



← Per una critica etica

Azzardo, intrappolati nella zona

Publicato il 22 dicembre 2015 · in alfapiù, libri · Add Comment



Giuliana Galvagno

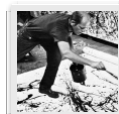
«È come essere nell'occhio di un ciclone, ecco come descriverei la zona. Hai una visione chiara della macchina di fronte a te, ma tutto il mondo ti gira intorno e tu non sei in grado di sentire nulla, proprio nulla. Questo perché non sei veramente lì – sei con la macchina ed è l'unica cosa con cui stai». Queste sono le parole di Mollie, giocatrice abituale di Las Vegas, solo una delle decine di voci che si levano dal libro di Natasha Dow Schüll, *Architetture dell'azzardo*, curato per l'edizione italiana da Marco Dotti e Marcello Esposito. Il libro è frutto di una ricerca più che decennale, durante la quale sono state intervistate decine di persone tra giocatori abituali, designer e produttori di *slot machine* e videopoker, progettisti di casinò, gestori di sale gioco, psicologi, medici, sociologi. L'autrice negli anni ha partecipato alle principali convention del settore, ha frequentato casinò, ha incontrato i giocatori nei gruppi di auto-aiuto.

Con la città di Las Vegas non solo come sfondo ma come protagonista, *Architetture dell'azzardo* analizza a fondo tutti i fattori che contribuiscono allo sviluppo di dipendenza dal gioco d'azzardo, ricostruendo dapprima in modo preciso l'evoluzione della progettazione degli spazi e la gestione fisica dei percorsi dei

Sezioni alfapiù



alfadomenica



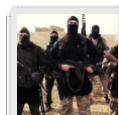
alfadomenica dicembre #3

20 dicembre 2015



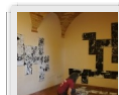
Jackson Pollock, caos + controllo = energia

20 dicembre 2015



Asimmetrie del terrore

20 dicembre 2015



giocatori nella città e nella geografia dell'azzardo, che non si limita più solo ai casinò, ma comprende spazi quotidiani come i supermercati, i bar, le farmacie.

Seguendo poi l'evoluzione che ha comportato la progressiva virtualizzazione del gioco sui dispositivi, è possibile tracciare una linea continua di razionalizzazione del *machine gambling* mirata a ottenere la massima efficienza da ogni ambiente e da ogni apparecchio, legando progressivamente il giocatore a trascorrere sempre più tempo alla macchina.

Tutti gli elementi in cui è inserita e che circondano l'esperienza di gioco, dall'atmosfera della sala, ai colori, ai suoni, alle interazioni con il personale, contribuiscono a creare la zona: lo spazio in cui il giocatore entra in relazione con la macchina e si isola da tutto il resto. Come notato da Dotti ed Esposito nell'introduzione al volume, la zona diventa il centro della vita psichica e affettiva del giocatore, riassumendo in sé «tutte le contraddizioni, le minacce, i tratti perturbanti del reale».

L'introduzione dei dispositivi interattivi di gioco ha cambiato radicalmente lo sviluppo della dipendenza da gioco d'azzardo, ma molte ricerche sul tema continuano a focalizzarsi sulle motivazioni dei giocatori e sui loro profili psichici, piuttosto che sulla progettazione dei nuovi *format* di gioco in cui vengono coinvolti. La macchina è presto diventata il centro della progettazione dell'azzardo: dalla costruzione dei casinò, organizzati in labirintici corridoi che spingono i giocatori verso le nicchie appartate dove sono collocati videolottery e videopoker, alla macchina stessa e agli *output* di gioco tesi a renderlo più veloce, più frequente e più intenso, fino alla virtualizzazione e digitalizzazione del gioco che ha incrementato sensibilmente il controllo dell'industria.

Sono macchine che paiono dotate di *agency* e volontà proprie, anche quando sono il prodotto di precisi algoritmi che modulano vincite, perdite, quasi vincite e quasi perdite, per trattenere il più a lungo possibile il giocatore e moltiplicare i profitti per i gestori. Se da un lato operano il disincantamento weberiano di razionalizzazione del caso, dall'altro sono investite di aspetti irrazionali ed emozionali, che coinvolgono a tal punto il giocatore in un flusso, come quello definito dallo psicologo Mihály Csíkszentmihályi, che porta all'autodissoluzione nella macchina.

Uno dei passaggi-chiave rilevati dalla Dow Schüll nel corso della sua ricerca è infatti la svolta dal «giocare per vincere» al



Una poesia / 2 Ada Sirente

20 dicembre 2015



Semaforo

20 dicembre 2015



Alfadenomenica - 6 novembre 2015

6 dicembre 2015

Commenti recenti

[Boris](#) su [Per una critica etica](#)

[Sandro De Fazi](#) su [Lenta ginestra](#)

[Giorgio Mancinelli](#) su [Proust e l'immortalità](#)

[Patrizia Bonini](#) su [Semaforo](#)

[Francesca Battistella](#) su [Asimmetrie del terrore](#)

Amministrazione

[Accedi](#)

[RSS degli Articoli](#)

[RSS dei commenti](#)

[WordPress.org](#)

«rimanere in gioco». L'obiettivo per giocatori e industria del gioco d'azzardo è il medesimo: entrare in uno stato di animazione sospesa che il giocatore definisce «la zona» e i proprietari delle macchine «produttività continua di gioco». Questo avviene grazie a dispositivi sempre più *responsive* e personalizzati, che grazie a tessere e programmi fedeltà mappano le preferenze del giocatore, e grazie a un accesso diretto a conti di gioco o carte di credito gli permettono di mantenere costante il flusso di denaro per comprare il tempo dell'azzardo. Il denaro perde così il suo valore quotidiano per diventare «la moneta della zona», un mezzo per allontanarsi dalla realtà quotidiana e dalle relazioni sociali. L'unico modo per uscire dalla zona è terminare i soldi, evento a cui la cinica terminologia dell'industria, riportata dalla Dow Schüll, si riferisce come all'«estinzione del giocatore». Tutto questo avviene con la collaborazione del giocatore, che nelle macchine trova il modo si incanalare e distillare le pulsioni all'autoterminazione già presenti in sé.

L'apporto al dibattito contemporaneo sul gioco che il libro di Natasha Dow Schüll offre è la comprensione dell'equilibrio che imprigiona il giocatore nella zona e determina i profitti per l'industria e di come esso trovi il suo centro nell'interazione uomo-macchina, rapporto su cui è necessario incentrare ogni futura proposta di regolamentazione del settore e di trattamento della dipendenza.

Natasha Dow Schüll

Architetture dell'azzardo. Progettare il gioco, costruire la dipendenza

a cura di Marco Dotti e Marcello Esposito, traduzione di Irene Sorrentino

Luca Sossella, 2015, 368 pp., € 18

TAGGED WITH → [Architetture dell'azzardo](#) • [Marcello Esposito](#) • [Marco Dotti](#) • [Natasha Dow Schüll](#)

SHARE →

