

La grande scommessa. Il gambling e la crisi del 2008

iconocrazia.it/la-grande-scommessa-il-gambling-e-la-crisi-del-2008/

1 Dicembre 2018

di Sabino Di Chio [Iconocrazia 14/2018 - "2008. Lo spartiacque"](#), [Saggi](#)

Nel senso comune c'è una strada che collega Las Vegas a Wall Street: l'associazione tra espansione del gioco d'azzardo e crisi economica successiva al crollo del 2008 è salda nel tentativo di spiegare il consolidamento globale e nazionale dell'industria del gambling negli ultimi dieci anni. Gli osservatori sottolineano un ipotetico nesso causale tra impoverimento e scommessa, che implica nella domanda di gioco l'auspicio di una fonte di integrazione al reddito per colmare le carenze indotte dalla Grande Recessione. Il gioco come "oppio della miseria", secondo la nota definizione di Balzac, che rivaluta l'azzardo come scorciatoia per integrare il reddito eroso o modificare una condizione economica incrostata nelle sabbie mobili della crescita bloccata.

Contestualmente, però, nel dibattito pubblico la crisi stessa è spesso raccontata come l'esito inevitabile di una serie di comportamenti finanziari omologhi al gioco d'azzardo per orizzonti e dinamiche operative. Le decisioni dei mercati finanziari globali, infatti, sembrano aver smarrito la cura del limite tra investimento e scommessa, meritando l'etichetta di "casino globale" (Hassoun 2005). "La grande scommessa", titolo italiano del film *The Big Short* (2015) diretto da Adam McKay, racconto di eventi realmente accaduti nelle settimane prima del fallimento della Lehman Brothers, restituisce al meglio la fondatezza dell'assonanza tra finanza e azzardo nell'immaginario collettivo.

E' la crisi che spinge all'azzardo? O, forse, è l'azzardo che ha prodotto la crisi? In questo paper si compie una rassegna delle argomentazioni che aiutano a decostruire il vincolo diretto tra recessione e aumento del consumo di gioco d'azzardo, provando a ribaltare il nesso causale per comprendere invece quanto la pratica dell'azzardo di massa sia radicata nella stessa sensibilità culturale fondata sull'esposizione al rischio che ha prodotto il collasso finanziario.



Figura 1 – La replica della Statua della Libertà all'esterno del "New York-New York Hotel&Casino" di Las Vegas

Un consumo anticiclico?

Sono tre gli elementi che sembrano smentire l'associazione diretta tra contrazione dei redditi e delle ricchezze e partecipazione al gioco d'azzardo: uno temporale, uno economico ed uno, infine, propriamente sociologico.

Innanzitutto, il mercato del gioco d'azzardo inizia la sua crescita ben prima del 2008, anno spartiacque dell'esplosione della bolla dei mutui *subprime* e del conseguente crollo delle economie mondiali, e lo fa in modo trasversale su contesti macroeconomici galoppanti come in Asia o affannati come Europa e Stati Uniti. In Italia, ad esempio, il settore esplose nel primo lustro degli anni 2000, anni ancora al riparo dalla crisi e dalla sua retorica, quando il modello di regolazione istituzionale del settore varia in favore della creazione di un'economia finanziaria dei giochi aperta alla concorrenza tra concessionari (Fiasco 2016). Prima di riversarvi la frustrazione per le difficoltà economiche, una moltitudine di consumatori sembra aver incanalato in slot e ricevitorie una domanda di intrattenimento liberata da ingombri etici, incontrando l'offerta di un settore rinnovato nelle tecnologie e virato da monopolio non-capitalistico a "terra vergine" di estrazione di profitto per una nuova branca dell'imprenditoria.

In seconda battuta, si segnala la leggera flessione del giro d'affari nazionale del settore negli anni dal 2011 al 2013 (dati Aams), quando la crisi è precipitata dall'ambito finanziario all'economia reale sotto forma di diminuzione del potere d'acquisto delle famiglie italiane anche nella spesa in giochi. Il gap è stato ampiamente colmato dal 2014 in poi ma il calo pone un avvertimento sul ferreo carattere anticiclico del consumo di azzardo.

