

Recensione

Manuela Vinai, *I giocatori. Etnografia nelle sale slot della provincia italiana*, Milano, Meltemi, 2020

Giulia Nistri

gnistri@creasiena.it

Università degli Studi di Perugia

Il libro di Manuela Vinai *I giocatori. Etnografia nelle sale slot della provincia italiana* si muove in parte nel solco di alcune ricerche dedicate al *gambling* realizzate in ambito socio-antropologico (Martignoni-Hutin 2003; Lalander 2006; Dow Schüll 2012; Cassidy *et al.* 2013), studi di respiro internazionale condotti rivolgendo l'attenzione alla passione di giocatrici e giocatori per "le macchinette", slot e *videolotteries* (VLT).

La struttura del testo è anticipata dall'autrice già nelle prime pagine in cui Vinai preannuncia da subito la propria intenzione di considerare il "mondo dentro" le sale da gioco nella prima parte del libro, per poi lavorare, in seconda battuta, su un mondo "fuori", utile a leggere in maniera completa ed esaustiva il tema indagato. Benché lo studio tenti di incrociare alcune richieste nate dalle esigenze di un Servizio per le Dipendenze impegnato «a fare i conti con una risposta insufficiente, in termini di utenza, rispetto alle energie investite» (Vinai 2020: 15), la ricercatrice ci introduce al suo obiettivo di non «ascoltare solo le voci di quei giocatori che avevano avuto accesso ai servizi per le dipendenze» (*ivi*: 18) per catturare l'ampiezza di un fenomeno che va oltre i "confini della patologia" e puntando a restituire alcune qualità delle sale intese in quanto spazi sociali.

Nel primo capitolo sono fornite le coordinate sull'organizzazione del lavoro: la ricerca sul campo è stata condotta nella provincia piemontese tra Biella e Vercelli nel corso di un anno, periodo durante il quale la studiosa ha scelto di trascorrere il proprio tempo in diverse sale gioco, talvolta intervistando gestori, addetti e addette degli esercizi commerciali e raccogliendo stralci di conversazioni informali con i giocatori. In alcuni casi, chiarisce Vinai, il suo posizionamento nello spazio "in sala", visibile a giocatori e giocatrici, è stato agevolato dall'accoglienza e dalla disponibilità di chi vi lavorava. L'autrice specifica di aver avuto accesso ai luoghi da lei scelti in accordo con alcuni gestori dei locali in quanto "ospite osservante", muovendosi tra gli spazi di gioco in maniera esplicita, dichiarando le proprie intenzioni e obiettivi di ricerca.

Nella prima parte del testo l'attenzione è progressivamente richiamata da alcune delle dinamiche e delle caratteristiche dei luoghi di gioco approcciati; l'osservazione dell'ambiente ludico prende le mosse dall'esperienza della studiosa che, nel secondo capitolo, intende descrivere gli oggetti «come forme collocate nello spazio della sala slot» (*ivi*: 31) e, sulla scia di Miller (2013), nella "loro umiltà", nel loro modo di garantire, invisibilmente, un comportamento "appropriato": soffermandosi su videate, sgabelli, *cabinet*, cambiamonete, pulsanti, posacenere, Vinai sottolinea che l'educazione del giocatore passa anche per questa materialità.

L'interesse della ricercatrice si rivolge quindi agli avventori delle sale, ai loro spostamenti "tra" gli apparecchi di gioco, in "uscita" e in "entrata", che l'autrice descrive al contempo come «corpi fermi davanti alle macchine»: «la descrizione del singolo individuo che gioca con l'apparecchio elettron-

ico restituisce un'immagine molto statica, che mostra l'esiguità dei movimenti del corpo necessari per la fruizione di questo tipo di gioco d'azzardo» (Vinai: 36).

Pur evidenziando tale apparente staticità, la studiosa accenna ad una possibilità di comunicazione, un movimento, tra macchine e corpi.

L'esplorazione della "sensazione" di gioco attraversa quindi i sensi, in primis della ricercatrice, passando per l'esperienza visiva che richiama una colorata, lucida e riflettente luminosità attraverso la quale è descritta la capacità dello schermo di "incantare". Il paesaggio sonoro della sala è richiamato con le sue potenzialità di ovattare, di proteggere chi gioca dalle distrazioni, e al contempo di scandirne l'esperienza tra il ritmo "delle macchinette" e il tintinnio delle monete; mentre il marketing olfattivo, fatto di fragranze volte a coprire la frequente fumosità degli ambienti, osserva l'autrice, suggerisce un tentativo di igienizzare e "ripulire" che attraversa e incrocia dimensioni simboliche e morali (Douglas 2013).

