

## *Immagini come baluardi per i demoni del gioco*

---

**Francesca Antonacci**

Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione “Riccardo Massa”, Università degli Studi di Milano-Bicocca

### ABSTRACT

*L'articolo si accosta al gioco come a un'esperienza complessa, per comprenderne i legami con il fenomeno azzardo, grazie ad alcune immagini, emblemi di forze che vengono indagate con strumenti di tipo ermeneutico.*

*Tale lettura vuole contribuire a diffondere una problematizzazione pedagogica dell'azzardo, un tema che ha importanti ripercussioni sulle fasce più fragili della popolazione e che oggi è quasi esclusivamente appannaggio di psicologi, sociologi ed economisti.*

*In tale direzione si propone, nei contesti sensibili del gioco patologico, la possibilità di avviare percorsi educativi che, grazie a un contatto con l'operatività artistica, concorrano a trasformare l'immaginario del gioco, non semplicemente contrapponendolo a una vita fatta di doveri e lavoro, ma mostrando come possa rappresentare una reale alternativa alla letteralità dell'esperienza, alla fissità delle dinamiche e delle relazioni, generando piacere e benessere. È possibile insegnare a giocare non come perdita di tempo o fonte di alienazione, nichilismo o dipendenza, ma come espressione di tensioni vivificanti e trasformatrice: la competizione nello sport, la sfida della sorte nei boardgame, l'immedesimazione nei giochi di ruolo, l'ebbrezza nel rafting.*

**Parole chiave:** *Gioco – Gioco d'azzardo – Immaginazione – Arte e educazione – Immaginario*

### *Images as ramparts against the demons of gambling*

*The article approaches playing as a complex experience, to understand its links with the phenomenon of gambling, thanks to some images, emblems of elements and forces which are investigated with instruments of a hermeneutic type.*

*This interpretation aims to contribute to spreading a pedagogical problematization of gambling, a topic which has important repercussions on the most fragile sectors of the population and which today is almost exclusively the prerogative of psychologists, sociologists and economists.*

*In this direction, in the contexts sensitive to pathological gambling, the possibility is proposed of starting up educational paths which, thanks to operating artistically, contribute to transforming the imagery of play, not simply by opposing it to a life of duty and work, but showing how it can represent a real alternative to the literality of the experience, to the fixity of the dynamics and relations, generating pleasure and well-being. It is possible to teach how to play not as a waste of time or source of alienation, nihilism or dependence but as an expression of vivifying and transformative tensions: competition in sport, defying chance in board games, identification in role play and exhilaration in rafting.*

**Keywords:** *Play – Gambling – Imagination – Art and Education – Imaginary*

## Immagini del gioco

Per accedere a un sapere sul gioco, tema complesso e multiforme, nella pratica educativa e nella ricerca è importante esplorare il suo immaginario, come patrimonio di ciascun individuo ma anche come groviglio collettivo, composto da elementi immaginativi che ramificano in ogni dove da radici transtoriche e transculturali (Durand, 1995). Tale immaginario si nutre di una congerie di elementi iconici, letterari, musicali, filmici, performativi che presentano il gioco nella sua forma immaginativa e poetica, amplificandone le forme e i significati. Le immagini del gioco sono espressione di uno sguardo mediatore, l'artista, che ha trasfigurato l'apparenza del gioco per presentarlo, cioè renderlo presente, in una forma complessa, contraddittoria e simbolica. L'immagine, in virtù di questo potere mediatore e trasformativo, agisce nel concreto, modificando interpretazioni, giudizi e idee di chi vi entra in contatto, poiché è espressione di una conoscenza integrale ed esercita un potere attrattivo che coinvolge non solamente l'intelletto, ma anche le emozioni, il corpo, l'intuizione, la ragione, la memoria (Antonacci, 2012b; Dallari & Francucci, 1998; Dallari, 2005; Dewey, 2010; Gennari, 1994; Mottana 2002, 2010; Musaiò, 2007). Durand (1995) ha dettagliatamente studiato le diverse forme espressive dell'immaginario - il mito, il sogno, l'esperienza artistica - inscrivendole in complesse e articolate strutture e giungendo a rovesciare la più declamata, ma al tempo stesso fragile asserzione che il pensiero immaginativo sia contrapposto a quello razionale. Al contrario per l'autore il sapere umano è immaginante e ogni filosofia, cultura, corrente ne è un aspetto, che una morfologia dell'immaginario riesce a comprendere e ordinare in bacini, strutture, regimi. Inscrivendo le teorie del razionalismo nel bacino di un'immaginazione diurna, ordinata, ortogonale, diairetica e classificatoria, ha rilevato la natura immaginativa dello stesso sistema razionale. Questa prospettiva è particolarmente appropriata per accostarsi al gioco e il ricorso alle immagini diventa imprescindibile, poiché il gioco è difficile da comprendere da un punto di vista razionale e ordinato.

Per quanto si voglia estendere o contrarre la definizione di gioco<sup>1</sup> ogni sua forma può essere descritta nella formulazione di Suits: come il "superamento volontario di ostacoli non necessari" (2005, p. 55), e tale superamento avviene grazie a capacità che provengono da diversi domini, di natura corporea, mentale, emotiva, intuitiva, mnemonica, cognitiva, volitiva. Un sapere complesso, incarnato, immaginativo, corporeo può aiutarci a comprendere il gioco e il giocare e le sue energie costitutive, perché solo accostandoci al gioco come a un soggetto complesso e contraddittorio possiamo entrare in risonanza con la sua sostanza e comprenderne le diverse forme e dinamiche. Un sapere che muove dalle immagini e ritorna alle immagini può aiutarci in particolare nella lettura di un fenomeno umbratile e pericoloso qual è il gioco d'azzardo.

