

Maria Rosaria Pelizzari

Giochi proibiti

Il mondo dei giocatori
e delle giocatrici d'azzardo
a Napoli tra Settecento e Belle Époque



FrancoAngeli

Informazioni per il lettore

Questo file PDF è una versione gratuita di sole 20 pagine ed è leggibile con **Adobe Acrobat Reader**



La versione completa dell'e-book (a pagamento) è leggibile **con Adobe Digital Editions**.

Per tutte le informazioni sulle condizioni dei nostri e-book (con quali dispositivi leggerli e quali funzioni sono consentite) consulta [cliccando qui](#) le nostre F.A.Q.

La società moderna e contemporanea

Collana fondata da Marino Berengo, Franco Della Peruta e Lucio Gambi

La collana, con l'intento di assumere una sua fisionomia specifica nel panorama delle iniziative editoriali della FrancoAngeli relative al mondo della storia, si propone di ospitare sia ricerche individuali e collettive su tematiche problematicamente o territorialmente ben definite, indagate a diretto contatto con le fonti, sia strumenti di lavoro funzionali alle crescenti e differenziate esigenze della ricerca storica.

Attraverso le sue pubblicazioni la collana cercherà così di offrire ricostruzioni e approfondimenti, documentati e criticamente condotti, sull'ampio arco temporale dell'età moderna e contemporanea, prendendo in esame vicende ed eventi che hanno inciso profondamente nella vita civile e nel tessuto sociale ed economico italiano e internazionale, contribuendo in varia misura a determinarne tratti tipici e connotati distintivi. Allo stesso modo verrà dato ampio spazio alla pubblicazione di fonti e materiali documentari significativi e presentati criticamente, di repertori e inventari archivistici, di bibliografie e strumenti di lavoro.

La collana si articolerà quindi in tre sezioni:

- TD *Testi e documenti*: materiali d'archivio, testi a stampa rari e fonti inedite, documentazioni su nodi problematici, inquadrati da una introduzione generale e corredati di note orientative.
- AC *Analisi e contributi*: studi e proposte di nuovi percorsi di indagine, ricerche locali fondate su un vasto e approfondito scavo di fonti, ricostruzioni criticamente condotte su momenti e problemi specifici di ambito regionale e nazionale, italiano e non.
- RS *Repertori e strumenti*: bibliografie, cataloghi, censimenti di fondi di biblioteca e di archivio, inventari e regesti, e altri strumenti essenziali per il lavoro storiografico.

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.

Maria Rosaria Pelizzari

Giochi proibiti

Il mondo dei giocatori
e delle giocatrici d'azzardo
a Napoli tra Settecento e Belle Époque

FrancoAngeli

Volume pubblicato con il contributo del
Dipartimento di Studi Umanistici dell'Università degli Studi di Salerno.

In copertina: Georges de La Tour, *Le Tricheur à l'as de carreau*,
olio su tela (1636 circa)

Copyright © 2022 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.

Alla mia nipotina Stella
e al mio nipotino Diego.
Ai loro giochi, ai loro sogni,
alle sfide del loro futuro.

Indice

| | | |
|---|------|-----|
| Prefazione | pag. | 9 |
| Un ricordo | » | 11 |
| Ringraziamenti | » | 11 |
| Introduzione. Il gioco una storia di confine | » | 13 |
| I linguaggi del <i>ludus</i> | » | 13 |
| Gli studi francesi e inglesi | » | 15 |
| Gli studi in Italia | » | 20 |
| 1. Pratiche e divieti | » | 27 |
| Il Mezzogiorno d'Italia | » | 27 |
| “Si abbino tra gli infami”: da Federico II al Quattrocento | » | 27 |
| Tra questioni etiche ed esigenze fiscali: il Settecento | » | 42 |
| Gioco e teatro: l'Ottocento | » | 49 |
| Il gioco proibito all'indomani dell'unità d'Italia | » | 51 |
| Uno sguardo in altre realtà | » | 53 |
| La Francia: un rapporto lungo e contraddittorio | » | 53 |
| La Spagna: la lotteria come opportunità fiscale | » | 60 |
| L'Inghilterra: azzardo, tempo libero e vita di club | » | 66 |
| Lungo le vie del gambling negli USA | » | 73 |
| 2. Il dibattito | » | 83 |
| Vizio o passatempo? | » | 83 |
| Francesco Bernardino Cicala giocatore “pentito” | » | 83 |
| Ange Goudar avventuriero e filosofo dei Lumi | » | 89 |
| Ferdinando Galiani e la metafora dell'agricoltore/giocatore | » | 95 |
| Nicola Sebastiano Gachet e l'Accademia dei giochi | » | 100 |
| Tullio Martello e il gioco dei ricchi | » | 105 |

| | | |
|--|---|-----|
| 3. Dai salotti alle bettole | » | 115 |
| Il bel mondo | » | 115 |
| Scenari | » | 115 |
| Giocatori | » | 117 |
| Giocatrici | » | 120 |
| Ferdinando e Carolina | » | 122 |
| Domenico Barbaja | » | 123 |
| La rollina e il rosso e nero | » | 128 |
| Acque salutarie e roulette: tra Ottocento e Belle Époque | » | 130 |
| Per piazze e strade | » | 133 |
| Scenari | » | 133 |
| Giocatori | » | 135 |
| Giocatrici | » | 142 |
| “Quei figuri di tanti anni fa” | » | 145 |
| Conclusioni. L’azzardo e il piacere del rischio | » | 153 |
| Abbreviazioni | » | 159 |
| Indice dei giochi | » | 161 |
| Indice dei nomi | » | 165 |