Queste ultime sono in parte affrontate nel terzo capitolo, in cui il *gambling* è presentato come oggetto di riprovazione e stigma, portati percepiti e rifuggiti dai frequentatori delle sale, e che trovano eco anche nell'esperienza di chi in sala ci lavora, operatori e operatrici il cui disagio è restituito dalla ricercatrice come il riflesso di un sentire comune sul gioco. Vinai ricorda anche le reticenze nelle interazioni e la difficoltà da lei talvolta incontrate negli approcci, ad esempio con una donna che, a detta del gestore di sala, non voleva essere considerata una giocatrice "patologica", un indizio che la studiosa spiega di aver accolto per riflettere sull'attribuzione di colpa, un meccanismo che sembra tornare e permeare, a più livelli, l'intero campo da lei esplorato.

L'autrice, basandosi sulle proprie osservazioni come anche su alcuni momenti di confronto con addetti e addette di sala, accenna quindi alle possibilità di interazione in sala, possibilità che si costruiscono attraverso la familiarità del quotidiano condiviso tra chi quello spazio lo vive e lo anima: prendendo apertamente le distanze dalle letture che tendono a porre l'accento sull'"alienazione del gioco", Vinai sceglie di tratteggiare gli scambi possibili e le forme di relazioni che possono crearsi nelle sale. La studiosa sottolinea quindi l'eterogeneità delle motivazioni che possono portarvi gli avventori, come anche l'impossibilità di prevedere l'andamento delle loro esperienze.

Nel quarto capitolo sono passati in rassegna gli attori sociali principali che animano il campo del "gambling patologico", richiamati con la formula delle "tre G": giocatori, gestori, guaritori. Vinai, dopo aver rapidamente ripercorso l'"evoluzione" diagnostica nell'ambito dei diversi DSM (Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali) che hanno contribuito a plasmare nel tempo le differenti forme di malattia connesse al gioco, accenna dunque alla difficoltà di circoscrivere una "patologia", per poi spostarsi sulla dimensione sociale di quest'ultima. L'autrice sottolinea come la malattia, per i giocatori, prenderebbe forma non tanto in corrispondenza delle alterazioni organiche che trovano spazio nelle classificazioni nosologiche, bensì quando le persone sono sopraffatte dai sensi di colpa per il denaro speso o per le "mancanze" nei confronti, ad esempio, dei familiari: «Non sono le alterazioni subite dal suo organismo durante le sessioni di gioco a renderlo una persona con un malessere: il suo stato di sofferenza è dato dalle conseguenze che l'azzardo ha prodotto» (Vinai: 86). La studiosa sceglie quindi di passare per la dimensione sociopolitica connessa anche alle condizioni economiche dei potenziali "malati", ingredienti, questi ultimi, che contribuiscono a tracciare la linea di demarcazione tra salute e malattia.

Anche a causa dello stigma che investe i luoghi del gioco, associati ad una cornice patologica, l'autrice individua poi il tentativo da parte di chi gestisce le sale di «dare un'immagine di legalità, di "pulito", di salute» (*ivi*: 90). Vinai pone quindi l'accento sull'impegno che alcuni gestori possono talvolta approfondire nel disincentivare al gioco i clienti in procinto di "spendere troppo", oltre ad occuparsi, insieme agli assistenti di sala, con cura, «familiarità, serenità, gentilezza, cortesia» (*ibidem*) delle loro esigenze.

Il tema della “definizione” della patologia, congiunto a quello dei “guaritori”, è toccato dall’autrice attraverso esperienze di osservazione in occasioni “pubbliche”, ad esempio un corso di formazione o alcuni convegni che hanno visto il coinvolgimento di personale della sanità pubblica, operatori che, osserva Vinai, contribuiscono a legittimare la conoscenza sul fenomeno del gioco d’azzardo e alla sua regolazione. L’autrice conduce quindi la sua disamina sulle «modalità in cui sono costruiti i cancelli delle preoccupazioni sociali» (*ivi*: 97) – il riferimento esplicitato è sempre a Mary Douglas (1996) – passando anche criticamente attraverso le indagini “a domicilio” come quelle dell’Istituto di Fisiologia Clinica del CNR, e ricordando il ruolo che attori del privato sociale ricoprono nel contribuire ad indirizzare le politiche in termini di azione di prevenzione.

