeu du Billard*). Del resto oggi è un settore fondamentale della matematica quello che si occupa della teoria dei giochi analizzando attraverso modelli le situazioni competitive con applica-

zioni dall'economia all'informatica, dalla sociologia alla politica, alla biologia, allo sport.

Vedere le commistioni fra *ludus* e serietà diventa quasi un gioco, ma a noi oggi interessa quando di questo gioco si è intesa la profonda serietà negli ambienti della cultura e, in altre parole, quando alla ludicità si è riconosciuta una rispettabile configurazione. A chi come me si occupa di storia viene facile un riferimento cronologico (per quel po' che possono valere le date). Siamo al momento in cui l'Istituto "Francesco Datini" di Prato, certamente una delle più qualificate istituzioni europee in materia di storia economica, deve decidere l'argomento per il suo convegno del 1994 e si suggerisce non il gioco (era osare troppo) ma il più semplice tempo libero e ci fu chi esprime tutta la propria contrarietà. Poteva essere disdicevole che un serio istituto di alta cultura si orientasse verso un tema che appariva poco serio e, dunque, inadeguato a strutture di alto livello scientifico. Il convegno poi si fece, ma il clima era quello.

Nel 1995 di quel convegno furono pubblicati gli atti (ancora oggi assai importanti) e nello stesso anno (dopo una meditata e non breve gestazione) usciva il primo numero di "Ludica", altro passo importante per la nostra editoria. L'iniziativa era parte dell'attività culturale della Fondazione Benetton Studi Ricerche che fin dalla nascita nel 1987/88 aveva promosso l'assegnazione ogni anno di borse di studio per tesi di laurea aventi come tema "il gioco e i giochi, attraverso i tempi, fino agli sport contemporanei". Più impegnativo fu il passo successivo a cui ho già fatto cenno: il 1995 con l'uscita del primo numero di "Ludica". Era una scommessa; c'erano in giro per il mondo (specialmente negli USA) riviste dedicate alla storia dello sport, soprattutto alla storia di singole pratiche sportive, per lo più scarsamente qualificate dal punto di vista scientifico.

Sempre legato all'ambito sportivo, ma di alto livello scientifico, aveva preso corpo nel 1988 in Francia un importante tentativo con la rivista "Sport Histoire", purtroppo spentosi dopo sei fascicoli nel 1992. Interessante fu l'esperienza di "Homo Ludens. Der spielende Mensch", promossa dall'Institut für Spielforschung und Spielpädagogik della Universität Mozarteum di Salisburgo. Svincolato dal più usuale riferimento alle pratiche sportive, mirava con prospettiva più generale al gioco, anche se in particolare all'azzardo (lotto, lotterie...): cessato dopo 10 numeri nel 2000. In Germania forse sono maturate

le esperienze migliori, specialmente per quanto riguarda il mondo antico.

In sostanza, che si occupi del gioco in generale, o meglio della ludicità in quanto categoria del vivere sociale nel corso dei secoli, “Ludica” mi pare sia stato l’unico periodico e tutto sommato resta tale. La rivista peraltro rientrava in un progetto e una ipotesi di lavoro più generale, che voleva contrastare il falso sillogismo di cui parlavo all’inizio, riaffermando il principio più volte richiamato della profonda serietà del gioco. Cercando di tirare le somme credo di poter dire che non si è trattato di una scommessa perdente. Sono i numeri che mi aiutano a crederlo. Permettetemi di ricordarli.

A oggi “Ludica” ha pubblicato saggi di 202 autori appartenenti a 153 diversi istituti di ricerca o enti culturali di ben 25 diversi paesi di tutti i continenti. Dal 1993 a fianco della rivista (uscita, lo ripeto, nel 1995) esiste una collana “Ludica”, di storia del gioco, di cui abbiamo pubblicato finora 12 volumi per oltre 3600 pagine, con un ventaglio di argomenti che va dai giochi pagani nella Roma cristiana o dalla statuaria greca del vincitore, fino (con il testo ora in preparazione) ai “giochi diplomatici” legati al rapporto tra sport e politica estera in Italia nel decennio 1943-1953. È un volume significativo perché ci avvicina alla contemporaneità, finora da noi programmaticamente piuttosto trascurata non per disattenzione ma perché abbastanza coperta (sia pure occasionalmente) da altre riviste e studiosi. Infatti dall’avanzato Ottocento all’epoca dei nazionalismi fino ad oggi il gioco in tutte le sue manifestazioni (basti pensare per capirci allo sport o all’azzardo) aveva ed ha sedi disposte ad occuparsene e a noi premeva piuttosto studiare i lunghi secoli quasi totalmente trascurati dalla storiografia “seria”.

Credo che la maggiore soddisfazione e ricaduta del nostro impegno sia peraltro legata a un settore più “evanescente”, che tuttavia non ha la concretezza delle pagine a stampa, ma esprime bene la volontà di diffondere il progetto culturale di fondo: quello appunto della “serietà del gioco”. Mi riferisco alle borse di studio, originariamente intitolate a Stefano Benetton e poi a Gaetano Cozzi, lo straordinario storico con cui siamo partiti assieme per la nostra scommessa ludica. Abbiamo potuto (e dovuto) in questi anni prendere in esame quasi 600 tesi di laurea vecchio ordinamento, magistrali, di dottorato, prodotte in 52 sedi universitarie diverse. Le 70 borse assegnate corrispon-

dono a un impegno finanziario (rapportato ad oggi) di 175.000 euro, ma l'aspetto per noi più significativo, a parte la qualità di molti dei lavori premiati, sta nell'aver potuto seguire la crescita della ricerca in materia di ludicità nelle università italiane e, dunque, in parallelo la crescita del rispetto e dell'attenzione per un settore di ricerca che era guardato dalla vecchia cultura come si guardano i cani in chiesa, o comunque con molta sufficienza: come se fosse cosa non seria. Ma credo, per concludere che abbiamo dato una mano nell'affermare la grande serietà del gioco.

L'UOMO, IL CAVALLO E IL GIOCO

L'uomo è legato al cavallo sin dalle origini: le loro vite sono state accomunate per diversi scopi. Da sempre il cavallo è stato di notevole ausilio nel lavoro quotidiano (ad esempio come mezzo di trasporto) e fondamentale in occasione di eventi bellici. Con il tempo, poi, l'uomo ha imparato ad apprezzare le grandi potenzialità di questo animale anche per scopi sportivi, ricreativi, ludici e addirittura terapeutici.

La storia ci ha consegnato numerose narrazioni, tra mito e realtà, caratterizzate da speciali rapporti tra uomini e cavalli, da Giulio Cesare e il suo Asturcore, ad Alessandro Magno con il famoso Bucefalo e Napoleone con Marengo, per citarne solo alcuni¹.

Non va sottaciuto poi il ruolo di primo piano rivestito dei cavalli in ogni espressione artistica: preminenza dovuta non solo al legame tra l'uomo e questo magnifico animale, ma soprattutto alla perfetta armonia tra forza e bellezza, caratteristica indiscussa della specie.

L'uomo ha iniziato ad addomesticare cavalli fin da circa 5000 anni prima della venuta di Cristo, scoprendo poi che un'attenta selezione delle razze e la sperimentazione di alcuni incroci avrebbe consentito di renderlo sempre più confacente a diverse attività.²

Tale selezione ha portato alla suddivisione delle diverse centinaia di razze in tre principali categorie in base alla morfologia, la prima delle quali comprende cavalli dalla corporatura molto massiccia e destinati al tiro-lavoro, mentre le altre due riguardano cavalli caratterizzati da corporature più leggere e agili e, pertanto, più adatti a competizioni equestri: nasce così il cavallo da sella, da trotto, ambio e galoppo che, in parte, è destinato alla cosiddetta "ippica".

Sebbene le competizioni con cavalli siano molto risalenti nel tempo, l'ippica, nell'accezione moderna del termine, nasce in Inghilterra

¹ Plutarco, a cura di M. Scaffidi Abbate, *Vite parallele. Alessandro e Cesare*. Plutarco, Newton Compton Editore, 2015; A. Roberts, *Napoleone Il Grande*, UTET, 2015; G. Lefebvre, *Napoleone*, Laterza, 2009.

² S. Ransford, *Enciclopedia del cavallo*, Dix, 2008; A. Wood a cura di, *Il manuale del cavallo*, Il Castello, 2015.

nel XVII secolo, quando, peraltro, sono state disciplinate le diverse tipologie di gare: galoppo (corse in piano e ad ostacoli), trotto (tradizionale e montato) e ostacoli.

Nella tradizione anglosassone, l'ippica è stata ed è, fino ai nostri giorni, appannaggio delle classi sociali più elevate, comportando un notevole impiego di risorse³.

Le giornate di corse nel Regno Unito sono ancora oggi autentici eventi per il ceto medio-alto, occasione per ostentare ricchezza e potere: il tempio di questa attività sportiva è Newmarket, con il suo famosissimo ippodromo.

La circostanza che la Gran Bretagna sia la culla dell'ippica non è certamente casuale, soprattutto se si pensa alla lunga e diffusissima tradizione del gioco e della scommessa in questi paesi. La scommessa (in particolare quella sportiva), forma più antica di gioco d'azzardo, è da sempre molto diffusa e praticata dagli anglosassoni, soprattutto in relazione alle corse di cavalli, considerate l'evento sportivo per antonomasia per questo popolo.

Era, quindi, inevitabile che tale tradizione fosse esportata dai colonizzatori nel "nuovo mondo". Negli Stati Uniti si è infatti diffusa capillarmente la disciplina soprattutto delle corse al trotto e al galoppo: è nato qui il trottatore americano dall'incrocio tra il "quarter horse" indigeno e il purosangue inglese⁴, che ha portato con sé la nascita di numerosi ippodromi (sparsi in tutti gli stati dell'unione), la consacrazione di alcuni grandi campioni e la realizzazione di vere fortune.

Tutti i grandi campioni allevati nel nuovo mondo sono stati utilizzati, poi, anche per il miglioramento e la selezione della razza sia oltreoceano che in Europa, e cioè in Inghilterra, Italia e particolarmente in Francia, pur essendo quest'ultimo paese tradizionalmente legato alla propria razza, nata dall'incrocio tra il cavallo pesante indigeno e il cavallo da carrozza russo.

In Europa, nell'ultimo secolo in particolare, vi è stata una crescente attività e impiego di risorse, anche pubbliche, per l'incremento delle razze equine, circostanza che ha sicuramente prodotto notevoli

³J. Curtis - N. Tallis, *Horse and History. From Arabia to Ascot.*, Lund Humphries Pub. Ltd, NY, 2012.

⁴E.H. Edwards, *Cavalli*, Fabbri Editori, 2008; I. Orsi, *Cavallo. Il manuale completo*, Giunti Demetra; J. Douglas-Home, *Horse racing*, Ullmann, 2003.

frutti: le genealogie costruite scientificamente nel vecchio continente, infatti, sono state oggetto di attenzione e apprezzamento in tutto il mondo e addirittura nei paesi arabi, dove il cavallo e le competizioni equestri hanno lunghissima tradizione.

Nel Regno Unito la disciplina più diffusa è da sempre il “galoppo” in piano o ad ostacoli: queste competizioni sono caratterizzate dal fatto che un “fantino” monta con sella il cavallo e la lunghezza delle relative corse in piano va dai quattrocento ai quattromila metri.

Non è certamente un caso che il cavallo più veloce sia il Purosangue inglese, razza genealogicamente selezionata nei secoli da specie di origini orientali, che raggiunge una velocità anche di 70 chilometri orari.

Con i suoi eventi mondani della già citata Newmarket e ancor più della famosissima Ascot⁵, località del Berkshire distante poco più di dieci chilometri dalla residenza reale di Windsor, le cui giornate di corsa rappresentano ancora oggi occasione molto gradita addirittura alla famiglia reale, l'ippica d'oltremania costituisce l'unica realtà del settore in Europa a non aver perso né smalto né gradimento nei suoi fedelissimi appassionati. Nel continente, al contrario, è il trotto la specialità preferita.

In Francia, ancora oggi, l'ippica rappresenta lo sport nazionale. È disciplinata e organizzata in centri di allevamento, allenamento e corse e il paese è suddiviso in “regioni ippiche” ben definite, oggetto di imputazione di vere e proprie competenze e vincoli, nonché di correlativi specifici contributi statali: si va dalla regione dell’“Ovest”, alla Anjou-Maine, alla Bassa Normandia, all’Alta Normandia, alla “Sud-Ovest”, “Sud-Est”, “Centro-Est”, per finire alle regioni dell’ “Nord” e dell’“Est”, secondo una distribuzione attenta del numero delle corse da disputare in funzione della relativa popolazione⁶.

⁵ Sir P. O’Sullivan – S. Magee, *Ascot: The History*, Methuen Publishing Ltd, 2002; R. Onslow, *Royal Ascot*, The Crowood Press Ltd, 1990.

⁶ Société d'Encouragement à l'élevage du Cheval Français, www.letrot.com.

Naturalmente a Parigi si trovano i due maggiori ippodromi, sia per dimensioni, sia per numero di corse assegnate, e cioè quello di Vincennes e quello di Enghien. Il primo è il più grande e famoso al mondo per le corse al trotto: dotato di due piste, una di 1975 metri e l'altra di 1325 metri, ospita corse per circa centottanta giornate ogni anno.

La centralità del cavallo e di tutte le attività a esso connesse nella vita quotidiana francese, al di fuori della capitale, risiede certamente nel fatto che la Francia è un paese essenzialmente agricolo.

Un'attenta politica agricola dei governi francesi di ogni colore e in ogni tempo ha garantito una costante assistenza al settore che ha consentito di supportare appositi interventi per lo sviluppo delle razze, contribuendo altresì ad orientare l'imprenditore agricolo francese verso scelte più confacenti alla posizione geografica del singolo allevamento.

L'attenzione e la costanza verso un'adeguata politica agricola ha favorito il consolidarsi, in Francia, di un settore ippico *leader* sul piano internazionale, i cui numeri dovrebbero far riflettere tutti gli altri stati nei quali la tendenza si è decisamente invertita.

Nel 2014 in questo paese si sono tenute ben 11.086 corse al trotto per complessive 365 giornate di corse, con un montepremi di € 249.290.000, che hanno generato un volume di gioco di ben € 4.745.000.000, che peraltro rappresenta soltanto il 50% del volume di gioco di tutto il settore ippico⁷.

Il confronto tra questi numeri e quelli rilevati negli altri paesi europei per lo stesso periodo e riportato nella tabella n. 1, fornisce la misura di quanto una politica fondata esclusivamente su valutazioni scientifiche sia fondamentale per generare attività economiche virtuose.

⁷ Cfr., Société d'Encouragement à l'élevage du Cheval Français, *Bilan d'activité 2014*, Parigi, 2015.

Tabella n. 1

Dati per paesi europei relativi a montepremi, numero di corse e volume di gioco.

| PAESE | MONTEPREMI | NUMERO DI CORSE | VOLUME DI GIOCO |
|-------------|-------------|-----------------|-----------------|
| Germania | 6.607.279 | 2.164 | 19.109.861 |
| Austria | 1.631.335 | 640 | 2.483.700 |
| Belgio | 3.827.780 | 1.004 | 179.000.000 |
| Danimarca | 6.917.067 | 2.230 | 64.947.367 |
| Spagna | 2.227.272 | 1.455 | 450.270 |
| Estonia | 37.927 | 102 | 359.972 |
| Finlandia | 18.353.958 | 5.411 | 231.100.000 |
| Francia | 249.290.000 | 11.086 | 4.745.000.000 |
| Italia | 50.342.100 | 7.806 | 387.245.229 |
| Lituania | 143.536 | 179 | --- |
| Malta | 363.820 | 430 | 396.190 |
| Norvegia | 27.250.774 | 4.167 | --- |
| Paesi Bassi | 2.561.140 | 789 | 22.255.252 |
| Rep. Ceca | 257.835 | 234 | 23.700 |
| Russia | 1.485.000 | 5.238 | --- |
| Serbia | 141.121 | 243 | --- |
| Slovenia | 224.127 | 186 | 21.894 |
| Svezia | 77.178.316 | 8.780 | --- |
| Svizzera | 2.219.735 | 261 | 111.200.138 |

Fonte: Société d'Encouragement à l'élevage du Cheval Français, *Bilan d'activité 2014*, Parigi, 2015.

A tali dati va aggiunto che in Francia gli ippodromi sono 221 solo per il trotto (250 con quelli di galoppo), e cioè circa la metà degli ippodromi europei.

Sul piano dell'analisi, il dato che merita attenzione è certamente quello del "Volume di Gioco": i 4.745 miliardi di euro, che come già detto rappresentano soltanto il 50% del giocato nell'ippica francese, evidenziano numeri che non possono lasciare indifferenti gli operatori del settore ad ogni livello, considerando poi che dal 1997 questo paese ha conosciuto una crescita inarrestata nelle scommesse ippiche, generata anche da un costante impegno nella ricerca e nell'innovazione dei prodotti di gioco offerti.

Tale crescita, nello stesso periodo, ha prodotto un consequenziale incremento dei premi delle corse, che va dal 30% circa per le corse al galoppo fino al 40% per le corse al trotto, e soprattutto il correlativo aumento dell'impiego nel settore.

La tradizione rappresenta di sicuro il pilastro di questo successo, ma il sistema di governo del settore ha fatto la differenza.

La gestione dell'intero comparto è basata su un'organizzazione istituzionale ed è assegnata dallo Stato a soggetti tecnici specializzati al cui vertice si trovano le due cosiddette "Società-Madri": "France Galop" per il galoppo e "Le Cheval Français" per il trotto, le quali si assumono per l'appunto la gestione di ogni attività legata all'intero comparto, ivi compresa la responsabilità del PMU-Pari Mutuel Urbain e cioè del sistema di scommesse al totalizzatore⁸.

Detta organizzazione, gestita da soggetti che operano quotidianamente nel settore, è in grado di individuare prontamente i punti di forza e di debolezza all'interno della filiera ippica della quale fa parte, riuscendo pertanto, attraverso una costante attività di coordinamento tra i diversi operatori, ad indirizzare ed utilizzare opportunamente le cospicue risorse che essa stessa è in grado di convogliare.

I rilevanti numeri del volume di gioco sono l'effetto di una consolidata fidelizzazione alla scommessa ippica, fondata su una quotidiana attività ippica, con 365 riunioni di corse all'anno, con un "pay out", e cioè con un ritorno al giocatore, del 75,3% delle somme giocate e con ricavi dalle scommesse che, nel 2014, hanno superato di poco gli 850 milioni di euro⁹.

La scommessa ippica in Francia non viene raccolta esclusivamente in prossimità dell'evento-corsa, ma durante tutto l'arco della giornata; l'utenza è assolutamente trasversale (per genere, età, condizioni sociali, ecc.) e la costante innovazione del prodotto (che ha creato nuove tipologie di gioco che aggiungono alla scommessa "tout court" sul posizionamento all'arrivo dei cavalli anche un'estrazione numerica del tutto aleatoria), fa sì che quello che è sempre stato uno "skill game" sia percepito, invece, come "luck game".

⁸ Cit., Société d'Encouragement à l'élevage du Cheval Français, www.letrot.com.

⁹ Cit., Société d'Encouragement à l'élevage du Cheval Français, *Bilan d'activité 2014*, Parigi, 2015.

L'organizzazione ippica francese rappresenta certamente un modello virtuoso di sistema produttivo, che riesce non soltanto a finanziare l'intero comparto, ma anche a generare un ragguardevole profitto opportunamente reinvestito nel settore (oltre che un prelievo a beneficio dello Stato del 9%). Tale strategia gestionale potrebbe ispirare non soltanto gli addetti del medesimo comparto nel resto d'Europa, ma anche fornire - *mutatis mutandis* - ottimi spunti applicabili in altri settori.

La situazione odierna dell'ippica in Italia è molto cambiata: da una fervente attività registrata fino al 1995 (che vedeva l'Italia come uno dei paesi *leader* sia nell'allevamento, sia nel mercato delle corse e delle scommesse e che valorizzava anche gli ippodromi a vocazione amatoriale con diverse giornate di corsa), siamo giunti, attraverso ormai un ventennio di crescente crisi del settore, all'attuale ippica, privata di più dell'80% del volume di gioco, ridotta allo spettro di quello che era l'unico evento sul quale un tempo era consentito scommettere.

Attualmente gli ippodromi ancora in attività nel nostro paese (così come elencati nella tabella n. 2) si sono non soltanto ridotti di numero, ma soprattutto sono state radicalmente tagliate le giornate di corsa tra gli stessi distribuite dal MIPAAF, Ministero delle Politiche Agricole, Alimentari e Forestali.

Tabella n. 2
Ippodromi in Italia per regione.

| REGIONE | LOCALITÀ | NOME | SPECIALITÀ |
|----------------------|------------------------|-------------------|------------------|
| Piemonte | Vinovo | Stupinigi | trotto |
| | Novi Ligure | Corrado Romanengo | galoppo |
| Lombardia | Varese | Le Bettolle | galoppo |
| | Milano | San Siro | galoppo e trotto |
| Trentino Alto Adige | Merano | Maia | galoppo |
| Veneto | Padova | Breda | trotto |
| | Treviso | Sant'Artemio | galoppo e trotto |
| Friuli VeneziaGiulia | Trieste | Montebello | trotto |
| Liguria | Villanova D'Albenga | Dei Fiori | galoppo e trotto |
| Emilia Romagna | Modena | La Ghirlandina | trotto |
| | Bologna | Arcoveggio | trotto |
| | Ferrara | Comunale | trotto |
| | Ravenna | Candiano | trotto |
| | Cesena | Savio | trotto |
| Toscana | Montecatini | Sesana | trotto |
| | Firenze | Le Cascine | galoppo e trotto |
| | Pisa | Pian degli Escoli | galoppo |
| | Livorno | Dei Pini | galoppo |
| | Grosseto | Casalone | galoppo |
| | Capalbio | La Torricella | galoppo |
| Marche | Follonica | Dei Pini | trotto |
| | Civitanova Marche | San Marone | trotto |
| | Montegiorgio | San Paolo | trotto |
| Lazio | Corridonia | Martini | galoppo |
| | Roma | Capannelle | galoppo e trotto |
| Abruzzo | SS Cosma e Damiano | Garigliano | trotto |
| | Tagliacozzo | Dei Marsi | galoppo |
| Campania | S. Giovanni Teatino | San Giovanni | trotto |
| | Aversa | Cirigliano | trotto |
| | Napoli | Agnano | galoppo e trotto |
| Puglia | Pontecagnano | Valentinia | trotto |
| | Castelluccio dei Sauri | Dei Sauri | trotto |
| | Taranto | Paolo VI | trotto |
| Sicilia | Casarano | Euritalia | galoppo |
| | Palermo | La Favorita | trotto |
| Sardegna | Siracusa | Del Mediterraneo | galoppo e trotto |
| | Sassari | Ten. Col. Pinna | galoppo |
| | Chilivani | Don Meloni | galoppo |

Fonte: www.ippodromi.it e www.anact.it/ippodromi.

Falcidiati dalla crisi sono stati, forse più che i piccoli ippodromi di provincia, soprattutto quelli un tempo considerati veri e propri templi dell'ippica: a Roma ha chiuso i battenti nel gennaio 2013 il famoso ippodromo di Tor di Valle, “circo massimo” del trotto, sede di una delle corse al trotto europee più prestigiose: il “Derby” italiano¹⁰.

Nella capitale, pertanto, tutte le competizioni ippiche, al galoppo e al trotto, sono state convogliate nell'ippodromo di Capannelle, al quale sono state attribuite settanta giornate di corse all'anno.

Sono inoltre usciti dal circuito delle corse al trotto anche il “San Siro” di Milano e “le Mulina” di Firenze.¹¹

Considerato che il 70% degli ippodromi italiani sono pubblici, l'idea che gli stessi siano utilizzati soltanto marginalmente con una manciata di corse all'anno, a fronte di spese fisse sopportate sistematicamente dallo Stato, fornisce il quadro di un settore in totale dissoluzione.

Correlativamente, tutti i numeri dell'ippica italiana hanno subito un notevole decremento: nell'ultimo decennio, il numero delle nascite di puledri, per esempio, si è più che dimezzato con una pedissequa contrazione del numero degli allevatori e di tutto l'indotto¹².

Su quest'onda, si è avuto un notevole ridimensionamento dei premi che, tra l'altro, sono pagati con ritardi ormai cronicizzati; per tali ragioni, si sono avute addirittura sanzioni da parte dello European Pattern Committee, organo fondato dalle istituzioni delle Corse di Francia, Gran Bretagna e Irlanda nel 1970 (al quale l'Italia ha successivamente aderito), che ha introdotto e disciplinato un “modello europeo di corse” (divenuto un riferimento mondiale), suddiviso in gruppi o categorie, le cui condizioni di accesso sono pubblicate nell'European Pattern Book.

¹⁰G. Compostino, *Cavalli ai nastri. Tutto sull'ippica. Storia retrospettiva. Il cavallo. Gli ippodromi. Le scuderie. Le corse: galoppo, trotto, ostacoli, classiche e no. Le scommesse. Totalizzatore. Book maker. Sale corse. Trucchi e retroscena. Il Totip*, Edizioni MEB Torino, 1967.

¹¹A.N.A.C.T. Associazione Nazionale Allevatori del Cavallo Trotatore, *Il Trotatore*, Rivista periodica.

¹²ASSI – Agenzia per lo Sviluppo del Settore Ippico, a cura di M.L. Felici, *Annuario Statistico 2011. L'attività ippica, le corse, le scommesse e gli interventi dell'ASSI*, 2012; Q. Mancini, *Italian Regulatory Update*, in *Gaming Law*, aprile 2011, www.gaminglaw.eu.

L'elemento, però, che ha maggiormente risentito di questa crisi (o che forse l'ha generata) è stato il gioco.

L'ASSI – Agenzia per lo Sviluppo del Settore Ippico – ente nato nel 2011 dalla trasformazione dell'UNIRE – Unione Nazionale Incremento Razze Equine – e che si è occupata della gestione provvisoria del settore ippico fino alla sua soppressione, in un rapporto ha constatato che il volume di gioco della scommessa ippica è passato dagli 832 milioni di euro del 2007 ai 226 milioni di euro del 2013, con una perdita nella raccolta di circa il 70%.

Per comprendere anche solo in parte le ragioni di questa inarrestabile crisi è necessario ripercorrere a grosse linee l'evoluzione storica della disciplina dell'organizzazione e della gestione del comparto ippica in Italia¹³.

Pilastro della normativa italiana disciplinante la scommessa ippica è stata la legge n° 315 del 24 marzo 1942, nota come “legge Mangelli”, dal nome del conte Paolo Orsi Mangelli, grande appassionato di cavalli e proprietario della omonima scuderia. Essa è nota appunto con il nome del conte in quanto fu quest'ultimo, poliedrico imprenditore dai numerosi talenti, che si dedicò alla sua stesura: con il “*nomen*” di “Provvedimenti per l'ippicoltura”, in una manciata di articoli, ha disciplinato e stigmatizzato le competenze relative alle corse di cavalli e alle scommesse ippiche, facendone la pietra miliare del settore per oltre mezzo secolo.

L'art. 1 della legge statuisce che la vigilanza sulle corse di cavalli spettava al Ministero delle politiche agricole e forestali, il quale vi provvedeva a mezzo dell'Unione nazionale incremento razze equine (U.N.I.R.E.) e degli enti ippici posti a tal fine alle dipendenze di quest'ultima.

¹³ Dati forniti dalle Rappresentanze dell'ippica al MIPAAF e MEF, *Documento presentato ai Ministeri MIPAAF e MEF*, 2013; e UNIRE - ASSI, *Annuari*, dal 1995 al 2012 e rinvenuti nel “*Libro Verde sul gioco d'azzardo online nel mercato interno*” pubblicato dalla Commissione Europea il 24 marzo 2011.

Era necessario, infatti, che nell'ambito delle numerose diverse competenze riservate al suindicato Ministero, lo stesso delegasse ad apposito ente specializzato la gestione delle attività legate all'ippica.

All'art. 2, inoltre, prevedeva testualmente che *“la facoltà di esercitare totalizzatori e scommesse a libro per le corse dei cavalli, tanto sugli ippodromi quanto fuori di essi, è esclusivamente riservata all'Unione nazionale incremento razze equine. L'esercizio predetto può essere delegato dall'U.N.I.R.E. ad enti, società ed allibratori purché iscritti in un elenco che sarà tenuto dall'U.N.I.R.E. medesima, ed operanti per conto e nell'interesse di essa. ...”*.

Per chiudere il cerchio, infine, all'art. 3 era sancito che **“I proventi netti del totalizzatore e delle scommesse a libro, dedotte le spese di organizzazione del servizio e l'eventuale quota da corrispondere agli enti e società delegati all'esercizio delle scommesse a norma dell'articolo precedente, anche, ove sia ritenuto necessario, come contributo alle spese di gestione degli ippodromi, sono destinati, in base a deliberazione dell'U.N.I.R.E, alla costituzione di un fondo premi per le corse, da ripartire fra le società e gli enti ippici; nonché a provvidenze per l'allevamento secondo programmi annuali da sottoporre alla approvazione del Ministero delle politiche agricole e forestali”**.

Risulta evidente che, in questo modo, l'arguzia del conte, sdoganando e legittimando la scommessa ippica, generò un virtuoso sistema autofinanziante che fece dell'ippica italiana un settore assolutamente autonomo, cresciuto in maniera esponenziale negli anni, con un indotto capillare in diversi altri ambiti e che molto ricorda l'attuale sistema francese.

Vale la pena di ricordare che, già a partire dal 1935, il mondo dell'ippica è stato addirittura legato all'emissione di lotterie nazionali. Dapprima vennero collegate alle corse al galoppo dell'ippodromo di Merano (con la “Lotteria Ippica Nazionale di Merano”) per poi coniugarsi, a partire dal 1956, anche alle corse al trotto dell'ippodromo partenopeo con la “Lotteria Nazionale Agnano”. Questa tradizione è durata fino all'anno 2005 con la “Lotteria Nazionale” legata però non esclusivamente più al Gran Premio di Agnano¹⁴, ma altresì al Premio

¹⁴ G. Castelluccio, *Napoli e il Lotteria, per Gioco o per Passione*, Edizioni Ippodromi e Città, 2001.

Fiaba e al GP F1 San Marino di Imola. Tale ultima edizione recava la riproduzione del dipinto di “Varenne” di Riccardo Benvenuti.¹⁵

Considerato a ragione “uno dei migliori trottatori di tutti i tempi” in quanto a tutt’oggi il più ricco e più veloce, questo eccezionale cavallo, che aveva risvegliato con la sua fama l’ormai sopito interesse del pubblico per il mondo dell’ippica, con la fine della sua carriera agonistica nel 2002 sembra quasi aver segnato fatalmente il destino dell’ippica italiana.

Andato in razza a ridosso della conclusione della sua carriera e in piena crisi dell’ippica, pur essendo un discreto riproduttore, non ha raccolto quanto ci si aspettava da un così grande campione: ai tempi d’oro dell’ippica, la sua prole avrebbe bruciato ogni record di vendita.

La prima causa dell’inversione di tendenza del settore ippico risale appunto al provvedimento del giugno 1995 della Commissione Finanze e Tesoro del Senato (poi confluito nella legge 23 dicembre 1996 n° 662), con il quale si è passati dal un sistema di scommesse basato sulla presenza di un “totalizzatore” per ogni ippodromo, all’istituzione di un “totalizzatore nazionale”.¹⁶

Nel vigore del sistema “ante-riforma”, che prevedeva un totalizzatore per ogni ippodromo, integrati da una presenza capillare di “*bookmakers*” sui campi (cioè negli ippodromi) durante le giornate di corse e da trecentoventinove sale corsa distribuite su tutto il territorio nazionale (tutte aderenti alla S.N.A.I., acronimo di Sindacato Nazionale Agenzie Ippiche), la raccolta delle scommesse ippiche era tale da costituire un sistema-ippica autofinanziante, come già dianzi detto, sulla falsariga di quello attualmente vigente in Francia, tale da generare esso stesso un valore diretto, in quanto le scommesse erano

¹⁵ Cfr., [www.archivistorico.tabaccai.it/lotterie nazionali](http://www.archivistorico.tabaccai.it/lotterie_nazionali).

¹⁶ Per raccolta di scommesse a mezzo di “totalizzatore” si intende quel sistema attraverso il quale vengono raccolte le scommesse relative ad un determinato evento, per mezzo di un intermediario che si occupa dell’organizzazione professionale tale attività. Il totale della raccolta delle scommesse confluisce, quindi, in un fondo che rappresenta il montepremi dell’evento e che verrà poi ridistribuito tra tutti coloro che hanno individuato il corretto risultato, naturalmente al netto di tutte le necessarie spese. Cfr., Devoto – Oli, *Dizionario della lingua Italiana*, Le Monnier, 1990; G. Compostino, *op. cit.*

legate all'organizzazione del settore ippica, gestito e coordinato da una "governance" specializzata.

Con il vecchio sistema di totalizzatori per ippodromo vi era un "pay out" al giocatore pari al 73% della raccolta e cioè un ritorno quasi allineato con quello francese odierno che, come abbiamo già visto, è pari al 75,3%.

Con la recente istituzione del totalizzatore nazionale, il "pay out" oggi si è ridotto al 62%, con la conseguente riduzione dell'"appeal" relativo alla scommessa ippica.

Ma la crisi definitiva è scaturita dalla liberalizzazione della scommessa sportiva, sancita dal D.P.R. n° 169 del 1998 e dal D.M. n° 174 del 1998.

Fino al 1998, infatti, l'unica forma di scommessa consentita in Italia era quella sulle corse dei cavalli. Essa richiedeva all'utente, però, una accurata conoscenza dell'ippica nel suo complesso: dalla genealogia dei cavalli, alla caratura dell'allevatore e di tutti gli addetti al settore quali allenatori e drivers (o guidatori). Non solo: vi era, e in minor parte sopravvive ancora oggi, una stampa altamente specializzata, anche quotidiana (quale, per esempio, quella che un tempo era la testata "Trotto sportsman", poi divenuta "Lo sportsman", chiusa definitivamente nel 2008 e la cui eredità è stata raccolta infine da "Il trotto e il turf", rivista oggi ancora stampata), che approfondiva in maniera professionale ogni aspetto, riportando addirittura tutte le prestazioni della vita di ogni singolo cavallo in corsa. Pertanto, nella maggior parte dei casi lo scommettitore ippico si apprestava, e ancora oggi si appresta laddove sopravvive, al gioco profondamente edotto di ogni vicenda relativa alla vita di tutte le parti "in gioco".

Oggi, accanto alla carta stampata sempre più ridimensionata, continua a svilupparsi in maniera esponenziale quella online: da *betflag*, a *bet2bet* a *bxpro*, leaders tra i giornali ippici tecnici, l'offerta è molto concorrenziale seppure in presenza di volumi di gioco sul territorio nazionale ridotti ai minimi storici.

In tale contesto, è molto raro che chi è del tutto estraneo al mondo dell'ippica possa essere attratto dalla relativa scommessa. È emblematico, inoltre, che le fasce di età più giovani non abbiano alcuna familiarità con i cavalli e con il mondo che gira loro intorno: la maggior parte dei ragazzi non hanno mai visto questo animale e sono stati, pertanto, privati del fascino che esercita uno sport come l'ippica, ancora oggi

veicolo di valori e caratteristiche positive non riscontrabili negli altri tipi di competizioni.

Questa “ignoranza”, di pari passo con l’avvento della liberalizzazione di tutte le scommesse sportive, accessibili anche e soprattutto attraverso il WEB, ha comportato una progressiva distrazione del volume di gioco un tempo destinato alle scommesse ippiche in favore di quelle su tutti gli altri di sport, facendo preferire i “*luck games*”, ovvero i giochi aleatori o di fortuna.

Il colpo di scure finale alla scommessa ippica è stato, nel 2002, il passaggio di competenze, in materia di raccolta sui giochi, dal Ministero delle Finanze all’AAMS – Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato. Quest’ultima, infatti, nel quadro di una politica di ristrutturazione della gestione e sviluppo del gioco, ha preferito convogliare maggiori attenzioni e risorse verso altri giochi a basso impatto per l’erario.

Prima facie e contestualizzandola all’attuale situazione della filiera ippica in Italia, tale valutazione potrebbe apparire ineccepibile: ma la stessa non ha tenuto nel dovuto conto le enormi potenzialità di un comparto che, in realtà non molto distanti da noi, rappresenta un settore dell’economia (con il suo significativo indotto) con numeri di tutto rispetto.

Rammarica molto che un’attività che fino a circa venti anni fa si configurava come un settore economico virtuoso (con circa 60.000 occupati), perfettamente in grado di autofinanziarsi con soddisfazione fiscale dello Stato, così come ancora avviene in altri paesi come per esempio la Francia, si sia ridotta a sopravvivere, a stento e non si sa bene ancora per quanto tempo, dovendo contare su un sistema di finanziamento basato sugli ormai sempre più scarsi proventi derivanti dalle scommesse, sul contributo pubblico anch’esso di anno in anno decrescente e su una spesa netta dei proprietari agli sgoccioli.

Una riflessione è d’obbligo: alla stregua di quanto analizzato, è evidente che sia necessaria e ormai improcrastinabile una riforma dell’ippica che abbandoni la logica del contenimento dei costi che l’ha connotata nell’ultimo decennio e che miri, al contrario, al ripristino di un modello basato su un sistema di gestione lasciato alla competenza e alla responsabilità degli addetti ai lavori del settore, ispirato al modello francese e vicino a quello delineato nel vigore della legge Mangelli.

SAGGI



MASSIMO ADINOLFI

LA SCOMMESSA DI BLAISE PASCAL

Non si può non rimanere meravigliati dal peso e dal posto accordato, nella letteratura critica sulle *pensées* di Pascal, al frammento 418¹, sul *pari*, la scommessa pro o contro l'esistenza di Dio. La capacità di provocazione contenuta in questo celebre testo non sembra essere diminuita col tempo, e Pascal stesso è anzi divenuto l'autore del *pari*, molto più che il brillante polemista delle *Lettere provinciali*, o il teologo degli *Écrits sur la Grâce*.

Di più: poiché le stesse *pensées* sembrano trovare un culmine nella celebre scommessa – benché sia molto difficile avanzare più di una semplice ipotesi sulla collocazione del *pari* all'interno della progettata *Apologie*, non essendo il frammento compreso tra le carte che Pascal aveva cominciato a ordinare in vista – non sono poche le interpretazioni complessive del suo pensiero che si danno come cartina di tornasole proprio il confronto con il *pari*. In quel che segue, proveremo allora a leggere i fogli pascaliani, per poi affrontare, nel confronto con una delle più influenti letture esegetiche del suo pensiero, una proposta ermeneutica di segno diverso: in luogo del tragico pascaliano, che continua ad affascinare anche per effetto della tormentata vicenda biografica dell'autore delle *pensées*, una interpretazione in chiave barocca, che ci pare molto più vicina al gioco della scommessa, e forse anche più consona a certi tratti generali del suo pensiero².

1.

Ma, per cominciare, il *pari*. La fortuna di questo frammento è stata tale che non si è attenuata neppure quando si è fatta ampia strada

¹ Per la numerazione delle *pensées* pascaliane, adotto la numerazione proposta da L. Lafuma, *Pensées sur la religion et sur quelques autres sujets*, Luxembourg, Paris 1951. Le *pensées* vi vengono presentate come frammenti, per essere restituite al progetto, che Pascal coltivava, e in vista del quale ordinava il materiale, di un'apologia della religione cristiana.

² Per questo più generale confronto con l'opera pascaliana ci permettiamo di rinviare a M. Adinolfi, *La scena di Pascal. Politica Filosofia Barocco*, La Città del Sole, Napoli 2002, dal quale queste pagine sono tratte, con alcune modifiche.

la consapevolezza che, per la sostanza delle argomentazioni, si possono trovare numerosi antecedenti della scommessa pascaliana, facendo cominciare questa storia addirittura dal retore e apologista Arnobio, vissuto nel III-IV secolo dopo Cristo³. Più vicino a Pascal, il canonico Pierre Charron ne proponeva la seguente, sbrigativa versione: «In breve, male che vada, non può esserci pericolo a credere in Dio e in una provvidenza; quand'anche infatti ci si fosse sbagliati, qual male ne verrebbe? Cosa può farcene pentire, se non vi è alcuna potenza sovrana al mondo cui bisogna rendere conto, o che si curi di noi? Ma al contrario, quale pericolo corre colui che non crede, e, non credendo, quale orribile punizione per colui che si sbaglia!»⁴.

Benché meno incisiva e diretta (e nei particolari diversa: in Pascal non si fa ad esempio alcun esplicito riferimento ad una punizione, che attende chi non crede), l'argomentazione di Charron può tuttavia essere legittimamente accostata a quella di Pascal, o perlomeno al seguente passaggio, che si trova nei fogli pascaliani: «Se vincete, vincete tutto, e se perdete, non perdete niente: scommettete dunque che [Dio] esiste senza esitare» (§ 418).

Per misurare l'originalità di Pascal, sembra perciò necessario dirigersi verso la parte propriamente matematica del *pari*, che egli sviluppò a seguito delle ricerche sulla *règle des partis*, sulla regola cioè per una interruzione 'equa' di un gioco fondato sul caso, nel rispetto delle probabilità di vincita o di perdita maturate dai giocatori nel corso stesso del gioco⁵. Anche qui, è motivo di sorpresa che regni ancora qualche incertezza circa il valore matematico del *pari* pascaliano, e in genere circa la tenuta argomentativa dell'intera *pièce*. In realtà, ciò dipende dal fatto che non vi è accordo sul modo di ricostruire l'argomento, anche in

³ Per i precedenti della scommessa pascaliana, si può vedere il classico H. Busson, *La pensée religieuse*, Vrin, Paris 1933, cap. XI. Busson è, fra l'altro, autore di uno dei giudizi più liquidatori che siano mai stati resi sul *pari*, che definì «puerile o mostruoso» (H. Busson, *La religion des classiques*, Paris 1948, p. 338).

⁴ P. Charron, *Le trois veritez*, p. 64. Su Charron come possibile fonte diretta, cfr. J. Orcibal, *Le fragment infini-rien et ses sources*, in Aa. Vv., *Blaise Pascal. L'homme et l'œuvre*, Cahier de Royaumont, Les Éditions de Minuit, pp. 159-186.

⁵ Cfr. la *Correspondance de Pascal et Carcavy avec Fermat*, in B. Pascal, *Œuvres complètes*, texte établi, présenté et annoté par J. Mesnard, édition du Tricentenaire, coll. «Bibliothèque européenne», Desclée de Brouwer, Paris 1964-1992, vol. II, pp. 1132-1158.

ragione del fatto che le carte di Pascal – com'è noto – non sono ordinate. Proviamo perciò ad indicare con chiarezza i punti principali.

Ciò che nel corso dell'argomentazione Pascal mostra di tenere fermo è da un lato il valore finito della vita che si tratta di 'puntare' al gioco, e dall'altro l'infinito della beatitudine che è possibile vincere, nel caso Dio esista⁶. Ciò che invece non è sempre facile determinare è quale probabilità egli assegni al 'caso favorevole' che esista il Dio per il quale si scommette. Dapprima infatti viene detto che (1) «vi è un uguale rischio di guadagno e di perdita»; poi, al modo ipotetico, (2) «quand'anche vi fosse un'infinità di possibilità di cui una sola sarebbe per voi»; infine, nella formulazione che sembra definitiva (per quanto poco si possa usare questa parola, a proposito di questi fogli), (3) «dovunque si tratti dell'infinito, e non vi sia un'infinità di possibilità di perdita contro quella di vincita, non vi è da esitare, bisogna dar tutto».

Ora, è del tutto evidente che se le probabilità fossero quelle date in (1), se cioè l'infinito da guadagnare dipendesse da un unico lancio a testa o croce, sarebbe senz'altro conveniente scommettere «senza esitare», almeno dal punto di vista della speranza matematica⁷. Il fatto è che è un errore assegnare alla probabilità che Dio esista un valore pari al 50%. Può darsi che Pascal abbia interpretato erroneamente il fatto che si diano soltanto due possibilità (Dio esiste oppure no) come se si dessero per ciò stesso pari probabilità, e dunque una probabilità del 50% per ciascuno dei casi⁸. La proposizione che precede il conclusivo

⁶ In verità, semplifichiamo un poco: l'argomento è introdotto dall'osservazione che le cose da impegnare sono due, la ragione e la volontà e, quanto alla possibile vincita, si dice una volta che è «un'eternità di vita di felicità», poi «un'infinità di vita infinitamente felice», quasi un infinito alla seconda potenza. Naturalmente, non è affatto ovvio in che modo vada condotta e se sia pertinente la traduzione matematica di simili espressioni. Si può per esempio far notare che, nel considerare che la posta da puntare sia la ragione e la volontà, Pascal sembra sottolineare un elemento qualitativo – si tratta di piegare la superbia umana – piuttosto che quantitativo. Cfr. comunque il classico articolo di J. Lachelier, *Notes sur le pari de Pascal*, in «Revue philosophique de la France et de l'étranger», 1901, pp. 625-639.

⁷ La speranza matematica – o valore atteso – può esser definita come la sommatoria di tutti i possibili esiti del gioco (nel gioco di Pascal a due uscite: quel che si vince o si perde nei due casi possibili, che Dio esista o meno), ciascuno moltiplicato per la probabilità di verificarsi. Il gioco è vantaggioso se la sommatoria dà un valore superiore alla somma puntata nel gioco.

⁸ Se non fosse erroneo il ragionamento proposto da Pascal *sub* (1), di qualunque cosa si potrebbe dire che ha una probabilità del 50% di essere o di non essere così

«*cela est démonstratif*» lo lascerebbe intendere: «E perciò la nostra proposizione ha una forza infinita, quando c'è il finito da rischiare, in un gioco dove si diano uguali probabilità di vincita o di perdita, e l'infinito da guadagnare».

Tuttavia, avendo Pascal preso in considerazione anche i casi (2) e (3), si può pensare che abbia egli stesso ritenuto insufficiente quella prima posizione dei valori della probabilità. È da vedere allora se la sua proposizione abbia la stessa, infinita forza dimostrativa anche in questi altri casi. Bisogna perciò esaminarli brevemente.

Ebbene, si vede facilmente che anche nel caso (3) vi è convenienza a scommettere: si punta infatti una grandezza finita, la vita, in un gioco in cui le probabilità di perdere sono, per quanto grandi, finite, per ottenere però l'infinito (la beatitudine).

Rimane però il caso più ostico, il caso in cui la probabilità che Dio non esista venga fissata, non già ad un valore (per quanto grande) finito, ma ad $1/\infty$, ovvero «un'infinità di possibilità di cui una sola sarebbe per voi». Pascal ha preso in considerazione quest'attribuzione del valore della probabilità, per scartarla però subito in quanto meramente teorica: l'imprecisione o perlomeno la stringatezza del testo in questo punto lo attesterebbero. Ancora di recente Laurent Thirouin ha giustificato pienamente la mossa di Pascal sostenendo che «le *chances* che Dio non esista non sono infinite, perché ciò equivarrebbe a dire che si possiede una quasi certezza della sua non-esistenza»⁹. In realtà, l'esclusione dell'ipotesi (2) è perlomeno affrettata. Ignorare la probabilità delle condizioni alle quali può verificarsi un evento non solo non permette di considerare disinvoltamente che questa probabilità sia pari ad $\frac{1}{2}$, dal momento che l'evento o si verifica oppure non si verifica; quando quest'ignoranza fosse assoluta e l'evento in questione fosse solo uno fra un infinito numero di eventi possibili, l'ignoranza circa la probabilità del verificarsi di un evento non può costringere a fissare il valore della probabilità ad $1/\infty$. Perché, in effetti, dovremmo escludere che la probabilità di una felicità infinitamente grande sia infinitamente piccola?

com'è (ivi comprese ovviamente le ipotesi che l'esistenza di Dio sia legata non a un infinito da guadagnare, ma ad ogni sorta di sventura e infelicità).

⁹L. Thirouin, *Le hasard et la règle. Le modèle du jeu dans la pensée de Pascal*, Vrin, Paris 1991. In verità, una quasi-certezza non è una certezza, così come $1/\infty$ tende a zero ma non è uguale a zero.

Non è uno (solo uno) degli infiniti casi possibili, in questa avventura in cui vuole trascinarci Pascal? Ma se (2) rimane in piedi, allora la speranza matematica, il nerbo della dimostrazione pascaliana, non permette più di determinare alcunché, né di stabilire una convenienza nel gioco: la ragione resta perciò nella stessa incertezza da cui voleva uscire e la dimostratività del *pari* è confutata¹⁰.

Ma il *pari* è stato investito anche da un'altra obiezione, per nulla trascurabile. Nessuno accetterebbe di partecipare ad un gioco anche molto vantaggioso dal punto di vista della speranza matematica – e questo è il senso principale dell'obiezione –, se la posta da impegnare fosse troppo grande¹¹.

«Sì, ma bisognerebbe scommettere – è la replica incalzante di Pascal –. Non è facoltativo, siete sulla barca». *Vous êtes embarqués*: è la celebre apostrofe pascaliana, la distretta in cui la sua scommessa vuol cacciare l'uomo. Pascal pone cioè come premessa inaggirabile che ad un simile gioco non si può non partecipare. Non si può quindi obiettare che, per prudenza, timore o negligenza, non ci si 'imbarcherebbe' in una partita così rischiosa quando la posta da giocare è troppo alta, visto che si è già «sulla barca». La condizione dell'uomo è paragonabile

¹⁰ Se la probabilità di uscita del caso favorevole (Dio esiste) è pari a $1/\infty$, e la vincita in questo caso è pari a ∞ , la speranza matematica non può essere determinata, poiché, in matematica, il prodotto fra questi valori non è pari a zero né ad alcun altro numero finito, positivo o negativo, ma rimane appunto indeterminato. Ciò significa che, quand'anche si considerasse trascurabile, ossia praticamente pari a zero, la puntata al gioco (la nostra vita finita, a confronto con l'infinito della vincita), non sarebbe possibile considerare il valore matematico della speranza superiore a quello della puntata.

¹¹ Si vede subito il valore psicologico e pragmatico di questo argomento con un esempio banale. Ad un gioco in cui si punta 10 per avere 1000, con una probabilità di vincita pari al 10%, è conveniente giocare dal punto di vista della speranza matematica: dopo dieci puntate, si sarà scommesso 100 (10·10) e si sarà vinto, secondo probabilità, 1000 (una volta su dieci, infatti, si vince). Ora, chi possedesse un patrimonio pari a 1.000.000.000 impegnerebbe senza esitare la somma in questione. Ma chi possedesse soltanto 10, chi non avesse altro per il proprio sostentamento, non solo esiterebbe – nonostante la convenienza matematica del gioco –, ma probabilmente non scommetterebbe neppure, dal momento che non potrebbe puntare che una volta sola la somma da cui dipenderebbe la sua intera sopravvivenza. O perlomeno: la propensione al gioco dipenderebbe, più che dalla matematica e dal calcolo razionale delle probabilità, dalla psicologia e dal carattere del giocatore. Ma così non sarebbe affatto irragionevole il comportamento di colui il quale, posto dinanzi ad un simile rischio, si astenesse.

ad una partita che non si è scelto di giocare, in cui si è necessariamente coinvolti ed impegnati per il fatto stesso di esistere. Esistere è, da cima a fondo, essere sulla barca, essere al mondo nel modo della scommessa pro o contro Dio.

Ora però, che la posta in gioco sia il fatto stesso della nostra esistenza significa, nel *pari* di Pascal, che si è posti inevitabilmente dinanzi ad un'alternativa: all'alternativa cioè (a) di dare la propria vita (rinunciando ai piaceri, «prendendo l'acqua benedetta», ecc.) per avere in cambio «un'eternità di vita di felicità», oppure (b) tenercela e disporne liberamente, egoisticamente, per non averne poi in cambio nulla.

Il calcolo matematico viene tuttavia applicato da Pascal solo ad (a). Qui è ben chiaro cosa si vince e cosa si perde: non resta che mettere in rapporto queste due grandezze, proporzionando la certezza di ciò che si rischia di perdere (la puntata) all'incertezza di ciò che si vince, «secondo la proporzione delle probabilità di guadagno e di perdita». Pascal procede dunque al calcolo, ma passa completamente sotto silenzio (b). Quest'occultamento non è affatto casuale, ma è anzi necessario perché la scommessa prenda l'aspetto di una scommessa obbligata: che vuol dire infatti 'tenersi la propria vita', ossia (b), forse che si può non scommettere? Vi è scommessa – spiega Pascal – se vi è certezza di ciò che si rischia (la puntata) e incertezza di quel che si vince. Ma nel caso in cui si cerca di *ne pas hasarder* la vita, in (b) vi è certezza di ciò che *non* si rischia (la vita), e incertezza riguardo a ciò che *non* si vince (la beatitudine, la vita eterna): queste non possono essere le condizioni di un *pari*¹².

2.

È vero: una simile interpretazione non lascia sussistere molto del *pari*. Forse, quel che ne rimane è ancora soltanto quella capacità di provocazione che bisogna riconoscere ad un testo i cui effetti formano una

¹² Ma non rischiare la propria vita è ancora un rischio, si potrebbe obiettare dalla parte di Pascal. Il minimo che si possa dire qui è però: 1. che il rischio non è più il medesimo che in (a), dove si tratta di dare la propria vita terrena per avere l'eternità, mentre qui si rischia tutt'al più di perdere la vita dopo la morte, 2. che vi è una fondamentale asimmetria rispetto ad (a), perché quel che si rischia rimane assolutamente incerto. Se dunque si vorrà dire ancora che non rischiare la propria vita è un rischio, questo rischio apparterrà ad un altro gioco rispetto al gioco *sub* (a), cioè al *pari* tracciato da Pascal. Lì infatti il rischio sta nell'esito della puntata, ma è certo *che* si punta qualcosa (la vita terrena); qui invece è a rischio persino *se* si punti qualcosa oppure nulla, poiché non è affatto certo che si stia puntando.

lunga storia. Liberata dall'ingombro del calcolo, questa provocazione può apparire persino più profonda di quanto non sia risultato fin qui. Pascal ha scritto sul suo foglio: «*cela est démonstratif*», ma al contempo ha ben visto lui stesso che il suo argomento sarebbe stato ben lungi dal convertire. Nelle sue intenzioni, il *pari* doveva dimostrare che l'incapacità di credere non si fonda su argomenti razionali, ma solo sulla resistenza delle passioni che tengono l'uomo ben legato alla terra: «Poiché la ragione vi porta a questo e tuttavia non lo potete, adoperatevi dunque a non convincervi con l'aumento delle prove di Dio ma con la diminuzione delle vostre passioni»¹³. Noi crediamo che quest'aspetto del *pari*, che gli è essenziale, vada in un certo senso al di là del *pari* stesso: della sua formulazione matematica e della sua 'infinita forza' dimostrativa. Che il *pari* funzioni meglio come una *épreuve* che non come una *démonstration*. Che il *pari* sia una sorta di 'figura', il cui senso sia altro dal suo significato letterale.

Vi sono infatti soltanto due modi di 'situarsi' rispetto al congegno argomentativo del *pari*, e nessuno dei due può essere a rigore definito come una posizione che l'uomo assume 'all'interno' della scommessa, ossia – come dice Pascal – «sulla barca». Colui il quale, a causa delle passioni che lo attaccano alla terra, assegna un valore infinito alla propria vita non la darà per avere in cambio la vita eterna. A costui, l'esistenza cristiana deve davvero apparire come un gioco spericolato, vertiginoso ed abissale, in cui tutti i valori reali sono come invertiti: di quest'uomo non diremo che non scommette, bensì piuttosto che non accede neppure alle condizioni della scommessa, dal momento che non considera affatto trascurabile la *mise*, la 'somma' che deve puntare al gioco (la sua vita). Al contrario, colui il quale vede che questa vita «si annienta in presenza dell'infinito» saprà di avere scommesso per una «cosa certa, infinita», per la quale non avrà dato nulla. Di nuovo, non c'è vera scommessa, perché in questa seconda ipotesi non si è scommesso nulla, benché si sia vinto tutto. L'uno non entra pure nella scommessa, l'altro l'ha già infinitamente superata.

¹³ Analogamente nel § 816: «Avrei fatto presto a lasciare i piaceri, dicono, se avessi fede. Ed io vi dico: avreste presto avuto la fede se aveste abbandonato i piaceri. Ora sta a voi cominciare. Se potessi vi darei la fede. Non lo posso fare, né pertanto provare [*éprouver*] la verità di quel che dite, ma voi potete abbandonare i piaceri e provare [*éprouver*] se quel che dico è vero». Anche in questa *pensée* si tratta di rompere l'equilibrio che nel § 418 Pascal cerca di forzare con il *pari*.

Come si vede, il frammento «*Infini rien*» della scommessa è davvero – com'è stato detto – un testo ingannatore: come potrebbe d'altronde non esserlo, visto che comincia col presentare una situazione estrema, vertiginosa, abissale, irrimediabile («vi è un caos infinito che ci separa [da Dio]. Si gioca una partita all'estremità di questa distanza infinita») per concludere poi con un totale superamento di questa terribile partita senza alcun reale sacrificio: «vedrete tanta certezza [!] di guadagno e tanta nullità di ciò che rischiate»? L'inganno non sta però tanto – almeno a nostro avviso – in una dimostrazione che non è veramente tale: nulla esclude infatti che si tratti semplicemente di un errore e, in ogni caso, Pascal non ha mai sostenuto che una dimostrazione, anche consistente, possa produrre un effetto diretto di conversione del cuore dell'uomo. Forse può valere qui quel che Pascal stesso ha detto delle prove metafisiche dell'esistenza di Dio, che prima ancora che impossibili esse sono inutili. In questo senso, vi è sicuramente una *disproportion* fra il *pari* e la fede, e la fede non consiste affatto in un *pari* fondato sul calcolo. L'inganno sta piuttosto in una certa 'macchinazione' la quale consiste in ciò, che essa è in grado di rivelare la posizione che l'uomo prende a cospetto di Dio, il suo *ordo amoris*, a seconda che l'uomo non veda nella partita della vita altro che il rischio assurdo della scommessa, o che invece veda già, oltre di essa, la certezza del guadagno e le «delizie» di una vita virtuosa. Il *pari* funziona cioè come uno specchio in cui ciascuno scorge soltanto il fondo del proprio cuore. Come un'allegoria, come una 'figura' che gli uomini carnali – così li chiama Pascal, com'è noto – prendono alla lettera per rifiutarla, mentre gli 'spirituali' la intendono nel suo senso spirituale e la superano quindi nella certezza della fede. Più che una *preuve* nel senso della dimostrazione, il gioco della scommessa offre dunque un'*épreuve* all'uomo. Un modo per provarsi, cioè per mettersi alla prova e vedere quel che davvero si è.

Ma la scoperta di questo singolare effetto 'illusionistico' dispensato dalla logica 'retorica' del *pari* può forse consentire di riprendere la questione Pascal da una nuova, per molti aspetti insolita prospettiva. Allargando allora un poco l'angolo visuale, è forse possibile descrivere la cornice storica e culturale entro la quale si disegna la figura stessa di Pascal. Non percorreremo, allo scopo, tutti i meandri di un secolo che

gli studi promossi da Jean Rousset¹⁴ han permesso di sottrarre all'immagine monolitica del *grand Siècle*. Certo, la prosa pascaliana – soprattutto quella delle *Lettere provinciali*, condita dalla severa spiritualità gian-senista – è stata presa ad esempio di un gusto che ormai si è lasciato alle spalle le meraviglie del barocco. Ma non si tratta qui di rivendicare un'estetica, (che possiamo ben confinare, almeno in terra di Francia, alla prima metà del secolo), bensì di delineare i contorni di un'antropologia. O per dir meglio: del modo in cui Pascal prende le misure di un uomo, al quale rivolge la sua proposta apologetica, che è ancora tutto imbevuto di spiriti barocchi.

