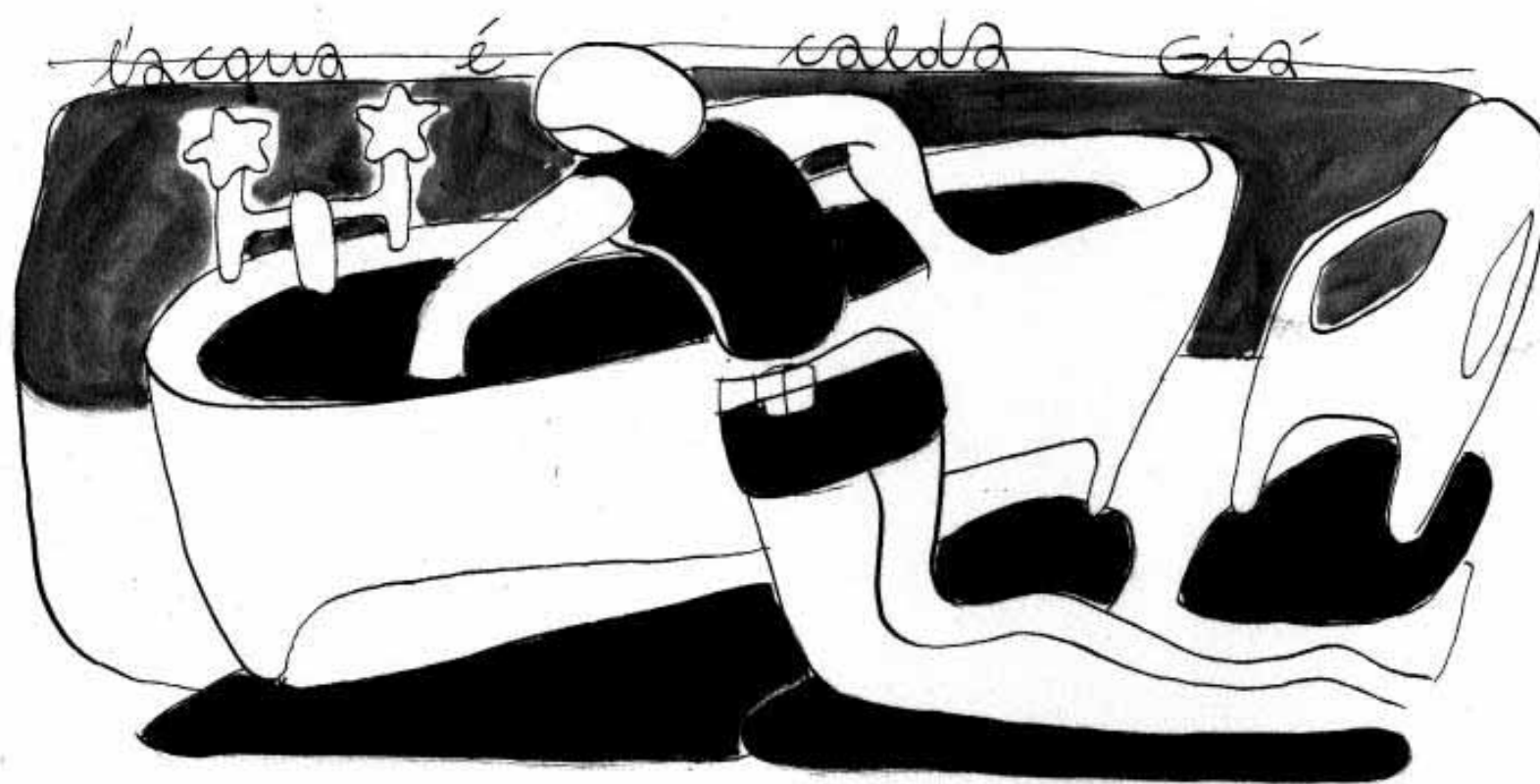




Un saggio curato da Giuseppe Imbucci racconta la storia del gioco pubblico e il suo legame con la fortuna



La trasformazione si mette in Gioco

Ottantasei miliardi. È la più strepitosa vincita al Superenalotto, con una schedina da poche migliaia di lire giocata a Montopoli Sabina. La cifra è tanto colossale - quindici volte il bilancio di quel piccolo Comune - che qualcuno ha pensato addirittura ad una leggenda metropolitana. Altri hanno paventato una pericolosa e diseducativa trascinazione del mercato del gioco d'azzardo, una verticalizzazione indotta e amplificata dall'eco mediatica. Effetti nuovi per un fenomeno antico e di lunga durata.

