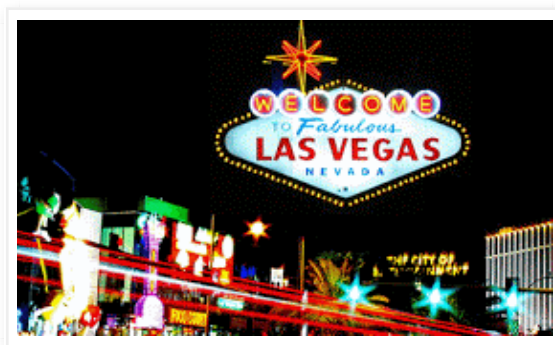




giovedì 14 gennaio 2016

Genealogia dell'azzardo di massa. Un libro di Natasha Dow Schüll su Las Vegas come laboratorio del machine gambling



di Damiano Palano

Il libro di Natasha Dow Schüll, Architetture dell'azzardo. Progettare il gioco, costruire la dipendenza, a cura di Marco Dotti e Marcello Esposito, Sossella, Roma, 2015 (euro 18.00) non è solo un libro sulle trasformazioni di Las Vegas. È anche uno studio prezioso e dettagliatissimo sulla genesi dell'azzardo di massa, che aggiunge un nuovo tassello alla fenomenologia della condizione in cui si trova a vivere l'«uomo indebitato» protagonista del nostro tempo.

*Che poi in fondo / Non è importante vincere /
Questo non lo capiranno mai, quelli là fuori / Non è importante vincere /
È importante giocare / Solo quello conta
(Marco Martinelli, Slot Machine)*

*Allora concederemo agli uomini una felicità quieta e umile,
la felicità delle creature deboli, quali essi sono stati creati. [...]
Certo, li costringeremo a lavorare, ma nelle ore libere dal lavoro
organizzeremo la loro vita come un gioco,
con canzoni e cori infantili, danze innocenti
(F. Dostoevskij, I fratelli Karamazov)*

Imparando (ancora) da Las Vegas

Apparso nel 1972, *Learning from Las Vegas* di Robert Venturi, Denise Scott Brown e

Steven Izenour divenne ben presto una sorta di manifesto teorico dell'architettura postmoderna. In quel libro i tre architetti indirizzavano un attacco spietato al modernismo sulla scorta della convinzione di fondo secondo cui la vera «rivoluzione» in campo architettonico consisteva nell'imparare adeguandosi al mondo circostante. Come scrivevano in un passaggio famoso: «Imparare dall'ambiente esistente è, per un architetto, un modo di essere rivoluzionario. Non nella solita maniera, che è quella di demolire Parigi e ricominciare daccapo, come suggeriva Le Corbusier negli anni '20, ma in un modo diverso, più tollerante: ciò significa domandarci come guardiamo le cose» (1). E proprio per questo il luogo da assumere come punto di osservazione privilegiato diventava La Vegas, o meglio la sua «Strip». La strada commerciale della capitale del gioco d'azzardo poteva essere considerata infatti come un simbolo di quella architettura popolare che era necessario guardare con tolleranza, ma, soprattutto, doveva essere intesa come l'espressione paradigmatica di un'architettura pensata per automobilisti, come l'esempio di un assetto in cui veniva assegnata centralità non tanto ai negozi, quanto alle enormi insegne pubblicitarie che li sovrastavano (e che risultavano visibili dalla macchina). «La grande insegna 'balza in avanti' per collegare l'automobilista al negozio, mentre lungo la strada le miscele per dolci e detersivi sono pubblicizzati dai loro produttori nazionali su enormi cartelloni 'inflessi' verso la highway. Il segno grafico è diventato l'architettura di questo paesaggio» (2).

Poco più di dieci anni dopo Fredric Jameson avrebbe trovato nel saggio di Venturi e nella sua estetica del postmoderno le tracce più importanti della «logica culturale del tardo capitalismo». Jameson non avrebbe guardato però a Las Vegas, perché avrebbe invece trovato nell'Hotel Bonaventure di Los Angeles, nella sua struttura labirintica e nell'onnipresenza di scale mobili e ascensori, la testimonianza dell'emergere di un «iperspazio postmoderno», ossia di una nuova modalità di organizzazione dello spazio capace di «trascendere le capacità di orientarsi del corpo umano individuale, di organizzare percettivamente le cose che lo circondano da vicino e, cognitivamente, di tracciare una mappa della sua posizione in un mondo esterno che lo consenta». E tutto questo doveva apparire a Jameson il simbolo di un processo più ampio, in grado di segnalare «l'incapacità delle nostre menti, almeno al presente, di tracciare una mappa del grande network comunicazionale, globale, multinazionale e decentrato, in cui ci troviamo impigliati come soggetti individuali» (3).



