

n. 1 giugno 2023

Dada

Rivista di Antropologia post-globale

Fondata e diretta da Antonio L. Palmisano

Dada Rivista di Antropologia post-globale, semestrale n. 1, Giugno 2023

DADA

Rivista di Antropologia post-globale

Fondata e diretta da Antonio L. Palmisano

Numero 1 – Giugno 2023

a cura di

Antonio L. Palmisano

Indice

ESSAYS

Un incontro (im)possibile. Ernesto De Martino e Bruce Kapferer

Francesco Della Costa p. 9

Indigenous self-government in the Northwest Territories in Canada: Political Negotiations between Native communities, government, and multinational diamond mining companies

Linda Armano p. 29

Antropologia e Biblioterapia

Vincenzo Esposito p. 63

ARTICLES

Appunti di ricerca, volti al fondamento di una possibile definizione giuridica della nozione di *mercato*

Michele Gaslini p. 75

Antropologia laboratoriale del *gambling*

Elisabetta Di Giovanni, Roberto Zarcone p. 111

**Semi di memoria e gerarchie di purezza
L'esperienza di Terre Altre nel recupero delle sementi antiche**

Nicola Martellozzo p. 137

AUTHORS

p. 159

Antropologia laboratoriale del *gambling*

Elisabetta Di Giovanni, Roberto Zarcone¹

On gambling laboratorial anthropology

Abstract

This article defines the reference frame of an applied ethno-anthropological research specifically focused on the issues of behavioral addictions and gambling. Through a review of the reference literature and taking a cue from a critical-retrospective reading of the authors' participation in a prevention project against pathological gambling in the Palermo context, some axioms are defined for a laboratory research-intervention hypothesis from a pedagogical and anthropological view.

Keywords: applied anthropology, gambling studies, research-intervention, adult education, cultural transformation

Introduzione

Per secoli istituzioni religiose e statali hanno additato i giocatori d'azzardo come peccatori destinati alle pene eterne e come viziosi inaffidabili, con l'intenzione di contenere un fenomeno diffuso che non di rado era utilizzato, attraverso la legalizzazione, come strumento per riempire le casse pubbliche statali². Sotto questo punto di vista il 1980 segna una data storica per i giocatori accaniti: la loro passione entra tra i più influenti manuali di disturbi mentali dall'*American Psychiatric Association* e precisamente, con la terza edizione del *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (DSM-III), tra i disturbi del controllo degli impulsi, con la descrizione di criteri diagnostici analoghi a quelli previsti per i disturbi da uso di sostanze, anche se in questo caso la sostanza psicoattiva è costituita da un circuito comportamentale a carattere patologico, dannoso su più livelli: da quello intraindividuale a quello familiare fino alle più evidenti sfere sociali, economiche e lavorative. Tuttavia, a differenza delle c.d. *psy-sciences* (psichiatria, psicologia e psicoanalisi) che da più tempo si sono occupate del trattamento di questa tipologia di

¹ L'articolo è frutto della riflessione degli autori. In particolare, l'introduzione, i paragrafi 2, 3, 4 sono da attribuire a Roberto Zarcone; il paragrafo 1 è da attribuire a Elisabetta Di Giovanni.

² Pini, 2012; 2013; Lenzi Grillini, 2016.

disturbo³, le scienze umane (sociologia e antropologia in primis) hanno tardato a trattare più analiticamente questo fenomeno, il cui discorso pubblico e accademico è monopolizzato da un costante rinvio al paradigma bio-medico il quale rintraccia le cause e le caratteristiche del “malato di gioco” in caratteristiche biologiche e personali, decontestualizzando un fenomeno poliedrico e complesso come il gioco d’azzardo, fortemente condizionato da fattori contestuali di ordine culturale, economico e sociopolitico⁴. I focus dominanti in questo specifico filone di studi sul *gambling* riguardano: *chi* gioca? E a *cosa* gioca? *Perché* scommette? *Perché* alcune categorie di persone (distinte su base economica, etnica e/o di genere) scommettono di più e più spesso di altre?⁵. Diversamente da questi indirizzi di ricerca che non soltanto inquadrano il gioco d’azzardo patologico secondo approcci orientati al problema (ibidem) ma assumono una presunta universalità di fondo, sostenendo che nell’uomo esiste un intrinseco e originario istinto alla scommessa⁶, l’antropologia ha esplorato solo recentemente tale fenomeno esplorandolo in relazione al suo contesto simbolico e culturale entro cui è radicato: le etnografie del *gambling* condotte in diverse parti del mondo⁷ sfidano questa presunta universalità evidenziando la stretta correlazione da un lato con il processo di medicalizzazione del gioco d’azzardo, già avvenuto nel 1977 con l’ingresso di tale patologia nella nona edizione dell’*International Classification Disease* dell’OMS e poi nel già citato DSM-III⁸; dall’altro con quel complesso lavoro di decostruzione volta a evidenziare le correlazioni tra gioco d’azzardo, legalizzazione e industria del gioco⁹.

Questi riferimenti costituiscono lo sfondo teorico di riferimento per poter indagare il fenomeno del *gambling* da un punto di vista antropologico alla luce dei principi dell’antropologia pubblica e applicativa, il cui atteggiamento epistemologico e metodologico consente di affrontare l’argomento in ottica olistica, cogliendo la complessità delle trame simboliche e relazionali entro cui si sviluppano processi sociali, culturali, economici e politici e favorendo, al contempo, la produzione di conoscenze a carattere critico utili per le future progettualità sull’argomento. In tal senso, la rilettura retrospettiva dell’esperienza di ricerca e valutazione del progetto *Dipendenze: no grazie*, condotto dalla Fondazione Global Thinking di Milano, in partnership con l’Università di Palermo, costituisce un banco di prova per pensare e progettare possibili laboratori e setting di ricerca-intervento centrati sul *gambling*.

³ Rose, 1999.

⁴ Binde, 2005; Pini, 2013.

⁵ Pickle, 2016.

⁶ Binde, 2005.

⁷ Binde, 2005; Pickle, 2016; Pini, 2013.

⁸ Pini, 2013.

⁹ Pickle, 2016.

1. Dall'antropologia classica ai *gambling studies*

1.1. Il contributo dell'antropologia classica

Raramente il fenomeno del gambling è stato assunto come oggetto di trattamento specifico da parte dell'antropologia classica. Già Edward Burnet Tylor¹⁰ asseriva nel 1896 la presunta derivazione dell'azzardo dalla divinazione, soffermandosi sulle drammatiche conseguenze del *patolli*, dove i debiti di gioco non pagati potevano comportare la riduzione in schiavitù. Sebbene questa tesi di fondo abbia trovato terreno fertile per alcune tesi a carattere psicoanalitico sulla correlazione tra pensiero magico, pensiero matematico, divinazione e fenomeni di sincronicità¹¹, in area antropologica tale tesi è stata confutata con conseguente caduta in disuso¹². Secondo Mauro Pini¹³ è probabile che il primo antropologo ad essersi occupato di ludopatie sia stato Lévy-Bruhl¹⁴ con la sua accurata descrizione del c.d. *essential gambler*, una particolare figura di giocatore che, scommettendo, esprime un incontenibile desiderio di dominare la sorte. Il giocatore d'azzardo essenziale, secondo l'autore, che considera il gioco d'azzardo come una pratica universale, sarebbe disposto a tutto per non privarsi di questa passione pur sapendo che la sconfitta è dietro l'angolo in quanto motivato da una ricerca non di denaro bensì dell'eccitazione in sé stessa, procurata da quelle vincite la cui intensità genera la condizione di dipendenza.

Altro grande esempio di etnografia del *gambling*, spesso citata in letteratura alludendo all'idea che il gioco d'azzardo possa essere assunto come microcosmo per le culture nel loro insieme,¹⁵ è costituito dalla ricerca sui combattimenti dei galli a Bali di Clifford Geertz¹⁶ pubblicata nel 1973, nella quale il fondatore dell'antropologia interpretativa spiega il comportamento apparentemente irrazionale degli scommettitori considerando che, mentre i giochi superficiali e periferici sono caratterizzati da scommesse minime e dal predominio di criteri basati sul razionalismo utilitarista, nel così detto «*gioco profondo*» la puntata di denaro riflette aspetti più a carattere simbolico e di status (ossia il gallo oggetto di identificazione che riflette connotati di virilità) che non a carattere economico. Infatti, rifacendosi a Jeremy Bentham, Geertz sostiene che, poiché la posta in gioco è molto alta nel gruppo di giocatori maggiormente coinvolti e quindi il vantaggio dato dalla vittoria è nettamente inferiore all'effettivo costo derivato dalle perdite (tale da poter essere devastante per i giocatori), il gambling si configura come un'esibizione di status

¹⁰ Tylor, 1997.