Prefazione

Il mio interesse di ricerca per la storia del gioco d'azzardo e la cultura del rischio risale alla seconda metà degli anni Novanta del secolo scorso, quando partecipavo, in un clima piacevole e, restando in tema direi quasi ludico, agli incontri del gruppo di studiosi ed esperti del settore, che lo storico Giuseppe Imbucci, allora professore di Storia contemporanea all'Università di Salerno, aveva raccolto intorno a sé promuovendo laboratori, seminari e convegni interdisciplinari, in una sorta di *work in progress*. Tali incontri di studio sulla "serietà" del gioco sono stati la base di un polo di ricerca che ha attivato collaborazioni con numerose università italiane e straniere, oltre che partenariati con enti pubblici e privati.

Partecipando, nel 1998, al primo convegno, a Salerno, sul *Gioco pubblico in Italia*, e al secondo convegno su *Mercato ed etica del gioco pubblico*, organizzato a Saint-Vincent nel 2001, ebbi l'occasione di familiarizzare con le fonti, dapprima essenzialmente letterarie, che consentivano di ricostruire gli scenari e i protagonisti del gioco appartenenti al mondo delle élite napoletane del Secolo dei Lumi¹. Scoprivo allora la serietà del tema e le sue molteplici implicazioni sociali e culturali: da una parte, i rapporti tra lo Stato e il giocatore, i dibattiti che hanno accompagnato a lungo, tra Settecento e primo Novecento, la questione dei limiti della liceità dei cosiddetti "giochi proibiti", dall'altra, i comportamenti dei giocatori, le pratiche lecite e illecite, gli interventi della polizia, i processi, e così via. Per chi si interessa di storia culturale tra il XVIII secolo e gli inizi del XX, l'analisi della vita sociale di uomini e donne di fronte al gioco d'azzardo restituisce spaccati di vita sociale e culturale delle élite e del popolo. In questo quadro

¹ Imbucci G., a cura (1999), *Il gioco pubblico in Italia. Storia, cultura, mercato*, "Atti del convegno di Salerno, 5-7 maggio 1998", Marsilio, Venezia; Imbucci G., a cura (2002), *Mercato ed etica del gioco pubblico*, "Atti del II convegno sul gioco pubblico in Italia, Saint-Vincent, 18-20 giugno 2001", Marsilio, Venezia.

si inseriscono, a pieno titolo, le rappresentazioni iconografiche, letterarie e cinematografiche, che rappresentano, attraverso il gioco, epoche passate, in primo luogo, il Settecento, la cui vita sociale è impensabile senza l'accostamento, nell'immaginario, al gioco d'azzardo. La vicenda del gioco d'azzardo conferma il difficile sovrapporsi fra storia delle idee, storia delle élite e storia sociale: non è semplice, infatti, riuscire a descrivere e dominare il quadro. Ovviamente, la fenomenologia e la storia dell'azzardo hanno assunto, nel lungo periodo, caratteri diversi rispetto allo spazio occupato: la distinzione tra pubblico e privato è, tuttavia, assai più sfumata del creduto, a meno che non si interpreti il termine "pubblico" in senso meramente istituzionale. Lo spazio pubblico, infatti, corrisponde, secondo note e autorevoli interpretazioni, ai luoghi dell'incontro e dello scambio sociale².

Dall'ambito napoletano e italiano il discorso si è ampliato alla ricerca, in altre realtà, di elementi simili e di comportamenti sostanzialmente vicini, pur nella diversità. Alle fonti letterarie si sono uniti i documenti d'archivio, man mano che le domande richiedevano percorsi in varie direzioni, perché nella ricerca storica il gioco è un tema, che mescola le carte più di quanto i "sostenitori" delle strutture storiche e quelli degli approcci culturali arrivino in genere a concedere, per evitare chiusure e nette separazioni metodologiche e storiografiche. In questo volume, si parlerà soprattutto di Napoli e dintorni, in un periodo compreso tra la fine del Settecento e i primi anni del Novecento, ma non mancheranno riferimenti ad altre realtà nonché a periodi precedenti o seguenti. La comprensione storica del fenomeno "gioco d'azzardo", con le sue implicazioni sociali, morali e culturali, richiede percorsi di tipo indiziario da seguire, secondo un metodo caro a Carlo Ginzburg, non solo in senso diacronico e orizzontale ma anche diagonale³.