Le parole di Jameson – scritte quando ancora la rivoluzione microelettronica muoveva solo i primi timidi passi – riusciva senz’altro a cogliere, con strabiliante lungimiranza, alcuni dei tratti fondamentali di quella che, nello spazio di alcuni decenni, sarebbe divenuta la nostra quotidiana condizione di disorientamento. A distanza di trent’anni da quella profetica raffigurazione della logica culturale nascosta nel «postmodernismo», forse non abbiamo ancora preso compiutamente atto di tutte le implicazioni che la nuova condizione comporta. E sebbene quella visione complessiva che Jameson probabilmente auspicava rimanga ancora un miraggio (forse persino impossibile da raggiungere), solo oggi tutti i diversi frammenti della «condizione postmoderna» iniziano a comporsi in un mosaico almeno minimamente coerente. E, soprattutto, vengono a mostrarsi le linee che connettono tutte le grandi trasformazioni economiche, sociali e politiche, e che collegano queste ultime al clima emotivo in cui ci troviamo a vivere.

Un nuovo tassello di questa fenomenologia del presente giunge ora da un libro della ricercatrice canadese Natasha Dow Schüll, *Architetture dell'azzardo. Progettare il gioco, costruire la dipendenza*, che esce nell’edizione italiana curata da Marco Dotti e Marcello Esposito (4). Seguendo le orme di Venturi e dei suoi collaboratori, anche Schüll torna a Las Vegas. Il ritratto che ne esce è però davvero molto diverso da quello dipinto nel 1972 dai tre architetti, e non solo perché lo sguardo della studiosa non è «tollerante» come l’alfiere del postmodernismo auspicava, ma perché, nel procedere di un’indagine protrattasi per due decenni, ai suoi occhi si è profilata una realtà almeno in parte inaspettata. Il testo ricostruisce infatti le radici dell’azzardo di massa esaminando le trasformazioni subite da Las Vegas nel corso degli ultimi quarant’anni. E, in particolare, mostra come la capitale mondiale dell’azzardo costituisca un formidabile punto di osservazione, perché è davvero una sorta di laboratorio in cui vengono sperimentate le più sofisticate tecniche capaci di stimolare

il gioco.



Azzardo di massa

Il libro della ricercatrice del Mit di Boston trae origine da un'indagine sul campo, iniziata nel 1992, che originariamente doveva essere dedicata semplicemente a ricostruire da un punto di vista etnografico e archivistico le trasformazioni dell'architettura e dell'interior design dei casinò, allora al centro di una fase di notevole espansione. Gradualmente però l'indagine doveva ampliare la propria prospettiva, fino a considerare Las Vegas come una sorta di enorme laboratorio, nel quale veniva progettato, sperimentato e perfezionato l'azzardo di massa: un azzardo molto diverso da quello del passato, che comportava il ricorso a nuove tecnologie e che si rifletteva anche nel mutamento della geografia urbana, oltre che la modificazione della stessa fisionomia delle case da gioco. «Durante lo svolgimento delle mie ricerche sul campo» scrive infatti Schüll, «mentre la popolazione locale cresceva rapidamente e un assortimento di nuovi casinò di quartiere apriva i battenti, io divenni sempre più curiosa circa l'esperienza dei residenti di vivere e lavorare in una città così satura di ambienti e tecnologie del gioco d'azzardo. Non appena spostai la mia attenzione lontano dai casinò turistici lungo la Strip, rimasi colpita dall'onnipresenza delle macchine per il gioco d'azzardo, il cosiddetto machine gambling – sui cartelloni pubblicitari, nei negozi di alimentari e nelle farmacie, nei ristoranti e nei bar, e addirittura negli autolavaggi» (5). L'incontro con questa realtà doveva contribuire a spostare il focus della ricerca, e così indusse Schüll dapprima a intervistare i giocatori abituali, per comprendere il ruolo che il tempo trascorso dinanzi alla macchina aveva nella loro giornata (e nella loro vita), e poi a interpellare gli operatori del settore, per ricostruire le logiche con cui le stesse slot venivano disegnate, perfezionate e posizionate nei casinò. Ed è proprio per lo sguardo complessivo con cui viene puntigliosamente indagata la genealogia del machine gambling che il libro di Schüll – ancora una volta «imparando da Las Vegas», ma in modo ben diverso da quello auspicato da Venturi – può essere letto come la nitida descrizione di processi che, sperimentati nella capitale del gioco, vengono gradualmente estesi all'intera società.

