

Mauro Pini

Febbre d'azzardo

Antropologia
di una presunta malattia

Prefazione di *Alessandro Lupo*

la
Società



FrancoAngeli

I lettori che desiderano informarsi sui libri e le riviste da noi pubblicati possono consultare il nostro sito Internet: www.francoangeli.it e iscriversi nella home page al servizio “Informatemi” per ricevere via e.mail le segnalazioni delle novità.

Mauro Pini

Febbre d'azzardo

Antropologia
di una presunta malattia

Prefazione di *Alessandro Lupo*

FrancoAngeli

Copyright © 2012 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy.

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore. L'Utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni della licenza d'uso dell'opera previste e comunicate sul sito www.francoangeli.it.

Indice

Prefazione , di <i>Alessandro Lupo</i>	pag.	9
Introduzione	»	13
1. Una ricerca azzardata?	»	21
1. Il silenzio dell'antropologia	»	22
2. Definizione e delimitazione del campo di indagine	»	25
3. Sistemi e criteri di classificazione dei giochi	»	28
2. Antropologia del <i>gambling</i>	»	33
1. L'azzardo nei classici dell'antropologia	»	33
2. Aree di diffusione e problematiche del <i>gambling</i> indigeno	»	39
3. Giochi di sorte e sistemi di credenze religiose	»	45
3. La passione per l'azzardo nella biomedicina occidentale (e discipline affini)	»	52
1. Peccatori, rei, malati: un breve excursus storico	»	52
2. Psico(pato)logia del gioco d'azzardo	»	56
2.1. I criteri diagnostici	»	56
2.2. La progressione del gioco patologico	»	58
3. I modelli interpretativi	»	60
4. L'approccio della medicina evolucionista	»	64

4.1. La prospettiva evolucionistica applicata al gioco d'azzardo	pag. 65
4. Le critiche al riduzionismo biomedico	» 69
1. La costruzione sociale del giocatore patologico	» 70
2. Le ricerche <i>cross-cultural</i>	» 84
3. Universalismo biologico o diversità culturale?	» 86
5. La febbre dell'azzardo nella letteratura antropologica	» 90
1. Non solo (in) Occidente: alla ricerca di ludopatie indigene	» 93
2. Il paradosso delle società egualitarie	» 102
2.1. Scommettere per condividere e resistere all'assimilazione	» 103
2.2. Uno strano caso demologico di "non-giocatori d'azzardo"	» 110
6. La ricerca etnografica	» 113
1. Nord America	» 114
2. Sud Africa	» 121
3. Europa	» 123
4. Considerazioni conclusive	» 129
7. Il lavoro sul campo nei non-luoghi toscani dell'azzardo	» 131
1. Questioni di metodo	» 131
1.1. Il contesto organizzativo. I Servizi per le Tossicodipendenze	» 132
1.2. Il contatto con gli informatori	» 132
2. Questioni di merito: i contenuti degli incontri	» 133
2.1. La (fase di) vincita	» 133
2.2. Perché si gioca (d'azzardo)	» 135
2.3. La rappresentazione della (presunta) malattia	» 142
2.4. La personalità del giocatore	» 147
2.5. Le relazioni nei non-luoghi dell'azzardo	» 148
2.6. Superstizioni e pensiero magico	» 153
2.7. Le credenze religiose	» 158
2.8. La (fase di) perdita: compulsività e <i>chasing</i>	» 161
2.9. La (fase di) disperazione	» 165
2.10. Come uscire dal tunnel	» 168
2.11. Riveder le stelle	» 171
2.12. Sì (e chi) potrebbe fare di più	» 173

3. Un'apprendista etnografo in sala giochi	pag. 176
4. I giochi <i>non</i> sono fatti	» 185
Ringraziamenti	» 187
Riferimenti bibliografici	» 189

Avvertenza

La traduzione di tutte le citazioni in lingua inglese, relative ad articoli o testi non pubblicati in lingua italiana, è mia: gli eventuali corsivi aggiunti vengono specificati con la dicitura “corsivo mio”.