Lo stretto nesso tra comportamenti ludici e contesti sociali e culturali è ormai accettato da tempo nelle interpretazioni delle scienze sociali inglesi e statunitensi, che in alcuni casi hanno elaborato una sorta di autobiografia collettiva per spiegare taluni fenomeni legati alla diffusione del fenomeno. L'azzardo, associato alle lotterie britanniche, ma soprattutto allo spirito di frontiera delle prime colonie americane e al desiderio di ricchezza dei cercatori d'oro, proietta perlopiù l'immagine di uno dei mezzi più popolari per sfuggire all'accettazione passiva della propria condizione sociale⁴. In molte analisi si sottolineano, da una parte, le sollecitazioni provenienti da contesti dominati dall'incertezza e caratterizzati dalle difficoltà dell'esistenza quotidiana collegandoli all'attitudine al rischio, prima come necessità, poi come una sorta di abito culturale. Dall'altra

² La complessità dei termini celati dietro "pubblico/privato" finisce con il rendere tale distinzione uno dei punti di raccordo di una rete di significati assai vasta nelle sue implicazioni. Può essere ancora un utile punto di riferimento, Bobbio N. (1980), *pubblico/privato*, in *Enciclopedia*, 11, Einaudi, Torino, pp. 401-415.

³ Ginzburg C. (1986), *Spie. Radici di un paradigma indiziario*, in *Miti Emblematici. Spie. Morfologia e storia*, Einaudi, Torino, pp. 158-209, in particolare pp. 184-5.

⁴ Cfr. Macry P. (1997), *Giocare la vita: storia del lotto a Napoli tra Sette e Ottocento*, Donzelli, Roma, pp. 43-47.

parte, si delineano gli ambienti sociali e culturali delle comunità puritane della costa orientale, nelle quali era maturata la dura, a tratti fanatica, condanna del gioco d'azzardo e della propensione al rischio, come nella nota analisi di Mary Douglas sull'antropologia del rischio⁵. Negli Stati Uniti il gioco d'azzardo, con forme legali o illegali, tolleranze e repressione, ha una lunga storia, strettamente legata alle trasformazioni economiche, sociali, culturali, che hanno contraddistinto, nel lungo periodo, le sue vicende. Perciò, non sarà fuori luogo, per completare il quadro che si è delineato, parlarne in questo contesto.

Un ricordo

Ho davanti a me la mia copia del volume degli Atti del convegno di Saint-Vincent sul gioco pubblico e guardo, non senza commozione, la dedica di Geppino Imbucci: «A Marisa che gioca e vince». È scritta, come al solito, con il pennarello nero e i caratteri grandi e, come al solito, coglie nel segno. Geppino, prematuramente scomparso nel 2005, sapeva trovare la parola giusta, la frase significativa: aveva la penna facile. Eravamo nel suo studio di direttore del Dipartimento di Scienze Storiche e Sociali in quel mese di dicembre del 2002; io non ero ancora uscita da un periodo difficile. In quel momento, tuttavia, molti segnali mi invitavano a “mettermi in gioco”, e Geppino voleva trasmettermi ottimismo. Era bravo a entrare in sintonia con il suo interlocutore. In quel mese di dicembre decisi di giocare e vinsi.

Qualche mese fa l'ho sognato con il suo cappotto blu, il cappello e quell'aria da gentiluomo di “vecchio stampo”, mi ha chiesto se avessi terminato di scrivere il libro sul gioco. Già, se non fosse stato per lui forse non mi sarei mai interessata della storia del gioco d'azzardo. Ora pubblico il volume, dopo tanto tempo, dopo aver affrontato altri temi, dalla storia urbana alla storia del viaggio, dai *fashion studies* ai *gender studies*, alla storia della violenza domestica, dopo aver lasciato e poi ripreso a studiare, più volte, l'universo del *gambling*. Ma ci sono riuscita. Ti saluto, caro amico, se ora potessi raccontarti che ti ho sognato rideremmo insieme: ho dimenticato di chiederti i numeri da giocare al lotto!

Ringraziamenti

Negli anni, ho avuto modo di discutere i temi qui trattati in vari convegni e con numerosi studiosi e studiose, non solo accademici, con cui mi sono incontrata. In particolare, ringrazio Piero Bevilacqua, Maria Teresa Chialant, Renata De Lorenzo, Rosa Maria Delli Quadri, Marina Lops, Mirella Mafri, Gisella Maiello,

⁵ Douglas M. (1991), *Come percepiamo il pericolo. Antropologia del rischio*, Feltrinelli, Milano, pp. 99-101.

Gherardo Ortalli, Eleonora Rao, Domenico Scafoglio, Rita Stajano, Pietro Tino, che hanno accolto alcuni miei saggi sul gioco d'azzardo in volumi, riviste e atti di convegno da loro curati. A tali saggi, tutti citati nelle note, mi sono ispirata, con opportune modifiche, integrazioni e aggiornamenti, per il primo e secondo capitolo. Un ringraziamento particolare a Giulio Corrivetti con il quale ho avuto il piacere di discutere sulla vita e l'opera di un giocatore patologico del Secolo dei Lumi. Grazie a Guido Panico, che ha letto il mio libro in bozze, a Ugo della Monica e Pierpaolo Panico, che hanno collaborato con me nella schedatura e digitalizzazione dei documenti archivistici. Grazie a Francesca Romana d'Ambrosio, che mi ha supportato nella formattazione del volume, e mi ha anche insegnato come si fa.