Fino a qualche anno fa il gioco d'azzardo era un fenomeno circoscritto a fasce sociali piuttosto limitate, e forse per questo era ancora circondato da un ambiguo fascino romantico, cui certo non erano stati insensibili anche grandi romanzieri come Balzac e Dostoevskij. Negli ultimi due decenni l'azzardo ha subito invece una sorta di mutazione genetica, perché è diventato davvero un fenomeno di massa, che

tende a coinvolgere tutti gli strati sociali. Ed è facile rendersi conto della portata di questa trasformazione anche solo contando le sale giochi che spuntano nelle nostre città, o alle slot che proliferano quasi ovunque. Spesso è però mancato finora uno sguardo d'insieme sul fenomeno, e quasi invariabilmente l'attenzione all'azzardo si è legata a ciò che si definisce come «ludopatia» (ossia a una 'dipendenza patologica' dal gioco, i cui confini rispetto al gioco 'normale' vengono definiti dalla scienza medica) e alle sue conseguenze criminali. «Ciò che non viene detto, però», ha scritto Marco Dotti (probabilmente uno dei più attenti osservatori della diffusione dell'azzardo di massa e delle sue mille implicazioni), «è che l'insorgere di queste patologie, nel cuore stesso della 'normalità', è inizialmente avvenuta sottotraccia e sottopelle, attraverso apparecchi low technology come i videopoker – in Italia così venivano generalmente chiamate, prima della legalizzazione del 2003, le slot machine elettroniche – che, poco per volta hanno soppiantato i vecchi apparecchi ludici (flipper) nei bar, nei circoli ricreativi, nei luoghi d'incontro e persino in farmacie, fermate degli autobus e supermercati. Ma i filtri sono saltati: oramai è il gioco che ci segue» (6). La proliferazione dell'azzardo di massa che l'Italia ha vissuto nell'ultimo quindicennio, per quanto abbia assunto proporzioni rilevanti, non è però un'eccezione, e una conferma può essere ritrovata proprio nello studio di Schüll, che in effetti mostra come, a un certo punto, la stessa fisionomia delle grandi case da gioco di Las Vegas iniziò a subire una metamorfosi, e come in particolare i casinò incominciarono a essere centrati sulle 'macchinette', o meglio sulle loro evoluzioni. Fino alla metà degli anni Ottanta, i casinò di Las Vegas erano dominati ancora dai tavoli verdi dedicati al blackjack o ai dadi, mentre le slot erano collocate lungo le aree di transito. Già alla fine degli anni Novanta prese invece a delinearsi un ribaltamento, perché le slot cominciarono a occupare il centro delle sale. Secondo Schüll le motivazioni del cambiamento sono diverse. Innanzitutto le slot – all'apparenza più 'innocue' – consentirono di allentare lo stigma del vizio che gravava sull'azzardo e dunque di avvicinare soprattutto donne e anziani a un'attività percepita come semplice «gioco». La diffusione dei pc e dei videogame contribuì inoltre a 'normalizzare' gli apparecchi automatici da gioco, proprio mentre molti Stati, alle prese con la crisi fiscale, trovarono nella legalizzazione dell'azzardo un modo per rimpinguare le casse pubbliche. Nel corso del tempo, contestualmente all'incorporazione della tecnologia digitale nelle slot, l'esperienza del giocatore doveva però modificarsi in termini significativi. E proprio questo tipo di esperienza è in grado di chiarire lo sconcertante successo delle 'macchinette': un successo che, nel grande 'laboratorio' di Las Vegas, non viene sperimentato tanto sui turisti che affluiscono da tutto il mondo a visitare la 'capitale del vizio' sepolta nel Nevada, quanto sulla stessa popolazione residente (la quale peraltro è in gran parte impiegata in settori legati al gioco). Come si legge nel volume: «Mentre nel 1984 solo il 30% dei residenti identificava le slot machine come propria preferita forma di azzardo, solo dieci anni più tardi la cifra è bruscamente salita al 78%. Generando un fatturato impressionante per le aziende dell'azzardo attraverso la collettiva, costante ripetizione del loro gioco, i giocatori d'azzardo da macchinette low-rolling, con puntate di gioco ridotte, presero il posto di quelli high-rolling, con scommesse

elevate, da tavolo verde, in qualità di pesi massimi sulla scena dell'azzardo di Las Vegas» (7).