Prefazione

*di Alessandro Lupo**

Sempre più spesso, dopo essersi a lungo occupati di popolazioni esotiche e di costumi appartenenti a tradizioni ritenute “pre-moderne”, gli antropologi rivolgono il proprio sguardo alla nostra società e alle pratiche culturali della contemporaneità anche più tecnologicamente avanzata. Nel far ciò, sebbene non possano vantare la stessa sedimentata esperienza degli appartenenti a discipline da più tempo alle prese con tali oggetti (come economisti, sociologi e psicologi), hanno tuttavia il vantaggio di potervisi avvicinare con un atteggiamento consapevole della variabilissima diversità culturale dei comportamenti umani, degli inconvenienti che sempre comporta la proiezione su scala generale delle categorie ricavate dai casi specifici, della fallacia insita nella pretesa di individuare singoli fattori causali ai modelli di condotta che i diversi gruppi umani mostrano di condividere. Essi ricavano dal lungo esercizio della comparazione, della minuziosa disamina dei contesti e dell’attenta ricostruzione dei significati e valori che ogni essere umano sempre conferisce alle proprie azioni e ai loro prodotti, la coscienza della natura mutevole e complessa dei fenomeni socio-culturali e la diffidenza verso ogni forma di riduzionismo nella loro spiegazione. In altri termini, l’antropologia tende a muoversi in senso contrario all’attuale forte tendenza alla semplificazione e alla individuazione di cause universalmente valide. Essa non pretende di saper fornire ai quesiti sulla condotta umana e alla ricerca della soluzione dei problemi che ci affliggono risposte intrinsecamente migliori di altre discipline. Aiuta tuttavia a non credere illusoriamente esaustive spiegazioni che al suo vaglio si rivelano soltanto parziali, e a formulare più correttamente gli interrogativi per cui, assieme ad altre branche del sapere, cerca la risposta.

* Docente di Etnologia presso la Facoltà di Lettere e Filosofia, Sapienza Università di Roma.

Quanto detto sin qui emerge in maniera lampante da questo saggio di Mauro Pini, che applica con sapiente efficacia gli strumenti critici dell'antropologia alle tante e divergenti teorie elaborate intorno al tema del gioco d'azzardo e delle sue più preoccupanti deviazioni: è possibile parlare in termini universali della fascinazione dell'azzardo, come di un fenomeno panumano? Sono tutte simili fra loro le forme più estreme di dipendenza dal gioco e le conseguenze che esse hanno sui singoli e sulle reti sociali in cui questi sono inseriti? È pensabile – e trasversalmente applicabile – un criterio univoco per stabilire i confini e le caratteristiche del gioco “patologico” (i suoi supposti “sintomi”)? È possibile spiegarle in base a determinanti di tipo economico e sociale, oppure a fattori di ordine biologico o psichico? Quanto generali sono la portata e l'efficacia delle soluzioni escogitate per aiutare, sostenere e “curare” coloro che si lasciano travolgere dalle emozioni e dalla compulsione del gioco? La lettura delle pagine che seguono fornirà risposte prevalentemente – e argomentatamente – negative a questi interrogativi. E nel far ciò permetterà di formarsi un'idea assai più articolata, realistica ed esauriente della complessità del fenomeno trattato, delle teorie elaborate attorno ad esso e del contributo che ognuna di esse può dare alla sua comprensione e gestione.

Si tratta di un lavoro di particolare interesse, perché costituisce uno dei pochissimi contributi antropologici italiani allo studio del gioco d'azzardo – e l'unico a mia conoscenza che ne esamini a fondo gli aspetti “patologici” –, che offre un'ampia e molto aggiornata panoramica sulle diverse prospettive da cui esso è stato esaminato (sociologica, psicologica, clinica, antropologica), che vengono illustrate ed esaminate con lucidità critica, mettendone efficacemente in rilievo pregi e limiti. Pur senza mai venir meno al rigore dell'approccio scientifico, Mauro Pini affronta questo tema complesso e dai risvolti spesso drammatici avvalendosi di una scrittura asciutta, tersa, non di rado anche ironica, di grande leggibilità. Inoltre, agli sguardi e alle riflessioni di quanti l'hanno studiato dall'esterno, l'autore aggiunge una sintetica quanto densa rassegna di testimonianze raccolte “sul campo”, tra coloro che dalla forza d'attrazione del gioco compulsivo sono stati risucchiati e travolti e che si sforzano di venirne fuori. Malgrado questa parte “etnografica” del lavoro non abbia potuto avvalersi di un'approfondita osservazione partecipante (ma quanta “partecipazione” è effettivamente possibile rispetto a un'attività che, nelle manifestazioni tecnologiche più diffuse come le *slot machines* e il gioco on-line, si rivela tanto peculiarmente solitaria?), le lunghe interviste realizzate con i “drogati d'azzardo” – di cui vengono fedelmente riportati ampi stralci – restituiscono in maniera immediata quanto intensa, e con la sapida icasticità del parlato toscano, le loro tormentate esperienze, il panorama di significati e valori che ispirano