Voglio, infine, rivolgere un ringraziamento particolare alla dottoressa Maria Concetta D'Alessandro che, con competenza e professionalità, mi ha supportata dal punto di vista amministrativo, e il Dipartimento di Studi Umanistici dell'Università di Salerno per avere, in parte, finanziato la pubblicazione.

Lavorando a questo volume, ho avuto modo di apprezzare, ancora una volta, la professionalità e la disponibilità della dottoressa Federica Franco, con cui è sempre un piacere lavorare.

Introduzione.

Il gioco una storia di confine

I linguaggi del *ludus*

Il tema ludico riveste un ruolo importante nel campo degli studi di storia della cultura. In proposito, la *Kulturgeschichte* tedesca di metà Ottocento può essere considerata l'archetipo storiografico più importante: fondendosi con quello della festa, il tema del gioco è diventato, come è noto, una delle letture della civiltà del Rinascimento italiano disegnato da Jakob Burckhardt¹. Suggestionati dal fascino dell'affresco burckhardtiano, storici di diversa formazione si sono, in seguito, soffermati su questo tema declinandone la pluralità degli spunti. Le sfere della festa, del gioco, del *leisure time* si sono intrecciate toccando differenti punti di vista: dai temi del carnevale e dello *charivari* fino alla semiotica di un particolarissimo "rito ludico", quello della festa rivoluzionaria². Nella maggior parte di questi casi, il tema dell'azzardo è tuttavia solo sfiorato, come in un classico dell'argomento, *Homo ludens*, di Johan Huizinga³ che, muovendosi nell'ambito della storia delle idee e della *Kulturgeschichte*, pone alla base della sua analisi il rapporto tra gioco e processo di civilizzazione.

Lo storico olandese si è avvicinato per primo al mondo ludico con interesse scientifico elevandolo al rango di argomento degno di studi e di riflessioni, operazione già da lui stesso iniziata circa venti anni prima, nel 1919, con l'*Autunno del Medioevo*. Egli poneva, come è noto, la nascita dell'*ethos cavalleresco* in stretta connessione con il gioco, con lo "spirito ludico". Inoltre, un altro classico dell'argomento, lo studio di Roger Callois, ha esaminato il gioco nella complessità

¹ Burckhardt J. (2000), *La civiltà del Rinascimento in Italia*, Sansoni, Firenze, con introduzione di Eugenio Garin, nota biografica di Marcello Monaldi.

² Ozouf M. (1976), *La fête révolutionnaire. 1789-1799*, Gallimard, Paris. Si veda anche Vovelle M. (1986), *Le metamorfosi della festa: Provenza 1750-1820*, trad. it. di Patrizio Ruffo Landucci, Il Mulino, Bologna.

³ Huizinga J. (1982), *Homo Ludens*, trad. it. di Corinna von Schendel, saggio introduttivo di Umberto Eco, Einaudi, Torino. Il saggio uscì in lingua tedesca ad Amsterdam nel 1939 e fu pubblicato in Italia nel 1946.

del suo lessico⁴. Tali studi si sono soffermati essenzialmente sul *play*, piuttosto che sul *game* o sul *gambling*, argomento che è, invece, oggetto specifico di questo volume. Non è fuor di luogo, dunque, analizzare per grandi linee, qui di seguito, alcune “parole” dell’universo ludico.

Il *gambling*, letteralmente tradotto come “gioco d’azzardo”, va distinto, come si è accennato, da *game* e *play*. L’area semantica di *game* e di *play* ci presenta il primo come un’attività regolamentata e il secondo come un’attività libera e spontanea; in *game* è evidenziato l’aspetto di *competance*, ossia di un insieme di regole riconosciute, condivise, rispettate, dalla comunità dei giocatori; il *play* consiste nel prendere parte al *game*: è l’osservanza della regola che permette di distinguere i due termini. Con *gambling* si introducono due ulteriori elementi: la sorte e il denaro, ovvero: *to play games of chance for money*⁵. La differenza tra “gioco” e “gioco d’azzardo” appare sottile: inteso come *game*, richiama l’idea di gioia, piacere, sport; inteso come *gamble* indica il gioco con la scommessa di danaro. La distinzione tra giochi d’azzardo e giochi non d’azzardo nel diritto positivo si fonda, infatti, sull’alea e sul fine di lucro, che costituiscono, quindi, due elementi indissolubili per il concetto d’azzardo⁶. Nel gioco d’azzardo la fortuna e il caso assumono un ruolo centrale, accanto all’abilità. Il gioco come sport è, invece, quello descritto da Fink, l’isola felice, che non procura altre preoccupazioni o stati d’animo pericolosi⁷. Non certamente l’altra faccia dell’universo

⁴ Cfr. Callois R. (1995), *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, con prefazione di Pier Aldo Rovatti, note di Giampaolo Dossena, trad. it. di Laura Guarino, Bompiani, Milano (l’edizione francese è del 1967).