Si propone la lettura della relazione tra gioco e gioco d'azzardo, facendo riferimento sempre in questo articolo al gioco degli adulti, per delinearne i tratti, analizzarne le forme e comprenderne le similarità e le differenze. Sebbene in alcune teorie dei *Game Studies* il gioco

---

<sup>1</sup> Su questo aspetto i *Game Studies* propongono differenti definizioni, si trova una esauriente sintesi in italiano nel volume di Bertolo & Mariani (2014).

d'azzardo non sia contemplato come fenomeno di gioco *tout court*, dal momento che è legato al denaro, per la nostra lettura crediamo siano maggiori le somiglianze rispetto alle differenze. In questa direzione uno studio a impronta immaginativa sul gioco può contribuire a diffondere una cultura di complessificazione e di rielaborazione del fenomeno azzardo e una sua declinazione in chiave pedagogica, mentre oggi è quasi esclusivamente oggetto di studio di psicologi, sociologi ed economisti.

Gli studi sull'educazione in questo senso possono costituire un filone di approfondimento che contribuirà a comprendere ed affrontare questo tema, con delicate e importanti ripercussioni nel quotidiano e sulle fasce più fragili della popolazione. La letteratura sulla relazione tra arte e pedagogia ci invita a pensare le immagini come veicoli di conoscenza e di rielaborazione dell'esperienza, fondamentali per orientare una trasformazione sia delle condotte, sia delle relazioni, sia delle dinamiche nei diversi contesti educativi formali e informali. In questo senso lavorare con le immagini in ambito educativo, con i soggetti esposti alle problematiche dell'azzardo, aiuta a prendere consapevolezza delle tensioni e degli squilibri causati dalla dipendenza e aiuta a rinnovare e trasformare lo sguardo sul problema, poiché l'arte consente di entrare in contatto in modo integrato con la dimensione cognitiva, affettiva, corporea, intuitiva, riflessiva, estetica, etica (Antonacci, 2012b; Carr, 2013; Dallari, 2005; Franzini, 2001; Lewis, 2011; Mottana, 2002). Lavorare con le immagini significa confrontarsi con i frutti della produttività artistica, con un intento interpretativo, oppure lavorare in modo espressivo e proiettivo, realizzando opere, immagini, prodotti artistici. In ogni caso e senza dividere in modo netto questi approcci, poiché nella prassi sono spesso integrati, le immagini costituiscono non un mero pretesto per diffondere delle nozioni o saperi, ma un consistente discorso simbolico e poetico che genera formazione, non solamente in senso cognitivo o affettivo, come se gli aspetti fossero separabili, ma in un senso pienamente coinvolgente e appassionante per l'individuo e i gruppi (Aleandri, 2014; Dallari & Francucci, 1998; Dallari, 2011; Farnè, 2006; Maragliano, 2008; Marshall, 2014; Mottana, 2011).

Grazie allo studio, alla prassi educativa, alla ricerca in contesti interdisciplinari, è possibile allora esplorare il *gambling* grazie ad alcune immagini, scelte come emblemi di particolari elementi e forze del gioco di azzardo, analizzandole con strumenti di tipo ermeneutico. L'analisi di tali opere in piccolo gruppo può costituire la base per un percorso di formazione volto alla prevenzione delle patologie da azzardo, oppure volto alla sensibilizzazione delle famiglie, degli operatori socio sanitari, degli educatori coinvolti in tali contesti, come sperimentato in alcuni corsi di formazione<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> Percorsi formativi basati sulle opere presenti in questo articolo sono stati proposti in diversi contesti formativi in collaborazione con il Comune di Bergamo, 2015, e nel corso di perfezionamento "Patologie del gioco d'azzardo. Aspetti clinici, terapeutici, psicodinamici e socioculturali", Università di Bergamo (a.a. 2015-2016).

## I demoni del gioco: i goblin



Figura 1. *Yorimitsu's three heavenly kings are playing Go*, Utagawa Kuniyoshi, 1861<sup>3</sup>.

La prima immagine che possiamo leggere per comprendere il fenomeno del gioco ritrae dei goblin, piccoli folletti malvagi, spiriti inquieti, crudeli, ingannatori presenti in diverse culture. Nella mitologia giapponese si chiamano *yōkai*, hanno poteri soprannaturali e entrano in relazione con gli uomini per raggirarli e circuirli.