la loro condotta, le peculiarità del contesto sociale e culturale – e più latamente economico e politico – entro cui si sviluppa la loro ingovernabile pulsione. Pur senza indulgere negli estremi moralistici di un Quintino Sella, che 130 anni fa bollava d’“infamia” lo Stato che si fa biscazziere, o nelle semplicistiche – e deresponsabilizzanti – spiegazioni che tendono a fare del gioco compulsivo una delle tante “patologie sociali” da medicalizzare, su cui la biomedicina (e l’industria della salute) tende oggi ad allargare il proprio controllo, questo saggio di Mauro Pini non ci parla soltanto di questo tema ben circoscritto, ma attraverso di esso ci aiuta a riflettere sulle dinamiche e gli esiti più problematici del nostro vivere sociale. E ci ricorda, attraverso il confronto con le società presso cui il gioco d’azzardo non è mai esistito o non ha seguito le derive qui illustrate, che nelle condotte umane vi è ben poco di predeterminato e di immutabile: altri costumi, altre soluzioni (e, beninteso, altri “mali”) sono sempre possibili.

Introduzione

Un libro di antropologia sui malati d'azzardo? L'argomento potrebbe apparire paradossale, frutto di un equivoco. Siamo di fronte a tipi umani con distinte caratteristiche biologiche e psico(pato)logiche, come sostiene la biomedicina¹, o non piuttosto a figure chimeriche, frutti degeneri del neoliberismo economico, funzionali al business del gioco e all'establishment psichiatrico, come afferma una certa critica sociologica (e alcuni antropologi)?

La legalizzazione di numerose forme di azzardo ha portato a un rapido incremento dei suoi volumi d'affari, della sua penetrazione nelle diverse classi sociali ma anche delle sue derive patologiche. In America, come in Europa, si registra una progressiva perdita di specificità dei luoghi dove è possibile sperimentare il brivido dell'azzardo: dalle slot machines alle scommesse sportive, dai casinò alle bische clandestine, dalle lotterie al *trading online*, oggi si può scommettere quasi dappertutto, anche comodamente da casa propria, previa disponibilità di un computer con connessione a internet. Moderne cassandre annunciano l'imminente mutazione antropolo-

¹ “Ma cos'è la ‘biomedicina’?”, si chiede Giovanni Piza (2005) nel suo manuale di *Antropologia medica*: “Con il termine ‘biomedicina’ s'intende generalmente la ‘nostra’ medicina, definita anche medicina ‘occidentale’, ‘egemone’, ‘ufficiale’, ‘moderna’, scientifica, ‘cosmopolita’. Si tratta, com'è facile notare, di termini che si autodefiniscono per opposizione e contrasto: la biomedicina – che vorrebbe essere contrazione per ‘medicina biologica’ – viene così definita in quanto si tratta di una medicina che tende a privilegiare l'aspetto biologico e a ridurre, o addirittura a negare, la dimensione socioculturale della malattia” (p. 125). L'autore chiarisce che il termine “occidentale”, frequentemente abbinato alla definizione di biomedicina, risulta doppiamente fuorviante, in quanto tende ad occultare la compresenza di altre forme di medicina nei paesi occidentali, lasciando erroneamente intendere che la sua affermazione sia speculare ad un processo di “occidentalizzazione” del pianeta.

gica dell'*Homo ludens* di Huizinga (1938), da benefico creatore di cultura e civiltà a dilapidatore di beni propri e altrui².

Nel corso dei secoli si sono avvicendate quattro principali rappresentazioni del giocatore accanito – peccatore, deviante, consumatore, malato – che continuano tutt’oggi ad influenzare le numerose discipline che vi si dedicano. Fino dalla rubricazione della febbre del gioco nelle malattie mentali, avvenuta nel 1980 da parte dell'*American Psychiatric Association* (APA) a coronamento di un lungo e travagliato percorso storico-politico, si sono sollevate voci di dissenso sulla legittimità della nozione di *giocatore patologico* che hanno messo a nudo questioni sostanziali tuttora irrisolte. L'enfaticizzazione della natura fittizia, socialmente ed economicamente determinata di questo presunto *tipo* umano – reazione comprensibile e, aggiungerei, necessaria al riduzionismo dell’approccio biomedico – non deve, tuttavia, farci sottovalutare le sofferenze di coloro che rimangono intrappolati nelle spire dell’azzardo³, né considerare i drammi del gioco un mero sintomo dei tanti mali che affliggono le società occidentali contemporanee, dal momento che possiamo rintracciarne i segni in epoca preindustriale e in diverse aree del pianeta. Che lo si ammetta o meno, abbiamo a che fare con un fenomeno poliedrico, non ri(con)ducibile ai condizionamenti sociali ed economici o ai suoi correlati biologici e psicopatologici.