Il consumo di gioco, infine, appare trasversale alla classe socioeconomica. Nella letteratura internazionale, fin dalle origini il legame tra propensione al gioco e stratificazione sociale è oggetto di un dibattito ampio e controverso: se Veblen, infatti, vedeva nel gioco un tipico esempio di consumo ostentativo, per i teorici critici o struttural-funzionalisti erano le classi meno abbienti a rintracciarvi maggiormente uno strumento atipico di mobilità sociale o salvifica distrazione. Più recentemente, rilevazioni empiriche hanno sottolineato quanto il reddito sia un fattore determinante per predire il coinvolgimento economico nel gioco. Se è vero, però, che le fasce di popolazione meno ricche spendono proporzionalmente di più in azzardo, trasformando l'attività in una forma surrettizia di tassazione regressiva (Beckert, Lutter 2009; Sarti, Triventi 2013), in termini assoluti la spesa in azzardo cresce all'aumentare delle disponibilità finanziarie (Rogers 1998; Kearney 2005). I dati, in ogni caso, non sono univoci e presentano discordanze in base al contesto geografico, al tipo di gioco e al periodo storico.

La recessione, dunque, sembra non bastare da sola a spiegare il consenso popolare intorno all'azzardo, un sentimento di partecipazione o acquiescenza che ha legittimato la liberalizzazione accogliendola pacificamente, senza la conflittualità che accompagna l'ipotesi di regolazione di altri settori controversi della socialità come l'esercizio della prostituzione o la compravendita di droghe leggere. Occorre indagare l'eventuale presenza, nella temperie culturale degli anni 2000, di fattori aggiuntivi finora esplicitati solo parzialmente: la sua offerta di consumo emozionale coerente con i dettami dell'economia "affettiva"; il favore con cui l'alea torna ad avere cittadinanza tra gli elementi che contribuiscono a determinare le vicende umane, dopo l'esilio cui l'aveva relegato la visione moderna centrata sul primato della causalità a scapito della casualità, del determinismo rispetto al caos, della razionalità rispetto all'accidentalità.

Secondo Macry (1997, 50) il fervore del gioco è spesso associato ai processi di modernizzazione: l'alea fioriva nella Roma imperiale, nella Venezia dei commerci marittimi, negli Stati Uniti della conquista della frontiera. La disponibilità al rischio attecchirebbe in contesti dinamici e contraddittori, in sistemi sociali in tensione in cui le aspettative di mobilità sociale non sono soddisfatte adeguatamente da blocchi di potere in attesa di essere superati. La società globale degli anni 2000 risponde perfettamente a questa definizione: è una società fluida che assiste ad una transizione tecnologica che ne riscrive in profondità pratiche, scambi, identità. È un conteso incerto, privo di legami stabili, in cui all'individuo si chiede di farsi flessibile, di reinventarsi costantemente in base alle sfide da affrontare, di "mettersi in gioco" senza remore. In questo clima, la scelta del gioco non appare un atto irrazionale ma conforme agli imperativi dominanti all'individualizzazione e alla rapidità.



Figura 2 – Machine Gambling

Una razionalità irrazionale

Nel corso del '900, la letteratura sociologica ha catalogato alcuni dei moventi che animano la partecipazione all'azzardo. Secondo Henslin (1967), nell'atto del gioco si esprime una *rational irrationality*, una "modalità di costruzione del senso" che rivela in controtelaio la cornice normativa e simbolica che circonda l'atto della puntata. Nell'era industriale, l'approccio struttural-funzionalista e quello critico hanno visto nel gioco d'azzardo uno "*shock absorber*" (Aasved 2003), una valvola di sfogo che incontra bisogni non soddisfatti nei contesti biografici istituzionali, consentendo (più o meno subdolamente, in base all'orientamento teorico) di attutire le frustrazioni in un contesto regolato da norme chiare seppure spesso informali. Frustrazioni non solo economiche ma legate al ruolo sociale e all'ansia di espressione. Bloch (1951) sottolinea come il gioco abbia la funzione di riaprire la competizione, offrendo una possibilità di riscatto a individui posti ai margini della stratificazione sociale. Giocare, seduce perché di fronte al caso le differenze di classe si appiattiscono e lo status reale è plasmato "dalla conoscenza dettagliata dei giochi, dalla fortuna, dall'abilità a non perdere la faccia in caso di sconfitta" che compongono il profilo del *functional gambler*, il giocatore-medio che, secondo Scimecca (1971), utilizza il gioco strumentalmente per trovare una realizzazione altrove negata (D'Agati 2004).