Ai nostri fini, comunque, non si tratterà, in questa sede, di rintracciare nelle *pensées* i temi attraverso i quali costruire l'opposizione tra il barocco e il classico: dall'*ostentation* al teatro della follia, dalla malinconia alla 'perdita del centro'. Basterà averli qui evocati, tenendoci ad un unico punto, però essenziale, dell'*étude de l'homme* pascaliano, che può offrire lo sfondo per un decisivo sondaggio sul 'barocco' pascaliano. Si tratta del dualismo nelle *pensées*.

Dopo un breve *détour* intorno a questo tema, che compare in un gran numero di *pensées* pascaliane e ne organizza la retorica, sarà forse possibile realizzare una più perspicua comprensione anche del meccanismo ingegnoso del *pari*.

3.

Chi volesse prendersi la briga di osservare quante volte compare il 'due' nei frammenti di Pascal non rimarrebbe deluso: è tra le parole più frequenti. L'io ha due qualità (§ 597); vi sono due nature differenti nell'uomo o due stati (§ 112, § 149, § 199), o due modi di considerare la natura dell'uomo (§ 127), due principi di verità (§ 45), due *esprits* (§ 511), due istinti tra loro contrari (§ 136) in lui, due sentimenti proporzionati ai due stati dell'uomo (§ 398), due principi della volontà umana (§ 502), due fonti di vizio (§ 208, § 674), o di peccato (§ 774). Ma vi sono anche due nature in Gesù Cristo (§ 733), due punti in cui consiste la vera religione (§ 499), due fondamenti di essa (§ 861, § 903) e due errori opposti nella chiesa (§ 576, § 733), due specie di uomini in ciascuna

¹⁴Cfr. in particolare J. Rousset, *La letteratura dell'età barocca in Francia. Circe e il Pavone*, il Mulino, Bologna 1985 (ma la prima edizione risale al 1953).

religione (§ 286), due sensi nelle Scritture, e così via. Vi sono infine due infiniti: nella natura in generale (§ 199), ma anche nella morale (§ 800)¹⁵.

È facile dire che una così massiccia presenza della dualità nelle *pensées* non poteva non lasciare tracce profonde nell'antropologia pascaliana¹⁶. Ci limitiamo a richiamare quelle più visibili: il tema maggiore delle contrarietà, anzitutto, della grandezza e della miseria che abitano lo stesso soggetto, l'uomo, deflagrando in *tant de contradictions* (§ 149): «Quale chimera è dunque mai l'uomo?, quale novità, quale mostro, quale caos, quale soggetto di contraddizioni?» (§ 131). A questa figura va accostata poi l'altra, di matrice cartesiana, fondata sulla dualità di anima e corpo, «due nature opposte e di generi diversi» (§ 199). Anche in questa versione 'metafisica' del dualismo, l'uomo risulta alla fine un *mélange* incomprensibile (§ 199). Tanto incomprensibile da rendere inassegnabile il suo io: «Dov'è dunque questo io, se non è nel corpo né nell'anima?» (§ 688).

La duplicità degli «stati» o delle «nature» nell'uomo non esprime affatto né può condurre ad una condizione pacificata. L'uomo «diviso e contrario a se stesso» (§ 621) è dilaniato da una «guerra intestina» (§ 621) tra la ragione e le passioni. Guerra senza fine, poiché non è possibile né rinunciare alla ragione, come vorrebbero gli epicurei, né far tacere le passioni, come ambiscono gli stoici: entrambi gli ideali della saggezza antica sono così respinti e confutati (§ 410).

Ma anche quando si pone sul terreno delle facoltà umane, Pascal non incontra altro che dualismi. Nel dominio della conoscenza, si fronteggiano i sensi e la ragione, che «oltre a mancare ciascuno di sincerità, si ingannano reciprocamente l'un l'altro» (§ 45), oppure la natura e la ragione, questa «impotente», l'altra «imbecille» (§ 131). L'immaginazione, poi, inganna tutti, «domina» la ragione, «sospende» e «fa provare» le sensazioni, stabilisce una «seconda natura» (§ 44). Anche

¹⁵ Cfr. H.M. Davidson - P.H. Dubé, *A Concordance to Pascal's Pensées*, Cornell University Press, London 1975. Alle 184 occorrenze della parola «deux» vanno aggiunte 21 occorrenze di «double», oltre ad alcune occorrenze significative del numero cardinale «2».

¹⁶ Nell'antropologia, e nella stessa organizzazione progettata per l'Apologia. Cfr. § 6: «Prima parte. Miseria dell'uomo senza Dio. Seconda parte. Felicità dell'uomo con Dio». Cfr. anche J. Mesnard, *Structures binaires et structure ternaires dans les Pensées de Pascal*, in Aa. Vv., *Pascal, Pensées*, supplemento al n. 20, 1991/1, di «Littératures classiques», pp. 45-56.

nel dominio della volontà, due principi si contendono la disposizione fondamentale del cuore dell'uomo: la carità, ossia l'amore di Dio, e la cupidità, ossia l'amor di sé (§ 502). E la cupidità conduce o alla disperazione o all'orgoglio, o all'accidia o alla superbia.

Questo breve attraversamento delle contrarietà pascaliane porta ancora alla luce luoghi frequentati dalla cultura barocca dell'epoca. Claude Dubois notava ad esempio come l'uomo barocco fosse squilibrato tra gli estremi opposti di un «orgoglio smisurato» e del sentimento di essere «il più miserabile degli esseri». Tra questi estremi – aggiungeva – «il barocco non sa arrestarsi»¹⁷. È come se l'antica misura di saggezza fosse andata irrimediabilmente perduta: «Chi tiene il giusto mezzo – così rilancia la sfida Pascal – si mostri e lo provi» (§ 44).

Ma come trovare il giusto mezzo, se l'immaginazione «ingrandisce i piccoli oggetti» e «rimpicciolisce i grandi» (§ 551)? È il capitolo delle «potenze ingannevoli» (§ 45) che Pascal aveva certo in animo di scrivere. Un capitolo tutto barocco, in cui l'immaginazione non avrebbe potuto non avere un posto da *maître* (§ 44). Quando è in gioco, infatti, il *bonheur* dell'uomo – la felicità «che è tutto nel mondo» (§ 44) – è l'immaginazione a dominare la ragione, e a dare il prezzo alle cose: tutto il contrario di quel che avviene entro la cornice razionalista del *contemporaneo capitale* di Pascal, René Descartes. Descartes conosceva la possibilità di distorcere la 'dimensione' degli oggetti, ingrandendoli o rimpicciolandoli a seconda del bene o del male che ce ne si attende: la imputava alle passioni, ma affidava al giudizio razionale la capacità di correggere simili, stupefacenti 'effetti ottici'¹⁸. Questa piena e libera disponibilità del giudizio va perduta in Pascal: la tirannia della *delectation* (§ 525), che inclina la volontà, preme sulla ragione e la distoglie da ciò che «non ama vedere» (§ 539). *L'esprit* giudica quel che vede, ma non

¹⁷ C.G. Dubois, *Le Baroque. Profondeurs de l'apparence* (Paris 1973), Presses Universitaires de Bordeaux, Bordeaux 1993, p. 66.

¹⁸ R. Descartes, *Les passions de l'âme*, art. 138, AT, XI, 431; *Opere*, 4, 79: «Le passioni fanno sempre apparire molto più grandi e importanti del vero tanto i beni quanto i mali». J.F. Maillard, *Essai sur l'esprit du héros baroque (1580-1640). Le même et l'autre*, Nizet, Paris 1973, presenta Descartes come «primo eroe barocco della filosofia» (p. 77). Per lui la questione iniziale del filosofo «era senza alcun dubbio barocca, e molto vicina a quella di Don Quixote» (*ibidem*), anche se le sue conclusioni concettuali non lo erano affatto. Sugli specchi, cfr. J. Baltrušaitis, *Anamorfosi* (1978), Adelphi, Milano 1981.

vede ciò che vuole: ciò dipende dalla volontà. La ragione è «pieghevole in tutti i sensi» (§ 530).

Benché non vi sia in Pascal la spensierata adesione ai prodigiosi artifici dell'immaginazione, che ispira invece tanta parte della poetica barocca, vi è tuttavia la 'malinconica' coscienza dell'instirpabile presa 'ontologica' dell'immaginazione, così profonda da confondere l'origine stessa dell'uomo, da aggredire la sua primitiva natura e da impiantarvene una seconda, 'rovesciata' rispetto alla prima. Ma Pascal accoglie anche del barocco l'antagonismo intestino, l'immagine della guerra civile che si combatte tra le passioni che (si) agitano (nel)l'uomo. Questa immagine attraversa in realtà, con alterne fortune, tutta la tradizione filosofica dell'Occidente. Ciò che però sembra contraddistinguere la sua versione 'barocca' è la cancellazione, dalla topologia dell'anima, di una 'acropoli' protetta e inespugnabile che costituisca comunque la casa propria dell'io, il suo *ubi consistam*, il luogo del governo di sé o, per dir così, della prima, indefettibile persona. Ragione e passioni barocche sembrano invece entrambe forze estranee all'uomo: l'io è soltanto il 'luogo' del loro scontro, lo spazio vuoto in cui forze contrarie si misurano, il teatro in cui si rappresenta un dramma di cui l'io non è autore né attore. L'io rimane semplice spettatore della guerra che lo attraversa, 'terza persona' che scruta sempre dall'esterno le affezioni del cuore, occhio che si esercita ossessivamente su di sé, senza però riuscire mai ad afferrare l'origine dei propri moti volontari. La *maîtrise de soi*, di cui poteva vantarsi un eroe corneilleano o, in filosofia, Descartes, si rivela insomma una vana illusione: credersi padroni di sé indica soltanto che si è preda della passione dell'orgoglio, tanto più in suo dominio quanto meno se ne è consapevoli. L'uomo di Pascal, come l'uomo barocco, non è mai (in) sé.

La questione del dualismo pascaliano assume così una portata più generale, investendo la stessa identità dell'uomo. Secondo Anne-Laure Angoulvent vi è una profonda coerenza tra il dualismo filosofico e il barocco, in quanto esso «si pone come condizione inevitabile dello sdoppiamento che mette in causa l'integrità dell'individuo»¹⁹. Questo giudizio può essere condiviso, a condizione però che si intenda con esso indicare una condizione necessaria, non una condizione sufficiente per il prodursi di uno spirito barocco. Ad esso è forse indi-

¹⁹ A.L. Angoulvent, *Il barocco* (Paris 1994), il Mulino, Bologna 1996, p. 29.

spensabile, infatti, aggiungere che il dualismo barocco produce un effetto di disorientamento, e, quasi, di alienazione dell'io da se stesso. Che il dualismo (de-)generi, per dir così, sdoppiamenti e doppiezze, vanificando ogni affermazione di identità. È il passaggio che nelle *pensées* si compie una prima volta nel § 65, dove si tratta dell'uomo come soggetto sostanziale, come *suppôt*: «ma se lo si anatomizza cosa sarà? La testa, il cuore, lo stomaco, le vene, ogni vena, ogni porzione di vena, il sangue, ogni umore del sangue», dove è chiara l'intenzione di considerare il nome 'uomo' come valido solamente *en gros* per ciò che rappresenta: 'avvicinarsi' di più alla realtà del *suppôt* significherebbe non già precisare e delimitare rigorosamente, ma al contrario disperdere irrimediabilmente l'unità individuata in un'interminabile diversità di parti²⁰.

Una seconda volta, il passaggio viene compiuto da Pascal nel § 668, dove la domanda «cos'è l'io?», che è ancora una domanda cartesiana, razionale, concettuale, viene sostituita dalla domanda «dov'è l'io?», che contiene, già solo come domanda, il germe di uno smarrimento quasi fatale. In questi termini, è certo che la domanda non può avere alcun senso nell'itinerario delle *Meditazioni* cartesiane, dopo cioè che la prima domanda ha ricevuto risposta, con la salda centatura dell'*ego* nella *res cogitans*. L'io di Pascal, invece, non tocca mai il suolo della *res*, e se anche vi riuscisse, non riconoscerebbe in questa anonima sostanza la propria vera identità, poiché «ciò che fa l'io» non può essere «la sostanza dell'anima di una persona», presa «astrattamente» (§ 688).

A ben vedere, la seconda domanda di Pascal – dov'è l'io? – apre su una dimensione che si sottrae ad una definizione puramente teoretica, astratta, oggettivante: raggiungere il 'luogo' dell'io è possibile solo nel coinvolgimento affettivo, solo cogliendolo 'nel vivo', toccandolo, trovando i tasti giusti (§ 55). La porta dalla quale entrare – per usare la metafora dell'opuscolo pascaliano dell'*Art de persuader* – non è la verità, ma il piacere.

²⁰ «L'unica possibilità è percepire l'uomo-soggetto come semplice figura metonimica, nel doppio movimento che comporta la metonimia dal tutto alla parte e dalla parte al tutto. L'uomo comprende una somma infinita di parti dell'organismo, e ciascuna parte metonimizza l'uomo per anatomizzazione»; L. Marin, *La critique du discours. Sur la «Logique de Port-Royal» et les «Pensées» de Pascal*, Les Éditions de Minuit, Paris 1975, p. 129.

4.

Di questo si tratta nel § 418, il frammento sulla scommessa: di come forzare la porta dell'uomo. La breve perlustrazione di qualche aspetto del barocco pascaliano, legato al motivo conduttore del dualismo, può ora condurci all'esame del testo più celebre di Pascal: il più seducente per alcuni, il più irritante per altri. In ogni caso, un testo difficilmente schivabile.

Per guadagnare la nostra interpretazione del frammento – che situa l'argomento pascaliano nell'ambito di una visione 'barocca' del mondo e dell'uomo – non possiamo non discutere la tesi di Lucien Goldmann, che impernia il suo studio sul Pascal 'tragico' proprio sul *pari*. Questa tesi colora ancora la più diffusa ricezione del pensiero pascaliano²¹, certo corroborata dai tratti tormentati della vita di Pascal, credente tormentato ed irrequieto, brillante e intransigente.

Per condurre una simile discussione è necessaria un'intesa preliminare sul concetto di tragico, che noi limiteremo all'epoca moderna, senza cioè chiamare in causa il modello greco. Si può ad esempio assumere che una componente tragica sia presente ogni volta che si produca l'urto inevitabile di due potenze contrarie, l'antinomia inconciliabile di cui parlava Goethe. In tal caso, ogni filosofia dualistica è solidale con una visione tragica. Un simile concetto è però troppo ampio, e di conseguenza troppo povero: coglie senz'altro un aspetto essenziale alla tensione tragica, ma non offre una base sufficiente per operare distinzioni. L'impiego del concetto di tragico in Goldmann fornisce in realtà dettagli ben più significativi: ci proponiamo pertanto di seguirli, in modo da fondare le nostre osservazioni sulla base di discussione che lo stesso libro di Goldmann ci offre.

In primo luogo, le distinzioni filosofiche generali. Una visione tragica è inconciliabile con il razionalismo e l'empirismo, a causa del presupposto individualistico sotteso a entrambi. Il tragico mobilita necessariamente la categoria della totalità, e dispera di potervi mai

²¹Cfr. L. Goldmann, *Pascal e Racine. Studio sulla visione tragica nei Pensieri di Pascal e nel teatro di Racine* (Paris 1959), Lerici, Milano 1961; ma si veda anche, sempre di Goldmann, *Le pari est-il écrit «pour le libertin»?*, in Aa. Vv., *Blaise Pascal. L'homme et l'œuvre*, cit., pp. 111-131, e la discussione seguente con J. Russier. Per una recente interpretazione di Pascal in chiave tragica, cfr. anche C. Ciancio, *Pascal: filosofia, cristianesimo e paradosso*, in C. Ciancio - U. Perone, *Cartesio o Pascal? Un dialogo sulla modernità*, Rosenberg & Sellier, Torino 1995, pp. 61-103.

giungere muovendo dalle singole parti componenti. Ma il tragico si situa anche agli antipodi dello spirito classico, cui appartiene l'idea dell'unità dell'uomo, del mondo e di Dio. Occorre che la visione classica del mondo vada in frantumi perché si produca una tensione tragica fra i pezzi dell'intero infranto. Infine, il tragico è infinitamente distante anche dal misticismo (da ogni spiritualismo in genere) e dal romanticismo. Dal primo, perché esclude che sia possibile colmare per gradi la distanza fra l'uomo e Dio; dal secondo, perché non può contentarsi dello *Streben* infinito, del mero struggimento nel pensiero, nell'arte o nel sogno.

Qual è allora la forma di pensiero che caratterizza il tragico? «La tragedia non conosce che una sola forma valida di pensiero e d'azione, il sì e il no, il paradosso»²². Tutti gli elementi della 'visione tragica' ne sono investiti. Ne è investito Dio, che non è semplicemente assente dal mondo, ma è insieme assente e presente: è sempre ma non appare mai. Non più visibile nel mondo meccanicistico della scienza moderna, Dio non cessa tuttavia di inquietare l'uomo rendendogli impossibile ogni compromesso col mondo, ogni acquietamento nel relativo. Ne è investito il mondo, che non ha alcun valore se è posto sotto il giudizio di Dio, ma è tuttavia la sola realtà presente. È nulla e tutto: nulla a cospetto di Dio, tutto a cospetto del nulla. Ne è investito, infine, anche l'uomo, compreso sotto la figura del giusto peccatore, del giusto cui è mancata la grazia. Paradossale quant'altri mai, persino eretica, la figura del giusto peccatore, in bilico tra il timore della condanna e la speranza della salvezza, si esprime esistenzialmente nella solitudine e nell'incertezza, tra l'incomprensione degli uomini e il silenzio di Dio, e non può rimettere la propria fede che al *pari* sull'esistenza di Dio.

Siamo dunque arrivati al *pari*. Il *pari* è il vertice della tragedia dell'uomo a cospetto di un *Dieu caché*, secondo Goldmann. È qui, dunque, l'*en jeu* della questione: se vi è nelle *pensées* una 'visione tragica' del mondo, dell'uomo e di Dio, è nel frammento sul *pari* che questa visione ha il suo fulcro centrale. La tesi di Goldmann è, in fondo, semplice: credere è *parier*, scommettere sull'esistenza di Dio. La sostanza stessa della fede è 'costituita' da questa scommessa. Ciò riposa sul fatto che scommettere si deve, non 'si può'. Il *pari* non è un pressante invito *pour le libertin* perché, pur in assenza di ragioni

²²L. Goldmann, *Pascal e Racine*, cit., p. 80.

obiettive, veda l'infinito vantaggio di vivere comunque come se Dio esistesse. L'uomo può scegliere su cosa puntare, ma non se puntare o meno, può scegliere quale partito prendere, non se prendere o meno un partito: «Sì, ma bisogna scommettere. Non è volontario, siete sulla barca» (§ 418). Essere sulla barca, *embarqués*, dice il fatto puro e semplice dell'esistenza dell'uomo, lo 'stato ontologico' dell'uomo gettato in un mondo disertato dalla verità (ma condannato in pari tempo alla sua ricerca). La coscienza tragica nasce nel momento in cui l'uomo diviene consapevole di questa sua condizione, rifiuta le false sicurezze del dogmatico e dell'ateo e scopre che la propria esistenza è interamente rimessa al rischio della scelta. Il contenuto positivo di questa scelta, la fede nell'esistenza di Dio, si 'impianta' su questa struttura, ma non può superarla. Essa non può dare dunque altro che una «certezza assoluta assolutamente incerta»²³.

Il fascino che questa interpretazione ha esercitato è stato enorme. Crediamo per due ragioni: in primo luogo, perché ha spostato l'attenzione dall'aspetto puramente dimostrativo dell'argomento – che abbiamo già avuto modo di revocare in questione – alla situazione esistenziale ad esso sottesa, l'essere *embarquée* dell'esistenza umana; in secondo luogo, perché ha provveduto ad allestire una cornice teorica generale – il 'tragico', appunto – entro la quale comprendere le *pensées* pascaliane, cornice tanto più necessaria in quanto i frammenti mancano di una loro propria, per lo stato di incompiutezza in cui sono stati lasciati.

Ciò detto, resta ora da vedere se la tesi di Goldmann non sia, per più di una ragione, insostenibile.

5.

La prima e più grave critica da muovere alla tesi del Pascal tragico, che scommette la vita intera in un gioco vertiginoso ed estremo, se non addirittura assurdo e incomprensibile, ci sembra chiamare in causa l'intenzione stessa del frammento pascaliano. Perché si dia una situazione tragica, infatti, una situazione senza vie d'uscita, 'aporetica', non occorre soltanto essere *embarqués*, gettati nel mondo come su «un'isola deserta e spaventosa» (§ 198) e costretti a scommettere sull'orientamento da dare alla propria esistenza; occorre pure che non

²³ L. Goldmann, *Pascal e Racine*, cit., p. 122.

vi sia modo di vincere l'incertezza radicale della propria condizione fidando soltanto nelle proprie forze, nel freddo 'calcolo' della ragione. Proprio di questo si tratta invece nel *pari*. Se la situazione dell'esistenza nel mondo è 'irrazionale', non rischiarabile nella sua origine e nella sua fine dal lume della ragione, ciò a cui invita il *pari* è tuttavia proprio la razionalizzazione di questa condizione, il suo domesticamento. La 'regola' che consente di prendere una decisione razionale nell'irrazionale partita della vita è la *règle des partis*, il calcolo delle probabilità che Pascal per primo aveva messo a punto, e di cui giustamente va fiero nel § 577, dove il confronto è addirittura con Agostino: «Sant'Agostino ha visto che si lavora per l'incerto [...], ma non ha visto la regola di probabilità che dimostra che lo si deve fare» (§ 577).

Se la coscienza tragica nasce, come voleva Jaspers, nel momento in cui l'uomo diviene consapevole dell'apertura al possibile della propria esistenza e del rischio della scelta, la *règle des partis* interviene per ridurre drasticamente questo rischio. Ridurlo fino ad azzerarlo: questa, almeno, è la pretesa di Pascal, che nel § 418 non si contenta di dire che scommettere per l'esistenza di Dio, in un gioco 'necessitato' cui non si può non partecipare, non è «peccare contro la ragione», ma aggiunge pure che i termini della scommessa (la promessa di «un'infinità di vita infinitamente infelice» contro un «numero finito di possibilità di perdita») tolgono «ogni incertezza». L'aver-da essere – per dirla in linguaggio heideggeriano – in cui ne va dell'esistenza, lungi dall'essere rimesso soltanto al nulla dell'assenza di fondamento, può saldamente confidare in una regola. Il tragico dell'esistenza umana gettata ed esposta al rischio è pressoché annullato. Non si scommette infatti «uguale contro uguale», in un dilemma insuperabile: la certezza di ciò che si rischia è *praticamente* nulla, del tutto trascurabile a confronto dell'infinità che è possibile guadagnare.

Ma alla situazione tragica è altrettanto indispensabile che nella collisione e nel conflitto soccomba una grandezza almeno pari al valore che si afferma: è il naufragio di questa grandezza che si rappresenta nella tragedia. Proprio questo non accade, tuttavia, nel *pari*. La «forza infinita» della proposizione pascaliana si fonda proprio sulla sproporzione assoluta tra i due *partis* dinanzi a cui si trova l'uomo: da un lato la somma dei piaceri finiti che l'uomo può provare in questa vita, dall'altro l'infinita infinità della beatitudine celeste. La prima, *quantité négligéable*; la seconda, posta per la quale «non vi è da esitare [*balan-*

cer], bisogna dar tutto». Se il sacrificio è fondamentale al 'tragico', ciò per cui Pascal si impegna è dimostrare che non vi è *praticamente* nulla da sacrificare puntando su Dio. Se il tragico richiede che una grandezza s'infranga contro la soverchiante potenza di un'altra forza, Pascal mette il suo ingegno per ridurre il più possibile la forza di quell'impatto. L'impressione che hanno spesso riportato i commentatori di una certa meschinità del *pari* è, a parer nostro, perfettamente giustificata. Prima ancora che sul fatto di affidare la fede ad un mero calcolo (un aspetto sul quale ci siamo già soffermati)²⁴, essa riposa sul fatto che, se anche Pascal avesse qui ragione, la partita in gioco non avrebbe nulla di grande, né di tragico. Nulla di nobilitante, nulla della dignità che spetta ad una figura tragica: si impegna un bene miserabile per averne in contraccambio un bene immenso: non è davvero troppo grande il sacrificio che è richiesto all'uomo!

Il § 427 – una delle più importanti e sviluppate *pensées* pascaliane – conferma, a nostro avviso, questa analisi. Qui il libertino, contro il quale si volge Pascal, scommette davvero contro Dio: si vanta di «aver scosso il giogo», di «fare lo spavaldo contro Dio». Sono figure che avrebbero potuto assurgere ad una grandezza tragica, una grandezza che avrebbe preso una luce diabolica, com'è necessario che accada ogni volta che un uomo si erga contro Dio. Ma le seduzioni luciferine (o stoiche, e pagane) della grandezza non appartengono al bagaglio del libertino, alle comodità del suo indifferentismo. È sufficiente pertanto invitarlo alla prudenza, alla ragionevolezza, ad essere «almeno *honnêtes gens*», a prendere almeno questo travestimento della propria debolezza, se proprio non si può essere cristiani.

Ora, le esortazioni che accompagnano il *pari* hanno il medesimo tono: «sareste imprudenti», «che cosa avete da perdere?», «che male vi accadrà prendendo questo partito?». Se proprio non vi è altro modo di avvicinarvi alla fede, cominciate come se credeste, «prendendo l'acqua benedetta»... Goldmann sostiene che l'uomo del *pari* avanza «un'esigenza di verità e di giustizia assoluta, il rifiuto di ogni illusione e di ogni compromesso», ed è questo a «fare la sua grandezza»²⁵, ma è proprio al compromesso che Pascal invece esorta, a fare *come se*. È difficile ritenere che quest'uomo, che si avvicina ai sacramenti 'come

²⁴ Cfr. *infra*, cap. II, appendice I.

²⁵ L. Goldmann, *Pascal e Racine*, cit., p. 119.

se' credesse, lo faccia in nome di un'esigenza assoluta di verità! Molto più facile avvicinarlo al carattere pragmatico del barocco, e alla sua «precettistica dell'adattamento» che dà luogo, spiega José Antonio Maravall, «a una modalità di comportamento, tra l'agonistico e il ludico»²⁶.

L'eroe tragico è una sola cosa col proprio destino. Spesso sigilla con la morte questa fedeltà a se stesso. Il nodo di colpevolezza e innocenza che lo stringe non è districabile, ma la responsabilità con cui l'eroe lo assume su di sé e lo fa proprio è assoluta, e sono proprio l'autenticità e la forza con cui aderisce a se stesso a suscitare infine la compassione e, insieme, il terrore. Nulla del genere nel *pari*: non di forza si tratta, ma di calcolo, e non certo di andare incontro al proprio destino, ma casomai di schivarlo con prudenza. Non di fedeltà a se stessi né di autenticità, infine, poiché anzi la pedagogia del 'come se' suscita un'inevitabile impressione di doppiezza e di maschera.

Ma l'intera interpretazione di Goldmann sta, infine, o cade, a seconda che si consideri o meno insuperabile la scena allestita dal *pari*. Noi abbiamo già avuto modo di mostrare come la tesi di Goldmann di una coincidenza 'punto per punto' di *croire* e *parier*, di spazio della fede e spazio della scommessa, non possa reggere. La nostra tesi è che infatti la scommessa stia nei termini posti da Pascal – la nostra vita come un finito pari a nulla a cospetto dell'infinito da guadagnare – solo se si è già ben dentro una prospettiva di fede. La scommessa è «inutile per la salvezza» (§ 110), dal momento che i soli valori assegnabili alle *partis*, in base ai quali sarebbe conveniente puntare su Dio, presuppongono proprio quella fede nell'esistenza di Dio verso cui deve dirigerci la scommessa. È questo l'*en jeu* della questione, che Pascal nasconde il più possibile²⁷, e che conferisce alla versione pascaliana del *pari* l'aspetto di uno straordinario *trompe-l'œil*.

6.

Si comincia a vedere allora la ragione per la quale ci occupiamo del *pari* a proposito di un Pascal 'barocco'. È perché rifiutiamo auten-

²⁶ J.A. Maravall, *La cultura del barocco. Analisi di una struttura storica* (Barcelona 1975), il Mulino, Bologna 1975, p. 322.

²⁷ Cfr. J.E. D'angers, *Pascal et ses précurseurs. L'apologétique en France de 1580 à 1670*, Nouvelles Éditions Latines, Paris 1954, p. 228.

ticità alla messa in scena del *pari*: non per accusare Pascal di inganno o falsità, ma per collocare esattamente il *pari* sul piano che gli è proprio: quello umano e mondano, intrinsecamente ‘falso’, della *coutume*. Del *theatrum* barocco²⁸.

In primo luogo, l’esordio: non conosciamo né l’esistenza né la natura di Dio» (§ 418). Lo spazio della scommessa è lo spazio dell’assenza di verità. Non vi è una nozione intellettuale, un contenuto intelligibile dell’idea di Dio. Per *porter à chercher* non è più possibile ricondurre l’uomo alla presenza di un dio che si dia a vedere nel mondo, oppure nell’uomo, o in un’idea innata. La verità non sa più affermarsi con la forza di un’evidenza, né la semplice costrizione è sufficiente a zittire le nuove esigenze della coscienza individuale. Di questa crisi della verità vi è traccia dappertutto, nei primi decenni del Seicento. Essa impone il ricorso a nuovi argomenti, che debbano la loro capacità di convincimento, in assenza di una indiscutibile *lumière naturelle*, alla ‘convenienza’, all’accordo con i bisogni dell’uomo. Se il mondo non ha più proporzione alcuna con l’uomo (§ 199), occorre che la verità sia invece ad esso proporzionata: «la religione è proporzionata ad ogni sorta di spiriti» (§ 895).

Di questa *proportion* si tratta anche nel § 418. In questo caso essa riguarda il rapporto tra «l’incertezza di vincere» e «la certezza di ciò che si rischia»: ancora una volta agli antipodi del tragico, il *pari* avvicina e commisura la «distanza infinita» (§ 418) tra l’uomo e Dio, che il tragico tende invece allo spasimo. È un altro indizio della ‘falsità’ del *pari*: esso procura l’illusione che la distanza infinita, che nel § 308 marcava insuperabilmente l’abisso tra i diversi ordini di grandezza, sia invece colmabile grazie al calcolo delle probabilità²⁹.

²⁸ Una simile collocazione riceve anche in G.R. Hocke, *Il manierismo nella letteratura. Alchimia verbale e arte combinatoria esoterica* (Hamburg 1959), Il Saggiatore, Milano 1965, che però chiama il *pari* «un trucco frivolo, manieristico» (p. 320), pur riconoscendo nel concetto «teologico» del *pari* «il più famoso concetto» della letteratura manieristica (p. 231).

²⁹ L’espressione chiave del § 308 e della dottrina degli ordini compare infatti all’inizio del § 418: «Si gioca una partita all’estremità di questa distanza infinita, dove uscirà testa o croce», e poi verso la fine, quando ormai l’infinito è colmato: «Non vi è infinità di distanza tra la certezza di ciò che si rischia e l’incertezza del guadagno».

Il *pari* ristabilisce, dunque, la *proportion*³⁰. Ma lo fa al livello ‘inautentico’ che gli è proprio, con argomenti e parole in cui non vi è traccia di Dio, argomenti che fanno leva su quanto vi è di più lontano dalla vera fede: per un «principio di interesse umano e per un interesse d’amor proprio» (§ 427). E la partita riguarda non già «l’aumento delle prove di Dio», poiché non è dal lato della ragione che si può ottenere la persuasione, ma la «diminuzione delle passioni», che è la vera finalità del *pari*.

Ciò illumina sulla natura puramente tattica del frammento. Il tatticismo di Pascal – che anche per quest’aspetto mostra così di appartenere ad un tempo in cui bisognava anzitutto vincere (e persuadere), prima ancora che convincere –, il tatticismo consiste infatti nell’appoggiarsi su quelle stesse grandezze che impediscono al libertino di avvicinarsi alla fede. Non si tratta, nel *pari*, di opporre ragioni più forti alle ragioni dell’avversario, ma di aver ragione *attraverso* le sue stesse ragioni – o, come dice Pascal a conclusione del frammento, di accordare la propria forza alla bassezza dell’uomo. È una mossa tipicamente barocca: giocare con le apparenze, entrare nel ‘mondo rovesciato’ della scommessa per rovesciarlo a sua volta, seguire la logica dell’amor proprio – principale ostacolo alla fede – per capovolgerla: per ‘es-propriadere’ l’amor proprio, per condurlo fino alla sua più radicale negazione. Il tutto eseguito con grande maestria retorica: quando ad esempio Pascal domanda: «cosa avete da perdere?» occulta l’unica risposta possibile e legittima all’uomo che agisca sotto la tirannia dell’amor proprio, dominato dalle passioni, e cioè: tutto. Si ha da perdere tutto ciò che si ha. Ciò che infatti il *pari* richiede altro non è che il sacrificio di sé: «Non bisogna amare che Dio e non odiare che sé» (§ 373): questa è la fede secondo Pascal. Ora, come può l’amor proprio che innerva ogni fibra del sé giungere fino all’odio di sé?

I capovolgimenti vertiginosi costituiscono d’altra parte la sostanza stessa del frammento. In gioco sono, infatti, il nulla e il tutto (l’infinito). Per Goldmann, questo è il più spiccato carattere del tragico: l’ignorare ogni gradualità, ogni misura intermedia. Ma così trascura l’effetto illusionistico che Pascal produce con subitanei cambiamenti di prospettiva, facendo in modo che la vita, che per l’uomo ben lega-

³⁰ V. Carraud, *Pascal et la philosophie*, PUF, Paris 1992, p. 435, ha parlato a proposito dell’argomento del *pari* di una «pseudocommisurazione del finito e dell’infinito».

to alla terra è tutto, è ciò solo che vi è di ben solido e reale, diventi d'improvviso un nulla evanescente. Non solo, ma occorre procurare un forte senso di estraneità rispetto a se stessi, mettersi per dir così fuor di se stessi e considerare 'obiettivamente' la scommessa, per arrischiare la propria vita nel gioco di Pascal: non importa, infatti, quanto grande è la vincita che si otterrebbe, e quanto sia conveniente giocare, se la posta che occorre puntare è, per quanto piccolo sia il suo valore, la nostra stessa vita. Quel 'distacco' che Pascal ottiene facilmente, affidandosi alla valutazione puramente matematica delle grandezze, suppone in realtà, sul piano esistenziale, l'ascetismo ed il sacrificio di una coscienza che sia già abitata da una sincera religiosità. Di nuovo, si può vedere come scommettere presupponga la fede che dovrebbe invece porre.

Ma sono gli elementi 'di scena' che ci restituiscono infine il senso 'barocco' dell'insieme. Si noti ad esempio il capovolgimento delle parti che si produce tra l'inizio e la fine del frammento: il *pari* è introdotto per *excuser* i cristiani dinanzi alla ragione, che «nulla può determinare» intorno all'esistenza di Dio, ma si conclude con Pascal all'attacco, che trionfa dell'avversario – rimasto ormai senza parole, «le mani legate e la bocca muta» – con un inequivoco: «ciò è dimostrativo».

Poi, l'*abêtir*, l'idea che accettata la logica della scommessa sia solo da compiere una sorta di addestramento perché, attraverso la consuetudine cristiana con i precetti, i sacramenti, la morale, si forma poco a poco anche la credenza. L'invito a "farsi bestia" suona in realtà molto meno scandaloso di quel che può apparire a tutta prima, se lo si legge come una metafora della bassezza umana, così come viene usato, in altri frammenti, il termine *bête*³¹. Resta però il fatto che se nel § 678 Pascal dice che a voler far l'angelo si finisce col fare le bestie, qui si domanda invece di farsi bestie per divenir angeli. Questa sequenza bestia-uomo-angelo (Dio), che viene percorsa ora in un senso ora nell'altro, costituisce d'altra parte anch'essa un tema assiduamente frequentato dal barocco. Ma non è questo l'aspetto che vogliamo sottolineare. Nel § 418 si tratta di *dresser* le passioni attraverso l'azione

³¹ H.M. Davidson - P.H. Dubé, *A Concordance*, cit., danno ben 18 occorrenze per *bêtes* e 4 per *bête*. *L'abêtir* non è dunque solitario in Pascal. Sulla controversa espressione di Pascal, soppressa nell'edizione di Port-Royal, fece epoca il saggio di É. Gilson, *Le sens du terme «abêtir» chez Blaise Pascal*, in «Revue d'histoire et de philosophie religieuse», luglio-agosto 1921.

della *coutume*. Di «preparare la Macchina», dice altrove Pascal a proposito degli «ostacoli da eliminare» (§ 11), con ciò intendendo non soltanto l'azione da esercitare sul corpo, ma anche quella che deve essere esercitata sulla ragione mediante le prove: «preparare la Macchina» significa infatti anche «cercare mediante ragione»³².

È dunque l'intera realtà umana che è coinvolta dall'*abêtir*: le passioni e la ragione, la *coutume* e le *preuves*. Ed è ancora un aspetto del barocco quello che viene qui in evidenza: la volontà di raggiungere il più esteso dominio pratico sulla realtà umana. Ciò spiega il massiccio spostamento di attenzione dai fini ai mezzi, la cifra di prudenza e opportunismo che caratterizza la cultura dell'epoca, nei manuali di politica o di 'buone maniere' come nei *traités* sulla conoscenza dell'uomo, ma anche l'affermarsi di paradigmi artificialistici e meccanicistici nella comprensione dell'uomo e del mondo. L'*abêtir* appartiene al medesimo orizzonte culturale, dimostra la medesima volontà di agire e intervenire sull'uomo a partire dall'esterno, dalla condotta esteriore, per raggiungere e conquistare infine l'interno. E ciò per una via non solamente e non principalmente intellettuale.

Ma l'*abêtir* contiene ancora altro, quanto al suo senso. Ed è il suo carattere teatrale, con il quale viene affrontata la commedia della vita. In fondo, non si tratta che di 'entrare nella parte'. E non sarà invano, come dice un verso di Rotrou, nel *Saint-Genest*. Questo dramma sacro, andato in scena nel 1646, s'imperniava sul più classico dei temi barocchi, il teatro nel teatro. Il capocomico Genesio giunge dinanzi all'imperatore Diocleziano per rappresentarvi il martirio di Adriano, ma nel corso della rappresentazione viene toccato dalla grazia, e finisce così con l'assumere su di sé la parte che doveva soltanto interpretare³³. La *ressemblance* che è alla base di ogni funzione rappresentativa viene spinta così fino all'immedesimazione reale. L'illusione, condotta fino alla perfetta riproduzione, si rovescia paradossalmente nel suo opposto, in realtà.

³² Che la ragione sia schiacciata sull'automatismo della *machine* è effetto della prospettiva che il § 11 assume – prospettiva che non è poi altra da quella «distanza infinita» (§ 308) rispetto alla quale cade ogni differenza tra i 'moti' che provengano dall'ordine puramente umano. Nel § 418, l'*abêtir* spalanca improvvisamente quella distanza che il calcolo aveva occultato.

³³ Una lunga analisi del *Saint-Genest* in Ch.A. Sainte-Beuve, *Port-Royal*, 2 voll., Sansoni, Firenze 1964, vol. I, pp. 109-132.

Ora, non è nostra intenzione aggirare con disinvoltura la radicata ostilità di Port-Royal verso il teatro. È giusto però notare che il medesimo meccanismo è all'opera nell'*abêtir*: anche lì la finzione diviene strumento di verità, un semplice comportamento esteriore diviene il primo passo verso la fede: «Chi si abitua alla fede vi crede» (§ 419).

Primo passo, abbiamo detto. Ma la stessa immagine della via, su cui Pascal esorta a incamminarci, appartiene in fondo alla 'scena': è un'illusione, quale si svelerà soltanto «alla fine»: «conoscerete alla fine come abbiate scommesso per una cosa certa, infinita, per la quale non avete dato niente». Alla fine si conoscerà che la scommessa non era affatto tale. Non vi è dunque un reale progresso verso la fede: chi scommette ha già in cuor suo deciso che la propria vita è un nulla dinanzi al bene della beatitudine celeste. Ciò che appare all'inizio come una incolmabile distanza infinita, e che viene mobilitato nel *pari* nella forma dinamica di un cammino, si rivela alla fine un movimento affatto paradossale, infinito e nullo nello stesso tempo. Perciò Pascal scrive: «Non mi cercheresti se non mi avessi già trovato» (§ 919), o «non mi cercheresti se non mi possedessi» in un frammento in cui si dice anche: «Io sono Dio in tutto» (§ 929).

Goldmann riconosceva nella figura del 'giusto peccatore' – figura-limite del più intransigente agostinismo giansenista – la massima tensione tragica. Ma come accade allora che in più di un frammento si dica che coloro che cercano sinceramente, con tutto il cuore, trovano anche? «Di che ci si lamenta dunque, se essa [la religione] è tale che la si possa trovare cercandola?» (§ 472). Dov'è la tragedia dell'uomo impotente cui non basta la sua giustizia per meritare la salvezza? Secondo Goldmann, il *pari* riproduce la situazione non di coloro che hanno trovato Dio, né di coloro che non trovano, ma neppure cercano, bensì soltanto quella di coloro che cercano senza aver trovato³⁴. La tragedia consiste allora nella tensione assoluta di questo essere 'tra': tra il sì e il no, il tutto e il nulla, l'infinito e il finito.

Ma *dove* si trovano in realtà coloro che cercano senza trovare? A quale ordine appartiene la ricerca? All'*esprit*? Al *cœur*? Ed esistono essi 'realmente'? O sono reali soltanto gli estremi di coloro che né cercano né trovano (gli indifferenti, i libertini, che occorre «portare a

³⁴L. Goldmann, *Le pari est-il écrit*, cit. Per le tre categorie di uomini, Goldmann si riferisce al § 160.

cercare», § 5), e di coloro che cercano perché hanno trovato, hanno già sempre trovato? Quando infatti si può sapere se si è cercato sinceramente, se non «alla fine», quando si è trovato? E non si cerca, in realtà, solo quando si cerca sinceramente?

Non è dunque il tragico la ‘cifra’ dell’uomo pascaliano. Il tragico è sempre ‘acceso’ dall’impossibilità della mediazione. Ma non è la mediazione (né la sua intenibilità) l’*en jeu* delle *pensées*³⁵. Si tratta invece del repentino, immediato rovesciamento del tutto nel nulla, del soffio di vanità che d’improvviso svuota tutto ciò che si pretende come essenziale. E dove si accusa di *vanitas* ogni intrapresa umana non c’è grandezza tragica, ma casomai soltanto un velo di malinconia barocca. Così anche il *pari*. La sua consistenza è soltanto ‘apparente’: da un lato, il *pari* ‘tiene’ solo se *non* si scommette. Non appena si scommette, la scommessa stessa è superata: «non avete dato niente»; dall’altro, non si scommette se non si ha già la fede, perché si potrà vedere «tutto il niente» di ciò che si rischia solo se ci si è già incamminati sulla strada della fede. In ogni caso, non si riesce a tenere dinanzi come un dilemma insuperabile e tragico l’alternativa *infini rien*. Si è già da sempre e tutto e nulla, «un nulla rispetto all’infinito, un tutto rispetto al nulla» (§ 199). Che l’uomo sia un tutto che è nello stesso tempo (ma non nello stesso senso) un nulla significa che non vi sono due ‘masse’ che si scontrano in un tragico conflitto, non vi è ‘de-cisione’ alcuna che le separi, ma la medesima realtà, il medesimo *effet* appare volta a volta nulla e tutto «a seconda della luce che si possiede» (§ 90).

Infine, il gioco. «Nel Seicento, tutta l’Europa gioca», ha scritto Maravall³⁶, e Pascal non è da meno, introducendo il gioco – questa

³⁵ Cfr. *contra*, C. Ciancio, *Pascal: filosofia*, cit., che sull’impossibilità della mediazione impianta la propria interpretazione.

³⁶ J.A. Maravall, *La cultura del barocco*, cit., p. 316. Poi Maravall aggiunge, completando l’affresco storico con particolare riguardo alla corona spagnola: «A volte l’ansia smisurata del gioco provoca vere e proprie catastrofi, come nel caso della speculazione sui tulipani, che ricorda Sombart quando studia con fine intelligenza la parte del gioco nei primi tempi di formazione del capitalismo mercantile. Nella Spagna del diciassettesimo secolo si verificò un incremento morboso di ogni tipo di giochi d’azzardo, ma in modo particolare del gioco delle carte. Spesso le carte sono servite da immagine per suggerire l’idea di un tipo di comportamento – quale qui si vuole definire – che è proprio dell’uomo barocco [...]. Tutto è un drammatico gioco e tutti giocano accanitamente in Spagna. E visto che la pratica del gioco si manifesta come tipicamente barocca, ciò prova ancora una volta – nonostante l’insufficienza statistica dei dati – la diffusione del barocco nella società spagnola del diciassettesimo secolo».

passione insana – persino nelle cose religiose³⁷. Abbiamo già osservato che, nel caso del *pari*, non si può parlare di un vero e proprio gioco, poiché manca la libertà di aderirvi o meno. Ma è un altro segno delle brillanti forzature pascaliane che la decisione ultima dell'esistenza prenda l'aspetto di un gioco, benché poi a questo gioco non si possa non giocare. E che inoltre, benché si sia «nella necessità di giocare», sia possibile non mettere in gioco la propria vita, scegliendo di non rischiarla per meritare «il guadagno infinito» della beatitudine. Ma vi è di più. Pascal dirige sapientemente il gioco in modo da occultarvi un termine essenziale, che non viene mai nominato: la morte. La morte, così inseparabile dall'orizzonte delle *pensées* pascaliane, non compare invece in un gioco in cui si tratta del tutto della nostra vita. L'occultamento può passare inosservato, perché, se non si parla di morte, si parla invece del nulla: non è, in fondo, lo stesso? Non è il nulla il nome sotto cui s'appiatta la morte? Lo sarebbe, se di nulla non si parlasse solo in riferimento alla vita. Ciò che è nulla nel *pari* è infatti la vita, non certo la morte o ciò che ci attende dopo la morte. La morte anzi è «la perdita del nulla» che è la vita. Se Pascal avesse invece messo nel conto la morte come (possibile) nulla, la vita, che solo dinanzi alla beatitudine infinita (non dinanzi alla morte *ut sic*) è nulla, avrebbe preso a sua volta un valore infinito. E il gioco sarebbe stato rovinato.

³⁷ Pascal è anche colui che non ha mai smesso di impegnarsi in pubbliche sfide con i più valenti uomini dell'epoca sui più diversi problemi di matematica o di geometria: persino negli ultimi anni di vita, quando ormai la preoccupazione religiosa era preminente, non ha rinunciato a questo lato pubblico e competitivo della sua esistenza, costringendo i suoi biografi a cercare ogni soluzione per accordare intimo fervore religioso e ritiro spirituale con la passione per il gioco, l'*éclat* dell'invenzione e della sfida intellettuale, che continuamente lo riconducevano verso il mondo.

ALESSANDRO ARONICA E ROBERTO FANELLI

LONTANO DAGLI OCCHI. IL RITORNO DEL PROIBIZIONISMO E LE LEZIONI DELLA STORIA

Era il 1997 quando nel volume *Il gioco*, Giuseppe Imbucci apriva così le sue riflessioni: «Il gioco trasferisce ricchezza senza produrne. Il volume di questo trasferimento di ricchezza sottoposto a rischio e ad altissime decurtazioni fiscali è veramente sorprendente. I dati ufficiali, peraltro, lo descrivono solo parzialmente. Sfugge alla sua conoscenza il gioco clandestino, sia quello privato sia quello organizzato dalle nuove forme dell'imprenditorialità delinquenziale. Con forte approssimazione il volume del gioco clandestino può essere stimato oltre un terzo di quello legale e tale proporzione certamente si esaspera in quelle aree urbane a forte densità abitativa e criminogena»¹.

Imbucci faceva riferimento a un universo del gioco, quello del decennio 1985-1995, in cui le stelle erano ancora il "lotto", capace di calamitare oltre il 30 per cento della raccolta, il totocalcio, in fase calante ma ancora in grado di assorbire circa il 20 per cento delle puntate e le scommesse ippiche, anch'esse in calo ma con una quota pari, nel 1995, al 25 per cento del totale. Nel 1994, avevano fatto irruzione in questo panorama relativamente stabile le lotterie istantanee ("Gratta e vinci"), conquistando già nell'anno successivo una quota del 16 per cento del mercato. Maturavano, quindi, significativi cambiamenti nella propensione al gioco (nei gusti dei consumatori si direbbe per altri settori) e nell'offerta legale (con l'introduzione delle lotterie istantanee); sullo sfondo, tuttavia, continuava a sopravvivere il "mostro sommerso" del gioco clandestino.

Pochi anni più tardi, lo stesso Imbucci, con riferimento alla brusca frenata nelle giocate registratasi tra il 2000 e il 2001 (dopo un periodo di crescita costante tra il 1991 il 1999), aveva modo di osservare: «la caduta del volume del gioco dai consumi del 1999 ... è in gran parte addebitabile alla diffusione di apparecchi e congegni automatici, semiautomatici ed elettronici, così come vengono definiti i videopoker,

¹G. Imbucci, *Il gioco. Lotto, totocalcio, lotterie. Storia dei comportamenti sociali*, Venezia, Marsilio, 1997.

fun-games e le *slot-machines*»². E ancora: «nel corso del 1999 si è andata consolidando una rete di videopoker di circa 200.000 apparecchi distribuita sotto casa e gestita da piccoli esercenti, coinvolti dall'alta remuneratività, dall'assenza di controlli legali e dalla pericolosa pressione dei distributori. Da indagini sul campo effettuate dall'Osservatorio Internazionale sul Gioco dell'Università di Salerno nell'area nocerino-sarnese si è potuto rilevare con ragionevole approssimazione ... [che] la rete distributiva dei videopoker secondo calcoli approssimati per difetto attualmente si compone di circa 500.000 apparecchi. Essa può sottrarre un volume di gioco che oscilla tra 15 e 25 miliardi. Qui però con forza si denuncia non tanto la sottrazione di introiti all'erario e la connessa accumulazione del profitto criminale ma piuttosto l'esistenza stessa di questa rete dotata di micidiale pericolosità sociale, senza alcun controllo, annidata sotto casa»³. Lo studioso proseguiva, osservando: «solo sul fondamento di elementi conoscitivi sarà possibile promuovere una legislazione idonea che garantisca l'erario, l'equità del gioco e tuteli quegli ambienti e quelle forze sane che compongono il mercato. Questa tutela è certamente inattuabile se non è garantita da controlli elettronici, periferici e centralizzati in grado di verificare sistematicamente e in tempo reale tutto il funzionamento del gioco e le modalità del suo svolgimento. Il complessivo mercato del gioco pubblico che nell'ultimo decennio (si sta parlando degli anni 1992-2001) ha svolto la funzione di far emergere nel gioco legale il gioco clandestino deve ora essere protetto da questa grave e pericolosissima inversione di tendenza che pone a rischio le aree più deboli e periferiche della sua platea e chi detiene il governo del gioco è chiamato a interventi solleciti e riparatori»⁴.

L'analisi di Imbucci era lucidissima. In poche righe egli riassumeva un punto di vista preciso sul senso del presidio pubblico nel settore del gioco. In primo piano venivano collocati i rischi sociali connessi a una espansione incontrollata della rete clandestina. Il circuito legale diventava quindi non solo lo strumento per la cattura di nuovo gettito a tutto svantaggio della criminalità organizzata ma anche il luogo dell'«equità del gioco», ovvero, in altri termini, un sistema di regole poste

² G. Imbucci, *Mercato ed etica del gioco pubblico*, Venezia, Marsilio, 2002.

³ *Ivi.*

⁴ G. Imbucci, *Mercato ed etica del gioco pubblico*, cit..

in primo luogo a protezione del giocatore⁵. Si tratta di una visione moderna e fortemente condivisibile. Pochi anni più tardi nella relazione conclusiva della Commissione Pedrizzi si affermava: «L'organizzazione dei giochi, delle scommesse e dei concorsi pronostici da parte dello Stato ha la finalità di raccogliere risorse finanziarie aggiuntive rispetto alle entrate tributarie ed extratributarie...»⁶; ma questa netta affermazione veniva poco dopo temperata dalla considerazione che le esigenze di bilancio debbono trovare un rigoroso limite nella conferma dei compiti di tutela dell'ordine pubblico e della salute dei cittadini, «che potrebbero essere messi in pericolo da una diffusione incontrollata, indiscriminata e senza regole di tipologie di giochi e scommesse, nonché dalla diffusione di fenomeni illegali e clandestini»⁷. Oggi, gli obiettivi prioritari del presidio pubblico debbono essere considerati la tutela della salute e lo spiazzamento della criminalità organizzata; il gettito, in questo approccio, può essere considerato un sottoprodotto positivo della presenza dello Stato⁸. La riserva statale sull'organizza-

⁵ In senso conforme, v. l'Introduzione al volume di O. De Rosa e D. Verrastro (a cura di), *Gioco e Società*, Bologna, Il Mulino, 2012, dove è richiamato il necessario coinvolgimento dello Stato nel settore del gioco «come soggetto deputato all'azione di gestione ed al controllo» sul presupposto che «[c]onoscenza e governo responsabile [...] costituiscono le uniche azioni a cui non è possibile derogare se si vuole davvero perseguire una strategia efficace di pianificazione saggia del gioco pubblico» (p. 9).

⁶ Senato della Repubblica, *Relazione della VI Commissione Permanente nella seduta del 26.03.2003 a conclusione dell'indagine conoscitiva sul settore dei giochi e delle scommesse* (Doc. XVII n. 10), p. 3.

⁷ *Ibidem*.

⁸ Per una panoramica sui rapporti tra prelievo fiscale e svolgimento di attività ludiche rinviamo, senza pretesa di esaustività, a G. Alemanno, *Lotto e lotterie (diritto tributario) – Postilla di aggiornamento*, in *Enciclopedia giuridica Treccani*, Roma, Treccani, 2009, p. 1 ss.; C. Baldari, P. Argentino e M.T. Di Blasio, *Diritto e fisco nel mondo dei giochi*, Milano, Egea, 2012; P. Boria, *La disciplina tributaria dei giochi e delle scommesse. Contributo allo studio dei monopoli fiscali*, in «Rivista di diritto tributario», 2007, p. 33 ss.; E. De Sena, *Concorsi e operazioni a premio, giochi di abilità e concorsi pronostici nel diritto tributario*, in *Digesto delle discipline privatistiche sezione commerciale*, vol. III, Torino, UTET, 1988, p. 377 ss.; L. Einaudi, *Intorno all'imposta sui giochi*, in *Scritti vari in onore di Tullio Martello*, Bari, Laterza, 1917, p. 195 ss.; R. Fanelli, *Imposte sui giochi: nuove armi per combattere l'evasione*, in «Pratica fiscale e professionale», 1, 2011, p. 62 ss.; A. Fantozzi, *Lotto e lotterie (diritto tributario)*, in *Enciclopedia del diritto*, vol. XXV, Milano, Giuffrè, 1975, p. 39 ss.; S. Fiorentino, *Giochi e scommesse (dir. trib.)*, in *Dizionario di diritto pubblico*, III, Milano, Giuffrè, 2006, p. 2670 ss.; E. Fonderico, *Lotto e lotterie (diritto tributario)*, in *Enciclopedia giuridica Treccani*, vol. XIX, Roma, Treccani, 1990, p. 1 ss.; G. Liccardo, *Imposta*

zione dei giochi, prima ancora che nella raccolta di risorse finanziarie aggiuntive rispetto alle ordinarie entrate tributarie ed extratributarie, trova, quindi, il suo fondamento nell'esigenza di tutelare l'ordine e la sicurezza pubblica, di contrastare il crimine organizzato, di proteggere la pubblica fede contro il rischio di frodi e di salvaguardare i minori di età e i soggetti più deboli da una diffusione incontrollata, indiscriminata e senza regole del gioco.

Ma torniamo all'evoluzione del nostro settore in Italia. Le analisi di Imbucci si rivelarono presto molto appropriate. I primi anni Duemila vedono il dilagare dei videopoker. Nel 2003, si produce una prima svolta: il legislatore interviene «puntando, da un lato, ad incrementare la deterrenza dell'azione di controllo sulle fasi e su tutta la “filiere” degli operatori di gioco e, dall'altro, a rendere più competitivo il sistema legale rispetto a quello illegale»⁹. Pochi anni più tardi si può tirare un primo bilancio. Nel 2006, il circuito legale raccoglie puntate per circa 35 miliardi di euro; 15 miliardi sono riconducibili alla Raccolta delle cosiddette AWP. Ma il percorso di legalizzazione è appena iniziato. Secondo la Commissione Parlamentare antimafia, nell'anno 2006, la raccolta effettiva da AWP (legale più illegale) raggiunge i «43,5 miliardi di euro»¹⁰, un livello che il circuito legale raggiungerà solo qualche anno più tardi. Sempre secondo la medesima Commissione, nel 2006, a fronte di 200.000 apparecchi AWP regolarmente collegati, vi sono «almeno altrettanti apparecchi illegali»¹¹; a questo livello complessivo di apparecchi nel settore legale ci si avvicinerà sempre qualche anno più tardi.

Se guardiamo alla storia del settore dei giochi tra il 2006 e il 2011, sembra quindi che una parte consistente della raccolta illegale stimata per il 2006 sia stata gradualmente assorbita dalla rete ufficiale, come

unica sui giuochi di abilità e concorsi pronostici, in «Rassegna di finanza pubblica», 1960, 1-2, 165 ss. .

⁹ Comando Generale della Guardia di Finanza, *Attività della Guardia di Finanza a tutela del monopolio statale del gioco e delle scommesse*, Atti, 2011.

¹⁰ Commissione Parlamentare Antimafia, *Relazione sulle infiltrazioni mafiose e criminali nel gioco lecito ed illecito, approvata dalla Commissione nella seduta del 6 luglio 2016* (Doc. XXIII n. 18), 13 ss..

¹¹ Commissione Parlamentare Antimafia, *Relazione della Commissione parlamentare di inchiesta sul fenomeno della mafia e sulle altre associazioni criminali, anche straniere, sui profili del riciclaggio connessi al gioco lecito e illecito* (Doc. XXIII n. 3), p. 7.

dimostrerebbe il caso degli apparecchi da divertimento. Chi conosce in dettaglio la storia di quegli anni sa che non si tratta soltanto di coincidenze formali. Nel caso delle AWP, cominciano a manifestarsi gli effetti dell'introduzione delle cosiddette *smart card*, innovazione che rende assai più complicata la manomissione delle schede di gioco. La sostituzione progressiva dei vecchi apparecchi interviene nel biennio 2008-2009; gli effetti sulle scelte degli operatori in senso più favorevole al sistema legale si consolidano negli anni successivi. Al contempo, nel 2011 per la prima volta si registra l'impatto della introduzione delle VLT (circa 15 miliardi), nuovi apparecchi da divertimento che prevedono la possibilità di puntate e vincite più elevate, ma che, soprattutto, in virtù di un *pay out* molto alto (circa l'88%), incentivano il cosiddetto "rigioco", con effetti importanti sulla raccolta. Nel 2009 si registrano i primi effetti dell'annessione del gioco online all'area legale, e, nel 2011, la raccolta relativa ai giochi di abilità a distanza arriva a 8,5 miliardi circa. Nel periodo, intervengono anche incrementi del gioco riconducibili a innovazioni di prodotto che non spostano dall'illegale al legale ma semplicemente intercettano l'evoluzione dei gusti dei giocatori: così è per esempio nel caso del "lotto" (introduzione del nuovo gioco del "10 e lotto") o delle lotterie istantanee, mentre altri segmenti dell'offerta continuano a declinare (giochi numerici a totalizzatore e scommesse a base ippica). L'ultimo quadriennio (tra il 2012 e il 2015) è caratterizzato da una sostanziale stabilità del volume di raccolta: non si registrano più sostanziosi salti incrementali, ma significativi aggiustamenti in ragione di dinamiche tutte interne al sistema legale connesse probabilmente alla maggiore o minore attrattività dei prodotti e alle scelte dei consumatori. Il cedimento di due segmenti di mercato - giochi numerici a totalizzatore e scommesse ippiche - si approfondisce; altri segmenti tradizionali difendono o incrementano i livelli conseguiti nel 2012 - Lotterie e Bingo, Lotto e Giochi a base sportiva; gli apparecchi da divertimento sembrano aver già raggiunto la massima espansione, mentre anche i giochi a distanza patiscono una lieve contrazione¹². Tuttavia, la partita con il gioco illegale non può dirsi chiusa.

