



UNIVERSITÀ  
DI SIENA 1240

**Il gioco d'azzardo:**  
una prospettiva multidisciplinare  
1/12/2023

# “Esperienze d'azzardo”: un approccio etnografico allo studio del gambling

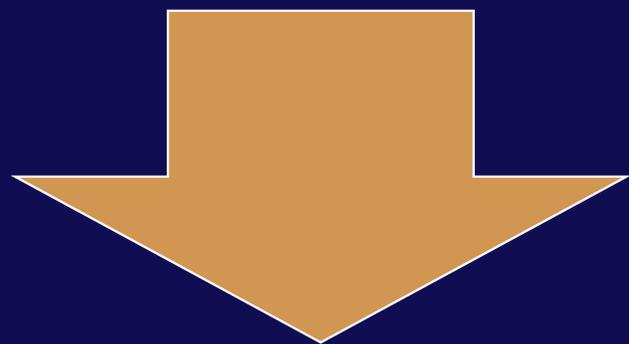
Filippo Lenzi Grillini  
*Università di Siena*  
*lenzigrillini@unisi.it*

## L'approccio antropologico allo studio del disturbo da gioco d'azzardo:

Inserire un fenomeno così caratterizzato da una marcata multidimensionalità all'interno di una cornice interpretativa che prenda in esame il contesto **sociale** e **economico** e la **situazione storico-politica** nel quale si inserisce (prospettiva olistica)

# La ricerca etnografica: l'uso di metodologie qualitative

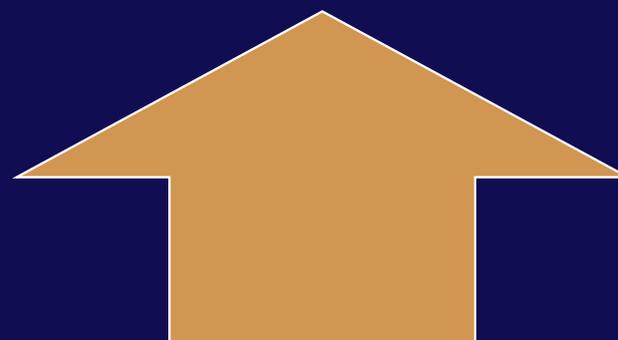
Per analizzare le **narrazioni** e le **pratiche** sul gioco d'azzardo