Progettare la dipendenza

Un aspetto fondamentale dell'analisi di Schüll – particolarmente prezioso per arricchire la fenomenologia del presente – consiste nel fatto che l'indagine mette al centro di tutta l'industria del gambling la complicata, per alcuni versi persino oscura, interazione Uomo-Macchina. E in questa esplorazione ciò che sorprende, tanto da risultare persino sconcertante, è l'oscura e irresistibile forza di attrazione che la slot sembra esercitare nei confronti dei giocatori. I molti utilizzatori abituali delle 'macchinette' intervistati nel volume chiariscono infatti che l'obiettivo che li spinge verso la slot e che li tiene inchiodati alla macchina non è vincere, ma semplicemente continuare a giocare. L'attrattiva della slot sembra essere cioè un isolamento dentro quella che i giocatori definiscono talvolta come la «zona», una sorta di 'animazione sospesa', uno spazio in cui vengono temporaneamente annullati i legami con il mondo umano. «Quello che la gente non capirà mai», dice una delle persone intervistate da Schüll, «è che non gioco per vincere», ma per una sorta di irresistibile forza di attrazione che la spinge verso la «zona»: «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 proprio nulla. Questo perché non sei veramente lì – sei con la macchina ed è l'unica cosa con cui stai» (8). In sostanza, «la continuità del gioco d'azzardo alla macchina automatica mantiene le contingenze terrene in una sorta di sospensione, garantendo una zona di certezza altrimenti inafferrabile» (9).

La centralità che riveste «zona» consente a Schüll di ipotizzare anche quali siano le motivazioni più profonde del successo dell'azzardo di massa nella società delle «incertezze fabbricate». In effetti, «sebbene la pratica del machine gambling implichi un rischio – coinvolgendo il denaro, che se non altro è una misura chiave del valore sociale ed economico – e racchiuda quel rischio all'interno di un quadro affidabile, permette ai giocatori di adottare una modalità di auto-equilibratura che è diventata caratteristica delle interazioni tecnologiche quotidiane» (10). E una simile ipotesi

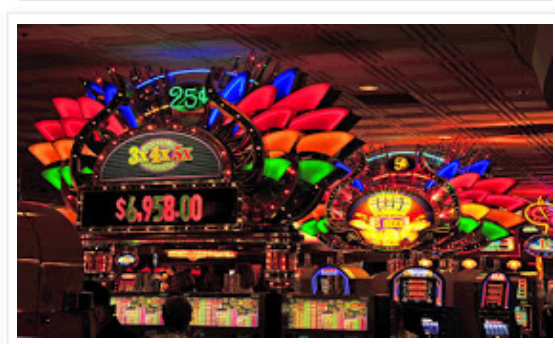
conduce a scorgere, nell'interazione odierna tra uomo e macchina, una serie di implicazioni tutt'altro che secondarie, nel quale a essere in gioco è la stessa 'riduzione' dell'incertezza: «In un momento storico in cui le transazioni tra esseri umani e macchine avvengono “a un livello d'intimità crescente e su scala sempre maggiore” [...], computer, videogiochi, telefoni cellulari, iPod e simili sono diventati un mezzo attraverso il quale gli individui possono gestire i loro stati affettivi e creare una personale zona cuscinetto contro le incertezze e le preoccupazioni del proprio mondo. Anche se i dispositivi di consumo interattivi sono tipicamente associati a nuove scelte, a connessioni e a forme di espressione di sé, essi possono anche funzionare per restringere il campo delle scelte, per scollegare e per ottenere un'uscita da se stessi» (11). E proprio per questo un'«indagine dell'intenso coinvolgimento dei giocatori d'azzardo dipendenti nel rapporto con le macchine da gioco può offrire abbondanti indizi per comprendere tendenze, situazioni, pericoli e sfide che lambiscono più vaste 'zone' della vita» (12).