In questa stampa troviamo due samurai che stanno giocando una partita di *Go*<sup>4</sup>, un samurai che li osserva al centro della scena e accanto a ciascuno tre piccoli goblin intenti a chiacchierare, importunare, spettegolare, disturbando l'atmosfera concentrata e assorta dei guerrieri. Quando diciamo che il gioco muove ed esercita i nostri moti interiori e i nostri demoni, non dobbiamo limitare l'affermazione a una lettura psicologica, perché rischieremo di dimenticare che il gioco non si risolve in una dinamica intrapsichica, ma coinvolge diverse sfere dell'esperienza: il corpo, la dimensione relazionale, sociale, politica. Proviamo a dare valore alla parte del soggetto che entra in risonanza con i goblin, folletti bizzosi e molesti che lo abitano inquieti. Questa affermazione potrebbe risultare fuori luogo in una dissertazione scientifica, ma se ci appoggiamo al concetto di immaginario possiamo comprendere come tali esseri possano essere immagini che noi attribuiamo a esperienze per afferrarne il senso, oppure

<sup>3</sup> Fonte: Courtesy Kumon, Institute of Education, [http://www.kumon-ukiyo.jp/index.php?main\\_page=product\\_info&products\\_id=1352](http://www.kumon-ukiyo.jp/index.php?main_page=product_info&products_id=1352).

<sup>4</sup> Il Go è un antico gioco da tavolo, di origine orientale. Si gioca su un *Go-ban* (tavoliere) fatto di linee (19x19) che si intersecano in 361 incroci. Si gioca con pedine bianche e nere chiamate pietre e riposte in ciotole chiamate *Go-ke*.

potremmo dire come tali immagini prendano la forma dei goblin per entrare nel nostro campo di esperienza ed essere *viste*. Hillman (1991) chiamerebbe tali creature con i nomi degli dei greci, potenze che un tempo erano chiamate divine, e che oggi persistono sotto forma di malattie, farneticazioni, energie psichiche; Jung (1978) farebbe riferimento alle immagini archetipiche, figure e apparizioni consentite da un accesso all'*imaginatio vera*; le tradizioni spirituali li incarnerebbero in *percezioni visionarie* (Corbin, 2005), oppure *vere presenze* (Steiner, 1992). In qualunque modo noi li nominiamo, possiamo vederli all'opera in questa immagine, mentre scorrazzano intorno alla tavola del *Go* e imperversano con i loro dispetti.

Torniamo all'immagine per farci educare: un samurai vestito di verde sta osservando con attenzione la partita e il goblin azzurro alle sue spalle sembra imprecare rivolto al cielo, forse si sente impotente perché non riesce a disturbare efficacemente la scena. Il samurai a sinistra è concentrato, anche se la sua bocca tesa, con i denti serrati, ne smaschera la tensione. Nascosto sotto il suo kimono, spunta la testa deforme di un goblin e il samurai riesce appena a trattenerlo, contenendolo con la mano sinistra mentre la destra è già infilata nel *Go-ke* (ciotola), pronta a rispondere alla mossa dell'avversario, che sta in questo momento appoggiando la sua pietra.

Il terzo samurai, quello a destra, è invece già trasfigurato in volto, i suoi occhi fuori dalle orbite non riescono a dissimulare i moti emotivi che lo attraversano e lo muovono. Una mano sta facendo la sua mossa sul *Go-ban* (tavoliere) e l'altra mano è infilata nella bocca del suo goblin tutelare, per tenerlo a bada. Ma senza molto successo, dal momento che il demone esagitato ha già fatto rovesciare la tazza del tè e impugna il coperchio del *Go-ke*. Il giocatore sta tentando di frenare lo *yokai*, che però ha preso il sopravvento agitando il samurai e facendolo infuriare. Questo samurai è inquieto, nervoso, e vediamo bene come a irritarlo e a fomentarlo sia il legame con questo folletto misterioso e conturbante.

Questa immagine ci mostra la presenza dei goblin, che normalmente sono nascosti alla nostra vista eppure, a dispetto di questa invisibilità, non possiamo dirli poco operosi. Essa ci aiuta a comprendere la complessa dinamica esistente tra gli impulsi interni e i condizionamenti esterni dei giocatori, per quanto oscuri e sfuggenti possano sembrare.

## **L'anima del gioco**

Il gioco è un'attività che fomenta ed esaspera le passioni. Questo accade perché la sua compiutezza in tempo e spazio, e la sua natura condensata ne amplificano le condizioni di esistenza. Il gioco non è un'attività della vita ordinaria, quotidiana, quella che si snoda lentamente nell'alternanza di tempi pieni e vuoti. Il gioco si muove in un *flusso* di esperienza ottimale (Csikszentmihalyi, 1990), che mantiene viva una condizione di estrema concentrazione e piena presenza, di congiunzione tra corpo, mente e emozioni, di esasperata tensione nel qui ed ora. Il fatto di essere delimitato e circoscritto in un *cerchio magico*, cioè di esigere uno spazio e un tempo separati dalla vita ordinaria (Huizinga, 2000), di essere

*autotelico*, cioè separato dalle logiche mezzi fini della vita quotidiana (Fink, 1992), ne esaspera le qualità di concentrazione e intensificazione. Nell'attività ludica infatti le facoltà cognitive, percettive, cinestesiche sono congiunte in modo particolarmente efficace e questo stato genera una condizione di benessere intenso, con un alto grado di gratificazione per chi lo vive (Mc Gonigal, 2011). Per questo il gioco può generare dipendenza: perché provoca una condizione speciale nella quale i soggetti vivono un'esperienza e uno stato di coscienza differenti dalla vita ordinaria (Salen, 2008; Juul, 2005) e capaci di gratificare il soggetto e anestetizzarlo dalla frustrazione.