¹² Più approfonditamente, v. A. Aronica, *Giochi... a distanza*, in *Gioco pubblico e raccordi normativi*, a cura di P. Leone, G. Moncada e A. Oliva, Roma, Toro Edizioni, 2016.

L'annessione delle scommesse sportive al circuito illegale non riesce ad evitare la nascita dei cosiddetti CTD (Centri di trasmissione dati), a loro volta oggetto di un processo di repressione e legalizzazione che deve essere considerato tuttora in corso (una stima ragionevole ai giorni nostri può far ritenere che solo 1/3, ovvero 2350, siano stati ad oggi regolarizzati). Si tratta di punti vendita che operano senza aver sottoscritto una convenzione di concessione con lo Stato. Le giocate raccolte vengono trasmesse al centro contabile di un bookmaker estero, normalmente provvisto di licenza nel Paese di residenza; il CTD incassa le somme giocate e provvede al pagamento delle vincite. I CTD esercitano una concorrenza sleale a danno dei punti vendita regolari, non pagano imposte e non debbono rispettare l'insieme delle regole previste per i concessionari statali. Del pari, non può dirsi certo vinta la guerra contro i siti che offrono illegalmente gioco *online*¹³. In questo settore, lo Stato italiano ha combattuto e combatte con tutte le armi, ivi inclusa, da ultimo, una modalità di tassazione (la base imponibile per le scommesse è passata di recente dalla Raccolta al Margine), che mira a rendere più competitiva l'offerta legale. Un versante ulteriore di notevole pericolosità è infine costituito dai cosiddetti "totem", agili strumenti di collegamento con siti esteri, attivati dalla rete fisica in diretta competizione con l'offerta legale.

Veniamo così alle discussioni dei nostri giorni. Se, in sostanza, la storia dell'ultimo ventennio possa essere considerata prevalentemente come una vicenda di positiva annessione alla legalità di ampi territori sottratti all'imposizione ma anche a ogni regola di tutela dei giocatori, vulnerabili o meno; ovvero, se nella crescita generale delle somme giocate, prevalga invece, o sia significativamente presente, un effetto di induzione della domanda provocato dalla sua stessa "legittimazio-

¹³ Il proliferare del gioco in rete non può non ricollegarsi alla rivoluzione nella comunicazione segnata dall'avvento dei cosiddetti *New Media*, in primo luogo Internet, frutto dell'incontro delle più moderne tecnologie. Tali strumenti, massivamente diffusi, hanno la capacità di fornire a ciascun utente un accesso interattivo e personalizzato. Fra le innumerevoli conseguenze di questo sviluppo epocale, si è riscontrato l'emergere di forme specifiche di tecnodipendenza, soprattutto nei confronti dell'uso della Rete (*Internet Addiction Disorder*) che possono costituire terreno fertile per l'offerta incontrollata di giochi e scommesse. Sul legame tra nuovi mezzi di comunicazione e dipendenze, con particolare riferimento a quelle giovanili, v. P. Martucci, *Dipendenze e rischio nelle dinamiche dei New Media*, in «Tigor. Rivista di scienze della comunicazione», A.III, 2011, n. 1, 118 ss.

ne” e tale da suggerire in prospettiva una nuova restrizione dell’area legale, accompagnata beninteso da una intensificazione dell’azione di repressione. Occorre ammettere che non è facile arrivare a conclusioni perfettamente dimostrate in mancanza di dati statistici storici, anche solo stimati ovviamente, sul circuito illegale. Del resto anche disponendo di un valore consolidato storico che sommasse legale e illegale non potremmo trarre conclusioni facili in una situazione in cui i gusti dei giocatori evolvono e agli stessi successi nel processo di legalizzazione si risponde con nuove proposte innovative di immersione nell’illegalità. Per poter rispondere con completezza all’interrogativo posto sarebbe indispensabile disporre di approfondite indagini e micro analisi sui moventi delle scelte individuali dei giocatori. Certo, le analisi storiche sull’evoluzione anche solo del circuito legale sembrano suggerire che un processo di legalizzazione di notevole ampiezza è in effetti intervenuto. Ciononostante, sembrano riaffacciarsi da qualche anno, approcci che questo risultato mettono in discussione, ovvero non considerano apprezzabile. Ne scaturisce qualche volta una nuova fuga nel proibizionismo¹⁴.

Orbene, le politiche di divieto assoluto appaiono in primo luogo illiberali poiché finiscono per impedire di giocare legalmente alla grande maggioranza delle persone, comprimendo, così, la loro libertà di scegliere il passatempo più gradito. Sono, inoltre, da considerare di dubbia efficacia. Se guardiamo fuori dai nostri confini, ci sono casi, come quello dell’Ungheria, dove, dopo aver messo al bando le *slot machines*, fatta eccezione per quelle che si trovano dentro i casinò, si è dovuto patire, come prevedibile e negativa conseguenza, il dilagare del gioco illegale. Infine, sono forse quelle che meno proteggono i soggetti vulnerabili dal rischio di frodi o di derive compulsive.

In ogni caso, se un divieto pressoché generalizzato fosse la nuova direzione di marcia, l’attenzione dello Stato dovrà massimamente concentrarsi, per quanto possibile, sul versante della repressione, invero mai abbandonato, ma alleggerito nelle responsabilità, dall’esistenza

¹⁴ Sul tema si è recentemente innestato il dibattito sulla compatibilità tra norme locali e legislazione nazionale inaugurato dall’introduzione a livello regionale e comunale di misure restrittive dell’installazione di apparecchi da gioco come pure dell’apertura di sale e la pubblicizzazione delle loro attività. Per una panoramica, v. P. Leone, G. Moncada e A. Oliva (a cura di), *Gioco pubblico e raccordi normativi*, cit., pp. 73 ss..

di un circuito legale. In effetti, il ruolo dell'apparato repressivo non viene mai meno; è un ruolo cruciale, ma anche decisamente arduo da interpretare, quando deve essere complementare a un approccio proibizionista; è meno ampio ed intenso e, quindi, più ragionevolmente efficace, in una dinamica di legalizzazione, di cui ha il compito di incrementare la convenienza.

MARIA ANTONIETTA LUCARIELLO

CONFIGURAZIONI DELLA DIPENDENZA: FENOMENO SOCIALE E FENOMENO CLINICO

Il termine dipendenza, nell'accezione linguistica comunemente intesa, è abbastanza semplice da definire, ma al tempo stesso anche ambiguo e curvato soprattutto su una chiusura semantica di tipo negativo: il termine dipendenza evoca tossicodipendenza, quasi che ogni dipendenza sia da considerare alla stregua di una tossicomania; da quando il consumo- abuso di droghe pesanti, in particolare l'eroina, ha assunto il rilievo di un fenomeno sociale e sanitario allarmante, fonte di esclusione sociale, stigmatizzata da interventi penali e da procedure e interventi tesi alla normalizzazione, la dipendenza, per molti, è *tout court* una cattiva dipendenza. D'altronde, anche senza rievocare qualcosa che attiene all'uso-abuso di sostanze, il termine è generalmente associato a qualcosa di non desiderabile, perché rimanda ad un'idea di asservimento, di soggezione, o comunque di subalternità. Alla maggior parte delle persone non piace essere definiti o sentirsi in una condizione di dipendenza-asservimento, che mina alle fondamenta l'idea, tanto più desiderabile, della propria indipendenza. Indipendenza, infatti, si configura immediatamente come una condizione di libertà, di autonomia, in una parola, di maturità psicologica. Se alleggeriamo il termine dalle evocazioni semantiche più immediate e comuni, vediamo che il dizionario ci indica, genericamente e neutralmente, uno stato o condizione di chi dipende da qualcuno o qualcosa. Ma già alla voce della *Treccani* abbiamo un duplice piano con una distinzione di senso tra varie discipline dalla medicina all'antropologia:

in medicina: condizione di incoercibile bisogno di un prodotto o di una sostanza, soprattutto farmaci, alcol, stupefacenti, riguardo ai quali si sia creata assuefazione e la cui mancanza provoca uno stato depressivo, di malessere e angoscia (dipendenza psichica), e talora turbe fisiche più o meno violente, cioè nausea, dolori diffusi, contrazioni ecc. (dipendenza fisica).

Da un punto di vista fisiologico, zoologico e antropologico con dipendenza, si intende, invece, il fatto che l'organismo, alla nascita e per un periodo più o meno lungo, non è in grado di provvedere autonomamente alla propria sopravvivenza, che è legata alle cure parentali.

Viene in qualche modo postulata una differenza tra uno stato relativo a dipendenze sane e uno stato relativo a dipendenze patologiche.

Esaminando la differenza tra attaccamento e dipendenza, a cui V. Lingiardi¹ ha dedicato un attento studio, l'autore precisa:

Fatta salva l'intima connessione tra i fenomeni descritti con i termini *attaccamento* e *dipendenza*, ci sembra più opportuno riferire il primo a un comportamento primario teso alla ricerca e al mantenimento della prossimità con una figura preferenziale, di solito percepita come più forte, saggia e competente, e la seconda a un atteggiamento derivato dal bisogno di attaccamento, che può *non* essere diretto verso un soggetto specifico e che si esprime attraverso atteggiamenti *generalizzati* mirati a evocare assistenza, guida e approvazione.

«Dunque - scrive V. Lingiardi - più che di una polarità dipendenza-indipendenza sarebbe meglio parlare di *dipendenze sane e dipendenze patologiche*, definendo patologiche le forme «non negoziabili» di dipendenza o le pretese, eccessive e illusorie, d'indipendenza». Molti autori nella letteratura internazionale concordano, sia pure con terminologia e prospettive diverse, sul fatto che dipendenza e indipendenza si pongano non tanto in una dimensione di sviluppo lineare, dalla dipendenza all'indipendenza, quanto come polarità di uno stesso continuum. Per l'individuo adulto e nel corso del tempo, la sfida ineludibile è il raggiungimento, mai statico, di un equilibrio dinamico nella tensione tra due opposti desideri, il desiderio di rapporto con l'altro, che implica dipendenza e il desiderio di autonomia che implica la costruzione e il riconoscimento della propria identità. Fallita o ostacolata la ricerca dell'equilibrio tra opposte polarità, la dipendenza viene sentita come indesiderabile e fonte di sofferenza.

Nelle relazioni adulte, la dipendenza affettiva o sessuale è avvertita come un laccio soffocante ma da cui non si può uscire; è esecrata, ma al tempo stesso ricercata, l'individuo stringe più forte il laccio che vorrebbe sciogliere. Anche in campo terapeutico una delle lamentele più diffuse specialmente agli inizi del trattamento, o prima ancora di iniziarlo, riguarda la dipendenza dal terapeuta come qualcosa da evitare.

In questo senso possiamo riconoscere alcuni timori che nel senso comune ci portano a considerare la dipendenza associata ad un alone ambiguo e indesiderabile. Sono evocati gli scenari dell'antica impo-

¹V. Lingiardi, *Personalità dipendente e dipendenza relazionale*, in *Le dipendenze* a cura di Caretti V., La Barbera D., Milano, Cortina, 2005, pp.71 ss.

tenza infantile, di asservimento a qualcosa di più potente che piega la forza di volontà dell'individuo e lo rende schiavo.

Inquadrare il concetto di dipendenza nella duplice accezione di dipendenza sana e dipendenza patologica, se ci rimanda sotto il profilo diagnostico a convergenze ma anche a differenze di prospettiva, tra psicologia, psicoanalisi e psichiatria, non ci esime da una riflessione più generale sul concetto di dipendenza, soprattutto in ragione del fatto che, in un mondo globalizzato non si possono ignorare le valenze che la cultura in senso lato declina da Occidente ad Oriente; il concetto, infatti, assume un diverso spessore semantico nel contesto socioculturale, specialmente nella tradizione giapponese. Se per l'Occidente dipendenza si iscrive nel "non poter stare senza", nella lingua e nella cultura giapponese troviamo il termine "amae" che per la sua intraducibilità designa uno spettro di significati che segnano la differenza.

Si deve a Takeo Doi, uno psicoanalista e psichiatra giapponese, una compiuta disamina del concetto nell'ambito socioculturale del suo paese.² Ricollegandosi a questo testo scrive Chiara Rosso³:

"*Amae*" è un concetto della psicoanalisi giapponese di difficile traduzione, non ha una precisa corrispondenza nel pensiero occidentale. L'*amae* è a metà strada tra l'amicizia e l'amore benché esprima più della prima condizione e meno della seconda. Potremmo anche dire che è un sentimento ineffabile che lega emotivamente due individui, un anelito o desiderio mai completamente soddisfatto. È una condizione della relazione che si esprime su di un registro non verbale, si esperisce ma non si racconta. L'*amae* affonda le sue radici nel rapporto madre- bambino. Doi (1973), lo indica come un sentimento che nasce nella seconda metà del primo anno di vita del bambino quando questi comincia a reclamare la madre che riconosce esistere indipendentemente da lui. L'*amae* è quindi anche un tentativo di negare la separazione indulgendo nella relazione fusionale e regressiva con la madre. Per Balint (1968), in seguito agli scambi avuti con Doi, questo concetto è assimilabile a quello dell'amore primario e alle sue trasformazioni nel corso dell'esistenza dell'individuo. [...] L'*amae* sarebbe dunque una caratteristica psicologica dell'individuo giapponese. Il concetto di *amae* descrive un ampio arco che abbraccia l'area emotiva connessa con l'attaccamento, la dipendenza e il desiderio affettivo che si sviluppa tra due persone. L'*amae* è identificabile come un

² T. Doi, (1973), *Anatomia della dipendenza*. Milano, Cortina, 1991.

³ C. Rosso, *Attaccamento e coscienza di legame in Giappone Riflessioni psicoanalitiche* in «Psiche, Rivista di cultura psicoanalitica, Attaccamenti», 2011 n. 1.

formidabile motore del legame; offre il rifornimento libidico di cui l'individuo necessita durante la sua vita e a cui può attingere nel corso delle sue molteplici interazioni con l'altro. Potremmo avvicinare il concetto di *amae* anche a quello di una regressione attiva (a differenza della passività) al servizio dell'Io, di una regressione influenzata e disciplinata dalle pratiche ispirate alla tradizione buddista, come per esempio l'autocontrollo e la meditazione, tanto per citarne alcune. [...] Abbiamo descritto l'*amae* come una condizione della relazione che si esprime su di un registro non verbale, esso si esperisce, non si racconta.

L' *amae* implica la presenza di una relazione tra due persone analogamente a ciò che avviene per l'empatia[...] Del resto, in Giappone la comunicazione non verbale caratterizza gran parte delle interazioni tra gli adulti ed implica una quota di empatia affinché il messaggio veicolato sia compreso.

Anche negli scritti di Roberto Carnevali⁴ troviamo uno stimolante contributo ad una comprensione più precisa del termine *amae*:

Amae ha a che fare con la dipendenza ma, a differenza che da noi, nel mondo giapponese ha una connotazione positiva, o almeno neutra, senza implicazioni che la configurino come qualcosa che debba essere "curato".

Più avanti tenta per approssimazione di definire e farci comprendere:

È qualcosa che si esprime come una dipendenza, che nasce nel rapporto con i genitori, in particolare con la madre, e che crea delle aspettative nei confronti del mondo circostante, che porta ad essere fiduciosi e a non temere di dipendere, ad essere indulgenti con sé stessi e con gli altri e a pensare che i propri bisogni potranno trovare soddisfazione in uno dei luoghi possibili dove andremo, perché ci sarà qualcuno che potrà capirci.

In verità, in Occidente come in Oriente e in ogni parte del mondo non c'è bisogno di ricorrere a studi sofisticati per essere naturalmente e immediatamente propensi a credere che il primo legame all'inizio della vita è quello con la madre; sappiamo che veniamo al mondo in uno stato di estrema dipendenza dalla madre o da un adulto che se ne prende cura. Se il neonato è abbandonato, fisicamente o emotivamente, muore: è la morte fisica se è abbandonato nel cassonetto, è la morte psichica, o gravi alterazioni nel processo di sviluppo della personalità, se qualcosa non funziona in quel complesso intreccio di esperienze proto mentali e legami relazionali e affettivi.

⁴R. Carnevali, *Amae e il buddismo in occidente*, in *Tra sogni del Buddha e risvegli di Freud*, a cura di A. Molino e R. Carnevali, Milano, ARPANet, 2010.

La condizione neonatale di dipendenza fisiologica è collegata allo stato di bisogno, di mancanza intollerabile; si tratta di uno stato di tensione, derivante dall'impotenza protratta, che porta alla ricerca della soddisfazione. Via via che il percorso evolutivo porta il bambino al raggiungimento di competenze che lo affrancano dalla totale dipendenza, come la deambulazione, il linguaggio, la padronanza del proprio corpo, si definiscono e rinsaldano i suoi legami affettivi e, mentre procede verso una dipendenza relativa, cresce il bisogno di appoggiarsi alle figure di riferimento per essere protetto da pericoli, reali e immaginari; ciò rende il bambino relativamente dipendente dall'ambiente esterno, ma sempre più dipendente affettivamente dai genitori in quel bisogno che, secondo Freud,⁵ non abbandonerà mai più, per tutta la vita, l'essere umano, il bisogno cioè di essere amato.

Citando Freud, entriamo in un ambito epistemologico e clinico in cui il concetto di dipendenza si declina in stretta correlazione con la questione della difesa dal dolore psichico e con il tema dello sviluppo sano e/o patologico della personalità: potremmo dire che i due ambiti si intrecciano a vicenda nel *corpus* teorico freudiano, anche se nei diversi scritti vediamo a volte il prevalere dell'uno e a volte dell'altro. Il rilievo che Freud attribuisce al dato di fatto della dipendenza protratta dell'uomo alla nascita si accompagna, nel corso del tempo, all'interesse specifico per le modalità di difesa dall'angoscia, non ultimo il ricorso all'uso ed abuso di alcool, ai suoi tempi, principale piaga sociale nell'ambito delle dipendenze. Fin dal 1895 nel *Progetto di una psicologia* Freud delinea i tratti di una situazione generalizzata per tutti gli esseri umani all'inizio della vita, la situazione di radicale impotenza legata allo stato di prematurità biologica. Lungi dall'essere semplicemente un inizio specie-specifico dell'essere umano costituisce per Freud uno stimolo incessante per l'elaborazione del concetto di trauma. Freud in *Inibizione, sintomo e angoscia*, del 1925, designa con il termine *Hilflosigkeit* un primordiale "vissuto" di bisogno di aiuto in uno stato di estrema impotenza del neonato di fronte alla perdita o alla mancanza dell'adulto soccorritore dei suoi bisogni. Si prefigura in tal modo il prototipo della situazione traumatica, dal trauma della nascita alle successive perdite nel corso della nostra vita, che ci

⁵ S. Freud, (1925), *Inibizione, sintomo e angoscia*, in OSF, Torino, Boringhieri, 1978, p. 301.

ripropongono l'elaborazione del senso della mancanza ed il bisogno di protezione dinanzi al pericolo di essere abbandonati nel bisogno e nel dolore intollerabile. Nella società di allora gli alcolici erano gli "inebrianti" più diffusi in alcune fasce sociali, in particolare il vino definito *Sorgenbrecher* lo scacciapensieri. Nel 1929 ne *Il disagio della civiltà* Freud⁶ esamina gli effetti degli inebrianti relativamente all'a polarità dipendenza/indipendenza. La dipendenza etilica promette con falso miraggio, l'indipendenza.

Dobbiamo ad essi (agli effetti degli inebrianti) non solo l'acquisto immediato di piacere ma anche una parte, ardentemente agognata, d'indipendenza dal mondo esterno. Con l'aiuto dello scacciapensieri sappiamo dunque di poterci sempre sottrarre alla pressione della realtà e trovare riparo in un mondo nostro, che ci offre condizioni sensitive migliori.

È interessante che Howard Markel, professore di Storia della Medicina all'Università del Michigan, metta in connessione la nascita della psicoanalisi con l'uso e poi la rinuncia alla cocaina da parte di Freud. Nel 2011 è apparsa la recensione del suo testo "*An anatomy of addiction*" su un quotidiano italiano (La Stampa 24-7-2011) in cui l'inviato da New York Paolo Mastrolilli riferisce che l'opinione dello storico aveva suscitato interesse e stava facendo discutere l'America.

Dopo Freud il pensiero psicoanalitico si orienta a dare un maggiore riconoscimento alle qualità della relazione primaria madre-bambino. Come nota T.Bastianini⁷:

Se con Freud il radicamento dello psichico nel corporeo è la matrice fondamentale di ogni funzione psichica, con i successivi sviluppi del pensiero psicoanalitico, Klein, Winnicott, Bion, Fairbairn, solo per citarne alcuni, grande importanza assumono gli elementi che delineano la nascita di un soggetto entro la matrice delle relazioni reali ed immaginarie che consentono la capacità di elaborare le tensioni del corpo, di produrre pensieri in grado di contenere stati affettivi. Funzioni indispensabili per giungere alla creazione di una realtà simbolica.

Nella teoresi e nella prassi clinica di Winnicott il concetto di dipendenza ha un rilievo assoluto, a partire dalla sua concezione per la quale non esiste il bambino ma una diade madre bambino. «Un neo-

⁶S. Freud, (1929), *Il disagio della civiltà* in O.S.F., Torino, Boringhieri, 1978, vol. 10, p. 570.

⁷T. Bastianini, *Home, is where we start from: il laboratorio del soggetto*, in Rivista di Psicoanalisi, 2014, LX, 3, p. 621.

nato è qualcosa che non esiste” Questa paradossale affermazione aveva lasciato di stucco il pubblico di colleghi presenti alla riunione della British Psycho-Analytic Society nel 1940 prima che potesse esplicitare il suo pensiero sull’importanza fondamentale di un buon ambiente facilitante (la madre-ambiente). Affermerà più chiaramente nel 1971⁸: «Se dipendenza significa veramente dipendenza, allora la storia del singolo bambino non può essere scritta nei termini del solo bambino. Deve essere scritta in termini anche della situazione ambientale la quale o va incontro ai bisogni della dipendenza oppure manca di andar loro incontro» Nel passaggio evolutivo da una dipendenza assoluta ad una dipendenza relativa per giungere all’indipendenza, Winnicott attribuisce un ruolo fondamentale alle cure (*Handling*) e alle funzioni materne (*Holding*) che consentono la crescita come persona del bambino con il suo potenziale ereditario. A questo proposito egli sottolinea che⁹:

L’indipendenza non diventa assoluta e l’individuo visto come un’unità autonoma non è, di fatto, mai indipendente dall’ambiente, pur essendovi modi in cui, nella maturità, l’individuo può *sentirsi* libero e indipendente, per quel tanto che gli vale per la serenità e per il senso di avere una identità personale.

L’ampliamento della lettura freudiana della dipendenza, non più solo vista in termini di fissazione alla fase orale dello sviluppo psicosessuale, comporta una maggiore sensibilità e attenzione al campo relazionale e a quei fattori che, strutturando la relazione primaria madre-bambino, facilitano o ostacolano la struttura di personalità nell’acquisizione della condizione di adulto.

Sarà W. Bion che, facendo tesoro dell’importanza della relazione primaria con l’oggetto amplia il concetto di inconscio, comprendendo sia l’inconscio rimosso di Freud sia l’inconscio non rimosso. (Bion, 1963, 1965, 1967).¹⁰ È chiaramente mutata la cornice epistemologica: per Freud il soggetto è decentrato dall’inconscio ma si parla ancora di un soggetto, per Bion, il soggetto diviene tale solo nell’incontro

⁸D.W. Winnicott, *Gioco e realtà*, Roma, Armando, 1974, p. 128.

⁹D.W. Winnicott, *Gioco e realtà*, cit. p. 230.

¹⁰Bion W.R., (1963), *Elementi della psicoanalisi*, Roma, Armando, 1973.

Bion W.R., (1965), *Trasformazioni*, Roma, Armando, 1983.

Bion W.R., (1967), *Una teoria del pensiero*, in *Analisi degli schizofrenici e metodo psicoanalitico*, Roma, Armando, 1970.

con un altro soggetto; in altre parole, l'inconscio del bambino non si struttura senza la funzione alfa e la capacità di *rêverie* della madre. siamo all'interno dell'intersoggettività, ai livelli fetali e neonatali, siamo all'intercorporeità. In questo stadio soggetto e oggetto sono indistinti ma «si plasmano reciprocamente in un incessante, fluido, va - e - vieni di sensazioni regolato dalla “porosità della carne”».

Per il neonato, «la funzione alfa della madre si esplica soprattutto come *rêverie* sensoriale come involucro/specchio sonoro/tattile e ritmicità»¹¹.

Nell'era postmoderna della psicoanalisi non si può non tener conto degli ampliamenti concettuali, sia intrinseci alla disciplina sia provenienti dalla ricerca neuroscientifica, con gli studi sui sistemi di memoria e sui neuroni mirror. L'interesse crescente alle condizioni di sviluppo della vita psichica, all'ampliamento del concetto di identificazione proiettiva, e molti altri temi, che sarebbe troppo lungo indicare, tutti gravitanti nell'area delle origini dell'esperienza psichica ha portato al confronto di punti di vista diversi, anche se (ma forse anche grazie a questo) il dibattito ha conosciuto momenti accesi e qualche arroccamento difensivo. Un filone di studio proviene dalla Psicologia del Sé, il cui principale esponente, H.Kohut, indaga la fenomenologia della dipendenza patologica, e la sua genesi nei fallimenti empatici del Sé con gli oggetti - Sé. In tali casi si può rilevare che - scrive Kohut -¹² che «il passaggio dalla dipendenza (simbiosi) all'indipendenza (autonomia) è impossibile e le tappe evolutive della vita psicologica normale devono essere considerate tenendo presente la natura mutevole delle relazioni fra il Sé e i suoi oggetti-Sé».

La ricerca sull'osservazione del bambino sia nell'ottica dell'osservazione psicoanalitica sia nell'approccio dell'*Infant Research*, grazie all'importante contributo di D. Stern, porta ampie conferme, del ruolo fondativo delle funzioni dell'altro per lo sviluppo della psiche.

Se non trascuriamo il fatto che la funzione dell'altro per la psiche del soggetto si era posta già a Freud stesso in *Introduzione al narcisismo* (1914) e ancora prima nel 1895 quando aveva parlato dell'importanza del *Nebenmensch*, l'Essere umano prossimo, non possiamo sottovalu-

¹¹ G. Civitarese, *I sensi e l'inconscio*, cit., p. 119.

¹² H. Kohut, *Un riesame delle relazioni Sé-oggetto-Sé.*, in *La cura psicoanalitica*. Torino, Bollati Boringhieri, p. 78.

tare l'evoluzione postfreudiana della teoria psicoanalitica, interessata ad indagare da quali e quanti livelli possa emergere la problematica complessa della dipendenza: dall'intersoggettivo all'interpersonale all'intrapsichico, al socioculturale, senza trascurare le condizioni storicamente in atto che sottendono lo spirito del tempo.

Anche nella prassi clinica l'attenzione alle nuove sintomatologie e alla terapia di coppia conduce ad approfondire la psicodinamica della dipendenza.

Si differenziano le forme di una dipendenza "positiva" da quelle forme che bloccano lo sviluppo con modalità maligne: sadiche, masochiste, adesive. In realtà, la dipendenza è ineliminabile, siamo sempre dipendenti da chi amiamo, e da chi ci ama, o da chi assume un particolare significato, nel corso della vita, un maestro, un amico, un gruppo, un'istituzione, un sistema di valori, un ideale. Forse dovremo adottare il termine legame, dato che il legame con l'altro è fondativo per lo sviluppo della vita psichica e il divenire del soggetto?

Se nelle prime fondanti esperienze relazionali, alcuni processi non funzionano adeguatamente, in concomitanza con vari altri fattori, si può formare una struttura di personalità particolarmente sensibile alla perdita e alla separazione.

Torniamo alle relazioni e alla rete di rapporti in cui è immerso ognuno di noi nella vita sociale e familiare. La maggior parte accetta e sostiene la diversità dell'altro a cui siamo legati con più o meno tolleranza, riesce a comprendere e accettare che ci sono diverse modalità di relazione, e che l'altro ha una propria vita separata. Si tollera la mancanza, l'assenza, un temporaneo allontanamento, senza perdere la fiducia nell'altro e nella relazione; si può aspettare e, nell'assenza, sorge il desiderio. Ci si confronta con la necessità di stabilire una giusta distanza così da tollerare l'alternarsi di presenza-assenza. Nel legame affettivo ci troviamo in una buona dipendenza quando riusciamo a vivere e riconoscere il legame non come vincolo assoggettante ma come relazione interpersonale emotivamente significativa, in cui il *noi* non annulla né l'*io* né il *tu*, lo spazio del *noi* non soffoca l'individualità soggettiva, ma l'arricchisce. Essere capaci di buona dipendenza significa mantenere un legame, avendo fiducia nella risposta positiva dell'altro che, pur essendo umanamente imperfetto, non fallirà nella capacità di risposta e di dialogo.

Analizzando i rapporti di potere all'interno delle coppie Jessica Benjamin¹³ in molti lavori ha sottolineato che una concezione sana della dipendenza implica che un «l'altro (deve) essere riconosciuto come altro soggetto perché il Sé possa sperimentare la propria soggettività in presenza dell'altro» Ne discende, fin dalla relazione primaria madre-bambino, l'importanza della mutualità e della capacità di accettare la tensione insita nel riconoscimento reciproco, per non rimanere impigliati in relazioni di dominio e di sottomissione tra i partners.

Lo sanno bene tutti coloro che per vari motivi scivolano in una condizione di cattiva dipendenza.

L'assenza, anche temporanea, della persona amata getta nello sconforto o nella rabbia, il mondo è grigio senza colori, nulla può alleviare la tristezza o riempire il vuoto. Anzi no, qualcosa c'è, sempre a disposizione, che non va via, non tradisce, che appaga nella modalità più totale, scaccia il pensiero, allontana la delusione, il dolore; è la bottiglia per l'alcolista, o la sostanza per il drogato: queste sono o possono essere sempre presenti. Rafforzano l'illusione di una unità di tipo simbiotico con l'oggetto che dà appagamento, l'illusione che si può raggiungere uno stato di beatitudine senza l'altro della relazione, in totale autarchia e pseudo - indipendenza. Si verifica cioè un movimento regressivo che allontana dal registro dei desideri e conduce a quello dei bisogni, che investe il comportamento e conduce all'atto e non al pensiero e al desiderio.

La cattiva dipendenza è connessa alla forza imperiosa del bisogno, alla compulsione del comportamento che non dà tregua, al registro dell'azione che nega il valore della relazione e annulla la presenza dell'altro essere umano, L'alcolista vuole la bottiglia, la bulimica ancora cibo, anzi l'abbuffata, il giocatore il suo tavolo o la macchinetta, o le sue scommesse. La dipendenza patologica si colloca su questo crinale che separa la capacità di attesa dall'irresistibile impulso compulsivo, che si può tradurre così: ora, subito, sempre.

Oggi assistiamo ad un fenomeno denominato le nuove dipendenze comportamentali, *news addictions*, in forte ascesa nel mondo occidentale sia nella popolazione adulta sia tra i giovani e i giovanissimi.

Le nuove dipendenze appaiono normali e gli adolescenti e adulti sono stati definiti *normal addicts* con un ossimoro, una contraddizione

¹³J. Benjamin, (1995), *Soggetti d'amore*. Milano, Cortina, 1996, p. 23.

in termini. *Addicts*, (dipendenti) perché assoggettati ad uno strumento o un'azione o comportamento senza potersi distanziare. Il computer, il cellulare, i video-giochi, dalle scommesse al gioco d'azzardo, le chat, la navigazione su Internet diventano una gabbia e, se spinti all'eccesso, sono indicatori di sottostanti ambiti patologici. "Normal" (normali), dato che in qualche modo la società rinforza e misuratamente sollecita ed approva: il consumismo induce continuamente nuovi bisogni e non si tratta di comportamenti avulsi dal contesto sociale, di subcultura, stigmatizzati o perseguiti come nel caso delle tossicodipendenze. "Normali" infine perché non avvertono alcun bisogno di aiuto, e perché tali si considerano. Il termine inglese *addiction* introduce nella letteratura una vasta area di ricerca sulla clinica della dipendenza. È interessante che etimologicamente deriva da *addictus*, che nell'antica Roma designava lo schiavo per debiti, una persona che pur conservando lo stato di libertà e la cittadinanza, era sottoposto alle limitazioni che gli venivano imposte dalla volontà del suo creditore, di cui era in balia. In effetti le nuove dipendenze da Internet, dai video-giochi, da cellulare, da social network, mostrano un aspetto bifronte: da un lato uno stile di vita, di modi di comportamento e di uso del tempo libero, diffusi socialmente e per quanto riguarda gli adolescenti, come segnali di appartenenza. I video poker, presenti anche nei bar e pub, certamente sono una via facilitante l'accesso al gioco ma non possiamo dire che sia questo ciò che trasforma un'attività ludica del tempo libero in una compulsione patologica; dall'altro lato sono la spia di uno stato di alienazione, una sorta di ritiro in un mondo virtuale, di una falsa fuga per evitare l'incontro con il dolore psichico e con la relazione vera, reale, con l'altro. Non sono il problema, sono la falsa soluzione ad un problema.

Anche qui è difficile ma importante distinguere un uso intelligente e utile di servirsi della tecnologia e di divertirsi, attraverso forme nuove di gioco, da un essere ostaggio della tecnologia fino al punto di evitare ogni contatto che non sia virtuale.

Occupandomi del gioco da vari anni, ho segnalato l'importanza del gioco per lo sviluppo del bambino, sia nella tecnica di trattamento

sia nel suo valore di esperienza creativa per l'essere umano, bambino o adulto¹⁴.

Nel gioco si realizza in modo piacevole per il bambino produttore di simboli la trasformazione di stati emotivi in rappresentazioni mentali a carattere simbolico la cui elaborazione è al tempo stesso un lavoro psichico e un'arte che consente di sentirsi creatore di un proprio mondo ed anche anticipatore di un mondo futuro, prefigurazione di un Sé dotato di più solide, attraenti capacità.

Tuttavia

C'è gioco e gioco¹⁵ - come ho scritto¹⁶ altrove -, all'opposto del gioco che proviene da un lavoro mentale per integrare l'inconscio, il gioco "agitato", distinto dall'esperienza del giocare, si pone come comportamento sintomatico, espressione non rielaborata né rielaborabile di difese potenti che attaccano l'evoluzione dei processi mentali di simbolizzazione.

Dal giocatore d'azzardo patologico alle nuove dipendenze dalla tecnologia, il fenomeno sociale intercetta il fenomeno clinico nella misura in cui si evidenzia il bisogno onnipotente di sfuggire al dolore, alle contraddizioni, alla fatica del vivere, senza passare attraverso l'Altro, cortocircuitando sia la domanda sia il desiderio.¹⁷ Alcune cifre sono indicative, dieci anni fa la percentuale di ragazzi che usava abitualmente Internet si aggirava intono al 47 per cento, oggi è quasi raddoppiata.

In alcuni casi si passa da 8 ore al giorno fino a 16 ore al giorno di collegamento. La fascia di età sfiora la soglia dei 10-11 anni. Anche se non mancano testimonianze interessanti,¹⁸ gli studi sono ancora sporadici, e non è ancora possibile avere un quadro complessivo con le necessarie distinzioni che invece sono fondamentali; infatti non si tratta di negare progresso e modernizzazione nell'era digitale né san-

¹⁴ M.A. Lucariello, *L'arte del gioco tra finzione, rappresentazione, sublimazione*, in *Gioco e società*, a cura di O. De Rosa e D. Verrastro, Bologna, Il Mulino, 2012, p. 188.

¹⁵ F. Palacio Espasa, *Psicoterapia con i bambini*, Milano, Cortina, 1995, p. 79.

¹⁶ M.A. Lucariello, *L'animazione ludica come esperienza fondamentale per la formazione dell'individuo*, in *Peter Pan e l'isola che non c'è*, a cura di O. De Rosa, Salerno, Arc en Ciel, 2003, p. 100.

¹⁷ F. Tonioni, *Quando Internet diventa una droga*, Torino, Einaudi, 2011.

¹⁸ A. Piotti, *Il banco vuoto. Diario di un adolescente in estrema reclusione*, Milano, Franco Angeli, 2012.

zionare le nuove forme di comunicazione o di gioco, né, d'altra parte, lo stato rinuncerebbe ad entrate che per quanto riguarda il gioco, nel 2011, sono dell'ordine di 80 miliardi di cui 8, 7 miliardi vanno all'erario. Si tratta però di capire dove passa la linea che separa il gioco, per esempio, di scommettere del denaro per divertimento, per rincorrere la fortuna e il gioco d'azzardo patologico, o quelle forme coatte di dipendenza, pseudo vie di fuga, espressioni sintomatiche di patologia. I quotidiani ci aggiornano con un certo allarme di un incremento della percentuale di italiani "affetti dalla malattia del gioco d'azzardo" Su Il sole 24 del 21 aprile 2015 scrive Pietro Nigro :” Dall'1, 5 al 3, 8 per cento della popolazione, quindi almeno 900mila italiani, sono affetti dalla malattia del gioco d'azzardo”.

La società ci mostra una quantità enorme di oggetti del desiderio, ma in realtà è proprio il desiderio che è sempre più inaccessibile; impera il bisogno di un nuovo abito, un nuovo cellulare, o computer, un'auto o un corpo nuovo, se non rifatto di zecca, almeno ricoperto da tatuaggi, ecc., e la richiesta si fa sempre più insistente ed ossessiva fino ad arrivare alle forme compulsive. La logica del consumo rinforza e sollecita stili di vita e di comportamento, tesi alla immediata soddisfazione concreta, all'azione, inducendo bisogni sempre nuovi, contrabbandati e scambiati per desideri.

Muovendo da una ricognizione storica del mercato del gioco pubblico tra Otto e Novecento O. De Rosa¹⁹, venendo ai nostri giorni, individua nella velocizzazione uno degli elementi che connotano il mercato del gioco:

L'orizzonte puntuale ed accelerato della vita si ripercuote nella mentalità, nella cultura e nella modalità dei consumi. Si vive in fretta e si consuma in fretta. L'accelerazione è entrata anche nel gioco. Nel secolo sedicesimo si avevano solo estrazioni del lotto occasionali e fino a tutto il settecento le estrazioni erano mensili. Oggi sono bisettimanali e il mercato propone giochi istantanei. Le slot-machines, i videogiochi, le lotterie istantanee, la partecipazione via internet ad occasioni di gioco, distribuite in tutto il pianeta, testimoniano questo processo di accelerazione che coinvolge gusto, mentalità ed attitudini dell'uomo.

In ambito sociologico numerosi sono gli studiosi che si sono occupati del fenomeno della dipendenza nell'intento di descriverne la

¹⁹ O. De Rosa, *Gioco e lavoro. Mercato e produzione di carte e fiches tra Otto e Novecento*, Venezia, Marsilio, 2001, p. 31.

natura, la complessità delle cause e le interrelazioni tra individuo, famiglia, società. In primo luogo in quale categoria inserire il fenomeno? ossia la dipendenza va intesa come malattia, come devianza o come costruzione sociale? La crescente diffusione soprattutto nelle fasce giovanili di condotte dipendenti da varie forme di gioco, dal gioco d'azzardo ai video giochi, alle slot- machines induce gli studiosi ad interrogarsi sulla linea che separa stili di vita e di comportamento nella società "liquida" della postmodernità, che non destano preoccupazione sociale e condotte dipendenti che sono segnale di allarme per l'individuo e la società, sotto il profilo psicopatologico.

Secondo gli studi del sociologo B. Cattarinussi ²⁰ il concetto di dipendenza è sempre più sostituito da quello di *addiction*:

Si tende a preferire quest'ultimo termine perché sembra avere una connotazione più ampia: mentre dipendenza implica una sottomissione fisica e chimica dell'organismo alla sostanza, *addiction* include anche la sottomissione psicologica dell'individuo. Il concetto di *addiction* è stato definito come "una condizione generale di dipendenza psicologica che spinge alla costante ricerca dell'oggetto, dell'attività senza i quali l'esistenza dell'individuo sembrerebbe perdere di senso (Pani, Biolcati, 2006:4).

Le *addiction*, di qualsiasi natura siano, presentano alcuni aspetti in comune: la compulsione [...]; la perdita di controllo[...]; la reiterazione del comportamento[...].

Come si può quindi riconoscere la differenza tra una condizione di sana dipendenza e una condizione di dipendenza patologica?

Una distinzione che rimanda alla necessità di distinguere le condotte dipendenti dal disturbo dipendente di personalità, dalla clinica della personalità dipendente.

A coloro che sono impegnati nelle relazioni di aiuto, e la gamma è abbastanza ampia, comprendendo varie categorie in campo socio-sanitario, corre l'obbligo di porsi la domanda "Chi soffre? Chi è che chiede aiuto?" La risposta a tale domanda non è univoca né certa, né sicura. Si pone all'interno del processo di valutazione relativo al rapporto tra sintomo e struttura di personalità, tra singolo e gruppo familiare, tra famiglia e contesto sociale.

²⁰ B. Cattarinussi, *Aspetti sociali della dipendenza da alcool*, in *Alcool e buone prassi sociologiche. Ricerca, osservatori, piani di zona, clinica, prevenzione*, a cura di Ugolini, Milano, Franco Angeli, 2013, pp. 129-130.

Non si può negare l'importanza di riconoscere correttamente le segnalazioni dei pazienti soprattutto nei primi colloqui, laddove accogliere una richiesta di aiuto potrebbe significare colludere con la necessità di mantenere uno pseudo equilibrio nello status quo familiare, intrapsichico ed interpersonale. L'impatto con le nuove patologie ci porta a vedere come i pazienti arrivino con una storia di precedenti incontri psichiatrici, o che giungono inviati dal giudice o su scelta volontaria, ma per chiedere aiuto per un genitore, un fratello, un figlio, un Altro da sé, non potendo riconoscere la domanda che nasce dal proprio desiderio misconosciuto, frainteso, eluso.

Inevitabilmente ci troviamo di fronte alla differenza di prospettiva teorica tra studiosi di orientamento psicoanalitico, e la ricerca nell'ambito della psicologia accademica o in ambito psichiatrico. Inevitabilmente si pone la questione dell'inquadramento diagnostico.

Il difficile confronto con le forme psicopatologiche della contemporaneità rilancia con forza la questione della diagnosi, che interroga parimenti la società, le istituzioni, il paziente e la sua famiglia, lo psicoanalista.

Il rapporto tra il sintomo, le modalità in cui si esprime all'interno di un contesto ambientale, familiare e socio-culturale e struttura e/o organizzazione della personalità interroga il clinico psicoanalista soprattutto quando si occupa di bambini e adolescenti, oltre che di adulti.

In un mio precedente lavoro²¹ mi sono interrogata sulla questione della diagnosi, spartiacque cruciale nel confronto/scontro tra psichiatria e psicoanalisi, rispetto al binomio malattia-cura.

Il modello psicoanalitico ed il modello psichiatrico condividono l'oggetto - la sofferenza psichica del soggetto - insieme alla necessità di inquadrare le manifestazioni morbose in categorie concettuali diverse rispetto al passato quando le streghe venivano bruciate perché erano considerate indemoniate, le isteriche erano simulatrici viziose, il folle un degenerato morale o fisico.

Penso che si debba riconoscere un grande debito a questa attenzione

²¹ M.A. Lucariello, *Modelli a confronto sulle risposte al dolore mentale*, in *Il senso e la misura. Processi valutativi nella presa in carico e nella cura psichica in una prospettiva psicoanalitica*, a cura di C.Guerriera, Milano, Franco Angeli, 2013, pp. 44-46 e p. 49.

della psichiatria alla descrizione accurata, alla ricerca di individuazione del tipico, presente già prima di Freud, se il sapere medico-psichiatrico può affermare una concezione nuova rispetto alla malattia mentale. [...].

La psicoanalisi, pur conservando un interesse per i quadri nosografici, genera fin da subito una tensione tra il vertice psichiatrico ed il vertice psicoanalitico soprattutto su due registri. Il primo è il registro del mandato sociale, giuridico e assistenziale: allo psichiatra è delegato il compito di stabilire chi è folle, di mantenere netta e invalicabile la linea di demarcazione tra chi è sano e chi è folle, di proteggere “la comunità dei «sani» non solo dalla possibile (ancorché improbabile) pericolosità sociale dei pazienti, ma soprattutto dall’angoscia di poter diventare come loro, dall’idea perturbante che «perdere la mente» sia qualcosa che può accadere a chiunque (M. Perini)²².

Lo psicoanalista invece rivendica la sua estraneità a questo ambito, in nome dello specifico statuto del lavoro terapeutico, sulla base di un contratto-alleanza libera e volontaria tra due persone, che non ammette l’interferenza di terzi. Tale distinzione di ruoli passa attraverso la distinzione tra normalità e psicopatologia, che Freud non rinnega, ma che conserva per ragioni solo pratiche; nel 1930 egli scrive: “La nostra scienza ha da tempo abbandonata l’idea che esista un ambito rigorosamente definibile della normalità e una netta linea di demarcazione fra ciò che normale e ciò che è morboso nella vita psichica. [...] Per valutare i processi psichici l’alternativa posta dalle categorie normale-patologico è altrettanto inadeguata quanto quella buono-cattivo, che un tempo dominava incontrastata” (Freud, 1930, p. 39).²³ E conclude “Nonostante l’indeterminatezza concettuale, e la mancanza di un fondamento sicuro, alla distinzione fra ciò che è normale e ciò che è morboso non possiamo rinunciare per motivi pratici; non sorprendiamoci però se ad essa non corrispondono altre contrapposizioni di notevole importanza” (Freud, 1930, p.40).²⁴

È proprio sul terreno della specificità disciplinare della psicoanalisi che si apre la forbice che segnerà, sia pure con alternanze di incontri²⁵ e

²² M. Perini, *Un approccio psicoanalitico alle istituzioni della salute mentale Psiche. Rivista di cultura psicoanalitica* from <http://psiche-spi.it>.

²³ S. Freud, (1909), *Introduzione allo studio psicologico su TW. Wilson*, vol. 11, Torino, Boringhieri, 1977, p. 39.

²⁴ S. Freud, cit. p. 40.

²⁵ Recentemente, negli Stati Uniti, nel 2006, è stato prodotto un manuale diagnostico psicodinamico, PDM, (PDM Task Force, 2006), a cui ha lavorato una task force di psicoanalisti e psicologi, la cui edizione italiana risale al 2008. Emerge molto chiaramente la differenza tra l’approccio psicoanalitico e gli approcci puramente descrittivi, come i DSM, che pretesero di presentarsi sul mercato come strumenti “ateorici”. La sofisticazione del pensiero psicoanalitico è il “filo rosso” che attraversa tutto il PDM, nella dialettica tra le false certezze classificatorie e la problematicità derivante da oltre

allontanamenti, nel tempo, la differenza di statuto con la psichiatria. Sarà il discorso sulla sintomatologia, che in ambito psichiatrico si basa sull'esigenza di distinguere fra quadri morbosi, a marcare la differenza rispetto alla logica sociale dei sistemi assistenziali che da sempre hanno invocato la necessità di distinguere chiaramente tra normalità e follia.

Il secondo registro, che segna una tensione incompatibile con la tassonomia psichiatrica, è modulato sul diverso peso dato al sintomo, l'abbassamento dei riflettori, per così dire, ai fini della categorizzazione diagnostica tanto che il confine tra sano e malato diviene più sfumato.

Non si tratta di sottovalutare il sintomo, il sintomo parla, ma il suo linguaggio rivela e nasconde ed è questo svelamento- nascondimento che è importante per consentire alla coppia analitica, l'accesso ai processi inconsci che il sintomo sottende.

In questo vediamo il grande mutamento di paradigma, apportato dal pensiero psicoanalitico, quando cioè dalla descrizione sintomatologica si passa alla comprensione - cito Freud "di quali esperienze abbiano toccato quest'anima, destinata a produrre prima o poi un delirio"(Freud, 1915-17.p.414)²⁶, (quando cioè da una diagnosi descrittiva si passa ad un percorso di conoscenza, talvolta navigando a vista, con la sola luce dell'*insight* e della condivisione del dolore, percorso che mira alla comprensione del quantum di sofferenza e del come la persona se ne difende, per non soccombere alla morte psichica.[...]

Tuttavia il rapporto tra psicoanalisi e psichiatria rimaneva e rimane problematico; punto cardine resta il tema diagnostico, su cui si coagula il reciproco arroccamento sulle rispettive posizioni intorno all'antica questione: in primo piano è la malattia, individuata in una nosografia mirante alla ricerca della stabilità e della generalizzazione, da cui discendono strategie e condotte terapeutiche o la persona con la sua storia di vita, con la qualità unica e irripetibile di dolore mentale? Se in primo piano è la persona, come inquadrare il sintomo che può essere comune a diversi quadri psicopatologici, nella storia del malato, in un dato momento o fase della sua vita?²⁷

cento anni di osservazione psicoanalitica. Si tratta - come scrivono V.Lingiardi e F. Del Corno, nella loro presentazione all'edizione italiana - di un manuale diagnostico radicalmente differente che concepisce la diagnosi in senso dimensionale e volta a comprendere la singolarità del paziente, la sua soggettività individuale, la sua psicopatologia ma anche le sue risorse.

²⁶ S. Freud, 1915-17, *Introduzione alla psicoanalisi*, OSF, vol. 8, Torino, Boringhieri, 1977, p. 414.

²⁷ Il rapporto diagnosi- cura, invece, resta basilare per quei settori della psichiatria che, nella loro formazione, guardano alla classificazione presente nelle varie edizioni del DSM (*Psychodynamic Diagnostic Manual*) e nell'equivalente europeo dell'ICD-10. (*Classificazione Internazionale delle Malattie e dei Problemi Correlati*), pubblicato dall'Organizzazione Mondiale della Sanità).

Nella clinica e nel fenomeno sociale non è solo una questione di quantità, ripetitività e altri aspetti sintomatici; talvolta potrebbe essere un estremo tentativo, in forma distorta, ma non per questo meno vera, di una autenticità soffocata che cerca un modo di essere riconosciuta per sentirsi umana.

Quanto si riferisce alla solitudine del bevitore e del suo scacciapensieri, potremmo riferirlo, senza timore di andare troppo lontano dal problema, anche alle nuove dipendenze, che ci parlano della solitudine di adulti, di giovani e di giovanissimi in una società dove la legge del bisogno sembra avere il predominio e imbrigliare le ali del desiderio, del progetto, del sogno.

BIBLIOGRAFIA

- Bastianini T., *Home, is where we start from: il laboratorio del soggetto*, in *Rivista di Psicoanalisi*, 2014, LX, 3, p. 621.
- Benjamin J., *Soggetti d'amore*, Milano, Cortina, 1996.
- Bion W.R., *Elementi della psicoanalisi*, Roma, Armando, 1973.
- _ *Una teoria del pensiero*, in *Analisi degli schizofrenici e metodo psicoanalitico*, Roma, Armando, 1970.
 - _ *Trasformazioni*, Roma, Armando, 1983.
- Carnevali R., *Amae e il buddismo in occidente*", in *Tra sogni del Buddha e risvegli di Freud*, a cura di A. Molino e R. Carnevali, Milano, ARPANet, 2010.
- Cattarinussi B., *Aspetti sociali della dipendenza da alcool* in *Alcool e buone prassi sociologiche. Ricerca, osservatori, piani di zona, clinica, prevenzione*, a cura di Ugolini, Milano, Franco Angeli, 2013.
- Civitarese G., *I sensi e l'inconscio* Roma, Borla, 2014.
- De Rosa O., *Gioco e lavoro. Mercato e produzione di carte e fiches tra Otto e Novecento*, Venezia, Marsilio, 2001.
- Doi T., *Anatomia della dipendenza*. Milano, Cortina, 1991.
- Freud S. (1895), *Progetto di una psicologia* in OSF, Torino, Boringhieri, 1968, vol. 2.
- (1914) *Introduzione al narcisismo*. in OSF, Torino, Boringhieri, 1974, vol. 6.
 - (1915-17) *Introduzione alla psicoanalisi*, in OSF, Torino, Boringhieri, 1977, vol. 8.
 - (1925), *Inibizione, sintomo e angoscia*, in OSF, Torino, Boringhieri, 1978, vol. 10.
 - (1929) *Il disagio della civiltà* in OSF, Torino, Boringhieri, 1978, vol.10.
 - (1930) *Introduzione allo studio psicologico su T.W. Wilson*, in OSF Torino, Boringhieri, 1977, vol.11.
- Perini M., *Un approccio psicoanalitico alle istituzioni della salute mentale in Psiche. Rivista di cultura psicoanalitica*, 1, febbraio 2013.
- Kohut H., *Un riesame delle relazioni Sé-oggetto-Sé*, in *La cura psicoanalitica*, Torino, Bollati Boringhieri, 1986.

- Lingiardi V. (2005). *Personalità dipendente e dipendenza relazionale*. Psiche, Rivista di cultura psicoanalitica, Attaccamenti, n. 1, 2011.
- Lucariello M.A., *L'animazione ludica come esperienza fondamentale per la formazione dell'individuo*, in *Peter Pan e l'isola che non c'è*, a cura di O. De Rosa, Salerno, Arc en Ciel, 2003.
- *Modelli a confronto sulle risposte al dolore mentale*, in *Il senso e la misura .processi valutativi nella presa in carico e nella cura psichica in una prospettiva psicoanalitica*, a cura di C. Guerriera, Milano, Franco Angeli, 2013.
 - *Considerazioni psicodinamiche per l'assistente sociale. Temi d'ascolto*, Roma, Aracne, 2005.
- Mastrolilli P., La Stampa 24-7- 2011.
- Piotti A., *Il banco vuoto. Diario di un adolescente in estrema reclusione*, Milano, Franco Angeli, 2012.
- Rosso C., *Attaccamento e coscienza di legame in Giappone. Riflessioni psicoanalitiche* in Psiche, Rivista di cultura psicoanalitica, Attaccamenti, n. 1, 2011.
- Stern D.N., *Il mondo interpersonale del bambino*. Torino, Bollati Boringhieri, 1987.
- Tonioni F., *Quando Internet diventa una droga*, Torino, Einaudi, 2011.
- Winnicott D.W., *Gioco e realtà*. Roma, Armando, 1974.
- Winnicott, D.W., *Dal luogo delle origini*, Milano, Cortina, 1986.

GIUSEPPE FOSCARI

IL GIOCO DEI COLOMBI.
DIVERTIMENTO E IDENTITÀ CETUALE IN UNA REALTÀ
DEL MEZZOGIORNO D'ITALIA

1. L'indagine sui diversi «modelli aristocratici» dell'età moderna resta piuttosto vivace nel panorama storiografico italiano¹. Lo studio dei comportamenti sociali, delle strategie familiari e patrimoniali, l'analisi degli interessi professionali come degli stili di vita, le modalità di manifestazione del potere, i patronage, l'ostentazione del benessere in tutte le forme che le società dell'epoca ritenevano plausibili e legittimavano, la capacità di vivificare il mercato dell'arte con commesse che richiedevano anche un ingente investimento di danaro, gli svaghi, i divertimenti e la natura degli stessi, finanche il linguaggio che i nobili utilizzavano nella corrispondenza², si sono rivelati approcci di analisi stimolanti, che hanno portato un contributo rilevante alla conoscenza ed alla comprensione di questo eterogeneo universo. Nobiltà tradizionale e dotata di pedigree, nobiltà di toga, nobiltà 'metropolitana' e di provincia, famiglie di parvenu, patriziati locali più o meno titolati, autoctoni o importati, stabilizzati e integrati, filo monarchici e antimonarchici, sono queste alcune delle tante categorie nelle quali ci si imbatte, sicché è corretto parlare di una complessa stratificazione e articolazione del mondo aristocratico-nobiliare.

¹ Cfr., nella vasta letteratura esistente, gli studi recenti di A. Barbero, *I modelli aristocratici*, in AA.VV., *Ceti, modelli, comportamenti nella società medievale (secoli XIII-metà XIV)*, Atti del XVII Convegno Internazionale di Studi (Pistoia, 14-17 maggio 1999), Pistoia, CISSA-Centro Italiano di Studi di Storia e d'Arte, 2001, pp. 239-254; F. Benigno e C. Torrisi (a cura di), *Rappresentazioni e immagini della Sicilia tra storia e storiografia*, Atti del convegno di studi (Enna, dicembre 2002), Caltanissetta-Roma, S. Sciascia, 2003; R. Chiacchella, *Regionalismo e fedeltà locali: l'Umbria tra Cinque e Settecento*, Firenze, Nerbini, 2004. Si vedano anche: C. Donati, *L'idea di nobiltà in Italia: secoli XIV-XVIII*, Roma-Bari, Laterza, 1988; M. Malatesta, *Modelli aristocratici e società borghesi nell'Europa dell'Ottocento*, in C. Mozzarelli e G. Venturi (a cura di), *L'Europa delle corti. Alla fine dell'Antico Regime*, Roma, Bulzoni, 1991, pp. 369-389; F. Benigno, *Elites e potere in Sicilia. Dal Medioevo ad oggi*, Roma, Meridiana Libri, 1995.

² Cfr. in proposito, G. Zarri (a cura di), *Per lettera. La scrittura epistolare femminile tra archivio e tipografia. Secoli XV-XVII*, Roma, Viella, 1999.

Se ci soffermiamo specificamente su una di queste tipologie, ovvero il patriziato di provincia presente nel Mezzogiorno in età moderna, possiamo riconoscere due sostanziali comportamenti: per un verso, c'era la ricerca dell'imitazione delle famiglie di maggiore rango, per riprodurre gli atteggiamenti più abituali e ricorrenti, per conformarsi il più possibile allo stile di vita, agli interessi relativi alla moda, ai divertimenti, alla cucina, ecc. Questo spingeva verso una sorta di uniformità comportamentale e verso tendenze in qualche maniera omologanti. Per altra parte, invece, nonostante l'emulazione, emergeva anche una diversità di comportamenti e di punti di vista, che li allontanava dal modello sociale di riferimento. Ciò, beninteso, dipendeva da vari fattori: contavano molto le condizioni economiche locali in cui l'élite aristocratica si trovava ad agire, così come le più generali articolazioni sociali, il peso della tradizione, i condizionamenti culturali e religiosi e via di questo passo.

Nel Mezzogiorno, già diverso di per sé da altre tipologie regionali, le convergenze tra i vari ambiti nobiliari appaiono segnate dalla propensione ad essere classe dominante ma non ceto dirigente, ammiccante nei confronti della monarchia ma sfruttatrice nei confronti dei soggetti più deboli, atteggiamenti, come dire, piuttosto noti, anche se una recente storiografia ha tracciato il solco di una «feudalità» di tutt'altro segno, ovvero, imprenditrice, operativa, dinamica e aperta sul piano culturale³.

Il gioco, i passatempi, la ricerca del divertimento da parte della *noblesse* meno titolata, l'approccio che l'animava, la funzione e durata del gioco nell'organizzazione dell'agenda del patrizio, il rapporto tra tempo del gioco e tempo del lavoro, sono questioni che possono permetterci di verificare quali analogie e quali differenze corressero fra segmenti differenti del mondo aristocratico⁴.