Il potere di attrazione della «zona» nello sviluppo del machine gambling è davvero importante per Schüll, che infatti mostra come tutta l'industria dell'azzardo di massa – dall'architettura delle sale alla creazione degli ambienti, dalla progettazione delle macchine all'elaborazione degli schemi di gioco – punti a indebolire le resistenze dinanzi alla forza attrattiva della “zona”, a velocizzare il ritmo delle giocate, ad accrescerne l'intensità. Buona parte del libro è così dedicata a ricostruire come l'esigenza di 'risucchiare' il potenziale giocatore nella «zona» e di azzerare le sue resistenze alla seduzione del gioco sia perseguita sistematicamente da tutti i settori coinvolti. I casinò vengono innanzitutto concepiti, nella loro stessa architettura, come labirinti, ma non solo per 'disorientare' il giocatore, che in questo senso smarrisce le proprie resistenze, ma anche perché i giocatori delle slot sembrano ricercare piccole enclaves nascoste, isolate, nelle quali siano invisibili agli altri. Secondo le parole di un progettista citato da Schüll: «La disposizione a labirinto fissa l'attenzione dei visitatori sugli apparecchi immediatamente davanti a loro. Le slot machine alla fine dei corridoi corti e stretti sono puntate dritte verso di loro. I percorsi tortuosi, senza via d'uscita, costringono i passanti a focalizzarsi sulle macchinette mentre si avvicinano per evitare di andare a sbatterci contro. Se un visitatore ha la predisposizione a giocare d'azzardo, la disposizione a labirinto gliela tirerà fuori» (13). E così i casinò, a partire da un certo momento, non prevedono più grandi saloni e soffitti alti, perché il loro spazio viene 'segmentato' in aree tra loro invisibili, separate da elementi architettonici che spezzano l'uniformità dello spazio e che creano aree di 'riparo percettivo'. Ma anche tutte le variabili che possono andare a influenzare (o a inibire) il gioco – come per esempio la temperatura ambientale, l'intensità delle luci, il volume e il tipo di musica, il suono delle macchine, i profumi diffusi nelle sale – vengono sperimentate, considerando l'impatto che hanno sui volumi di gioco. In questo senso, l'industria del gambling non fa altro che sviluppare la ricerca che da più di un secolo è indirizzata alla 'costruzione' del consumatore. Al tempo stesso, come osserva Schüll, offre anche una concreta esemplificazione del ruolo che conquista la dimensione affettiva nei flussi economici contemporanei: «il design dei casinò segue quello che un'azienda leader definisce il “paradigma dell'immersione”,

mantenendo i giocatori in uno stato di desoggettivazione, di movimento ininterrotto, in modo da galvanizzare, canalizzare e trarre profitto da quello che un consulente accademico [...] ha chiamato “affettività esperienziale”. Se, come sostengono fermamente filosofi e antropologi dell'affettività, il capitalismo contemporaneo si distingue per i tentativi strategici di estrarre valore dalle capacità attive dei consumatori, allora il design dei casinò apparirebbe come un caso emblematico» (14).

Muovendosi in questa stessa direzione, i designer delle slot cercano «di sintonizzare i macchinari di produzione del loro settore sulle predilezioni del consumatore» (15). E cercano così di ‘assecondare’ quella che pare l’esigenza principale del giocatore – ossia il desiderio di non interrompere il ‘flusso’ di gioco – modificando la struttura delle macchine al fine di ridurre al minimo operazioni come l’inserimento delle banconote, studiando l’ergonomia per consentire tempi di permanenza lunghissimi dinanzi allo schermo, o introducendo pulsanti che consentano di chiamare un addetto del casinò senza allontanarsi dalla «zona». Un salto ulteriore è naturalmente sancito, nello sviluppo della tecnologia del machine gambling, dalla sostituzione delle vecchie macchine a rulli meccanici con slot dotate di rulli virtuali (che comunque tentano di simulare, per quanto possibile, dei rulli veri e propri). E questo non solo ha affinato la programmazione delle probabilità di vincita, ma ha anche consentito ai produttori di congegnare sistemi molto raffinati (e costantemente aggiornati) con cui viene data al giocatore l’illusione di una ‘quasi’ vincita, capace di indurre ovviamente a proseguire la partita con la macchina. Proprio la tecnologia consente però alla progettazione anche ulteriori passaggi, che consistono, nel cogliere le preferenze di gioco e al tempo stesso nell’indirizzarle verso determinate direzioni, e forse soprattutto nel monitoraggio sistematico dei giocatori, condotto con l’obiettivo di ‘assorbirli’ interamente nella macchina. Quest’ultimo punto non è affatto secondario, perché testimonia davvero come l’industria dell’azzardo rifletta una tendenza più ampia. La possibilità del giocatore di operare su un proprio conto prepagato (che può persino essere ricaricato mentre gioca, accedendo ai propri conti bancari senza abbandonare neppure per un istante la slot) consente ai gestori del sistema di ‘monitorare’ nel tempo i flussi di gioco di un singolo utente, di ricostruire quali sono i momenti in cui tali flussi si intensificano, o quali sono le sue strategie di gioco preferite. Una simile ‘mappatura’, se certo offre la possibilità di aumentare in generale la produttività ‘adeguando’ l’offerta ai ‘desideri’ dei consumatori, consente al sistema di gioco – e cioè alle slot, costantemente collegate in rete – anche di riconoscere immediatamente l’utente che si accosta alla slot, adeguando il sistema di gioco alle sue ‘preferenze’, sempre naturalmente con l’obiettivo di inchiodarlo alla macchina per il maggior numero di ore possibile e di svuotare i suoi conti correnti. Il ‘monitoraggio’ degli utenti non è d’altronde una prerogativa esclusiva del machine gambling, perché si inquadra in una tendenza più generale, di cui Schüll è ben consapevole: «I sistemi tecnici dell’industria del gioco d’azzardo non solo rappresentano, ma fanno anche da pionieri nelle forme di monitoraggio da cui tale controllo dipende. “La conoscenza è potere e forse in nessun luogo ciò è tanto evidente quanto nel settore del gioco”, si affermava in una rivista del settore nel