Secondo la teoria dell'anomia di Merton, infine, il gioco d'azzardo è una forma di adattamento innovativo agli imperativi del successo economico tipici della società capitalista, in assenza dei mezzi istituzionali per potervi obbedire. Il gioco d'azzardo assolve ad una funzione nelle società organizzate in cui lo stress della competizione è vasto ma le regole del sistema sociale sono rigide. Società di questo tipo, premiando chi sa correre un rischio, offrono attraverso il gambling un'opportunità a chi è bloccato dalle restrizioni sociali.

La visione mertoniana del gioco come adattamento innovativo mantiene la sua validità nel contesto neoliberale? E' una domanda che merita una risposta, se si prende atto del rafforzamento dell'imperativo al benessere economico in presenza di una dilatazione dell'assenza di mezzi istituzionali in ambienti segnati da specializzazione e differenziazione dei ruoli e dalla "accumulazione flessibile" dei processi produttivi.

Se partiamo dalla definizione che ne dà Bob Jessop, il Neoliberismo "è un progetto politico giustificato da ragioni filosofiche e finalizzato all'estensione delle forze competitive del mercato, al consolidamento di una costituzione favorevole al mercato e a promuovere la libertà individuale" (2013, 60). L'etica laburista del capitalismo industriale non poteva consentire vie eretiche alla realizzazione personale che non passassero dall'impresa o dal sacrificio; nel nuovo capitalismo post-industriale, invece, com'è noto il ruolo primario assegnato al soggetto diventa quello di consumatore (Bauman 2000). L'incrocio tra libertà individuale ed estensione del mercato trasforma il consumo da pratica dissipativa a veicolo di espressione identitaria (Reith 2012). In questo frangente anche una pratica controversa come il gioco d'azzardo abbandona l'angolo oscuro del vizio per entrare nel novero neutro delle attività che consentono la libera espressione del sé, in grado di permettere all'individuo tardo moderno di soddisfare la propria ricerca di brivido, denaro o divertimento, senza gabbie morali che possano permettergli di selezionare i tragitti preferibili per raggiungere l'appagamento.

Progettualità atemporale

Un filone della teoria sociale (Bauman 2002; Tomlinson 2007; Leccardi 2009) ha riassunto nella riduzione delle distanze e delle durate il tratto distintivo del cambio di fase da modernità a tarda modernità, incoraggiato dall'innovazione digitale e dalla globalizzazione degli scambi. La riduzione delle durate, in particolare, combinata con l'accelerazione dei fenomeni sociali (Rosa e Scheuerman 2009) compone il primato del presente come dimensione strategica per l'azione sociale a scapito del futuro, sulla cui progettazione si fondava l'edificio della modernità.

L'abbraccio fatale tra *prima* ed *adesso* suggerisce una rappresentazione dell'esistenza come susseguirsi di episodi intensi che impegna il soggetto nella rincorsa verso la massimizzazione del suo "profitto emotivo", attivo di un bilancio esistenziale stilato su periodi sempre più brevi. Il "presentismo" è un regime di storicità (Hartog 2007) che valorizza sostanzialmente due riduzioni nell'azione individuale e collettiva: quella della quota di tempo necessaria al suo svolgimento e quella del raggio di influenza delle conseguenze.

Nella scommessa, però, sopravvive una contemplazione del futuro. Tutti i giochi d'azzardo si fondano su un dislivello temporale che separa l'atto della puntata da quello della vincita. Bisogna prevedere, indovinare, aspettare. Il gioco d'azzardo per massima parte consiste nella sceneggiatura di questa separazione, il cui percorso è addobbato di ostacoli, imprevisti, ripensamenti. La contemplazione del futuro del gambling non prevede però prognosi o progetto e risulta per questo particolarmente compatibile con il cambio di sensibilità temporale della contemporaneità. Non c'è fiducia nella capacità di

cambiamento dello status quo attraverso un percorso di emancipazione, le condizioni strutturali che definiscono la stratificazione sociale non sono minacciate ma confermate nella ricerca dell'eccezione attraverso la vincita.