Invero, ancora poco si sa del tempo ludico dell'aristocrazia meridionale, e soprattutto di quel patriziato nobiliare (anche non titolato) che vantava un ruolo di primo piano nelle piccole e medie città del

³ Cfr. A. Musi, *Il feudalesimo nell'Europa moderna*, Bologna, Il Mulino, 2007; G. Cirillo, *La trama sottile. Protoindustrie e baronaggi del Mezzogiorno d'Italia (secoli XVI-XIX)*, Cava de' Tirreni, Sellino, 2002.

⁴ Per un approfondimento si veda l'ottimo volume di A. Arcangeli, *Passatempi rinascimentali. Storia culturale del divertimento in Europa (secoli XV-XVII)*, Roma, Carocci, 2004.

regno di Napoli, con la responsabilità politica nel governo locale e con il compito di preservare l'identità cittadina, messa sovente sotto scacco dalle difficoltà economiche e dagli inevitabili tentativi egemonici che provenivano dal suo stesso ambito sociale o dall'esterno della cittadina.

Il «caso» oggetto di questa riflessione diventa quasi paradigmatico, in quanto pone al centro dell'attenzione una tipologia di patriziato in una media città del Mezzogiorno⁵, analizzandone uno specifico interesse ludico. Il ragionamento si snoda su due questioni intrecciate tra loro: da una parte, il possibile riconoscimento di un'identità cetuale, con l'individuazione di una serie di caratteristiche e di comportamenti sociali, dall'altra un'analisi di una specifica forma di divertimento che veniva praticata da questo ceto, e, segnatamente, il *gioco dei colombi*.

Si tratta di una secolare attività ludica molto in voga nella cittadina *de la Cava*, in Principato Citeriore.

Una pratica rimasta racchiusa in quel lembo di terra, pur avendo trovato un vasto numero di amatori ed appassionati, ma senza raggiungere una maggiore consistenza e divulgazione. Vero è che vari fattori concorrevano al successo di tale divertimento, in quanto bisognava trovarsi necessariamente sulla direttrice della migrazione degli uccelli, occorreva aver acquisito una notevole pratica ed esperienza e condurre il gioco in gruppo. Aspetto, quest'ultimo, di notevole interesse socio-antropologico: se la caccia «classica» era praticata da più avventori con la decisiva collaborazione dei cani e con l'ausilio di pratiche anche comuni per stanare e indirizzare le prede, il cacciatore restava nel complesso un orgoglioso individualista, soprattutto nell'esibizione delle prede, per quanto attiene alla precisione nel tiro e via discorrendo. Nel gioco dei colombi, invece, altre erano le tecniche e soprattutto altro era l'approccio al gioco che venivano richiesti. Mancando il colpo risolutivo del cacciatore e basandosi su una strategia comune e sul decisivo concorso di più persone, sfuggiva alla logica dell'ostentazione e dell'esibizionismo per proporsi nell'alveo del «gioco di squadra», con tutti i possibili effetti anche sull'eterogeneità sociale dei partecipanti.

⁵ Sulle città medie meridionali cfr. A. Musi, *Le città del Mezzogiorno nell'età moderna*, Napoli, ESI, 2000.

Ciononostante, il *ludus* aveva dalla sua la singolarità e l'originalità, nonché il requisito di essere comunque identificativo di un cetto, almeno in quella città e per un periodo di tempo piuttosto prolungato, oltre dieci secoli.

2. Le famiglie blasonate e benestanti della città de *la Cava*, in Principato Citeriore, assunsero, tra età rinascimentale e barocca, comportamenti e stili di vita che rimandano ad una significativa combinazione tra tradizione e lavoro, capace di creare un sistema di valori di riferimento abbastanza diffuso e, direi, tenacemente conservato in seno alla comunità locale.

La seta, i codici di diritto e le armi hanno avuto un'incidenza notevolissima sul percorso sociale e politico del patriziato e hanno costituito una sorta di *imprimatur* culturale, inducendolo, oltre che al controllo politico della città, – mai sopita tentazione per un cetto di rango con la spiccata vocazione ad assumere un ruolo egemonico –, a prestare anche un'attenzione meticolosa alla sua identità ed ai suoi caratteri esteriori⁶.

Questi tratti ci appaiono segnati da modalità di rappresentazione e di sfoggio del proprio rango sociale nelle forme che la società del tempo riconosceva e secondo un conformismo di cetto e rituali convenzionali che possiamo considerare peculiarità del patriziato locale. Ma non sbaglieremmo a pensare che si tratti di fattori comuni ad altre élite sociali facoltose dell'Europa.

Per valutare appieno questo modello patrizio mercantile, professionale e militare, e, dunque, con minore tasso di feudalità rispetto ad altri, dobbiamo necessariamente far riferimento alla specificità giuridica di Cava, in quanto la sua natura di città demaniale ha finito per essere il crogiuolo dell'identità comunale e ha comportato il netto e pervicace rifiuto di tutte le forme di autorità feudale. La comunità si è nutrita, così, di un forte senso di fedeltà all'istituzione monarchica che le ha assicurato lauti privilegi di ordine fiscale, ma le ha anche imposto dei costi di natura materiale (in beni, servizi e uomini) e di natura

⁶ Cfr. S. Milano, *Tradizioni guerriere e religiose di Cava rievocate nella festa di Castello*, Cava de' Tirreni, De Rosa & Memoli, 1988.

finanziaria, sotto forma di tasse e donativi che essa non ha mai rinunciato a corrispondere, pur di conservare il suo status di città regia⁷.

Questa *libertas demaniale* aveva implicato una strenua difesa delle ragioni politiche della Corona, di qui, la tradizione militare e guerriera sviluppatasi a Cava, che andava anche oltre la protezione personale contro il nemico di turno (Turchi, banditi o francesi che fossero), per diventare un valore comunitario «opportunamente acquisito»⁸. L'origine militare accresceva la fedeltà alla Corona ed estendeva il riferimento all'onore, al sacrificio della comunità per il bene della Monarchia; inoltre, in accordo con i valori religiosi, consolidava il rigorismo nell'educazione come nel rispetto delle gerarchie sociali. Aspetti, questi, che si saldavano creando un *humus* che difficilmente poteva essere scalfito dalle pur controverse vicissitudini politiche.

Fortificato dai benefici provenienti dalla condizione giuridica della città, il patriziato ci appare come un ceto medio-alto con una ragguardevole disponibilità economica, capace di strizzare l'occhio all'aristocrazia di Seggio, che, a Napoli come a Salerno (dove il patriziato cavese non di rado riusciva ad inserirsi)⁹, recitava un ruolo di primo piano nei sistemi sociali e politici locali, ma senza per questo assumerne gli atteggiamenti più arroganti e boriosi.

Tuttavia, una parte del ceto patrizio cavese, a dimostrazione di uno scenario sempre tendente allo scontro per il potere anche tra fazioni sostanzialmente omogenee sul piano sociale, pur provando a mantenere comportamenti differenti rispetto ai nobili di Seggio, aveva tentato nel 1636 di legittimare nella città l'esistenza di una casta privilegiata, provando a realizzare quella «separazione dei ceti» che in diverse importanti comunità del regno di Napoli aveva portato da tempo ad una marcata suddivisione sociale. Tuttavia, a Cava il tentativo aveva trovato la ferma opposizione di altri patrizi, mercanti e professionisti, poco disposti a modificare le modalità che avevano regolato (e che regolavano ancora) la società. In effetti, una congrua frangia di famiglie patrizie non aveva interesse a modificare lo status

⁷ Cfr. G. Foscari, *Governo e lotta politica. Dal Viceregno spagnolo al Fascismo*, Cava de' Tirreni, Avagliano, 1999.

⁸ Cfr. R. Colapietra, *Introduzione* a S. Milano, *Le tradizioni guerriere e religiose di Cava*, cit., p. 15.

⁹ Cfr. A. Musi, *Salerno moderna*, Cava de' Tirreni, Avagliano, 1999, pp. 81-109.

quo per non esacerbare gli animi nella città e continuare a realizzare indisturbata i propri affari nei settori mercantili e commerciali. D'altra parte essa non era storicamente tarata a costruire steccati sociali che avrebbero turbato un quadro di contrapposizione politica, peraltro già piuttosto effervescente, caratterizzato da storiche rivalità di famiglie, di casali e dei quattro distretti che componevano la cittadina e che potevano minare l'equilibrio politico cittadino¹⁰.

Il modo di essere e di agire del patriziato cavese ci appare comunque frutto di una contaminazione di percezioni e di comportamenti che derivavano dal mondo feudale, che pure esso era impegnato a combattere nelle pretese che aveva di impossessarsi della città ma che, volente o meno, restava un modello di riferimento, unitamente ad uno stile da benestante parvenu, con le sue tipicità, ma anche senza le notorie raffinatezze degli aristocratici, che si traducevano in un maggior richiamo al senso artistico, al gusto estetico o ad eleganze comportamentali.

La prevalente radice mercantile, in sostanza, richiama alla mente più la concretezza, il pragmatismo, che lo stile ricercato, la sobrietà più che l'ostentazione del rango, sebbene quest'ultima non deve essere ovviamente né esclusa né ridimensionata.

C'è da considerare anche che tra XV e XVII secolo molte famiglie patrizie cavesi di origine mercantile si erano trasferite a Napoli, centro politico e culturale del Regno, pur conservando un forte legame con la città d'origine. È evidente che questo contatto con l'ambiente napoletano abbia avuto un peso rilevante in termini di affinamento culturale e sociale del patriziato, come nella capacità di appropriarsi di un maggiore gusto artistico e di seguire le mode del tempo per quanto concerne l'abbigliamento o i divertimenti «ammissibili», ad esempio, e di aver trasferito questa ricercatezza nelle abitudini quotidiane come nei luoghi del vissuto anche ai familiari rimasti a Cava.

All'interno di questo quadro ha un particolare rilievo l'interesse per la vita quotidiana e per i bisogni materiali del ceto patrizio e il «racconto» delle modalità di organizzazione degli spazi abitativi e di

¹⁰ Sull'equilibrio politico a Cava, si veda, G. Foscari, *L'equilibrio politico nelle funzioni: Cava nella seconda metà del Cinquecento*, in «Rassegna Storica Salernitana», 39, 2003, pp. 129-145. Sulle lotte fazionali interne alla città, cfr. Id., *Governo della città e lotta politica. Dal Vicereame spagnolo al Fascismo*, Cava de' Tirreni, Avagliano, 1999.

sistemazione delle dimore nel rispetto del proprio stile di vita, delle proprie prospettive, finanche delle funzionalità socio-professionali, ci permette di comprendere quale processo di adattamento materiale alle caratteristiche della società fosse in atto da parte di questo ceto, la cui *noblesse* appare permeata da un'etica proto-capitalistica molto condizionata dal lavoro, e, di conseguenza, dalle sue regole e dai suoi tempi.

Se la seta, i codici di diritto e le armi hanno rappresentato, dunque, i filoni di emancipazione economica e sociale del patriziato, nel rispetto della tradizione e di caute innovazioni, la dimora, la casa *palaziata*, come veniva chiamata, ovvero il luogo del vivere quotidiano, delinea lo scenario organizzativo, individua le funzionalità e la separazione degli ambienti in relazione ai bisogni familiari, gli spazi di riservatezza e quelli comuni, permette di scorgere possibili interessi extraprofessionali, che spesso rimandano alla mai completamente trascurata radice rurale o a una certa attenzione, come vedremo, per le attività ludiche. La dimora diventa comunque sinonimo di percezione e di rappresentazione cetuale e il patriziato finisce per riconoscersi in quel luogo del vissuto quotidiano. In buona sostanza, la casa diventa uno snodo decisivo della sua storia.

Entrare nella casa del patrizio cavese significa scoprire spazi di praticità, di semplicità, di duttilità, ma vuol dire anche sentire il messaggio che questo ceto trasmetteva a tutta la società, un messaggio di blindatura dell'intimità, ma anche di esibizione dal proprio modo di essere. Non potremmo comprendere appieno il sistema di vita del patriziato locale se non osservassimo che gli elementi distintivi di questo suo sentirsi ceto di rango doveva rispondere anche ad una modalità fortemente comunicativa, in quanto doveva chiarire al resto della società quale fosse la reale posizione economica di ciascuna famiglia. Ciò che si mostrava doveva corrispondere a ciò che si possedeva e questo, in termini economici e sociali, aveva un peso rilevante e diventava fondamentale per la gerarchia sociale che, per quanto fosse mitigata da trasversalismi molto ricorrenti e logici, rappresentava pur sempre una tipologia preminente in una società d'antico regime, propensa a rimarcare tutte le differenze sociali.

La vita e l'abitazione nel casale e in città riproducevano quasi due modi diversi di essere parte del patriziato di Cava, quello urbano e quello più periferico dei casali. In questi ultimi la vita aveva tempi e

prassi organizzative diversi rispetto al Borgo, cuore pulsante commerciale della cittadina, e il patrizio, pur non rinunciando al legame con il lavoro, sceglieva quasi l'isolamento; inoltre, manifestava una maggiore attenzione per la natura, possedeva più vasti appezzamenti di terra ed era molto attento alle produzioni agricole, puntando, per quanto possibile, all'autosufficienza alimentare. Inoltre, nel casale vi erano le condizioni per dedicarsi a quell'attività edonistico-ricreativa che era il gioco dei colombi, che lo rendeva un po' più distaccato rispetto al tempo interamente dedicato al lavoro e, in qualche misura, più amante delle piacevolezze della vita.

Nei pressi della casa di Parise Giovene, ubicata, per l'appunto, in un casale di Cava nel distretto di S. Adiutore, c'era, infatti, un buon pezzo di terra vitato ed *arbustato* con oliveto e, soprattutto,

la mittà del gioco delli palumbi doue se dice *lo borrello* con un poco di boschetto auante detto gioco doue se parano lle vite; quattro reti da pigliare uccelli de seta, due d'esse de boccole ottanta l'una et due altre de boccole sessanta l'una; una rete da pigliare palumbi per detto gioco del borrello¹¹.

La particolarità era data, dunque, dalla presenza di questa interessante attività ludica. I colombi selvatici, detti anche colombacci, durante la stagione della migrazione da Nord verso Sud, su una rotta Sud-Est, nei mesi di ottobre e novembre percorrevano solitamente strade brevi attraverso i valichi, per svernare in terre più calde. In questi stretti passaggi tra i monti i partecipanti ai giochi usavano praticare dei canali di sfoltimento degli alberi, tali da favorire quanto più possibile l'abbassamento del volo degli stormi, per incanalarli verso il valico e catturarli in grandi reti sistemate all'occorrenza, dopo un'accurata quanto efficiente organizzazione. In buona sostanza, al momento del passaggio dei piccioni selvatici e migratori, si lanciavano in alto con le fionde dei sassi bagnati al latte di calce che simulavano gli uccelli-guida dello stormo, o che come tali venivano erroneamente percepiti dagli uccelli selvatici. Seguendo la scia dei sassi nella loro parabola discensiva, i colombi venivano indirizzati, fino ad abbassarsi

¹¹ Archivio di Stato di Salerno (ASSA), Protocolli Notarili, Cava, Notaio G. Della Monica, b. 1489, f. 82v.

e finire in trappola nelle reti appositamente predisposte per la loro cattura e che venivano tese adeguatamente¹².

Negli *libretti di apprezzamenti* dei regi tavolari del Seicento, i tecnici che stimavano il valore dei beni patrimoniali, vi sono continui riferimenti al gioco dei colombi, praticato in molti casali di Cava: ad Alessia, nei pressi dell'abitazione della quasi omonima famiglia d'Alessio; in località S. Quaranta; in località «La Valle», i cui proprietari erano i De Sio; nel casale di Marini; ad Arcara, nella terra dei fratelli Gaudio; a Casaburi; in località Pendino; nella zona di Croce, nel luogo detto «lo Marone», in cui oltre al bosco che conteneva il gioco vi era una casa *terrana* appartenente al magnifico Nicola Galise. Ma l'elenco potrebbe continuare¹³.

In questi *apprezzi* viene descritta con una certa dovizia di particolari l'attività ludica praticata con le reti per catturare i volatili migratori¹⁴, con la rappresentazione dei momenti salienti della caccia ai colombi selvatici e ad altri tipi di uccelli, delineando regole e riti di un gioco legittimato dal trascorrere dei secoli. L'apprezzo più antico in cui si menziona il gioco dei colombi, nei documenti del notaio Donato Buongiorno, risale al 1645. In tal caso il *tavolaro*, stimando i beni della famiglia d'Alessio nel casale di Alessia ai fini di una divisione della proprietà, annota che fra i terreni vi è «un pezzo di bosco dove se dice allo monte sotto le vene di S. to Liberatore [...] le doie parte di detto bosco la prima parte piglia quella primo che arriva dove sono li varchi»¹⁵, con specifico riferimento ai passaggi naturali tra le colline adiacenti, in cui transitavano gli stormi.

In un altro apprezzo risalente all'aprile 1649 lo stesso *tavolaro*, valutando un bosco, lo descrive come situato «proprio sotto lo joco dello Galdo delli palumme dalla parte della Lessia»¹⁶.

¹² Cfr. *Il Gioco dei Colombi di Rotolo in Cava dei Tirreni, difesa di Paolo Santacroce*, in «Conversazioni», quaderno n. 3, 1990, pp. 17-74.

¹³ Cfr. R. Tagle', *I tavolari del '600 e la caccia*, in «Conversazioni», quaderno n. 3, 1990, pp. 75-92.

¹⁴ I 113 *libretti di apprezzamenti di tavolari*, custoditi presso l'Archivio Storico Comunale di Cava de' Tirreni, furono acquistati per il Comune in due riprese, nel 1878 e nel 1882, dal canonico Gennaro Senatore, e coprono l'arco temporale seicentesco.

¹⁵ Cfr. R. Tagle', *I tavolari del '600 e la caccia*, cit., p. 76 e ss.

¹⁶ *Ibidem*.

Numerosi apprezzamenti redatti in anni successivi rendono descrizioni e valutazioni di luoghi teatro dei giochi, a testimonianza della diffusione e della consuetudine della festa nella società locale.

Il gioco di Rotolo apparteneva per metà a Giuseppe Stendardo (di Passiano) e per l'altra metà «coi suoi tenimenti e diritti per fiondare» apparteneva al fratello Girolamo (di S. Adiutore). Gaetano Galise possedeva «una quarta parte del gioco de' palombi» detto *Carcarola*. Giovanni Giovine (di S. Adiutore) possedeva «un gioco per prendere colombi nel luogo detto il Borrello colle sue tenute, polieri e casetta per proprio uso e del Don Antonio suo fratello». Nicola Gagliardi, barone di Camella (anch'egli di S. Adiutore) possedeva ad Arco un terreno «strutto con casa dentro accosto del quale vi sono due giochi di colombi chiamati Arco e Campetiello». Il vietrese Andrea Pizzicarra era proprietario di «due porzioni di fondo nel gioco de' colombi detto la Valle sulla metà del suolo, ove sono alberi selvaggi di diverse specie». Francesco d'Alessio, o d'Alessia dal nome del suo casale di origine, possedeva «un gioco di colombi con poco di bosco avanti in detto casale, luogo detto la Valle». La parte restante del «gioco delle colombelle detto la Valle» apparteneva a Simone Tajani, vietrese, amministratore generale della Regia Dogana delle Sete e Luogotenente e Cassiere della Regia Dogana della Marina di Vietri. Giovanni Alfonso de Marinis, di Dupino, possedeva «un gioco di colombi con bosco, lamia di fabbrica, cisterne e pilieri affittato alli Magnifici Felice Orilia e Giovanni di Sio per annui quattordici paia di colombi».

La presenza nella descrizione e nella stima valutativa del regio tavolario del gioco dei colombi non aveva solo un forte rilievo simbolico, di per sé già ritenuto significativo. Tutto l'assetto patrimoniale del patrizio beneficiava del gioco, sia in termini di valore di mercato per eventuali transazioni o vendita dei beni, sia nelle divisioni ereditarie. Inoltre, i giochi e l'esercizio degli stessi finirono per rappresentare un vero e proprio *status symbol*, un esercizio ludico praticato sistematicamente dalle famiglie benestanti legate al territorio.

L'altra fonte dalla quale è possibile attingere notizie riguardo alla proprietà e all'esercizio del gioco dei colombi è rappresentata dai Catasti Onciari relativi ai *Cittadini Laici* di Cava de' Tirreni. Nell'elencazione nominativa dei *fuochi* vengono dichiarati esplicitamente, tra i beni posseduti, i giochi dei colombi: si chiarisce, in modo sostanziale,

anche la natura del diritto relativo al «gioco» che non è ritenuto fonte di reddito, ma unicamente un possesso *per proprio divertimento*¹⁷.

In buona sostanza, non c'era famiglia benestante dei casali che non si dedicasse alla strategica caccia dei colombi, un momento di svago in cui esse potevano sentirsi più vicine agli aristocratici di un certo lignaggio perché, tra l'altro, quel loro diversivo richiamava alla mente la correttezza formale e lo snobismo tipici dell'arte venatoria.

Veniva chiamato «gioco» in quanto racchiudeva tutto il sistema di caccia e indicava anche l'insieme dei luoghi, delle torri e degli attrezzi destinati a quella pratica. Non a caso, a Cava sono state individuate più di una trentina di torri e locali appositamente adibiti tra S. Lucia e Monte S. Liberatore, ovvero lungo quella che era la direttrice di passaggio dei colombi migratori¹⁸.

A dimostrazione del fatto che il gioco fosse alquanto rinomato e richiamasse non pochi spettatori e vari ospiti napoletani, oltre che famiglie del borgo accolte per assistere alla cattura degli uccelli, è il caso di sottolineare come esso fu oggetto di varie composizioni poetiche ed entrò negli appunti di viaggio di escursionisti, geografi e viaggiatori.

Tommaso Gaudiosi, un apprezzato poeta marinista, nel 1671, nella sua *Arpa Poetica*, racchiuse le fasi della battuta nei delicati versi di una sua poesia¹⁹:

*Muove colà, dai piu gelati lidi
Innocenti d'augei schiera volante,
che, fendendo le nubi, arborea avante
cerca altra terra a rinovar sui nidi.*

*Ecco la scopre ai cacciatori infidi
sul primiero apparir, corno sonante:
ecco fra i colli e le frondose piante
la caccian frombe e strepitosi gridi.*

*Ella, seguendo le fallaci scorte
de' tinti sassi, incautamente piomba*

¹⁷ Cfr. Id., *Sulla popolazione di Cava alla metà del Settecento*, Cava de' Tirreni, Avagliano, 1987.

¹⁸ Cfr. L. Avigliano, *La caccia ai colombi e le antiche torri*, in «Conversazioni», cit., pp. 97-124.

¹⁹ Cfr. T. Gaudiosi, *L'Arpa poetica*, Napoli, Novello de Bonis, 1671.

ne' tesi lacci a terminar sua sorte.

*Così la semplicissima colomba,
senza passar pei cardini di morte
perde il ciel, ferma il volo, entra a la tomba.*

Nella poesia i cacciatori appaiono come ingannatori e sleali, *infidi*, perché, come abbiamo potuto constatare, non utilizzavano le armi, ma solo il diabolico stratagemma nei confronti della *semplicissima colomba*, imprudente, ingenua e pura, come da tradizione religiosa. Il corno, le grida, gli schiamazzi, e soprattutto *le fallaci scorte de' tinti sassi*, le pietre di calce lanciate per disorientarle: tutto doveva servire per convogliare gli stormi verso le reti.

3. La legittimazione della caccia in tutte le sue forme e manifestazioni era un fatto più che acquisito durante l'età moderna nell'intera società europea, sia per la solida e radicata tradizione, che, naturalmente, giocava un ruolo rilevante per l'affermazione delle più rilevanti abitudini sociali del ceto aristocratico e nobiliare, sia per l'abbondante e colta trattatistica che un po' ovunque l'incoraggiava e ne esaltava specificità e benefici, sancendone l'apprezzamento sociale. Il punto nodale di varie dissertazioni e pubblicazioni divulgate tra XV e XIX secolo era individuare i passatempi e gli svaghi ritenuti degni e meritevoli di essere praticati dagli aristocratici e, al contrario, impedire la diffusione di quei giochi e di quei divertimenti che, per ragioni di natura religiosa o moralistica, avrebbero potuto contaminare la finezza di spirito del nobile, deviandone in modo pericoloso i comportamenti sociali sino a spingerlo verso l'indolenza e il vizio.

Era il caso delle carte e, in modo più specifico, del gioco d'azzardo, per il quale tuttavia i divieti e le sanzioni, in qualche caso anche gravi, non mettevano del tutto a riparo la società da quello che era ritenuto il *morboso gene* del vizio, che colpiva anche rispettosissimi aristocratici, sovente fiore all'occhiello delle comunità locali. Il gusto all'esagerazione e alla trasgressione non risparmiava infatti i ceti abbienti e, tutto sommato, che un certo numero di nobili si lasciasse andare ad abitudini sociali ritenute deprecabili e da condannare poteva essere considerato un fatto in qualche modo fisiologico, che rafforzava le convinzioni sociali in merito a quali fossero i veri comportamenti da seguire. Inoltre, era un ottimo pretesto per la Chiesa (che pure aveva da recitare il *mea culpa* in materia di allentamento dei

freni inibitori) per arginare, con ammonimenti e richiami al timor di Dio, la condotta sociale di quella che era considerata la parte marcia del popolo dei ricchi.

Di segno completamente opposto erano, invece, le pagine che si scrivevano su talune pratiche e svaghi ritenuti innocui e dei quali, proprio come nel caso della caccia, se ne raccomandava decisamente la pratica. Ne *Il Cortegiano* di Baldassarre Castiglione, ad esempio, troviamo spunti che ce lo confermano:

Sono ancora molti altri esercizi, i quali benché non dipendano direttamente dalle arme, pur con esse hanno molta convenienza, e tengono assai d'una strenuità virile; e tra questi parmi la caccia esser de' principali, perché ha una certa similitudine di guerra: ed è veramente piacer de gran signori, e conveniente ad uom di corte, e comprendesi che ancora tra gli antichi era in molta consuetudine²⁰.

Dunque, la caccia rispondeva a requisiti che tendevano a non infiacchire l'aristocratico e l'uomo di corte, per la sua «*similitudine*» con la guerra, ne assicuravano il divertimento e la *convenienza*.

Per coprire quasi l'arco temporale dell'età moderna (XV-XIX secolo) e comprendere come si trattasse di nozioni del tutto acquisite e di pubblico dominio, possiamo riferirci all'emiliano Melchiorre Gioja, economista e politico molto determinato a mettere in risalto quanto concorresse al progressivo incivilimento dei popoli, il quale, nei primi anni dell'Ottocento, si soffermava sugli esercizi venatorii:

I piaceri che si possono cogliere nelle foreste, – scrive – sembravano essere stati dal V al XV secolo i divertimenti prediletti delle persone elevate a rango distinto o dotate d'una fortuna ragguardevole, sia che di particolari talenti per la guerra fossero fornite, sia che non avessero coraggio bastante per cimentarvisi²¹,

riaffermando, una volta di più, quel nesso tra rango sociale e tipologia del divertimento, ampiamente noto.

Il pur composito mondo aristocratico era dunque il maggiore fruitore e animatore della caccia e la considerava, come ben sappiamo, un

²⁰ Cfr. B. Castiglione, *Il libro del Cortegiano*, Milano, Società Tipografica de' classici italiani, 1803, p. 37.

²¹ Cfr. M. Gioia, *Opere minori*, Lugano, G. Ruggia e C., 1837, v. 17°, p. 239.

elemento distintivo della propria identità culturale ed essenza stessa di quelle forme comportamentali e di quel codice d'onore che ne permeavano l'appartenenza al più opulento dei ranghi sociali. A cascata, anche l'aristocrazia di provincia, che in molte comunità assumeva la conformazione del patriziato, pur con qualche sparuto titolo nobiliare, con minore raffinatezza di comportamenti e con tutte le possibili lacune culturali rispetto allo stile di vita nobiliare, per via della sua preminente provenienza dal mondo del lavoro mercantile, commerciale e professionale, riproduceva gli interessi e i piaceri dei nobili di corte. Molti aristocratici che avevano scelto la Capitale del Regno di Napoli come abituale luogo di residenza non disdegnavano di regalarsi occasioni per partite di caccia con tanto di sontuose libagioni finali.

Ma sappiamo ancora poco degli atteggiamenti e degli stili di vita dei patriziati e delle nobiltà di provincia del Mezzogiorno, per cui non è semplice individuare un'omogeneità di comportamenti, e non è affatto raro che, pur avendo l'occhio rivolto all'aristocrazia di corte e ai suoi modi di fare, in ambito locale il patriziato sviluppava proprie tendenze, propri modi d'essere, si dedicava agli svaghi che nella comunità si erano affermati per tradizione e che ne esaltavano comunque il rilievo sociale e il riconoscimento collettivo.

Il gioco dei colombi, nonostante l'inganno che risultava decisivo per la sua buona riuscita, per la sua tipologia poteva essere agevolmente inglobato nell'orbita delle attività venatorie, dunque, non fu soggetto ad alcuna invettiva moralistica, prefigurandosi in modo esclusivo come gioco e passatempo e come occasione conviviale e di mera ricreazione. Indubbiamente, la sua limitata portata temporale, racchiusa in poche settimane, e, ancor più, la sua decisiva circoscritta diffusione territoriale contribuirono a non renderla così invisita a quelle autorità ecclesiastiche che avrebbero potuto segnarne la condanna sotto il profilo morale.

4. Il gioco vantava una secolare pratica che proveniva dalla tradizione longobarda, ma che un illustre studioso di Pompei, Matteo Della Corte, faceva risalire all'*aucupio* dei romani, ovvero all'uso di

trappole di vario genere utilizzate proprio per catturare uccelli di dimensioni medio-piccole²².

Le radici longobarde risultano tuttavia accertate da una importante fonte locale, il *Codex Diplomaticus Cavensis*, in cui si afferma che tra l'VIII e il IX secolo i longobardi stabilitesi nella territorio di Cava vi introdussero questa pratica. L'importanza e il privilegio che durante questa dominazione vennero riservati a tali giochi è testimoniata dall'attenzione legislativa dedicata all'attività ludica: leggi *ad hoc* preservavano le *plagarie*, cioè le distese di territorio stabilite per quel tipo di caccia e tutti gli attrezzi utilizzati per la cattura degli stormi migratori, dall'eventuale pegno o esproprio preteso da terzi.

I giochi si svolgevano tra il 20 settembre e l'11 novembre di ogni anno sulle colline circostanti la vallata de *la Cava*, utilizzando a tal fine numerose torri (se ne sarebbero contate fino a 32), a partire da quelle confinanti con il territorio di Nocera, sulla collina Citola, continuando fino a Croce ed a San Liberatore. Dall'alto delle torri che circondano il versante orientale della vallata, il *fondatore* lanciava le cosiddette *ghiare*, ovvero dei sassi dipinti di bianco che inducevano lo stormo di colombi migratori, attratto dal sasso che simulava uno dei capi dello stormo, a dirigersi verso il basso e a finire, in tal modo, nelle reti debitamente disposte.

Questo impegnativo passatempo veniva concepito alla stregua di una vera e propria festa e veniva praticato soltanto nella regione dell'Adocor, in Guascogna e in questa città media del regno di Napoli, *la Cava*, geograficamente confinante con Salerno, capoluogo del Principato Citeriore, una delle dodici province del Regno napoletano, non molto distante dalla Capitale, Napoli.

Esso abbinava una meticolosa e preventiva preparazione a efficaci tecniche di avvistamento, demandate alla cura dei più esperti cacciatori, alla destrezza, astuzia, precisione e soprattutto coesione dei praticanti, e consumava il suo epilogo in un baccanale culinario e chiassoso, rituale che cementava i rapporti sociali e diventava occasione per discutere di ciò che aveva funzionato nella metodologia del gioco e quali le lacune riscontrate. Si trattava, in effetti, di un gioco

²² Cfr. L. Avigliano, *Matteo Della Corte e il gioco dei colombi*, in *I siti e le memorie. Viaggio nelle radici di Cava da «Il Castello» 1996-2006*, Cava de' Tirreni, Il Castello, 2007, p. 85.

ritualizzato, con i suoi tempi, la definizione dei ruoli, una leadership organizzativa, che poteva essere del padrone di casa o del cacciatore più esperto.

Il gioco era segnato da un tempo definito per il passaggio degli stormi e si consumava rapidamente. Tuttavia, la preparazione allo stesso e l'organizzazione scrupolosa, il continuo scrutare il cielo nelle settimane e nei giorni precedenti l'arrivo degli uccelli per accertare il rispetto dei tempi dell'emigrazione, le prove tecniche di avvistamento e di funzionamento delle reti, la necessaria sfrondata degli alberi per l'allestimento delle reti e per facilitare l'osservazione del gioco e la cattura, erano tutte occasioni per incontrarsi, ospitare famiglie e rinsaldare amicizie.

Certo, la mancanza di luoghi idonei alla caccia posti nelle vicinanze o a distanze non proibitive dalla cittadina, l'assenza di più o meno ampie estensioni per la esiguità degli spazi nel territorio di Cava, rendevano impraticabile il divertimento per eccellenza della nobiltà, la caccia. Logico ripiegare, in qualche modo, sulla caccia ai colombi selvatici, che rientrava, come detto, nel novero dell'arte venatoria, ma si prefigurava come un momento ludico da vivere nell'ambito della proprietà del patrizio, dunque, con tutti i confort possibili. Esso si prestava non solo ad essere praticato, ma ad essere altresì osservato, rompendo lo schema rigido del gioco per maschi che escludeva del tutto le donne dalla partecipazione o quanto meno dalla osservazione diretta.

L'osservazione delle fasi della caccia si prefigurava comunque come un esserci attivo, con la possibilità di vivere l'emozione dell'arrivo delle prede, preannunciato dal suono del corno, con il rituale del silenzio e quello del giubilo quando il gioco andava a buon fine.

5. Le attività connesse alla caccia dei colombi migratori continuarono nei secoli successivi e tra XVIII e XIX secolo viaggiatori, geografi, eruditi locali e studiosi di varia natura dedicarono al tema pagine meramente descrittive o con l'intento di riprodurre le suggestioni provate direttamente, avendo assistito alla cattura dei colombi selvatici.

La testimonianza di fine Settecento dello storico ed erudito locale Andrea Carraturo ci restituisce appieno la forte compenetrazione che l'aristocrazia napoletana aveva con Cava ed il suo patriziato. Essa,

invero, era molto più presente sul territorio di Cava di quanto non lo fosse la nobiltà della vicina Salerno. Ragioni economiche e liti di vario genere rendevano appunto questa interazione con il capoluogo del Principato Citeriore poco praticabile. I rapporti fra le due città erano segnati da evidenti contraddizioni: ad un antagonismo determinato dalla diversa storia delle città, dai privilegi di cui beneficiavano i mercanti di Cava per la fedeltà alla monarchia spagnola (aragonese, prima e asburgica, dopo) e che erano ragioni di un conflitto aspro, facevano seguito una forte reciprocità nelle attività artigianali e, soprattutto, con i lavoratori del settore edilizio di Cava che operavano costantemente nella vicina Salerno, e una più sistematica propensione del patriziato cavese a occuparsi delle vicende politiche di Salerno, come dimostrato durante la rivolta di Masaniello del 1647-48 e durante la rivoluzione del 1799.

Le famiglie aristocratiche napoletane, che sceglievano invece Cava per ragioni climatiche non perdevano l'occasione per celebrare il rito del gioco dei colombi. Invero, la cittadina era compresa nel *Grand tour* dei villeggianti italiani e non ed era oggetto dell'attenzione di scrittori²³ e artisti²⁴.

I casali accoglienti e gradevoli, la folta vegetazione, le numerose ville che si erano costruite, gli ottimi rapporti e l'ospitalità che ricevevano dai patrizi cavesi, erano tutte plausibili motivazioni per villeggiare alcuni giorni nella vicina cittadina del Salernitano. A catturare soprattutto gli ospiti partenopei era naturalmente la singolarità della caccia.

Molti nobili personaggi esteri e nazionali sono frequenti a questa deliziosa specie di caccia: – scrive Carraturo – nel 1731 meritò la presenza ed il compiacimento del viceré conte di Harach, e da' vecchi e moderni poeti è stata immortalata nei loro carmi. S.E. il viceré conte di Harach con sua moglie, due figli e due figlie, ed altri molti signori nel dì 21 ottobre del 1731 ad ore 15 giunse da Napoli sopra il nostro monastero della SS. Trinità, dove si trattenne a pranzo; il giorno poi ad ore 20 si portò presso il Gioco di Rotolo nel casino de' signori Galisi precedentemente preparato e pomposamente addobbato,

²³ Cfr. la bella antologia delle testimonianze su Cava del Mabillon, di Goethe, di Giustino Fortunato, di Eugenio Zaniboni e vari altri di T. Avagliano, *Una Città chiamata La Cava*, Cava de' Tirreni, Avagliano, 1999.

²⁴ Cfr. A.P. Fiorillo, *La valle metelliana nelle antiche stampe*, Salerno, Elea Press, 1992.

dove pernottò la sera, ed alcuni signori del suo seguito nella vicina casa de' signori Casaburi, dove anch'esso si trasferì colla sua famiglia la seguente mattina, divertendosi su quella loggia a tirare a palombi che appositamente si erano preparati e si lasciavano volare. Ad ore 17 fu di ritorno al detto casino e già ebbe la soddisfazione di veder pigliare detti palombi alle reti. Ivi pranzò e ad ore 22 ripartì per Napoli con tutta la sua nobile comitiva²⁵.

La descrizione ci restituisce il clima festoso ed effervescente che accompagnava il gioco e l'organizzazione meticolosa per gli ospiti particolarmente rilevanti.

Il geografo-viaggiatore Gabriele Quattromani, ufficiale napoletano poi in servizio nelle truppe borboniche presenti in Sicilia, si trovò al cospetto del gioco ed ebbe modo di delinearlo pur brevemente:

Su le montagne vicine ergonsi spesse torrette che servono alla caccia detta delle *Palombelle*. Festiva sommamente è questa caccia. Noi diminuiremmo la curiosità di vederla ne' nostri lettori ove vorremmo descriverla. Sappian solo che il volo delle palombelle è diretto da bianche pietroline che frombolano i cacciatori; la turba volante, seguendo la direzione che lor tracciano que' sassolini, cadono al meglio ne' lacci, insidiosamente alla verdura addossati, tra le gioiose grida degli spettatori²⁶.

A giudicare dal Quattromani, dunque, la sua fugace descrizione non rendeva pienamente ragione della curiosità e dell'eccitazione che egli aveva provato nell'assistere allo svolgimento del gioco.

Vittoria Aganoor, poetessa e scrittrice italiana (Padova 1855-Roma 1910), che aveva sposato nel 1901 a Napoli il nobile deputato Giulio Pompilj, ebbe occasione di assistere nel 1908 al gioco durante una delle sue villeggiature a Cava. Ospite del barone Abenante nel luogo detto *Arco*, l'Aganoor tracciò la sua emozione in uno zibaldone, che era stata invitata a scrivere e che qui riproduciamo:

Arco
È un alto monte;
vi stanno pronte

²⁵ Cfr. A. Carraturo, *Lo «stato attuale» della città della Cava (1784)*, Cava de' Tirreni, Avagliano, 1986, pp. 38-39. Si veda anche V. Canonico, *Noterelle cavesi*, Cava de' Tirreni, Lions Club Cava-Vietri, 1998, pp. 368-370.

²⁶ Cfr. G. Quattromani, *Itinerario delle Due Sicilie*, Napoli, Reale tipografia della guerra, 1827, p. 104.

le reti, ed un arcangelo le veglia,
ritto di fronte
all'ampia valle,
volte le spalle
al sole che muore.
(Come un tempo quel grande imperatore
chiuso in Sant'Elena)
Veglia... e sogna uno splendido sereno,
niente vento, moltissimi piccioni,
allegre colazioni,
ma pochi evviva, più sommessi almeno:
ché in mezzo a una repubblica di chiassi,
di tante matte risa, oh! Che volete
che possono fare frombolieri e sassi?
Giganti? Son finiti, ed anche è andato
Di Davide lo stampo; allora un uomo
Uccideva un gigante;
ora... truce in sembiante
più d'un alto e robusto fromboliere
un altro fin si propone
e in codesta stagione
gode la ammirazione
di ben mille persone,
si arrampica carpone
in cima a un torrione,
bisbiglia un'orazione
prima d'aprir tenzone
da impavido leone,
e, armato d'un petrone,
a tender si dispone
del suo stretto girone,
com'è sua professione
insidie ad un... piccione!

Son molte rime in one
(dirà chi ben s'oppone),
ma un briciolo non v'è d'ispirazione
in questo zibaldone,
darei per un pensiero,
se l'avessi, un impero;
darei per una frase indovinata
se l'avessi, uno scettro!
Mutiamo metro!
Arco addio, me ne vado:

come di grado in grado
si van perdendo quei lontani colli
nella nebbia leggera,
ogni festa si perde nella sera
del tempo che precipita!

Mesti, come i tramonti
di autunno, in mezzo ai monti
sono i congedi! Viene la sera, e, l'occhio
fiso in quell'alte cime,
penso... chè vano mendicar le rime
se Pègaso ricalcitra.

La Aganoor aveva dedicato parte della sua lieve poesia al fromboliere, che aveva il compito di indirizzare lo stormo degli uccelli. Ben oltre i versi, si comprende come vi fosse oramai una presenza molto ampia al gioco, che era diventato meno familiare e più dell'intera collettività.

È vero che ancora tra la fine dell'Ottocento e l'inizio del ventesimo secolo i giochi erano di proprietà delle famiglie più facoltose della città: quello di Rotolo apparteneva all'avv. Gennaro Galise; quello della Serra al senatore marchese Atenolfi; quello della Valle era di proprietà dei fratelli Pagliara; quello di Croce apparteneva al barone De Marinis ed al barone Giovanni Gagliardi; quello di Gaudio era di proprietà del sacerdote Filippo De Sio, ma quello di Arco, cui si riferiva la poesia della Aganoor, di proprietà del barone Errico Abenante, era gestito da una Società cavese²⁷.

Le novità erano sostanzialmente tre: 1) il gioco dei colombi era diventato un'occasione di profitto, in quanto ne era stata affidata la gestione ad una società privata che l'aveva ben pubblicizzata e ne ricavava un lucro nel probabile biglietto d'ingresso o nella possibile consumazione di vettovaglie varie, ciò spiega anche gli schiamazzi e le mille persone presenti alle quali si richiamava la Aganoor; 2) si registra un'interessante trasformazione con il passaggio del *ludus* da esclusivo gioco del patriziato e delle famiglie più ricche a svago capace

²⁷ Cfr. L. Marcello, *Sguardo su Cava. Stato fisico topografia storia e monumenti* (1903), Cava de' Tirreni, Avagliano, 1995, p. 73. Il napoletano Leopoldo Marcello (n. 1872), botanico e naturalista, fu docente di scienze naturali nel liceo-ginnasio pareggiato della Badia di Cava de' Tirreni dal 1898-99 al 1918-19.

di coinvolgere larga parte della cittadinanza, prescindendo ancor più dalle gerarchie sociali; 3) in una descrizione relativa al 1903, si affacciava l'idea che il gioco fosse diventato addirittura uno sport; «Tra gli esercizi sportivi, di cui si dilettono i signori del luogo ed i villeggianti, – scriveva Leopoldo Marcello – va annoverato il giuoco o caccia dei colombi; esso però negli anni passati era anche più in voga e la sua origine è molto antica»²⁸.

Ciò spiega anche la singolare e spigolosa vicenda giudiziaria che riguardò uno dei luoghi ambiti per il gioco, Rotolo, con una *Memoria* che costituisce un prezioso riferimento storico per il gioco dei colombi.

6. Il caso giudiziario in cui si fondono pretese di *dominio* o di *uso* su antiche torri, riferimenti alle tradizioni locali, all'analisi giuridica sulla funzione e la rilevanza dei *ludi columborum* a Cava de' Tirreni, sintetizza la controversia civile istruita presso il Tribunale di Salerno tra il 1939 ed il 1940²⁹.

L'avvocato Paolo Santacroce difendeva, in sostanza, gli eredi Galise contro Elvira Farro De Crescenzo (difesa a sua volta dall'Avvocato Antonio Ruotolo). L'occasione fornita dalla controversia in esame travalicava, indiscutibilmente, il puro e semplice carattere di contesa civilistica tra parti in causa: nel tentativo di legittimazione delle ragioni degli eredi Galise riguardo al *dominio esclusivo* sulla Torre dell'Aria e al relativo *diritto di passo*, è ravvisabile il proposito di ricondurre i fatti verso una raffinata ricerca sulle fonti storiche e giurisprudenziali e sul recupero di antiche e consolidate tradizioni locali.

²⁸ Ivi, p. 73.

²⁹ La difesa patrocinata dall'avvocato Paolo Santacroce consta di due parti: l'*Allegazione difensiva*, discussa il 28 aprile 1939 dinanzi alla Prima Sezione del Tribunale Civile di Salerno e data alle stampe nel maggio successivo; la *Nota Appendice Autorizzata* discussa il 5 marzo 1940 presso la stessa sede giudiziaria e data alle stampe in quello stesso mese di marzo. Il titolo finale *Il gioco dei colombi di Rotolo in Cava dei Tirreni* fu deciso dall'Autore al momento della stampa dell'intero memoriale. Gli eventi bellici impedirono la regolare prosecuzione del processo civile e la regolare conclusione dell'intera vicenda. Cfr. *Il Gioco dei Colombi di Rotolo in Cava dei Tirreni, difesa di Paolo Santacroce*, cit., pp. 13-63. Ad esso si rimanda per tutte le note e le citazioni successive.

Il punto nodale della questione ruotava intorno alla determinazione della natura del diritto sulla torre da parte del proprietario del gioco (il diritto vantato dagli eredi Galise) se esso, cioè, dovesse intendersi come *dominio*, *concessione d'uso*, *servitù prediale*, *diritto reale di superficie* o di *enfiteusi*.

L'impegno difensivo del Santacroce era orientato non solo verso la strada pur proficua della dialettica forense, delle argomentazioni dottrinarie e giurisprudenziali, ma era soprattutto guidato dalla considerazione attenta ai luoghi e alla ricostruzione storica dei *ludi columborum*, ripercorrendo tempi e modalità di quegli antichi giochi che si tenevano tra le torri al tempo delle migrazioni dei colombi.

La ricostruzione storica operata dal Santacroce riguardo alle origini della caccia ai colombi sulle pendici orientali della valle metelliana, le modalità, l'evoluzione del gioco nel corso dei secoli, fornisce sul piano eminentemente giuridico lo strumento per definire i diritti effettivi esistenti sul gioco, la natura eventuale di *dominio*, di *uso* tra la titolarità spettante al proprietario della torre e i diritti riconosciuti al titolare del gioco, le spettanze da accollare all'*utilista* e al *direttaio*: la soluzione di tali questioni dottrinarie era condotta a favore del riconoscimento dell'azione civile promossa dagli eredi Galise al tempo dell'istruzione della causa.

Esaminiamo le argomentazioni riportate dal Santacroce nel memoriale del 1940. L'avvocato concentra, fin dall'inizio, il proprio interesse per l'antichità dei *ludi*, la cui pratica era già nota in epoca longobarda. A riprova di ciò l'Autore cita il principe Gisulfo II, amante di quell'antico sport, che mentre nel 1062 stipulò la cessione all'Arcivescovo Alfano di alcuni beni tra cui quelli «in plano codem montis, ubi plagarie sunt, terram cum flondis in pertinentiis ipsarum plagarium» ne chiese poi la restituzione. Tali *plagarie* (nel corso del Cinquecento denominate *chiagare*) al tempo in cui scrive il Santacroce, formavano il gioco denominato Valle.

Ma i documenti aventi ad oggetto la materia relativa ai giochi dei colombi hanno una datazione ancor più remota: da una pergamena del 979 si evince che nella concessione del Vescovo Giovanni *a pro* di una certa Susanna, dai territori costituenti la Valle vennero espressamente sottratte le *plagarie* «quod ad nostra reversabimus potestatem».

Nel gioco di Arco sono ugualmente riscontrabili antiche concessioni. Si tratta di una aggiunta ritrovata in una pergamena del 1030

costitutiva di un'enfiteusi tra Praxus, abate di San Nicola di Gallocanta e un certo Alfano fu Leone in cui si precisa: «sic tamen ut nullam damnietatem aut lesionem in ipse plagarie faciamus quod ad suam potestatem reserbabit partibus eiusdem hecclesie».

Dal punto di vista giuridico, in epoca longobarda il diritto di caccia, così come quello di pesca, erano esclusivi del proprietario. Quest'ultimo, però, aveva facoltà di cederli ad altri, in donazione o in enfiteusi potendo, nel secondo caso, esigere la corresponsione di tutta o parte delle prede. Vi erano anche casi in cui il diritto di caccia veniva concesso in locazione ereditaria o perpetua, una pratica simile alla corresponsione livellare dell'enfiteusi. Solo nel tardo Cinquecento invalse la pratica della comune locazione del diritto a tempo con l'obbligo al conduttore di apportare le eventuali migliorie.

Nel 1939, epoca in cui è redatto lo scritto, le tenute dei giochi a Cava erano cinque: Arco (proprietà D'Abenante), Serra (proprietà Talamo), Rotolo (proprietà Galise), Costa (proprietà De Marinis e altri), Valle (proprietà Pagliara).

Il Santacroce descrive precisamente il gioco di Rotolo e spiega il motivo del contendere tra gli eredi Galise e la Farro. Nella contrada Rotolo di Cava era situato un fondo rustico con annessa tesa di caccia dei colombi selvatici posseduta dagli eredi Galise. Tale tesa, a cui veniva dato anche il nome di Fochicchia e Pertuso, era composta da quattro valichi ognuno dei quali aveva conservato il nome originario della propria rete, cioè *l'Anna, la Grande, l'Aria e la Traverza*. Ne fanno parte anche tre torri dette *pilieri* chiamate Torre a ferire (nel fondo Galise), Torre della Maddalena (nel fondo Senatore) e Torre dell'Aria (nel fondo Farro). Al gioco di Rotolo era annesso anche il valico chiamato lo *Sciripullo di piedi* ceduto nei primi anni del Settecento dai Galise in cambio di una servitù di passo attraverso il fondo Stendardo.

La disputa tra i Galise e la Farro riguardava una notifica del Comune per l'abbattimento della Torre dell'Aria in seguito al terremoto del Vulture (23 luglio 1930) che aveva provocato gravi lesioni alla costruzione. L'ordine perentorio di abbattimento nel termine di due giorni era rivolto a Gennaro Galise, proprietario della caccia di Rotolo, e ad Elvira Farro, proprietaria del fondo castagnale dell'Aria, ritenuti l'uno *utilista*, l'altra *direttaria* della Torre in oggetto.

Più che dal terremoto (concausa delle lesioni) la torre risentiva dell'appoggio su di essa della casa della Farro: quest'ultima diede ese-

cuzione alla demolizione intimata senza consultare il Galise, unico e vero proprietario del *piliro*. Secondo il parere del Santacroce la Farro aveva agito del tutto arbitrariamente, non tenendo alcun conto del diritto originario degli eredi Galise insistente sul fondo in questione.

Immediata fu la decisione di procedere in giudizio da parte della famiglia Galise e fu dato mandato al Santacroce di rappresentarli nel giudizio civile. L'avvocato, sulla scorta di un'attenta ricerca archivistica, svolse uno studio dei vari passaggi di proprietà del fondo in esame, stabilendo, in tal modo, la natura dei diritti esistenti su di esso. In particolar modo, individuò due atti, uno del 1701 l'altro del 1709, dai quali si desume, oltre alle varie disposizioni riguardanti la proprietà stessa, l'obbligo di reintegrare il gioco di Rotolo con la *chiagara* attinente.

La proprietà, con l'annesso gioco di Rotolo, fu trasferita per successione ereditaria ai discendenti Galise fino agli eredi assistiti dal Santacroce. In sostanza il Santacroce poneva l'accento sul possesso immemorabile sopra il diritto del gioco spettante ai Galise puntualizzando che la torre, nel corso dei secoli, non avesse conservato una propria individualità, ma fosse stata incorporata alla cosa principale, cioè al gioco, fondendosi con esso in virtù del principio di accessione.

Ma quale era la natura del diritto spettante al proprietario del gioco? Un diritto di *dominio pieno*, una *concessione d'uso*, una *servitù prediale* o un *diritto reale di superficie* o di *enfiteusi*?

La torre, secondo le argomentazioni del Santacroce, rappresentava essenzialmente una pertinenza della *plagaria*, da cui l'esistenza di una *signoria sportiva* a favore del titolare del gioco. Su questo dato fondamentale l'avvocato impostò la memoria difensiva fornendo la risposta motivata al quesito circa la controversia civile Galise-Farro: data la natura antica del contratto, il diritto del cessionario poteva essere definito come un diritto *sui generis*, più propriamente un *diritto misto* con elementi di *dominio pieno*, di *superficie* e di *servitù prediale*; di *dominio pieno* perché la superficie del diritto intermedio non era considerata di per sé un diritto reale ma un diritto di proprietà del soprasuolo; di *servitù prediale* perché la forma giuridica di tale diritto prevede un fondo dominante ed uno servente, vale a dire un 'peso' imposto ad un fondo a vantaggio di un altro appartenente ad un proprietario diverso.

Di qui la responsabilità della Farro che, secondo il Santacroce, avrebbe dovuto rispondere dell'abuso commesso, secondo le prescrizioni legislative.

Il memoriale del Santacroce è ricco di argomentazioni giuridiche che, possono interessare relativamente sotto il profilo giudiziario o forense, ma testimoniano, innanzitutto, l'attenzione per una tradizione locale alla quale aveva ridato vita un saggio di storia giuridica.

7. Nel 1931 l'Azienda di Soggiorno di Cava de' Tirreni, con la promozione del barone Ricciardi, deliberò l'acquisto di reti per tentare di rimettere in piedi l'antico passatempo. Nel 1946, dopo la guerra, il gioco fu ripreso e fino ai primi anni '60 esso è stato praticato con continuità. L'Azienda di Soggiorno di Cava chiamò una personalità del calibro di Matteo Della Corte, Direttore degli Scavi di Pompei e famoso epigrafista, ad essere presidente del comitato che curava la riapertura dei giochi nel periodo autunnale³⁰.

Il rilancio dello storico *divertissement* di quella che era diventata la Cava-bene passava, in modo non del tutto insolito, per la cultura.

Pur oberato dal suo oneroso incarico che lo obbligava a soggiornare a Pompei, Matteo Della Corte non esitava a tornare nella sua città natale, Cava.

La caccia ai colombi – ebbe modo di scrivere su un giornale locale – ti dà l'assillo quotidiano di quaranta giorni di aspettative, ansie e delusioni, queste ultime ohimè quanto raramente intramezzate da un «Mo' sona Petrillo, mo' sona» tra il rapido nascondersi di ognuno...³¹,

riferendosi alla possibilità che uno dei frombolieri potesse avvisare la gente presente dell'avvistamento di uno stormo di uccelli in arrivo.

Della Corte non esitava con nostalgia a mettere in risalto come le occasioni di veder transitare i piccioni si fossero oramai diradate, precludendo a quella trasformazione dell'ambiente che, viceversa, proprio il gioco dei colombi aveva contribuito a mantenere inalterato per secoli. La continua pratica aveva protetto il paesaggio naturale preesistente, perché la folta vegetazione era parte integrante del gioco, anzi,

³⁰ Cfr. L. Avigliano, *Matteo Della Corte ed il gioco dei colombi*, cit., p. 83.

³¹ Ivi, p. 84.

era funzione del gioco. Gli alberi di alto fusto erano determinanti per nascondere i cacciatori-giocatori, per non insospettire i colombi e di rezionarli verso le reti.

Domenico Meccoli, giornalista, apprezzato critico cinematografico e sceneggiatore umbro (1913-1983), dedicò al gioco dei colombi un ormai raro documentario, girato nell'immediato dopoguerra³².

Alle sapienti mani dello sceneggiatore di *Uragano ai tropici* (1939) *Vespro siciliano* (1949) *Domani è un altro giorno* (1951) fu affidato l'epilogo di una storia millenaria.

Qualche termine della caccia ai colombi

Ammettetora o *mettetora*: capsula in cui si nascondeva chi doveva allentare le reti con movimenti veloci.

Ammettitore: chi allentava le reti, grandi di solito circa 10 metri di altezza e trenta di lunghezza.

Adocchia: avvistatore che si trovava nella zona più lontana;

Bersatoie o *tenute*: insieme di grossi alberi o zona chiuse a recinto che facendo da barriera impedivano il passaggio dei colombi e costringerli a passare per i valichi, dove erano issate le reti. Ai piedi delle aree delimitate e degli alberi si costruivano altri recinti e steccati per legare le funi della rete e frasche per il riparo dei cacciatori che si scioglievano al momento opportuno le reti. Più tardi questi ripari furono costruiti in muratura che ancora si trovano a Croce e nella Valle di S.Liberatore.

Casella o *scova*: costruzione meno alta delle torri per l'avvistatore.

Cauceruognolo: pietra bianca o pezzo di legno che veniva lanciata a mano per la caccia.

Compagnia: uno stormo di colombi.

Cordellino: fune leggera fissata in piu' punti del bordo superiore della rete per afferrare e piegare la rete.

Plagaria: Luogo dove veniva situata la rete per la caccia ai colombi.

³² Cfr. L. Avigliano, *Itinerari di Ambiente*, Cava de' Tirreni, Azienda Autonoma di Soggiorno e Turismo, 1997, p. 15.

GIOVANBATTISTA GRECO

LUDI, SPONSIONES E AUTONOMIA PRIVATA

Sommario: 1. Le ragioni di un'indagine – 2. Giochi, scommesse e azzardo. - 3. Validità ed efficacia del negozio di gioco nei frammenti del Digesto – 4. *Segue*. Il trattamento riservato al gioco d'azzardo presso la giurisdizione pretoria – 5. La sanzione del gioco nel *Codex* giustiniano - 6. Vincite esigue o meramente simboliche – 7. Osservazioni conclusive.

1. Le ragioni di un'indagine

Il tema dell'autonomia privata costituisce uno snodo fondamentale nello studio delle interrelazioni tra interessi individuali ed istanze collettive¹.

La facoltà attribuita a ciascuno di stabilire regole giuridicamente rilevanti destinate ad essere osservate nei rapporti sociali ed economici che lo riguardano può annoverarsi tra i connotati di maggior rilievo dell'agire umano.

Del fenomeno sono state studiate con particolare enfasi le manifestazioni registratesi nei secoli successivi al XVIII, quando al movente

¹ Va opportunamente sottolineato come la nozione giuridica di 'autonomia' presenti un ambito di rilevanza particolarmente vasto e acquisti numerose accezioni, in dipendenza delle aggettivazioni che le sono accordate. Si suole distinguere tra un' 'autonomia individuale' ed una 'collettiva' a seconda che gli interessi oggetto di regolamento pertengano al singolo o siano piuttosto espressione di categorie professionali o sociali considerate nella loro interezza. Si parla di 'autonomia di scambio' quando le parti addiventano ad un negozio muovendo da posizioni opposte verso scopi non coincidenti, versandosi, in caso contrario, nell'alveo dell' 'autonomia associativa'. In base al mezzo di estrinsecazione, l'agire autonomo è poi suddiviso in 'negoziale' o 'contrattuale'. A quest'ultimo ordine di ipotesi fanno capo le sottocategorie dell' 'autonomia contrattuale assistita' e dell' 'autonomia contrattuale incentivata'. La prima ricorre quando i titolari degli interessi procedono alla loro regolamentazione con l'ausilio delle rispettive associazioni di categoria. La seconda è teorizzata in relazione alle fattispecie in cui la contrattazione di taluni beni o servizi è agevolata dal legislatore attraverso la concessione di contributi o sgravi. Più diffusamente, anche per la bibliografia, rimandiamo a P. Perlingieri, *Autonomia negoziale e autonomia contrattuale*, Napoli, 2000, 327 ss.

egoistico è stato conferito un ruolo decisivo nella fondazione dell'economia moderna² 3.