**Interviste qualitative in  
profondità semi-strutturate  
ai giocatori**



**Osservazione  
etnografica sul  
campo**

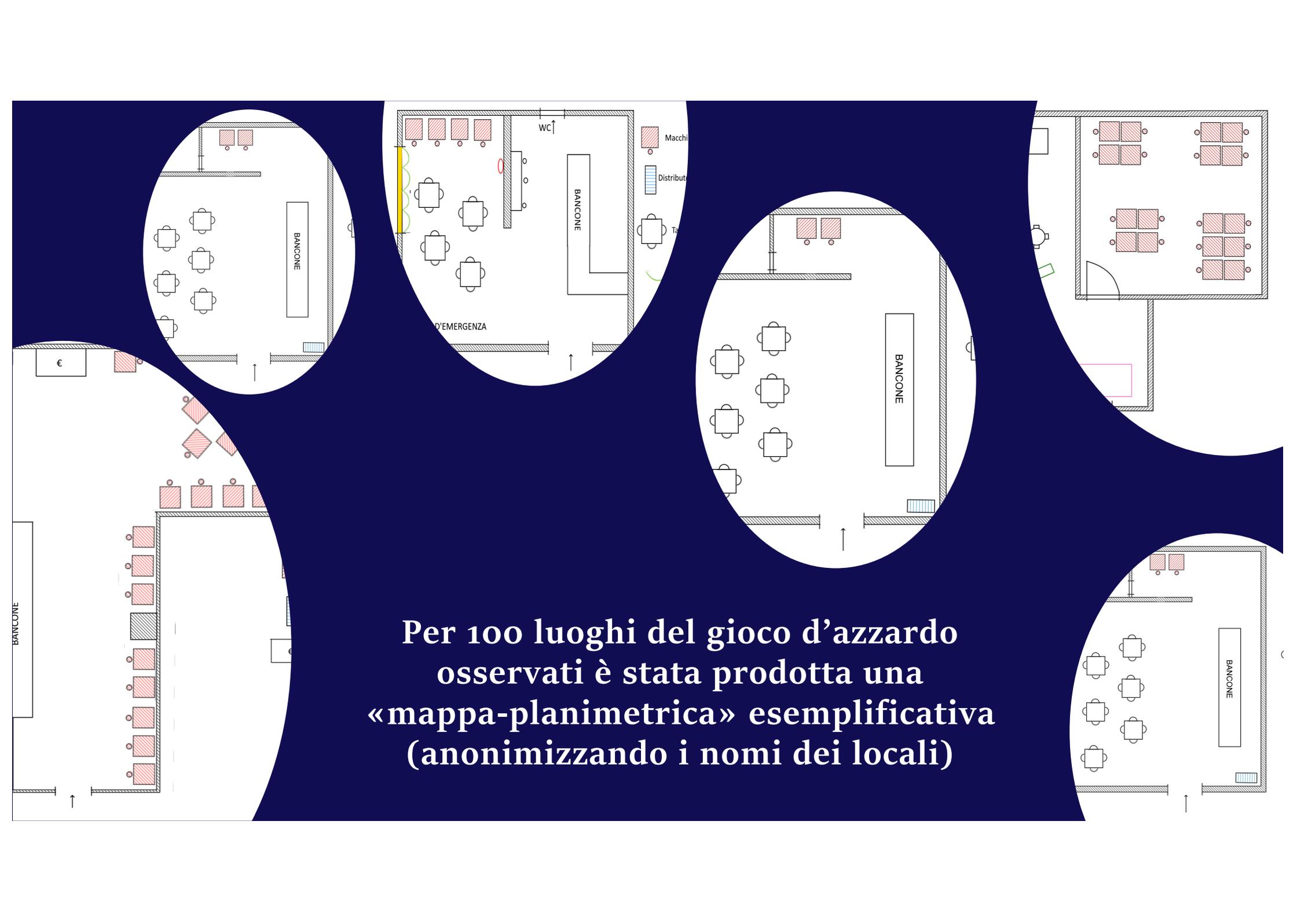


## Interviste qualitative in profondità semi-strutturate:

- ai giocatori d'azzardo in trattamento presso i Serd toscani, presso i moduli residenziali del progetto Orthos e che frequentano i gruppi di auto-aiuto «giocatori anonimi» : per un totale di: **123 persone fra giocatrici (26) e giocatori (97)**
- a **24 familiari delle giocatrici e dei giocatori**

## Osservazione etnografica in:

- Sale giochi, bar e tabacchi, ovvero i luoghi dove le pratiche del gioco si realizzano (sono stati mappati 223 esercizi commerciali sul territorio toscano che ospitano Slot machine Awp e VLT).
- Gruppi di auto-aiuto: “Giocatori anonimi”
- All’interno dei moduli residenziali del progetto Orthos
- Fiere commerciali e eventi dedicati al gioco



**Per 100 luoghi del gioco d'azzardo  
osservati è stata prodotta una  
«mappa-planimetrica» esemplificativa  
(anonimizzando i nomi dei locali)**

## Strategie di marketing nella commercializzazione del gambling

A livello macro-nazionale (sui media ecc.)

A livello micro:  
Nell'allestimento dei luoghi del gioco

+

Interviste tese ad analizzare in profondità le esperienze di gioco di giocatori e giocatrici

**Strategie di seduzione più efficaci «rischiose» messe in campo**

**Reciproci adattamenti in un'ottica di «attunement» (Dow Schüll, 2013)**

## Popolarizzazione dell'azzardo

Dall'azzardo solo  
da Casinò

Dai 4 Casinò italiani

"diffusione"  
dell'azzardo nelle  
strade e nei  
quartieri italiani

## Normalizzazione dell'azzardo (Reith 1999; Cosgrave 2010)

Dalla  
stigmatizzazione  
morale di una  
pratica



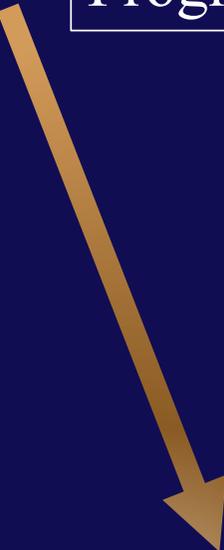
...all'azzardo  
divenuto bene di  
consumo, attività  
ricreativa come  
altre