Il grado di irrealtà del gioco, il fatto di istituire una finzione, invece di renderlo finto, ne amplifica la qualità di presenza, come si può intuire osservando i giocatori in azione e come ha esplorato l'artista Mr Toledano nel suo progetto *Gamers* del 2002. Nell'immagine presente su web all'indirizzo <http://www.mrtoledano.com/gamers/10> vediamo la concentrazione del giocatore in uno stato di piacere e tensione intimamente legati tra loro, l'intensità del suo sguardo, l'eccitazione del volto con la lingua agitata, che non riesce a essere trattenuta. Lo stesso accade ai bambini profondamente impegnati in un'attività che li ingaggia completamente, al punto di perdere il contenimento espressivo e corporeo. Nella medesima direzione sono andati quei filosofi che hanno esplorato il grado di realtà del gioco per giustificarne l'importanza e legittimarlo come soggetto degno di studio. In particolare Fink (1992), con un'analisi fenomenologica delle dimensioni finzionali come l'arte e il gioco, ha ampiamente evidenziato come tali realtà non costituiscano una copia sbiadita della realtà, quanto un'esperienza condensata, quintessenziata, e quindi costituiscano una modalità dell'essere importante quanto quella ordinaria, se non di più.

Diversi studiosi hanno connesso il gioco al rito, al culto e all'esperienza artistica e in questo si sono schierati contro una svalutazione delle dimensioni finzionali come realtà secondarie e meno importanti, espressioni di copie della realtà e di conseguenza di scarso valore euristico ed esperienziale.

Huizinga infatti afferma

Dunque nella nostra nozione del gioco va perduta la distinzione tra il creduto e il simulato. Tale nozione di gioco si congiunge senza sforzo al concetto di consacrazione e di sacralità. (2000, p. 33)

Per Gadamer nella relazione tra arte e gioco, l'imitazione del reale non può essere vissuta come copia degradata, ma come *mimesis*, come rappresentazione, danza, gioco di una verità riconosciuta.

Il rapporto mimetico originario, che abbiamo prima ricordato, non implica dunque soltanto che il rappresentato è presente in esso, ma che esso viene in luce in modo più autentico e proprio.

Imitazione e rappresentazione non sono soltanto ripetizione e copia, ma conoscenza dell'essenza.  
(2004, p. 147)

Si tratta di comprendere come la realtà presentata nel culto e nel gioco, nonostante, ma sarebbe meglio dire grazie al suo grado di finzione, per la sua rappresentatività simbolica, per la sua concentrazione e incandescenza, per il suo essere sempre rinviante “è di un grado ontologico superiore a quello delle cose tangibili della realtà quotidiana” (Fink, 1992, p. 131) e per questo essa incanta e appassiona, anzi il coinvolgimento è tale che può rapire, deviare, distogliere dalle attività ordinarie a causa di un ingaggio più emozionante e gratificante.

Lo sguardo sul culto arcaico offre un'eccezionale possibilità di capire l'irrealtà del gioco nella forma del suo mondo come rinvio a un più alto, non meno valido modo d'essere, misurato all'essere delle cose di ogni giorno. (Ivi, p. 135)

Nel gioco vengono stimolati sentimenti, emozioni, passioni di ogni tipo, proprio perché il suo grado di realtà non è debole, frutto di una imitazione pedissequa e impoverita, ma al contrario è rappresentazione, ripresentazione, presentificazione di un'esperienza che viene vissuta come autentica e significativa. In tali esperienze i movimenti interiori, l'agitarsi delle passioni sono intensificati e il giocatore si trova a dover sostenere, blandire e contenere i demoni che si affollano attorno a lui, per non esserne sopraffatto e perdere il senno. I demoni si presentano sotto forma di avidità, che porta a perdere per un desiderio esasperato, per una smania al di sopra delle proprie possibilità; di gelosia per l'avversario che porta all'ira e all'invidia; e ancora di insicurezza e paura che non consentono di liberare un attacco coraggioso.

Tali passioni, quando prendono *possesso* del giocatore, ne condizionano la pratica e la disorientano, lo squalificano e lo indeboliscono. E nominarli come folletti aiuta a comprendere come la loro origine non sia radicata semplicemente nel passato biopsichico del giocatore, nella sua storia biografica individuale. Anche per questo motivo non è possibile trattare il tema del particolare legame tra gioco e giocatori, come nelle forme di patologia da gioco d'azzardo, come un problema dei soggetti, un *deficit* o un difetto dei singoli individui. Questa visione aiuta a sganciarsi dalla visione moralistica che colpevolizza il giocatore patologico e la sua storia, per comprendere i nodi tra soggetto-gioco e soggetto-giocatore in un'ottica più ampia.

[...] L'opera d'arte non è un oggetto che si contrappone a un soggetto. L'essenza dell'opera risiede piuttosto propriamente nel fatto che essa diviene un'esperienza che modifica colui che la fa. Il

*subjectum* dell'esperienza dell'arte, quello che permane e dura, non è la soggettività di colui che esperisce l'opera, ma l'opera stessa. Proprio per questo punto diventa significativo per noi il concetto di gioco. Il gioco ha infatti una sua essenza propria indipendentemente dalla coscienza di coloro che giocano. [...] Il soggetto del gioco non sono i giocatori, ma è il gioco che si produce attraverso i giocatori. (Gadamer, 2004, p. 133)

Il gioco, come l'arte, sono soggetti di esperienze originarie, con le quali l'uomo entra in relazione e non può pretendere di dominarli o sottometterli, ma deve piuttosto imparare a convivervi. Questo può accadere quando ne intuisce il potere trasformativo che incide sulla sua stessa esperienza, quando li comprende come esperienze originarie portatrici di un significato trasmutatore per la sua stessa vita.