1999, prima che le società hi-tech come Google, Amazon e Facebook divenissero famose per le loro innovazioni nel monitoraggio dei consumatori. Molte innovazioni per la sorveglianza e il marketing utilizzate in primo luogo nei casinò, in seguito sono state adattate ad altri ambienti – tra cui aeroporti, piani per il trading finanziario, grandi centri commerciali di consumo, agenzie di assicurazione, banche, programmi di governo per la sicurezza nazionale. [...] La ricerca implacabile del settore per acquisire e mobilitare questa ‘profusione di dati’ diventa ancora un altro registro su cui si inscena la collusione asimetrica tra l’industria dell’azzardo e giocatori d’azzardo. In un circuito ricorsivo sempre più raffinato, i giocatori monitorati contribuiscono alla realizzazione delle macchine, degli spazi e dei servizi che meglio si adattano a loro, attraverso una loro stessa “azione provocata dal giocatore”, adoperando un’espressione diffusa nel settore. L’affettività del giocatore d’azzardo e il suo comportamento condizionano e, al tempo stesso, sono condizionati dal sistema» (16).



La macchina e la «zona»

Anche se Architetture dell’azzardo offre una formidabile analisi sull’ascesa del machine gambling, il libro di Natasha Dow Schüll può – e forse deve – essere letto anche come una formidabile indagine sulle insidie dell’interazione uomo-tecnologia e sugli effetti più oscuri di un’economia ‘affettiva’ che punta a costruire «zone» di sospensione, capaci di risucchiare il consumatore globale. In questo senso, la ricercatrice canadese ha il merito di rifiutare uno sguardo ‘determinista’, ossia uno sguardo che imputi solo alla macchina il ruolo ‘corrotto’. Alla domanda che si pone una delle giocatrici intervistate – «Che cos’è questa cosa che mi controlla?» – Schüll fornisce così una risposta che considera entrambi i lati della relazione uomo-macchina: sembrerebbe cioè che «quella ‘cosa’ non sia né completamente all’interno della persona, né completamente scritta nella macchina, ma che si tratti piuttosto di una forza ibrida che ha il contributo di entrambe le parti» (17). E questa intuizione è davvero preziosa, perché, in qualche misura, aiuta a mostrare come l’industria del gambling non faccia altro che puntare a far emergere, a coltivare e a far crescere qualcosa che esiste in ciascun essere umano, ma che abitualmente costituisce solo una dimensione marginale dell’esistenza. «Il gioco», ha scritto Marco Dotti in suo recente volume sul significato misterioso dell’azzardo e sulla sua