E l’antropologia? Dobbiamo premettere (ed ammettere) che per molti, troppi, anni, il suo contributo è stato tutto sommato marginale, contrariamente a quello di altre discipline, storiche, economiche e giuridiche ma soprattutto, a partire dal 1980, di quelle che Nikolas Rose (1999) definisce “*psy-sciences*” (psichiatria, psicologia, psicoanalisi, psicoterapia), con qualche voce fuori dal coro proveniente dalla sociologia. Ci si interroga ancora sulle ragioni di quello che Per Binde (2005)⁴, docente di Antropologia Sociale all’Università di Gotheborg – uno degli studiosi di maggior rilievo

² Senza impelagarci troppo nel valzer delle cifre, ci limitiamo a ricordare che mediamente, in Italia, negli ultimi dieci anni il business dell’azzardo è aumentato di circa quattro volte, aggirandosi (nel 2010) sui sessanta miliardi di euro (di cui poco meno della metà dell’importo riguarda le slot machines) – intorno al 3% del PIL, per una media pro-capite di circa un migliaio di euro spesi nel gioco.

³ Da una stima di Federserd (www.federserd.it), il 4,7% della popolazione italiana mostrerebbe problemi legati all’azzardo e nello 0,6% sarebbero individuabili segni patologici. Solo nei giochi a premio, il rischio *elevato* di patologia riguarderebbe 80.000 persone, 700.000 presentano un rischio *moderato*, 2 milioni un rischio *minimo*. In Italia i pazienti in trattamento per gioco patologico presso i Servizi per le Tossicodipendenze (550) ed altre strutture territoriali (privato sociale, enti convenzionati, ecc. – intorno a mille in totale) sarebbero circa 5.000.

⁴ Binde ha attivato un sito web dove sono reperibili informazioni, programmi di ricerca, aggiornamenti, indicazioni bibliografiche – <http://www.ongambling.org/>.

internazionale nel settore – definisce “silenzio dell’antropologia” sull’azzardo. Un silenzio dovuto alla carenza di dati etnografici sulle pratiche indigene, al suo inglobamento nell’analisi di più ampie dinamiche sociali ed economiche o semplice testimonianza della sua inesistenza nelle popolazioni native?

Uno dei principali punti di divergenza nella ricerca multidisciplinare sull’oggetto della nostra indagine, che chiama direttamente in causa le competenze antropologiche e che al momento non ha ancora trovato una soluzione condivisa (semmai fosse possibile o auspicabile), richiama l’annosa controversia *nature-nurture*, ovvero fra coloro che affermano il carattere biologico ed universale dell’azzardo e coloro che sottolineano l’importanza degli aspetti storici, contestuali e culturali. La posizione universalista (*nature*) è sottoscritta, da differenti angolature, dal paradigma biomedico e da alcuni antropologi. Nel primo caso, l’azzardo viene ritenuto un’invariante strutturale di *Homo sapiens* facente parte del suo corredo genetico e funzionale all’adattamento della specie, in breve della sua *natura*: storia, cultura e società possono modularne le espressioni individuali o collettive, ma non certo condizionarne la presenza o la sua eventuale degenerazione in condotta autodistruttiva. Per gli antropologi di più antica data che appoggiano la visione universalista (ad esempio Taylor e Lévy-Bruhl), la pervasività dell’azzardo nel mondo sarebbe da attribuirsi, invece, a fenomeni di diffusionismo culturale. La visione opposta (*nurture*) enfatizza il ruolo delle differenze culturali (sistemi di credenze e di scambio, organizzazione sociale, valori), negando ogni pretesa di naturalità (e di ubiquitarietà) ed evidenziando l’assenza di prove empiriche a sostegno di questa pretesa.