Così testimonia anche Dewey parlando dell'esperienza artistica

Noi siamo, per così dire, introdotti in un mondo al di là di questo mondo che è tuttavia la realtà più profonda del mondo in cui viviamo le nostre esperienze comuni. Siamo trasportati al di là di noi stessi per trovare noi stessi. (2010, p. 198)

Così i giochi seducono, disorientano e appassionano gli uomini, e Hillman (1991), da una suggestione di Jung, ci ha insegnato a chiamare le passioni che essi agitano con i nomi delle mutevoli e incostanti divinità olimpiche: esse non si possono annullare o distruggere, ma si può provare ad eluderle o a ignorarle, di solito sacrificando gravi campi dell'esperienza. Un lavoro di contenimento, provando a imbavagliare le pulsioni pericolose, prevede uno sforzo continuo e un percorso di disciplinamento, fondamentale per arrivare a controllarle. Il rifiuto o la negazione al contrario ne rinforzano gli attacchi, nascondendoli alla coscienza, ma al tempo stesso potenziandone l'impatto latente. Tali *folletti*, amplificati e potenziati dal carattere speciale della condizione conchiusa e delimitata del *cerchio magico* (Huizinga, 2000) del gioco, rendono particolarmente difficile per i giocatori difendersi dai loro assalti. Per questo motivo i goblin risultano efficienti quando si rivolgono ai soggetti più fragili: anziani, adolescenti, bambini, emarginati, sofferenti, inoccupati, donne, persone che vivono in solitudine. Per questo spesso il gioco d'azzardo devasta quanti si trovano in situazioni di disagio o solitudine, per questo prolifica e imperversa in periodi di disagio economico o dissesto sociale: perché seduce e aggredisce, con i suoi demoni, quanti sono maggiormente indifesi e afflitti: i tristi, i delusi, gli sconfitti.

## Gioco e azzardo

Il gioco d'azzardo si configura come un "fatto sociale totale" (Dotti, 2013a, 2013b, 2016), poiché implica una stretta connessione con tutti i livelli della realtà: psicologico, pedagogico, antropologico, sociologico, politico, giuridico, economico. Per questo necessita di uno sguardo ricco e polifonico per essere compreso e contrastato. È stato maggiormente indagato nelle sue radici psicologiche, sociologiche, economiche, politiche e antropologiche (Caillouis, 2000; Dickerson, 1993; Dotti, 2013b; Dow Schüll, 2015; Imbucci, 1997; Lavanco & Varveri, 2006) e anche la relazione tra educazione e prevenzione del gambling gode di una corposa letteratura scientifica (Capitanucci, 2012; Engel, Bechtold, Kim, & Mulvaney, 2012; Mubarak, & Blanksby, 2013; Stone, 2006; Verbeke, & Dittrick-Nathan, 2008).

Lo sguardo dell'articolo cerca di esplorare la dimensione dell'immaginario del gioco d'azzardo, cercando le sue rappresentazioni nella produttività artistica, perché l'arte è un canale privilegiato per comprenderne le contraddizioni, le implicazioni e i legami e per provare a trasformare o *riequilibrare* (Durand, 1995) l'immagine del *gambling* ove essa sia fortemente sbilanciata, come nel caso della dipendenza.

Il gioco si muove tra alcuni aspetti dell'esperienza in modo sempre contraddittorio: come esperienza originaria è costitutivamente bifronte. Inoltre essendo un'esperienza di soglia, un *gioco* appunto, ovvero uno "spazio tra due meccanismi accoppiati", si muove sempre nel mezzo, esso è *tra*.

Proviamo a definire alcune coppie di polarità che descrivono il gioco come condizione di esperienza peculiare, evidenziando come il gioco d'azzardo si ponga sempre in esse con una posizione sbilanciata, amplificando sempre la disarmonia tra gli opposti e giustificando così chi ne rileva la direzione di senso nefasta e distruttrice (Dotti, 2013a). Il gioco d'azzardo accumula delle peculiarità che ne segnano il senso e la direzione, marcandone da sempre e in ogni luogo il destino sciagurato. Da sempre infatti il gioco di azzardo si svolge in luoghi cupi, fumosi e pericolosi e si accompagna a traffici illeciti e sordidi personaggi, come vediamo ben rappresentato dall'immagine di Hogart.



Figura 2. William Hogarth, *Casa da gioco*, 1735<sup>5</sup>.

### ***Libertà e costrizione***

Il primo degli snodi è la relazione tra le polarità di libertà e costrizione, che nel gioco si esplicita nel fatto di essere un atto necessariamente libero, ma altrettanto necessariamente delimitato da regole, la cui infrazione ne decide la conclusione.

Mentre nel gioco normalmente tale polarità mantiene una sua morbida flessibilità, per consentire alla libertà e alla regola di convivere nello spazio circoscritto del gioco, nell'azzardo tale oscillazione non avviene, per la fissazione su uno dei due poli.