⁵ Se ne veda la definizione in Hazon M. (2004), *Dizionario di Inglese-Italiano*, Garzanti Linguistica. Per una riflessione, nel campo psicologico, sui concetti di caso, azzardo, probabilità, si veda Cohen J. (1960), *Caso, abilità e fortuna in psicologia. Psicologia della probabilità*, trad. it. di Carla Rossi Rigutti, prefazione di Cecil Alec Mace, Editrice Universitaria, Firenze; sul concetto filosofico di azzardo, cfr. Barthelemy-Madaule M. (1972), *L’idéologie du hasard et la nécessité*, Editions du Seuil, Paris.

⁶ Per gli aspetti storici della nozione giuridica di gioco d’azzardo si veda la voce *Giuoco d’azzardo*, De Notaristefani R., a cura di (1884-1927), in *Digesto Italiano*, UTET, Torino, vol. XII (1900-1904), pp. 435-448; per un trattato di ampio respiro sul concetto di azzardo si rimanda a Manenti C. (1903), *Del giuoco e della scommessa dal punto di vista del diritto privato romano e moderno*, in Glück F., *Commentario alle Pandette*, XI, tit. V (*De aleatoribus*), Milano, pp. 533-584. Sull’attuale giurisprudenza in materia di azzardo si veda almeno Mazza L. (1994), *Giochi d’azzardo e proibiti nel diritto penale*, in *Digesto delle Discipline Penalistiche*, UTET, Torino, pp. 410-422; cfr. anche D’Agata D. (1994), *Il ludo nel contesto economico-sociale*, prefazione di Giuseppe Amata, CUECM, Catania.

⁷ Fink E. (1957), *Oase des Glücks. Gedanken zu einer Ontologie des Spiels*, Alber, Freiburg/München; Fink E. (1973), *Oasi della gioia. Idee per una ontologia del gioco*, trad. it. di Enzo Cutolo, con introduzione di Aldo Masullo, Rumma, Salerno; altra edizione, a cura del medesimo traduttore e con lo stesso titolo presso 10/17 Cooperativa Ed., Salerno, 1987.

ludico, quello del meccanismo che può portare, complici tanti fattori, alla compulsività⁸.

Gli studi francesi e inglesi

Gli studi dei giochi di alea e più in generale della cultura del rischio da circa quarant'anni hanno trovato accoglienza nella ricerca storica, affermandosi come studi di confine: non coinvolgendo solo l'interesse degli storici, ma anche di filosofi, antropologi, studiosi di economia e sociologi⁹. Le realtà storiche studiate sono state rappresentate, in un primo momento, dalla Francia, con particolare riferimento al XVIII secolo, e dall'Inghilterra, tra XVIII e XIX secolo, per poi interessare l'Italia, in cui da circa venti anni è in progressivo aumento la produzione storiografica legata alla ricerca sul gioco, inteso in senso lato, come elemento del *loisir* oltre che come *gambling*; mentre si afferma l'interesse per la ricerca sul ludico (come sport, 'ozio', azzardo) anche in ambito tedesco¹⁰ e spagnolo¹¹.

In Francia, già nel convegno di Aix-en-Provence del 1971 su *Le jeu au XVIII^e siècle*, il tema aveva interessato soprattutto gli studiosi del Settecento, favoriti nelle loro ricerche dalla notevole produzione sull'argomento, che circolava nella Francia del Secolo dei Lumi, sia nel campo della *fiction* che nei trattati dei moralisti, nonché nella saggistica filosofica¹². Luogo privilegiato degli studi non poteva che essere la società parigina e il variopinto mondo provinciale che essa attirava quotidianamente con le lusinghe dei suoi ritrovi. Strettamente legato alla socialità dell'*ancien régime*, trasversalmente diffuso nella cultura quotidiana, dai salotti alle taverne, il gioco d'azzardo di Parigi tra Settecento e primo Ottocento, si è animato, attraverso le sue pratiche, nelle pagine di Olivier Grussi, e di Francis Freundlich.

Grussi si è interessato, in modo particolare, dell'ampia produzione letteraria sul gioco d'azzardo (opere teatrali, romanzi, *mémoires*), nel suo periodo più fertile, dal 1661 al 1789, non senza trascurare le fonti degli archivi di polizia, nonché

⁸ Pionieristici, in relazione al gioco compulsivo, si possono considerare gli studi dell'allievo di Freud, Edmund Bergler. Si veda Bergler E. (1958), *The Psychology of Gambling*, trad. it. di Renato Pedio, *Psicologia del giocatore*, Newton-Compton, Roma, 1974; Bolen D.W., Boyd W.H. (1968), *Gambling and the Gambler*, «Archives of General Psychiatry», 18, pp. 617-673.

