



Sabato 14 Maggio 2016, 20:58

## **La corsa al gioco tra povertà e solitudine sociale**

di Stefano CRISTANTE

Si chiamano Portafortuna (1 euro), Quadrifoglio d'oro e Oroscopo (2 euro), Asso pigliatutto (3 euro), Stregati dalla fortuna e Serata vip (5 euro), Oro e diamanti e Sbanca tutto (10 euro). Quelli più cari (da 20 euro) Maxi Miliardario, Fantastici 1000 e Nuovo Maxi Miliardario. Sono solo alcuni dei variopinti nomi dei principali stimolanti emotivi dell'italiano che gioca. Una figura che le statistiche danno in perenne crescita, ma le cui dimensioni sono estraibili da un altro dato: esiste in Italia una slot machine ogni 143 abitanti. Tra gratta e vinci e macchinette si svolge una partita di miliardi di euro, giocata dallo Stato, dagli imprenditori del settore e da milioni di singoli giocatori. Chi sono costoro? Ci sono molti dati on line, e ormai non sono poche nemmeno le ricerche scientifiche a riguardo. Di recente, ad esempio, è stata tradotta dal raffinato editore Luca Sossella la ponderosa opera dell'antropologa americana Natasha Dow Schüll, Architetture dell'azzardo, basata su 15 anni di ricerca sul campo più noto del settore, cioè Las Vegas. Ma per capire chi sono i giocatori la teoria sociale è secondaria: ci bastano gli occhi.

Ogni giorno passiamo davanti alle tabaccherie. Sono sempre stati negozi molto frequentati da un'umanità fumatrice o masticatrice di gomme, ma da quando i gratta e vinci sono diventati la loro principale fonte di introito i tabaccai sono rapidissimi e sbrigativi con fumatori e masticatori, mentre investono tutto il loro impegno con i grattatori. Ormai le merci che non hanno a che fare con il gioco sono un puro adornamento degli esercizi, che si reggono sui grattini. Chi li compra è un'umanità ampia: non sembrano né ricchi né poveri, anche se entrambe le categorie sono rappresentate. La grande maggioranza è anziana. Se entriamo, li troviamo tutti di fronte al monitor che avvisa ogni tre minuti del risultato di una lotteria oppure assiepati davanti alla ricevitoria per chiedere la propria scheda da grattare, che chiamano per nome ("Gino, dammi due Oroscopi"), come fosse un'ovvietà. Quando il singolo giocatore gratta via la vernicetta che nasconde numeri o icone solo lui trattiene il respiro. La tradizione della lotteria come rituale collettivo, viva sin dal '700 in Europa, sembra sparire di fronte all'azione individuale e contratta del singolo giocatore dei nostri tempi. Un brivido di condivisione è generato dai risultati sullo schermo, ma dura un attimo, subito sostituito dall'organizzazione mentale del singolo, necessaria per affrontare una nuova estrazione.

Cosa fa sì che signori e signore di 40, 50, 60, 70 anni e più passino ore e ore in tabaccheria? Quali sono i motivi di questo fenomeno attorno le cui alterne fortune si agitano milioni di vite familiari? La risposta più ovvia risale alla fase economica negativa

del nostro paese: quanto più la gente non sa come fare per mantenere tenore di vita e consumi, tanto più aumenta la propensione al gioco. L'immagine mentale della fortuna sostituisce l'ordine razionale: si sogna la grossa vincita che esimerà dal fare sacrifici per pagare gli studi di figli e nipoti e nel frattempo si diventa dipendenti dal gioco. Le persone nascondono nell'eccitazione dell'azzardo la paura della perdita di significato dell'esistenza, resa insopportabile dall'interruzione della garanzia dei consumi. Ogni giorno milioni di persone si svegliano sulle montagne russe dell'euforia e della depressione: un mondo autistico, dove non si comunica, salvo con gli altri sodali del gioco che entrano per staccare il primo gratta e vinci e che poi lì rimangono, mezz'ora dopo mezz'ora, con in testa il numero di un sogno recente o la data di nascita di un congiunto.

Nella nostra società gli anziani non sono amati: hanno lunghe vite, sono pieni di acciacchi, richiedono grandi attenzioni. Sono spesso percepiti come un peso. Di frequente contribuiscono a reggere intere famiglie con la loro pensione – è vero – ma talvolta i legami familiari si fanno flebili, e la pur scarna pensione viene rovesciata nell'azzardo, nell'emozione, nella dissipazione. Sono sempre più rari i grandi possidenti che si giocano i patrimoni al tavolo verde: la ludopatia di massa c'entra molto poco con la sindrome che danneggiò Dostoevskij, De Sica, Landolfi. Non è il demone del gioco a rovinare la gente, è l'assenza della vita e delle relazioni sociali a farlo. Nella tabaccheria l'anziano consumatore trova una disperazione comune, un afflato comune, una comune determinazione a sostituire le complicazioni della vita con i circuiti rapidissimi della rivelazione del numero e dell'avvio di un'altra lotteria, istantanea, appunto.

Da un'altra parte della città, magari in un bar o in una sala giochi, ragazzi che potrebbero essere figli o nipoti dei giocatori del primo tipo infilano compulsivamente monete nelle slot machine. Qui la patologia è diversa: è un rapporto tra individuo e dispositivo, un solitario automatizzato che incastra il cervello umano nelle invisibili combinazioni della macchina. Lo scroscio delle monetine corrispondente alla vincita è suono più unico che raro: ma anche questo non è momento decisivo. Non c'è catarsi nella vincita macchinica: l'estasi per il risultato è anzi solo la conferma che il gioco deve proseguire. Sto parlando di ludopatia giovanile, ma si tratta di un dato grezzo e superficiale. Molti, moltissimi adulti infilano gli euro nella fessura di quelle macchine così vicine alla playstation dei figli.

Ed ecco la terza stazione infernale: i giochi on line. Un mondo opaco, inesplorato, vasto, in tumultuosa crescita. Chi guadagna da tanta dissipazione? Come sappiamo, nessun gioco d'azzardo consente di far saltare il banco. La mente barocca settecentesca escogitò la lotteria, che non ammette premi che possano superare l'incasso della vendita dei biglietti. Chi gestisce la lotteria non può perdere. Le possibilità di vittoria del singolo giocatore sono infinitesime. La lotta del giocatore contro il destino è una lotta truccata, e tuttavia la potenza illusionistica del gioco è trascinante. La società dello spettacolo, svilita dall'enormità di problemi della fase della globalizzazione, si riproduce attraverso il gioco, campo mentale che travolge ogni difesa razionale nell'immiserito superstite delle classi medie e popolari. Tanto vale prenderne coscienza fino in fondo: oltre agli squali del gioco organizzato chi lucra su questa povertà culturale di massa è lo Stato. Guadagna miliardi, è vero. Ma perde milioni di cittadini, assecondando un consumismo auto-predatorio che arriva a disperderne la dignità.

URL : [http://quotidianodipuglia.it/pensieri\\_e\\_parole/corsa\\_gioco\\_solitudine\\_poverta-1733441.html](http://quotidianodipuglia.it/pensieri_e_parole/corsa_gioco_solitudine_poverta-1733441.html)