Il gioco d'azzardo non si pone come processo liberante del soggetto, non adempie mai al suo naturale desiderio di libertà, ma piuttosto ne carica il lato costrittivo. Anche senza arrivare al *craving* della dipendenza si percepisce ugualmente dalla prima giocata un desiderio di continuare, indefinitamente, che afferra come un terribile folletto il giocatore e ne incatena la mano alla leva della *macchina* (Dow Schüll, 2015). Una perversa forma di neolingua dà il

---

<sup>5</sup> Fonte: <http://www.wikiart.org/en/william-hogarth/w-a-rake-s-progress-the-gaming-house-1735>, Public Domain.

nome di *Liberty Bell* alla prima *slot machine* creata alla fine del 1800 da Charles Fey. La relazione con la libertà è così critica che nella pubblicistica dell'azzardo essa diviene uno dei fattori chiave per motivare i clienti: con la vittoria si avvera la promessa di una vita liberata dal lavoro, dagli affanni, da tutti i pesi della quotidianità, anche dalle persone scomode che si è costretti a sopportare. Il processo di comunicazione persuasiva promette perversamente di elargire con abbondanza proprio ciò che verrà estorto: la libertà di decidere se e come giocare. Il gioco, cioè lo spazio di confine tra libertà e costrizione, nel gioco d'azzardo è sempre sbilanciato dalla parte della costrizione e il suo opposto, la libertà, ne diventa il polo ideologico, come un miraggio mai realizzabile.



Figura 3. *Liberty Bell*, Charles Fey<sup>6</sup>.

### Vittoria e sconfitta

Un secondo snodo è la relazione tra le polarità di vittoria e sconfitta. Nel gioco queste situazioni si pongono come naturale oscillazione per il giocatore, che impara a sostenere le

---

<sup>6</sup>Fonte: Courtesy Nevada State Museum, Carson City.

sconfitte, mentre gioisce naturalmente delle vittorie. Anzi il gioco sembra essere una particolare condizione esistenziale, perché in esso si prova piacere nonostante le abbondanti e normali esperienze di sconfitta, a differenza di altre esperienze nella vita, nelle quali solitamente si tenta di fuggire il fallimento (Juul, 2013). Un gioco nel quale si vince sempre, viene presto a noia, un gioco nel quale si perde sempre, diventa eccessivamente frustrante: così il soggetto calibra la sua esperienza scegliendo giochi che gli consentano di soggiornare nella zona ottimale del *flow*. Tale flusso è anche descritto come un'esperienza ottimale (Csikszentmihalyi, 1990), nella quale il soggetto si situa in una posizione di equilibrio tra le sfide e le competenze richieste. Nel gioco come artefatto, il gioco progettato da game designer che ne monitorano la qualità dell'esperienza, la relazione tra sfide e competenze è molto ben calibrato e nei passaggi a stadi successivi, le sfide vengono proposte per gradi, per tenere sempre l'esperienza di gioco all'interno del flusso (Salen & Zimmerman 2004; Salen, 2008; McGonigal, 2011). Nel gioco destrutturato sono normalmente le relazioni tra soggetti che tengono la tensione tra sfida e competenza in una connessione proficua. Giocare infatti con compagni troppo deboli o troppo forti, solitamente diventa un'esperienza faticosa, deprimente o insoddisfacente e viene presto abbandonata.

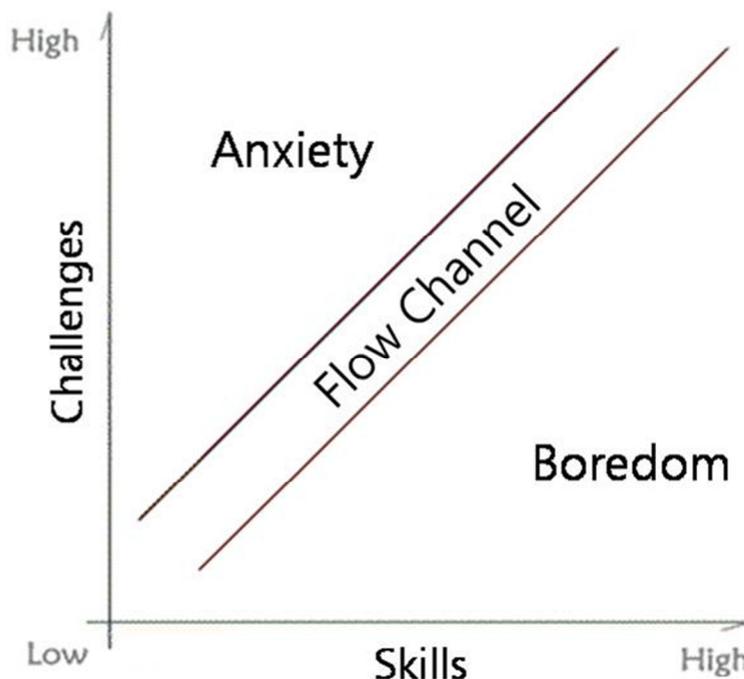


Figura 4. *The Flow*<sup>7</sup>

<sup>7</sup>Fonte: Csikszentmihalyi, 1990, p. 74.

Al contrario nel gioco di azzardo non vi è frustrazione che possa allontanare dal gioco, anzi questa è un rinforzo alla ripetizione dell'atto sempre identico a se stesso, totalmente dominato dal caso, generando una coazione a ripetere nella quale l'istante della puntata è continuamente reiterato.