⁹ Non si intende qui soffermarsi sui dettagli bibliografici, ma fornire delle linee di tendenza degli attuali studi, ai confini tra storia e antropologia, confrontando aspetti metodologici e principali aree tematiche.

¹⁰ Si veda in proposito Bauer G.G., a cura di (1997), *Homo Ludens*, VII, dedicato a *Lotto und Lotterien*.

¹¹ Un punto di riferimento è Vaca Á.L., a cura di (2003), *Fiesta, juego, y ocio en la Historia*, Ediciones Universidad de Salamanca, Salamanca. Il volume contiene gli Atti di XIV Jornadas de Estudios Históricos, Salamanca, 2002.

¹² Centre aixois d'études et de recherches sur le XVIII^e siècle (1976), *Le jeu au XVIII^e siècle*, Colloque d'Aix-en-Provence (30 avril-2 mai 1971), Edisud, Aix-en-Provence.

la vasta giurisprudenza in materia¹³. In merito ai motivi che spingevano al gioco le élite parigine e soprattutto la corte, lo storico francese ne individua due su tutti: ozio e noia, per i più ricchi tra aristocratici e nobili di antica data; desiderio di acquistare lo status di *homme à la mode*, da parte dei borghesi da poco nobilitati o sul punto di esserlo. Il gioco, del resto, era all'epoca uno dei modi per introdursi nell'alta società: si pensi al signor Chevalier de Balibari e a Redmond Barry che, nel romanzo di William Thackeray *Le memorie di Barry Lyndon*, si facevano strada in quegli ambienti, "addomesticando" le regole del gioco¹⁴. La visione ottocentesca del Secolo dei Lumi, creata da Thackeray, è stata, come è noto, cristallizzata da Stanley Kubrick in uno dei suoi capolavori, *Barry Lyndon* (1975).

Freundlich affronta il tema del *gambling* sotto vari aspetti: i rapporti con il potere, analizzando le disposizioni legislative emanate dallo Stato nel corso del XVIII secolo, e contemporaneamente lo sviluppo di nuove forme di investimento statale, nonché l'utilizzo della *Lotterie royale*, capace di garantire cospicui introiti e guadagni alla corona francese¹⁵. Ma la gran parte del libro è dedicata ai luoghi del gioco, regno incontrastato di gestori di pochi scrupoli, popolato da avventori di varia origine, scaltri professionisti o ingenui *rentieres* di provincia. Prende vita *le monde de la cocagne*, animato dai tanti profittatori, che i moralisti deploravano nei loro pamphlet, e si delinearono, infine, i locali delle *académies clandestines*, concentrate lungo la rue Saint Honoré, sulla riva destra della Senna, di cui viene fornita una mappa particolareggiata. La passione per il gioco in Francia passò indenne nel corso del secolo, anche attraverso la Rivoluzione: anzi, proprio in quel periodo le case da gioco si moltiplicarono anche in altre città della nazione. Si affermava incontrastata la febbre della *ludopathie*, come viene definito da Daniel Roche, nella prefazione al libro di Freundlich, il complesso mondo dell'azzardo, che avrebbe attraversato i secoli giungendo fino all'odierna società globale, forte di quel suo rapporto ambiguo con lo Stato proibitore, ma allo stesso tempo fruitore e gestore del gioco d'azzardo.

L'ampio dibattito francese sul tema, che aveva visto impegnati filosofi e moralisti, studiosi di patologia e novellieri, è stato puntualmente trattato da John Dunkeley, che ha analizzato il *gambling* come problema sociale e morale dalla fine del Seicento a tutto il Settecento¹⁶. L'autore colloca la sua ricerca nell'arco

¹³ Grussi O. (1985), *La vie quotidienne des joueurs sous l'Ancien Régime à Paris et à la cour*, Hachette, Paris.

¹⁴ William Makepeace Thackeray scrisse *The Luck of Barry Lyndon* nel 1843; nel 1856, effettuò delle modifiche e ripubblicò il libro in una miscellanea di sue opere con il titolo *The Memoirs of Barry Lyndon Esquire*. Se ne veda l'edizione nella collana "Classics" della Oxford University Press del 1984. In italiano, si segnala l'edizione del 2002, *Le memorie di Barry Lyndon*, a cura e traduzione di Tommaso Giartosio, Fabbri, Milano.

¹⁵ Freundlich F. (1995), *Le monde du jeu à Paris 1715-1800*, préface de Daniel Roche, Albin Michel, Paris.

¹⁶ Dunkley J. (1985), *Gambling: a Social and Moral Problem in France, 1685-1792*, The

di 107 anni, utilizzando come momenti epocali la pubblicazione di due opere sul gioco. Come punto di partenza, il 1685, anno della pubblicazione del saggio di J. François du Tremblay, *Conversation morales sur les jeux et les divertissements*, il primo trattato morale francese sul gioco. Come punto finale, il 1792, anno della pubblicazione del saggio di Jean Dusaulx, *Rapport et projet de décret, sur la suppression des jeux de hasard, des tripots, et des loteries*, in cui si analizzavano le responsabilità dello Stato nella diffusione dei giochi d'azzardo, e si chiedeva la soppressione di qualsiasi tipo di *gambling*, comprese le lotterie statali.