Industria dell'azzardo, attraverso un'operazione di restyling di marketing che nasce negli Stati Uniti, ha cambiato nel tempo il proprio modo di autodefinirsi:  
da *gambling industry* a *gaming industry*

## Dinamiche globali che hanno favorito tali processi

Progressiva sostituzione di un' «etica del lavoro e della produzione» (poco compatibile con le dinamiche dell'azzardo che sganciavano la ricompensa economica dallo sforzo o il merito per ottenerla) con un' «etica del consumo» (Comaroff, Comaroff 2000; Reith 2007)

Progressiva finanziarizzazione del capitalismo (Epstein, (2005)



Dinamiche, linguaggi e ideologie provenienti originariamente dal mondo del gambling entrano a pieno titolo in quello della finanza, come sostiene Appadurai (2016), : termini come «rischio», «pronostico», «scommessa» emergono come concetti-cerniera fondamentali per connettere finanziarizzazione del capitalismo e gambling.

## Come questo è avvenuto?

- Prodotti d'azzardo sempre più “personalizzati” e “targetizzati”
- Strategie di marketing pubblicitario seduttive, sul web o durante i programmi televisivi più guardati (come i grandi eventi sportivi)
- Introduzione di Nuove tecnologie (VLT, «virtual betting» nelle sale scommesse, Gaming on line)
- Come ci è segnalato dagli stessi giocatori intervistati: «normalizzazione» dell'azzardo anche attraverso la promozione di prodotti commerciali non d'azzardo pubblicizzati attraverso linguaggi che a quel mondo facevano diretto riferimento

# Progressiva caduta dei confini in cui l'azzardo legale era relegato

## Confini fisici

- **Dai 4 casinò italiani alla diffusione su tutto il territorio nazionale, di alcuni giochi prima permessi solo nei casinò (come le slot machine) che arrivano oggi sotto casa degli italiani**

## Confini temporali

- **Non più una lotteria nazionale una volta l'anno ma più lotterie istantanee; estrazioni del lotto da 3 la settimana a una ogni 5 minuti ecc.; Offerta estensiva di «betting» rispetto al vecchio totocalcio; giochi numerici a totalizzatore che passano da estrazioni orarie a una ogni 5 minuti ecc.**

## Confini «moralì»

- **Dall'azzardo come mondo e pratica stigmatizzate alla sua accettazione sociale come prodotto di consumo come tanti altri**

## Esplorando le esperienze d'azzardo...

### **Prodotti d'azzardo commercializzati sotto casa:**

B.: *“Io sono uno che mi piacerebbe fare un sacco di cose. Andavo a pescare, non ho più il tempo, perché lavoro troppo! Ok, vado a buttar via un po' di soldi. Se ho 50 euro dico: vabbè, vado a buttar via 10 euro, 20 euro. Ma lo dico proprio: vado a divertirmi! Come uno dice: vado a vedere un film, mi diverto a vedere un film o uno dice: vado a fare un giro con i Go Kart. Fai qualcosa che ti dà l'adrenalina! Ti dà un qualcosa che ti piace. E quando si gioca, si gioca qualunque tempo hai, perché, se vai a bere il caffè e vai in un bar, sai che c'è la macchinetta perché la vedi. Per me è uno sfogo!”*

**Ma perché questo sfogo è diverso da andare a pescare?**

B.: *“Perché andare a pescare impegna: devo avere mezza giornata di tempo, devo avere delle ore. E io andavo a pescare, ho fatto anche gare. Mentre questo è immediato! Vai lì, butti via 5 euro, 10 euro, ma ci metti un minuto! A buttar via le 10 euro, lo sa com'è!”*

Brando, 58 anni, imprenditore, abitante in un piccolo centro toscano e originario del nord-Italia (nome di fantasia come tutti gli altri citati).