Questo è vero al tal punto che dalle storie dei giocatori patologici emerge l'evidenza di quanto non sia la vittoria e la soddisfazione a porre fine al desiderio di gioco e alla sua iterazione, ma al contrario il giocatore concluda e senta esaurita la compulsione, solo quando perde tutto. Nel momento della spoliazione completa sente che il gioco è terminato: è quindi solo la sconfitta che appaga, anche se solo temporaneamente, tale morsa perversa del demone del gioco (Dow Schüll, 2015).

### **Competizione e casualità**

Il terzo snodo è costituito dalla relazione tra *agon* e *alea* (Caillois, 2000), cioè tra competizione e casualità. Pochi giochi sono puramente di competizione o di casualità e l'alternanza tra questi due aspetti è un fattore equilibrante per molti tipi di gioco, che dosano le capacità dei soggetti in gara tra loro a una parte di caso. Il gioco d'azzardo è un gioco quasi esclusivamente di *alea* nel quale il giocatore può fare riferimento a tutto tranne che a sé: egli è completamente in balia del destino o della fortuna. Ovviamente il problema non risiede nell'affidarsi alla sorte, infatti questa pratica accompagna l'uomo da sempre ed è anche da sempre connessa con le diverse forme del sacro, come si può comprendere analizzando lo stretto legame tra gioco, ritualità e affidamento al destino, alla provvidenza, alla divinità (Dotti, 2013a). *Alea* è inoltre una forma di livellamento e parificazione, come scrive Caillois

la funzione dell'alea non è quella di far guadagnare del denaro ai più intelligenti, ma, al contrario, di abolire ogni superiorità naturale o acquisita degli individui, allo scopo di porre ciascuno su un piede di assoluta uguaglianza di fronte al cieco verdetto della sorte. (2000, pp. 34-35)

Quando essa però è esasperata, allora nutre, mascherandolo con un sentimento di giustizia, il vero volto dell'invidia, di una sofferenza per il benessere e il successo altrui. Solo allora *alea* millanta di riportare equità parificando le sorti e promette un illusorio riscatto da un'esistenza perdente, minorata, debole. Quando è esacerbata si nutre di superstizione, che è una forma di illusorio addomesticamento del caso, e induce nella credenza di poter controllare con pratiche, tattiche, rituali il corso della sorte e, quindi, riscattarsi, risollevarsi da una condizione di miseria materiale o esistenziale. Ma si tratta appunto di una collusione tra le false speranze e le false promesse.

Se non esiste un orizzonte di senso, una direzione, la sfida della sorte diventa un'illusione, il tentativo vano di domare il caos, di disciplinare la casualità, un obiettivo terrorizzante e cieco, senza prospettiva né possibilità e non conduce che alla rovina.

### **Cerchio magico e vita ordinaria: la posta e il rischio**

Un quarto snodo, forse il decisivo, è costituito dalla relazione tra gioco e vita ordinaria. Su questo punto Caillois è chiarissimo: quando l'universo del gioco non è più separato ermeticamente dalla vita quotidiana, quando è contaminato con il mondo reale, esso si corrompe,

ciò che era piacere diventa idea fissa; ciò che era evasione diventa costrizione; ciò che era divertimento, diventa febbre, ossessione, fonte d'angoscia. (2000, p. 62)

Il gioco d'azzardo è costitutivamente contaminato con la vita reale poiché in posta si pongono suoi elementi: il denaro o altri beni materiali concreti. Non vi è in posta solo la reputazione, l'onore, l'orgoglio, ma anche lo stipendio, la casa, gli affetti. Abbiamo già evidenziato come il gioco sia un'esperienza intensificata e concentrata grazie alla sua protezione in un cerchio magico. Quando tale cerchio si infrange, le conseguenze del gioco irrompono nell'intera vita del giocatore. Egli cerca di negare tale evidenza, nascondendo a se stesso, in primo luogo, e ai suoi prossimi l'entità del problema, ma gioco e vita nella sua sfera esistenziale diventano coincidenti e i demoni del gioco, liberati dal potere magico del cerchio, vi fuoriescono, provocando ogni sorta di devastazione nel mondo della vita, come si può leggere dalle storie dei giocatori patologici raccolte da psicologi, analisti, sociologi, antropologi.

Nell'immagine di Munch il cerchio della roulette sembra attrarre tutto il tavolo, sospinto nel suo gorgo: il tappeto verde, le puntate e i visi appena tracciati, ma chiaramente cupi e tristi, sono risucchiati in questo vortice spersonalizzante.

Questo aspetto si comprende analizzando più in dettaglio la relazione tra posta e rischio. Nel gioco la componente di rischio è parte della tensione che mantiene il giocatore nella corrente del *flusso*: la posta in gioco deve essere abbastanza bassa da tollerarne la perdita e abbastanza alta perché valga la pena giocare. Nel gioco d'azzardo invece il rischio è amplificato al parossismo dall'entità della posta in gioco. Grazie alla lettura di Le Breton (1995) possiamo utilizzare la metafora dell'*ordalia* per leggere le pratiche di gioco estremo, ossia un gioco le cui conseguenze esondano dalla cornice ludica per corrompere il mondo vitale dei soggetti. Il suo studio si riferisce principalmente ai giochi estremi adolescenziali che prendono la forma di riti

di iniziazione, ma vengono al tempo stesso pervertiti e esacerbati fino a diventare riti mortuari e mortiferi, poiché i giovani, provando a sfidare la paura più grande, la morte, la mettono in scena, mettendo così a repentaglio la propria incolumità.