penetrazione nella vita quotidiana, «è un momento di uscita da sé, un azzardo, un'estasi temporanea del soggetto che depona le maschere della vita quotidiana, per farsi consapevolmente e temporaneamente visitare da quei demoni che, altrimenti, indefinitamente lo abiterebbero grazie alla sua inconsapevolezza» (18). Se l'inclinazione verso l'«uscita da sé» non è il prodotto di un esperimento di ingegneria sociale, è però necessario ritrovare alla base dell'industria del gambling l'obiettivo di mettere a profitto la capacità attrattiva dell'alea, 'estraendo' una predisposizione nascosta, coltivandola e progettando una dipendenza che, in fondo, ha come conseguenza massima – seppur non come obiettivo esplicito – la 'liquidazione' della soggettività. E da questo punto di vista alcune annotazioni di Schüll sono senz'altro preziose: «Nel gioco d'azzardo alla macchina, l'obiettivo dell'industria di liquidare i beni del giocatore (o di causare "l'estinzione del giocatore") opera in una specie di collaborazione con la spinta del giocatore stesso all'autoliquidazione (o "all'autoestinzione"). In questo senso, l'efficacia del design della macchina non sta tanto nell'introduzione di una forza estranea o corruttrice nella psiche umana, ma nella sua capacità di estrarre e incanalare le inclinazioni già presenti nei giocatori d'azzardo. Come ci ha già detto prima Diane: "[le macchine] rappresentano la cosa più soddisfacente in cui mi sia mai imbattuta per la mia dipendenza, e loro hanno permesso che questa cosa dentro di me crescesse e prendesse il sopravvento". Potremmo dire che le macchine automatiche per il gioco d'azzardo distillino l'economia psichica dell'impulso di morte, secondo la descrizione di Freud, convertendo i circuiti sospensivi della vita in un percorso senza ostacoli verso la zona» (19).

È in questo senso che si esplicita ulteriormente il nesso che stringe l'azzardo di massa con le trasformazioni del capitalismo contemporaneo e le logiche dell'«economia affettiva»: «Benché i giocatori d'azzardo agiscano, almeno negli Stati Uniti, dentro lo spazio chiuso del casinò, seduti dinanzi alle console di dispositivi immobili e ripetano una stessa routine, si inseriscono in un flusso di credito che può portarli nel fluido non luogo della zona e permettere loro di essere "continuamente produttivi" per il casinò, fin a quando quel credito dura. [...] L'economia affettiva del machine gambling è una tra le espressioni di produzione di valore dei giorni nostri, che sono "simultaneamente e volontariamente fornite e non retribuite, godute e sfruttate" [...]. Le strategie di design per la resa della produttività continua si accordano con il desiderio del giocatore per la persistenza dell'isolamento nella zona e viceversa; i giocatori d'azzardo diventano collaboratori nell'ottimizzazione dei profitti del settore» (20). E allora si mostra in modo chiaro come l'azzardo di massa non sia altro che una figura specifica di una condizione più generale: «l'impulso dei giocatori d'azzardo di rimanere indefinitamente sospesi nella zona è reindirizzato, grazie alle invenzioni tecnologiche dell'industria dell'azzardo, verso una destinazione finale di completo sfruttamento e impoverimento. [...] La relazione che esiste tra i giocatori e l'industria non è tanto uno scontro tra due sistemi di valore, quanto un'interdipendenza asimmetrica tra un sistema di estrazione di valore che gioca secondo le regole economiche del mercato, e una zona effimera di non valore in cui queste regole sono, per il giocatore, sospese» (21).

Con la sua meticolosa raccolta di materiali, il libro di Schüll costituisce dunque uno strumento per molti versi indispensabile per decifrare i meccanismi più oscuri dell'azzardo di massa, soprattutto perché consente di evitare un certo giudizio moralistico, più o meno implicitamente, affiora quando si tende a considerare casi particolarmente eclatanti di «ludopatia», che ormai da circa vent'anni – da quando iniziarono a diffondersi i primi «videopoker» - sono diventati tutt'altro che eccezionali anche in Italia (22). Il testo della ricercatrice canadese consente infatti di dimostrare, su basi difficilmente contestabili, che la «dipendenza» non è un fenomeno propriamente 'volontario', se non altro perché essa viene sistematicamente progettata e perseguita come obiettivo dagli operatori del settore. «Suoni, luci, velocità e contatto con i tasti, progettazione, design di macchina e ambiente: tutto contribuisce a costituire un labirinto sensoriale da cui è davvero difficilissimo uscire, ma da cui davvero tutti – giocatori e non – possiamo essere attratti. Non è un gioco, non è un vizio, non è una 'scelta' finita male, dunque. Non è, in altri termini, un 'peccato' che il giocatore e i suoi familiari devono indefinitamente espiare. La dipendenza da queste macchine infernali è solo e nient'altro che dipendenza, ossia schiavitù emotiva, affettiva, economica, relazionale» (23).