Bassa coscienza

La psicologia insegna che il Gioco d'azzardo patologico ha un'eziologia multifattoriale: vari fattori genetici, neurobiologici e comportamentali, concorrono a formare la vulnerabilità. Uno studio dell'Istituto di bioimmagini e fisiologia molecolare (Ibfm-Cnr) di Catanzaro (Cerara et al. 2018) ha recentemente messo in luce le caratteristiche dei gambler patologici grazie all'utilizzo dell'intelligenza artificiale. Le cause della discesa nella dipendenza conferiscono al soggetto una vulnerabilità di base che può essere amplificata da fattori psicosociali come la povertà, la solitudine o traumi biografici. La letteratura indica già che, oltre a disfunzioni cerebrali e genetiche del sistema dopaminergico, i gambler patologici hanno anche un profilo di personalità disfunzionale, sono cioè più sensibili alle situazioni sociali che invitano al gioco. Per indagare questo aspetto poco conosciuto, il gruppo di ricerca ha utilizzato algoritmi di intelligenza artificiale per capire se esiste nei giocatori patologici uno specifico costrutto di personalità. Il risultato che ha consentito di classificare 8 gambler su 10 è quello costituito da: bassa apertura mentale; bassa coscienza; bassa fiducia negli altri; ricerca di emozioni positive; elevato tratto depressivo e impulsivo. Se gli ultimi due tratti attengono alla sfera intima della personalità, i primi tre sono caratteristiche in cui l'influenza del contesto sociale d'appartenenza appare decisiva e per i quali è plausibile ipotizzare un effetto cumulativo legato all'affermarsi degli imperativi alla rapidità e all'individualizzazione.

Conclusioni

Un mondo accelerato e individualizzato vede diminuire lo spazio di tempo in cui è possibile immaginare, calcolare una probabilità, consolidare una conoscenza. La competizione globale avviene in un contesto aleatorio in cui le variazioni sono indipendenti tra loro e la stima dell'andamento di domani è legata all'oggi. Conta soprattutto saper divincolarsi da pericoli improvvisi ed incalcolabili, competenza istintiva e non razionale, caratterizzata da una prospettiva contingente e individualista. Un sistema centrato sulla transitorietà, intesa come successione imprevedibile di forme provvisorie di aggregazione intorno ad obiettivi cangianti, seleziona per il suo funzionamento una specifica antropologia costituita da soggetti che assumono la maschera del "giocatore", come suggerisce Bauman (1996). Il giocatore baumaniano non aspira a colmare la distanza tra presente e futuro attraverso la progettualità, vive una temporalità episodica in cui l'oggi non ha nulla da imparare dal giorno prima e da quello dopo. Ogni partita è una storia a sé, ed ogni giocata può essere quella decisiva per cui occorre impegnare ogni arma a disposizione. Nella partecipazione diffusa del gioco d'azzardo legale di massa, è lecito intravedere, dunque, la declinazione quotidiana e

commerciale di un'attitudine al rischio che il contesto neoliberista sacralizza come atteggiamento virtuoso impregnando ogni contesto di vita, dalla trama stretta del tessuto sociale su fino all'azzardo morale dell'economia finanziaria.

Bibliografia

Aasved M. J., *The Sociology of Gambling*, Charles C. Thomas Publisher, Springfield, 2003

Bauman Z., "From Pilgrim to Tourist – or a short History of Identity" in Hall S., du Gay P. (eds.), *Questions of Cultural Identity*, London, Sage, 1996

Bauman Z., *Liquid Modernity*, Cambridge, Polity Press, 2002

Beckert J., Lutter M., "The Inequality of Fair Play. Lottery Gambling and Social Stratification in Germany", *European Sociological Review*, 25 (4), 2008, pp. 475-488

Bloch H.A., *The Sociology of Gambling*, "The American Journal of Sociology", 51, pp. 215-221, 1951

Caillois R., *I giochi e gli uomini*, Bompiani, Milano, 1981 [ed. or. 1958]

Cerara A. et al., *Personality biomarkers of pathological gambling: a machine learning study.* J Neurosci Meth 2017294., 10, 023, pp. 7-14, 2017