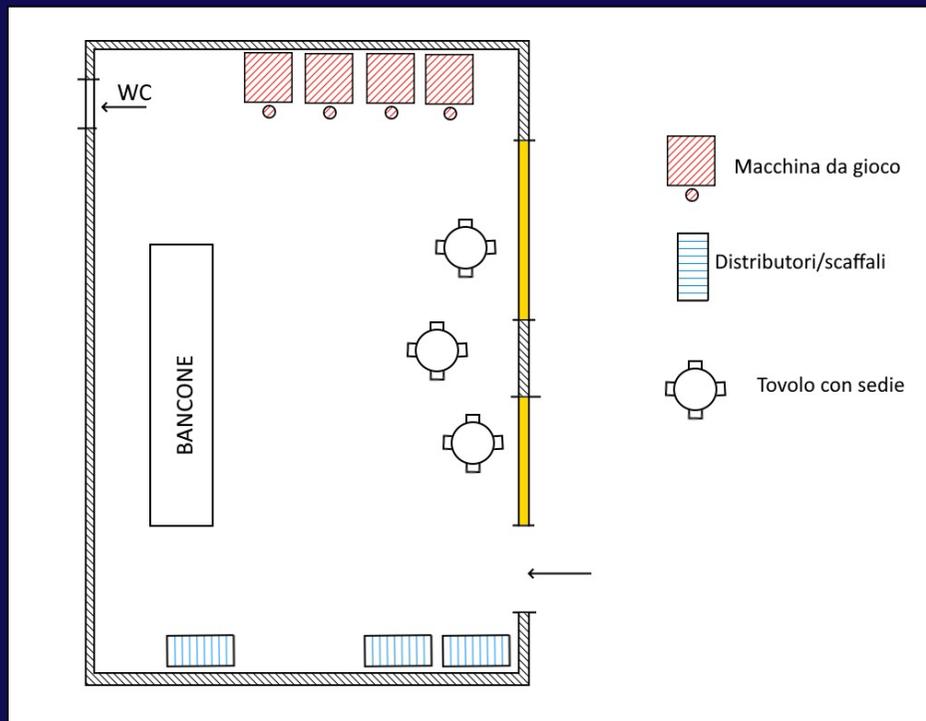
## La «molto frequente» entrata nel mondo del gioco per caso (nelle narrazioni dei giocatori)

*“Ero ancora a Pistoia a lavorare ed è successo perché andai a prendere un aperitivo accanto al mio ufficio, vidi questa macchinetta con le monetine ed ho provato a metterci due euro e ho cominciato da lì, praticamente. Ho vinto sì qualche cosa. Ho vinto la prima volta che ho giocato, non sapevo nemmeno come giocare!” (Marina, 52 anni, impiegata).*

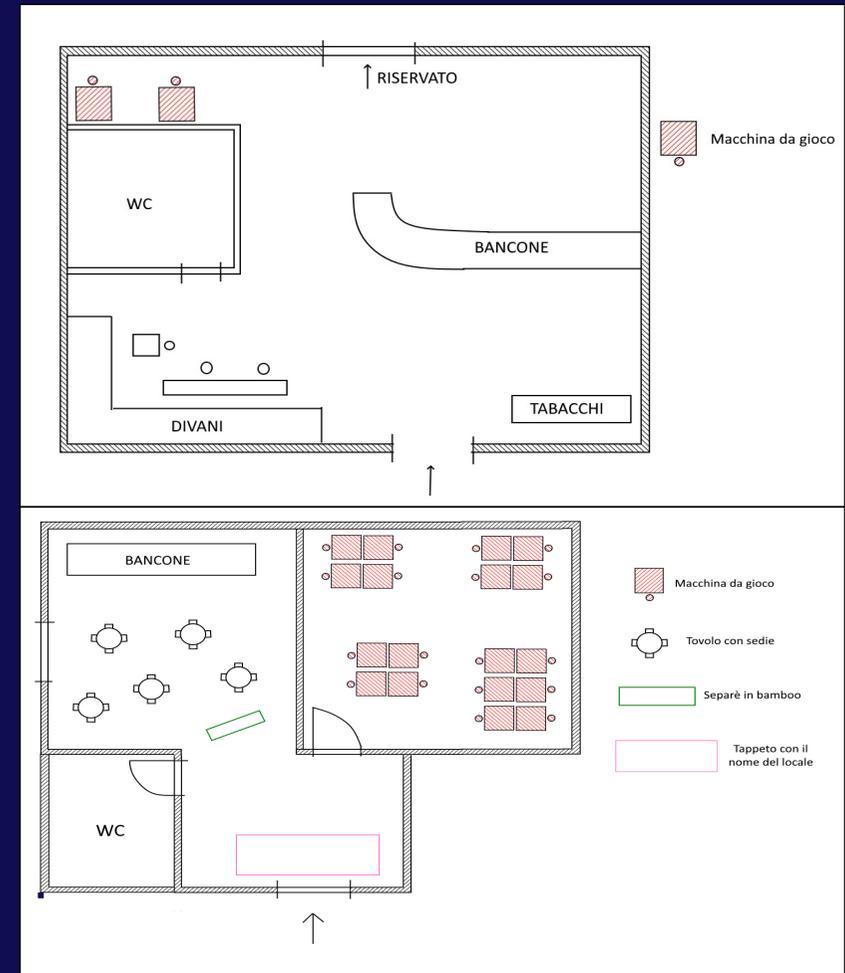
*«Vabbè, niente, insomma vado in questo circolo, bevo il caffè e poi vado di là giocavano alle slot ma io proprio, non mi piacevano le slot. E avevo il resto che avevo preso del caffè: ho messo due euro, e con due euro ho preso settanta euro. Questi settanta euro poi ho offerto da bere a tutti! Per me erano tanti settanta euro». (Salvo, 70 anni, pensionato)*