Le suggestioni offerte da esperienze storicamente più risalenti hanno invece incontrato scarsa attenzione, talvolta sul presupposto che l'attività di scambio e, quindi, l'agire autonomo, avessero assunto carattere residuale in contesti dominati dall'organizzazione autarchica della comunità familiare e di villaggio⁴.

Un simile approccio non sembra potersi però ritenere ulteriormente appagante.

In primo luogo, per sua stessa natura, la questione della rilevanza giuridica dell'azione umana e dei limiti che essa incontra è connaturata al diritto di ogni tempo perché questo, non va trascurato, è essenzialmente norma di comportamento⁵.

² Così, presso gli operatori del diritto può ormai dirsi pacifico che, in un ordinamento positivo, i presupposti di validità dell'autonormazione siano indefettibilmente stabiliti dal legislatore (per tutti, v. L. Ferri, *L'autonomia privata*, Milano, 1959, 3 ss.).

Mancando il riconoscimento da parte delle strutture ordinamentali, la regola posta dal consociato non potrebbe acquisire quella dignità indispensabile a farla apparire «come una norma giuridica, cioè come una piccola legge destinata a governare, in un'occasione o in un piccolo numero di occasioni, i comportamenti di un soggetto o di un piccolo numero di soggetti» (R. Sacco, voce 'Autonomia nel diritto privato', in *Digesto delle Discipline Privatistiche, Sezione Civile*, I, Torino, 1990, 517).

Sempre alla fonte normativa spetta di determinare i confini entro i quali l'autoregolamento ha facoltà di esplicitarsi, alla luce del progresso materiale e dei valori supremi che contraddistinguono la comunità organizzata in un dato tempo.

Risultano strumentali allo scopo la fissazione di apposite forme per l'esternazione della volizione individuale; la determinazione di gesti da compiere e parole da pronunciare per la realizzazione dell'atto (c.d. ritualità); la predeterminazione di schemi comportamentali o fattuali accessibili ai consociati ad esclusione di altri (c.d. tipicità); l'introduzione di termini dilatori (c.d. riflessività); la pretesa, infine, che l'atto sia compiuto alla presenza di testimoni (c.d. intersoggettività) o sia reso conoscibile secondo modalità prestabilite (c.d. pubblicità).

³ «Non è certo dalla benevolenza del macellaio, del birraio o del fornaio che ci aspettiamo il nostro pranzo, ma dal fatto che essi hanno cura del proprio interesse. E con loro non parliamo mai delle nostre necessità ma dei loro vantaggi. Nessuno che non sia un mendicante sceglie mai di dipendere soprattutto dalla benevolenza dei suoi concittadini, e persino un mendicante non dipende esclusivamente da essa» (A. Smith, *Indagine sulla natura e le cause della ricchezza delle nazioni*, trad. it., Milano, 1973, 18).

⁴ F. Di Ciommo, *Efficienza allocativa e teoria giuridica del contratto. Contributo allo studio dell'autonomia privata*, Torino, 2012, 2 ss.

⁵ A tal proposito riteniamo di aderire a quanto espresso da R. Guastini, *Il diritto come linguaggio. Lezioni*, Torino, 2001, 7ss. circa il fatto che il contenuto prescrittivo del diritto come 'discorso del legislatore' non possa dirsi in alcun modo intaccato

Per altro verso, recenti indagini sulle dinamiche commerciali e migratorie hanno contribuito a ridimensionare significativamente l'assunto per cui le società arcaiche vivessero in condizioni di segregazione e i loro membri fossero tendenzialmente sedentari⁶.

Appare dunque lecito svincolarsi da arbitrarie restrizioni temporali ed interrogarsi sugli strumenti attraverso i quali, anche nel mondo antico, veniva segnato il perimetro dell'agire individuale, evidenziando quel nucleo di meccanismi, idee e valori che, tra rivolgimenti e confluenze, ha accompagnato il cammino delle comunità organizzate nel corso delle epoche.

Tanto si cercherà di fare nelle pagine che seguono con riferimento al diritto romano, annoverato a ragione «tra le esperienze storiche più ricche e più significative di cui disponiamo per la valutazione del fenomeno giuridico»⁷.

Per evitare conclusioni eccessivamente generalizzanti, l'analisi avrà ad oggetto unicamente la regolamentazione delle attività ludiche e si accompagnerà all'approfondimento di talune disposizioni in cui è dato rilievo al valore del premio o della posta in gioco.

Per la natura degli interessi coinvolti, e che si andranno ad enucleare più oltre, il settore di disciplina considerato si segnala tra quelli in cui è maggiormente percepibile il tentativo di disegnare un punto di equilibrio tra autonormazione ed eteronormazione.

2. Giochi, scommesse e azzardo

Le fonti giuridiche romane operavano una suddivisione degli intrattenimenti competitivi in 'giochi' e 'scommesse' attraverso il ricorso ai lemmi di *ludus* e *sponsio* e alle relative forme verbali di *ludere* e *spon-*

dalla forma sintattica degli enunciati che lo compongono, i quali possono avere indifferentemente natura indicativa o deontica.

⁶ Con riferimento al nostro quadrante geografico, rinviamo, anche in ragione dell'ampio supporto bibliografico, a P. Van Dommelen e A. Bernard Knapp (a cura di), *Material Connections in the Ancient Mediterranean. Mobility, Materiality and Identity*, Londra/New York, 2011. Sullo stesso argomento, ma con specifico riferimento al mondo romano, v. C. Moatti, voce 'Roman world, mobility', in *The Encyclopedia of Global Human Migration*, Hoboken, 2013, DOI 10.1002/9781444351071.wbeghm459 in cui l'A. offre una completa disamina delle prassi materiali e giuridiche che accompagnavano i flussi in ingresso ed uscita dai confini della *res publica* e dell'impero.

⁷ A. Guarino, *Diritto privato romano*, Napoli, 1992, 89.

dere. Di questi, l'*alea* costituiva la manifestazione deteriore, designando l'azzardo e quindi le competizioni in cui la vittoria dipendeva esclusivamente dalla temerarietà dei partecipanti e dal caso, a nulla rilevando le abilità individuali⁸.

La materia non sembra aver conosciuto un compiuto sforzo classificatorio e il discrimine terminologico di cui si è dato conto, benché ricorrente e non degradabile al rango di mera variante lessicale, è rimasto appena abbozzato.

A spiegare la mancata codificazione degli elementi distintivi di ciascuna classe di occupazioni ludiche potrebbe validamente richiamarsi la ridotta propensione della giurisprudenza romana verso i processi di astrazione¹⁰.

Nemmeno va trascurata, però, la concreta difficoltà di segnare un confine tra le attività di svago che fosse oggettivamente percepibile e presentasse un *quid pluris* rispetto alle mutevoli denominazioni con cui quelle venivano designate nella pratica quotidiana.

Analoghe difficoltà di approccio sono venute in luce quando ci si è proposto di stabilire il significato delle nozioni di 'gioco' e 'scommessa' impiegate nelle codificazioni contemporanee.

Così, valorizzando l'elemento oggettivo della fattispecie, si è giunti a riconoscere nel gioco una gara a contenuto agonistico e ricreativo e nella scommessa una contesa sulla verità di un fatto o di una osservazione¹¹.

⁸ Si veda la voce corrispondente in F. Wagner, *Lexicon Latinum seu [...] Universae Phraseologiae Corpus Congestum [...]*, Bruges, 1878, 38.

⁹ Il gioco d'azzardo più diffuso era quello dei dadi, di cui si conoscevano due tipologie: le *tesserae* e i *tali*. Le prime presentavano sei facce, marcate con i numeri I, II, III, IV, V, VI. Dei secondi si consideravano solo le quattro facce in senso longitudinale su cui erano impressi, in reciproca opposizione, i numeri uno, sei, tre e quattro. Ciascun lancio prevedeva l'impiego di tre *tesserae* e quattro *tali*. Il lancio maggiormente fortunato, detto 'Venus', si aveva realizzando tre sei con le *tesserae* e numeri diversi quanto ai *tali*. Il lancio più sfortunato, denominato 'canis', era quello in cui ciascuna *tessera* mostrava la faccia con il numero uno e i *tali* davano numeri identici. Con un altro gioco, simile all'odierna morra, si chiedeva ai partecipanti di indovinare i numeri che l'avversario avrebbe mostrato con le dita. Diffusamente v. A. Adam, *Roman antiquities: or, An account of the manners and customs of the Romans; designed to illustrate the Latin classics, by explaining words and phrases, from the rites and customs to which they refer*, New York, 1819, 436 ss.

¹⁰ F. Schulz, *I principi del diritto romano. Trad. it di V. Arangio Ruiz*, Firenze, 1946, 34.

¹¹ C. A. Funaioli, *Il giuoco e la scommessa*, in *Trattato Vassali*, IX, 2, Torino, 1961.

Concentrando l'attenzione sul profilo soggettivo, si è concluso che solo nel gioco si riscontrerebbe la partecipazione diretta dei contendenti alla realizzazione dell'evento oggetto di contesa, laddove nella scommessa questi vi rimarrebbero estranei¹². In una prospettiva teleologica, è stato infine osservato che il gioco sarebbe animato dal desiderio di lucro laddove la scommessa risulterebbe retta dalla mera volontà di veder prevalere la propria affermazione¹³.

Difficilmente dall'incerto panorama definitorio odierno potrebbero derivarsi elementi utili ad acclarare l'essenza di fenomeni passati.

Ci sembra piuttosto che i caratteri cumulativamente richiesti affinché un'attività di svago potesse incontrare l'interesse del *ius* fossero due: a) il confronto intersoggettivo di energie fisiche, psichiche o capacità previsionali; b) l'esistenza di un premio o posta costituiti da denaro o altra utilità. Per converso, quando l'intrattenimento si esauriva nella sfera individuale o non implicava lo spostamento di ricchezza, la sua pratica si iscriveva a pieno titolo nell'area del giuridicamente indifferente, mancando qualunque possibilità che fossero pregiudicate istanze collettive. In quest'ottica, la discriminazione tra giochi e scommesse si diluiva al punto che essi ben potevano ricostruirsi come «fratelli siamesi»¹⁴, «quasi una tautologia»¹⁵.

3. Validità ed efficacia del negozio di gioco nei frammenti del Digesto

In assenza di una figura contrattuale tipica, deve presumersi che il gioco fosse formalizzato per mezzo di un nudo patto, di un contratto o di due *stipulationes* inversamente condizionate.

La dottrina più risalente non ha mancato di esprimersi nel senso che l'accordo concluso in ambito ludico, quando avesse ad oggetto intratte-

¹² M. Paradiso, *I contratti di gioco e scommessa*, Milano, 2003, 43 ss.

¹³ B. Belotti, voce 'Giucoco', in *Il Digesto italiano*, XII (1900 - 1904), 403 ss.

¹⁴ T. Sanfelici, voce 'Giucoco e scommessa', in *Enciclopedia giuridica italiana*, VII, 1903, I, 611.

¹⁵ G. Impallomeni, *Il regime del gioco nel 'Corpus Iuris' in relazione con alcune codificazioni europee*, in Id., *Scritti di diritto romano e tradizione romanistica*, Padova, 1996, 643.

nimenti colpiti da proibizione, fosse da ritenersi nullo per il fatto di non produrre azione¹⁶.

L'opinione che attualmente incontra maggior seguito ritiene invece che il peculiare oggetto del negozio di gioco non fosse sufficiente a decretarne l'invalidità, potendo questa prospettarsi solo in ipotesi di causa turpe.

Ad avvalorare l'assunto è risultata decisiva l'esegesi di D. 19.5.17.5 (Ulp. 28 ad edictum):

«*Si quis sponsionis causa anulos acceperit nec reddit victori, praescripti verbis actio in eum competit: nec enim recipienda est sabini opinio, qui condici et furti agi ex hac causa putat: quemadmodum enim rei nomine, cuius neque possessionem neque dominium victor habuit, aget furti? plane si inhonesta causa sponsionis fuit, si anuli dumtaxat repetitio erit.*»

La fattispecie riguarda due scommettitori che hanno depositato degli anelli presso un terzo affinché questi, all'esito del confronto, li consegnino al vincitore.

Il passo ipotizza che il fiduciario, giunto il momento di liberarsi dei monili, rifiuti di farlo. Sorge dunque il problema di individuare lo strumento processuale disponibile contro di lui. Ulpiano dichiara in maniera perentoria che tale rimedio debba individuarsi nell'*actio praescriptis verbis*. Esclude invece, contro il parere di Sabino, che il *victor* possa validamente promuovere un'*actio furtiva*, non essendo titolare né del possesso né della proprietà dei beni contesi. Qualora la *causa sponsionis* fosse stata *inhonesta*, soggiunge il giurista, l'interessato avrebbe potuto recuperare solo il proprio anello.

La preferenza ulpiana verso l'azione contrattuale è stata interpretata come logica conseguenza del fatto che la scommessa presupposta dovesse ritenersi pienamente efficace e ciò anche quando fosse intervenuta in relazione a giochi di cui era preclusa la pratica.

L'impostazione non sembra smentita dalle indicazioni sul quadro normativo di riferimento vigente in età pre-justiniana che ci pervengono dal frammento riportato in D. 11.5.2.1-2 (Paul. 19 *ad edictum*):

¹⁶C. Manenti, *Del giuoco e della scommessa dal punto di vista del diritto privato romano e moderno*, in appendice a F. Glück, *Commentario alle pandette tradotte e arricchite da copiose note e confronti col Codice Civile del Regno d'Italia, Libro XI, titolo V, De aleatoribus*, Milano, 1903, 547.

«*Senatus consultum vetuit in pecuniam ludere, praeterquam si quis certet hasta vel pilo iaciendo vel currendo saliendo luctando pugnando quod virtutis causa fiat:*»

cui va a ad aggiungersi la precisazione riportata in D. 11.5.3 (Marc. 5 reg.):

«*In quibus rebus ex lege titia et publicia et cornelia etiam sponsionem facere licet: sed ex aliis, ubi pro virtute certamen non fit, non licet*».

I passi danno conto dell’emanazione di un senatoconsulto e di tre *leges* che avrebbero proibito di giocare e scommettere d’interesse (“*in pecuniam ludere*”), se non con riferimento a competizioni *virtutis causa*, gare a carattere agonistico destinate ad esaltare la prestanza fisica dei partecipanti.

Il contenuto integrale della deliberazione senatoria non ci è noto. È stato però ipotizzato che, per la prima volta, essa introducesse in favore del perdente un generale diritto di ripetizione delle somme corrisposte per onorare debiti contratti praticando attività ludiche vietate¹⁷.

Le competizioni esentate dalla restrizione sono individuate dal giurista Paolo nel lancio dell’asta o del *pilum*, nella corsa, nel salto, nella lotta e nel pugilato.

Resta incerto se l’elenco debba ritenersi tassativo.

L’indugiare della fonte sul carattere *virtutis causa* delle occupazioni elencate, secondo un atteggiamento riscontrabile pure nel frammento D. 11.5.3 (“*ubi pro virtute certamen non fit, non licet*”), potrebbe legittimare la conclusione che le fattispecie interessate dal favor fossero di fatto più numerose rispetto a quelle di cui è fatta menzione espressa, essendo sufficiente che contribuissero a preservare l’efficienza del corpo.

¹⁷ Cfr. G. Impallomeni, *In tema di gioco*, in *Sodalitas. Scritti in onore di Antonio Guarino*, Napoli, 1984, 2338, nt. 27; M. G. Zoz, *La disciplina giuridica del gioco e della scommessa: varianti e punti in comune delle varie legislazioni*, in Id., *Fondamenti romanistici del diritto europeo. Aspetti e prospettive di ricerca*, Torino, 2007, 67; E. Quintana Orive, *D. 11.5 (De aleatoribus) y C. 3.43 (De aleae lusu et aleatoribus): Precedentes romanos del contrato de juego*, in *Anuario Jurídico y Económico Escorialense*, XLII, 2009, 29.

Va tuttavia considerato che i *ludi athletici* costituivano un novero dai confini ben determinati rispetto ad altri tipi di intrattenimento, quali le corse con i carri, i *ludi gladiatorii*, le *venationes* o gli spettacoli teatrali. Chi si misurava negli *athletarum certamina*, apprezzati specialmente presso le classi ricche e acculturate, non solo era sottratto al marchio dell'infamia proprio degli esercenti l'*ars ludicra* ma godeva di uno *status* giuridico privilegiato, che annoverava l'esenzione dalla tutela, dalla responsabilità per *iniuria* e da quella aquiliana¹⁸.

Non può dunque escludersi che la possibilità di giocare d'interesse fosse riferita unicamente alle gare oggetto di esplicita menzione nel Digesto, in ragione della peculiare considerazione sociale di cui godevano.

Per altro verso, sembra adeguatamente certa la qualificazione come *minus quam perfectae*¹⁹ delle leggi *Titia*, *Publicia* e *Cornelia*, presumibilmente emanate a partire dalla fine del III secolo a. C.²⁰.

Non risulta, infatti, che dalla loro violazione discendesse la nullità della *sponsio*, mentre da alcune testimonianze letterarie risulta l'applicazione di multe ai giocatori all'esito di un'*actio in quadruplum*, probabilmente detta '*de aleatoribus*', alla cui promozione risultava legittimato qualunque cittadino²¹.

¹⁸ Indicazioni più puntuali sul trattamento degli atleti possono rinvenirsi in E. Franciosi, *Athletae, agitatores, venatores. Aspetti del fenomeno sportivo nella legislazione postclassica e giustiniana*, Torino, 2012, 63 ss.

¹⁹ «*Minus quam perfecta lex est, quae vetat aliquid fieri, et si factum sit, non rescindit sed poenam iniungit ei, qui contra legem fecit [...]*» (Ulp. ep. 1.2).

²⁰ Il commediografo Plauto, nel *Miles gloriosus*, evoca un non meglio circostanziato divieto di giocare d'azzardo anche in ambito domestico: «*Atque adeo, ut ne legi fraudem faciant aleariae / Adcuratote ut sine talis domi agitent conuiuium*» (II, 164-165). Circa la datazione dell'opera v. M. Acci Plauti, *Miles gloriosus, Edizione critica con introduzione e commento di E. Cocchia*, Torino, 1893 dove si ipotizza un anno tra il 206 e il 205 a.C. (pag. III) ed E. Paratore, *La letteratura latina dell'età repubblicana e augustea*, Milano, 1993, che propende per il 205 a.C. (pag. 43).

²¹ Si trattava indubbiamente di un'*actio popularis*, per come descritta in Plaut., *Persa*, 62-74: «*Neque quadruplari me volo; neque enim decet/ sine meo periclo ire aliena ereptum bona / neque illi qui faciunt mihi placent. Planen loquor? / Nam publicae rei causa quicumque id facit / magis quam sui quaesti, animus induci potest / eum esse civem et fidelem et bonum. / Sed si legirupam qui damnet, det in publicum / dimidium; atque etiam in ea lege adscribier / ubi quadruplator quempiam inieit manum / tantidem ille illi rursus iniciat manum, / ut aequa parti prodeant ad trisviros. / Si id fiat, ne isti faxim nusquam appareant / qui hic albo rete aliena oppugnant bona*». In tema v. Y. Rivière, *Les quadruplatores: la répression du jeu, de l'usure et quelques autres délits sous la République romaine*, in *Mélanges École Française de Rome (MEFRA)*, 109.2, Roma,

4. Segue. Il trattamento riservato al gioco d'azzardo presso la giurisdizione pretoria

Il gioco d'azzardo costituiva oggetto di specifiche previsioni dell'editto del pretore, riassunte in D. 11.5.4.1-2:

[1]«*Si servus vel filius familias victus fuerit, patri vel domino competit repetitio. item si servus acceperit pecuniam, dabitur in dominum de peculio actio, non noxalis, quia ex negotio gesto agitur: sed non amplius cogendus est praestare, quam id quod ex ea re in peculio sit*».

[2]«*Adversus parentes et patronos repetitio eius quod in alea lusum est utilis ex hoc edicto danda est*».

Le prescrizioni danno conto dell'assoluta precarietà dell'arricchimento conseguito dall'*aleator*.

La posta o il premio che gli fossero stati versati spontaneamente restavano ripetibili da parte del perdente o, se questo fosse stato un servo o un *filius familias*, su iniziativa, rispettivamente, del *dominus* e del *pater*. Contro il padrone era data un'azione *de peculio*, nei limiti di quanto fosse rimasto della vincita, se ad incassarla era stato uno schiavo. Gli emancipati ed i liberti potevano attivarsi per il recupero, in via utile, contro il *pater familias* e il patrono.

Una considerazione sistematica dei rimedi apprestati dall'editto ha fatto anche ipotizzare che il testo, magari in appendice, prevedesse un

1997, 577 ss.; F. De Martino, *I "quadruplatores" nel "Persa" di Plauto*, in *Labeo*, 1955, 32 ss.; C. Russo Ruggeri, *Leggi sociali e «quadruplatores» nella Roma post-annibalica*, in *Labeo*, 47, 2001, 3, 349 ss. . Tra quanti ritengono che Plauto sia fonte attendibile per la ricostruzione degli istituti del diritto romano possono includersi, senza pretesa di esaustività: M. Berceanu, *La vente consensuelle dans les comedies de Plaute*, Parigi, 1907; E. Costa, *Il diritto privato romano nelle commedie di Plauto*, Torino, 1890; L. Pernard, *Le droit romain et le droit grec dans le théâtre de Plaute et de Térence*, Liome, 1900; J. van Kan, *La possession dans les comedies de Plaute*, in *Mélanges de droit romain dédiés a G. Cornil*, II, Gand-Parigi, 1926, 3 ss.; E. Volterra, *Studio sull'arrha sponsalicia*, in *Rivista Italiana per le Scienze Giuridiche*, 2, 1927, 581 ss.; C. Tomulescu, *Observations sur la terminologie juridique de Plaute*, in *Sodalitas. Scritti in onore di Antonio Guarino*, VI, Napoli, 1984, 2771 ss. .

rifiuto dell'*actio* in danno del vincitore che intendesse reclamare giudizialmente il pagamento di un debito di gioco^{22 23}.

Perché la *denegatio* potesse operare era sufficiente che fosse veicolata in giudizio la peculiare natura dell'obbligazione azionata. Ricorrendo una tale evenienza, il pretore «avrebbe potuto concedere l'azione solo riscontrando nella fattispecie concreta un elemento di diversità rispetto alla astratta previsione edittale: un atteggiamento diverso sarebbe andato contro il generale dovere dei magistrati giudicanti di *ius dicere ex edictis perpetuis suis*»²⁴.

5. La sanzione del gioco nel Codex giustiniano

Giustiniano non si limitò a mantenere in vigore le misure di cui si è detto sinora, accogliendole nel Digesto, ma intese aggravarne il rigore:

C. 3.43.1.1-3: [1] «*Imperator Justinianus Commodis igitur subiectionum providere cupientes hac generali lege decernimus, ut nulli liceat in privatis seu publicis locis ludere neque in specie neque in genere: et si contra factum fuerit, nulla sequatur condemnatio, sed solutum reddatur et competentibus actionibus repetatur ab his qui dederunt vel eorum he-*

²² O. LENEL, *DAS EDICTUM PERPETUUM*, LEIPZIG, 1927, 176; IMPALLOMENI, *IN TEMA DI GIOCO*, CIT., 2336; M. G. ZOZ, *LA DISCIPLINA GIURIDICA DEL GIOCO E DELLA SCOMMESSA: VARIANTI E PUNTI IN COMUNE NELLE VARIE LEGISLAZIONI*, IN ID., *FONDAMENTI ROMANISTICI DEL DIRITTO EUROPEO. ASPETTI E PROSPETTIVE DI RICERCA*, TORINO, 2007, 65.

²³ Le modalità attraverso le quali trovava espressione il diniego di azione restano dibattute. Alcuni autori sostengono che in materia vigesse libertà di forme, ben potendo il magistrato limitarsi ad un atteggiamento di mera renitenza. In questo senso v. C. A. Cannata, *Profilo istituzionale del processo privato romano, II: il processo formulare*, Torino, 1982, 162; A. Guarino, *Diritto privato romano*, Napoli, 2001, 217 nt. 11.3.3.; F. Fasolino, 'Postulare iudicem', in L. Garofalo (a cura di), *Il giudice privato nel processo civile romano. Omaggio ad Alberto Burdese*, II, Padova, 2012, 261 nt. 25. Dottrina non meno autorevole propende per l'emissione di un provvedimento di natura decretale, tra cui A. Metro, *La «denegatio actionis»*, Milano, 1972, 161 nt. 201; Id., *Decreta praetoris e funzione giudicante*, in *Ius Antiquum*, 6, 2000, 69 ss.; M. Talamanca (a cura di), *Lineamenti di storia del diritto romano*, Milano, 1989, 146; F. Gallo, *Un nuovo approccio per lo studio del ius honorarium*, in *Studia et Documenta Historiae Iuris*, 62, 1996, 58 ora anche in Id., *L'officium del pretore nella produzione e applicazione del diritto. Corso di diritto romano*, Torino, 1997, 125; G. Mancuso, *Decretum praetoris*, in *Studia et Documenta Historiae Iuris*, 63, 1997, 381; S. Sciortino, «Denegare actionem», decretum e intercessio, in *Annali del seminario giuridico dell'Università degli Studi di Palermo*, 55, 2012, 659 ss..

²⁴ METRO, *La «denegatio actionis»*, cit., 112 ss.

redibus aut his negligentibus a patribus seu defensoribus locorum: [2] Non obstante nisi quinquaginta demum annorum aliqua praescriptione: [3] Espiscopis locorum hoc inquiringibus et presidum auxilio utentibus» [a. 529 d. C.]

Con la costituzione surriportata, l'imperatore sancì un generale divieto di giocare d'azzardo ("*ut nulli liceat in privatis seu publicis locis ludere neque in specie neque in genere*"), accompagnato dalla precisazione che, laddove se ne constatasse la violazione, non potessero emettersi condanne al pagamento dei debiti di gioco ("*et si contra factum fuerit, nulla sequatur condemnatio*").

L'azione volta alla restituzione di quanto versato dal perdente fu sottoposta a prescrizione quinquennale e venne resa disponibile anche agli eredi dell'*aleator*, vedendo così ampliato in maniera significativa il proprio ambito temporale e soggettivo di rilevanza.

Ai legittimati inerti furono chiamati a sopperire i decurioni della città e i *defensores locorum*, all'uopo sottoposti alla vigilanza dei vescovi, coadiuvati dai governatori provinciali²⁵.

Sanzioni esemplari furono riservate al contrasto di specifiche occupazioni ludiche:

C. 3.43.2: «*Prohibemus etiam, ne sint equi lignei: sed si quis ex hac occasione vincitur, hoc ipse recuperet: domibus eorum publicatis, ubi haec reperiuntur. Si autem noluerit recipere is qui dedit, procurator noster hoc inquirat et in opus publicum convertat. Similiter provideant iudices, ut a blasphemis et periuriis, quae ipsorum inhibitionibus debent comprimi, omnes penitus conquiescant*» [534 d. C.].

L'identificazione del gioco degli *equi lignei* resta invero abbastanza controversa.

Il suo funzionamento è stato assimilato a quello dell'odierna roulette: «*[c]haque joueur lançait une boule dans une espèce de caisse où se*

²⁵ C. 3.43.1.1: «*Imperator Justinianus Commodis igitur subiectionum providere cupientes hac generali lege decernimus, ut nulli liceat in privatis seu publicis locis ludere neque in specie neque in genere: et si contra factum fuerit, nulla sequatur condemnatio, sed solutum reddatur et competentibus actionibus repetatur ab his qui dederunt vel eorum heredibus aut his negligentibus a patribus seu defensoribus locorum*» [a. 529 d. C.]

trouvaient des trous numérotés, pratiques pour la sortie; le gagnant était celui dont la boule sortait par le trou n° 1»²⁶.

Risultanze archeologiche lascerebbero intendere, al contrario, che si trattasse di una corsa di biglie su un percorso fatto di rampe e gallerie poste su piani sfalsati, con i partecipanti che scommettevano sui piazzamenti²⁷.

In entrambi i casi si sarebbe comunque trattato di un passatempo di puro rischio, suscettibile di ossessiva reiterazione in un ridotto lasso di tempo e, pertanto, assolutamente deleterio per chi vi si facesse coinvolgere.

Ciò spiega perché, ferma la ripetibilità della vincita, anche su iniziativa officiosa dell'autorità ("*Si autem nolucrit recipere is qui dedit, procurator noster hoc inquirat et in opus publicum convertat*"), l'imperatore giunse a stabilire la confisca dei luoghi in cui si rinvenissero tracce oggettive di una siffatta pratica ludica ("*domibus eorum publicatis, ubi haec reperiuntur*").

6. Vincite esigue o meramente simboliche

Le sanzioni stabilite per contrastare l'esercizio di pratiche ludiche perniciose conoscevano alcune eccezioni collegate allo scarso ammontare del pregiudizio patrimoniale a cui il perdente sarebbe potuto andare incontro.

Benché si tratti di ipotesi a rilevanza fortemente circoscritta, la loro analisi è essenziale per una ricostruzione esaustiva degli spazi offerti all'agire autonomo nel campo oggetto di considerazione.

A venire in rilievo è anzitutto il caso richiamato in D. 11.5.4pr. (Paul. 9 ad edictum):

«Quod in convivio vescendi causa ponitur, in eam rem familia ludere permittitur»

Il gioco era quindi ritenuto lecito quando fosse svolto in ambito conviviale ed avesse ad oggetto utilità di ridotto valore economico, quali

²⁶D. Serrigny, *Droit public et administratif romain*, vol. II, Paris, 1867, 314.

²⁷ Una macchina da gioco simile, rinvenuta nei pressi dell'ippodromo di Costantinopoli, risulta custodita presso lo Staatliche Museen di Berlino (Nr. Inv. 1895), il cui catalogo digitale è disponibile all'indirizzo web <http://www.smb-digital.de>.

la quota di partecipazione al banchetto²⁸, una modesta cena o un bicchiere di vino²⁹.

Il *favor* verso il gioco *vescendi causa* sembra doversi far risalire ad una consuetudine interpretativa. È ragionevole escludere che il senatoconsulto o le *leges* di cui è fatta menzione in D. 11.5.2-3, destinati a legittimare i *giochi virtutis causa* e le scommesse che li riguardavano, potessero interessarsi anche di passatempi tanto leggeri e per di più estranei alla categoria del gioco di interesse (“*in pecuniam ludere*”), che perderebbe ogni intrinseca coerenza se fosse estesa sino ad inglobare competizioni in cui il premio o la posta fossero pagati in natura e presentassero una consistenza a dir poco simbolica.

Risulta ancor meno plausibile che, per la frivolezza che lo contraddistingueva, l’argomento potesse trovare menzione nell’editto del pretore.

Il trattamento d’eccezione riservato al gioco conviviale comportava che il soccombente non potesse domandare in restituzione la vincita che avesse spontaneamente corrisposto all’avversario.

Presumibilmente restava privo di *actio* il vincitore che intendesse riscuotere il premio non versato, per il carattere *de minimis* della pretesa che avrebbe potuto agitare dinanzi alla magistratura giudicante³⁰.

Un diverso ma non meno significativo richiamo di ordine quantitativo all’oggetto dell’accordo ludico si rinviene nella costituzione giustiniana accolta in C. 3.43.1.4:

«*Deinde vero ordinent quinque ludos, ton monobolon ton condomonobolon ke kondacca ke repon ke perichyten. sed nemini permittimus etiam in his ludere ultra unum solidum, etsi multum dives sit, ut, si quem vinci contigerit, casum gravem non sustineat [...]*» [a. 529 d.C.]

Il provvedimento mitiga il divieto di giocare d’interesse «*in privatis seu publicis locis [...] neque in specie neque in genere*» enunciato pe-

²⁸ M.G. Zoz, *La disciplina giuridica del gioco e della scommessa*, cit., 66.

²⁹ G. Impallomeni, *Il regime del gioco nel ‘Corpus Iuris’*, cit., 649.

³⁰ Su questo presupposto è stato ipotizzato che, in ambito conviviale, gli *aleatores*, proprio perché consapevoli del diniego dell’azione che li avrebbe colpiti, facessero ricorso al deposito della posta presso un fiduciario, secondo la prassi riportata in D. 19.5.17.5 e commentata *supra* al par. 3 (Impallomeni, *In tema di gioco*, cit., 2340).

rentoriamente in C. 3.43.1.1, stabilendo una deroga in favore di cinque discipline. Queste evidenziano caratteristiche analoghe ai giochi *virtutis causa* annoverati nel Digesto. Ed infatti, il *monobolos* (τὸν μονόβολον) è stato alternativamente identificato in una gara di lancio, di corsa o di salto senza pertica; il *contomonobolos* (τὸν κονδομονόβολον) sarebbe consistito nel salto con l'ausilio di un'asta o di una pertica; al *quintanus contax sine fibula* (κόντακα) è stato associato il lancio di un giavellotto o dardo con la sola mano, senza ausilio di correggia; con il termine *perychites* (περιχυτήν) si sarebbe richiamata la lotta mentre *hippice* (ἵππικήν) starebbe a indicare la corsa di cavalli o cocchi³¹.

Al giocatore che si orienti verso una di queste competizioni non è in ogni caso consentito di rischiare oltre i limiti di un *solidum*³², quale che fosse la sua effettiva capacità patrimoniale.

7. Osservazioni conclusive

Il quadro delle fonti passate in rassegna sembrerebbe suggerire che le misure di contrasto al gioco d'azzardo introdotte in età post-classica rappresentino null'altro che il naturale sviluppo di opzioni di politica legislativa delineatesi chiaramente già nel periodo repubblicano.

Una conclusione del genere rischia di essere riduttiva ed eccessivamente influenzata dall'omologazione in forma di codice impressa dal *Corpus Iuris* ai materiali dell'antica tradizione giuridica romana³³.

Essa presuppone, peraltro, che l'autonomia privata possa essere sufficientemente indagata in un'ottica meramente quantitativa, attraverso la ricognizione del numero e dell'intensità delle facoltà negoziali accordate a giocatori e scommettitori nel corso dei secoli di vigenza del diritto romano.

Al contrario, i rapporti tra eteronormazione e autonormazione presentano anche una dimensione qualitativa, che investe il loro modo di essere e di atteggiarsi.

³¹ C. Manenti, *Del giuoco e della scommessa dal punto di vista del diritto privato romano e moderno*, cit., 68 ss.

³² Il solido era una moneta d'oro, del peso di 1/72 di libbra (circa 4,5 g.), circolante sulla base del valore ponderale. Un quadro della monetazione di epoca postclassica è riportato in F. Carlà, *Il sistema monetario di età tardoantica: spunti per una revisione*, in *Annali dell'Istituto italiano di numismatica*, vol. 53, 2007, p. 155 ss.

³³ A Schiavone (a cura di), *Diritto privato romano. Un profilo storico*, Torino, 2010, 3-12.

Proprio in argomento è stato autorevolmente osservato che, almeno sino al principato, «[i] giuristi, lo stesso pretore presupponevano la forza creatrice dell'autonomia dei privati. Controllavano soltanto, per così dire *ab extrinseco*, che i *negotia* non debordassero dal lecito, non deformato inammissibilmente il sistema e, in positivo, fossero connotati da consapevolezza circa i loro effetti e da riconoscibilità»³⁴.

L'opinione pare trovare pieno riscontro nei frammenti del Digesto sui quali abbiamo appuntato la nostra attenzione.

Sebbene il gioco d'azzardo sia indubbiamente percepito come una degenerazione del fenomeno ludico, in giurisprudenza non risulta mai revocata in dubbio la validità degli strumenti giuridici impiegati dai giocatori per vestire di formalità la competizione.

Fatta eccezione per l'ipotesi di gioco turpe, la sanzione contro gli *aleatores* resta meramente pecuniaria – sia pure *in quadruplum* – anche quando è evidente che lo svago resti fine a se stesso e non produca externalità positive per la comunità, quali la conservazione dell'efficienza psico-fisica dei partecipanti.

Le stesse prescrizioni dell'editto del pretore non colpiscono l'attività negoziale in quanto tale ma si occupano di sterilizzarne gli effetti di ordine patrimoniale. Così, la *denegatio actionis* opposta al vincitore che chieda il pagamento del premio per cui ha gareggiato si pone quale ostacolo alla realizzazione di uno spostamento di ricchezza ritenuto indesiderabile; l'azione di ripetizione accordata al perdente ha la funzione di riportare i patrimoni degli *aleatores* allo *status quo ante* alterato dallo spontaneo pagamento del debito di gioco.

L'onere di farsi parte diligente e a decidere se e quando attivare i meccanismi di riequilibrio e sanzione offerti dal *ius* è rimesso unicamente ai consociati, chiamati ad orientare le proprie scelte sulla scorta della propria sensibilità e convenienza.

Se nessuno dei legittimati si rivolge all'autorità, la pratica del gioco resta un affare assolutamente privato.

In età giustiniana, la prospettiva descritta subisce un ribaltamento per effetto delle mutate strutture costituzionali e dei nuovi meccanismi di produzione normativa.

³⁴ V. Giuffrè, *L'autonomia dei privati. Prospezioni e prospettazioni futuribili*, Napoli, 2013, 56.

Gli interventi in materia di azzardo non rispondono più alla necessità di arginare *ex post* gli eccessi dell'autoregolazione ma si propongono di modellare *ex ante* i confini dell'agire autonomo, con l'introduzione di un generale divieto di giocare d'interesse, temperato da un esiguo numero di deroghe.

L'ambito in cui può svolgersi il gioco lecito è predeterminato e la rigidità dei suoi confini è presidiata dal vasto potere-dovere che le autorità hanno di surrogarsi all'avente diritto nel pretendere dal vincitore la restituzione della posta versata.

La discontinuità nei rapporti tra autonormazione ed eteronormazione si accompagna a quella dei valori di riferimento.

La fattispecie analizzata in D. 11.5.4 pr. può comprendersi a pieno solo considerando che, specialmente nel periodo della *res publica* e del principato, l'avversione dei romani verso l'azzardo era alimentata da ragioni di interesse collettivo tra loro convergenti: la necessità di impedire spostamenti di ricchezza che non fossero collegati allo svolgimento di attività produttive; la volontà di preservare risorse per finalità di risparmio; l'esigenza di contrastare il radicamento di attività illecite. Né può tacersi una specifica preoccupazione imposta dal carattere timocratico delle strutture sociali e costituzionali romane: «Il depauperamento di un *pater familias*, che perde le proprie sostanze al gioco, porta all'iscrizione della famiglia in una classe inferiore del censo, precludendo anche la possibilità di una brillante carriera politica ai membri della famiglia stessa»³⁵. Per le classi agiate il gioco risultava, al tempo stesso, una violazione del decoro e una fuga dai doveri³⁶; per quelle più infime, indice di scelleratezza e motivo di comportamenti opportunistici e predatori³⁷.

Quale elemento destabilizzante dell'ordinato svolgersi dei rapporti, l'*aleator* era equiparato, nel sentire sociale, a lenoni, adulteri, e dissoluti³⁸.

³⁵ A. Bottiglieri, *Il gioco d'azzardo in diritto romano*, in F. Lucrezi (a cura di) *Minima de poenis*, vol. I, Napoli, 2015, 58.

³⁶ È assolutamente significativo che, in uno dei momenti più accesi delle lotte politiche repubblicane, Cicerone, allo scopo di gettare discredito sull'avversario Marco Antonio, arrivi a richiamarne la torbida amicizia con un tale Lucio Lenticola, già condannato perchè dedito al gioco d'azzardo ed incline ad abbandonarsi alla sua pratica anche in pubblica piazza (Cic. *Phil.* 2,23,56).

³⁷ *Juv. Sat.* 1, 88-93

³⁸ Tanto risulta, ad esempio, da Cic., *Phil.* 8,26 e *Catil.* 2,23.

Uno stigma tanto odioso doveva risultare evidentemente inappropriato per chi si limitasse a giocare nel corso di un convivio, peraltro commisurando il rischio a beni di valore assolutamente modico. A queste condizioni, non era possibile prefigurare alcun pericolo né per le sostanze né per l'immagine pubblica del giocatore, specie alla luce della progressiva rivalutazione del concetto di *sumptus* registratasi a partire dal principato³⁹.

La qualificazione in termini di liceità del gioco *vescendi causa* formulata da Paolo interviene dunque a sottrarre all'apparato sanzionatorio un rito innocuo e apprezzato dalle *elite* cittadine.

Più che l'autonomia del singolo giocatore, ad essere preservato è un momento di socializzazione largamente diffuso nella *civitas*. A riprova di ciò soccorre il fatto che, nel silenzio delle fonti, le attività ludiche poste in essere fuori dall'ambito conviviale, ancorchè accompagnate da premi di scarso rilievo, non appaiono sottratte alla repressione.

Ad un ordine di scopi radicalmente diverso sembra invece rispondere la previsione di Giustiniano richiamata in C. 3.43.1.4, per mezzo della quale viene limitato ad un *solidum* il valore delle puntate validamente effettuabili in relazione ai giochi consentiti.

La previsione, a differenza delle altre dedicate al *ludere in pecuniam*, non prende in considerazione istanze diffuse ma appunta l'attenzione sulla dimensione intima del singolo giocatore ed interviene espressamente a tutela di quanti, soggiogati dall'ebbrezza del rischio, si abbandonano al gioco dissennato senza averne padronanza, esponendosi a conseguenze rovinose non solo di ordine economico ma anche morale:

C. 3.43.1 pr. «*Alearum lusus antiqua res est et extra operas pugnantibus concessa, verum pro tempore prodiit in lacrimas, milia extraneorum nominationum suscipiens. quidam enim ludentes nec ludum scientes, sed nominationem tantum, proprias substantias perdiderunt, die noctuque ludendo in argento apparatu lapidum et auro. consequenter autem ex hac inordinatione blasphemare conantur et instrumenta conficiunt.*» [529 d. C.].

³⁹In dettaglio, e per la letteratura richiamata, vedasi il recentissimo intervento di A. Bottiglieri, *Le leggi sul lusso tra Repubblica e Principato: mutamento di prospettive*, in *Mélanges de l'École française de Rome - Antiquité* [rivista digitale], 128-1, 2016, pubblicato il 28 gennaio 2016, consultato il 22 maggio 2016. URL : <http://mefra.revues.org/3158>.

La restrizione quantitativa imposta alle puntate connesse ai *quinque ludos* vige in via inderogabile, a prescindere dalla ricchezza del *luser* e può interpretarsi come un tentativo di governare il delicato equilibrio tra il libero accesso dei sudditi al disimpegno e allo svago e le precauzioni indispensabili ad evitare il loro imprigionamento in quello che gli studiosi contemporanei considerano, a buon diritto, una monade escludente, fornita di una propria dimensione spaziale e temporale⁴⁰.

Questo intento si affianca, senza confondersi, al contestuale e progressivo spostamento su di un piano sovranaturale degli scopi della vita prodotto dal diffondersi della dottrina cristiana: spettacoli e divertimenti che non comportino onesto svago o cura del corpo costituiscono per il credente una futile distrazione dalle pratiche religiose e possono offrire occasione a peccare^{41 42}.

⁴⁰ V. O. De Rosa, *Il mercato del gioco. Evoluzioni e tendenze*, in O. De Rosa - D. Verrastro, (a cura di), *Gioco e Società*, Bologna, 2012, 15 ss.

⁴¹ B. Biondi, *Il diritto romano cristiano*, vol. I, 115 ss. e vol. II, 279 ss.

⁴² Un'interpretazione della costituzione accolta in C. 3.43.1 pr. alternativa a quella da noi avvalorata si deve a S. B. Faris, *Changing Public Policy and the Evolution of Roman Civil and Criminal Law on Gambling*, in *UNLV Gambling Law Journal*, 3, 2012, 199ss. . L'A. assume che lo scopo perseguito dall'intervento normativo fosse quello di preservare l'intergrità dell'impero attraverso il contrasto della pratica della blasfemia. Quest'ultima, costituendo un'offesa gravissima alla divinità, sarebbe stata interpretata da Giustiniano quale causa di una serie di disastri (terremoti, carestie, guerre) verificatisi sotto il suo regno e suscettibili di minarne l'esistenza (pag. 215). Riteniamo sommessamente che il dato testuale del provvedimento in esame, incentrato sulle conseguenze prodotte dal gioco smodato nella sfera individuale, non autorizzi contestualizzazioni tanto ampie.

FRANCESCO POLESE

GIOCO E VALORE PER IL CONSUMATORE

Francesco Polese, professore di Management, Dip.to di Scienze Aziendali, Management & Innovation Management (DIDSA-MIS), Università degli Studi di Salerno – fpolese@unisa.it

Debora Sarno, PhD in Management, Ingegneria ed Innovazione, Università degli Studi di Salerno, desarno@unisa.it

Abstract

Il mercato del gioco pubblico analizzato attraverso l'Approccio Sistemico Vitale presenta alcune criticità che non gli permettono di connaturarsi come sistema vitale e, pertanto, di generare valore. Risulta necessario il ruolo dello Stato, che deve indirizzare e controllare l'operato degli attori che a vario titolo operano in questo sistema reticolare, favorendone relazioni di risonanza.

Key Words: Gioco Pubblico, co-creazione di valore, tutela del consumatore, gambling, network

Introduzione

In questo articolo verrà analizzato il mercato del gioco pubblico attraverso l'Approccio Sistemico Vitale (in seguito ASV), per evidenziarne le criticità che ne compromettono la connotazione di sistema vitale e lo rendono incapace di co-creare valore. Nel primo paragrafo viene analizzato il mercato del gioco pubblico utilizzando l'impianto metodologico dell'Approccio Sistemico Vitale. Vengono identificati i sovra-sistemi, ossia lo Stato, i Giocatori, le Famiglie dei giocatori, i Concessionari, gli Esercenti/operatori, le Scuole, i Centri di recupero, i cui interessi devono essere orientati verso una finalità comune per la sopravvivenza del sistema nel suo complesso. A tal proposito viene adottata una *logica riduzionistica e olistica* che ci permette di focalizzare l'attenzione sia sulle singole componenti del mercato del gioco pubblico, sia sull'insieme delle stesse. Dall'ASV vengono utilizzati i concetti cardine di *consonanza/risonanza*, utili nel definire l'importanza del ruolo dello Stato che deve assicurare, da un lato l'attivazione

delle relazioni fra i diversi sovra-sistemi, dall'altro che tali relazioni siano risonanti. Nel terzo paragrafo viene identificato il mercato del gioco pubblico come un network, caratterizzato da relazioni *many to many*, in cui lo Stato rappresenta l'Organo di Governo che ne definisce l'indirizzo strategico e ne determina il controllo. Viene introdotto il concetto di valore, e specialmente il valore connesso all'attività di gioco che dipende da variabili sia economiche che psicologiche e, dunque, varia a seconda del soggetto portatore di interessi a cui ci si riferisce. Nel mercato del gioco pubblico il valore co-creato deve essere duraturo, pertanto deve essere sociale oltre che economico. Per questo motivo, lo Stato, è in prima linea colui che deve assicurare la corretta gestione dell'attività di gioco per la soddisfazione reciproca degli interessi degli attori ad esso sottesi, la regolarità e la moralità del servizio e la prevenzione della sua possibile degenerazione criminale. Nell'ultimo paragrafo, si definisce l'importanza della responsabilità sociale delle imprese nel mercato del gioco pubblico nei processi di co-creazione di valore. Tutti gli attori devono adottare un comportamento etico volto alla sostenibilità e devono impegnarsi in modo responsabile per favorire la tutela dell'ordine pubblico nell'interesse generale della società.

Approccio sistemico vitale come supporto all'analisi del mercato del gioco pubblico

In Italia, il gioco da sempre ha rappresentato una potenziale riserva finanziaria da amministrare per finalità sociali¹. L'attività di gioco, se gestita opportunamente, può contribuire alla generazione e alla realizzazione di valore perché favorisce nuovi tipi di interazione e scambio di risorse fra attori economici e sociali. Per questo, i profili manageriali del gioco, ludopatie a parte, sono indubbi ed auspicabili, e giustificano, al pari degli enormi interessi economici dello Stato, e dei protagonisti privati operanti nel gioco pubblico, l'attenzione degli studiosi di management. La dinamicità e l'instabilità del contesto, la presenza di una molteplicità di relazioni non lineari che sussistono tra coloro che a vario titolo operano al suo interno, rendono il mercato

¹ Cfr. De Rosa O. (2012), "Il mercato del gioco, evoluzioni e tendenze", in De Rosa O., Verrastro D. (a cura di) *Gioco e società*, vol. I., Il Mulino, Bologna.

del gioco, un sistema caratterizzato da complessità². L'ASV (Barile, Polese, 2011) offre una chiave metodologica per comprendere la complessità e un approccio di *governance* alla complessità, fornendo un supporto ai decisori in condizioni di incertezza³. Tutte le parti che compongono il mercato del gioco, per mantenere uno stato di equilibrio, devono, entro i limiti della propria struttura, avere una forte capacità di adattamento, che permetta loro, attraverso lo scambio di informazioni con l'esterno, di allineare la loro complessità con quella esterna, come un sistema auto-organizzato auto-poietico⁴. Pertanto individui e organizzazioni del mercato del gioco vengono identificati come sistemi vitali, ovvero sistemi aperti che tendono alla sopravvivenza (Golinelli 2010, Barile 2008), attraverso l'interazione con altri sistemi con cui scambiano risorse, che percepiscono come utili per il loro funzionamento. Un sistema vitale è condizionato nel raggiungimento della sua finalità sistemica dalla interazione con sottosistemi e sovra-sistemi, dai quali e ai quali, rispettivamente, riceve e fornisce indirizzi e regole (Barile, 2009; Polese 2013). Nel caso del gioco pubblico i sovra-sistemi, intesi come fornitori in senso lato di risorse, come portatori di interessi e portatori di determinati diritti, sono rappresentati da: lo Stato, i Giocatori, Famiglie dei giocatori, Concessionari, Esercenti/operatori. L'attenzione si focalizza sui diversi sovra sistemi e sulle loro relazioni che costituiscono l'ambiente e pertanto,

² Sul concetto di linearità, non linearità delle relazioni in condizioni di complessità sembra doveroso un approfondimento, per il quale si rimanda a: Golinelli G.M. (2000), *L'approccio sistemico al governo dell'impresa, L'impresa sistema vitale* vol. I, Cedam, Padova; Barile S. (2009), "Verso la qualificazione del concetto di complessità sistemica", *Sinergie*, n. 79; Polese F. (2013), *Management sanitario in ottica sistemico vitale*, Giappichelli Editore, Torino.

³ L'approccio Sistemico Vitale, infatti, rappresenta un meta-modello in grado di agevolare i meccanismi decisori dei soggetti operanti in condizioni di incertezza, cfr. Barile, 2009, *Op. Cit.*; Saviano M., Berardi M., (2009), 'Decision making under complexity. The case of SME', in Vrontis V., Weber Y., Kaufmann R. and Tarba S. (Eds), *Managerial and Entrepreneurial Developments in the Mediterranean Area*, 2nd Annual Euromed Conference Readings Book Proceedings, EuroMedPress, pp. 1619-16433.

⁴ Quanto ai fondamenti multiculturali alla base dell'ASV si rimanda, per gli studi cibernetici, a Beer S. (1975), "Preface", in H.R., Maturana, F.J., Varela, *Autopoietic Systems*, BLC Report 9, University of Illinois; quanto agli studi di natura biologica si rimanda a Maturana H.R., Varela F.J. (1975), *Autopoietic systems*, BLC Report 9, University of Illinois.

influenzano il sistema⁵ adottando un approccio riduzionistico e olistico, con una prospettiva di osservazione dagli elementi alle relazioni che vi intercorrono. Da questi assunti deriva l'importanza del ruolo strategico dello Stato, che, attraverso la legittimazione (Vicari, 1991) e quindi il consenso di tutte le componenti del mercato del gioco, deve assicurare da un lato l'attivazione delle relazioni fra i diversi sottosistemi, dall'altro che tali relazioni siano risonanti. La risonanza sinergica consiste nello sviluppo ideale della consonanza, intesa come sorta di compatibilità tra sistemi. I sistemi, non solo si rapportano tra loro, ma condividono orientamenti e prospettive individuando un percorso comune, una stessa finalità (Polese, 2004).

Co-creazione di valore nel mercato del gioco pubblico

Si definisce network un modello organizzativo che consente di rispondere in modo efficace alla complessità ambientale, ovvero rappresenta la risposta più efficace a condizioni di mercato in cui domina l'incertezza⁶. La rete, infatti, è identificata da un metodo di comunicazione e di interazione che rende possibile trasferire conoscenze ad elevata complessità, e permette lo scambio della conoscenza⁷. Poiché il mercato del gioco pubblico è caratterizzato da complessità, sia per la presenza di numerosi attori eterogenei le cui relazioni non essendo lineari non permettono di prevederne gli sviluppi futuri, sia per le implicazioni etiche e sociali come quelle relative all'attività di gioco come la ludopatia e la degenerazione criminale ad essa associata, può essere identificato come un network, dove le parti che lo compongono devono essere tutelate da un' adeguata forma di governo⁸. Nel merca-

⁵ Cfr. Hall A.D., Fagen, R.E. (1956), "Definition of System", *General Systems* (Yearbook of the Society for the Advancement of General Systems Theory), vol. 1, pp. 18-28.

⁶ Per un approfondimento relativo alla tematica dei network e delle reti tra attori socio-economici si rimanda a Lorenzoni G. (1992), *Accordi reti e vantaggio competitivo*, Etas Libri, Milano; Jones C, Hesterly W.S., Borgatti S.P. (1998), "Le reti organizzative", *Sviluppo & Organizzazione*, Novembre-Dicembre, 1998.

⁷ Rullani E. (1993), "La conoscenza e le reti: gli orizzonti competitivi del caso italiano", *Sinergie*, n. 31; DEZI L. (2000), "Organo di Governance, struttura d'impresa e loro relazioni in ottica sistemica", *Esperienze d'Impresa*, n. 1.

⁸ Cfr. Arora A., Gambardella A. (1990), "Complementary and external linkages: the strategies of the large firms in biotechnology", *The Journal of Industrial Economics*, n. 28

to del gioco gli attori eterogeni sono rappresentati dallo Stato, i Concessionari, la Scuola, i Centri di recupero, gli Esercenti, le Famiglie dei giocatori. Lo Stato, identificato come meta organizzatore (Micelli, 2001) ha pieni poteri di indirizzo e controllo, e coordina le attività di tutte le componenti del sistema reticolare, attivandone e curandone le relazioni nonché le aspettative.

Nel mercato del gioco si rinvengono relazioni *molti a molti*. L'approccio *many to many* definisce l'idea che il valore è creato attraverso proposizioni e attualizzazioni di valore all'interno di sistemi a rete, basandosi su interazioni molti a molti⁹. Tutti gli attori socio-economici, nel rispetto della logica di rete e secondo il pensiero sistemico, devono attivare le proprie relazioni, e ciò si verifica quando i sistemi e gli elementi dei sistemi sono razionalmente allineati verso la finalità sistemica, ovvero si realizzano meccanismi selettivi utili a incorporare le molteplici conoscenze, risorse, attività, per assicurarsi la stabilità interna (Luhmann, 1990). Dunque, gli attori del mercato del gioco, così come i loro comportamenti, devono essere interdipendenti e indirizzati verso una stessa finalità, che è la sopravvivenza. L'identificazione del mercato del gioco attraverso la logica *many to many*, permette di spiegare che tutti gli attori sono detentori di risorse e interessi, e per transitare a un sistema vitale compiuto, devono condividere lo stesso obiettivo, che deve prescindere la mera accettazione formale delle norme e delle regole imposte dallo Stato.

Nonostante il carattere soggettivo del valore (Carrubbo, 2013) associato all'attività di gioco, che per ogni portatore di interesse è determinato da variabili economiche o psicologiche, ovvero dai vantaggi economici, funzionali e psicologici¹⁰ che ciascuno si aspetta dall'attività di gioco, tutti gli attori del mercato del gioco attori socio-economici devono controllarsi reciprocamente e condividere regole e linguaggi. I concessionari così come gli esercenti non devono agire solo da in-

⁹ Quanto all'importanza delle relazioni, ed alla fitta rete relazionale che coinvolge ogni attore socioeconomico appare necessario riferirsi alla scuola nordica che vede, tra i maggiori esponenti Evert Gummesson, cfr. Gummesson E. (2008), *Total Relationship Marketing. Marketing management, relationship strategy, CRM, and a new dominant logic for the value-creating network economy*, Third Edition, Butterworth-Heinemann, UK.

¹⁰ Cfr. Kotler P., Keller K.L. (2006), *Marketing Management*, Twelfth Edition, Prentice Hall.

termediari, ma devono agire come parti integranti di un sistema che si sviluppa proprio attraverso le relazioni fra i componenti, intese come protocollo per realizzare l'interazione tra esse (Barile, 2008). I giocatori, gli esercenti, i concessionari e in prima linea lo Stato, non possono considerarsi separati dal contesto in cui operano, ma piuttosto, devono essere coinvolti in sistemi da cui trarre vantaggi di collaborazione, ruoli, regole e strategie cooperative¹¹. La funzione propria di ogni componente del sistema viene ad essere compressa in un determinato ruolo, derivante dalla strategia di azione individuata dallo Stato, che ha opportunamente programmato una sequenza di attività orientata al raggiungimento di un fine. Il processo caratterizzato da questa sequenza di attività coinvolge tutte le componenti che, interagendo e integrandosi, svolgono un preciso ruolo (Barile, 2008). La catena del valore è stata definita come un processo che avviene attraverso un network aperto e in continuo cambiamento (Allee, 2000), fino a diventare il risultato di un sistema di interazioni fra parti che coinvolgono persone, tecnologie, e attività economiche, che sono costantemente connesse con l'esterno, al fine di attuare le proprie caratteristiche distintive, le proprie aspettative, e di raggiungere e mantenere, pertanto, un vantaggio competitivo sostenibile¹². L'interazione fra le varie entità appartenenti a un sistema reticolare, è finalizzata al miglioramento degli esiti della co-creazione di valore, secondo una logica win-win all'interno dei processi interrelati¹³ tra attori¹⁴. Questi possono essere gli

¹¹ Quanto alle strategie collaborative cfr. Granovetter, M. (1985), "Economic Action and Social Structure: The Problem of Embeddedness", *American Journal of Sociology*, vol.91, n. 3, pp.481-510.

¹² Cfr. Maglio P.P., Srinivasan S., Kreulen J.T., Spohrer J. (2006), "Service systems, service scientists, SSME, and innovation", *Communications of the ACM*, n. 49, pp.81-85; Maglio P.P., Spohrer J. (eds) (2008), "Special issue on Service Science, Management, and Engineering", *IBM Systems Journal*, vol.47, n. 1.

¹³ Cfr. Polese F., Russo G., Carrubbo L. (2009), "Service Logic, value co-creation and networks: three dimensions fostering inter-organisational relationships: competitiveness in the boating industry", in *Proceedings of the 12th QMOD and Toulon-Verona Conference*, August, pp.27-29.

¹⁴ Infatti, il processo di co-creazione di valore non viene realizzato da imprese in isolamento (Cfr. Hakansson H., Snehota I. (1989), "No business is an Island: The Concept of Business Strategies", *Scandinavian Journal of Management*, vol. 5, n. 3, pp. 187-200), ma dalla cooperazione che coinvolge molteplici attori e risorse (Prahalad C.K., Ramaswamy V. (2004), *The future of competition: Cocreating unique value with customers*, Harvard University Press. Cambridge, MA).

attori economici, gli enti pubblici, le ONG (Polese, Monetta, 2006), incorporati in un sistema di relazioni complesse, dove hanno bisogno del dialogo e di un efficace relazione coi propri sovra-sistemi (Polese 2009) dando vita a interazioni consonanti e risonanti¹⁵. Poiché lo Stato definisce le modalità di erogazione del servizio del gioco, il giocatore non è del tutto al centro della catena del valore¹⁶. Nel mercato del gioco è necessario che tutti gli obiettivi e le prospettive di ciascun attore coinvolto convergano verso una stessa finalità, che dovrebbe racchiudere il rispetto dei principi etici, per favorire la prevenzione da ludopatia e dal gioco compulsivo.