Non volendo ripercorrere strade già battute da alcuni studi sull’azzardo – ad esempio le ricerche che hanno visto etnografie condotte a stretto contatto con i setting terapeutici dei Ser.D. o anche con le esperienze dei gruppi di auto-mutuo aiuto – è alla comunicazione pubblica “dei guaritori” che Vinai dedica il quinto capitolo. Qui si sofferma su alcuni concetti chiave alla luce dei quali intende leggere e analizzare «come la nostra società si stia “servendo” della patologia dell’azzardo. Mi riferirò in particolare a tre aspetti: la salutogenesi, l’usura e la connotazione del gioco d’azzardo come “piaga sociale”» (Vinai: 104). Questi ultimi tre aspetti sono passati in rassegna criticamente dall’autrice e la narrazione si snoda presentando il ruolo, tra gli altri, di fondazioni antiusura impegnate, in collaborazione con i Servizi per le Dipendenze, a costituire reti per le persone e le famiglie indebitate, impegno cui si aggiunge lo sforzo di associazioni, fondazioni e organizzazioni anche religiose. Di parte di questi attori la studiosa segnala lo schiacciamento su posizioni non sempre mediabili e che possono restituire, in maniera granitica, una rappresentazione dell’azzardo come invariabilmente “patologico” e dannoso per la società; posture, sottolinea Vinai, che finiscono per essere a volte sposate da politici e rappresentanti delle istituzioni.

A chiusura del libro, l’autrice, passando anche per alcuni testi di autori “classici” che hanno scritto sul tema del gioco, propone e intreccia possibili interpretazioni connesse a due brevi “tagli” argomentativi: il gioco d’azzardo e la sfera del sacro e il gioco «come riflesso delle dinamiche in atto nella società» (*ivi*: 127). Riflettendo sulla letteratura, Vinai si sofferma a tratti su alcuni concetti che addensano il suo ragionamento relativo al gioco d’azzardo nelle odierne sale slot-VLT: la macchina, il denaro, la distrazione.

Muoversi nel campo del gioco d’azzardo accorciando le distanze tra “dentro e fuori della sala” non è un compito facile ed è evidente la scelta di gettare luce anche su interlocutori e interlocutrici differenti e percorsi “meno frequentati”, come chiaro è il desiderio di capovolgere e arricchire la lettura delle dinamiche che articolano pratiche e rappresentazioni. Qui, chi gioca e chi cura può restare talvolta un po’ sospeso, mentre il lettore è accompagnato dalla prospettiva narrante ben marcata dell’autrice. Anche sull’onda dello sforzo di ribaltare alcune narrazioni pubbliche e immaginari sull’azzardo – che emergono nel testo con toni emergenziali e divisivi – i gestori e le addette di sala sono messi a fuoco e tornano talvolta in primo piano guadagnando protagonismo; un’operazione interessante per provare a cercare strade nuove di esplorazione e comprensione del tema.

Bibliografia

- Cassidy, R., Loussouarn, C., Pisac, A. (eds). 2013, *Qualitative Research in Gambling: Exploring the Production and Consumption of Risk*. New York. Routledge.
- Douglas, M. 1996 [1992]. *Rischio e colpa*. Bologna. Il Mulino
- Douglas, M. 2013 [1966]. *Purezza e pericolo. Un'analisi dei concetti di contaminazione e tabù*. Bologna. Il Mulino.
- Dow Schüll, N. 2012. *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas*. Princeton, Princeton University Press.
- Miller, D. 2013 [2008]. *Per un'antropologia delle cose*, Bologna. Ledizioni.
- Lalander P. (2006) *Swedish machine gamblers from an ethnographic perspective*, *Journal of Gambling Issues* 18, pp. 73-90.
- Martignoni-Hutin, J.-P. 2003. *Bandits manchots et machines à sous. Le bruit et les couleurs de l'argent*, *Socio-anthropologie*, 13. <http://journals.openedition.org/socio-anthropologie/176> (consultato il 16/05/2023).