¹¹ cfr: von Franz, 1980.

¹² Sabatucci, 1964.

¹³ Pini, 2013.

¹⁴ Lévy-Bruhl, 1924.

¹⁵ Pickles, 2016.

¹⁶ Geertz, 1988.

eseguita dentro un campo da gioco deliberatamente uniforme il quale esclude socialmente coloro che non possiedono sufficiente ricchezza per poter partecipare. In questo modo, lo status dei balinesi subisce un rafforzamento, talché l'autore ritiene che il gioco metta in scena la loro rigida gerarchia nella forma di un autoracconto che la società di Bali dipinge per sé stessa¹⁷:

«[Nei giochi] profondi, dove le somme di denaro sono grosse, è in palio molto di più del guadagno materiale: vale a dire la stima, l'onore, la dignità, il rispetto – in breve, lo status, nonostante che a Bali questo sia una parola fortemente imprestata. È in palio simbolicamente, perché (tranne alcuni casi di giocatori incalliti rovinati) lo status di nessuno viene effettivamente alterato dal risultato di un combattimento di galli; esso viene solo confermato od offeso, e per di più momentaneamente. Ma per i Balinesi, per i quali nulla è più gradevole di un affronto inferto indirettamente né più doloroso di uno indirettamente ricevuto – specialmente quando stanno a guardare dei conoscenti comuni, che si lasciano ingannare dalle apparenze – questo dramma di valutazione è davvero profondo»¹⁸.

Altri autori hanno evidenziato come il gioco d'azzardo possa avere anche specifiche funzioni all'interno delle società non occidentali. Woodburn¹⁹ (1982), attraverso etnografie condotte presso gli Hadza, una popolazione di cacciatori-raccoglitori dell'Africa, mostra come il gioco d'azzardo costituisca un meccanismo per rafforzare l'egualitarismo in gruppi sociali piccoli e ristretti e per favorire un'equa distribuzione dei beni di ricchezza. Lesser²⁰ (1969 [1933]), invece, studente di Franz Boas, nei suoi studi longitudinali sul gioco d'azzardo condotto tra gli Pawnee delle grandi pianure americane, mostra come dal punto di vista diacronico i tratti culturali che la stessa pratica sociale assume possono subire delle trasformazioni. In tal senso, lo stesso ruolo del gioco d'azzardo all'interno di uno stesso gruppo etnico-sociale può subire trasformazioni di ordine storico, passando da funzioni a carattere ricreativo all'oblio, fino a risorgere come forma di gioco avente funzione religiosa e rituale.

1.2. Studi sul gioco in contesto occidentale: una riflessione dagli studi culturali

Tuttavia, non sono da dimenticare studiosi di grande rilievo per la riflessione antropologica sul gioco d'azzardo in contesti del Nord globale la cui riflessione è centrata sull'esperienza del gioco d'azzardo in area strettamente europea e americana nell'ambito del suo rapporto col sistema capitalistico oppure della propensione al

¹⁷ Malaby, 2009.

¹⁸ Geertz, 1973, pp. 425.

¹⁹ Woodburn, 1982.

²⁰ Lesser, 1969 (1933).

gioco in un modello di essere umano universale modellato secondo la cultura europocentrica^{21 22}.

Nell'opera *Homo Ludens* del 1949, com'è noto, Huizinga è stato il primo a dare il via a gran parte delle indagini del rapporto tra giochi e società. Egli è il promotore del pregiudizio di fondo (più rigidamente sviluppato dal Caillois), secondo il quale i giochi sono attività culturalmente confinate e prive di conseguenze. Come in molte altre opere di storia culturale della metà del secolo scorso, abbondano, tuttavia, alcune illuminanti contraddizioni: Huizinga, verso la fine del suo testo, si concentra su un nodo concettuale molto diverso e specifico: «La civiltà è, nelle sue prime fasi, giocata. Non viene dal gioco, ma nasce nel gioco e come tale, e non lo lascia mai»²³. Inoltre, l'autore danese parla più specificamente di «elemento-gioco», alludendo, secondo Thomas Malaby²⁴ (2009), a una tipologia specifica di esperienza o disposizione umana, piuttosto che di «gioco» come attività separabile, sicura ed estranea alla realtà sociale. Quindi, «For him, the play-element – marked by an interest in uncertainty and the challenge to perform that arises in competition, by the legitimacy of improvisation and innovation that the premise of indeterminate circumstances encourages – is opposed above all to utilitarianism and the drive for efficiency»²⁵. Inoltre, l'autore danese riteneva che l'elemento ludico fosse in declino nella civiltà occidentale a partire dal XVIII secolo, minacciato dalla progressiva spinta all'efficienza e dalla routinizzazione dell'esperienza che derivava dal crescente capitalismo²⁶.

Roger Caillois, intellettuale e critico francese di formazione antropologica nonché collega di Marcel Mauss, considera la diversità umana e la divergenza della storia culturale come punto di partenza per lo sviluppo di approcci innovativi allo studio sul gioco in generale. Il suo approccio aperto nel creare una ambiziosa tipologia idealtipica e universale dell'attività ludica in *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine* mantiene ancora oggi caratteri innovativi, seppur non privi di limitazioni analitiche e concettuali, come l'idea che il gioco coincida con un momento socialmente separato dal mondo sociale e che coincida precipuamente con un'attività improduttiva. Per Caillois, tutti i giochi umani iniziano con la «*paidia*», definita da lui come l'insieme delle «manifestazioni spontanee dell'istinto ludico»²⁷, disciplinata in varia misura da un concetto definito dal termine latino *ludus*, nel quale l'esperienza del gioco provoca il «piacere provato nel risolvere un problema

²¹ Pickels, 2016.

²² Tra questi, degni di nota sono Walter Benjamin, Johan Huizinga, Georg Simmel, Thorstein Veblen e Roger Caillois.

²³ Huizinga, 1949, p. 173.

²⁴ Malaby, 2009.

²⁵ Malaby, 2009, p. 210.

²⁶ *Ibid.*

²⁷ Caillois, 1961, p. 28.

progettato arbitrariamente»²⁸. Ne consegue la formulazione di una matrice dalla quale definire ben quattro tropi che si configurano come idealtipi di gioco: l'*agon* (gioco di competizione), l'*alea* (gioco del caso, entro cui rientrano tutti i fenomeni ludici del *gambling*), la *mimicry* (o gioco di d'imitazione) e l'*ilinx* (gioco di vertigine). In questo senso, il gioco d'azzardo rientra a pieno titolo nei giochi d'alea, nel quale «non solo non si cerca di eliminare l'ingiustizia del caso, ma è proprio l'arbitrio di questo a costituire l'unica molla del gioco»²⁹. Diversamente dall'*agon*, il ruolo del giocatore è totalmente passivo: egli deve solo attendere, con speranze e tremore, il lancio del dado, rischiando la propria posta in gioco. In totale contrasto con l'*Agon*, i giochi d'Alea negano il duro lavoro, la l'esperienza, la disciplina e la dedizione: «L'Agon è una rivendicazione della responsabilità personale; l'Alea è una negazione della volontà, una resa al destino»³⁰. Il ruolo del denaro è anche generalmente più impressionante del ruolo del caso. I giochi d'Alea non hanno la funzione di far vincere il denaro al più abile, tendono piuttosto ad abolire le differenze individuali, naturali o acquisite, in modo tale che tutti possano essere posti su un piano di assoluta parità, nell'attesa di ricevere il cieco verdetto del caso.