Poiché un sistema sopravvive nel lungo periodo attraverso la capacità competitiva e la creazione di valore, esso non deve tendere solo al profitto, ma all'incremento della propria conoscenza, risorse, competenze e capacità. Lo Stato che gestisce il gioco pubblico, immettendo nel processo di produzione del gioco input quali decisioni politiche e organizzative, non può tendere solo al valore economico identificato con il solo valore creato e distribuito a tutti i portatori di interessi (sovrà sistemi), ma al valore sociale. Affinché il valore co-creato sia duraturo, non basta che il valore aggiunto sia positivo (quando la differenza tra valore dell'input e valore dell'output è positiva), ma occorre che si generi capitale sociale (Bovaird, 2005), ovvero l'incremento della coesione, ed interazione sociale, attraverso il profilarsi del consenso e della legittimazione da parte dei consumatori/giocatori che si sentono tutelati dalla presenza delle norme volte a garantire la tutela dell'ordine pubblico richiamando il concetto di equità ed uguaglianza.

Per garantire la co-creazione di valore, occorre che tutti gli attori nel mercato del gioco devono collaborare insieme attraverso efficaci reti di relazioni, riconducibili al soddisfacimento dei bisogni presenti e futuri e delle aspettative dei diversi sovra-sistemi, con una capacità

¹⁵ Sul concetto di relazioni consonanti e risonanti quale elemento fondante degli scambi di valore profittevoli per le parti interessate si rimanda a Polese F., Pels J., Brodie R. (2011), "Theoretical Underpinning to Successful Value Co-creation", in Gummesson E., Mele C., Polese F. (Eds.), *Service-Dominant Logic, Network & Systems Theory and Service Science*, Giannini Editori, Napoli.

¹⁶ La creazione di valore in questo caso si ha se lo Stato si dimostra capace di ottenere risultati che "valgono nella percezione dei cittadini almeno quanto le risorse che impiegano e le restrizioni alla libertà individuale che implicano" (Rebora G. (1999), *Un decennio di riforme. Nuovi modelli organizzativi e processi di cambiamento delle amministrazioni pubbliche*, Guerini e Associati, Milano, pag:25).

di mantenimento dell'economicità e dell'efficienza, e infine della sostenibilità. Le Famiglie dei giocatori, le Scuole, e i Centri di recupero, immettono nel mercato del gioco risorse quali affetto, sostegno ai giocatori patologici, e, devono mobilitarsi per la prevenzione, l'informazione e l'assistenza nella riabilitazione. Questi soggetti sono soddisfatti nell'aver un costruttivo ruolo sociale che garantisca la diffusione della conoscenza sulle conseguenze patologiche del gioco. I Concessionari e gli Esercenti, non devono aspettarsi soltanto un ritorno economico dall'attività di gioco, ma devono, rispettivamente, garantire standard di qualità, la percezione dell'equità, e rendersi parti attiva nella prevenzione dalla ludopatia, richiamando l'ordine quando rinvencono il sussistere di criticità a livello locale. Solo passando da una responsabilizzazione diffusa degli attori, mediante un ruolo proattivo di ciascun soggetto pubblico e privato coinvolto, è possibile concepire un contesto ludico 'sano' in cui vi è co-creazione di valore, capace di generare vantaggi economici per gli tutti gli attori, diventando una attività sostenibile e non altra fonte di aggravamento di disagi sociali ed economici delle fasce deboli.

Pertanto, è possibile favorire la co-creazione di valore una volta che i molteplici attori, condividono risorse orientati a una stessa finalità. La finalità del sistema "Stato" deve essere condivisa, e in questo caso, dovrebbe racchiudere innanzitutto il rispetto dei principi etici, per favorire la prevenzione da ludopatia e dal gioco compulsivo che causano danni morali ed economici agli individui, e poi il rispetto delle norme per la tutela dell'ordine pubblico come interesse generale per la collettività.

Tabella 1: Risorse e Aspettative dei sovra-sistemi nel mercato del gioco pubblico.

| Sovra-sistemi | Risorse | Aspettative |
|----------------------|-----------------------------------|--|
| Stato | Organizzazione del gioco pubblico | <ul style="list-style-type: none"> - Ritorno economico; - fine sociale; - tutela dell'ordine pubblico; - assicurare entrate all'erario; - tutela della fede pubblica e dei giocatori. |

| | | |
|-----------------------------|--|--|
| Concessionari | Gestione di apparecchi e congegni di divertimento | <ul style="list-style-type: none"> - Ritorno economico; - Garantire standard di qualità; - Favorire la percezione dell'equità. |
| Esercenti/operatori | Vendita diretta del gioco | <ul style="list-style-type: none"> - Ritorno economico; - Attività di prevenzione. |
| Giocatori | Denaro, tempo | <ul style="list-style-type: none"> - Attività ricreativa; - prospettiva latente di ritorno economico; - maggiori aspettative (ludopatia). |
| Famiglie dei giocatori | Affetto, sostegno | <ul style="list-style-type: none"> - Costruttivo ruolo sociale; - Educazione familiare. |
| Scuole e Centri di recupero | Diffusione delle informazioni sulle conseguenze del gioco patologico, sostegno | <ul style="list-style-type: none"> - Costruttivo ruolo sociale; - Educazione scolastica; - Attività di prevenzione e riabilitazione. |

Fonte: Elaborazione degli autori.

Responsabilità sociale di impresa e sostenibilità

Affinché la regolamentazione e l'offerta del gioco pubblico possa essere considerata un'attività che produce valore è necessario che il gioco offerto venga riconosciuto dal mercato come lecito e ci siano dei giocatori/consumatori disposti a dare in cambio qualcosa per averlo. Ne deriva che è possibile includere nel processo di co-creazione anche il giocatore/consumatore, coinvolgendolo nelle decisioni relative alle caratteristiche del servizio offerto, in modo da renderlo il più possibile attinente alle sue esigenze, e aumentare il valore ad esso associato. Ma ciò non basta. In questo contesto molti bisogni dei consumatori restano inespressi, non sono i consumatori e le loro preferenze a definire le modalità di gestione del gioco. Anche se il giocatore recepisce la proposta di valore (*value proposition*) non definisce le sue scelte in modo che esse riflettano il proprio punto di vista del valore. Il giocatore decide attivamente quando e come giocare ma è lo Stato a deciderne le modalità.

Appurato che il valore per il consumatore non può limitarsi ad una visione riduzionistica del fruitore stesso, ma che abbraccia altri

attori, definiti sovra-sistemi, ci si può interrogare sugli elementi sistemici che dovrebbero connotare l'eventuale co-creazione di valore nell'ambito del gioco pubblico. Si passa, dunque, da un approccio principalmente riduzionista ad un approccio che integra la visione olistica, dalle parti al tutto, recuperando innanzitutto una relazionalità più aperta dell'impresa con il complesso di sovra-sistemi con cui si rapporta nell'ambiente/contesto¹⁷. L'Approccio Sistemico Vitale indirizza verso il superamento di una visione prevalentemente oggettiva e riduzionista che non consente di cogliere le implicazioni etico-sociali derivanti da una molteplicità di prospettive (Barile, Saviano, 2011) presenti in un sistema quale può essere il mercato del gioco pubblico. Affinché i diversi attori supportino la co-creazione di valore, a beneficio primario del consumatore (giocatore) occorre che ciascuno svolga il proprio ruolo con diligenza e nell'ambito di un perimetro normativo e di governo ben definito. Nel Mercato del gioco pubblico, risulta evidente che, per svolgere il proprio lavoro e conseguire i propri interessi, gli attori coinvolti (lo Stato, i Concessionari, gli Esercenti/operatori, i Giocatori, le Famiglie dei giocatori, Scuole e Centri di recupero) hanno la necessità di essere attivi (e pro-attivi), di proporre nuove soluzioni, di comunicarle e di diffonderle, di condividere strategie, interventi, obiettivi. Lo Stato, elevando barriere all'interazione (Barile et al., 2013), permette solo il raggiungimento di risultati efficienti nel breve periodo¹⁸. Tutte le imprese nel mercato del gioco, devono operare nel difficile equilibrio tra profitti e istanze sociali, con il sistema normativo come regolatore. In questo modo riescono ad ottenere vantaggi economici e a garantirsi la sopravvivenza nel lungo periodo. Tutti gli attori rappresentano risorse dinamiche, attive, fonte sostenibile di vantaggio competitivo reciproco. Giocatori, intermediari, fa-

¹⁷ Barile S. (2009), "Verso la qualificazione del concetto di complessità sistemica", *Sinergie*, n. 79; Polese F. (2004), *L'integrazione sistemica degli aggregati reticolari di impresa*, Cedam, Padova; Polese F. (2009), "The Influence of networking culture and social relationships on value creation", *Quaderni di Sinergie, Firms' Management: Processes, Networks and Value*, n. 16, supplemento al n. 80 Sett-Dic.

¹⁸ Lo Stato non deve preoccuparsi solo di porre dei vincoli e gestire il mercato con appositi controlli perché nel lungo periodo un sistema sopravvive solo se riesce a conciliare tre obiettivi: efficienza, efficacia e sostenibilità, Cfr. Saviano M., Bassano C., Calabrese M., (2010), "A VSA-SS Approach to Healthcare Service Systems. The Triple Target of Efficiency, Effectiveness and Sustainability", *Service Science*, vol.2 n. 2.

miliari, esercenti, concessionari, scambiano risorse traendo beneficio reciproco dallo scambio intercorso. Nessuno di essi si può sottrarre dal ruolo da esercitare per mitigare fenomeni di ludopatia e derive negative del gioco pubblico. Solo mantenendo alto il livello di attenzione e di coinvolgimento dei diversi sovra-sistemi si riesce a garantire una sana gestione del gioco pubblico, favorendo il benessere del giocatore e massimizzando i benefici per lo stesso. L'imperativo della sostenibilità impone vi sia una consapevolezza dell'irriducibile nesso che lega ogni entità in un'unica grande rete vitale¹⁹. Per cui, tutti gli attori devono adottare un comportamento etico per una distribuzione corretta, equa e giusta, di incentivi e costi²⁰. Un esempio è dato dalla prevenzione dal fenomeno della ludopatia. Gli interventi assistenziali, come cura e riabilitazione, diventano insostenibili. Per mantenere lo stato di salute della collettività si dovrebbe innanzitutto far leva sulla prevenzione migliorando le condizioni di sostenibilità del sistema (Saviano, 2012). L'impresa sociale, nel mercato del gioco, deve essere in grado di: 1) rispettare i vincoli istituzionali; 2) essere coerente con i valori dell'ambiente/contesto in cui è inserita; 3) contribuire all'evoluzione del sistema socio-economico, non solo al dinamismo proprio (Sethi, 2004). L'obiettivo di ciascun attore all'interno del mercato del gioco, non dovrebbe consistere esclusivamente nel soddisfacimento del proprio interesse, quanto piuttosto nel raggiungimento di un fine comune garante della sostenibilità del sistema, con vantaggi economici e sociali migliori di quelli che si avrebbero operando per conto proprio. Pertanto, la sopravvivenza è il risultato della condivisione degli obiettivi nonché di un elevato miglioramento qualitativo della performance che vanta l'alto contenuto etico legato all'attività di gioco che tende alla prevenzione e al contrasto della ludopatia con l'orientamento alla sostenibilità. La sostenibilità, nel mercato del gioco pubblico, rappresenta una manifestazione della scelta, da parte di tutte le entità che lo compongono, di impegnarsi in modo responsabile nella gestione dell'attività di gioco. La sostenibilità e la responsabilità

¹⁹ Cfr. Capra F. (1997), *The Web of Life*, Flamingo, London.

²⁰ Quanto all'etica di impresa e degli attori socio-economici interessanti stimoli derivano dagli studi della scuola napoletana, cfr. Sciarelli S. (1999), "Responsabilità sociale ed etica d'impresa: una relazione finalizzata allo sviluppo aziendale", Finanza Marketing e Produzione, Marzo.

sono fondamentali per l'affermazione di una visione aperta ed evoluta dell'attore tanto economico quanto sociale²¹. In tale prospettiva, la sostenibilità diviene paradigma generale di riferimento in una visione che, naturalmente collegata ai principi dell'approccio sistemico vitale, conduce a concepirla come dimensione rilevante delle condizioni di vitalità del sistema (Barile et al., 2012).

Conclusioni

In questo manoscritto l'obiettivo principale è stato quello di approfondire gli aspetti cruciali del mercato del gioco pubblico che non permettono il processo di co-creazione di valore. È stato pertanto analizzato il mercato del gioco pubblico adottando il pensiero sistemico. Per co-creare valore è necessario che tutte le entità sistemiche che lo compongono indirizzino i propri interessi verso la stessa finalità, verso la sopravvivenza. A tal proposito diventa di fondamentale importanza il ruolo dello Stato, che, identificandosi come un meta organizzatore, indirizza e controlla i comportamenti posti in essere dai sovra-sistemi quali: Concessionari, Esercenti/operatori Giocatori, Famiglie e Scuole e Centri di recupero. Solo quando l'Organo di Governo è in grado di garantire l'attivazione delle relazioni fra tutti gli attori, e dunque, la loro risonanza, si può parlare di mercato del gioco pubblico come sistema vitale compiuto. È necessario che tutti gli attori percepiscano l'equità e la giustizia nei vincoli imposti dallo Stato. Solo così, discostandosi da un' accettazione formale delle norme, si giunge alla condivisione di principi etici per prevenire e curare il fenomeno della ludopatia e per garantire la tutela dell'ordine pubblico, favorendo la co-creazione di valore, sia economico che sociale.

²¹ Cfr. Barile S., Gatti C., Saviano M., Calabrese M. (2014), "Alla Ricerca di un possibile principio Evolutivo della Teoria e della Pratica d'Impresa. Verso una Formalizzazione", in *XXVI Convegno annuale di Sinergie, Evoluzione dell'economia d'impresa e dei sistemi produttivi*.

BIBLIOGRAFIA

- Arora A., Gambardella A. (1990), “complementary and external linkages: the strategies of the large firms in biotechnology”, *The Journal of Industrial Economics*, n. 28.
- Allee V. (2000), Reconfiguring the Value Network, *Journal of Business Strategy*, n. 4, pp. 36-41.
- Barile S. (2008) (a cura di), *L'impresa come sistema. Contributi sull'approccio sistemico vitale*, Seconda edizione, Giappichelli, Torino.
- Barile S. (2009), “Verso la qualificazione del concetto di complessità sistemica”, *Sinergie*, n. 79.
- Barile S. (2011), “L'approccio sistemico vitale per lo sviluppo del territorio”, *Sinergie*, n. 84, pp. 47-87.
- Barile S., Polese F. (2011), “The Viable Systems Approach and its potential contribution to marketing theory”, in AA.VV. (Eds), *Contributions to theoretical and practical evidences in management. A Viable Systems Approach (VSA)*, pp. 139-173.
- Barile S., Saviano M. (2011), “Foundations of systems thinking: The structure-system paradigm”, in Barile S., Bassano C., Calabrese m., Confetto M. G., Di Nauta P., Piciocchi P., Polese F., Saviano M., Siano A., Siglioccolo M., Vollero A. (eds.), *Contributions to Theoretical and Practical Advances in Management—A Viable Systems Approach (VSA)*, pp. 1-25.
- Barile S., Saviano M., Polese F., Di Natura P. (2013), “Il rapporto impresa-territorio tra efficienza locale, efficacia di contesto e sostenibilità ambientale”, *Sinergie*.
- Barile S., Gatti C., Saviano M., Calabrese M. (2014), “Alla Ricerca di un possibile principio Evolutivo della Teoria e della Pratica d'Impresa. Verso una Formalizzazione”, in *XXVI Convegno annuale di Sinergie, Evoluzione dell'economia d'impresa e dei sistemi produttivi*, pp. 67-68.
- Beer S. (1975), “Preface”, in H.R., Maturana, F.J., Varela, *Autopoietic Systems*, BLC Report 9, University of Illinois.
- Bovaird T (2005), *Exploring the resource – based view strategy in public sector organization*, Univ. Bocconi, Milano.
- Capra F. (1997), *The Web of Life*, Flamingo, London.

- Carrubbo L. (2013), *La co-creazione di valore nelle destinazioni turistiche*, Rirea, Roma.
- Dezi L. (2000), “Organo di Governance, struttura d’impresa e loro relazioni in ottica sistemica”, *Esperienze d’Impresa*, n. 1.
- De Rosa O. (2012), “Il mercato del gioco, evoluzioni e tendenze”, in De Rosa O., Verrastro D. (a cura di) *Gioco e società*, vol. I., Il Mulino, Bologna.
- Fink E. (2008), *L'oasi del gioco*, Raffaello Cortina Editore, Milano.
- Golinelli G.M. (2000), *L'approccio sistemico al governo dell'impresa, L'impresa sistema vitale* vol. I, Cedam, Padova.
- Golinelli G.M. (2010), *The Viable Systems Approach (VSA). Governing business dynamics*, Cedam, Padova.
- Granovetter, M. (1985), “Economic Action and Social Structure: The Problem of Embeddedness”, *American Journal of Sociology*, vol.91, n. 3, pp. 481-510.
- Gummesson E. (2008), *Total Relationship Marketing. Marketing management, relationship strategy, CRM, and a new dominant logic for the value-creating network economy*, Third Edition, Butterworth-Heinemann, UK.
- Hall A.D., Fagen, R.E. (1956), “Definition of System”, *General Systems (Yearbook of the Society for the Advancement of General Systems Theory)*, vol.1, pp. 18-28.
- Hakansson H., Snehota I. (1989), “No business is an Island: The Concept of Business Strategies”, *Scandinavian Journal of Management*, vol. 5, n. 3, pp. 187-200.
- Jones C., Hesterly W.S., Borgatti S.P. (1998), “Le reti organizzative”, *Sviluppo & Organizzazione*, Novembre-Dicembre, 1998.
- Kotler P., Keller K.L. (2006), *Marketing Management*, Twelfth Edition, Prentice Hall.
- Lorenzoni G. (1992), *Accordi reti e vantaggio competitivo*, Etas Libri, Milano.
- Luhmann N. (1990), *Sistemi Sociali. Fondamenti di una teoria generale*, Il Mulino, Bologna.
- Maglio P.P., Srinivasan S., Kreulen J.T., Spohrer J. (2006), “Service systems, service scientists, SSME, and innovation”, *Communications of the ACM*, n. 49, pp. 81–85.

- Maglio P.P., Spohrer J. (eds) (2008), "Special issue on Service Science, Management, and Engineering", *IBM Systems Journal*, vol. 47, n. 1.
- Maturana H.R., Varela F.J. (1975), *Autopoietic systems*, BLC Report 9, University of Illinois.
- Micelli S. (2001), "L'impresa-rete e la strategia", in *Economia e politica industriale*, n. 112.
- Pellicano M. (2002), *Il governo delle relazioni nei sistemi vitali socio-economici. Imprese, reti e territori*, Giappichelli, Torino.
- Polese F. (2004), *L'integrazione sistemica degli aggregati reticolari di impresa*, Collana di studi di tecnica aziendale del Dipartimento di Scienze della Gestione d'Impresa, Facoltà di Economia dell'Università degli Studi di Roma - La Sapienza; Cedam, Padova.
- Polese F. (2009), "The Influence of networking culture and social relationships on value creation", *Quaderni di Sinergie, Firms' Management: Processes, Networks and Value*, n. 16, supplemento al n. 80 Sett-Dic, pp. 193-215.
- Polese F. (2013), *Management sanitario in ottica sistemico vitale*, Giappichelli Editore, Torino.
- Polese F., Monetta, G. (2006), "Value Creation and Related Measurement in Universities. An Empirical Application", *Total Quality Management*, vol.17, No.2, pp. 243-263.
- Polese F., Russo G., Carrubbo L. (2009), "Service Logic, value co-creation and networks: three dimensions fostering inter-organisational relationships: competitiveness in the boating industry", in *Proceedings of the 12th QMOD and Toulon-Verona Conference*, August, pp. 27-29.
- Polese F., Pels J., Brodie R. (2011), "Theoretical Underpinning to Successful Value Co-creation", in Gummesson E., Mele C., Polese F. (Eds.), *Service-Dominant Logic, Network & Systems Theory and Service Science*, Giannini Editori, Napoli.
- Prahalad C.K., Ramaswamy V. (2004), *The future of competition: Cocreating unique value with customers*, Harvard University Press. Cambridge, MA.
- Rebora G. (1999), *Un decennio di riforme. Nuovi modelli organizzativi e processi di cambiamento delle amministrazioni pubbliche*, Guerini e Associati, Milano.
- Rullani E. (1993), "La conoscenza e le reti: gli orizzonti competitivi del caso italiano", *Sinergie*, n. 31.

- Saviano M., Berardi M., (2009). "Decision making under complexity. The case of SME", in Vrontis V., Weber Y., Kaufmann R. and Tarba S. (Eds), *Managerial and Entrepreneurial Developments in the Mediterranean Area, 2nd Annual Euromed Conference Readings Book Proceedings*, EuroMed-Press, pp. 1619-16433.
- Saviano M., Bassano C., Calabrese M., (2010), "A VSA-SS Approach to Healthcare Service Systems. The Triple Target of Efficiency, Effectiveness and Sustainability", *Service Science*, vol. 2 n. 2, pp. 41-61.
- Saviano M. (2012), *Condizioni di efficacia relazionale e di performance nelle aziende sanitarie*, Giappichelli Editore, Torino.
- Sciarelli S. (1999), "Responsabilità sociale ed etica d'impresa: una relazione finalizzata allo sviluppo aziendale", *Finanza Marketing e Produzione*, Marzo.
- Sethi S.P. (2004), "Defining a new relationship between business and society in the context of increasing globalization", *Politeia*, n. 74.
- Vicari S. (1991), *L'impresa vivente*, Etas Libri, Milano.

GIORGIO SANDI

IL GIOCO LEGALE QUESTO SCONOSCIUTO

Gli uomini e il gioco

Il gioco è connaturato alla vita degli uomini¹: a tutte le latitudini, in tutti i regimi politici, in tutte le situazioni ambientali, gli esseri umani devono impegnarsi per fare tutto ciò che è necessario alla loro sopravvivenza. Bisogni di ogni genere alimentano la quotidianità degli individui e ne declinano gerarchie e priorità. È proprio degli individui di ogni società, infatti, raggiungere innanzitutto il soddisfacimento dei bisogni primari: cibo, casa, calore per l'inverno, autopromozione sociale, amicizia, amore, assicurando prioritariamente il perpetuarsi della specie. È così che, come tutti gli altri animali, garantiti i livelli essenziali di conservazione di sé, anche gli uomini vanno alla ricerca di attività ricreative: i piccoli ed i cuccioli si divertono ad inseguirsi e fare la lotta, gli adulti si divertono con innumerevoli attività ludiche, come la pratica sportiva, i viaggi, il cinema, la lettura di un libro.

Caillois, in un luogo del suo *I giochi e gli uomini*, offre – nella metà degli anni cinquanta del Novecento – un'analisi attenta e lucida del concetto di gioco e della funzione che esso svolge nella vita degli uomini, riconoscendo alla ludicità il ruolo di «molla primordiale di civiltà», accompagnata da una serie innumerevole di significati ulteriori come

¹ Gli studi sul gioco hanno avuto origine con l'aprirsi di una felice stagione scientifica con il noto volume di J. Huizinga, *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 1946, nel quale lo storico olandese individua la matrice arcaica della ludicità nel mondo animale: «Il gioco è più antico della cultura, perché il concetto di cultura, per quanto possa essere definito insufficientemente, presuppone in ogni modo convivenza umana, e gli animali non hanno aspettato che gli uomini insegnassero loro a giocare. [...] Gli animali giocano proprio come gli uomini; tutte le caratteristiche fondamentali del gioco sono realizzate in quello degli animali» (ivi, p. 3). Le ricerche di Huizinga, inoltre, al pari di quelle di Roger Caillois seguite a pochi anni di distanza (cfr. R. Caillois, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Milano, Bompiani, 1981), hanno avuto poi evoluzione, al pari del vorticoso sviluppo del gioco pubblico nelle società occidentali, nella scuola italiana di cui capofila fu senz'altro Giuseppe Imbucci, di cui si ricorda, su tutti, il volume G. Imbucci, *Il gioco. Lotto, totocalcio, lotterie. Storia dei comportamenti sociali*, Venezia, Marsilio, 1997.

quello relativo alla «totalità di figure, simboli o strumenti necessari»² che completano il senso stesso del *giocare*. Sul piano linguistico legato ai profili di senso che l'espressione «gioco» riveste nella quotidianità, vi sono più piani espressivi all'interno dei quali il termine alberga a pieno titolo, rimandando a più concetti e addentellandosi ad esperienze dell'esistenza, tutte profondamente connesse alla dimensione più intima e profonda della vita umana. È così, infatti, che notiamo come con la parola *gioco* si possa far riferimento allo stile o «al modo di esprimersi di un interprete, attore o musicista»³, oppure far riferimento alle idee di «limite, di libertà, d'invenzione» (Caillois, a proposito, riporta espressioni come *aver buon gioco, giocare d'astuzia, scoprire il proprio gioco*, ecc.). E ancora: il concetto di gioco implica in sé anche quello di rischio, rimandando al tema del «mettersi in gioco» con la propria vita, esponendosi al caso e alla fatalità. Ma gioco è anche idea di libertà, di scardinamento di un sistema, come nel caso di un meccanismo o di un marchingegno «che gioca», trasferendo in questa espressione il senso stesso della precarietà e della mobilità rispetto al radicamento sicuro e alla stabilità.

Gli esempi che Caillois riporta nel suo studio ci aiutano a comprendere come l'attività di gioco permei l'esperienza umana, nel dicotomico alternarsi di ludicità e serietà, di svago e lavoro; il suo essere profondamente inserito nella parte più intima degli individui, dalla nascita fino alla morte, ne attraversa le vicende e ne domina prepotentemente le esperienze.

Ma gioco, proprio nella dialettica contrapposizione che si consuma nell'altro binomio legalità/illegalità, rimanda imprescindibilmente al concetto di regola. Così Imbucci rimarcava il valore profondo della regola e la sua natura fondante nell'attività ludica:

Il gioco è il regno delle regole e ogni gioco ha le sue regole. Quando due uomini pongono tra di loro la scacchiera o distribuiscono le carte, per ciò stesso costituiscono le regole di governo del gioco e si pongono in una relazione che possiamo definire società di gioco. Finanche il baro, dice

² R. Caillois, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, cit., p. 6.

³ Ivi, p. 7.

Huizinga, conferma la cogenza delle regole. Egli [infatti è disonesto ma ipocrita e ricava il suo vantaggio proprio dal falso rispetto delle regole⁴.

La regola, dunque, come elemento fondante del gioco, oltre che come suo imprescindibile cardine di supporto. Non c'è gioco senza regole, mentre anche l'assoggettamento all'alea, anziché significare totale sottrazione ad ogni regola (che, per definizione, appare razionale e oggettiva), rappresenta proprio il rispetto di una regola non scritta ed intrinseca. L'affidamento al caso, in sostanza, traccia il solco profondo della libertà ultima dell'individuo che non decide di seguire il calcolo ma di sottoporsi alle imperscrutabili leggi del caso.

Gioco e azzardo: alcune considerazioni

Il gioco negli adulti, pertanto, può assolvere a diverse funzioni: essere solo fine a se stesso oppure rappresentare anche un'occasione di arricchimento. Il «sapore» di un gioco, infatti, può contemplare l'aggiunta di una vincita, traducibile in somme di denaro più o meno grandi e importanti a seconda del tipo di attività svolta. La logica del premio sostiene la motivazione al gioco: anche nella tombola di Natale, ad esempio, si ha a disposizione un numero limitato di cartelle e, di solito, soprattutto se ci sono bambini, si mette in palio un piccolo premio in denaro (ambo, terno, quaterna, cinquina, tombola e – in ultimo – tombolino, premio aggiunto di consolazione). Spesso vincono le nonne e dividono il premio fra i nipoti. Quello che abbiamo appena citato è un tipico gioco d'azzardo⁵, forse il più praticato in Italia e con forme diver-

⁴ G. Imbucci, *Il gioco. Lotto, totocalcio, lotterie. Storia dei comportamenti sociali*, cit., p. 108.

⁵ Si definiscono giochi d'azzardo tutti quei giochi che, prevedendo l'impegno di una posta prevalentemente in denaro, si basano sulla fortuna o meglio su un evento aleatorio, casuale e, dunque, non prevedibile. Gli studi sul gioco d'azzardo contemplano una sterminata bibliografia che, soprattutto negli ultimi anni, ha subito una curvatura in direzione della clinica e, dunque, della patologia rappresentata dalle dipendenze da gioco d'azzardo patologico (GAP); secondo questa prospettiva si veda M. Croce e R. Zerbetto, *Il gioco e l'azzardo. Il fenomeno, la clinica, le possibilità di intervento*, Milano, FrancoAngeli, 2002 e A. Buzzi, *Il gioco d'azzardo*, Roma, Sovera Edizioni, 2013. Gli studi storici connessi alla cultura dell'azzardo, invece, hanno avuto in Gherardo Ortalli uno dei massimi studiosi soprattutto per l'età medievale:

se in tantissimi paesi del mondo; nessuno di noi, però, penserebbe mai di criticarlo o di considerarlo l'ispiratore di chissà quali nefandezze o patologie. Anche il *Fantacalcio*, tanto praticato fra i ragazzi negli ultimi anni, è una pratica d'azzardo: sebbene preveda anche la messa in campo di una quota di «abilità», il gioco prevede la composizione di squadre di fantasia composte dai migliori giocatori del momento, attraverso cui i giovani mettono alla prova le proprie conoscenze e competenze, schierando in campo la squadra che ritengono migliore. Anche in questo caso, al di là del piacere, è prevista la vincita di un piccolo premio in denaro costituito dalle poste di gioco che i ragazzi conferiscono per partecipare a questa sorta di competizione immaginaria.

Naturalmente questi giochi non evidenziano in sé alcuna pericolosità sociale: tutti i partecipanti alla tombola di Natale sono consapevoli della sua «episodicità» (sapendo che si svolge una volta l'anno nel periodo natalizio) e che il rischio di rovinarsi è piuttosto remoto, tenuto conto del fatto che lo scopo del gioco è soprattutto quello di stare in compagnia. Anche il *Fantacalcio* non è così pericoloso; anche se magari l'importo giocato può essere leggermente superiore a quello della tombola, se un ragazzo spendesse più di quanto può, al massimo metterebbe a rischio la propria paghetta settimanale. Questi giochi, pur contemplando in sé la natura dell'azzardo, esauriscono il proprio potenziale di pericolosità nel fatto di essere praticati all'interno di comunità chiuse, ridotte e governate da regole note e condivise⁶.

Il gioco legale, «questo sconosciuto», tenta di fare esattamente la stessa cosa: studia i giochi più amati dalla popolazione, ne sancisce rigorosamente le regole (regolamenti, poste, premi, modalità di partecipa-

a titolo esemplificativo si ricorda il recente studio *Barattieri. G. Ortalli, Il gioco d'azzardo fra economia ed etica. Secoli XIII-XV*, Bologna, Il mulino, 2012. Si rimanda, per ulteriori approfondimenti riguardanti giochi specifici o il controverso rapporto tra cultura laica e morale cattolica nel medioevo, ai seguenti saggi: J.M. Mehl, *I dadi nella società medievale: realtà e immaginario* e G. Ceccarelli, *Cultura ecclesiastica e gioco nel medioevo: alle origini delle moderne categorie della ludicità*, entrambi contenuti in O. De Rosa e D. Verrastro (a cura di), *Gioco e società*, Bologna, Il Mulino, 2012

⁶ La matrice identitaria del gioco impone necessariamente la definizione dei canoni di *spazio e tempo*, entro i cui «confini» esso si svolge. Solo il rispetto dei perimetri che separano il gioco dal reale garantisce la sua «tenuta ludica» e ne preserva la dimensione ricreativa rispetto a quella problematica. Sui concetti di spazio e tempo del gioco, si vedano, tra gli altri, G. Imbucci, *Il gioco. Lotto, totocalcio, lotterie. Storia dei comportamenti sociali*, cit.; Id., *Italia che gioca*, in Id. (a cura di), *Mercato ed etica del gioco pubblico*, Venezia, Marsilio, 2002.

zione e riscossione), individua coloro che possono esercitarlo dal punto di vista tecnico-operativo, indica gli strumenti tecnici che è consentito utilizzare e, soprattutto, definisce le finalità dei giochi, ovvero il grado di soddisfazione dei giocatori e dei partecipanti, stabilendo al tempo stesso le necessarie limitazioni (come, ad esempio, per i minori, i soggetti deboli). Per altro verso, inoltre, assicura il rispetto delle norme tributarie in materia di tassazione e garantisce il reperimento di risorse per le attività di interesse pubblico.

Si è ricordato, dunque, come il gioco contempra, nei propri canoni istitutivi, l'assunzione condivisa di regole, valide esclusivamente *entro* il «recinto» in cui viene praticato. Tale assunzione di principio rimanda direttamente agli argini del recinto che racchiude l'agire ludico, costituiti dalle *transenne* dello spazio e del tempo del gioco. Occorre ricordare, al riguardo, che esistono rigorosi confini spazio-temporali nei quali vige quell'«universo normativo autonomo» che, per dirla con Imbucci, «trova tutela in se stesso senza fare riferimento ad alcuna autorità esterna»⁷. Esistono un *momento* ed un *dove* che circoscrivono la decisione di giocare (proteggendo, nell'alterità del tempo e dello spazio rispetto alla vita reale, la tenuta del gioco e l'incolumità dei giocatori). L'idea dell'*insularità*⁸, pertanto, è elemento di protezione rispetto allo sconfinamento nella problematicità, evitando che il gioco tracimi nella vita reale ed impedendo ai singoli di mescolare tempo e spazio «del serio» con quelli del gioco.

Il gioco d'azzardo, nelle sue declinazioni illecite, non dà garanzia alcuna, essendo totalmente assoggettato ad un unico scopo, ovvero quello di approfittare della speranza dei partecipanti, promettendo grandi vincite dietro cui si cela l'inquietante intenzione di sottrarre al giocatore più soldi possibili. In contrapposizione a questa logica, pertanto, l'impegno a favore del gioco legale è quindi innanzitutto una battaglia di civiltà, e il sostegno al gioco legale è un imperativo a cui tutti i cittadini responsabili devono attenersi. Gli organizzatori del gioco d'azzardo illegale hanno un grande vantaggio rispetto a coloro che devono stabilire

⁷ G. Imbucci, *Il gioco. Lotto, totocalcio, lotterie. Storia dei comportamenti sociali*, cit., p. 108.

⁸ Sul principio dell'*insularità* del gioco facciamo riferimento, innanzitutto, ai già citati studi di Imbucci, oltre che agli importanti studi di E. Fink, *Il gioco come simbolo del mondo*, Roma, Lerici, 1969 e Id., *Oasi della gioia. Idea per una ontologia del giuoco*, Salerno, Rumma, 1969. Si richiama, sul tema, anche il già citato volume di Caillois.

e gestire le regole del gioco legale, ovvero quello di poter arbitrariamente cambiare le regole anche ripetutamente, offrendo al pubblico la sensazione di un prodotto vivace e seducente: in Brasile, ad esempio, sono note le vicende di un gioco illegale basato su un sistema simile a quello delle estrazioni del Lotto, i cui tradizionali numeri erano stati sostituiti con figure di animali⁹. Tale gioco era venduto senza grande forma e non c'erano negozi o ricevitorie in cui esso venisse offerto: il tutto era veicolato nei mercati e per strada da persone di tutte le età, a cui probabilmente era assicurato un piccolissimo ritorno economico. Ma si può pensare che gli organizzatori non pagassero le vincite? Certamente no, in quanto era loro interesse perpetuare il gioco e, attraverso esso, garantirsi una sicura fonte di reddito! Con questa logica, pertanto, le organizzazioni illecite garantivano la stessa affidabilità del gestore pubblico del gioco legale: in cosa, dunque, la differenza? Nel caso del gioco legale – occorre ricordare – i proventi sono finalizzati alla scuola, al sistema ospedaliero, alle strade, ad iniziative di pubblica utilità e di sviluppo del benessere sociale, mentre i gestori del gioco illegale immettono i proventi derivanti dal gioco clandestino in attività criminose, nella prostituzione, nel traffico di droga, nella corruzione politica ed in tutto il relativo indotto. La prima e più significativa differenza, dunque, è nella mancata ricaduta sociale dei trasferimenti derivanti dal gioco pubblico, a cui aggiungiamo anche il fatto che il gioco d'azzardo illegale ha un alto costo per la collettività, ravvisabile nel fatto che lo Stato deve generare risorse ulteriori per contrastare il fenomeno criminale, quindi potenziare i controlli sul territorio, costruire carceri, tribunali, e in sostanza distogliere risorse ed energie dalle attività sociali per destinarle al contrasto dei danni prodotti dalle organizzazioni criminali.

⁹ Il gioco in questione è il cosiddetto *jogo do bicho* (gioco degli animali), dichiarato illegale fin dal 1946 ma proposto da organizzazioni clandestine «tollerate». Basato su 100 numeri abbinati – a gruppi di 4 – ad animali, prevede puntate anche plurime su più simboli secondo combinazioni diverse. Molto diffuso in Brasile, esso si è progressivamente sovrapposto alla tradizionale lotteria nazionale, a cui fa riferimento per le estrazioni settimanali. La fortuna del gioco è legata alla tradizione locale particolarmente legata al mondo animale e, come per il Lotto italiano, all'interpretazione dei sogni. Spesso alla ribalta della cronaca per la sua diffusione e per gli intrecci con organizzazioni illegali, è frequentemente accostato a pratiche sommerse di corruzione locale: su questo cfr. A. Oppes, *Brasile, Lotto e mazzette*, in «La Repubblica» del 19 aprile 1997, p. 17.

Ma allora il gioco legale è solo uno strumento contro la criminalità? No, perché bisogna anche far riferimento all'importanza che il gioco riveste nel tempo libero e ricreativo degli adulti¹⁰: se la tombola e il Fantacalcio sono universalmente riconosciuti come giochi legittimati, lo stesso deve accadere per i giochi che lo Stato ha proposto nel tempo ai propri cittadini, frutto di progressive evoluzioni del gusto e delle logiche di consumo della popolazione. Se una volta la partecipazione al concorso del Totocalcio si svolgeva con ritualità immutabile una volta alla settimana (tanto da aver definito uno stile di vita nei costumi degli italiani) oggi sarebbe impensabile che lo stesso prodotto registri analogo successo; le partite di calcio si svolgono a tutte le ore e tutti i giorni. La televisione ha portato le gare dei campionati stranieri nelle nostre case e possiamo quindi puntare su tutti gli eventi e le competizioni che si svolgono nel mondo, senza che nessuno si dedichi, come avveniva solo pochi anni fa, allo studio approfondito delle classifiche relative alle squadre di minore importanza, che pure costituivano un elemento essenziale della schedina del Totocalcio. Oggi il pubblico preferisce scommettere direttamente sul risultato di piccoli o grandi incontri sportivi, non intendendo più essere assoggettato all'alea degli esiti di 13 partite scelte arbitrariamente dal gestore di quel gioco. Su ogni partita, inoltre, gli appassionati cercano sempre più modalità diverse per scommettere, puntando, ad esempio, sul numero di gol segnati dalle squadre, per arrivare a forme più complesse e aleatorie, come nel caso dei pronostici sul minuto nel quale sarà segnato il primo gol o sul nome del primo marcatore. Allo stesso modo, dunque, anche l'antico gioco del Lotto ha dovuto cambiare pelle, facendo scaturire da sé offerte meno legate a formule magiche e, probabilmente, di minore impatto emotivo e culturale: è il caso, ad esempio, del Superenalotto (che tra l'altro ha contribuito, insieme ad altri prodotti, alla scomparsa della storica Lotteria di Capodanno che, in una Italia certamente meno moderna e più rurale, costituiva insieme al «13» del Totocalcio il grande sogno degli italiani), piuttosto che di giochi ancora più veloci e a rischio di compulsività quali le lotterie istantanee come il Gratta e vinci, le *slot machines* e le videolotterie, i rapidissimi giochi on line, tutti prodotti apparentemente

¹⁰ Al riguardo si veda, tra gli altri, V. Dini, *Le trasformazioni della società del lavoro*, in O. De Rosa e D. Verrastro, *Menti in gioco. Aspetti storico-legali, psicologici e legali del gioco pubblico*, Angri, Editrice Gaia, 2009, pp. 61-70.

nati per soddisfare esigenze simili ma che, invece, per essere davvero studiati e compresi, necessitano di un'osservazione attenta verso chi ne fruisce, evitando posizioni preconcrete e ponendosi nell'ottica della ricerca attenta e scientificamente fondata.

Il gioco patologico. Orizzonti interpretativi

Ciascun individuo, è differente: in virtù di ciò, quello che piace a qualcuno può non piacere ad altri, al pari di certi comportamenti che, se per alcuni possono apparire problematici, per altri rappresentano esclusivamente un modo di essere. Se si osserva una nonna che gioca alla tombola di Natale con i suoi nipotini, tutti sono inclini a fare un sorriso, anche perché tale scena appartiene all'esperienza comune di ciascuno individuo; proprio per questa ragione, si è propensi a ritenere che questi siano comportamenti consueti e, pertanto, consentiti.

Molto spesso, invece, il pregiudizio e lo sguardo superficiale, non suffragati da un processo di comprensione attenta, finiscono con il rilevare una versione deformata dalla realtà: osservando, ad esempio, una persona davanti ad un computer che, ipnotizzata segue la pallina che gira in una roulette virtuale, quanti sarebbero inclini a ritenere che si tratti di una perdita di tempo o, peggio ancora, di un comportamento compulsivo? Spesso, invece, può trattarsi semplicemente di un momento di relax nell'arco di una settimana impegnativa, situazione che non presenta alcunché di patologico. Da questo semplice esempio scaturisce la necessità imprescindibile di promuovere studi scientifici, condotti da ricercatori responsabili ed attenti, che aiutino a comprendere come e se un dato comportamento sia pericoloso per l'individuo e per la società nel suo complesso, fino a giungere a misurare quanto tali comportamenti siano gravi e quale sia la reale dimensione del fenomeno (pre-disposizione individuale, fattori attrattivi, dipendenza da questi tipi di comportamento).

Il tema delle dipendenze da gioco, inoltre, trascinando con forza in tanta parte del dibattito attuale sulla liceità del gioco, ha favorito il determinarsi di posizioni estremamente varie, la cui gamma spazia dal proibizionismo al negazionismo, ampliandosi ed arricchendosi anche di riflessioni scientifiche facenti riferimento a linee di studio maturate in ambito internazionale. Così, infatti, E. Belmas riporta il dibattito

portato avanti da studiosi come Suissa, Conrad, Schneider, Campbell e Smith. Pur partendo dall'assunto oggettivo della presenza di forme di dipendenza patologica da gioco, la Belmas ricorda come molto spesso gli studi si siano attardati sulla fisiologia dei soggetti, perdendo di vista contesti e ambienti sociali e familiari che, a suo dire, rappresentano un tratto fondamentale decisivo del fenomeno¹¹. Tale linea di lettura, squilibratamente pendente verso l'ottica squisitamente patologica e organicistica, infatti, tende paradossalmente a deresponsabilizzare gli attori direttamente coinvolti sulla scena e a non offrire una visione ponderata e completa del fenomeno che, sempre secondo tali orientamenti, finisce con il nascondere quella quota sicuramente più ampia di giocatori che, viceversa, agisce assecondando la funzione ludica offerta dal gioco. Così, al riguardo, la Belmas:

Al di là delle sue origini e delle questioni epistemologiche, deontologiche e scientifiche che suscita, la percezione sociale del gioco eccessivo come patologia non è priva di conseguenze sul fenomeno per sé. Secondo A.J. Suissa, numerosi studiosi che lavorano nel campo della dipendenza hanno constatato che più vengono etichettate come persone sofferenti di una patologia del gioco o di un disordine d'impulso, più il loro numero si moltiplica. Il portare avanti una politica di informazione e di prevenzione sul gioco patologico – informazione su larga scala, numero verde, ecc. – prima di definire e misurare il fenomeno con precisione può contribuire ad incoraggiare il fenomeno, oppure a crearlo presso certi individui. Sussistono allora tutte le condizioni perché si crei un «mercato» per il trattamento della dipendenza, oppure un «business del gioco compulsivo» [...]. La percezione sociale del gioco eccessivo come una patologia potrebbe comportare ben altre conseguenze. Essa rischierebbe, per esempio, di occultare l'osservazione fatta da alcuni studiosi specialisti del gioco e dell'alcolismo, ovvero che migliaia di individui possono uscirne senza un trattamento specifico. Essa tenderebbe, quindi, a diminuire la forza del concetto di resilienza,

¹¹ Cfr. E. Belmas, *Il gioco eccessivo, ieri e oggi: l'esperienza francese*, in O. De Rosa e D. Verrastro (a cura di), *Gioco e società*, cit., pp. 57-76. In tale saggio la Belmas richiama i lavori di A.J. Suissa, *Le jeu compulsif: vérités et mensonges*, Montréal, Fides, 2005, di P. Conrad e J. Schneider, *Deviance and medicalization: from badness to sickness*, Philadelphia Temple University, St. Louis, Mosby, 1980, di C.S. Campbell e G.J. Smith, *Gambling in Canada, from vice to disease to responsibility negotiated history*, in «Canadian Bulletin of Medical History», 2003, 20, pp. 121-149.

ovvero la capacità degli esseri umani di continuare a combattere davanti alle avversità¹².

Il tema della patologia, dunque, rimanda a questioni complesse e che solo uno sguardo non schierato può aiutare a comprendere per indicare strategie di gestione attente e che si muovano sul fronte della prevenzione, senza mortificare senza interpretare il gioco secondo la vulgata comune del «vizio». Al riguardo, contemplando al tempo stesso le tendenze interpretative che la scienza clinica offre per la comprensione del fenomeno del gioco patologico e della complessa composizione del popolo dei giocatori, Elizabeth Belmas così conclude – non senza accenti pungenti – il suo studio:

Il fenomeno del gioco eccessivo – considerato oggi in alcuni casi come una patologia – costituisce chiaramente una realtà sociale, ma questo fenomeno, ieri come oggi, si rivela marginale rispetto alla moltitudine di giocatori ragionevoli che si accontentano di puntare somme minime al lotto o ad ogni altro gioco d'azzardo. Qualunque sia il peso dei fattori neurologici e psicologici in questa forma di devianza, il contesto sociale e familiare si rivela come determinante. L'evoluzione della percezione sociale e politica del gioco eccessivo conduce ad interrogarci sulle mutazioni delle società occidentali. I comportamenti, considerati fuori dalle regole, in altri tempi appartenevano alla sfera morale, oggi entrano nel campo medico: in questo modo bio-potere e bio-politica concorrono a regolamentare i comportamenti sociali¹³.

Inutile aggiungere che il tema rimane tutto compreso in un dibattito tutt'altro che chiuso e che, al contrario, chiama a raccolta con forza il mondo scientifico intorno al tavolo della conoscenza, affinché si pongano in essere tutte le misure strategiche necessarie per assicurare la dimensione ricreativa del gioco (con il bagaglio di speranza vicaria che porta con sé) e, al tempo stesso, contenere, con azioni decise, le reali derive problematiche.

¹² E. Belmas, *Il gioco eccessivo, ieri e oggi: l'esperienza francese*, cit., p. 75-76.

¹³ Ivi, p. 76.

Un comparto in evoluzione

Altro aspetto che però, nell'attualità, non può non essere preso in esame è quello che attiene alle profonde trasformazioni di cui il comparto del gioco, coniugato con le logiche di mercato, è stato oggetto.

Nell'ultimo decennio si è assistito a processi evolutivi di notevole portata, scivolati sul pelo dell'acqua di una molteplicità di fattori, di cui la tecnologia ha rappresentato senz'altro la parte più consistente. La diffusione capillare delle reti telematiche e la veloce trasmissione dei dati ha consentito un avvicinamento senza precedenti tra domanda ed offerta, provocando per un verso la progressiva contrazione della trama di mediazione che, storicamente, era rappresentata dagli intermediari di mercato, e per l'altro la facilitazione – da parte degli utenti – dell'accesso al mercato on line e, dunque, anche al gioco. Anche in questo caso, il fenomeno non è circoscritto alla pura e semplice diffusione delle tecnologie, ma ha incrociato, nel suo determinarsi, altre e più articolate trasformazioni, non meno importanti in quanto strettamente connesse a processi evolutivi di ordine culturale e sociale.

I vorticosi cicli di vita, infatti, amplificati da spinte logiche di mercato, ad esempio, hanno reso più veloci azioni e processi, modificando di fatto i tradizionali ritmi di vita e di lavoro. Il fenomeno è noto come «velocizzazione» e – con la sua prepotente capacità pervasiva – non ha lasciato indenni i tempi di fruizione del tempo libero. Anche il tempo dello svago – perduta la tradizionale connotazione di *slow time* – è stato progressivamente influenzato dai ritmi moderni di gestione del tempo. Anche il tempo del gioco, pertanto, con le sue rituali reiterazioni esecutive, ha risentito di queste non insignificanti trasformazioni. Evidente, al riguardo, le ricadute in termini di ripetitività dell'azione ludica che, per un verso ha determinato più articolate proposte di mercato, mentre per l'altro ha contratto progressivamente il tempo della speranza connessa al gioco. Più velocemente si gioca, meno lungo sarà il tempo dell'attesa dell'esito finale. In questo senso, dunque, si è consumata una epocale trasformazione della tradizionale offerta di gioco, determinando – in un biunivoco processo evolutivo – la progressiva necessità per i gestori di offrire prodotti in grado di rispondere, sempre più efficacemente, alle richieste del mercato. È così che si è determinata la necessità, ad esempio, di aumentare il numero di estrazioni settimanali nel caso del

Lotto, o l'immissione sul mercato di prodotti che moltiplicassero anche nell'arco di una stessa giornata i cicli di gioco.

Il processo, osservato dal punto di vista storico e sociologico, impone riflessioni ancora una volta tarate – per necessità – sull'osservazione attenta dei fenomeni, evitando giudizi affrettati e sostenuti da posizioni precostituite.

Le trasformazioni, come abbiamo avuto modo di osservare, provengono dall'esterno, ovvero da evoluzioni più ampie e che, paradossalmente, travalicano anche gli ormai angusti confini nazionali. I processi di velocizzazione, infatti, hanno caratterizzato ogni ambito del mercato, il quale ha finito anche con il doversi adattare all'abbattimento delle barriere nazionali e all'apertura/confronto con realtà e mercati internazionali. In questo senso, infatti, l'inevitabile internazionalizzazione ha imposto – dall'esterno – nuove regole, oltre che importanti meccanismi di adattamento a logiche nuove. Sul pervasivo processo di globalizzazione, cardine inequivocabile della contemporaneità, così ha osservato Imbucci:

La globalizzazione [...] suppone la fine dei rapporti centro-periferia, nord-sud, est-ovest, perché viene a mancare finanche la stessa nozione di spazio. Il territorio infatti con le sue specificità e i diversi spessori culturali che lo connotano è sostituito, per sistemica definizione, dal cyber-spazio, un ente nuovo senza punti cardinali, senza direzioni o distanze, omologo e del tutto dilatato nel presente. Il sistema fondato sulla globalizzazione non considera il diverso come nemico, come avveniva nel modello bipolare, tuttavia non lo tollera veramente e mira ad assimilarlo attraverso il conformismo dei costumi e la tendenziale, generalizzata omologazione. Globalizzazione ed omologazione camminano insieme in un processo univoco¹⁴.

Soggetto a queste spinte, dunque, anche le abitudini di gioco si sono trasformate e, con esse, le direttrici di mercato. Trasformazioni che, nel tempo medio-lungo, hanno modificato le direttrici di un comparto che, sebbene cresciuto vorticosamente nell'arco di un decennio, ha dovuto mettere in campo energie e risorse per fronteggiare anche il confronto con i *competitors* stranieri.

¹⁴ G. Imbucci, *Italia che gioca*, in Id. (a cura di), *Mercato ed etica del gioco pubblico*, cit., p. 29.

In quest'ottica, pertanto, ruolo prioritario è rivestito dallo Stato che, attraverso le sue agenzie di controllo e gestione, si pone come garante iniziale e finale di tutta una filiera che, proprio perché rientrante all'interno delle strette trame delle attività di monopolio, ha favorito il contrasto al gioco clandestino, riducendo sacche storiche d'illegalità che, con i loro consistenti profitti, hanno sempre rappresentato una voce significativamente importante per la criminalità organizzata. Di questo dovrebbero tener conto quanti, partendo da posizioni precostituite di condanna, attaccano lo Stato e l'azione da questo portata avanti nell'avocazione a sé della gestione del gioco pubblico. Tutti i sistemi sono perfettibili e i processi di adattamento sono costantemente *in fieri*: sotto quest'aspetto il dibattito è sempre utilissimo, affinché le posizioni si confrontino e si sia sempre più prossimi alla ricomposizione graduale delle posizioni più distanti, oltre che all'adozione di soluzioni condivise, frutto di strategie improntate alla responsabilità e alla tutela del gioco ludico e di quello legale.

Il rischio vero, invece, a cui il dibattito sul gioco in Italia rischia di andare costantemente incontro è quello delle posizioni proibizioniste *tout court*, che invocano la chiusura dei giochi e la loro cancellazione dalla vita collettiva. Solo uno sguardo non attento potrebbe percepire come semplicemente pericolosi comportamenti invece assolutamente normali e legati alla gestione dello svago e del tempo libero. Per questa ragione, pertanto, l'idea di proibire forme di gioco legalmente governate e monitorate dallo Stato non garantirebbe la soluzione del problema del gioco patologico¹⁵, ma comporterebbe, senza dubbio, la tracimazione di queste attività nell'alveo dell'azzardo e dell'illecito, finendo con il ridare fiato e spazio alla criminalità che, come si è già avuto modo di osservare, rappresenta il vero e principale nemico contro cui combattere.

¹⁵ Riguardo al gioco patologico si segnalano, in via essenziale, i seguenti riferimenti bibliografici: F. Amidani, M. Benedetti e M. Clerici, *Il gioco d'azzardo patologico. Implicazioni psicopatologiche*, in O. De Rosa e D. Verrastro (a cura di), *Gioco e società*, cit.; M. Croce, *Malattia da gioco d'azzardo? Osservazioni intorno alla costruzione «Pathological Gambler» da parte della medicina*, *ibidem*; M.A. Lucariello, *L'arte del gioco tra finzione, rappresentazione, sublimazione*, *ibidem*; L. Ravizza, *Il gioco d'azzardo patologico*, in G. Imbucci (a cura di), *Mercato ed etica del gioco pubblico*, cit.

DONATO VERRASTRO

SOGNI, PREGIUDIZI, CENSURE.
STORIA DEL GIOCO ATTRAVERSO ALCUNE
FONTI A STAMPA DI OTTO E NOVECENTO

*La morte è la compagna di ogni gioco
che valga la pena di essere giocato.*

(G. D'Annunzio, *Forse che sì, forse che no*, 1810)

Matilde Serao, in alcune delle più belle pagine sull'universo napoletano, parla di «un popolo che brucia nell'amore e si consuma nel sogno»¹, coniugando un tratto tipico del carattere passionale delle donne e degli uomini partenopei con la loro tendenza ad abbandonarsi al sogno e, quindi, alla speranza. Evidente, nelle sue parole, lo scavo compiuto nel pregiudizio, consolidato che vede nel gioco tanto l'espressione di un comportamento moralmente inaccettabile, quanto il suo carattere di attività fatalmente illusoria.

Ma qual è, in fondo, il retaggio storico di questo pregiudizio?

Le ricerche sul gioco in Italia hanno messo bene in evidenza come l'azione ludica, rientrando nell'ambito delle scelte private dei singoli, abbia avuto profonde ricadute anche in ambito pubblico; in particolare, è stato osservato come il gioco sia sempre rientrato nelle «agende» istituzionali dei governi, fino all'emanazione di provvedimenti che ci consentono di comprendere le matrici storiche della mentalità, della cultura, dalle idee e – conseguentemente – del pregiudizio a esso legati.

L'idea di questo contributo, infatti, nasce dal tentativo di esplorare, nel corso dell'età contemporanea e – nello specifico – nella storia unitaria del paese, quel timore impalpabile che ha condizionato le scelte di «governo del gioco» da parte dello Stato e che ha affondato le radici nella paura che la ludicità potesse alimentare corruzione dei costumi, dissolutezza e, in generale, pericolo per la collettività. Al pari di altre emergenze, come ad esempio quella legata al consumo di alcolici o ai disordini sociali, da sempre le istituzioni hanno cercato di

¹ M. Serao, *Il ventre di Napoli*, Roma, l'Unità, 1993, p. 33.

regolamentare il gioco (riportandolo, fin dai provvedimenti degli Stati preunitari, nella sfera delle cosiddette *privative*²), avendo come chiavi interpretative quelle del proibizionismo e della censura. In questo senso, dunque, le pratiche di gioco hanno finito progressivamente con l'allontanarsi dalla sfera delle attività di svago da praticare nel tempo libero, per finire con l'essere accostate alle abitudini più deprecabili che, tra l'altro, erano praticate in luoghi, come cantine e bettole, ove si riscontrava una diffusa «scioltezza» nei costumi.

Le norme, che soprattutto a cavallo del periodo risorgimentale e nei primi decenni postunitari, furono emanate per tenere insieme finanza di Stato e controllo sociale (attraverso l'azione di moralizzazione delle masse), recepirono al loro interno tutta l'inquietudine vissuta dal legislatore nella ricerca del difficile equilibrio possibile tra pregiudizi e visioni «laiche» del gioco, tra concessioni e censure, tra controllo e divieti. L'analisi delle norme, unitamente allo studio dei dibattiti che nelle aule parlamentari, sulla stampa o negli scritti politici hanno proliferato agli albori del nuovo Regno d'Italia, consentono di cogliere proprio il clima all'ombra del quale hanno raggiunto piena maturazione i processi decisionali di cui le istituzioni sono state protagoniste nella disciplina della controversa materia del gioco³.

Un caso di buona condotta

Frequente, in pieno Risorgimento, è il travaso dell'atteggiamento censorio nei riguardi del gioco nelle pieghe della normativa volta a preservare l'integrità morale dei dipendenti pubblici: tra i casi più significativi, ad esempio, vi è l'approvazione dell'*Istruzione annessa al Decreto pel servizio delle Guardie forestali del Ripartimento di Alessandria* del 30 giugno 1865⁴. Agli articoli 16, 17 e 18 di detto decreto, ferme restando

² Le *privative* rappresentavano dei «diritti di esclusiva» motivati dalla necessità di garantire un regime di controllo, privilegio e tutela su beni che lo Stato riteneva di dover proteggere. Oggi tali diritti sono assicurati dalla disciplina dei monopoli.

³ Su questo tema si rimanda, tra gli altri, a A. Cappuccio, *Rien de mauveis. I contratti di gioco e scommessa nell'età dei codici*, Torino, Giappichelli, 2011.