Il nostro è, infatti, un paese dove i giochi pubblici hanno sempre avuto schiere infinite di adepti di ogni ceto. Basti pensare alla fortuna del lotto. Il più popolare e più antico dei nostri giochi è nato nel Cinquecento a Genova. Solo nell'Ottocento, però, la sua diffusione è cresciuta fino a creare una vera e propria mitologia, soprattutto a Napoli, che ne è diventata l'indiscussa capitale. Al punto che la grande giornalista e scrittrice Matilde Serao definiva il gioco dei numeri «acquavite di Napoli».

Al gioco pubblico in Italia, alla sua storia, alla cultura che lo sostiene, alle dinamiche di mercato che lo governano è dedicato un bel libro curato, per i Tipi di Marsilio, da Giuseppe Imbucci («Il gioco pubblico in Italia. Storia, cultura e mercato, 38.000 lire»), già noto per i suoi studi sul tema. Il volume raccoglie gli atti di un convegno svoltosi all'Università di Salerno nel maggio dello scorso anno. Studiosi come Giampaolo Dossena, Paolo Macry, Domenico Scafoglio, Augusto Piacanica, Vittorio Dini, Antonio Cavicchia Scalamonti, Valdo D'Arizzeno, oltre allo stesso Imbucci e molti altri ancora, esplorano le mille sfaccettature dell'universo retto dall'imperscrutabile capriccio del caso.

Qual è il lungo filo rosso che unisce il lotto, le riffe, gli altri giochi tradizionali, con l'umanità che in essi si rifletteva, agli anonimi e spesso immateriali giochi d'alea che muovono oggi cifre da capogiro: in lire e in bits?

La fortuna popolare delle «ruote» si fondava di fatto su un sistema di interpretazione della realtà largamente condiviso. Ogni avvenimento, ogni cosa diventavano dei segni, delle verità nascoste, degli arcani che si rivelavano in numeri. Tutta la realtà, presente passata e futura, era insomma riconducibile alle novanta enigmatiche cifre della Smorfia che funzionava così come un grande libro del mondo.

Charles Dickens scriveva che il popolo di Napoli credeva tanto ciecamente che ogni cosa avesse un riferimento nel gioco del lotto che il governo era costretto a sospendere le scommesse su fatti di cronaca troppo giocati, per non rischiare il fallimento delle casse dello Stato.

Attraverso i «numeri» l'Italia di

È mutato il rapporto tra gli italiani e i loro passatempi tradizionali

MARINO NIOLA

ieri interpretava gli eventi. Li commentava, li traduceva in «vox populi», in una sorta di grande mormorio collettivo simile a un coro greco, e affidava la verifica dei suoi giudizi alla sentenza inappellabile della sorte. Il lotto serviva così a creare legame sociale e opinione collettiva. Rifletteva la morale comunitaria per cui la fortuna, anche attraverso gli spiriti degli antenati - il quarantotto, nella Smorfia, fa proprio il morto che parla - premiava i discendenti più meritevoli con la concessione dei sospiratissimi numeri.

Sullo sfondo del gioco la comunità metteva in scena i suoi valori, intrecciando il presente al passato e traendone criteri per orientarsi nel futuro. Ciò anche per effetto delle trasformazioni subite in età moderna dalla Cabala. Questa si fondava in origine su uno stretto intreccio tra matematica, astronomia ed astrologia per cui le cifre arcaiche della realtà erano traducibili in numeri. Si trattava di un connubio tra scienza divina e sapienza umana da usare a fini nobili, non vani, come quelli della previsione del futuro e della divinazione dei numeri del lotto. Già dalla metà del Cinquecento la Cabala viene piegata invece ad una popolarizzazione che tende a sfumare progressivamente il confine tra scienza e divinazione facendo del cabalista un interprete di sogni da tradurre in numeri.