## I luoghi del gioco

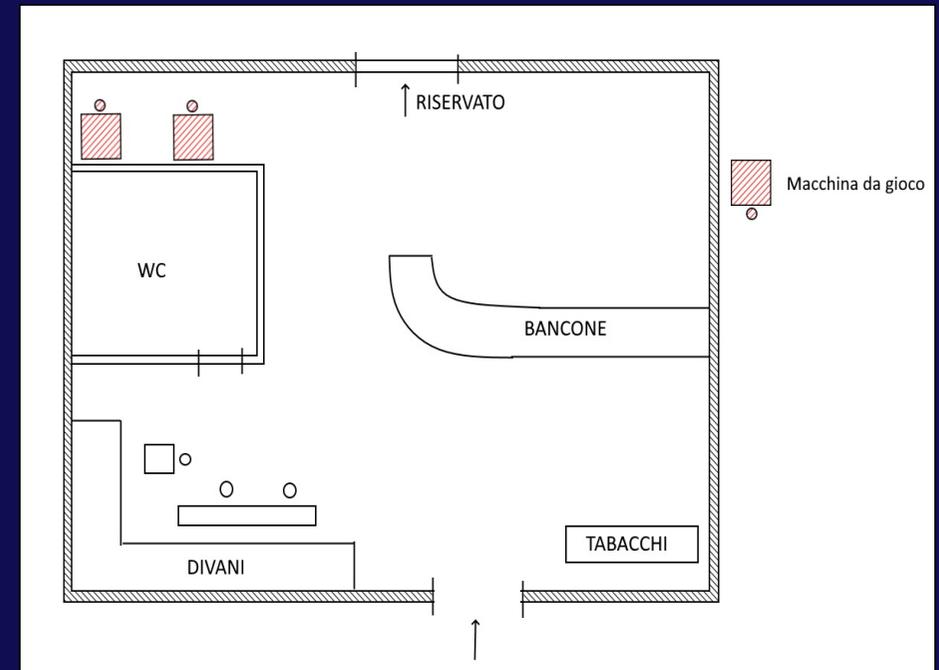
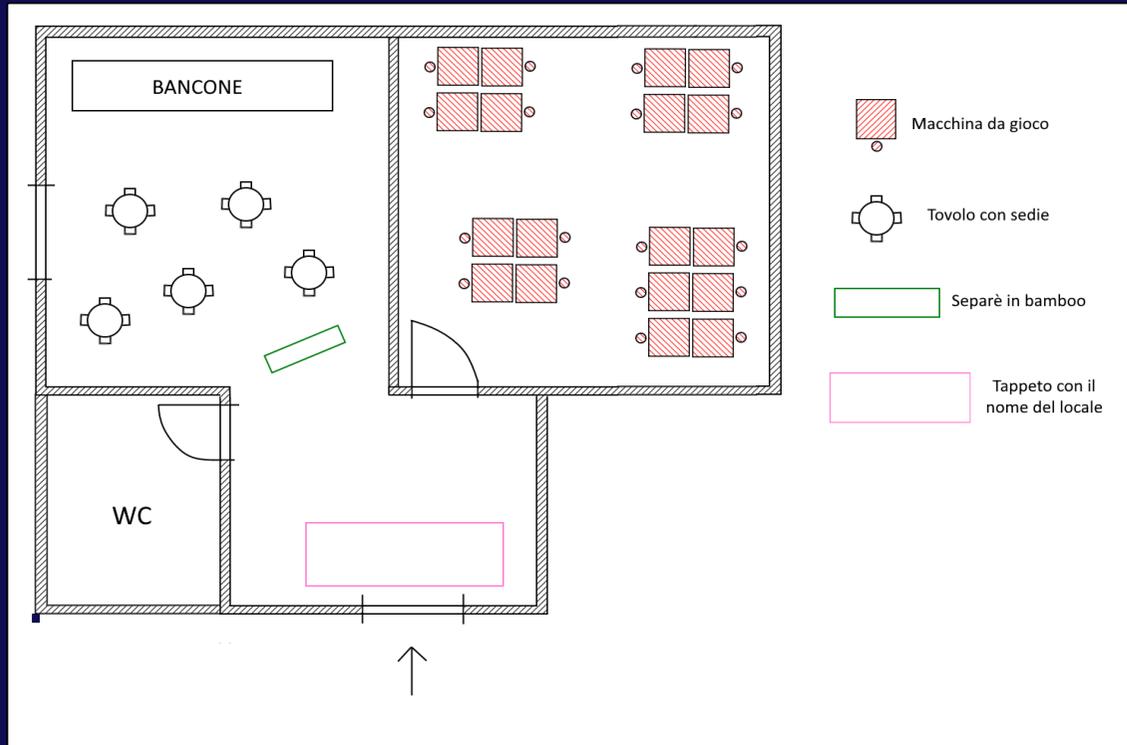
Frequente entrata in contatto col gambling in cui il gioco è «esposto»