La lettura del gioco effettuata da Huizinga e Caillois, tuttavia, presenta tuttavia forte limitazioni rispetto a una corretta inquadratura teorica del fenomeno *gambling*, il quale non costituisce certamente un fenomeno esiguo da conseguenze sul piano sociale. Altri lavori, come quello di Sherry Ortner³¹ affrontato più direttamente i limiti della distinzione lavoro/gioco. Osservando il fenomeno dell'alpinismo himalayano, l'autrice constata che in ogni epoca le scalate dell'Everest riflettevano logiche culturale tipiche del loro tempo. È a tal proposito che Ortner ha proposto il termine “giochi seri” per aggirare il pernicioso assunto secondo il quale nei giochi non ci sia nulla in palio d'importante. Secondo Malaby³² questo e tanti altri lavori suggeriscono come nella pratica ludica sia riscontrabile una più utile contrapposizione tra una «*forma culturale*» (ovvero un'attività simile al gioco) e una «*modalità di esperienza culturale*» (quale disposizione ludica verso le attività anche solo lontanamente simili al gioco), almeno quando la distinzione lavoro/gioco viene negletta. L'autore ritiene che questa specifica dimensione esperienziale, riscontrabile in una serie di circostanze, sebbene possano essere tracciati alcuni confini sulla base della nozione di *flow* dello psicologo Mihalyi Csikszentmihalyi il quale suggerisce che il gioco debba essere visto come «uno stato di esperienza in cui la capacità di agire dell'attore corrisponde ai requisiti per l'azione nel suo ambiente»³³. Si tratta di un'esperienza di apertura alla possibilità e alla contingenza contrapposta, invece, agli

²⁸ Caillois, 1961, p. 29.

²⁹ Caillois, 1961, p. 49.

³⁰ *Ibid.*

³¹ Ortner, 1999.

³² Malaby, 2009.

³³ Csikszentmihalyi, Bennet, 1971.

stati di gioco caratterizzati da troppa ansia e noia. Nella riflessione di Malaby³⁴ è possibile quindi interpretare l'esperienza ludica come specifica disposizione verso il mondo della contingenza e della possibilità, per almeno tre ordini di fattori:

- si tratta di un atteggiamento totalizzante, nel senso che riflette il riconoscimento di come gli eventi, per quanto apparentemente modellati o routinizzati, non possano mai essere del tutto isolati dalla contingenza.

- la disposizione al gioco è caratterizzata dalla disponibilità all'improvvisazione, una qualità colta da Bourdieu³⁵ nello sviluppo del concetto di *habitus*: essere attrezzati per agire in circostanze nuove è una *conditio sine qua non* per essere un attore sociale.

- il gioco è una disposizione che rende l'attore un agente all'interno dei processi sociali, anche se in modo molto limitato; l'attore può influenzare gli eventi, ma la sua *agency* non è confinata all'intenzionalità dell'attore, né è da esso misurata.

1.3. Le etnografie contemporanee: trame glocali tra tradizione e resistenza, legalizzazione e medicalizzazione

Negli ultimi due decenni, come riportato da Pickles³⁶, non sono mancati esempi di etnografie aventi per oggetto non il gambling in sé, bensì il suo rapporto con i vari contesti sociali nei quali questi si radica, evidenziando aspetti a carattere simbolico, culturale, economico, sociale e politico. Restando ancorati all'area mediterranea, tali studi, condotti primariamente in Grecia, valorizzano il gioco d'azzardo come forma di resistenza a un ambiente politico ed economico percepito come precario. Herzfeld³⁷ mostra come nel comportamento di scommessa degli uomini siano imputati anche aspetti a carattere identitario e di rafforzamento dell'identità di genere: la mascolinità aggressiva è esposta attraverso la disinvoltura con cui le proprie ricchezze vengono scommesse al gioco d'azzardo illegale. I giocatori vantano così più le loro perdite che non le loro vittorie, al limite tra la noncuranza verso il denaro e l'irresponsabilità nei confronti della moglie e della famiglia. Infatti, se perdono troppo o troppo spesso, gli uomini sperimentano un crollo del proprio status maschile, cedendo il proprio potere finanziario alla donna di casa. Per Papataxiarchis³⁸, invece, la stessa spavalderia è riallacciata invece nell'antagonismo tra la società locale dell'isola di Lesbo e il governo nazionale, espresso dalla dipendenza dalla moneta emessa dallo Stato: giocare d'azzardo consentirebbe così una condivisione disinteressata nonché la pubblica rinuncia al denaro in quanto simbolo di una

³⁴ Malaby, 2009.

³⁵ Bourdieu, 1977.

³⁶ Pickles, 2016.

³⁷ Herzfeld, 1991.

³⁸ Papataxiarchis, 1999.

dominazione esterna dello Stato. Malaby³⁹ segue questo filone interpretativo basato sulle complesse trame che collega l'identità di genere maschile: il gioco d'azzardo permetterebbe alle persone di costruire il proprio sé attorno a una posizione nei confronti delle varie manifestazioni del possibile, del caso e della fortuna. Infine, Scott⁴⁰ nella sua ricerca a Cipro, isola contesa e divisa tra Grecia e Turchia, valuta il ruolo del gioco d'azzardo nei casinò come spazio di cocostruzione degli stereotipi di ciprioti greci e turchi. Gli stereotipi vengono letteralmente riprodotti attraverso il tipo di scelte che si pensa che ciascun gruppo faccia durante le partite di blackjack, in quella che sembra un'elaborazione relazionale dell'idea di gioco d'azzardo come resistenza.

Infine, particolarmente interessanti sono le recenti ricerche antropologiche condotte in Europa, le quali costituiscono una voce critica che, con opera decostruzionista, mostra le connessioni tra neoliberalismo capitalista, globalizzazione economica, industria del gioco d'azzardo e conseguenze sociali del fenomeno su più livelli⁴¹. Tale industria commerciale è strettamente correlata a politiche di regolamentazione statale permissiva, sicché l'industria del gioco d'azzardo finanzia essa stessa una certa quantità significativa di ricerca sul campo delle scienze sociali, esercitando così una egemonia *soft* sui paradigmi teorici all'interno dei quali operano gli studi sul tema⁴². Legato come è alle politiche basate sull'evidenza, il campo del gioco d'azzardo è di conseguenza dominato dal paradigma biomedico⁴³. Generalmente, gli scritti antropologici e le opere a cui fanno riferimento scelgono di aggirare questa letteratura, sottolineando lo sviluppo storicamente e geograficamente contingente dei concetti coinvolti⁴⁴. Uno degli attributi più preziosi degli studi antropologici sull'industria del gioco d'azzardo è la necessità etnografica di un impegno critico con gli stessi concetti utilizzati dall'industria, dai campi accademici correlati e nella vita degli stessi giocatori d'azzardo (ad es., tempo libero, dipendenza, gioco responsabile, problematico, compulsivo e/o patologico). Le valutazioni critiche degli approcci delle scienze sociali al gioco d'azzardo derivanti dall'antropologia e dalla sociologia rappresentano una potente contro-narrazione, ma questi resoconti sono raramente presi sul serio nella letteratura più strumentale e orientata agli studi sul gioco d'azzardo⁴⁵. L'esempio più eclatante di questo impiego critico dell'antropologia culturale rivolta all'industria del gioco d'azzardo è costituito dall'etnografia condotta a Las Vegas di Natasha Dow Schüll⁴⁶ la quale svela il sottile

³⁹ Malaby, 2003.

⁴⁰ Scott, 2013.

⁴¹ Pickles, 2016; Pini, 2013.

⁴² Pickles, 2016.

⁴³ Pini, 2012.

⁴⁴ Hacking 1990; Reith 1999.

⁴⁵ McGowan 2004.

⁴⁶ Schüll, 2012.

marginale che lega le slot machine al giocatore, analizzandone lo spazio interstiziale che li costituisce entrambi come modelli costruiti l'uno per l'altro dentro uno spazio mentale costituito fisicamente dalla macchina definito dall'autrice come «zona». Schüll segue il legame affettivo che conduce dai giocatori alle macchine fino agli architetti dell'industria dell'evasione, i quali producono le macchine da gioco, ne elaborano i dati e progettano la disposizione interna dei casinò. Ciò che viene offerto da queste strutture è l'evasione, il “nulla” stesso come prodotto. Infatti, gli informatori-giocatori di Schüll vanno oltre il desiderio di una vincita; desiderano creare uno spazio in cui «sei con la macchina ed è tutto ciò che sei»⁴⁷. Inoltre, l'autrice enfatizza come l'industria del gioco d'azzardo eserciti un'egemonia sulle opportunità di finanziamento della ricerca di modo tale che questa sia concentrata sulle caratteristiche individuali alla dipendenza, eludendo come focus l'interazione uomo-macchina. L'evidente aspetto intracorporeo in questo tipo di dipendenza comportamentale è perciò negletto, consentendo alla ricerca di concentrarsi sulla composizione biologica degli individui e distogliendo al contempo l'attenzione dalla “manipolazione” che le macchine da gioco attuano sulle persone. Ciò che ne consegue è un'analisi la cui teorizzazione sfuma la dissonanza cognitiva a livello sociale, dilaniata da una dialettica centrata sul binomio autoregolamentazione/dipendenza.