⁴ Cfr. «Bollettino della Prefettura di Basilicata», 30 giugno 1865, pp. 283-293.

le indicazioni circa i doveri principali di disciplina (zelo, contegno, fermezza, condotta morigerata), sono elencate anche le sanzioni previste in caso di mancanze riguardo ai principi di integrità morale cui le guardie erano chiamate ad attenersi; ammonizioni, trasferimenti, sospensioni e – in ultimo – anche la destituzione dall’impiego, costituivano i provvedimenti che sarebbero stati adottati dal Comando in caso di infrazione delle norme di buona condotta. Nello specifico, però, all’articolo 18 sono indicati alcuni casi di particolare gravità che avrebbero comportato l’adozione di provvedimenti punitivi urgenti: equiparate all’insubordinazione, all’interruzione di servizio, all’«alterco coi compagni e cogli estranei all’amministrazione», alla corruzione, all’assunzione di «modi inurbani» nelle parole e nelle azioni, all’abbandono della sede di servizio senza permesso, vi si ritrovano «l’abitudine dell’ubriachezza, del gioco e la condotta scostumata»⁵. L’esame di questo provvedimento normativo non sorprende tanto per l’inserimento del gioco tra le condotte sconvenienti, quanto per la sua inclusione tra i comportamenti più riprovevoli: in altre parole, la circostanza per cui un pubblico ufficiale si fosse lasciato andare a qualunque forma di gioco costituiva trasgressione delle norme morali al pari dell’insubordinazione o dell’interruzione del pubblico servizio.

Anche in questo modo il pregiudizio trasmigrava dalla cultura nelle norme.

Il caso, tuttavia, aveva avuto numerosi precedenti nelle legislazioni territoriali dei regni preunitari, al punto che, sempre sul fondamento del principio di tutela dell’ordine pubblico, l’Intendenza di Basilicata, nel 1850, emanò un’ordinanza, a firma dell’intendente Gaetano Colombo, nella quale si disciplinava l’orario di apertura di «cantine, bettole, osterie e cellai ne’ quali si vende il vino a minuto», la cui chiusura settimanale non sarebbe potuta andare oltre le ore due di notte, salvo nei capoluoghi, ove l’orario era aumentato di un’ora⁶. All’articolo 2, però, si aggiungeva, pena la chiusura della bottega, che «nelle cantine, bettole, osterie e cellai è vietato qualunque sorta di gioco sia alle carte, sia alla morra, sia al tocco».

⁵ Ivi, p. 290.

⁶ Cfr. *Ordinanza del 2 gennaio 1850*, in «Giornale degli atti dell’Intendenza di Basilicata», anno 1850, fasc. 2, pp. 15-16.

Anche in questo caso, dunque, la percezione del gioco come elemento estraneo alla morale e all'esercizio di azioni «lecite» è ben evidente, soprattutto quando lo si qualifica come abitudine socialmente pericolosa, confinata – si noti – in luoghi di margine come cantine, bettole ed osterie, usualmente destinate ad attività disapprovate dalla morale comune; il serpeggiante pregiudizio sul gioco è palpabile nei passaggi del provvedimento, sicuramente segno di un sentire collettivo che, come facilmente intuibile, migra senza indugi nelle pieghe della norma adottata.

Regolamenti e Privative

Connesso alla questione del controllo del gioco da parte dello Stato, inteso nell'Ottocento più come atteggiamento censorio che come autentica strategia di governo, vi è l'inserimento di carte e tarocchi nei generi sottoposti a privativa; è chiaro come anche l'inclusione delle carte da gioco tra i generi soggetti a mercato protetto radicesse in un preconcetto di carattere culturale, volto a prevenire il contrabbando⁷, controllare il mercato di beni potenzialmente «minacciosi» per l'ordine pubblico, e tutelare i diritti di esclusiva riconosciuti a merci annoverabili tra quelle ad elevata caratterizzazione nazionale.

È già all'inizio dell'Ottocento che ritroviamo le carte da gioco tra i prodotti sottoposti a privativa; in particolare, in una disposizione contenuta nel *Regolamento per la strada da Napoli a Castellammare* (del 1844)⁸, all'articolo 9 si disponeva che nei trasporti dei generi di monopolio non si potessero caricare più di tre «fascetti di carte da gioco» regolarmente accompagnati da bolletta del «venditore privilegiato».

L'azione di tutela dell'ordine sociale, nella cui sfera d'azione rientrava anche il gioco esercitato negli spazi pubblici, è rintracciabile in numerosi regolamenti emanati nella metà del XIX secolo nel territorio

⁷ *Decreto 10 dicembre 1884* (pubblicato in Napoli il 18 gennaio 1845), in «Giornale dell'Intendenza di Basilicata», anno 1845, n. 2, pp. 14-19.

⁸ *Regolamento per la strada da Napoli a Castellammare*, in «Giornale degli atti dell'Intendenza di Basilicata», anno 1844, fasc. 7, pp. 99-106.

del Regno delle due Sicilie⁹. Eloquente è anche il caso del *Regolamento di Polizia urbana e rurale del Comune di Ripacandida e Ginestra*, in Provincia di Basilicata¹⁰. Gli articoli che compongono il documento, infatti, tracciano un quadro particolarmente eloquente delle proibizioni legate ad una vita ancora dai tratti arcaici e che ci si sforzava di «controllare» proprio attraverso i divieti; in questo scenario, il gioco lo troviamo equiparato, nel titolo primo della *Polizia urbana* – Capitolo primo *Conservazione della tranquillità e dell'ordine pubblico*, alle ingiurie, al disturbo provocato da parole, grida, fischi, o *cachinni*¹¹, al consumo di alcolici, all'uso di armi da fuoco, al lancio di pietre, alla conduzione di *corsi* senza museruola¹², al mascheramento (diurno e notturno fuori dai periodi consentiti dalle tradizioni), all'abbigliamento indecente, all'imbrattamento nei luoghi pubblici e all'appiccamento di incendi. È proprio dalla lettura comparata dei divieti che si può cogliere appieno il grado di pericolosità sociale attribuito al gioco, accostato sempre più spesso ad attività potenzialmente capaci di provocare disordine sociale. È sintomatico, infatti, trovare già nel primo articolo l'affermazione che «chiunque nelle bettole, nelle cantine, e nelle strade del paese produca tumulto o strepito, o si permetta

⁹ I divieti e le censure, dopotutto, avevano precedenti anche nell'età antica. In un articolo dal titolo *Vita di duemila anni fa. Come si amava a Pompei*, pubblicato sul «Giornale di Lucania», 12-13 settembre 1936, p. 2, leggiamo che, «Nelle "cauponae", negli "hospitia", nei "thermopolia" di Pompei, si trovano spesso dipinte curiose scene di osterie. (...) Nell'osteria di Salvius, in quattro dipinti provvisti di curiose scritte esplicative, sono indicate le principali intemperanze da' cui dovevano tenersi lontano i clienti per evitare noie al gestore del locale e scongiurare l'intervento dell'edile e delle guardie di pubblica sicurezza (apparitores), le frodi nel gioco dei dadi, l'ubbrichezza, le risse, la gelosia amorosa».

¹⁰ *Regolamento di Polizia urbana e rurale del Comune di Ripacandida e Ginestra, in Provincia di Basilicata del 31 agosto 1849*, in «Giornale dell'Intendenza di Basilicata», anno 1949, n. 30, pp. 315-317. Altri esempi di regolamenti simili sono rintracciabili negli atti dell'Intendenza, come nel caso, ad esempio, di quello del comune di Tricarico («Giornale degli atti dell'Intendenza di Basilicata», anno 1854, fasc. 27).

¹¹ Con questa espressione veniva definito il riso sguaiato, eseguito con tono di beffa o di scherno.

¹² Il *corso* è un cane da presa tradizionalmente impiegato dalle bande brigantesche meridionali durante l'Ottocento per la difesa personale e per la guardia dei ricoveri montani in cui esse si rifugiavano. La disciplina della loro tenuta, nei regolamenti di polizia urbana, teneva conto probabilmente della natura particolarmente aggressiva di questi animali e dell'impiego che ne facevano alcuni soggetti potenzialmente pericolosi.

di giocare chiassando verrà punito con cinque carlini d'ammenda»¹³; i luoghi pubblici nei quali veniva esercitato il gioco (bettole e cantine, appunto), erano tenuti a rispettare l'orario di chiusura nelle ore notturne, dalle ore due fino a un'ora prima dell'alba. Particolarmente restrittive risultavano le norme che disciplinavano il tempo «straordinario» delle ricorrenze: «nei giorni di festa la vendita del vino sarà permessa solamente dalle dieci alle 12 a.m., e dalle ore 22 a due ore di notte. In questi giorni sarà espressamente proibito il gioco nelle bettole o cantine»¹⁴. Il tempo della festa, dunque, come tempo della sacralità, veniva tutelato dalla contaminazione da parte di attività come il bere e il giocare, evidentemente ritenute incompatibili con la mestizia delle celebrazioni liturgiche.

Il divieto di gioco nei luoghi di aggregazione sociale rappresentava una scelta non isolata; oltre i casi succitati, infatti, si ritrovano esempi simili anche nei regolamenti di altri comuni, come quello di S. Giorgio [Lucano]¹⁵:

Giuochi così detti *zicchinetto* e *quant'inviti*, *primiera*, *bassetta*, *ventuno*, *macavo*, *rosso e nero*, *rollina*, *piribisso*, la *tombola* o *lotteria*, o altri giuochi di banca, e quello francese appellato *l'ecartée*, sono proibiti; come del pari le scommesse che si potessero fare tanto per i giuochi medesimi, quanto per quelli che son permessi, non solo per i giuocatori ma benanche per gli astanti.

¹³ *Regolamento di Polizia urbana e rurale del Comune di Ripacandida e Ginestra, in Provincia di Basilicata del 31 agosto 1849*, cit., art. 1, p. 315.

¹⁴ *Ivi*, art. 2, p. 316.

¹⁵ Nel caso del comune di S. Giorgio Lucano, nelle norme di disciplina delle attività qualificate come «bettole e cantine», si fa espresso divieto di qualunque «sorta di gioco; e nel caso di contravvenzione – aggiunge la norma – potrà verbalizzarsi, tanto contro i venditori del genere, quanto contra quelli che vi giochino, potendo anche il primo Eletto far chiudere i locali di cui è parola» (art. 11, *Regolamento di polizia urbana e rurale del Comune di S. Giorgio [Lucano], capitolo primo, Conservazione della tranquillità e dell'ordine pubblico*, in «Giornale degli atti dell'Intendenza di Basilicata», anno 1856, fasc. 37, pag. 541). Singolare – ma non incomprensibile – è il fatto che, nel caso specifico, al divieto di gioco era accostato anche quello per «colui che fa le viste d'indovinare, pronosticare o spiegare de' sogni», intimando che in caso di inosservanza della norma, questi sarebbe incorso «nella penale di carlini dieci a ventinove, alla quale potrà aggiungersi anche la detenzione» (*ivi*, art. 8, p. 540). Il divieto per il gioco nelle bettole e per le pratiche divinatorie aveva come denominatore comune l'uso delle carte: è così, infatti, che si comprende l'inclusione nei generi di privativa sia delle carte da gioco, sia dei tarocchi.

Ad onta del divieto ordinato dalla legge, e dai regolamenti di Polizia per detti giuochi, pure si tengono nei caffè, bigliardi, botteghe, locande, bettole, cantine, ed in talune case. A por fine a tanto sconcio dannoso alla economia delle famiglie, ed alla pubblica morale, causa tante volte di triste conseguenze, io prego le SS.LL. di far usare la maggior vigilanza nei dinotati luoghi acciò siffatti giuochi sian banditi¹⁶.

La circolare, a firma dell'intendente Domenico Spagnolio¹⁷, è datata 17 aprile 1852, ed è particolarmente interessante poiché ci offre uno spaccato di «prima mano» sulle scommesse (per cui vigeva il divieto assoluti) e sui giochi che venivano praticati nell'Ottocento e che, in quanto probabilmente ritenuti d'azzardo – e dunque potenzialmente pericolosi –, erano banditi dai locali pubblici e dalle case private. Campeggiavano, nell'elenco, antichi giochi come la zecchinetta e la bassetta, accanto a quelli più recenti come la tombola e la lotteria.

Il rispetto del bando era garantito dalla minaccia di una traduzione dei colpevoli in tribunale, mentre e la condanna conseguente avrebbe potuto colpire anche i cosiddetti «pali», ovvero coloro che con la loro azione di guardia, avessero vigilato per prevenire le incursioni della forza pubblica.

Della stessa data è un'ordinanza di Polizia, con la quale si tentò di contrastare l'«abuso di tenersi le bettole aperte in tutte le ore del giorno, e fino a notte avanzata, ed anche ne' dì festivi»¹⁸; interessante, ai fini del nostro studio, un passaggio nel quale si legge della preoccupazione che il vizio del gioco, praticato da ubriaconi oziosi, scaricava le sue conseguenze più deleterie proprio sulle famiglie dei dissoluti. L'intendente Spagnolio, infatti, nell'ordinanza osservava come il gioco nelle bettole fosse praticato «per lo più da gente oziosa che per sfogare questa brutta lor passione tante volte lasciano senza cibo le misere lor famiglie», aggiungendo inoltre che per «schivare i disordini di ogni specie che da ciò sogliono derivare, funesti alla quiete ed

¹⁶ Circolare n. 87 del 17 aprile 1852, avente ad oggetto *Divieto dei giuochi d'azzardo*, in «Giornale degli atti dell'Intendenza di Basilicata», anno 1852, fasc. 15, p. 78.

¹⁷ Nei documenti, Domenico Spagnolio risulta intendente facente funzioni. Tommaso Pedio, invece, nel suo *Intendenti e Prefetti a Potenza (1806-1943)*, Venosa, Appia 2 Editrice, 1997 riporta, come intendente dell'epoca, tal Domenico Spagnolo (Segr. Int., funzionante Int. 1852- agosto 1853).

¹⁸ *Ordinanza di Polizia dell'Intendenza di Basilicata del 17 aprile 1852*, ivi, p. 79.

alla economia delle famiglie, dannosi alla pubblica morale, e non di rado cagione di reati di sangue», ordinava la chiusura di detti ritrovi non oltre le ore due della notte (le tre nei capoluoghi dei distretti e della provincia). Anche in questo caso ritroviamo, con molta dovizia, riferimenti precisi ad alcuni giochi ritenuti particolarmente pericolosi e rubricati come d'azzardo poiché a prevalente componente di alea, come quelli di *carte*, la *morra* e il *tocco*¹⁹.

Il megafono mediatico

Tra gli itinerari di ricerca possibili vi è quello che prova ad indagare il «sentire» collettivo anche attraverso le fonti a stampa di carattere locale²⁰. È evidente come la scelta di «tenere il polso» della febbre sociale legata al gioco attraverso le cronache giornalistiche rappresenti una modalità di indagine che richiede particolare prudenza (per il carattere stesso delle fonti esaminate e, quindi, della loro visione «soggettiva» nella resa degli articoli²¹), ma si è ritenuto importante procedere anche in questa direzione al fine di arricchire (senza pretese di esaustività) quella *tranche* di storia del pensiero, della cultura e della mentalità, in cui è tracinato il pregiudizio sul gioco delle società occidentali e, con caratteri sicuramente potenziati, di quella italiana.

Capita raramente, nelle colonne dei giornali, di imbattersi in articoli che esaminano i comportamenti di gioco: se si fa eccezione per le pagine luminosamente crude di Matilde Serao su «Il Mattino»²², occorre fare una ricognizione che possiamo definire «trasversale» per ripercorrere le tracce di una storia della mentalità che, velatamente –

¹⁹ Cfr. *ibidem*.

²⁰ Questo studio si basa su una ricognizione quasi completa della stampa lucana dalla metà Ottocento ai primi vent'anni del Novecento. Per avermi agevolato nella ricerca, devo un ringraziamento particolare alla dott.ssa Angela Costabile e al dott. Luigi Catalani, i quali hanno messo a mia disposizione il prezioso patrimonio dell'*emerografia lucana in digitale* della Biblioteca provinciale di Potenza.

²¹ Sulla peculiarità delle fonti storiche si veda, su tutti, Cfr. S. Rogari, *La scienza storica. Principi, metodi e percorsi di ricerca*, Novara, Utet, 2013.

²² Un compendio delle belle pagine della Serao sul lotto nella città partenopea è contenuto nel già citato volume *Il ventre di Napoli*, la cui prima edizione uscì a Milano, nel 1884, per l'editore Treves.

ma non per questo meno incisivamente –, confermano il pregiudizio sul gioco come «batterio in grado di contaminare» i costumi e come fonte di crisi dell'istituto familiare.

Ad un episodio di usura fa riferimento, ad esempio, una notizia apparsa sulla stampa lucana nel 1903: per debiti contratti al gioco, un tale cavalier Marongiu, consigliere delegato di Prefettura di stanza a Potenza, si rese protagonista di in un fatto di corruzione insieme ad un suo malcapitato sottoposto, cav. Roberto Mazzarelli, commissario di leva, il quale, avendo concesso la propria firma in avallo per i debiti del Marongiu, intavolò con questi un giro di «esoneri dal servizio [di leva], mercè pagamento in denaro»²³. Non è da meno il caso della controversa lettera pastorale del 1915 (commentata ampiamente dalla stampa locale) di monsignor Razzoli, vescovo della diocesi di Potenza e Marsico Nuovo, in cui, sullo sfondo di una blanda condanna della guerra, questi parla del conflitto come di una impellente necessità e, in ultimo – osservazione che non può lasciare indifferenti –, di una più che opportuna su collocazione negli imperscrutabili piani della Provvidenza divina²⁴! Nell'articolo, ove vengono pubblicati alcuni stralci

²³ *Un commissario di leva accusato di falso in atto pubblico*, in «Giornale di Basilicata», 16 ottobre 1911, p. 2. Altro evento di istigazione al furto per contratti debiti di gioco fu quello che si verificò a Roma, dove la giovane moglie di un tal Emilio Benucci, protagonista del «Caso Mesones» nella Roma degli anni venti, giocatore incallito e vittima di creditori, fu istigata dal marito a sottrarre danaro dalle casse dell'azienda presso cui ella lavorava per far fronte ai debiti da questi contratti al gioco (cfr. *Ruba per istigazione del marito*, in «La Basilicata», 6 gennaio 1925). Ancora una storia che vide vittima una donna fu quella che accadde a Fuorigrotta, quartiere napoletano, dove una giovane, tradita dal marito – un accanito giocatore pieno di debiti – si tolse la vita impiccandosi (cfr. *Spaventevole suicidio a Fuorigrotta. Una donna s'impicca dinanzi alla propria abitazione perché tradita dal marito*, in «La Basilicata», 15 maggio 1924). E ancora: la napoletana Anna Catelli, di anni ventidue, non acconsentendo alla proposta del marito di prostituirsi per far fronte ai debiti di gioco da lui contratti ed irrisa dalla comunità del quartiere, finì gravemente ferita sotto le pugnalate del marito durante una rissa (cfr. *Il fattaccio di stamane a Borgo Loreto. Vuole sfruttare la moglie e la ferisce perché ella non acconsente*, in «La Basilicata», 18 maggio 1924). Di tenore analogo fu il caso dell'onorevole fascista Vito Catalani, il quale fu accusato dall'amministrazione della Federazione provinciale fascista di Basilicata di aver contratto debiti in alcune case da gioco romane (cfr. *Il fascismo di Basilicata*, in «La Basilicata», 7 settembre 1924, p. 1, oltre che *Processo Catalani-Wertmüller. Continua l'escussione dei testi*, in «La Basilicata», 14 marzo 1926).

²⁴ Cfr. *Il patriottismo del clero di Basilicata*, in «Giornale di Basilicata», 7-8 luglio 1915, p. 2. Non si intende in questa sede scivolare nella polemica sulla caratura «politica» e religiosa di un vescovo lucano la cui figura è ancora molto controversa,

della sua lettera, il prelado, invitando il clero lucano e gli uomini di buona volontà ad attivarsi per opere di carità in favore delle famiglie dei numerosi uomini chiamati alle armi, si interroga sulla necessità di adottare stili di vita più morigerati, richiamando a condotte più consonone al delicato momento che l'Italia stava attraversando. Ovviamente, nel suo discorso campeggia il riferimento al gioco ritenuto come uno dei più deprecabili malcostumi sociali; al riguardo, invitando al sacrificio, suggerisce di «recidere qualche superfluità [...], a moderare il lusso delle vesti, a tralasciare [...] i pubblici divertimenti, a fuggire il gioco, fonte di sperperi calamitosi, a soccorrere insomma, secondo le proprie forze, tante famiglie di derelitti»²⁵.

Il gioco, come vizio pericoloso, valicava anche le frontiere nazionali: in un articolo del 1920, infatti, rimbalzato sulle pagine della stampa italiana, furono descritti i provvedimenti adottati dal sindaco della città tedesca di Lubecca, nei quali si condizionava l'autorizzazione a contrarre matrimonio esclusivamente alla dimostrazione del possesso di un alloggio; un anonimo redattore commentò favorevolmente tale linea di pensiero, sottolineando il malcostume tutto italiano di sposarsi senza aver opportunamente provveduto alla scelta dell'abitazione coniugale, facendo scivolare tale consuetudine all'interno di un metaforico raffronto con il gioco: «oggi i matrimoni si fanno con l'indifferenza con cui si “butta” una lira sul gioco del lotto, o si fa una partita a biliardo: e questo è così gran male, che ci sembra provvida ogni legge che tenda a curarlo»²⁶.

Più singolare, invece, è la pubblicazione di una lettera anonima su «Il corriere lucano» del 30 ottobre del 1961, dal titolo *Ricordo ai gentiluomini Canonici e Preti di Matera*²⁷; nella lettera si denuncia la troppo «liberale conduzione» del Seminario materano da parte di padre Innocenzo Sarappa, il quale aveva tollerato, oltre che la tenuta di

cosa che svierebbe il senso del nostro discorso; ci si limita, invece, ad auspicare che ulteriori approfondimenti storiografici sull'operato del Razzoli possano sicuramente aiutare a collocare tale personaggio nella particolare temperie politica e culturale del suo tempo.

²⁵ *Ibidem*.

²⁶ *Una città modello*, in «Giornale di Basilicata», 11-12 dicembre 1920, p. 2.

²⁷ La lettera, pubblicata alle pp. 3-4 del giornale, è datata 30 settembre 1861 ed è a firma «L'eco della voce pubblica sul Seminario di Matera».

armi, la scelta di alcuni seminaristi di indossare abiti non convenzionale, il vizio del fumo e dimostrato anche «quella implicita condiscendenza al divertimento delle carte (...), mentre siffatto gioco doveva essere proibito sotto pena di espulsione dal Seminario».

Di analogo tenore fu un articolo del 1894 a firma di Vincenzo Lichinchi nel quale, con un eccesso di semplificazione, fu commentato con favore il discorso tenuto in quei giorni del sostituto procuratore del Tribunale civile e penale di Potenza Enrico Gaeta; nell'articolo, tra le altre considerazioni, fu riportato un brano dell'intervento del Gaeta in cui il gioco, nel processo educativo dei fanciulli, poteva essere assimilato alle più bieche condotte amorali:

Lasciate che un fanciullo sin dalla sua infanzia, rimasto orfano, si abbandoni in balia dei sui bestiali istinti, fate che dorma per le vie, e si abbruti l'animo nei postriboli; senza morale, senza lume d'intelletto, che ami il gioco, il vino, che divenuto adulto frequenti il lupanare e la bettola, che si abitui alle ebbrezze dei sensi ed ai sussulti folli del piacere, e questo giovine diventerà violento, perfido, abietto, o ladro od omicida²⁸.

Anche la scoperta di case da gioco segrete, com'è facile intuire, destava grande clamore, non solo per l'illiceità delle loro attività, ma anche per il degrado morale del tessuto sociale in cui esse proliferavano: a Roma, ad esempio, un «Circolo degli Autori», situato in corso Vittorio Emanuele 18, a partire dalle ore ventidue, si trasformava da tranquilla sede culturale in sala da gioco clandestina, frequentata da influenti personalità politiche, diplomatiche e militari della capitale²⁹.

Il tono censorio (che, sebbene giustificato dall'illegalità mette in luce il pregiudizio negativo nei confronti del gioco come «vizio») è quello che si riscontra in un altro articolo del 1926 a proposito delle bische clandestine che, con frequenza, venivano scoperte nei quartieri della Napoli più antica. È il 31 gennaio del 1926 quando la stampa diede notizia dell'ennesima irruzione delle forze dell'ordine, al comando del maresciallo Piciocchi, in un locale della Vicaria a Napoli,

²⁸ *Corriere giudiziario*, in «Il Lucano», 25 gennaio 1894, p. 2.

²⁹ La scoperta delle bische clandestine balzava agli onori della cronaca per sovrappiutte azioni di polizia: cfr. *Le occupazioni notturne del «Circolo degli Autori»*, in «La Basilicata», 9 luglio 1924, p. 3.

ove furono colti in flagranza di reato Aniello De Rosa, tenitore della bisca, ed alcuni soggetti intenti al gioco; sorprende, in tal caso, l'esposizione al ludibrio pubblico a mezzo stampa di uno di essi, Espedito Marotta, all'indice per aver ceduto alle seduzioni del gioco³⁰.

Il sommerso, però, non si fermava alle bische clandestine: nella primavera del 1927 scoppiò il caso di una banda di ungheresi che intentò una truffa ai danni del casinò di Montecarlo³¹. La notizia, in realtà, finì sulle cronache nazionali provenendo da Vienna, dove un gioielliere italiano, Federico Gero, scrivendo alla direzione della casa da gioco, asserì di conoscere i termini di una truffa che si stava perpetrando ai danni del casinò e che, per un compenso di 100.000 franchi, avrebbe collaborato per l'arresto dei malfattori. Avute adeguate garanzie che la ricompensa gli sarebbe stata corrisposta, fece assicurare alla giustizia tre ungheresi che, con le rispettive mogli, stavano inserendo nei circuiti di gioco del casinò di Montecarlo *fiches* contraffatte per un importo pari a un milione di franchi.

Il clamore delle giocate e i tratti di colore a cui la cultura del gioco si è sempre accompagnata erano legati anche alla figura di alcuni personaggi particolari; risaliva i ai primi mesi del 1926 un episodio al quale la stampa diede notevole risalto: il caso del «moncherino» di S. Ferdinando di Puglia, tal Ignazio Torraca. Si trattava di quello che la cultura napoletana avrebbe rubricato come «assistito», ovvero una persona prescelta e ispirata da entità «altre» (di derivazione laico-pagana o religioso-cattolica) in grado di prevedere i numeri che sarebbero stati estratti³². In questo caso, come di consueto, il ruolo di assistito era giustificato da storie personali particolari che, in ultima istanza, sulla scorta delle difficoltà affrontate dal prediletto (nel caso specifico la perdita di una mano), ne rafforzavano la figura sul piano della particolare sensibilità e, in ultimo, dell'affidabilità. Narravano le cronache che il Torraca, tra leggenda e realtà, avesse perso una mano a seguito dello scoppio di un ordigno nel corso di una festa di paese

³⁰ Cfr. «Basilicata nuova», 31 gennaio 1926, p. 2.

³¹ Cfr. «Basilicata nuova», 23 aprile 1927, p. 4.

³² Sulla figura dell'assistito e degli altri personaggi gravitanti sul «palcoscenico pubblico» del gioco (come, ad esempio, il postiere o il cabalista), si veda G. Imbucci, *Il gioco. Lotto, totocalcio, lotterie. Storia dei comportamenti sociali*, Venezia, Marsilio, 1997.

e che, proprio da quell'evento, avesse mutuato il proprio soprannome. A metà anni Venti pare avesse sognato i numeri che sarebbero stati estratti per venti settimane di seguito, ingenerando allarme per la tenuta del banco da parte dello Stato³³. La circostanza dovette sollecitare molto la morbosa curiosità degli italiani, visto che sulla stampa del tempo si rintracciano cronache relative alla febbre del gioco che travolse gli abitanti delle più grandi città del Regno. In un articolo dal titolo *Frenesia in tutte le città d'Italia per i numeri del «monco» di San Ferdinando*, pubblicato in prima pagina su «Basilicata Nuova» del febbraio del 1926³⁴, fu descritta la corsa al gioco a Napoli, Roma e Milano, a cominciare, ovviamente, dalla città partenopea.

Se nella città di Roma, però, si riportava notizia del fatto che, nonostante la pioggia, i banchi lotto fossero stati «presi di assalto da una enorme folla di cittadini ansiosi di giocare i numeri del monco di S. Ferdinando» e che, al pari di Napoli, anche a Palermo si riscontrasse una raccolta pari a dieci milioni di lire, anche nella imperturbabile Milano si registravano tafferugli che avevano richiesto l'intervento della forza pubblica.

In pieno fascismo, dunque, all'indomani delle strette corsie in cui il Regno era stato incanalato a seguito della svolta autoritaria del regime, il popolo italiano affollò i banchi del lotto alla ricerca di facili riscatti; quella che balza all'occhio è una società in affanno che, a suo modo, tenta la via della fortuna, sospinta dalla leggenda di dubbi veggenti il cui mito, alimentato dal megafono mediatico dei giornali, suona l'adunata per truppe di giocatori. Il registro comunicativo della stampa, in questo caso, dimostra lo sfondamento anche delle barriere culturali legate ai diversi stili di vita di compagini territoriali così diverse tra loro: la consueta ripartizione tra Nord, Centro e Sud, pertanto, pare scomparire per diluirsi in un *unicum* comportamentale che, nel gioco, finisce con l'accomunare, in una medesima scenografia, Napoli, Roma e Milano.

Come si è potuto osservare, dunque, norme, censure, pregiudizi, speranze, rappresentano corde antiche che hanno accomunato società

³³ Le vicende del «monco» di S. Ferdinando di Puglia sono state narrate in diversi scritti di carattere demografico ed antropologico sulla realtà napoletana; si rimanda, per tutti, a F. Strazzullo, *Napoli, i luoghi e le storie*, Napoli, Guida, 1992.

³⁴ «Basilicata nuova», 14 febbraio 1926, p. 1.

contemporanee nella condanna del gioco; i pochi esempi riportati in questo saggio, infatti, se per un verso confermano il clamore che le notizie di «cronaca del gioco» hanno sempre destato nelle piccole come nelle grandi comunità, per l'altro dimostrano come i timori e le paure che il gioco potesse «contaminare» uomini e contesti si siano tradotti in articoli di legge che hanno provato – non sempre riuscendoci – a confinare tale attività in luoghi e orari ove potesse risultare più agevole il controllo. La censura, come arma implacabile, ha succhiato nel pregiudizio (palese o strisciante), tentando la carta del divieto per agire a tutela della morale pubblica; ma oggi come in passato, se di conferme può esservi ancora bisogno, il gioco si insinua nelle attività umane come momento di svago, di ludicità, di speranza. La legge insegue le emergenze, supposte o reali, e prova a tenere il passo con l'avanzare degli eventi, mentre le norme, spesso, finiscono con l'essere superate nel momento stesso in cui vengono emanate, dimostrando come la censura operi a valle di un fenomeno che sfugge sistematicamente di mano.

In questo quadro, infatti, aver provato a puntare lo sguardo sulla cronaca di un particolare momento storico aiuta a comprendere tutta la complessità di un fenomeno e delle pratiche di governo che ne hanno tentato la regolamentazione attraverso i divieti. Ma la proibizione e la censura non hanno spento il sogno, quel bisogno di speranza che ha origine nella precarietà dell'esistenza umana e che – per richiamare la Serao delle prime battute – consente agli uomini e alle donne di toccare con la mente le «cose che la vita reale non può dare», ma che essi, col gioco, riescono ad ottenere «nell'immaginazione, dalla domenica al sabato seguente»³⁵.

È solo così che la disillusione diviene adrenalina, energia vitale che rimette in gioco l'uomo per un nuovo giro di ruota.

³⁵ M. Serao, *Il ventre di Napoli*, cit., p. 34.

CONFRONTI



GIOVANNI BAGLIVO

L'EVOLUZIONE DEI GIOCHI PUBBLICI
ATTRAVERSO LA RETE DISTRIBUTIVA.
IL RUOLO DEL RICEVITORE IERI E OGGI

La costante evoluzione che ha riguardato il comparto dei giochi pubblici in Italia, consente di tracciare, attraverso un osservatorio privilegiato come quello dei ricevitori sportivi, un excursus interessante a partire dalla metà del Novecento. Il mestiere del ricevitore nasce verso la fine degli anni '40 con l'avvio del concorso sportivo per antonomasia, il Totocalcio, allora gestito da un ente pubblico, il Comitato Olimpico Nazionale.

Le *totoricevitorie*, pure o annesse a diversa attività commerciali come la rivendita dei generi di monopolio o i bar, rappresentavano il luogo ove il pubblico dei giocatori – all'epoca quasi esclusivamente maschile – si recava per affidare alla schedina i propri sogni di rivincita sul periodo buio della guerra appena passata. Esse rappresentavano una tipologia di luogo pubblico nuova anche rispetto ai tradizionali *botteghini* ove da tempi ben più antichi si raccoglieva il gioco del Lotto. In altri termini erano – come sono ancora oggi – luoghi di aggregazione sociale; in funzione di tale attitudine, il ricevitore ha assunto, nel corso del tempo, un ruolo sempre crescente di «regolatore» nell'approccio al gioco da parte dei consumatori.

In principio, la sua responsabilità era legata sostanzialmente alle modalità – tutte rigorosamente manuali – di accettazione delle giocate. Di fatto, una volta consegnata al giocatore la «figlia» della ricevuta di gioco, sulle spalle del ricevitore gravava tutta la responsabilità della custodia materiale e della successiva consegna al competente ufficio del Coni della corrispondente «matrice».

Nonostante il valore dei beni trasportati – centinaia di schedine potenzialmente vincenti – non si era coperti da alcuna tutela nel caso fosse stato smarrito il carico o non si fosse riusciti a raggiungere per tempo la sede dello spoglio.

Non v'è ricevitore appartenente a tale prima generazione che non abbia vissuto qualche disavventura nel corso dei viaggi intrapresi all'alba di ogni domenica per raggiungere la sede territoriale del Coni dove, dopo la conclusione delle partite e la conseguente pubblicazio-

ne del bollettino ufficiale dei risultati, sarebbe avvenuto lo spoglio manuale delle matrici vincenti.

Oggi la trasmissione delle giocate – non solo del Totocalcio ma di tutti i giochi pubblici – avviene automaticamente attraverso il terminale di gioco. L'automatizzazione, peraltro recente (se si pensa che è cominciata solo nella seconda metà degli anni '90), ha ridimensionato, senza eliminarla, la responsabilità del ricevitore nei confronti dell'affidamento che il giocatore fa sulla validità delle operazioni di raccolta.

È chiaro ed evidente che l'operatività e funzionalità del sistema di accettazione è garantita dal concessionario attraverso la tecnologia di gioco ma, agli occhi del consumatore, è il ricevitore il responsabile ultimo del buon fine della sua giocata.

In questo senso, il ruolo dei ricevitori assume una valenza che va al di là delle regole scritte. L'approccio quotidiano con i clienti e la familiarità che conseguentemente si instaura, trasforma il gioco in qualcosa di più di una mera azione di compilazione di una schedina. Potremmo anzi affermare che il gioco pubblico non avrebbe svolto sulla collettività l'effetto positivo che gli deve essere riconosciuto se non fosse stato per le modalità di proposizione adottate con umanità dal ricevitore.

Sugli aspetti positivi del gioco pubblico si vorrebbe, a questo punto, proporre qualche riflessione. Viviamo oggi un tempo in cui il gioco – sotto la spinta della ludopatia di cui si parlerà più avanti – è da più parti demonizzato. Di fatto, la ludopatia rappresenta una conseguenza naturale dell'impressionante sviluppo inferto ai giochi nell'ultimo decennio dalla modalità di fruizione telematica.

Si è dell'avviso che quest'ultima sia la vera responsabile della crescita del numero dei giocatori patologici: in un passato meno recente, questi si ritrovavano solo nei casinò o nelle bische clandestine munite di videopoker illegali, oggi il loro luogo di perdizione è il web. Non è per un caso che il recente decreto Balduzzi abbia stabilito il divieto assoluto di giocare on line presso gli esercizi pubblici. Viceversa, ora come in passato, nei punti di vendita fisici da noi rappresentati non si è mai creato un ambiente favorevole allo sviluppo della malattia da gioco.

Come si è già avuto modo di dire, infatti, la ricevitoria è un luogo di aggregazione sociale ove la presenza di clienti di tutte le età da una

parte e l'ambiente aperto e arioso dall'altra, fa sì che la dipendenza dal gioco resti fuori dalla porta. Il giocatore che entra in ricevitoria deve affidare ad altri (al ricevitore) le proprie giocate e, nel contempo, viene necessariamente in contatto con gli altri avventori; tutto ciò determina l'attivazione di un freno che impedisce al giocatore stesso di abbandonarsi completamente al gioco. Cosa che, invece, accade nel gioco in modalità telematica ove il solo giudice di se stesso è il giocatore.

Il ruolo del ricevitore, dunque, si è evoluto in funzione dei mutamenti intervenuti nel settore nel corso del tempo. Un primo, importante cambiamento è stato rappresentato dal continuo allargamento del portafoglio dei giochi.

L'offerta di gioco pubblico presso le ricevitorie è stata pressoché identica a se stessa – risolvendosi sostanzialmente nei soli Totocalcio, Totip ed Enalotto – dalla fine degli anni '40 all'inizio degli anni '90. Da questo momento in poi è stato un fioccare di nuovi prodotti: la scommessa Tris, entrata nelle nostre ricevitorie nel 1991, il Totogol ('94), il SuperEnalotto in sostituzione dell'Enalotto ('96), il Totosei ('98), il Totobingol (2001), le scommesse a totalizzatore della serie Big fino alle scommesse sportive a quota fissa introdotte nel canale ricevitorie nel 2006.

Alcuni di questi prodotti sono stati delle meteore (come il misconosciuto Totobingol) altri (le scommesse a quota fissa) hanno invece determinato una radicale trasformazione nel lavoro del ricevitore.

Siffatto aumento dei giochi – funzionale all'assalto al gioco illegale e irregolare intrapreso dall'Amministrazione dei Monopoli all'inizio degli anni 2000 – ha comportato per i ricevitori nuove incombenze legate al maggior tempo da dedicare alla predisposizione dei materiali di gioco, in particolare sistemi e quote, e all'assistenza dei giocatori.

La funzione di assistenza è propria del nostro mestiere: l'evoluzione normativa e quantitativa dei giochi impone infatti un continuo aggiornamento, i cui risultati sono riportati ai giocatori nel momento stesso in cui essi si cimentano nella nuova formula. Del resto, i ricevitori sono appassionati del gioco ancor prima dei loro clienti tanto che a molti di loro potrebbero dare lezioni di sistemistica.

Il lavoro quotidiano dietro al terminale, inoltre, consente di interpretare nel migliore dei modi le dinamiche di ogni singolo concorso o scommessa, dinamiche che variano anche in base alle

richieste di ciascun giocatore. In tal senso, i ricevitori sono in grado di suggerire agli stessi concessionari modifiche nelle modalità di accettazione delle giocate che – conformemente alla normativa – siano in grado di migliorare la fruizione del gioco da parte degli utenti. È questo un ulteriore importante aspetto del ruolo del ricevitore, tanto che il Sindacato Totoricevitori Sportivi lo ha sublimato promuovendo, presso la concessionaria Lottomatica, l’istituzione di una commissione tecnica permanente che si dedichi allo studio congiunto delle soluzioni tecniche tese a perfezionare le modalità di erogazione dei giochi.

La gara pubblica per l’assegnazione delle nuove concessioni in materia di giochi svoltasi nel 2006 a seguito della pubblicazione del cosiddetto bando Bersani ha fatto da spartiacque tra il vecchio e il nuovo sistema distributivo del gioco pubblico. Il conseguente «sdoganamento» delle scommesse a quota fissa (fino ad allora relegate nelle sole agenzie di scommesse) ha comportato una profonda riorganizzazione del lavoro di ricevitoria. In particolare, poiché i palinsesti di tali scommesse sono formati da eventi che si svolgono con cadenza quotidiana, è stato richiesto di garantire la loro raccolta anche nella giornata di domenica. In un primo momento, questa esigenza si è scontrata con quella che è l’attività prevalente della maggior parte delle ricevitorie, vale a dire la rivendita dei generi di monopoli. Come si sa, il giorno di riposo tradizionalmente osservato dalle tabaccherie è proprio la domenica. Ne consegue che chi, tra i tabaccai, gestisce oggi la ricevitoria di scommesse (il cosiddetto corner sportivo) a conti fatti ha perso il diritto al riposo settimanale. Tuttavia, è proprio questo che l’attuale sistema del gioco pubblico richiede: diversamente non potrebbe essere se si pensa che quello stesso sistema si basa proprio sulla rete costituita dai ricevitori.

Un esempio dell’indispensabilità della figura del ricevitore si è avuto qualche anno fa: era il 2007 e la nuova rete distributiva, così come ridisegnata dall’appena citato bando Bersani, non era ancora a regime. La ridotta consistenza numerica dei nuovi punti di raccolta, causata dalle lungaggini legate alla loro attivazione, rischiava di compromettere le entrate erariali derivanti dai giochi. Cosicché l’Amministrazione dei Monopoli pensò bene di «richiamare alle armi» i punti vendita facenti parte della vecchia rete che avevano ormai chiuso bottega». Si trattava di una schiera di ricevitori «tra-

dita» dalle nuove norme (che avevano imposto una razionalizzazione della rete distributiva attraverso il suo ridimensionamento) che tuttavia non mancò di rispondere prontamente alla «riassunzione». Riassunzione, peraltro, a tempo determinato visto che, alla conclusione dell'attivazione dei nuovi punti (con largo ritardo rispetto alle previsioni), i richiamati furono licenziati, con tante grazie e nessuna ricompensa.

Il ruolo del ricevitore si è dunque trasformato nel corso del tempo ampliandosi notevolmente. Oggi esso svolge una funzione molto importante anche in relazione alla ludopatia.

Sebbene, come ho sopra ricordato, la dipendenza da gioco sia stata amplificata dall'avvento della rete on line, la generalizzata crescita della gamma di giochi pubblici ha indubbiamente portato a un certo processo degenerativo il quale, a sua volta aggravato dalla crisi economica, determina di norma l'aumento di consumi di gioco. Al riguardo, infatti, Giuseppe Imbucci, uno dei massimi esperti in materia, ha avuto modo di affermare: «in tempo di crisi, il futuro non promette alcuna speranza, soprattutto se queste crisi sembrano croniche o di sistema; il gioco, invece, apre al futuro perché promette speranze»¹. E poi spiegava che quell'aumentato consumo di gioco, nel tentativo (disperato) di compensare il malessere della vita, può a sua volta sconfinare in patologia.

Attento a questo innegabile quadro sociologico, il nostro legislatore ha provveduto a normare meticolosamente la fattispecie, inserendo da una parte la sindrome di gioco d'azzardo patologico (Gap) nei Livelli Essenziali di Assistenza garantiti dal Servizio Sanitario Nazionale e dall'altra introducendo una lunga serie di presidi a tutela dei soggetti più deboli, primi fra tutti i minori.

Di tali presidi fanno parte anche i ricevitori. A seguito della conversione in legge del citato decreto Balduzzi, sulle loro spalle grava ancor più che in passato la responsabilità del corretto approccio al gioco da parte del pubblico. Nell'ambito della modalità fisica di gioco, infatti, il ricevitore impersona il baluardo che si interpone tra il giocatore e il gioco. Quando ad approcciarsi ad esso è un minore, il baluardo diventa impenetrabile, perché per legge il ricevitore può e deve ri-

¹ G. Imbucci, *La cicala e la formica*, in Id. (a cura di), *Il gioco pubblico in Italia. Storia, cultura e mercato*, Venezia, Marsilio, 1999, p. 27.

fiutare la giocata da esso richiesta. In caso di dubbio circa l'effettiva età del giocatore, il ricevitore, prima di procedere all'accettazione, è autorizzato a chiedere l'esibizione di un documento d'identità.

Se l'accesso in ricevitoria da parte dei minori è del tutto interdetto, con riferimento agli adulti il loro ruolo di «tutori» si svolge attraverso la messa a disposizione del pubblico di avvertenze contro il rischio di dipendenza dal gioco. E ancora: le campagne promosse dall'Amministrazione dei Monopoli e dai concessionari al fine di divulgare una mentalità di gioco volta alla moderazione non avrebbero grandi effetti se non fossero prevalentemente pubblicizzate nel canale delle ricevitorie.

Con queste riflessioni, pertanto, il cerchio si chiude: nel continuo divenire dei giochi, la corrispondente trasformazione del ruolo del ricevitore sportivo si è svolta nel rispetto della funzione più autentica del gioco stesso, vale a dire di quella *ludica*. Come insegnava Imbucci, infatti, tale primaria funzione del gioco comprende tutti i comportamenti connessi alla natura meramente gioiosa del gioco stesso. Essa è anteriore alla funzione *compensativa*, che si esplica in momenti di malessere economico e che rischia sempre di degenerare, per eccesso di quantità, nella funzione *regressiva*, vera anticamera della patologia².

² Cfr. G. Imbucci, *Il gioco. Lotto, totocalcio, lotterie. Storia dei comportamenti sociali*, Venezia, Marsilio, 1997.

GIORGIO PASTORINO

LA REALTÀ DEL GIOCO LECITO IN ITALIA

La rete delle tabaccherie svolge un ruolo di primo piano nel mondo del gioco: quali operatori professionali del settore, rappresentano un fiore all'occhiello di tutto il sistema di raccolta nel nostro Paese.

Grazie alle loro caratteristiche, riescono ad avere una percezione della situazione maggiormente realistica e critica rispetto a tutti gli altri attori della filiera. Da questa posizione privilegiata è possibile fare una generale considerazione: la mobilitazione che a partire dagli ultimi anni si è registrata nei confronti del gioco, rischiando seriamente di compromettere tutto il comparto, è lo specchio del nostro Paese.

Non si tratta, infatti, di un caso isolato; altre volte è accaduto che settori più o meno importanti siano stati spazzati via da scelte fatte sull'onda delle emozioni, della demagogia o da una discutibile interpretazione dell'etica.

Quando si affronta il tema del gioco legale, si fa riferimento a un settore industriale che per fatturati sta ai primi tre posti in Italia e per investimenti, se non è il primo è forse il secondo¹. Questo settore comprende una filiera che coinvolge migliaia di imprese e centinaia di migliaia di lavoratori che operano in uno spazio ben delimitato da concessioni, autorizzazioni, regole severe e controlli continui. E questo proprio perché si tratta di un settore complicato e delicato².

¹ Nel 2013 l'Eni ha fatturato 114,722 miliardi di euro; al secondo posto la FIAT 86,816 miliardi; nello stesso anno la raccolta del gioco ha raggiunto 84,728 miliardi di euro.

² "Sistema Gioco Italia" è la federazione di filiera dell'industria del gioco e dell'intrattenimento aderente a Confindustria Servizi Innovativi e Tecnologici. Secondo "Sistema Gioco Italia", l'industria dei giochi si compone di Circa 120.000 punti di vendita, per la maggior parte dei quali la commercializzazione delle varie tipologie di gioco è diventata nel tempo una fonte di reddito importante e di rilevante supporto nella copertura dei costi dell'esercizio. Il dato comprende esercizi come sale bingo, agenzie di scommesse, sale con apparecchi da intrattenimento e punti vendita di concorsi pronostici, lotto e lotterie (fonte: stima Confindustria Sistema Gioco Italia); oltre 6.000 imprese (dato della Camera di Commercio di Milano, anno 2012).

Secondo l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli ("Organizzazione, attività e statistica – Anno 2014"), nel 2014 si contano 641 concessioni, di cui:

Per inciso, il sistema concessorio che l'Italia ha utilizzato per regolamentare e controllare il settore è uno dei più avanzati e apprezzati nel mondo³.

- 296 per scommesse sportive e ippiche;
- 13 per gli apparecchi da intrattenimento;
- 107 per il gioco a distanza;
- 222 per il bingo;
- 1 per giochi numerici a totalizzatore;
- 1 per il lotto;
- 1 per le lotterie istantanee.

Nel settore sono occupate complessivamente circa 120.000 persone, sommando: i dipendenti dei Concessionari, dei gestori e dei produttori di apparecchi (complessivamente circa 20.000);

i lavoratori dell'indotto (manutenzioni apparati tecnologici sul territorio, supporti commerciali, etc.);

la forza lavoro che nei punti di vendita si dedica (normalmente come quota parte dell'attività lavorativa giornaliera) alla gestione dell'attività di gioco.

La spesa reale degli italiani per il gioco nel 2014 è stata di 17.531 miliardi di euro.

Infatti alla raccolta lorda di 84.485 miliardi di euro (in contrazione rispetto ai 84.728 miliardi del 2013) devono essere sottratti 66.954 miliardi di vincite pagate ai giocatori. La somma restituita sotto forma di vincita ai giocatori costituisce circa l'80% della raccolta totale.

Dei 17.531 miliardi di spesa reale, 7.959 miliardi sono andati allo Stato come gettito erariale.

I restanti 9.572 miliardi sono tornati alla filiera e divisi tra rete commerciale (punti vendita, bar, tabacchi), imprese concessionarie di Stato per i diversi servizi pubblici di gioco (scommesse, apparecchi da intrattenimento, giochi numerici, online, Bingo, etc.), gestori e altri soggetti della filiera.

(Fonte: Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, "Organizzazione, attività e statistica – Anno 2014").

³La disciplina del gioco pubblico, compresi i vari tipi di concorso, lotterie, scommesse ed apparecchi da intrattenimento con vincita in denaro, si fonda sull'art. 1 del decreto legislativo 14 aprile 1948, n. 496, rubricato "Disciplina delle attività di giuoco", secondo cui: "l'organizzazione e l'esercizio di giuochi di abilità e di concorsi pronostici, per i quali si corrisponda una ricompensa di qualsiasi natura e per la cui partecipazione sia richiesto il pagamento di una posta in denaro, sono riservati allo Stato".

L'art. 2 precisa: "l'organizzazione e l'esercizio delle attività di cui al precedente articolo sono affidate al Ministero delle finanze il quale può effettuare la gestione o direttamente, o per mezzo di persone fisiche o giuridiche, che diano adeguata garanzia di idoneità. In questo secondo caso, la misura dell'aggio spettante ai gestori e le altre modalità della gestione saranno stabilite in speciali convenzioni". Le convenzioni si devono stipulare secondo le norme date dallo stesso legislatore, in primis, attraverso il Regolamento di Esecuzione di cui al Decreto del Presidente della Repubblica. 1951 n. 581. L'affidamento di un servizio pubblico a un soggetto terzo è effettuato tramite la *concessione* ad un soggetto privato che opera per conto e in nome dello Stato.

Non è un mistero che Paesi europei, in cui il gioco con vincite in denaro è in via di diffusione e crescita, stiano guardando al sistema italiano quale modello di riferimento, perché è quello che dà migliori garanzie dal punto di vista della tutela dei giocatori, del gettito erariale e del rispetto delle regole.

Anche l'Inghilterra, patria di scommettitori e di giocatori in generale, dopo anni di mercato libero, ha deciso di adottare un sistema autorizzatorio simile al nostro e ha istituito un ente nazionale di controllo che ricorda i nostri Monopoli di Stato⁴.

Per questo si può sostenere, con cognizione di causa, che l'attività svolta dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, per quanto riguarda il settore del gioco, è una delle migliori ed efficienti al mondo. L'efficienza dell'Agenzia ha fatto sì che le imprese operanti nel settore del gioco si siano adeguate ai tanti paletti imposti dall'Ente Regolatore e, sfruttando al meglio le proprie capacità, abbiano creato un settore competitivo, funzionante e sicuramente virtuoso.

Oggi però qualcuno sembra considerare queste capacità e il risultato finalmente raggiunto, come una colpa o, peggio, come un prodotto negativo; questa è purtroppo una di quelle caratteristiche – tipicamente nostrane – che rendono così difficile fare impresa in Italia.

Tramite il *sistema concessorio*, dietro partecipazione a un bando di gara, un soggetto privato si aggiudica la possibilità di gestire, per un determinato periodo di tempo, un particolare tipologia di servizio, tra qui – per quanto ci interessa in questa sede – il gioco pubblico. Il soggetto che acquista il diritto viene chiamato *concessionario* ed è tenuto ad agire secondo le regole, i dettami, e le prescrizioni impartitegli dall'Amministrazione concedente, sotto il controllo della quale si ritrova costantemente.

Il sistema concessorio si compone di due aspetti intrinseci: l'elemento *soggettivo* della concessione, ossia il soggetto deputato a gestire e coordinare il sistema in parola, e l'elemento *oggettivo* della concessione, ossia l'oggettivo della concessione in sé.

⁴La Gambling Commission è l'ente regolare più importante della Gran Bretagna del gioco con vincita in denaro. È stato istituito col Gambling Act 2005 per regolare l'offerta del gioco nazionale con il rilascio di licenze autorizzatorie. Nell'ottobre 2013 la Gambling Commission ha rilevato le funzioni della National Lottery Commission per la gestione della Lotteria nazionale. Attualmente la Gambling Commission regola l'attività delle sale giochi, scommesse, bingo, casino, apparecchi da intrattenimento e lotterie; è responsabile altresì per le scommesse da remote, che include sia il canale delle scommesse online, tramite telefono e altri mezzi di comunicazione telematica. Resta esclusa la pratica delle spread lotteries (sistema di scommesse finanziarie che consente ai trader di guadagnare puntando sia sull'incremento che sul decremento delle quotazioni di un titolo), regolamentato direttamente dalla Financial Conduct Authority.

Di fronte a uno scenario così complesso e articolato come quello del gioco pubblico, risulta necessario fare un passo indietro per poter avere uno sguardo d'insieme: per capire al meglio quali siano tutte le implicazioni connesse al settore, infatti, è fondamentale chiedersi per prima cosa da dove nasca e come sia arrivato fin qui.

Proviamo a dare quindi una risposta a questo importante interrogativo.

Il gioco in Italia esiste da moltissimo tempo, anzi è possibile dire che il gioco sia sempre esistito, a partire dagli antichi romani e, verosimilmente, anche da prima: in ogni società, e in ogni epoca storica, c'è stata una forma di gioco utilizzata dai suoi cittadini.

Allo stato attuale, il gioco del Lotto è il gioco ancora in uso più antico in assoluto: una storia senz'altro secolare, che ha attraversato tutti questi anni soprattutto perché ha dimostrato una grande capacità di rinnovarsi, restando al passo con i tempi⁵.

Abbastanza risalente nel tempo, anche se ovviamente parliamo di un'altra epoca, è anche il Totocalcio, che ha visto l'avvio nei lontani anni '40; contrariamente al Gioco del Lotto, dopo aver fatto sognare intere generazioni di tifosi di calcio e non, presenta ormai chiari ed evi-

⁵ Non è possibile attribuire l'**invenzione del Gioco del Lotto** a un luogo e a una persona specifica, né tantomeno è possibile dare con certezza una data storica di invenzione; il gioco, infatti risulta la combinazione di diverse **forme di giochi di sorte che, già** diffuse sin dall'antichità, hanno attraversato i secoli contaminandosi l'una e l'altra e arrivando a determinare l'attuale formulazione del gioco. Il nome del Gioco del Lotto con tutta probabilità, viene utilizzato per la prima volta a Venezia **verso la metà del '600**: nella città lagunare veniva organizzata dal Consiglio dei Pregadi una speciale lotteria il cui montepremi era "un lotto" di immobili. La lotteria era chiamata "**Lotto del Ponte di Rialto**". L'attuale formula del Gioco del Lotto, invece, è fatta risalire a una lotteria che si giocava a Genova già nel 1500 in cui oggetto della scommessa erano i nomi dei cittadini candidati a cariche pubbliche. Il gioco si basava su un "sistema elettorale" per il entrare a far parte del Maggiore Consiglio della Repubblica: il sistema, nello specifico, prevedeva l'estrazione casuale di 5 nomi di cittadini particolarmente meritevoli, su un totale di 120 nomi. Il "Gioco del Seminario", questo il nome della particolare formula di scommessa, si teneva due volte all'anno, e prevedeva l'estrazione di cinque nomi. Ben presto il numero dei candidati scese da 120 a 90 e, soprattutto, i nomi furono sostituiti dai numeri. In aggiunta a questo, le puntate non riguardavano solo un nome, ma anche combinazioni di estratti, dando il via agli ambi e ai terni che tuttora sono il fondamento del gioco attuale.

denti segni di stanchezza, avendo perso gran parte della tua attrattiva sul pubblico⁶.

Hanno un certa anzianità anche le Lotterie Nazionali, specialmente quelle classiche ad estrazione differita⁷, che furono introdotte nell'epoca fascista, diventando un appuntamento fisso per milioni di italiani, specialmente con la Lotteria Italia, ricordata più semplicemente come la Lotteria di Capodanno. Le lotterie a estrazione istantanea (Gratta e Vinci) sono invece molto più giovani, essendo arrivate nel nostro Paese solamente negli anni '90⁸.

Insomma col passare del tempo sono stati diversi i giochi che, piano piano hanno aumentato il paniere dell'offerta: accanto ai giochi tradizionali, che ci hanno accompagnato da sempre nella nostra vita, se ne sono aggiunti altri; sono arrivate le scommesse a quota fissa, o gli apparecchi da intrattenimento con vincita in denaro, per non parlare poi dell'universo di internet, che rappresenta sicuramente un mezzo attraverso il quale il gioco, salvo regolamentazioni adeguatamente restrittive, può potenzialmente avere risorse infinite.

Non interessa in questa sede, analizzare i singoli giochi che sono comparsi nel nostro Paese nel corso degli anni, ma ciò che più conta, per rendere obiettiva la discussione, è rendersi conto che i giocatori in Italia non esistono da qualche anno, ma ci sono sempre stati.

⁶La versione originaria del concorso nacque nel 1946 e fu ideata da Massimo Della Pergola, Fabio Jegher e Geo Molo, ma si dovette attendere il 1948 per iniziare a chiamarlo Totocalcio. Inizialmente il gioco prevedeva di pronosticare 12 risultati, la tredicesima partita fu aggiunta a partire dal concorso numero 20 della stagione 1950-1951. Dal concorso numero 1 del 17 agosto 2003 venne infine inserita una quattordicesima partita, decretando la fine della fortunata espressione "fare tredici al totocalcio".

⁷La prima lotteria organizzata dallo Stato italiano fu quella di Tripoli, abbinata ad una manifestazione sportiva che, nello specifico era un gran premio automobilistico. Organizzata per risanare le casse dalle spese belliche in continua ascesa, la lotteria doveva partire nel 1933, ma partì solamente nel 1935. In quell'anno, con il Regio Decreto numero 1736 si diede il compito al Ministero delle Finanze di gestire il settore delle lotterie nazionali, fino ad allora le lotterie venivano organizzate grazie ad iniziative pubbliche e private, ma senza tener conto di regole amministrative e commerciali a livello statale. Sulla storia delle lotterie nazionali, si veda l'interessante ex cursus fatto dai Monopoli di Stati, nella loro pubblicazione "Il punto vincente", numero di marzo, 2005.

⁸Il Regolamento delle lotterie nazionali ad estrazione istantanea risale al 1991 (Decreto Ministeriale del 12/02/1991 n. 183). La commercializzazione dei tagliandi è iniziata nel 1994.

Ci sono però due eventi che, sostanzialmente, hanno fatto da spartiacque tra il gioco fino agli anni '90 e la situazione attuale: l'introduzione degli apparecchi da intrattenimento con vincita in denaro, con una regolamentazione specifica e puntuale data dal legislatore nazionale e il rilascio di concessioni per le scommesse a quota fissa⁹.

La storia ci ricorda che alla fine degli anni '90 erano presenti, su tutto il territorio nazionale, innumerevoli apparecchi che, all'epoca, erano definiti videopoker perché riproducevano tendenzialmente il gioco del poker¹⁰. Si trattava di un apparato di macchine sconosciuto allo Stato, per cui risulta difficile determinarne il numero reale. Ad ogni modo, le stime approssimative che erano poi utilizzate anche dai giornali di allora, parlavano di un parco di circa 700 mila macchine.