Per poi passare in luoghi dove il gioco non è esposto o è «protetto»



## Es. di slot alloggiate in nicchie o anfratti dei locali



## Es. di sale nettamente separate dal resto del locale

«Io se entro in un bar... e in lontananza, sento un suono o un euro che casca in una macchinetta... io come sentivo: tun! Lo sentivo qui, alle tempie, cominciare a pulsare: boom! Come sentivo un rumore, mi scattava qualcosa e andavo a giocare ...» (Diego, 32 anni, operaio.)

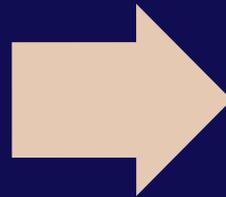
Le strategie precedentemente accennate, permettono che i giocatori possano vivere quelle sensazioni riportate nelle interviste come: **“entrare in un mondo ovattato”, “poter non pensare più a niente”, “staccarsi dal mondo”**

Una sorta di stato di trance che li allontana dal mondo e dalle sue preoccupazioni, simile alla **machine zone** descritta da Dow Shüll (2012). Una zona “priva di tensione” che segue la fase iniziale più adrenalinica e che caratterizza l’esperienza del gioco per la maggior parte dei giocatori intervistati

*«La sensazione che provavo quando giocavo, era come una sensazione di "bolla", come la definivo io... come un ventre di vacca: una bolla, lontano da tutti e da tutto, come sopra una poltrona di piume d'oca, dove i problemi della vita non ti toccano e rimbalzano... e ti isola. Pensi che a un certo punto è sinonimo di solitudine e di voler esser solo [...] Quando hai momenti difficili sul lavoro può tornare il discorso di rivivere quella bolla da "tossico". E' alienante... »*  
*(Marino, 44 anni, operaio).*

# Il processo a cui si è assistito:

Caduta dei confini in cui l'azzardo era circoscritto e liberalizzazioni di vari prodotti di gioco



Si cerca di giocare in nicchie nascoste e di difendersi dagli sguardi degli altri.

## **Si ricreano confini**

- Si inizia a giocare per caso....sotto casa con una grande prima vincita

- Il gioco diviene sempre più assiduo e si entra in una dinamica di «dipendenza»

Normalizzazione dell'azzardo,  
«addomesticato» come prodotto  
commerciale come tanti altri...



Responsabilizzazione dei singoli giocatori,  
«colpevoli»  
di non saper giocare (consumare)  
responsabilmente



... stigmatizzazioni che in parte rimangono, ma sono tutte a carico dei singoli individui che sono incapaci di autoregolarsi in ciò che, secondo Nikolas Rose (1999), caratterizzerebbe la produzione del sé dei moderni cittadini come consumatori: dare senso alla nostra esistenza esercitando la nostra libertà di saper scegliere nel mercato.