La Smorfia napoletana è proprio un esempio di tale volgarizzazione della Cabala per cui il cabalista smette di essere un sapiente, studioso di cose segrete, per divenire un divulgatore di arcani dispensati al popolo: un «assistito». Con questo nome a Napoli venivano identificati nell'Ottocento quegli individui capaci di interpretare i sogni o addirittura di sognare su commissione - proprio come gli sciamani - di entrare in contatto con gli spiriti dei morti per ottenerne la rivelazione dei numeri da giocare al lotto.

È vero, dunque, che la fortuna era determinante, ma è vero anche che essa era determinata: non del tutto cieca. Premiava chi mostrava di sapersela meritare. Pertanto i termini e le quaterne divenivano il riconoscimento a posteriori e a giusta ricompensa di una capacità di lettura della realtà e del saper stare al mondo. C'è dunque

nella filosofia tradizionale del lotto un'idea di reciprocità che non è riducibile al puro caso.

Il Superenalotto - con una chance su seicentotrentadue milioni di azzeccare la combinazione vincente - riflette invece una realtà in cui dal gioco sono esclusi valori comunitari, valori di senso e quindi di merito. Non diversamente dalle tante lotterie che non a caso impazzano in una congiuntura come quella attuale in cui ogni capacità di interpretare la realtà, di prevederne le tendenze, di ricondurla ad un significato e a una morale collettivi e condivisi sembra ormai perduta. Anche se nel

superenalotto sembra riaffiorare un'idea del valore della comunità come giocatore collettivo - lo rileva Imbucci - è da chiedersi se tale «collettivismo» produca realmente valori comunitari o se non sia piuttosto una semplice società d'impresa, una joint venture, spesso tra sconosciuti, senza reale ricaduta in termini di legame sociale e di solidarietà.

In questo senso le forme e le trasformazioni del gioco, nello spazio e nel tempo, le analogie e le differenze tra le filosofie dell'alea di ieri e quelle di oggi riflettono come in uno specchio, le forme e le trasformazioni della società «tout court».

Nel nostro tempo la febbre del gioco si accompagna non casualmente ad uno spostamento insidiosamente illusionistico dei confini del ludico che incrocia fenomeni come la globalizzazione e, prima ancora, la mediatizzazione, la virtualizzazione della realtà. Si

pensi a fenomeni dilaganti come i giochi televisivi in tutte le loro varianti, generaliste e localistiche: dai quiz alle riffe, fino alle tradizionali tombole che si celebrano per la gloria delle emittenti locali nei bassi napoletani. O alla lottomatica, alla progressiva verticalizzazione del jackpot nel Superenalotto: potentissimi moltiplicatori della velocità dei flussi e della crescita del consumo di giochi. E ancora al gioco «in rete» che fa di ciascun individuo un giocatore e, insieme, una potenziale posta, giocato dal suo stesso gioco.

Si direbbe che il villaggio globale prima che i suoi servizi tenda a strutturare i suoi vizi. Anche in questo senso il gioco è specchio fedele della mondializzazione. Alla fine il giocatore perde sempre. Vince il banco, alias il mercato.

Ma se fosse proprio questa la ragione oscura del gioco? Qualcosa di simile al potlatch, lo scambio competitivo diffuso tra gli Indiani del Nord Ovest americano e fondato sull'acquisizione di prestigio e di identità attraverso lo spreco di risorse? E quello che Georges Bataille chiamava la «proprietà costitutiva della perdita». Guadagnare per perdere. O perdersi.