Fonte preziosa per gli studi di storia culturale del XVIII secolo è, del resto, la notevole produzione letteraria del periodo: va sottolineato in proposito il lavoro di Thomas Kavanagh, che ha studiato la cultura del rischio e dell'azzardo nella Francia del XVIII secolo indagando il fenomeno soprattutto attraverso i romanzi di formazione, nei quali il caso, il rischio e, spesso, l'azzardo rappresentavano gran parte¹⁷.

Nell'ambito specifico delle rappresentazioni letterarie, Michael Flavin ha esplorato il tema del gioco d'azzardo in un'ampia gamma di romanzi inglesi del XIX secolo. L'analisi non si sofferma solo sulla rappresentazione del gioco d'azzardo nei romanzi ma anche sul ruolo che il gioco d'azzardo ha avuto nella vita stessa dei singoli romanzieri. Il gioco d'azzardo è, inoltre, inserito nel contesto più ampio dello sviluppo della società vittoriana¹⁸. La storia culturale e sociale del periodo è delineata, capitolo dopo capitolo, chiamando in causa Benjamin Disraeli, Charles Dickens, William Makepeace Thackeray, George Eliot, Thomas Hardy, Anthony Trollope e George Moore. Emergono, infatti, non solo originali letture di testi consolidati, ma si delinea anche un barometro completo della storia sociale dell'epoca, in un periodo in cui cambiava l'atteggiamento comune nei confronti del *loisir*. Il *gambling*, diffuso in tutti gli strati della società, diventava un passatempo nazionale. Esso assumeva molte forme: dalle carte da gioco del dopocena alle scommesse nelle gare di pugilato, fino alle transazioni di borsa, considerate da molti il peggiore dei giochi d'azzardo. Con la Rivoluzione industriale, cambiò la rappresentazione del tempo libero poiché i romanzieri disegnavano una industriosa classe media in contrapposizione alla dissolutezza dei ricchi giocatori d'azzardo e all'ozio dei fannulloni dei ceti più poveri.

Una vera e propria storia economica e sociale del *gambling* in Gran Bretagna e negli Stati Uniti è lo studio di Roger Munting, che ripercorre le varie fasi della storia del gioco d'azzardo nei Paesi di cultura anglosassone, partendo dal XVIII secolo, il periodo, anche in questo caso come in quello francese, in cui esso era

Voltaire Foundation, Oxford; si veda anche Dunkley J. (1976), *Les jeux de hasard et la loi au XVIII^e siècle*, in Centre aixois d'études et de recherches sur le XVIII^e siècle, *Le jeu au XVIII^e siècle*, cit., pp. 9-16.

¹⁷ Kavanagh T. (1993), *Enlightenment and Shadows of the Chance, The Novel and the Culture of Gambling in Eighteenth-Century France*, University of Baltimore Press, Baltimore.

¹⁸ Flavin M. (2003), *Gambling in the Nineteenth-Century English Novel: "A Leprosy is o'er the Land"*, Sussex Academic Press, Brighton and Portland.

maggiormente diffuso¹⁹. In quegli anni si cercava di limitarne la diffusione tra i ceti meno abbienti, soprattutto attraverso la forte campagna moralizzatrice della chiesa protestante. Le prime leggi, per fermare gli eccessi del gioco, risalgono al 1664 con Carlo II e poi al 1710 con la regina Anna d'Inghilterra, che considerava il gioco d'azzardo come un pericolo per la gente comune, ma non per i ricchi. Infatti, le scommesse e le corse dei cavalli divennero un passatempo della corte e dell'aristocrazia, e solo nel XIX secolo fu consentito al popolo di parteciparvi.

Lo sguardo di Munting entra nella particolare socialità dei club londinesi, come il "White", il "Brook" e il "Crockford", oltre che nella mondanità tipica delle stazioni termali, come le città termali di Bath e Nash. In questo quadro egli inserisce la crociata morale, nell'Inghilterra del XIX secolo, per la soppressione dei giochi d'alea e contro la loro proliferazione soprattutto tra le donne dei ceti operai. Analizza, inoltre, la nascita e la diffusione della stampa specializzata nel settore che, a partire dalla fine del XVIII secolo, forniva informazioni, risultati e consigli sulle gare sportive. Una diffusione che viene seguita nel corso degli anni, con particolare riferimento alla situazione negli anni Venti e Trenta del Novecento, per poi passare alla diffusione dell'azzardo illegale e clandestino nel distretto di Londra negli anni della Seconda guerra mondiale. Munting si sofferma, infine, sull'incremento esponenziale del gioco nel Secondo dopoguerra e conclude il suo discorso con la diffusione delle lotterie tra gli anni Sessanta e Novanta: decisiva, in proposito, la legge del 1960 che riconobbe i casinò, le sale da bingo con appropriata licenza e altri giochi d'azzardo che divennero legali. Fornisce, inoltre, un quadro puntuale e articolato del fenomeno, mettendo a fuoco analogie e differenze tra Gran Bretagna e USA.