Negli ultimi dieci anni, diversi sociologi si sono proposti di favorire l’inversione di una rotta che ha visto l’incontrastata espansione del paradigma biomedico, focalizzato sulle manifestazioni patologiche del gioco, un obiettivo che poteva realizzarsi solo attraverso la ricostruzione delle motivazioni storiche e politiche che hanno trasformato l’azzardo da problema morale (vizio, peccato) e sociale (devianza) a sintomo clinico (malattia). Dal 1980 la ricerca delle “*psy-sciences*” si è sviluppata a ritmi incessanti, come testimonia l’impennata del numero di pubblicazioni corrispondenti alle voci *gambling*, *pathological gambling*, *compulsive gambling*, *gambling addiction* (e similari) nei motori di ricerca di area medica e psicologica. Si tratta, in gran parte, di studi che hanno utilizzato metodologie di tipo sperimentale e clinico, la cui validità ecologica lascia spesso a desiderare⁵.

⁵ Nell’ambito della psicologia ambientale di Bronfenbrenner (1979), il concetto di validità ecologica si propone di superare i limiti della metodologia sperimentale legati all’artificialità delle condizioni di laboratorio e alla trascuratezza del vissuto soggettivo, per valoriz-

Virginia McGowan (2004), antropologa dell'Università di Lethbridge (Canada), evidenzia la frammentazione degli studi sul *gambling* nei vari dipartimenti di biologia, storia, psicologia, biologia, medicina, ciascuno incapsulato nei propri linguaggi, saperi, pratiche. La stessa autrice rileva la presenza di due paradigmi alternativi, derivanti dalle cosiddette scienze morbide-qualitative (comprendenti l'antropologia) e scienze dure-quantitative, che esprimerebbero un contrasto riconducibile alla contrapposizione fra il post-positivismo (Creswell, 2003), con la sua metodologia sperimentale e oggettivistica (a cui fanno riferimento la medicina e la psicologia clinica), e il costruttivismo sociale, che focalizza l'attenzione sulla soggettività e sul contesto (adottato dalla sociologia e dalle discipline etno-antropologiche).

Ci auguriamo che la nostra analisi possa contribuire a problematizzare la figura del malato d'azzardo, stimolandone una rappresentazione più complessa e articolata sul piano sincronico e diacronico, una volta sottratta *sia* alla sua naturalizzazione e ai suoi epigoni (biologizzazione e psichiatrizzazione), *sia* ad un riduzionismo sociologico che tende a considerarlo il risultato delle contraddizioni del consumismo neoliberista. Il legame esclusivo fra la passione per l'azzardo e la (post) modernità viene facilmente spezzato da una lettura diacronica: basti considerare l'ampio spazio ad esso dedicato nel Medioevo, gli innumerevoli tentativi (le più volte fallimentari) di reprimerlo e proibirlo, fino alla soluzione di utilizzarlo come fonte di introiti per le casse pubbliche, una scelta rivelatasi "vincente" per i paesi Occidentali, che hanno ben presto capito l'antifona.

Affermare la realtà antropologica dei malati d'azzardo non significa, tuttavia, né legittimarne il presunto universalismo biologico sostenuto dalla biomedicina, che cerca i loro marcatori identitari nelle più sofisticate tecniche di *neuroimaging* cerebrale o nel corredo genetico di *Homo sapiens*, né condividere i toni allarmistici delle cassandre mediatiche che annunciano imminenti pandemie di gioco patologico. Si tratta, invece, del tentativo di oltrepassare la cortina della "medicalizzazione della vita quotidiana", come viene definita da Thomas Szasz (2007) la tendenza della psichiatria a inglobare nel concetto di malattia tutte le inquietudini esistenziali dell'uomo postmoderno, che nel nostro caso porterebbe a cercare potenziali pazienti psichiatrici in ogni cliente delle ricevitorie, delle sale giochi o delle agenzie ippiche – il che significherebbe considerare malata la maggioranza della popolazione italiana – per promuovere una visione più "profonda" (nel senso di Geertz, 1973) e multidisciplinare del *gambling*, dove l'antropolo-

zare l'importanza della reale situazione di vita dei soggetti esaminati come criterio di valutazione dei risultati.

gia possa dare il suo contributo per affermarne la natura sociale, contestuale e simbolica.