È in tal senso che si può leggere la distinzione tra giocatore d'azzardo “normale” e giocatore problematico e/o patologico come frutto di una specifica costruzione di rappresentazioni sociali che, attraverso la legalizzazione, se da un lato sollevano il giocatore dal peso del senso di colpa, dall'altro aprono le porte all'imprenditoria pubblica e privata, nonché legale e illegale, nei cui interstizi si dispiegano le vite dei giocatori⁴⁸. Così, nel discorso dominante centrato sulla retorica del “gioco responsabile”, la genesi sociale alle ludopatie verrebbe eclissata dalla ricerca in generale⁴⁹ e dal paradigma biomedico in particolare. In tal senso, secondo Volberg e Wray⁵⁰ l'origine della distinzione fra normalità e patologia andrebbe ricercata non soltanto nella legittimazione del gambling, che ha rimosso lo stigma dall'azzardo in quanto pratica sociale confinandolo a una categoria che grava sulle caratteristiche e le fragilità dei giocatori; ma anche dalla iniqua distribuzione della ricchezza nelle società del capitalismo neoliberale. Di conseguenza, il paradigma biomedico finisce col trascurare il ruolo delle differenze socio-economiche nella costruzione della diagnosi da gioco d'azzardo patologico nonché la fuga dalla povertà come principale motivazione al gioco. Ciò che porterebbe alla ricerca d'aiuto, secondo gli autori, è costituito da una conseguenza della impossibilità di sanare una grave condizione debitoria nei quali le persone si trovano per esiguità di introiti;

⁴⁷ Schüll, 2012, p. 2.

⁴⁸ Castellani, 2000; Pini, 2012; 2013.

⁴⁹ Schüll, 2012.

⁵⁰ Volberg e Wray, 2007.

d'altro canto, i giocatori problematici più economicamente facoltosi hanno meno probabilità di subire l'etichettamento medico da GAP, rendendo sommerso tale fenomeno in fasce di popolazione più finanziariamente agiata. In tal senso, appare lecito considerare il gioco d'azzardo patologico come un possibile sintomo sociale della società dei consumi "tardo moderna"⁵¹: in una società la cui arena pubblica è invasa da discorsi che incentivano e naturalizzano il gioco responsabile, controllato, razionale dentro un fiorente mercato dei giochi che enuncia la promessa di un cambiamento repentino e improvviso della propria vita, il drogato d'azzardo costituisce un cattivo consumatore che agisce in modo incontrollato, irrazionale e autodistruttivo, una «tipologia clinica» di popolazione distinta da caratteri psicobiologici il cui etichettamento e trattamento terapeutico facilitano l'adozione generalizzata di modelli comportamentali funzionali al consumismo.

2. La prospettiva dell'antropologia applicata

La disamina teorica fin qui riportata costituisce una veloce panoramica dei diversi contributi teorici dell'antropologia culturale e sociale al gambling, evidenziando interconnessioni a tematiche limitrofe correlate. Tuttavia, tale bagaglio di conoscenze, lungi da costituire soltanto un ambito di ricerca "puro", ancorato, quindi, nelle forme e nei linguaggi agli ambienti di ricerca accademici, costituisce un'area di ricerca fruttuosa anche per il lato "spurio" dell'antropologia, nelle vesti di antropologia applicata. La prospettiva dell'antropologia applicata pone come obiettivo una più ampia circolazione del sapere antropologico al di fuori delle università con la precipua intenzione di produrre un cambiamento nella vita sociale attraverso la formulazione di obiettivi e l'innescare di processi di cambiamento⁵². Tale lavoro è frutto di specifici processi decisionali capaci di prendere forma in progettazioni e coordinamenti nella cui sinergia si mobilitano risorse, concetti, categorie e indagini specifiche di tipo antropologico⁵³. Si tratta quindi di

«un'antropologia consapevole dell'identità fra progettualità e visione, intesa come azione politica, un'antropologia scevra da una concezione di sviluppo teleologica e deterministica, un'antropologia impegnata a non continuare a percorrere strade tracciate in passato e a non tenere in vita artificialmente istituzioni che oggi mettono a rischio la stessa sopravvivenza della specie umana: una committed anthropology, un'antropologia che comprende i processi di scelta e li comprende come processi politici ai quali intende partecipare direttamente»⁵⁴.

⁵¹ Reith, 2007.

⁵² Palmisano, 2014.

⁵³ Borofsky, 2000a; 2000b; Colajanni, 2014.

⁵⁴ Palmisano, 2014, p. 21.

Essa si configura come una forma di antropologia “pronta all’uso”⁵⁵, le cui pratiche sono centrate sui processi di *problem-solving* e di sviluppo attraverso azioni di ricerca sul campo e ricerca azione partecipativa, tra le cui componenti spiccano l’assessment d’impatto sociale, la valutazione e il management delle risorse culturali⁵⁶. Queste pratiche hanno come riferimento una specifica concezione epistemologica, la quale rivaluta il rapporto tra sapere teorico “puro” e sapere pratico e “spurio” nella direzione di un sapere antropologico capace di costruirsi in itinere lungo i solchi della sua stessa applicazione⁵⁷ in quanto il sapere antropologico «non è tanto o solo un sapere sulle differenze ma il modo di procedere per comprenderle»⁵⁸. Inoltre, tale concezione è in sintonia con le ecologie delle conoscenze e i processi di traduzione intra e interculturale che consentirebbero di superare quelle dicotomie «*abissali*», i quali, producendo come inesistente intere forme di esperienza vissuta, possono generare forme nuove e inedite di oppressione e marginalizzazione sociale non soltanto in relazione a questioni di carattere squisitamente politico⁵⁹ ma anche in relazione al funzionamento dei sistemi di welfare e di come questi, nella loro implicita dialettica tra emancipazione e regolamentazione sociale, possono finire con il riprodurre le diseguaglianze sociali⁶⁰.

Rispetto alle tematiche correlate al *gambling*, si tratta di uno sforzo di ricerca ispirato ai principi della ricerca-azione nonché alle metodologie di ricerca a carattere squisitamente partecipativo come l’osservazione partecipante, le quali consentono di esplorare e indagare le percezioni dei soggetti coinvolti a diverso grado nel gioco d’azzardo: sul piano del coinvolgimento nel gioco andremo dai non-giocatori ai giocatori occasionali, fino ai giocatori problematici e definiti dal paradigma biomedico come a “rischio” e ai veri e propri giocatori etichettati come compulsivi. Inoltre, queste percezioni potranno essere indagate in relazione ai ruoli sociali, all’identità di genere, alle dinamiche di potere e le interazioni uomo-macchina che coinvolgono il sistema di produzione dei giochi d’azzardo locali e online; nonché ad aspetti più a carattere “macro” della società come l’economia, il lavoro, i processi di etichettamento e di medicalizzazione e quindi le interconnessioni che connettono sistema medico, industria del gioco, legalizzazione e leggi di regolamentazione, tecnologia e new media, nonché politica e opinione pubblica, globalizzazione e regionalizzazione⁶¹; e ancora, le modalità di funzionamento, accompagnamento e presa in carico nei servizi di cura e trattamento dei giocatori problematici e patologici

⁵⁵ Willigen, 2002.

⁵⁶ *Ibid.*

⁵⁷ Colajanni, 2014.

⁵⁸ Fava, 2017, p. 24-25.

⁵⁹ De Sousa Santos, 2014; 2018.

⁶⁰ Cfr: De Sousa Santos, 2014.

⁶¹ cfr: Egerer et al, 2020.

con il complesso sistema di relazioni di potere, pregiudizi e stereotipi correlati sia ai servizi che ai soggetti presi in carico nonché processi di stigmatizzazione sociale che ne conseguono. Chiaramente, questo bagaglio di saperi e conoscenze a carattere critico consentirebbe da un lato la maggiore aderenza dei progetti nei diversi contesti territoriali, favorendo così una migliore identificazione delle c.d. *best practices*; dall'altro, l'innescò di processi formativi di comunità, enti e organizzazioni coinvolti in questi processi di ricerca e intervento.