Nelle prime colonie americane, il gioco ebbe vita più facile rispetto alla madrepatria; i colonizzatori portarono le loro usanze e i loro giochi, le carte e i dadi: il *gambling*, a differenza della Gran Bretagna, non fu mai regolato da un'élite, ma fu sempre accessibile a tutti gli strati sociali. Negli USA, come del resto in tutto il mondo occidentale, nel Secondo dopoguerra il gioco fu particolarmente tollerato e socialmente accettato. Soprattutto a partire dagli anni Settanta, in alcuni stati come il Nevada, grazie a una maggiore tolleranza politica, le attività legate al gioco d'azzardo si diffusero maggiormente; il caso di Las Vegas, capitale dei casinò e dei giochi è esemplare. In realtà, dopo la Seconda guerra mondiale, il gioco d'azzardo in sé non fu più considerato come una forma di devianza o di peccato, secondo la condanna tipica dell'età vittoriana ma fu, invece, riconosciuto come un'attività sociale e una forma di ricreazione, consona alle esigenze del *leisure time*, avvertite nella nuova cultura di massa.

Oltre a Munting, il cui studio risale al 1993, va rilevato che già precedentemente, a partire dagli anni Ottanta, l'interesse accademico per il gioco d'azzardo,

¹⁹ Munting R. (1996), *An Economic and Social History of Gambling in Britain and USA*, Manchester University Press, Manchester and New York; Reith G. (2002), *The Age of Change. Gambling in Western Culture*, Routledge, London and New York.

nella cultura e nella storia inglese, ha prodotto numerosi e importanti studi sul *gambling*, che hanno affrontato diversi aspetti storici del fenomeno in tutto il Regno Unito, come le opere di Christopher Hill sul mondo delle scommesse e delle corse dei cavalli²⁰, di David Dixon sulla lunga storia delle leggi in materia di azzardo tra divieti e gestione statale²¹, di Carl Chinn sulla storia della professione di bookmaker e di Mark Clapson sulla diffusione del *gambling* nei ceti popolari²². Da notare che Chinn, professore di Storia sociale, è stato anche lui un bookmaker, così come prima di lui lo erano stati suo padre e suo nonno.

Nella biografia romanzata di John Law, baro e genio della finanza, scritta da Janet Gleeson, si intrecciano le vicende di Law con il rapporto tra rischio economico e gioco d'azzardo. La Compagnia del Mississippi, fondata da John Law, rappresenta, in realtà, la prima grande speculazione borsistica di massa, che produsse, nella prima metà del Settecento, i primi guadagni di massa, ma anche il primo crollo borsistico di massa²³.

Lo studio del *gambling* è stato avvicinato in modo più marcato a questioni di tipo sociale da Ross McKibbin, che ha tracciato il percorso evolutivo del gioco d'azzardo inglese, tra gli anni Ottanta dell'Ottocento e la fine degli anni Trenta del Novecento, nel contesto economico e culturale della *working class*, non senza instaurare un confronto trasversale tra le varie classi sociali. L'analisi parte dalla diffusione delle scommesse prima del 1914 per esaminare i tipi di scommessa, il loro volume, l'andamento all'interno della classe operaia (distinguendo operai generici e specializzati, zone con un più alto o più basso tasso di disoccupazione) per delineare scopi, aspirazioni e sogni dei ceti subalterni fino alla vigilia del secondo conflitto mondiale²⁴.

Il *gambling* statunitense, dal punto di vista storico e sociologico, contrassegnato dalle complesse vicende delle prime lotterie per l'assegnazione delle terre all'alba della colonizzazione del Nuovo Mondo, è stato analizzato, tra gli altri, da Vicki Abt, Charles Clotfalter e Philip Cook; nonché da Reuven e Gabrielle Brenner, che hanno ripercorso la storia dell'incidenza negli USA dell'azzardo, visto come un'attività sempre più diffusa e popolare, legata a una vasta gamma di interessi commerciali ed economici²⁵.

²⁰ Hill C. (1988), *Horse Power, the Politics of the Turf*, Manchester University Press, Manchester.

²¹ Dixon D. (1991), *From Prohibition to Regulation, Anti-Gambling and the Law*, Oxford University Press, Oxford.

²² Chinn C. (1991), *Better Betting with a Decent Feller*, Harvester, London; Clapson M. (1992), *A Bit of a Flutter. Popular Gambling and English Society (c. 1823-1961)*, Manchester University Press, Manchester.

²³ Gleeson J. (2000), *L'uomo che inventò il denaro*, trad. it. di Brunello Lotti, Rizzoli, Milano.

²⁴ McKibbin R. (1979), *Working-Class Gambling in Britain, 1880-1939*, «Past & Present», 82, February, pp. 147-178.

²⁵ Abt V., Smith J.F., Christiansen E.M. (1985), *The Business of Risk: Commercial Gambling in Mainstream America*, University of Kansas, Lawrence; Clotfalter C., Cook P. (1989),