Nell'introduzione del convegno *La vita in gioco. Antropologia, letteratura, filosofia dell'azzardo* (2006), tenutosi all'Università di Salerno, che ha visto la partecipazione di studiosi di varia estrazione (oltre agli antropologi, ritroviamo i contributi di filosofi, storici, letterati, sociologi, psicologi), Domenico Scafoglio – docente di Antropologia Culturale della stessa Università – ha sottolineato la necessità di rompere l'isolamento e costruire un dialogo fra le varie discipline interessate. Richiamando la storica distinzione di Dilthey fra *Naturwissenschaften* e *Geisteswissenschaften*, lo studio del *gambling* è terreno di frontiera fra le branche del sapere inquadrabili nel primo raggruppamento (medicina, farmacologia, genetica, neurobiologia) o nel secondo (economia, sociologia, letteratura, filosofia e, naturalmente, antropologia), oltre alla psicologia, sempre sospesa nella forbice diltheyana. Se accettiamo questa complessità, anche le discipline etno-antropologiche non possono concedersi il lusso di relegare l'argomento a qualche loro branca specialistica, dal momento che chiama in causa saperi e metodiche trasversali a diverse "antropologie": sociale, medica, religiosa, economica, urbana.

Il primo capitolo introduce la questione e traccia gli obiettivi del lavoro, mostrando quanto la decisione di imbarcarsi in un'indagine antropologica sull'azzardo, e sui suoi "drogati" in particolare, apparisse essa stessa azzardata. La scarsa documentazione etnografica, cui faceva eco la carenza di analisi antropologiche, alimentava il sospetto di avere a che fare con un'invenzione dell'Occidente. Antropologi distratti e poco interessati ad un fenomeno, come riteneva (erroneamente) Mauss, esclusivo della modernità e nuova maschera dei processi di medicalizzazione della vita (cfr. Maturo, Conrad, 2009), o non piuttosto testimone, come ritiene Binde, di trascuratezza, sì, ma anche della sua non-universalità? Essendo l'azzardo un satellite dell'affollata galassia semantica del termine *gioco*, abbiamo considerato le definizioni e i sistemi di classificazione utili per orientare il nostro cammino, optando per quello di Lanternari (categoriale) e di Callois (dimensionale). Senza dimenticare però che i modelli tassonomici ingessano delle forme viventi e in continua trasformazione, giochi d'azzardo compresi: mappe utili per esplorare il territorio, da non confondersi con lo stesso.

Il secondo capitolo inizia con la descrizione dei contributi classici dell'antropologia, soffermandosi laddove il *gambling* (inteso come pratica sociale, non le sue derive patologiche) è stato eletto ad oggetto di trattazione specifica. Pochi ma buoni: Taylor, Culin, Lévy-Bruhl, (in parte) Kroeber e quello che può essere considerato il punto di svolta dell'antropologia del-

l'azzardo, il saggio di Geertz sui combattimenti dei galli a Bali. Si presentano poi i risultati dell'indagine pionieristica di Binde sulla diffusione del *gambling indigeno* nel mondo, approfondendo il ruolo dei possibili fattori che potrebbero ostacolarne o favorirne l'espansione: fattori economici (presenza di moneta commerciale e sistemi di scambio), sociali (complessità) e culturali (percezione del rischio e sistemi di credenze religiose). Il rapporto fra giochi di sorte e religione dischiude orizzonti di senso inaspettati e impensabili per gli asfittici riduzionismi di matrice biomedica, sociologica ed economica. Abbiamo quindi rispolverato lo storico contributo di Sabbatucci sul gioco d'azzardo rituale e, dopo un breve interludio di metà anni '80 (Robert, Art, Bush), viene discussa la teoria di Binde sulla relazione di concordia fra azzardo e sistemi politeistici e di aperto conflitto con i monoteismi.