Questa prospettiva, certamente non esente da critiche legate alla presunta non scientificità della conoscenza impegnata⁶², ha il merito, tuttavia, di poter prendere le forme di una vera e propria antropologia pubblica⁶³ centrata sull'azione il cui *know how* può determinare significative trasformazioni sociali, culturali, politiche ed economiche⁶⁴. All'interno di questo statuto epistemologico, il ruolo dell'antropologo è rivisto in considerazione delle relazioni intessute con istituzioni pubbliche e private impegnate in ogni forma di lavoro sociale dentro cui il ruolo del mediatore, attraverso valutazioni, pareri, suggerimenti, bilanci, proposte e progettazioni sui processi di cambiamento socioculturale indotto, risulta centrale, favorendo al contempo processi di apprendimento della committenza: generare forme di *sapere*, dunque, capaci di affiancare e orientare il *saper fare*⁶⁵. Queste forme di apprendimento sono quanto più centrali nei processi di *problem-solving* in contesti, come ampie società o piccole comunità, ad alto livello di complessità sul piano sociale, economico, politico e culturale i cui effetti si presentano come gravi crisi vissute dai diversi attori sociali, mettendo in pericolo gli equilibri della società e se non anche la sopravvivenza della società stessa⁶⁶. L'oggetto specifico del sapere antropologico applicato è centrato non soltanto sull'analisi delle dinamiche di potere dentro cui i diversi attori sociali si muovono, agiscono e patiscono; bensì anche definire proposte capaci di influenzare queste strutture di potere⁶⁷ e di esercitare un'azione in senso liberante delle condizioni di sofferenza e oppressione⁶⁸. In questo senso è il *fare del "potere"* e ai diversi modi attraverso cui agisce sugli attori sociali adottando strumenti e lenti provenienti dal repertorio teorico e metodologico dell'antropologia.

L'ambito di lavoro correlato alle dipendenze e, più in generale, ai servizi rivolti alla persona, può lasciare intendere un ruolo ancillare dell'antropologia al servizio di altre discipline umanistiche, come la medicina, la psicologia o le discipline più attigue come la sociologia e la pedagogia. Tuttavia, il processo conoscitivo dell'antropologo applicato si differenzia da quello delle altre discipline per la sua

⁶² Colajanni, 2014.

⁶³ Severi, 2017.

⁶⁴ Palmisano, 2014.

⁶⁵ Colajanni, 2014.

⁶⁶ Palmisano, 2014.

⁶⁷ Colajanni, 2014.

⁶⁸ Palmisano, 2014.

capacità di strutturare relazioni e legami che rispondono a logiche altre, e quindi connotati da altri limiti e potenzialità⁶⁹. Come giustamente messo in evidenza da Severi, le modalità e le categorie di ricerca sul campo provenienti dalla *drug anthropology*, e quindi anche dal più vasto campo dell'*addiction anthropology* – dentro cui possono rientrare questa tipologia di studi sul *gambling* in prospettiva antropologica – applicate in un contesto come quello americano non sono applicabili *tout court* nel contesto italiano, poiché la portata e gli approcci dei servizi rivolti ai tossicodipendenti e alle marginalità in generale sono profondamente diversi, dettate da setting e procedure tra loro non assimilabili, nonché da contatti con figure professionali e d'equipe che si muovono dentro ingranaggi istituzionali non assimilabili a quelli americani. Secondo l'autore, è più interessante occuparsi dei servizi sociali in ottica trasversale e specifica, tenendo in considerazione un'ampia gamma di interlocutori che vanno dai decisori politici ai loro esecutori fino ai soggetti ai quali tali servizi sono rivolti, cogliendone così gli ingranaggi di potere che mettono in moto la macchina dell'assistenza⁷⁰. Inoltre, considerando come gli studi sul gioco d'azzardo e sul gioco problematico tendono a essere centrati su approcci basati sull'individuo dal punto di vista sia teorico sia metodologico riteniamo, coerentemente con la proposta di Egerer e colleghi⁷¹, che teoria dei sistemi di Luhmann possa avere utili applicazioni critiche e pratiche nella ricerca sul gioco d'azzardo nei contesti occidentali in prospettiva antropologica e sociologica afferente a paradigmi di matrice costruttivista. Tale prospettiva teorica, sebbene allontani l'interesse della ricerca dagli individui reindirizzandola verso i meccanismi, le strutture e i processi della società, consentirebbe di indagare le interconnessioni con i codici culturali, i sistemi simbolici e gli immaginari sociali che richiamano. Pertanto, un approccio teorico ai sistemi può offrire strumenti e campi di ricerca innovati per studiare il gioco d'azzardo, costituendo esso stesso un possibile paradigma di ricerca critico. Secondo Egerer e colleghi, il sistema del *gambling* è operativizzabile in cinque sottosistemi indagabili ognuno con strumenti e metodologie miste: il gioco d'azzardo come sistema in sé, il gioco d'azzardo come esperienza, la regolamentazione delle economie del gioco d'azzardo, le organizzazioni che funzionano come fornitori di gioco d'azzardo e la teoria dei sistemi stessa come metodologia interdisciplinare.

⁶⁹ Severi, 2017.

⁷⁰ *Ibid.*

⁷¹ Egerer et al., 2020.

3. La prevenzione in Italia: il caso del progetto “Dipendenze: No Grazie!”

Il progetto “Dipendenze: No Grazie!” non costituisce un unicum nel panorama italiano dei progetti a contrasto del gioco d’azzardo problematico. Una prima mappatura panoramica della situazione italiana è offerta dalla rete CNCA, nel cui *Yearbook 2016 Rischi da giocare*, edito da Angelucci e Poli, vengono riportati alcuni dati specificamente dedicati al nostro bel paese: secondo i Monopoli di Stato alle Slot sono stati persi 6.230 milioni di euro e alle VLT 2.779 milioni di euro; dividendo queste somme per il numero di apparecchi in Italia (380.000 slot e 50.000 VLT), vediamo che i soldi persi dai giocatori in una singola slot sono stati 16.394 euro, mentre i soldi persi in ogni Videolottery sono pari a 55.580 euro. Inoltre, nel solo 2014 in Italia sono stati venduti 1.902.937.618 tagliandi di Gratta e Vinci, pari a 60,3 biglietti per ogni secondo di ogni giorno e di ogni notte dell’anno, corrispondenti ad un totale di 5,2 milioni di Gratta e Vinci venduti in Italia ogni giorno. Secondo il vicepresidente del CNCA:

«Il fenomeno del gioco d’azzardo esploso negli ultimi anni nella sua drammaticità ed i problemi ad esso connessi, dalla possibile dipendenza e/o alla gestione dei temi delle crisi familiari, dei rischi connessi di indebitamento, usura e coinvolgimento della criminalità, ci ha fatto ripiombare in questa estremizzazione degli approcci, tra totale cancellazione di tutti gli strumenti, le opportunità e le possibilità di gioco d’azzardo (No slot e divieto di qualsiasi gioco) ad approcci più centrati sulla possibilità di educazione al “gioco responsabile” ed alla regolazione dei tempi, dei luoghi e delle modalità di accesso ai giochi, nonché della presa in carico di chi questa capacità la perde»⁷².

Generalmente, il rapporto tra l’azione di prevenzione e il target cui è rivolta l’azione progettuale consente di definire le strategie di prevenzione in universali (rivolta alla popolazione generale), selettive (rivolta a specifiche sottopopolazioni le cui condizioni di rischio sono significativamente sopra la media) e indicata (rivolta a persone i cui minimi ma identificabili sintomi suggeriscono una condizione tipicamente patologica). Tra le tre categorie, il progetto “Dipendenze: No Grazie!” presenta un tipo di prevenzione chiaramente universale, di tipo secondario, volto a ridurre i fattori di rischio sulla popolazione generale coincidente con la popolazione della città di Palermo. Tuttavia, la portata ristretta del progetto, circoscritto a un solo anno solare, ha condotto a una discontinuità degli interventi sugli stessi cluster di popolazione. Tale discontinuità è in larga parte incentivata dai drop-out e dalle difficoltà d’aggancio basate sulla sola rete territoriale, rappresentata in larga parte dalle scuole e dagli enti del terzo settore. Infatti, come De Angelis mette in

⁷² De Facci, 2016, pp. 7-8.