Tale rete di apparecchi, essenzialmente non regolamentata, incassava miliardi delle vecchie lire, senza alcuna garanzia per i giocatori e

⁹ L'attuale sistema della raccolta delle scommesse e concorsi pronostici è stato disposto dal con il decreto legge n. 223 del 4 luglio 2006 e definitivamente convertito dalla Legge n. 248 del 4 agosto 2006. Il decreto, noto come Decreto Bersani dal nome dell'allora Ministro per lo Sviluppo Economico Pierluigi Bersani, ha posto le basi su cui sono stati indetti i relativi bandi per l'affidamento della concessione alla raccolta fisica di questa tipologia di giochi; nello specifico la rete di raccolta si distingue tra negozi e punti di gioco (corner). A loro volta, i negozi e i corner di gioco si distinguono a seconda dei giochi da loro commercializzati: comunemente si distingue tra negozi e corner ippici, e negozi e corner sportivi. Nei "corner" l'attività di commercializzazione dei giochi ha carattere accessorio rispetto ad un'altra attività principale (ad esempio bar o tabaccheria) mentre nel "negozio di gioco" tale attività risulta quella principale. La definizione di attività accessoria attiene ai patti contrattuali che si stringono col concessionario, e non alla prevalenza dell'attività a livello economico. Di norma, l'attività di raccolta scommesse che viene svolta in una tabaccheria è svolta a titolo di corner, in quanto accessoria all'attività di rivendita di generi di monopolio. Stando alle prescrizioni del decreto Bersani, i corner si distinguono a seconda della tipologia di scommesse che possono raccogliere. I corner denominati comunemente ippici raccolgono i concorsi pronostici sportivi e le scommesse a totalizzatore su base ippica e sportiva. I corner denominati sportivi, in aggiunta ai concorsi pronostici sportivi e alle scommesse a totalizzatore di cui sopra, raccolgono anche tutte le scommesse sportive a quota fissa, su eventi diversi dalle corse dei cavalli. Tale sistema, in scadenza il 30 giugno 2016, dovrà essere messo a bando nuovamente per individuare i nuovi concessionari.

¹⁰ Per quanto riguarda gli apparecchi newslot, ossia gli apparecchi da intrattenimento con vincita in denaro installabili anche negli esercizi generalisti come bar e tabaccherie, non è ormai più consentita la riproposizione del gioco del poker né le sue regole fondamentali. Il divieto discende da una prescrizione dell'art. 110, comma 6 lett. a) del TULPS.

finiva per agevolare esclusivamente la criminalità organizzata da cui, nella stragrande maggioranza dei casi, era gestita.

Allo stesso modo, per 40 anni, molti italiani hanno giocato al cosiddetto “totonero”, una scelta senz’altro discutibile, ma determinata dal fatto che non esistessero le scommesse legali; anche in questo caso, il gioco illegale rappresentava l’unico prodotto che riuscisse ad intercettare la domanda proveniente dal mercato.

A tal proposito, ecco allora emergere una preponderante considerazione: di fronte a una domanda di gioco sempre crescente, per molto tempo, è stata la criminalità, più o meno organizzata, a proporre l’offerta al pubblico tra l’indifferenza generale delle Istituzioni o la relativa incapacità di captare il rischio che si era andato delineandosi. Una situazione che è ovviamente perdurata a lungo e cioè fino a quando lo Stato ha deciso finalmente di intervenire, riprendendo saldamente il controllo della situazione nelle proprie mani. Per ottenere questo risultato, ha fatto esattamente ciò che qualsiasi Paese evoluto e maturo dovrebbe fare: regolare.

È impossibile sostenere in maniera assoluta che il sistema attuale sia perfetto: il mondo reale, e conseguentemente anche qualsiasi impianto regolatorio, è perfettibile. Non possiamo escludere che, durante il difficile processo di regolarizzazione del sistema, qualche errore sia stato commesso.

Ciononostante, sostenere che lo Stato pensi al gioco legale solamente come a uno strumento attraverso il quale poter fare cassa, utilizzandolo come una tipica forma di imposta indiretta, è senz’altro fuorviante. Allo stesso modo è fuorviante sostenere che il gioco pubblico sia fonte esclusivamente di pregiudizio e di rischi per la salute pubblica e che, proprio per tale motivo, in nome della tutela dei cittadini, quest’ultimo vada vietato senza remore.

La politica ha il dovere di regolare ciò che è difficile: in questa semplice osservazione è racchiusa una delle più importanti quanto basilari spiegazioni di quella che può essere definita la *funzione* dalla politica.

In altri termini, la politica risponde all’esigenza di mettere ordine, di introdurre regole, di costruire un apparato sociale laddove il singolo cittadino non sia in grado di farlo in autonomia. In quest’ottica è corretto osservare che le entrate erariali non sono il fine, ma la naturale conseguenza dell’aver tolto dalle mani della criminalità giochi non autorizzati a tutto vantaggio dei cittadini.

Sostenere il proibizionismo, significa in primo luogo riportare indietro le lancette del tempo, riconsegnando il gioco all'illegalità. E la Storia, che è maestra spietata ma infallibile, ci ha insegnato che il Proibizionismo ha sempre fallito.

Fatte queste doverose premesse, possiamo tornare alla domanda che ci siamo posti in apertura, ossia da dove provenga il mondo del gioco.

La risposta, come abbiamo visto, è articolata: l'attuale sistema proviene in parte dalla tradizione secolare del gioco, che appartiene alla nostra storia e alla nostra cultura, così come in ogni parte del mondo, e in parte dall'esigenza per lo Stato di rispondere alla domanda del mercato offrendo prodotti di gioco legali e sicuri.

Se questa rappresenta una breve sintesi del mondo del gioco, dal passato fino ai giorni nostri, per cercare di capire cosa stia succedendo al mondo del gioco può essere utile analizzare più approfonditamente cosa sia accaduto negli ultimi due o tre anni.

Riprendendo dalle osservazioni circa l'impossibilità di predisporre un apparato normativo, in qualsiasi ordinamento, già perfetto e definitivo, risulta che, per quanto riguarda questo settore, ci siano alcune criticità.

Questo è vero specialmente se si guarda l'esperienza della legislazione e della regolamentazione in generale dell'ultimo decennio, quando la distribuzione del gioco legale è stata oggetto di una crescita esponenziale e, conseguentemente, ha finito col coinvolgere un grandissimo numero di imprese sul territorio.

Con tale evoluzione, gli scompensi che si sono venuti a creare sono molti. Ad esempio, l'installazione degli apparecchi da intrattenimento denominati newslot in qualsiasi attività commerciale, che magari con il gioco non aveva niente a che fare, ha formato in alcuni l'idea che si fosse arrivati all'eccesso, rendendo nei fatti troppo pesante l'offerta del gioco sul territorio¹¹.

¹¹ La definizione degli apparecchi commercialmente denominati newslot è data dall' art. 110, comma 6, lett. a) TULPS, secondo cui: "*Si considerano apparecchi idonei per il gioco lecito: a) quelli che, dotati di attestato di conformità alle disposizioni vigenti rilasciato dal Ministero dell'economia e delle finanze – Amministrazione autonoma dei Monopoli di Stato e obbligatoriamente collegati alla rete telematica di cui all'articolo 14-bis, comma 4, del decreto del Presidente della Repubblica 26 ottobre 1972, n. 640, e successive modificazioni, si attivano con l'introduzione di moneta metallica ovvero*

In aggiunta a ciò, sono arrivati anche gli apparecchi videoterminali, ossia le VLT, con le loro caratteristiche nettamente differenti dalle newslot, installabili solamente in sale dedicate con vetri oscurati e, spesso e volentieri, con una apertura pratica che in alcuni casi può raggiungere anche le 24 ore su 24¹².

Si è così assistito all'arrivo prepotente di nuovi giochi in un Paese che, però, culturalmente si è rivelato fortemente impreparato sul tema.

Inesperienza culturale, si è detto, ma anche legislativa: infatti, l'arrivo nel mercato di nuovi giochi, si è verificato senza una preventiva e accurata regolamentazione degli stessi, non tenendo ad esempio conto della reale differenza esistente tra i vari giochi. Si pensi a quella tra i giochi normalmente usufruibili nelle tabaccherie e nelle classiche ricevitorie (Gioco del Lotto, Superenalotto, Gratta & Vinci es.) e quelli che, al contrario, hanno un impatto più elevato, fruibili nelle sale dedicate.

con appositi strumenti di pagamento elettronico definiti con provvedimenti del Ministero dell'economia e delle finanze – Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato, nei quali insieme con l'elemento aleatorio sono presenti anche elementi di abilità, che consentono al giocatore la possibilità di scegliere, all'avvio o nel corso della partita, la propria strategia, selezionando appositamente le opzioni di gara ritenute più favorevoli tra quelle proposte dal gioco, il costo della partita non supera 1 euro, la durata minima della partita è di quattro secondi e che distribuiscono vincite in denaro, ciascuna comunque di valore non superiore a 100 euro, erogate dalla macchina in monete metalliche. Le vincite, computate dall'apparecchio in modo non predeterminabile su un ciclo complessivo di non più di 140.000 partite, devono risultare non inferiori al 75 per cento delle somme giocate. In ogni caso tali apparecchi non possono riprodurre il gioco del poker o comunque le sue regole fondamentali.”

¹²Gli apparecchi VLT sono disciplinati da una normativa speciale in riferimento alle caratteristiche del gioco che li differenzia nettamente dagli apparecchi newslot. La definizione centrale di questa tipologia di apparecchi è data, tuttavia, dall'art. 110, comma 6, lett. b) TULPS: “*quelli, facenti parte della rete telematica di cui all' articolo 14-bis, comma 4, del decreto del Presidente della Repubblica 26 ottobre 1972, n. 640, e successive modificazioni, che si attivano esclusivamente in presenza di un collegamento ad un sistema di elaborazione della rete stessa. Per tali apparecchi, con regolamento del Ministro dell'economia e delle finanze di concerto con il Ministro dell'interno, da adottare ai sensi dell' articolo 17, comma 3, della legge 23 agosto 1988, n. 400, sono definiti, tenendo conto delle specifiche condizioni di mercato: 1) il costo e le modalità di pagamento di ciascuna partita; 2) la percentuale minima della raccolta da destinare a vincite; 3) l'importo massimo e le modalità di riscossione delle vincite; 4) le specifiche di immutabilità e di sicurezza, riferite anche al sistema di elaborazione a cui tali apparecchi sono connessi; 5) le soluzioni di responsabilizzazione del giocatore da adottare sugli apparecchi; 6) le tipologie e le caratteristiche degli esercizi pubblici e degli altri punti autorizzati alla raccolta di giochi nei quali possono essere installati gli apparecchi di cui alla presente lettera”.*

Tornando all'esempio degli apparecchi da intrattenimento con vincita in denaro, che ormai da tempo sono percepiti da tutti come il principale problema nell'universo dei giochi, va notato come non tutti conoscano le enormi differenze tra AWP e VLT che, come abbiamo visto, compongono la categoria.

Se da una parte le newslot hanno il costo di una partita pari a un euro, con vincite massimo di 100 euro, dall'altra gli apparecchi VLT sono caratterizzati da un'elevatissima spesa per partita, con la possibilità di inserire banconote di qualsiasi taglio e con aspettative di vincita pari addirittura a 100.000 euro con i jackpot di sala e 500.000 euro con i jackpot di rete. Non sfugga, del resto, che son proprio tali video-terminali ad aver alimentato il timore sociale che, attualmente, aleggia indistintamente e irrazionalmente su tutto il settore. Per questo motivo molte voci sono concordi sulla necessità che un'ottimale regolamentazione del settore abbandoni una volta per tutte un approccio proibizionistico ma utilizzi un criterio più scientifico e consapevole basato sulle caratteristiche di ogni singolo gioco offerto.

A tal proposito, infatti, è impensabile subordinare alle stesse regole, o alle stesse limitazioni – quali ad esempio i distanziometri o delle limitazioni orarie – non soltanto le sale dedicate in cui siano installate le VLT, ma anche la semplice installazione delle newslot presso le tabaccherie e gli altri esercizi generalisti primari, come i bar.

La necessità di una regolamentazione più ragionata, mirata e consapevole è un'esigenza sentita dalla stessa filiera del gioco che, non a caso, ha cominciato a chiedere un ridimensionamento generale del numero degli apparecchi installati sul territorio. Ridimensionamento accolto favorevolmente dal Governo che, per tutto il 2014 e il 2015 ha portato avanti un ambizioso progetto finalizzato a produrre una sorta di testo unico sui giochi, dietro mandato della Legge di Delega Fiscale del 2014¹³.

Gli argomenti affrontati dal Governo nella bozza di decreto che ci si apprestava a varare erano tanti e onnicomprensivi: regole generali sull'offerta di gioco, titoli autorizzatori, un nuovo contingentamento,

¹³ Si tratta della Legge 11 marzo 2014, n. 23 "Delega al Governo recante disposizioni per un sistema fiscale più equo, trasparente e orientato alla crescita". La delega alla riforma dei giochi era disposta nell'art. 14, e si sarebbe dovuta attuare con l'emanazione di uno specifico decreto legislativo da emanare entro 12 mesi dall'entrata in vigore della legge di delega (ai sensi dell'art. 1 della legge).

limiti stringenti e una selezione delle categorie commerciali cui affidare i giochi in futuro.

Purtroppo la delega al Governo non è andata a buon fine, in quanto tale decreto non ha mai visto la luce: troppi, e troppo discordanti gli uni con gli altri, gli interessi di tutte le parti in causa.

La speranza è che lo Stato, a livello centrale e in via generale, riprenda al più presto il percorso interrotto, perché mai come in questo momento il settore del gioco pubblico con vincita in denaro soffre la fortissima esigenza di una riforma complessiva e di un definitivo chiarimento sia dal punto di vista delle regole che da quello delle competenze. Tale esigenza è in realtà una vera e propria urgenza, che diventa giorno dopo giorno improcrastinabile: altrimenti il gioco legale in Italia rischia inesorabilmente di scomparire.

Ci sono infatti due questioni aperte che potrebbero determinare il fallimento del sistema concessorio e la chiusura di migliaia di aziende; questioni che difficilmente si riscontrano in altri Paesi dove il gioco è regolato dallo Stato.

La prima riguarda l'esistenza di una rete parallela di raccolta di gioco che sta al di fuori del sistema concessorio e di quel perimetro entro il quale opera la rete legale. Questa rete è costituita dai cosiddetti CTD (Centri Trasmissione Dati), che attraverso collegamenti internet raccolgono giocate e denaro indirizzati verso società straniere, che di norma hanno sede in Paesi a bassa tassazione, come ad esempio Malta. I volumi di raccolta sono notevoli e il successo è garantito dalla possibilità di offrire giochi che in Italia non sono regolamentati o di offrire prodotti già presenti nella rete legale, come ad esempio le scommesse, a condizioni migliori per i giocatori, grazie al vantaggio fiscale. Questo sistema rappresenta da una parte una grave forma di concorrenza sleale verso la rete autorizzata e dall'altra un problema per lo Stato, visto che una parte importante della raccolta svanisce nel nulla, con ingenti danni erariali.

Purtroppo, ai frequenti controlli e sequestri operati dalle Forze dell'Ordine non sono seguite altrettante chiusure grazie anche ad una giustizia amministrativa un po' impreparata su un tema che invece riveste una grande importanza.

Dopo anni di silenzio, un Governo, che è quello attuale, ha deciso di affrontare la questione scegliendo la strada della sanatoria. È stata data la possibilità a chi non faceva parte della rete autorizzata di entra-

re nel circuito legale, riequilibrando il sistema anche in previsione del prossimo bando di gara per le scommesse nel 2016¹⁴.

Si è trattato di una scelta coraggiosa e un po' impopolare, ma comunque positiva perché per la prima volta un Governo ha voluto affrontare il problema.

Resta il fatto che non è facile dimenticare i danni creati alle aziende che, al contrario, hanno sempre pagato i costi di concessione, hanno corrisposto tasse pesantissime e rispettato tutte le rigidissime regole che la normativa di settore impone agli operatori legali.

Per quel che riguarda il Sindacato Totoricevitori Sportivi, sanati o no, tali neo-operatori non erano nostri interlocutori prima, non lo sono oggi e dobbiamo decidere se lo saranno domani. Tanto più che il Sindacato ha avviato un'attività tesa a raccogliere segnalazioni e materiale che dimostri come molti punti sanati continuino ad operare come prima, vendendo prodotti riservati ad altre concessioni, per di più con il logo dell'Agenzia Dogane e Monopoli sulle ricevute di gioco. L'auspicio è che vengano al più presto perseguiti e chiusi senza ulteriori esitazioni.

La seconda questione riguarda invece il rapporto con i territori e la lotta alla sindrome del gioco d'azzardo patologico.

In base ad una presunta emergenza sanitaria che riguarda la dipendenza da gioco di molti giocatori italiani, Regioni e Comuni hanno approvato senza sosta leggi e regolamenti utili a chiudere ed espellere dal proprio territorio le attività che vendono gioco legale. È bene sottolineare che in maniera grottesca, le limitazioni vengano fatte valere esclusivamente contro i punti di raccolta legali e non contri i centri trasmissione dati che, sostanzialmente, per gli amministratori locali non esistono.

Al di là del fatto che l'Italia è l'unico Paese che dichiara questa emergenza, che su trenta milioni di giocatori quelli veramente problematici potrebbero essere ragionevolmente 50.000¹⁵ e che quando

¹⁴ La Legge n. 190 del 23/12/2014 recante “*Disposizioni per la formazione del bilancio annuale e pluriennale dello Stato (Legge di Stabilità 2015)*” ha disposto una sanatoria per la regolarizzazione dei punti di raccolta scommesse privi di regolare autorizzazione (art.1, comma 643).

¹⁵ Nella seduta n. 494 del 30/07/2015, in un intervento presso la Camera dei Deputati, la senatrice Emilia Grazia De Biasi, Presidente della 12^a Commissione permanente (Igiene e sanità), dichiara: “*Pregberei (...) i colleghi di non dare i numeri a*

presentiamo i dati ufficiali in Europa il nostro numero di giocatori patologici è più basso di quello di altri Paesi, ci dobbiamo porre una domanda: il gioco legale è una questione di ordine pubblico o sanitaria?

L'unica risposta sensata è che si tratti di una questione di ordine pubblico. La tutela della salute pubblica e il controllo dell'impatto sociale del gioco sono temi importantissimi, ma successivi al primo. Se perdiamo di vista questo punto, andiamo incontro a problemi irrimediabili.

Da una parte infatti assistiamo al ritorno dell'illegalità nei territori che per primi hanno imposto divieti, dall'altro giustificiamo un nuovo proibizionismo che autorizza i Sindaci a decidere se un'attività legale possa continuare ad operare o se debba chiudere in funzione di un possibile futuro pericolo per la salute, pure se oggi quel pericolo è minimo. Ciò significa consegnare ai Sindaci la politica industriale del Paese.

Ma è l'ipotesi di una Legge Merlin applicata al gioco che preoccupa fortemente, cioè l'idea che lo Stato si debba ritirare pur sapendo che i clienti rimarranno e cercheranno il prodotto altrove¹⁶.

Spostando la questione sul piano industriale, oggi l'Italia ha un settore del gioco fatto di clienti (i giocatori) e di fornitori (i componenti della filiera). Se i fornitori chiudono o, nel caso dei grandi concessionari, spostano il loro business all'estero, rimarranno solo i clienti, che dovranno cercare il prodotto altrove.

È una scelta possibile. L'abbiamo fatto con il nucleare, settore nel quale eravamo tra i primi al mondo in fatto di tecnologia e competenza. In Italia, dopo un concitato referendum cavalcato anche dall'onda

casaccio, perché altrimenti ingeneriamo anche delle idee stravaganti. Non è vero, infatti, che per le cure per la dipendenza da gioco d'azzardo si spendono cinque miliardi: (...) Nella legge di stabilità dell'anno scorso sono stati stanziati 50 milioni e neanche tutti i Servizi contro le dipendenze (Serd) messi insieme arrivano a 200 o a 300 milioni. Nella delega fiscale del Governo erano presenti 200 milioni di contributo, siamo oggi a 50 milioni. Non è vero che ci sono tre o quattro milioni di persone che sono in cura, non è vero neanche che ce ne sono due (...). Pregherei quindi cortesemente di mantenerci nel campo della razionalità, altrimenti raccontiamo menzogne alla gente e ingeneriamo una paura che non ha ragion d'essere".

¹⁶ La legge 20 febbraio 1958, n. 75, nota come legge Merlin, dal nome della promotrice nonché prima firmataria della legge, la senatrice Lina Merlin, dispose la chiusura delle case di tolleranza, l'abolizione della regolamentazione della prostituzione e introdusse un apparato sanzionatorio teso a contrastare la sfruttamento della prostituzione.

emotiva popolare, tale settore è stato chiuso¹⁷: il risultato è stato quello di dover andare a costruire le centrali nucleari all'estero, o comprare l'energia a prezzi più elevati dagli altri Paesi vicini, peraltro senza diminuire sensibilmente i pericoli in caso di incidenti.

Come si è detto in apertura, si tratta di una scelta che nella storia del nostro Paese abbiamo visto altre volte.

La speranza del Sindacato Totoricevitori Sportivi è questa volta ci si fermi in tempo. E il tempo è quasi scaduto.

¹⁷ Il referendum contro il nucleare in Italia si tenne l'8-9 novembre 1987, e vide una larghissima maggioranza degli italiani per l'abrogazione delle norme di autorizzazione e regolamentazione. L'opinione pubblica fu condizionata fortemente al voto dal disastro di Černobyl, avvenuto il 26 aprile 1986 alle, presso la centrale nucleare *V.I. Lenin*, situata in Ucraina settentrionale.

GIOVANNI RISSO

LA REALTÀ DEL GIOCO LECITO IN ITALIA

La Federazione Italiana Tabaccai rappresenta una categoria di 55.000 imprese familiari con caratteristiche assolutamente particolari che la differenziano dal resto del mondo commerciale.

La successiva analisi di alcuni aspetti della battaglia normativa che si sta svolgendo sul campo dei giochi pubblici, battaglia che vede i tabaccai al centro del bersaglio, non può pertanto prescindere da un excursus, seppur breve, su cosa significhi essere titolare di licenza per la rivendita di generi di monopolio.

A differenza di altri tipi di beni, la vendita al pubblico dei generi di monopolio è soggetta al controllo dell'Amministrazione ed è disciplinata in modo dettagliato dalla legge¹ e dal relativo regolamento di esecuzione². Essa è effettuata mediante le rivendite - istituite dall'Ufficio Regionale dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli competente per territorio - che si distinguono in ordinarie e speciali.

Le prime sono affidate a privati, in appalto o gestione per un periodo non superiore a un novennio; le seconde vengono istituite in stazioni ferroviarie, marittime, tranviarie, automobilistiche, delle aviolinee e di servizio automobilistico, nelle caserme e case di pena nonché ovunque siano riconosciute necessità di servizio alle quali non si possa sopperire mediante rivendita ordinaria o patentino³ e sono affidate, in genere, a privati, a trattativa privata, per un periodo non superiore nove anni, dietro pagamento della somma di denaro stabilita da apposita commissione.

¹ Legge 22 dicembre 1957, n. 1293 - *Organizzazione dei servizi di distribuzione e vendita dei generi di monopolio*.

² Decreto del Presidente della Repubblica 14 ottobre 1958, n. 1074 - *Regolamento di esecuzione della legge 22 dicembre 1957, n. 1293 sulla organizzazione dei servizi di distribuzione e vendita dei generi di monopolio*.

³ L'Amministrazione può autorizzare la vendita di generi di monopolio in altri esercizi mediante specifica autorizzazione denominata patentino.

La previsione di numerose e rigide cause di esclusione e di incompatibilità alla gestione della rivendita⁴ garantisce la formazione di una categoria professionale altamente affidabile, all'altezza del delicato compito affidatole: la vendita di generi soggetti a Monopolio statale potenzialmente dannosi per la salute la cui diffusione, pertanto, deve essere rigorosamente circoscritta e controllata.

I tabaccaï, dunque, operano in virtù di una concessione personale per la vendita dei tabacchi lavorati che li lega fortemente allo Stato e, nello specifico all'amministrazione finanziaria, dal punto di vista normativo, fiscale e dei controlli.

Il rapporto tra le tabaccherie e l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli è peraltro sancito da un capitolato d'oneri⁵ molto rigido che prevede il ritiro della concessione in caso di comportamenti gravi che minino la fiducia che lo Stato ripone nel tabaccaïo.

Con riferimento ai giochi pubblici, i tabaccaï hanno fatto il loro ingresso nel settore all'inizio degli anni '80 attraverso la concessione diretta per la raccolta a terra del gioco del Lotto⁶ che gli stessi sottoscrivono con lo Stato. Essi si sono sostituiti progressivamente alle preesistenti ricevitorie gestite da ex dipendenti del Ministero dell'Economia che non erano collegate a rivendite di generi di monopolio.

Nello specifico, l'art. 1 della legge 2 agosto 1982, n. 528 dispone che: *"l'esercizio del gioco del Lotto è riservato allo Stato. Il servizio del Lotto è affidato all'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato che lo gestisce, nell'ambito dei monopoli fiscali, nelle forme e nei modi previsti dalla presente legge e dal successivo regolamento di applicazione ed esecuzione"*. Il successivo articolo 12 prescrive che: *"I punti di raccolta del gioco del lotto automatizzato sono collocati presso le rivendite di generi di monopolio [...]"*.

⁴ Legge 22 dicembre 1957, n. 1293, artt. 6 e 7.

⁵ Capitolato d'oneri per l'appalto delle rivendite di generi di monopolio che disciplina gli obblighi dei rivenditori di generi di monopolio derivanti dal rapporto di concessione - Marzo 2010.

⁶ Con la **Legge 2 agosto 1982 n. 528 recante** "Ordinamento del gioco del lotto e misure per il personale del lotto" è stata operata la riserva esclusiva del gioco del lotto, creando a favore dello Stato una situazione di monopolio di diritto, tradizionalmente inquadrata nella figura del monopolio fiscale gestito istituzionalmente dall'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato (**AAMS**), oggi Agenzia delle Dogane e dei Monopoli.

Insomma, anche in questo caso siamo di fronte a una concessione – cui si applica la stessa normativa prevista per le rivendite⁷ - assegnata in esclusiva alla rete di vendita costituita dai tabaccai per le stesse ragioni di opportunità e garanzia che abbiamo visto per quanto riguarda le sigarette.

Ancora, in forza di un apposito contratto sottoscritto con il concessionario, i tabaccai svolgono in concessione il servizio di vendita delle lotterie a estrazione istantanea (cosiddetti Gratta e Vinci) e provvedono alla vendita dei biglietti delle lotterie nazionali per espresso obbligo capitolare.

Ad oggi, presso le tabaccherie è possibile fruire di tutti gli altri giochi pubblici disciplinati dallo Stato quali i concorsi pronostici su eventi sportivi, le scommesse a quota fissa e a totalizzatore, i giochi numerici a totalizzatore nazionale, i giochi tramite apparecchi da intrattenimento con vincita in denaro e non.

Con riferimento a questi ultimi, il particolare status di ricevitore professionale del gioco di cui gode il tabaccaio ha mosso il legislatore a prevedere, in materia di contingentamento degli apparecchi da intrattenimento⁸, una posizione delle tabaccherie peculiare rispetto a tutte le altre tipologie di esercizi pubblici. Nelle rivendite, infatti, a parità di superficie del locale, è consentito installare un numero di apparecchi superiore rispetto ad altri esercizi definiti “generalisti”.

A fronte delle prerogative riconosciutegli anche nell’attività di raccolta dei giochi, il tabaccaio sconta un regime sanzionatorio particolarmente severo: la violazione di una qualsiasi norma in materia di giochi pubblici può avere conseguenze estreme per il mantenimento stesso della licenza tabacchi⁹.

⁷ Legge 19 aprile 1990, n. 85 recante “Modificazioni alla Legge 2 agosto 1982, n. 528, sull’ordinamento del gioco del lotto”, articolo 6.

⁸ Decreto del Direttore generale dei Monopoli di Stato prot. n. 2011/30011/Giochi/UD del 27 luglio 2011 recante “Determinazione dei criteri e parametri numerico quantitativi per l’installabilità di apparecchi di cui all’articolo 110, comma 6 del T.U.L.P.S.”

⁹ Capitolato d’oneri per le rivendite di generi di monopolio - Articolo 16: “È possibile in ogni caso procedere alla revoca (della licenza) anche per la prima violazione qualora riguardi una legge che comporti una sanzione penale o amministrativa in materia di giochi. La revoca immediata è comunque disposta nei casi di rinvio a giudizio per i reati di esercizio abusivo di gioco riservato allo Stato, esercizio del gioco d’azzardo, esercizio abusivo di gioco non d’azzardo e comunque attività che comportino l’utilizzo di apparecchi o congegni non conformi alla vigente normativa”.

Lo svolgimento del gioco pubblico nella rete delle tabaccherie è dunque assistito da garanzie di trasparenza e regolarità delle operazioni nei confronti dei giocatori.

Nonostante ciò, si assiste ormai da diversi anni a una copiosa attività normativa di Regioni e Comuni volta a limitare pesantemente l'offerta di gioco pubblico a tutela della salute pubblica minacciata dallo sviluppo del fenomeno ludopatico.

Le limitazioni, originariamente circoscritte all'orario giornaliero di accensione degli apparecchi da intrattenimento con vincita in denaro, si sono presto estese all'intera gamma dei giochi leciti.

Ne sono esempio la Legge Regionale n. 17/2012 varata dalla Liguria e la di poco successiva Legge Regionale n. 43/2013 della Puglia. Queste due leggi si caratterizzano per aver di fatto fissato la "data di morte" delle autorizzazioni comunali riguardanti il gioco lecito in genere.

Nel primo caso, infatti, dette autorizzazioni, in essere al momento di entrata in vigore della legge, scadranno il 1° maggio 2017 e, sebbene rinnovabili, non potranno per la maggior parte essere confermate stante l'introduzione dei limiti di distanza da luoghi sensibili¹⁰.

Lo scenario pugliese è più o meno lo stesso con la sola differenza che le autorizzazioni finiranno qualche mese dopo, il 20 dicembre 2018¹¹.

¹⁰ Legge Regionale 30 aprile 2012, n. 17 art. 2 "Ai fini della presente legge, l'autorizzazione all'esercizio di cui all'articolo 1, ai sensi del regio decreto 18 giugno 1931, n. 773 (Approvazione del testo unico delle leggi di pubblica sicurezza) e successive modificazioni ed integrazioni, non viene concessa nel caso di ubicazione in un raggio di 300 metri, misurati per la distanza pedonale più breve, da istituti scolastici di qualsiasi grado, luoghi di culto, impianti sportivi e centri giovanili o altri istituti frequentati principalmente da giovani o strutture residenziali o semiresidenziali operanti in ambito sanitario o socio-assistenziale ed inoltre strutture ricettive per categorie protette. L'autorizzazione viene concessa per cinque anni e ne può essere chiesto il rinnovo dopo la scadenza. Per le autorizzazioni esistenti il termine di cinque anni decorre dalla data di entrata in vigore della presente legge".

¹¹ Legge Regionale 13 dicembre 2013, n. 43 Art. 7, commi 2 e 3: "2. Fuori dai casi previsti dall'articolo 110, comma 7, del R.D. 773/1931, l'autorizzazione all'esercizio non viene concessa nel caso di ubicazioni in un raggio non inferiore a cinquecento metri, misurati per la distanza pedonale più breve, da istituti scolastici di qualsiasi grado, luoghi di culto, oratori, impianti sportivi e centri giovanili, centri sociali o altri istituti frequentati principalmente da giovani o strutture residenziali o semiresidenziali operanti in ambito sanitario o socio-assistenziale e, inoltre, strutture ricettive per categorie protette. L'autorizzazione è concessa per cinque anni e può essere chiesto il rinnovo dopo la scadenza". 3. "Per le autorizzazioni esistenti il termine di cinque anni decorre dalla data di entrata in vigore della presente legge".

Immaginiamo allora cosa accadrà in quel fatidico giorno in cui i tabaccai liguri e pugliesi diventeranno – almeno agli occhi della loro Regione – dei “fuorilegge”.

Ad oggi, le limitazioni disposte da almeno 15 leggi regionali e innumerevoli ordinanze comunali, intaccano gravemente la redditività delle tabaccherie e, ciò che è peggio, ne vanificano il peculiare ruolo di garanzia.

A ben guardare, dunque, la questione che definiamo volgarmente “ludopatìa”, per quanto delicata e meritoria di attenzione, si è trasformata in una sorta di guerra di religione. Regioni e Comuni si sono alleati contro ogni forma di gioco, specificamente contro quello legale regolato dallo Stato, finendo per approvare provvedimenti che hanno un elemento principale in comune: il proibizionismo.

Bolzano, Genova, Milano, solo per citare alcune tra le città che hanno dichiarato la volontà di diventare “gioco-free” in nome di una visione in cui il gioco legale non deve esistere.

Ma perché questo accanimento nei confronti del gioco pubblico? Perché si è arrivati a vedere quella che è una radicata, diremmo storica, abitudine degli italiani¹² come una piaga sociale?

Il gioco, anche d’azzardo, è connaturato alla natura umana e, se gestito senza eccessi, può essere considerato un modo per scaricare lo stress della vita moderna. Non è certo un concetto astruso quello che descrive il gioco come un ammortizzatore con funzioni di scioglimento delle tensioni legate a una quotidianità sempre più frenetica.

Partendo da questa semplice quanto indiscutibile considerazione, ben si comprende come l’idea di imporre forme totalizzanti di proibizionismo sia tanto irragionevole quanto controproducente. È per questo che non c’è da stupirsi quando affermiamo di essere molto preoccupati per ciò che sta avvenendo in Italia.

Nel dibattito sul modello da adottare per limare eventuali eccessi che si sono creati nell’espansione del settore, è dunque più che altro necessario fissare delle priorità.

La prima riguarda la distribuzione e la vendita del gioco in Italia. Oggi, troppe attività sono entrate a far parte di questo mondo senza averne le qualità e la professionalità necessarie.

La “colpa” è principalmente dovuta alla politica espansionistica di taluni concessionari statali volta a privilegiare la quantità piuttosto

¹² Il gioco del Lotto nacque a Genova nel XVI secolo e si diffuse rapidamente anche negli altri Stati italiani i quali spesso ne devolvevano in beneficenza gli importi. La prima schedina del Totocalcio si è giocata il 5 maggio del 1946.

che la qualità dei punti vendita, solitamente utilizzati anche per l'erogazione in larga scala di servizi che nulla hanno a che fare con il gioco.

Vi è da dire che anche la disciplina normativa più recente ha contribuito alla deprofessionalizzazione delle ricevitorie. Basti pensare alla definizione di punto di gioco adottata dal cosiddetto Decreto Bersani¹³ da cui originarono i bandi per l'assegnazione delle attuali concessioni, ippica e sportiva, per l'esercizio e la raccolta dei giochi pubblici: *“punti di vendita aventi come attività accessoria la commercializzazione dei prodotti di gioco pubblici”*.

Questa previsione decretò allora la fuoriuscita dalla rete delle storiche totoricevitorie pure che, dalla fine degli anni '40, assicuravano la raccolta dei concorsi pronostici sportivi (Totocalcio e simili) e delle scommesse ippiche a totalizzatore con in testa la tradizionale “Tris”.

Se questo fu, per certi versi, un passaggio inevitabile, dall'altro aprì la strada all'assegnazione dei giochi a esercizi fino ad allora del tutto a digiuno del mestiere di ricevitore.

Ad oggi, vi sono numerosissimi esercizi generalisti, quali bar, edicole, attività artigianali che, pur essendo estranei al mondo del gioco, ne commercializzano le diverse tipologie, spesso solo attraverso le slot machine.

Il primo punto da affrontare, quindi, per tornare ad avere una rete di raccolta fisica dotata della professionalità necessaria a garantire le esigenze di tutela della salute è quello di individuare per legge le categorie professionali cui affidare il gioco, tra cui riteniamo debbano rientrare le tabaccherie-ricevitorie per tutte le ragioni sopra esposte.

Un secondo passaggio imprescindibile per raggiungere un elevato grado di tutela della salute attraverso la qualificazione degli operatori della raccolta è investire sulla formazione che potrà spaziare dagli aspetti regolamentari fino alla corretta gestione dei giocatori problematici.

Alcune regioni si sono organizzate in tal senso¹⁴, ma manca una regia nazionale. Sotto questo aspetto, sarebbe auspicabile che il Ministero della Salute costruisse un protocollo valido per tutti, coinvolgendo possibilmente le associazioni di categoria che sono in grado di

¹³ Decreto Legge 4 luglio 2006, n. 223 convertito in Legge 4 agosto 2006, n. 248

¹⁴ Legge Regionale Lombardia n. 8 del 21 ottobre 2013; Legge Regionale Umbria n. 21 del 21 novembre 2014.

erogare corsi di formazione, assicurando così la necessaria organicità e riducendo costi e tempi di attuazione.

Per quanto ci riguarda, la Federazione Italiana Tabaccai, in collaborazione con il Ministero dell'Economia e delle Finanze, organizza già da anni la formazione obbligatoria per accedere alla professione di rivenditore di tabacchi lavorati. Il programma del corso, rivolto sia al titolare dell'attività che ai coadiutori suoi collaboratori, è supervisionato dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli e dalla Scuola Nazionale dell'Amministrazione e prevede, tra gli argomenti trattati, anche il gioco pubblico e gli apparecchi da intrattenimento, con gli approfondimenti relativi alla normativa vigente, il fenomeno del gioco irregolare e la prevenzione dei fenomeni ludopatici.

La terza priorità riguarda la tutela dei minori.

Il divieto di consentire la partecipazione ai giochi pubblici con vincita in denaro ai minori di diciotto anni è stato introdotto nell'ordinamento piuttosto recentemente¹⁵. Può sembrare strano che la previsione sia così recente eppure, fino al 2010, l'unico richiamo normativo a una inibizione del gioco minorile era rappresentato dal comma 8 dell'articolo 110 TULPS secondo il quale "l'utilizzo degli apparecchi e dei congegni di cui al comma 6 (vale a dire gli apparecchi con vincita in denaro) è vietato ai minori di anni 18".

Anche questo divieto di uso degli apparecchi da intrattenimento era, peraltro, piuttosto nuovo essendo stato introdotto con Legge n. 289/2002.

Negli ultimi anni, dunque, l'opportunità che i minori non si avvicinassero al gioco con vincita in denaro, seppur legale, ha iniziato a farsi sentire con insistenza crescente, preparando le basi per la codificazione del relativo divieto. A ben guardare, alcune tipologie di gioco, quali le scommesse a quota fissa, sono sempre state viste alla stessa stregua delle sigarette, il cui divieto di vendita ai minori di sedici anni (in vigore fino al 2012, anno in cui è stato innalzato a diciotto anni) dimostra da sempre l'importanza che l'ordinamento giuridico riserva alla tutela dei giovani.

Su questa sacrosanta questione i tabaccai sono particolarmente sensibili: da anni infatti la Federazione Italiana Tabaccai promuove,

¹⁵ Articolo 1, comma 70, Legge 13 dicembre 2010, n. 220, successivamente modificato dal Decreto Legge 6 luglio 2011, n. 98.

nelle principali piazze italiane, campagne in collaborazione con il MOIGE, Movimento Italiano Genitori, per sensibilizzare le famiglie rispetto a questi temi.

I tabaccaia, dunque, hanno da sempre a cuore la tutela della salute. Ma non è con il proibizionismo che la si raggiunge. L'idea degli amministratori locali secondo cui vietando il gioco si garantisce il bene dei cittadini parte da presupposti davvero fragili.

Il primo è che si pensa che vietando il gioco, i cittadini smetteranno di giocare. Ma la storia del gioco nel nostro Paese ci racconta ben altro.

Prima della puntuale definizione delle caratteristiche tecniche degli apparecchi leciti con vincita in denaro¹⁶, i rapporti dell'Antimafia ci raccontano della presenza, sul territorio, di oltre 700 mila videopoker gestiti per lo più dalla criminalità organizzata. Allo stesso modo, fino al 2007, gli Italiani hanno giocato al Totonero perché le scommesse legali non esistevano, essendo state introdotte in ricevitoria con i sopracitati bandi Bersani.

È logico quindi aspettarsi che, anche in caso di divieti, i giocatori troverebbero comunque il modo di continuare a giocare.

Il secondo presupposto è che si vuole far credere che il gioco legale abbia prodotto milioni di malati. Allo stato attuale esistono circa 12.000 persone in cura presso i Sert nazionali¹⁷ per problemi legati alla sindrome di gioco d'azzardo patologico (GAP) ed è probabile che il numero reale sia inferiore alle 100.000 persone.

Questo dato è perfettamente compatibile con quello di altri Paesi che propongono gioco legale. Ma, secondo fonti accreditate¹⁸, in Italia ci sono almeno 24 milioni di persone che giocano più o meno regolarmente.

Fatte le debite proporzioni, dichiarare una emergenza sanitaria significa sfasciare il sistema e non migliorarlo. Così facendo, la criminalità si impossesserà nuovamente del settore con conseguenze catastrofiche.

¹⁶ Legge 27 dicembre 2002, n. 289

¹⁷ Dati del Ministero della Salute al mese di giugno 2015

¹⁸ "Young Millennials Monitor Nomisma – Giovani e Gioco d'azzardo – 2015" Osservatorio Gioco e Giovani di Nomisma in collaborazione con l'Università di Bologna del mese di luglio 2015

I tabaccaï, nella loro storia, hanno partecipato alla prima grande vaccinazione di massa in Italia, quando furono chiamati a vendere il chinino contro la malaria; ancora oggi, abbiamo l'obbligo di vendere il sale iodato che è considerato un presidio medico. Per certi versi, facciamo da sempre parte del Servizio Sanitario Nazionale.

Ciò che contestiamo è l'approccio che una parte della politica ha adottato anche nei nostri confronti. Se percorriamo la strada del proibizionismo, non otterremo alcun risultato utile per i cittadini, lo Stato e le nostre aziende che da sempre difendono la legalità.

Un'ultima osservazione riguarda l'utilizzo delle entrate erariali derivanti dai giochi.

Dopo qualche anno che i tabaccaï avevano ottenuto la concessione per la raccolta del Lotto, è stata introdotta un'ulteriore estrazione settimanale per finanziare il patrimonio artistico del nostro Paese¹⁹. Allo stesso modo, per molti anni, il Totocalcio e il Totip, al tempo in cui venivano gestiti direttamente dal Comitato Olimpico Nazionale Italiano, hanno finanziato lo sport; dopo il terremoto all'Aquila, il Consorzio Lotterie Nazionali ha venduto un Gratta e Vinci per finanziare la ricostruzione della città distrutta dall'evento sismico²⁰.

Il ruolo sociale delle nostre attività e del gioco legale è quindi indiscutibilmente importante.

Anche per questo, la Federazione Italiana Tabaccaï ritiene che, piuttosto che affossare il gioco legale, sia giunto il momento di prevedere che una parte delle entrate da esso derivanti ritornino ai Territori per promuovere progetti con finalità sociali. Non si tratta di indennizzare i Comuni per la presenza del gioco, né tanto meno di comprarne i favori.

Si tratta invece di riportare nel mondo del gioco pubblico quei valori che lo hanno sempre contraddistinto, mettendo finalmente da parte personalismi o sensazionalismi che non servono.

Tutto si può migliorare, ma ci vogliono collaborazione e buona volontà.

¹⁹ Legge 30 dicembre 2004, n. 311.

²⁰ Si tratta della lotteria ad estrazione istantanea denominata "Gratta Quiz" – in detta con Decreto Direttoriale Prot. 2009/16530/Giochi/LTT pubblicato nella G.U. n. 113 del 18 maggio 2009 - i cui proventi erariali sono stati interamente destinati a favore delle opere di ricostruzione delle zone colpite dal terremoto del 2009.

È questo l'invito della Federazione Italiana Tabaccai alle personalità presenti all'odierno convegno nella speranza che venga colto nell'interesse di tutti. Siamo infatti aperti a qualunque confronto, possiamo partecipare o sviluppare argomenti su tavole rotonde, purché il problema gioco venga sviscerato e analizzato nei minimi particolari affinché sia possibile trovare valide soluzioni condivise a vantaggio di tutta la filiera e degli stessi giocatori, preservando il sistema gioco in mano allo Stato italiano.

BARBARA TOXIRI

IL GIOCO PUBBLICO E LA RISERVA STATALE

La norma principale che regola il riparto delle competenze legislative tra Stato e Regioni è l'articolo 117, Titolo V, della Costituzione.

Secondo tale disposizione, lo Stato ha legislazione esclusiva in materia di «ordine pubblico e sicurezza, ad esclusione della polizia amministrativa locale» (art. 117, comma 2, lett. h) Cost.).

Di contro, alla Regione è riconosciuta una potestà legislativa esclusivamente residuale ossia «in riferimento ad ogni materia non espressamente riservata alla legislazione dello Stato» (art. 117, comma 4, Cost.).

Al riguardo, è indubbio che la materia dei giochi pubblici e, pertanto, la stessa regolamentazione degli apparecchi da intrattenimento, installati presso esercizi aperti al pubblico, sale giochi e circoli privati, peraltro compiutamente disciplinati dall'art. 110 del R.D. n. 773 del 1931, afferiscono alla materia dell'«ordine pubblico e sicurezza».

Da quanto sopra, discende che la regolamentazione del gioco pubblico è riservata alla competenza esclusiva dello Stato e non alle Regioni o altri enti locali.

Tale conclusione trova conferma anche in diverse sentenze della Corte Costituzionale che ha più volte precisato che la regolamentazione e la disciplina del gioco pubblico attengono «al mantenimento dell'ordine pubblico» (sent. Cost. n. 95/2005, nn. 6, 162 e 428/2004, n. 407/2002).

La riconduzione della materia all'alveo dell'ordine pubblico e, quindi, alla competenza statale, è stata ulteriormente confermata anche da successive sentenze nn. 237/2006 e 72/2010 della stessa Consulta che considera competenza statale

non soltanto la disciplina di giochi d'azzardo ma inevitabilmente anche quella relativa ai giochi che, pur presentando un elemento aleatorio e distribuendo vincite, non sono ritenuti d'azzardo (si tratta delle ipotesi di cui al comma 6 dell'art. 110 Tulp).

La Suprema Corte, infatti, dichiara espressamente che gli enti locali non sono titolari di competenza propria nella materia dell'ordine pubblico e della sicurezza, nella materia cioè relativa alla prevenzione dei reati e al mantenimento dell'ordine pubblico, inteso quest'ultimo quale complesso dei beni giuridici fondamentali e degli interessi pubblici primari sui quali si regge l'ordinata e civile convivenza nella comunità nazionale, stante la riserva esclusiva allo Stato dei provvedimenti non riconducibili alla polizia amministrativa (sent. Cost. n. 72/2010 e n. 19/2009).

Ne consegue che il

rispetto alle finalità di tutela di interesse pubblico ad una regolare e civile convivenza perseguite dal legislatore statale, il luogo od il locale in cui si sono realizzati certi comportamenti (installazione di apparecchi da intrattenimento) è solo un elemento fattuale che non può spostare l'ordine delle competenze,

ad esempio, sulle Regioni o sui Comuni (sent. Cost. n. 72/2010).

Tuttavia, sull'argomento la Corte si è espressa da ultimo anche con altra decisione, secondo cui disposizioni poste a tutela dei minori o delle classi di popolazione esposte al rischio delle ludopatie non attendono automaticamente alla tutela «di un interesse pubblico primario» e, pertanto, possono spostare l'asse della competenza dallo Stato, eventualmente, anche ad altro ente locale.

Secondo la Corte

gli interessi pubblici primari che vengono in rilievo ai fini considerati sono, infatti, per quanto detto, unicamente gli interessi essenziali al mantenimento di una ordinata convivenza civile: risultando evidente come, diversamente opinando, si produrrebbe una smisurata dilatazione della nozione di sicurezza e ordine pubblico, tale da porre in crisi la stessa ripartizione costituzionale delle competenze legislative, con l'affermazione di una preminente competenza statale potenzialmente riferibile a ogni tipo di attività". In altri termini "la semplice circostanza che la disciplina normativa attenga a un bene giuridico fondamentale non vale (...) di per sé a escludere la potestà legislativa regionale o provinciale, radicando quella statale (sent. Cost. n. 300/2011)¹.

¹ La sentenza riguarda il giudizio di legittimità costituzionale degli artt. 1 e 2 della legge della Provincia autonoma di Bolzano 22 novembre 2010, n. 13 (Disposizioni

La decisione da ultimo citata, nello specifico, riconosce la validità di disposizioni locali che, proprio per il fatto di vertere in materia di giochi,

non necessariamente implicano un concreto pericolo di commissione di fatti penalmente illeciti o di turbativa dell'ordine pubblico, inteso nei termini dianzi evidenziati, preoccupandosi, piuttosto, delle conseguenze sociali dell'offerta dei giochi su fasce di consumatori psicologicamente più deboli, nonché dell'impatto sul territorio dell'afflusso a detti giochi degli utenti.

Le motivazioni contenute nella decisione suddetta, di fatto, aprono il fianco alla legittimazione degli enti locali all'emanazione di provvedimenti *ad hoc*, contenenti vere e proprie deroghe alla normativa nazionale (ad es. limitazioni e distanze per il dislocamento di punti di raccolta del gioco sul territorio).

Pertanto, tale precedente di giurisprudenza costituzionale sembrerebbe scontrarsi da una parte con quella giurisprudenza, sopra citata, per la quale è assolutamente necessario il permanere di una regolamentazione a livello centrale, e dall'altra con l'ultimo intervento dello stesso legislatore. In realtà si può sostenere che tale sentenza debba essere letta quale monito al legislatore affinché con disciplina omogenea contemperì tutte le esigenze connesse alla raccolta del gioco pubblico dalla dell'ordine pubblico, al gettito fiscale da gioco, alla tutela dei consumatori più deboli.

Ed infatti con successiva e speciale normativa, il cosiddetto Decreto Balduzzi (decreto legge n. 158/2012, convertito in Legge n. 189/2012), si dispone, all'art. 7, comma 10, che

l'Agenzia delle dogane e dei monopoli, tenuto conto degli interessi pubblici e di settore, sulla base di criteri, anche relativi alle distanze, da istituti di istruzione primaria e secondaria, da strutture sanitarie e ospedaliere, da luoghi di culto, da centri socio-ricreativi e sportivi, definiti con decreto del Ministro dell'economia e delle finanze, di concerto con il Ministro della Salute, previa intesa sancita in sede di conferenza unifi-

in materia di gioco lecito), promosso dal Presidente del Consiglio dei Ministri. La disposizione provinciale prevede, per l'esercizio di sale giochi e l'installazione di apparecchi, un limite di 300 metri da istituti scolastici di qualsiasi grado, centri giovanili, strutture residenziali in ambito assistenziale o altri luoghi sensibili.

cata [...] da emanare entro 120 giorni dalla data di entrata in vigore della legge di conversione del presente decreto, provvede a pianificare forme di progressiva ricollocazione dei punti della rete fisica di raccolta del gioco praticato mediante gli apparecchi di cui all'articolo 110, comma lettera a), che risultino territorialmente prossimi ai suddetti luoghi. Le pianificazioni operano relativamente alle concessioni di raccolta di gioco pubblico bandite successivamente alla data di entrata in vigore della legge di conversione del presente decreto e valgono, per ciascuna nuova concessione, in funzione della dislocazione territoriale degli istituti scolastici primari e secondari, delle strutture sanitarie ed ospedaliere, dei luoghi di culto esistenti alla data del relativo bando.

La norma ha una portata tale da ufficializzare una volta per tutte il riparto di competenza ai fini dell'installazione degli apparecchi da intrattenimento, demandando la capacità decisoria centrale all'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli. Opera, in tal senso, con legge dello Stato, un'ulteriore conferma di quanto già sostenuto a livello costituzionale, con l'art. 117, comma 2 lett.h), nonché assodato dalla giurisprudenza costituzionale.

Inoltre la norma in esame indica anche in maniera inequivocabile quale sia il potere da riconoscere eventualmente agli enti locali, ossia, nello specifico, partecipare alla decisione del Monopolio, esclusivamente con la presentazione di «proposte motivate» e di informative ad hoc per orientare la decisione finale.

Visto quanto sopra, alcuna giurisprudenza successiva al Balduzzi ha seguito tale impianto (T.A.R. Lombardia, Sez. I, 31 gennaio 2013, n. 296)². Non a caso l'offerta dei giochi leciti è nel nostro Paese supervisionata da un apposito ente regolatore rappresentato dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, già Amministrazione Autonoma, pertanto «frutto di un bilanciamento di interessi effettuato dal legislatore statale» (Tar Umbria – Perugia sez. I. n. 121 del 20/4/2012)³.

² La società ricorrente impugnava, ottenendone l'annullamento, il regolamento del Comune di Pioltello avente ad oggetto l'installazione di apparecchi e congegni, approvato con delibera del Consiglio Comunale n. 26 del 29/03/2012.

³ In questo senso, anche se precedenti al Balduzzi, T.A.R. Lazio – Roma, 22 dicembre 2011, n. 10078 e T.A.R. Campania, Sez. III, 15 febbraio 2011, n. 952, secondo cui la diffusione degli apparecchi da gioco lecito, dunque, non costituisce di per sé una ragione sufficiente per intervenire al di là dell'ordinaria distribuzione delle competenze.

Eppure, come era prevedibile, altri giudici amministrativi di primo grado seguono il precedente della sent. Cost.300/2011, argomentando anche la non applicabilità, in questi casi, della competenza statale richiamata dal Decreto Balduzzi.

In particolare il T.A.R. di Trento sottolinea come sia impossibile ritenere abrogata una disposizione locale (e in questo caso provinciale) per via dell'emanazione della normativa statale di cui al decreto Balduzzi, giacché si tratta «di norme non tra loro inconciliabili ma, all'opposto, ispirate allo stesso principio di tutela sanitaria di una determinata patologia compulsiva» (T.A.R. Trento, Sez. Unica, 21 febbraio 2013, n. 63 e con lo stesso impianto T.A.R. Trento, Sez. Unica, 21 febbraio 2013, n. 64)⁴.

Il giudice, poi, rileva che

ove la disciplina provinciale non incida direttamente sull'individuazione e sull'installazione dei giochi leciti, ma solo sul fattore relativo alla prossimità a determinati luoghi che, per la loro particolare o prevalente frequentazione potrebbero [...] spingere al gioco soggetti psicologicamente più vulnerabili od immaturi e, quindi, maggiormente esposti alla capacità suggestiva ed attrattiva dell'illusione di conseguire, tramite il gioco, vincite e facili guadagni, [...] la potestà legislativa compete alla Provincia autonoma (T.A.R. Trento, 2013/ n. 63).

È bene rilevare, in chiusura, che tale giurisprudenza in ultimo citata, se da una parte legittima l'intervento dell'ente locale ad intervenire sui criteri di installazione degli apparecchi da intrattenimento, dall'altra precisa alcuni aspetti relativi alle distanze da luoghi ritenuti sensibili. A parere del Collegio, infatti, l'esigenza di prevenire il pericolo sociale è riscontrabile esclusivamente nei pressi di luoghi di aggregazione di categorie di persone che presentino caratteristiche psicofisiche particolari (luoghi di incontro di minori di età, centri di assistenza anziani, etc.), ma non rileva, di contro, per quei «luoghi a frequentazione indifferenziata di categorie di persone», come ad esempio le chiese o luoghi di culto in generale, «aperti e frequentati

⁴ I ricorsi sono stati presentati rispettivamente da Lottomatica VideolotRete contro il Comune di Riva del Garda, e da Euromatic contro il Comune di Campitello di Fassa.

dall'indifferenziata, anagraficamente e socialmente, comunità dei fedeli» (T.A.R. Trento, 2013/ n. 63).

Riprendendo la suddetta sentenza n. 300/2011, madre delle successive e controverse sentenze della Consulta, si ritiene allora che la legittima preoccupazione delle conseguenze sociali dell'offerta dei giochi su fasce di consumatori psicologicamente più deboli, nonché dell'impatto sul territorio dell'afflusso a detti giochi da parte degli utenti, non possa automaticamente indurre a trasferire la competenza di una materia che, invece, è costituzionalmente garantita allo Stato.

Le conseguenze negative dell'offerta dei giochi sui consumatori, infatti, non devono essere l'assunto di una costruzione demagogica del fenomeno delle ludopatie e del gioco d'azzardo patologico, che rappresentano, invece, serio argomento di studio scientifico in materia socio-sanitaria.

In altri termini, pur riconoscendo l'importanza di adottare delle misure preventive idonee a contrastare il fenomeno, ricondurre in automatico l'offerta del gioco pubblico alle ludopatie e al gioco d'azzardo patologico è il risultato di un'equazione inesatta e quantomeno pericolosa.

Inesatta, in quanto la sindrome di gioco d'azzardo patologico, come tutte le altre patologie comportamentali, è il frutto di un insieme di concause psico-sociali che non possono essere controllate semplicemente limitando sul territorio la collocazione dei punti di offerta del gioco.

D'altronde risulterebbe oltremodo pericoloso, in termini di legalità e di certezza del diritto, rimodulare il riparto di competenza tra gli organi dello Stato basandolo su un semplice timore delle conseguenze sociali che un dato servizio, peraltro autorizzato dallo Stato a livello centrale, potrebbe avere sulla popolazione.

In termini più specifici, la citata preoccupazione «delle conseguenze sociali dell'offerta dei giochi su fasce di consumatori psicologicamente più deboli, nonché dell'impatto sul territorio dell'afflusso a detti giochi degli utenti», non può essere di per sé motivo di ribaltamento delle competenze, in assenza di una reale *specificità e attualità* del rischio o del problema che si vuole scongiurare.

Il vago concetto della mera «preoccupazione delle conseguenze sociali», infatti, produrrebbe una smisurata dilatazione del meccanismo di riparto di competenze a favore degli enti locali, tale da porre in

crisi la stessa ripartizione costituzionale e una preminenza della competenza locale potenzialmente per ogni tipo di attività.

Giusto a titolo esemplificativo, si potrebbe giungere, in alcuni territori, non soltanto a limitare insindacabilmente l'installazione dei punti di gioco, ma addirittura a vietarli in toto, nonostante l'attività regolamentare portata avanti dallo Stato in materia. Se si volesse infatti seguire la via del divieto in via preventiva, le attività aprioristicamente vietabili o non esercitabili in determinate condizioni potrebbero aumentare a dismisura. Con tale meccanismo, un simile divieto potrebbe allargarsi ad esempio agli esercizi di somministrazione di bevande alcoliche al fine di contrastare la dipendenza da alcol, o di fast food ed esercizi di somministrazione di cibi altamente calorici al fine di contrastare l'obesità, etc.

La necessaria presenza di *specificità e attualità* del pericolo può infatti giustificare la regolamentazione differente in particolari territori con caratteristiche peculiari rispetto al resto del territorio nazionale. Ma la mera preoccupazione di un rischio che solo idealmente potrebbe verificarsi, potrebbe portare ad una inspiegabile frammentazione della legge, con evidente pregiudizio del principio di uniformità del diritto, e con un trattamento differente per situazioni invece del tutto identiche a seconda della Regione, o del singolo Comune.

In assenza di particolari condizioni ben specifiche, in altri termini, risulterebbe contrario ad ogni logica criminalizzare l'installazione degli apparecchi da intrattenimento, solo in alcune Regioni e non in altre, come se tali apparecchi possano condurre alla sindrome da gioco d'azzardo patologico solo in alcuni territori e non in altri.

Ne deriva dunque anche al fine di assicurare quella certezza del diritto indispensabile per l'esercizio dell'attività di impresa, la necessità di una normativa organica a livello nazionale basata su regole precise, controlli puntuali e sanzioni severe ma che non si estrinsechi nel mero divieto cautelativo di attività ritenute in sé pericolose ma semmai nell'intervento anche da parte dell'autorità locale laddove si ravvisi un concreto rischio sociale specifico e attuale.