Il terzo capitolo parte da un excursus storico che ha visto avvicinarsi e sovrapporsi nelle varie epoche, senza soluzione di continuità, le rappresentazioni sociali del giocatore accanito come vizioso e deviante, fino a quelle che dominano gli scenari della postmodernità (Lyotard, 1979): la parodia dell'*homo consumens* (Bauman, 2006) da una parte e quella del *malato* dall'altra. I successivi paragrafi si addentrano nell'approccio della biomedicina, ovvero delle sue articolazioni nelle "*psy-sciences*", riportando alcune importanti acquisizioni in ambito clinico e neurobiologico. Si esaminano quattro modelli interpretativi del gioco d'azzardo patologico (GAP): le concezioni psicodinamiche, il cognitivismo, la teoria della *sensation seeking* di Zuckerman e l'approccio delle neuroscienze. Una delle più recenti espressioni del paradigma biomedico, in sinergia con gli sviluppi della neurobiologia, è la medicina evolucionista (darwiniana), recentemente utilizzata anche per interpretare il *gambling* normale e patologico. Gli autori che si rifanno a questo filone di studi (Gray, Spinella) sostengono una concezione universalista dell'azzardo su basi biologiche, considerandolo espressione di una tendenza al rischio che ha comportato significativi vantaggi per la specie. La sua deriva patologica nelle società occidentali contemporanee è spiegata in base al *mismatch* evolutivo, che sottolinea la discrepanza fra dotazione psicofisiologica dell'organismo – frutto dell'evoluzione – e le caratteristiche dell'ambiente attuale che con la sua complessità, originatasi dalla rivoluzione industriale, mette a dura prova i meccanismi di adattamento.

Il quarto capitolo ripercorre l'itinerario storico-politico che ha portato alla definizione del giocatore patologico come *tipo* qualitativamente distinto dal resto dei giocatori, dando ampio spazio alle analisi decostruzioniste di Castellani, Reith e Volberg e Wray, che ne hanno smascherato le funzioni e le finzioni nelle società dominate dal consumismo neoneoliberista. Questa *tipologia* umana riguarderebbe prevalentemente situazioni di svan-

taggio sociale (immigrazione, povertà, adolescenza, transizione culturale), come evidenziano i risultati di numerose ricerche *cross-cultural*. L'antropologo, tuttavia, non trae motivi di soddisfazione da queste metodiche quantitative (utilizzate dalle indagini epidemiologiche e dalle "psychosciences"), dal momento che spesso si avvalgono di un concetto auto-referenziale ed a-problematico di cultura, rischiando di cadere nella trappola dell'essenzialismo. La de-naturalizzazione della figura del giocatore patologico (favorito dalla critica sociologica) costituisce, in definitiva, un'operazione di inestimabile valore per la ricerca antropologica sul GAP, ma occorre andare oltre: il riduzionismo sociologico, dopo aver demolito quello biomedico, rischia di rimanere travolto dalle sue macerie se cede alla tentazione di considerare le derive dell'azzardo una mera illusione (o una mera perversione) della società dei consumi.

Il quinto capitolo accetta la sfida di trattare i malati d'azzardo da una prospettiva monodisciplinare, restando cioè entro i confini dell'antropologia, partendo – sulla falsariga del secondo capitolo – dai suoi classici. Abbiamo ritrovato Taylor (le degenerazioni del *patolli* Mesoamericano), Lévy-Bruhl (il giocatore *essenziale* è paragonato al tossicodipendente da oppio) e Culin, cui si è aggiunta la voce di MacLeod (riduzione in schiavitù per debiti di gioco) e naturalmente Geertz con i suoi giocatori incalliti, coloro che hanno perso i riferimenti valoriali della comunità: soggetti emarginati, attratti solo dal denaro e dal brivido delle scommesse, che vengono ritenuti stupidi o *malati* dai balinesi. Ma soprattutto, la ricerca documentale ha permesso di individuare alcune evidenze storiche ed etnografiche in Africa e in America (Nord, Centro e Sud), che riteniamo interessanti. Vedremo, inoltre, che non necessariamente la passione per l'azzardo, anche se importata dagli Europei, è indice di disgregazione sociale e culturale: quando è espressione di un'*etica della condivisione*, come nel caso di alcuni gruppi australiani e melanesiani (e non solo) studiati negli anni '80, può assumere valenze opposte di salvaguardia delle proprie tradizioni e dei propri sistemi di scambio. Il ruolo determinante delle dinamiche contestuali e culturali, e più precisamente dell'*ideologia dei beni limitati* e dei valori che scoraggiano l'affidamento alla sorte, è ulteriormente confermato dallo "strano caso demologico di non-giocatori d'azzardo", i sardi studiati da Alberto Mario Cirese.

Il sesto capitolo passa in rassegna la ricerca etnografica sul *gambling*, in sensibile crescita negli ultimi dieci anni. Osservazione partecipante effettuata nei (non) luoghi dell'azzardo (in prevalenza sale per le slot machines e casinò) e interviste in profondità con i giocatori in trattamento presso strutture sanitarie e con i membri di *Gamblers Anonymus*, rappresentano le metodiche di più frequente impiego. Vengono dettagliatamente descritti e