D'Agati M., *Gioco d'azzardo e modernità: una prospettiva sociologica*, "Rassegna Italiana di Sociologia", 1/2004, pp. 79-102

D'Agati M., *La sociologia del gioco d'azzardo: bilanci, prospettive e ambizioni di un campo di studi "in progress"*, "Rassegna Italiana di Sociologia", 4/2005, pp. 687-698

Dotti M., "Azzardo, consumo record nel 2017: 101 miliardi", Vita.it, 24 febbraio 2018

Fiasco M., "Sistemi di regolazione del gioco d'azzardo in Italia", in Dotti M., Esposito M. (a cura di), *Ludocrazia. Un lessico dell'azzardo di massa*, Milano: ObarraO, 2016, pp. 260-273,

Hartog F., *Regimi di storicità. Presentismo ed esperienze del tempo*, Sellerio, Palermo, 2007

Hassoun JP., "Emotions on the Trading Floor: Social and Symbolic Expressions", in Knorr Cetina, Preda, *The Sociology of Financial Markets*, Oxford UP, Oxford, pp. 102-120

Henslin, J. M., *Craps and Magic*, "The American Journal of Sociology", 73, 3, pp. 316-330, 1967

Jessop B., *Putting neoliberalism in its time and place: a response to the debate*, "Social Anthropology", 21, 1, 2013

Istat, *Rapporto Bes. Il benessere equo e sostenibile in Italia*, 2016
[<https://www.istat.it/it/files/20-16/12/BES-2016.pdf>]

Kearney, M.S. "The Economic Winners And Losers Of Legalized Gambling." National Tax Journal, v58, pp. 281-302, 2005.

Leccardi C., *Sociologie del tempo*, Laterza, Roma-Bari, 2009

Macry P., *Giocare la vita. Storia del Lotto a Napoli tra Sette e Ottocento*, Donzelli, Roma, 1997

Reith G., *The Age of Chance: Gambling and Western Culture*, Routledge, Londra, 2012

Rogers P., *The Cognitive Psychology of Lottery Gambling: A Theoretical Review*, "Journal of Gambling Studies", 14, 2, p. 111, 1998

Rosa, H., Scheuerman, W.E., a cura di), *High-speed society. Social acceleration, power and modernity*, University Park, Pennsylvania State University Press, 2009

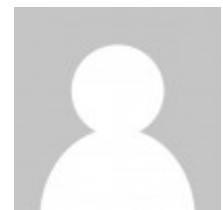
Sarti S., Triventi M., "Il gioco d'azzardo: l'iniquità di una tassa volontaria. La relazione tra posizione socio-economica e propensione al gioco", *Stato e mercato*, 3/2012, pp. 503-534

Schüll N. D., *Architetture dell'azzardo. Progettare il gioco, costruire la dipendenza*, Luca Sossella, Milano, 2015 [ed. or. 2012]

Scimecca J., *A typology of the gambler*, "International Journal of Contemporary Sociology", 8, pp. 56-71

Tomlinson J., *The Culture of Speed. The coming of Immediacy*, Sage, London, 2007

Questo articolo è uno dei prodotti del progetto "Dalla promessa alla scommessa. L'azzardo come progettualità atemporale nell'era dell'incertezza", vincitore del bando "Future In Research", Intervento cofinanziato dal Fondo di Sviluppo e Coesione 2007-2013 – APQ Ricerca Regione Puglia "Programma regionale a sostegno della specializzazione intelligente e della sostenibilità sociale ed ambientale".



Sabino Di Chio

Ricercatore di Sociologia dei Processi Culturali e Comunicativi Dipartimento di Scienze della Formazione, Psicologia, Comunicazione Università degli Studi di Bari "Aldo Moro"

[More Posts](#)

Tags: [gambling](#); [gioco d'azzardo](#); [crisi](#); [2008](#)

Category: [Iconocrazia 14/2018 - "2008. Lo spartiacque"](#), [Saggi](#) | [RSS 2.0](#) Responses are currently closed, but you can [trackback](#) from your own site.

Iconocrazia Rivista scientifica semestrale di scienze sociali e simbolica politica ISSN 2240-760X | Aut. Trib. di Bari n. 3690//2011 - num Reg. Stampa 42 Bari © 2012 | designed by POOYA