Novità / 1



Unreal Tournament
GT Interactive/
Halifax
per pc
lire 93.000

«Sparatutto» nel futuro

Unreal Tournament è la versione online dello «sparatutto» Unreal. La storia è ambientata in un lontano futuro dominato dalle multinazionali. La criminalità è stata quasi completamente debellata dalle forze dell'ordine, ma d'altro canto l'aggressività naturale della gente non ha più una valvola di sfogo. Fin qui il contesto, che serve per giustificare gli scontri nelle «Aren» fra diversi giocatori. Giocatori che collegano via modem da qualsiasi parte del mondo per sfidarsi in uno dei tantissimi siti di giochi online dedicato a Unreal.

Novità / 2



Ultima Online:
the Scord Age
Origin/C.T.O.
per pc
lire 120.000

Il mondo di Ultima

Ultima Online: The Scord Age è uscito già da qualche tempo. Lo menzioniamo però perché è probabilmente il videogame creato per Internet più famoso del mondo. Si tratta della versione online di una lunga serie di giochi di ruolo stile Dungeons & Dragons usciti a partire dal 1980. Il giocatore, dopo aver acquistato il videogame, può accedere al mondo di Ultima. Un mondo virtuale e molto vasto, fatto di villaggi, boschi, città e deserti. Il prezzo del gioco, più alto della media, viene giustificato dalla Origin con il mese di accesso gratuito al sito.

Internet

Identità molteplici e mondi virtuali popolano i «role playing»

MONICA LUONGO

Una infermiera di Atlanta, un ingegnere elettronico di Istanbul, un poliziotto cipriota. E da pochi giorni si è aggiunto anche un simpatico assicuratore milanese. Sono questi e moltissimi altri i miei compagni di gioco in rete, che incontro in un sito dedicato al backgammon online (www.netgammon.com). Basta pagare una quota di iscrizione

(tre mesi di prova sono gratuiti) e ci si connette con un lungo elenco di nomi, anzi soprannomi, da invitare a giocare giorno e notte, tutto l'anno. Certo, è diverso dall'avere di fronte in carne e ossa un avversario e in mezzo a voi una bella scacchiera di panno. Ma in rete i vantaggi ci sono: si può giocare anche quando si è soli (e non è poco) e si fanno curiose amicizie. Infatti, accanto alla scacchiera elettronica c'è uno spazio per scambiarsi messaggi durante il match,

cosa che consente il silenzio quando si vuole oppure amabili chiacchiere con chi sta dall'altra parte del mondo quando si è più disponibili a socializzare.

I giochi antichi mettevano in ballo le storie di ognuno: il sogno suggeriva i numeri per il lotto, ad esempio. Con i giochi in rete l'azzardo consiste nel fatto che ognuno può raccontare o raccontarsi le vite che vuole, intrecciandole con altre altrettanto vere/false. E a noi tutti del villaggio globale la girandola delle mille vite piace tantissimo, ben al di là delle esagerazioni di chi trasforma i prodotti da computer in motivo di sopravvivenza.

In un racconto della scrittrice e traduttrice Carmen Covito, pubblicato alla fine dell'estate da *Il Corriere della Sera*, la protagonista era un'anziana vecchietta che usciva una volta al giorno al mattino, per bere il caffè al bar del quartiere e i vicini si chiedevano curiosi e sospetti quale fosse mai il motivo del suo rintanarsi repentino dentro casa. In realtà la signora aveva scoperto il mondo virtuale e partecipava a un affascinante gioco di ruolo in cui i giocatori dovevano costruire dal caos primordiale un cosmo tutto loro: prima un pianeta, poi la sua flora e fauna, infine gli umani. E anche lì a volte la rete si arrendeva: quello che gli esseri umani riescono a combinare con le loro esistenze è troppo persino per un computer.



Il Superenalotto è testimone emblematico di come sia mutato il rapporto degli italiani con il gioco pubblico: da fenomeno collettivo a collettaneo a spinta esasperata verso l'azzardo. Dove vince quasi sempre il banco, cioè il mercato

fantastici - stellari, medioevali, futuristici e bellici - e si scelgono appunto il ruolo preferito per capitare poi in diverse storie, il cui corso può essere modificato dagli stessi giocatori. Di tal genere di intrattenimento visono svariate possibilità: i giochi che si acquistano e poi permettono anche una connessione, i videogame e le modalità mul-