Oltre che per comprendere meglio le logiche che guidano l'azzardo di massa, il volume di Schüll ha probabilmente anche un altro merito, che lo rende per molti versi una sorta di 'antidoto' contro ogni residua tentazione di ritrovare nelle 'macchine' – ossia nel grande apparato comunicativo che ci circonda e che si insinua in tutti gli interstizi della nostra vita quotidiana – uno strumento 'neutrale', suscettibile di essere utilizzato per finalità differenti e magari anche, come scrivono un po' ingenuamente nel loro Manifesto per una politica accelerazionista Alex Williams e Nick Srnicek, per «liberare le forze produttive latenti» e per riconvertire «la piattaforma materiale del neoliberalismo» (24). Certo non tutte le macchine sono uguali, e le slot machine descritte da Schüll non possono essere sommariamente equiparate a un impianto siderurgico, o agli sterminati impianti della Foxconn in cui vengono molti dei prodotti tecnologici più sofisticati che invadono i mercati occidentali. Ma quando pensiamo alla grande infrastruttura comunicativa attorno alla quale ormai ruota buona parte della nostra vita quotidiana, e nella quale si svolgono porzioni sempre più significative delle nostre attività, è bene tenere presente ciò che mostra la ricerca di Schüll sul machine gambling. Ossia, che quelle macchine non 'impongono' in modo autoritario una condotta, ma, ciò nondimeno, tentano di «estrarre e incanalare le inclinazioni già presenti» nei singoli individui. E dunque che quelle macchine sono originariamente plasmate e costantemente perfezionate sempre e soltanto – con le parole di Dostoevskij – per coltivare e soddisfare la «felicità delle creature deboli» (25). Cioè per 'catturare' gli affetti e per rincorrere, coltivare e assorbire l'oscuro desiderio di 'sospensione' che spinge i giocatori (ma non solo i giocatori). Per attirare il consumatore globale dentro la «zona», e forse persino per risucchiare nel vortice della valorizzazione quella 'pulsione' di annullamento che si nasconde dentro ciascuno di noi.

1. R. Venturi et al., *Imparando da Las Vegas* (1972), in G. Chiurazzi, *Il postmoderno. Il pensiero nella società della comunicazione*, Paravia, Torino, 1999, p. 115.
2. Ibi, p. 120.
3. F. Jameson, *Il postmoderno o la logica culturale del tardo capitalismo* (1984), Milano, Garzanti, 1989, p. 83.
4. Natasha Dow Schüll, *Architetture dell'azzardo. Progettare il gioco, costruire la dipendenza*, che esce ora nell'edizione italiana curata da Marco Dotti e Marcello Esposito, Sossella, Roma, 2015.
5. Ibi, p. 36.
6. M. Dotti, *Slot city- Brianza-Milano e ritorno*, Round Robin, Roma, 2013.
7. N. Schüll, *Architetture dell'azzardo*, cit., pp. 21-22.
8. Ibi, p. 15.
9. Ibi, p. 25.
10. Ibi, p. 26.
11. Ibidem.
12. Ibidem.
13. Ibi, p. 58.
14. Ibi, p. 66.
15. Ibi, p. 68.
16. Ibi, pp. 182-183.
17. Ibi, p. 252.
18. M. Dotti, *Il calcolo dei dadi. Azzardo e vita quotidiana*, O barra O edizioni, Milano, 2013, p. 18.
19. N. Schüll, *Architetture dell'azzardo*, cit., pp. 252-253.
20. Ibi, 89.
21. Ibi, pp. 90-91.
22. Un ritratto di una certa intensità del fenomeno affiora per esempio, oltre che da molte inchieste giornalistiche, da un romanzo di Caterina Emili, *L'autista delle slot*, Besa, 2013. Cfr. anche *Un viaggio nell'inferno delle slot machine. Dialogo con Caterina Emili*, nel numero monografico *Per gioco?* della rivista «Communitas», n. 66, 2012.
23. M. Dotti (a cura di), *No slot. Anatomia dell'azzardo di massa*, Feltrinelli, Milano, 2013.
24. A. Williams e N. Srnicek, *Manifesto per una politica accelerazionista*, in M. Pasquinelli (a cura di), *Gli algoritmi del capitale. Accelerazionismo, macchine della conoscenza e autonomia del comune*, Ombre corte, Verona, 2014, p. 23.
25. Traggio la citazione dai Fratelli Karamazov ancora una volta da M. Dotti, *Bellezza persino nella vergogna. Dilemma e mistero del giocatore*, in M. Martinelli, *Slot machine*, Sossella, Roma, 2015, pp. 61-69.

Damiano Palano a 1/14/2016

Condividi

G+1 2

Nessun commento:

[Posta un commento](#)

Link a questo post

[Crea un link](#)

[Home page](#)