evidenza⁷³, sono le specificità dei contesti territoriali, economici, normativi, sociali, ad influenzare in modo determinante le condizioni di efficacia degli interventi. Di conseguenza, nel pensare alla definizione delle best practices progettuali nonché la loro trasposizione in altri contesti territoriali, risulta indispensabile considerare le specifiche situazioni entro cui il gioco d'azzardo in generale e la sua percezione in particolare hanno luogo: legislazione nazionale e regionale, distribuzione geografica dei locali dove si gioca, tipologia dei giochi e rischi specifici, situazione demografica, ecc. Insieme ai dati relativi al target di riferimento, tali conoscenze sono preliminari ad un'adeguata instaurazione di iniziative e progetti d'intervento. Secondo l'autrice: «Occorre dunque tradurre queste conoscenze in azione e farle diventare programmi d'intervento. Il modo efficace di operare è quello di descrivere con attenzione e appropriatezza, con le équipes che intervengono, la teoria del cambiamento auspicato, ovvero quali meccanismi si prevede che il programma inneschi, con quali persone e con quali risultati attesi»⁷⁴. La prevenzione è qui intesa come azione positiva che prevede interventi differenti volti a ridurre fattori di rischio e negativi, e potenziare gli effetti dei fattori di protezione⁷⁵. Tra le strategie più ricorrenti in Italia nella prevenzione del *gambling*⁷⁶, centrate sulla retorica del “gioco responsabile”, spiccano:

- la strategia informativa rivolta sia agli adulti che agli adolescenti, i quali in modo sempre più pervasivo sono oggetto di massicce campagne pubblicitarie⁷⁷. Pur in assenza di indagini approfondite sulla popolazione giovanile, vi sono evidenze che indicano come efficaci quelle campagne di sensibilizzazione aventi natura informativa centrate sui rischi. In tal senso, le testimonianze e le storie di vita reale di chi ha vissuto il disagio del gioco d'azzardo problematico consentono di de-normalizzare alcuni stereotipi culturali legati alla presunta bonarietà del gambling e dell'industria del gioco d'azzardo, evidenziandone gli effetti negativi sulla famiglia, sul lavoro e sulla propria finanza, nonché ponendo l'accento sulla manipolazione dell'industria. Tuttavia, l'utilizzo solitario delle campagne informative è poco efficace fatta eccezione per i soggetti già coinvolti nel gambling problematico.

- la strategia educativo-promozionale realizzata comunemente nelle scuole. Tale strategia, a carattere sia informativo che formativo, deve essere progettata considerando il momento dello sviluppo degli studenti e calibrata considerandone le specificità culturali, sociali e, più in generale, contestuali. In particolare, le tematiche devono essere percepite come significative e rispondenti all'esperienza quotidiana dei giovani, e quindi risultare pertinenti in quanto strumenti forniti durante quel periodo sensibile durante il quale gli studenti possono avere un primo approccio al gioco

⁷³ De Angelis, 2016.

⁷⁴ *ivi*, pag. 154.

⁷⁵ Van der Stel, Voordewind, 2001.

⁷⁶ De Angelis, 2016.

⁷⁷ Derevensky, Gilbeau, 2015.

d'azzardo industriale sia locale che digitale. La strategia educativa funziona quando integrata dentro specifici programmi di lezioni aventi per oggetto la probabilità di vincita al gioco e le fallacie cognitive, gruppi di discussione sui problemi legati al gioco d'azzardo e ai fattori di rischio, l'uso di video creati ad hoc, nonché azioni educative volte a favorire il riconoscimento dei primi segnali di una possibile perdita del controllo.

- la strategia educativa fondata sulla *peer education* quale strumento per lo sviluppo di dinamiche partecipative capaci di incentivare la formazione di nuovi modelli culturali⁷⁸, modificando conoscenze, atteggiamenti, percezione delle norme sociali, convinzioni personali e di ruolo.

- la strategia di sviluppo di comunità, con l'obiettivo di far crescere il senso di responsabilità, di potere, le competenze e il senso di comunità in soggetti specifici (utenti oppure operatori). I cambiamenti osservati sono stati più spesso rilevati in strategie orientate a un maggiore livello di consapevolezza rispetto alla tematica in oggetto (rilevanza del fenomeno, analisi critica, prevalenza locale) e ai ruoli agiti delle organizzazioni territoriali (scuole, banche, organizzazioni no profit e profit, enti locali, presidi sociosanitari, ecc.).

Di queste quattro strategie, all'interno del progetto "Dipendenze: No Grazie!", ne sono adoperate tre, ossia la strategia informativa per quanto concerne la campagna comunicativa del progetto, la strategia educativo-promozionale per quanto concerne le azioni formative condotte in seno ai PCTO e ai corsi di educazione economico-finanziaria di base per adulti e la strategia ispirata alla *peer education* per alcuni laboratori programmati per i mesi estivi (riprogrammati a causa del Covid).

Poiché l'obiettivo della committenza è stato prevalentemente centrato sulla formulazione di una strategia per l'assessment dell'impatto sociale del progetto "Dipendenze: no grazie!" sul suolo palermitano, il nostro coinvolgimento in quanto ricercatori si è strutturato prevalentemente sotto forma di consulenza, attività di desk review e formulazione di strumenti di raccolta dati quali-quantitativi centrati sui temi centrali del progetto, il quale contava un ventaglio di attività a carattere preventivo vertenti sul trinomio *informazione – formazione – sensibilizzazione* diversamente articolato a seconda che i beneficiari individuati fossero famiglie in difficoltà e quindi a rischio da sovraindebitamento, adolescenti potenzialmente rischio nonché operatori, formatori e insegnanti.

Ognuno di questi tre vertici di campo è stato diversamente coinvolto nel progetto, con una particolare centratura sugli adolescenti e le famiglie del territorio palermitano agganciati i primi attraverso i corsi di PCTO rivolti alle scuole e i secondi attraverso i corsi di formazione finanziaria di base per adulti tenuti presso le sedi di alcuni partner territoriali. Inoltre, nel corso della prima attività siamo stati chiamati a svolgere attività di formazione e prevenzione sulle tematiche del

⁷⁸ Croce et al., 2011.

gambling, favorendo attraverso approcci inclusivi e coinvolgenti al presa di consapevolezza non soltanto sul fenomeno *gioco* in generale, ma anche su tutti quei tranelli legati al coinvolgimento del pensiero magico e alle distorsioni cognitive legate alla probabilità e all'azzardo, nonché ai meccanismi neurocognitivi legati alla dipendenza (sia da sostanza che comportamentale), in sintonia con i più avanzati programmi di prevenzione da gioco d'azzardo patologico nelle scuole secondarie di secondo grado⁷⁹. Infine, il secondo vertice di campo, individuato nelle famiglie, voleva essere rintracciato anche attraverso l'istituzione di alcuni centri d'ascolto istituiti presso le sedi dei partner di progetto disseminati per tutto il territorio palermitano, nella logica di istituire delle "antenne territoriali" capaci di esplorare e monitorare l'andamento dei fenomeni cari al progetto nei diversi quartieri entro cui le associazioni del terzo settore sono radicate. Si tratta, in ogni caso, di strategie già radicate nella letteratura antropologica statunitense. Tali centri d'ascolto avrebbero dovuto costituire quello che Goldstein e colleghi⁸⁰ definiscono come *field stations*, ossia degli "avamposti" entro cui operatori di servizi e volontari interagiscono con gli attori sociali beneficiari per un periodo prolungato di tempo, in sintonia con la prospettiva della *drug anthropology*. Tuttavia, tale strategia presenta non poche criticità che specularmente si presentano sia sul piano della ricerca che sul piano dell'intervento connesso alla specificità delle dimensioni socioculturali entro cui si sviluppa la fenomenologia del gioco d'azzardo nel territorio palermitano. Infatti, non soltanto tali centri d'ascolto erano poco o per niente frequentati, ma, attraverso i colloqui condotti con gli operatori e i rappresentanti delle associazioni partner di progetto, sono emerse non poche resistenze nella rimodulazione delle proprie attività in sintonia con la tematica trattata in quanto, appena usciti dall'isolamento pandemico causato dal Covid-19, gli enti del Terzo Settore erano ancora intenti a tessere quel clima di fiducia con gli abitanti dei quartieri entro cui operavano; indagare ed esplorare le questioni attorno cui ruota il gioco d'azzardo costituiva un'azione percepita come invasiva per gli abitanti del quartiere, di fatto minacciando la relazione e la sopravvivenza delle associazioni stesse. In effetti, come riportato da Severi⁸¹, «una volta istituito un luogo che potesse fungere da punto di contatto, e posto che i soggetti iniziassero a frequentarlo, questo avrebbe potuto costituire un deterrente al ritorno dell'antropologo sulla strada». Di fatto, lo scarso successo di tale misura ha prodotto due conseguenze: da un lato una forte dispercezione circa l'efficacia e l'incisività del progetto sul territorio, poiché il più delle speranze ruotava proprio intorno all'efficienza e l'efficacia di tali centri d'ascolto; dall'altro, attraverso i colloqui condotti con gli operatori del terzo settore, sono emersi non pochi spunti circa la fenomenologia del gioco d'azzardo problematico nel contesto dei servizi

⁷⁹ Turner, et al., 2008; Taylor & Hillyard, 2009; Lupu & Lupu, 2013.

⁸⁰ Goldstein et al., 1990.

⁸¹ Severi, 2017, p. 502.

rivolti alla persona. Soggetti e famiglie che patiscono le conseguenze del gioco d'azzardo problematico, infatti, difficilmente sono propensi a chiedere aiuto proprio per questa specifica problematica poiché, sebbene sia riconosciuto come comportamento problematico (ergo medicalizzabile) da parte dei più, l'effetto stigma correlato all'essere giudicati come giocatori patologici grava non poco sull'esperienza e la percezione delle persone sia in quanto singoli individui sia in quanto membri di una data famiglia. Inoltre, quel familismo particolarmente radicato nelle zone del Mezzogiorno⁸² potrebbe rendere il tabù correlato al gioco d'azzardo problematico un forte ostacolo alla richiesta d'aiuto in quanto, come emerso nel corso delle interviste rivolte alle famiglie coinvolte, è considerato alla stregua di "un panno sporco da lavare in famiglia". Di conseguenza, come emerso dai colloqui con gli operatori, le maggiori possibilità di intercettare famiglie in condizioni di disagio a causa delle conseguenze da gioco d'azzardo problematico sono rintracciabili proprio su tutti quei fenomeni *altri* verso cui l'attenzione dei cittadini è meno soggetta ai tabù sociali, come la povertà economica dichiarata, la povertà educativa nonché la stessa violenza domestica e/o economica. In questo senso, le «*field stations*» potrebbero funzionare da centri polifunzionali capaci di trattare tematiche attigue al gioco d'azzardo problematico, ma con operatori adeguatamente formati sia ad individuare i segnali della problematica sia in un possibile accompagnamento verso la fuoriuscita dalla condizione di disagio, anche nella direzione di una presa in carico da parte dei SerT dell'ASL territoriale.

4. Una proposta laboratoriale di antropologia applicata al *gambling*

Sulla base di questa esperienza di consulenza e coinvolgimento ci è stato possibile riconsiderare ex post alcuni degli interventi adottati e, alla luce delle piccole seppur significative restituzioni ricevute dai partecipanti al progetto attraverso le interviste, ripensare le proposte progettuali considerando la necessità formativa e di ricerca che ruota intorno a questo tema nel contesto palermitano. Se da un lato una possibile good practice dovrebbe prevedere un empowerment centrato sugli operatori, volto non soltanto a considerare come le dimensioni economiche, culturali e sociali s'intrecciano nel fenomeno *gambling* ma anche a fare emergere maieuticamente possibili strategie per ridurre l'effetto stigma e, più in generale, le percezioni negative che ruotano attorno ai servizi; dall'altro, parallelamente, è necessario esplorare le percezioni correlate al gioco d'azzardo in sé nelle diverse fasce di popolazione nel palermitano, considerando le diverse dimensioni simboliche e culturali, ovvero come queste s'intrecciano con le dimensioni economiche e sociali. In questo senso, la ricerca potrebbe porre maggiore attenzione sui processi di formazione degli stereotipi

⁸² Cfr. Gambardella, Morlicchio, 2005.

e i significati che ruotano attorno al gioco d'azzardo all'interno della società contemporanea e palermitana in particolare. Tale indirizzo di ricerca, avrebbe come scopo quello di arricchire la consapevolezza degli operatori sul contesto entro cui emerge tale problematica, fornendo strumenti a carattere critico utili a gestire in modo inedito e originale i processi comunicativi a livello macro e microsociologico, potenziando così gli strumenti di sensibilizzazione e aggancio.

In questo senso, coerentemente con l'intuizione di affrontare ed esplorare il fenomeno *gambling* connettendolo ad altri fenomeni ad esso correlati, riteniamo che l'adozione di strategie formative in contesti formali e informali a carattere inclusivo possano costituire validi strumenti che possono ridurre forme di rischio multilivello di esclusione a livello culturale, sociale ed educativo attraverso l'adozione di azioni, l'istituzione di servizi e la creazione di opportunità capaci di favorire la piena partecipazione alla vita culturale, economica, politica e sociale⁸³. Pertanto, è attraverso l'abbattimento non soltanto degli ostacoli fisici, ma anche e soprattutto abbattendo le barriere culturali ed economiche che è possibile prevenire concretamente ogni forma di esclusione e marginalizzazione che possono condurre alla ricerca di forme di dipendenza, in tal caso a carattere comportamentale. Secondo Striano:

«Il costrutto di prevenzione ha una lunga tradizione in ambito sanitario, ma assume una variazione di significati se utilizzato in una prospettiva biopsico-sociale, che è quella che, attraverso un complesso percorso di risignificazione, ha portato a definire il costrutto di salute in termini di benessere e a ripensare i dispositivi di cura, di welfare, di formazione come una realtà integrata ed interconnessa»⁸⁴.

Più concretamente, la prevenzione attraverso l'utilizzo di strategie inclusive consente di arginare non soltanto l'assenza di prospettive occupazionali e di sbocchi nel mondo del lavoro attraverso un insieme di azioni e di pratiche di accoglienza, di *assessment*, di condivisione di progetti, di esame realistico di possibilità ed opportunità, di valutazione e di autovalutazione, di consapevolezza e coscientizzazione; ma anche di avviare processi di affrancamento ed autonomizzazione, di indirizzo e di *scaffolding*, che si configurano come indirizzi a carattere sociale e politico⁸⁵. Tutto ciò è possibile attraverso prospettive di educazione e formazione continua all'interno dei processi di sviluppo sociale dentro cui la prospettiva dell'antropologia applicata può costituire una valida risorsa nonché un'opportunità di riscatto. Una metodologia formativa concreta che consentirebbe di procedere su questo doppio binario di ricerca e azione, può essere costituita

⁸³ Striano, 2017.

⁸⁴ *Ivi*, p. 277.

⁸⁵ *Ibid.*

dall'adozione in ottica laboratoriale dei principi della pedagogia freiriana, la quale consentirebbe non soltanto di istituire un setting sociale idoneo ad affrontare il tema, ma sarebbe capace di fare codificare i temi generatori legati alle percezioni sul mondo del *gambling* percepito dalle diverse fasce di popolazione⁸⁶. Nel processo di codifica e decodifica dei temi generatori possono crearsi occasioni di dialogo non soltanto a carattere trasformativo, ma anche di scambio e confronto sul tema di per sé. Certamente, questa metodologia assume come obiettivo precipuo il cambiamento e non la ricerca etnografica in contesti come casinò e centri scommessa, tuttavia ben si articola con metodologie altrettanto affini come l'uso di focus group oppure l'utilizzo di etnografie collaborative⁸⁷.

Riferimenti bibliografici

Angelucci, Nadia e Polli, Riccardo

- *Year Book 2016: Rischi da Giocare*, Coordinamento Nazionale Comunità d'Accoglienza, 2016

Binde, Per

- "Gambling across cultures. Mapping worldwide occurrence and learning from ethnographic comparison", *International Gambling Studies*, (5) 1, 2005, pp. 1-27

Borofsky, Robert

- "To Laugh Or Cry?", *Anthropology News*, XLI, 4, 2000 pp. 9-10.

- Public Anthropology. Where To? What Next?, *Anthropology News*, XLI, 5, 2000, pp. 9-10

Bourdieu, Pierre

- *Outline of a Theory of Practice*, Cambridge: Cambridge University Press, 1977

Caillois, Roger

- *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine* (trad. Guarino L.). Milano: Bompiani, 2014 [1961]

Castellani, Brian

- *Pathological gambling: the making of a medical problem*, Albany (NY): State University of New York Press, 2000

⁸⁶ Reggio, 2017.

⁸⁷ Rappaport, 2008.

Colajanni, Antonino

- “Ricerca ‘pura’ e ricerca ‘applicata’. Antropologia teoretica e antropologia applicativa a un decennio dall’inizio del terzo millennio”. *DADA Rivista di Antropologia post-globale*, 2, 2000, 25-40

Croce, Mauro, Lavanco, Gioacchino e Vassura, Mauro (a cura di)

- *Prevenzione tra pari. Modelli, pratiche e processi di valutazione*, Milano: Franco Angeli, 2011

Csikszentmihalyi, Mihaly e Bennett, Stith

- “An Exploratory Model of Play,” *American Anthropologist*, 73 (1), 1971, pp. 45-58

De Angelis, Pina

- “Il ruolo della valutazione nei progetti di prevenzione del gioco d’azzardo patologico”, in Angelucci, Nadia e Polli, Riccardo (a cura di), *Year Book 2016: Rischi da Giocare*, Coordinamento Nazionale Comunità d’Accoglienza, 2016

De Facci, Riccardo.

- “Introduzione”, in Angelucci, Nadia e Polli, Riccardo (a cura di), *Year Book 2016: Rischi da Giocare*, Coordinamento Nazionale Comunità d’Accoglienza, 2016

de Sousa Santos, Boaventura

- *Epistemologies of the South: Justice against Epistemicide*. London: Routledge, 2014

- *The end of the cognitive empire: The coming of age of epistemologies of the South*. Duke: Duke university Press, 2018

Derevensky, Jeffrey & Gilbeau, Lynette

- “Adolescent gambling: twenty-five years of research”. *Canadian Journal of Addiction*, 6(2), 2015 pp. 4-12

Egerer, Michael, Marionneau, Virve, & Virtanen Mikko J.

- “How Luhmann’s systems theory can inform gambling studies”. *Critical Gambling Studies*, 1(1), 2020, pp. 12-22

Fava, Ferdinando

- *In campo aperto. L’antropologo nei legami del mondo*, Milano: Meltemi, 2017

Gambardella, Dora, & Morlicchio, Enrica (a cura di)

- *Familismo forzato. Scambi di risorse e coabitazione nelle famiglie povere a Napoli*, Roma: Carocci, 2005

Geertz, Clifford,

- *Interpretazione di culture*, Bologna: Il Mulino, 1988

Goldstein, Paul J., Spunt, Barry J., Miller, Thomas, & Bellucci, Patricia

- "Ethnographic field stations". *The Collection and Interpretation of Data from Hidden Populations. National Institute on Drug Abuse Research Monograph*, 98, 1990, pp. 80-95.

Hacking, Ian

- *The taming of chance*. Cambridge: University Press, 1990

Herzfeld, Michael

- *A place in history: social and monumental time in a Cretan town*. Princeton: Princeton University Press, 1991

Huizinga, Johan

- *Homo ludens*. Torino: Einaudi, 2002 [1949]

Lenzi Grillini, Filippo

- "Un'etnografia del gioco d'azzardo. La ricerca antropologica e la pianificazione di progetti di prevenzione sulle dipendenze patologiche". *Antropologia Pubblica*, 2(1), 2016, pp. 89-102

Lesser, Alexander

- *The Pawnee ghost dance hand game: ghost dance revival and ethnic identity*. New York: AMS Press, 1969 [1933]

Lévy-Bruhl, Lucien

- "Primitive mentality and gambling", *The Criterion*, vol. 2, n. 6, 1924, pp. 188-200

Lupu, Izabella Ramona, & Lupu, Viorel

- "Gambling prevention program for teenagers". *Journal of Cognitive & Behavioural Psychotherapies*, 13(2), 2013, pp. 575-584

Malaby, Thomas M.

- *Gambling life: dealing in contingency in a Greek city*. Chicago: University of Illinois Press, 2003

- "Anthropology and play: The contours of playful experience". *New Literary History*, 40(1), 2009, pp. 205-218

McGowan, Virginia

- "How do we know what we know: epistemic tensions in social and cultural research on gambling, 1980–2000". *Journal of Gambling Issues* 11, 2004, pp. 1-27

Ortner, Sherry

- *Life and Death on Mt. Everest: Sherpas and Himalayan Mountaineering*, Princeton: Princeton University Press, 1999

Palmisano, Antonio Luigi

- "Committed, engaged e applied anthropology". *DADA Rivista di Antropologia post-globale*, NS, 2, 2014, pp. 13-24

Papataxiarchis, Evthymios

- "A contest with money: gambling and the politics of disinterested sociality in Aegean Greece", in Day, Sophie, Papataxiarchis, Evthymios & Stewart, Michael (eds), *Lilies of the field: marginal people who live for the moment*, Boulder, Colo: Westview, 1999

Pickles, Anthony

- "Gambling". In Stein, F. (ed.) *The Open Encyclopedia of Anthropology*. Facsimile of the first edition in *The Cambridge Encyclopedia of Anthropology*, 2016. Online: <http://doi.org/10.29164/16gambling>

Pini, Mauro

- *Febbre d'azzardo: antropologia di una presunta malattia*. Milano: Franco Angeli, 2012

- "Oltre la medicalizzazione dell'azzardo: per un approccio antropologico alla febbre del gioco". *AM. Rivista della Società Italiana di Antropologia Medica*, 15(35-36), ottobre 2013, pp. 353-368

Rappaport, Joanne

- "Beyond participant observation: Collaborative ethnography as theoretical innovation". *Collaborative anthropologies*, 1(1), 2008, pp. 1-31

Reggio, Piergiorgio

- *Reinventare Freire. Lavorare nel sociale con i temi generatori*, Milano: Franco Angeli, 2017

Reith, Gerda

- *The age of chance: gambling and western culture*. New York: Routledge, 1999

- “Gambling and the contradictions of consumption. A genealogy of the “pathological” subject”, *American Behavioral Scientist*, n. 51, 2007, pp. 33-55

Rose, Nikolas S.

- *Governing the Soul: the shaping of the private self*, London: Free Association Books, 1999

Sabbatucci, Dario (a cura di)

- *Giuoco d’azzardo rituale e altri scritti*, Roma: Bulzoni, 2003 [1964]

Schüll, Natasha Dow

- *Addiction by design: machine gambling in Las Vegas*. Princeton: University Press, 2012

Scott, Julie

- “Playing properly: casinos, blackjack and cultural intimacy”, in Cassidy, Rebecca, Pisac, Andrea & Loussouarn, Claire (eds), *Qualitative research in gambling: exploring the production and consumption of risk*, London: Routledge, 2013

Severi, Ivan

- “Frontiere dell’antropologia in Italia. Riflessioni dal campo e prospettive professionali”. *Lares*, 83(3), 2017, pp. 491-508

Striano, Maura

- “L’inclusione come politica educativa e strategia di prevenzione”. *Civitas educationis. Education, politics and culture*, 4(2), 2017, pp. 269-281

Tax, Sol

- “Action Anthropology”, *Current Anthropology*, XVI, 4, 1975, p. 515

Taylor, Edward Burnet

- “Sui giochi di sorte americani quali prova di contatti precolombiani con l’Asia”, in de Sanctis Ricciardone P. (curatore), *Il potere del debole. Dal gioco al sapere*, Meltemi, Roma, 1997 [1896]

Taylor, Lisa M., & Hillyard, Pamela

- “Gambling awareness for youth: An analysis of the “Don’t Gamble Away Our Future” program”. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7, 2009, pp. 250-261

Turner, Nigel E., Macdonald, John., & Somerset, Matthew

- "Life skills, mathematical reasoning and critical thinking: A curriculum for the prevention of problem gambling". *Journal of Gambling Studies*, 24(3), 2008, pp. 367-380

Van Der Stel, Jaap & Voordewind, Deborah

- *Manuale di prevenzione. Alcol, droghe e tabacco*, Milano: Franco Angeli, 2001

Van Willigen, John

- *Applied anthropology. An introduction*, Westport: Bergin and Garvey, 2002

Volberg Rachel A., & Wray, Matt

- "Legal gambling and problem gambling as mechanisms of social domination?", *American Behavioral Scientist*, vol. 51, n. 1, 2007, pp. 56-85

Von Franz, Marie-Louise.

- *Divinazione e sincronicità. Psicologia delle coincidenze significative*, Roma: TLON, 2019 [1980]

Woodburn, James

- "Egalitarian Societies", *Man*, nuova serie, (17) 3, 1982, pp. 431-451