Ci sono profonde similitudini tra queste pratiche e il gioco d'azzardo, poiché in esse gioca un ruolo decisivo la relazione con il destino e la sorte, che disperatamente si cerca di riportare dalla propria parte, mettendo in posta tutto quanto si ha di più caro.

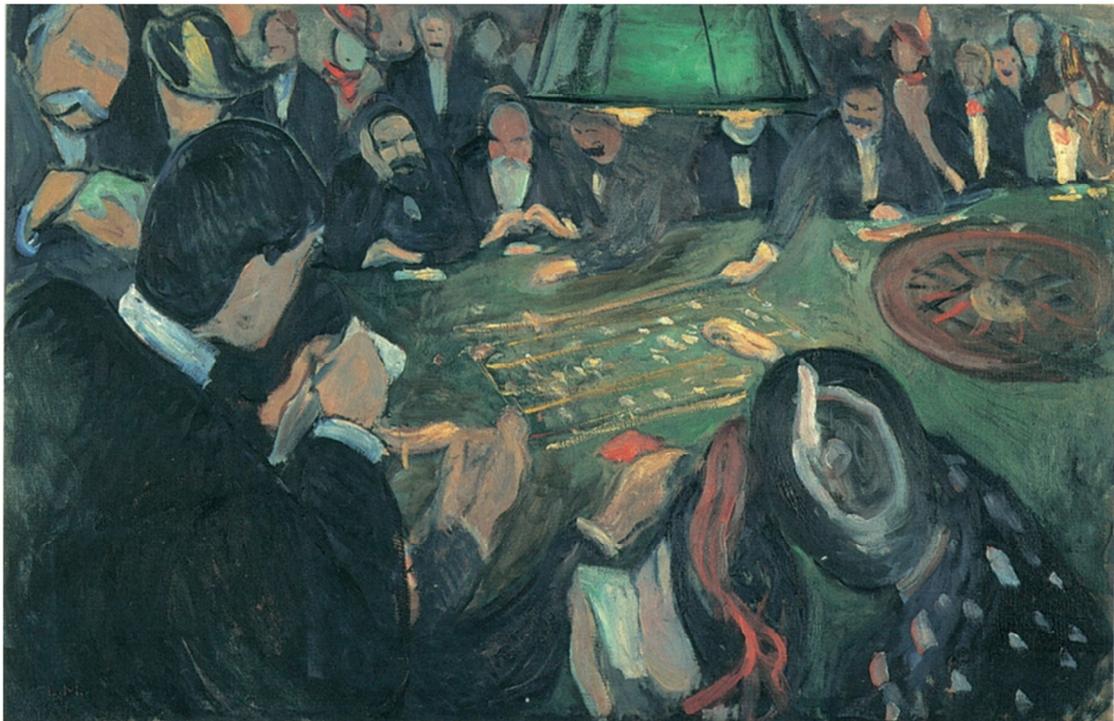


Figura 5. *Al tavolo della roulette*, Edvard Munch, 1892<sup>8</sup>.

I goblin del nichilismo impazzano in tale disperazione e spingono il giocatore ad aumentare sempre di più la vertigine del rischio: se nulla ha senso, allora la vita può essere giocata, perché *vale* una giocata. Ancora una volta, per un giocatore che non è sorretto da una cornice di senso, diventa necessario costruirne rudimentalmente uno. E l'esercizio di tali giochi finisce per supplire al vuoto di tale condizione esistenziale, impoverita al punto da diventare *posta*. Tale direzione è spesso insufflata da goblin maligni, che abbiamo visto in azione nell'immagine dei *samurai*; essi, perpetrando l'afflato nichilista, corrompono il giocatore portandolo all'autodistruzione.

---

<sup>8</sup> Fonte: <http://www.wikiart.org/en/edvard-munch/by-the-roulette-1892>, Public Domain.

## Il gioco trasformativo, il gioco dissipatore

È necessario ora comprendere se il gioco d'azzardo sia pericoloso in quanto gioco, oppure se i problemi che pone in essere siano costitutivamente diversi da quelli degli altri giochi. Di certo si possono trovare nel gioco in quanto tale i germi che alimentano i goblin e fanno sprofondare l'uomo nell'alienazione, nella dipendenza, nel nichilismo esasperato e nel ritiro da ogni forma di *negotium* per indulgere nell'*otium*. *Otium e negotium* sono normalmente contrapposti, in particolare nella retorica sul gioco. Nel parossistico racconto filosofico di Suits (2005) la cavalletta preferisce lasciarsi morire di inedia, piuttosto che dedicarsi al lavoro come la laboriosa formica. Per essere fedele a se stessa e testimoniare l'importanza e la necessità del giocare come espressione del principio di libertà dalle logiche di produzione e consumo imperanti nel mondo delle "formiche", la cavalletta aspetta socraticamente la morte. Ma tale posizione, nel testo di Suits, è complessa e ambivalente e la cavalletta argomenta pervicacemente le sue motivazioni.

Nel contesto quotidiano invece il gioco potrebbe essere letto univocamente come un veicolo di inattività, di perdita di tempo, di mero svago, poiché lascia indulgere i suoi adepti nella pigrizia. E se la sua pratica viene considerata tempo sprecato e vano, utile solo alla mera ripetizione di una giocata, senza prospettive, il gioco potrebbe essere interpretato solo come attività che induce al nichilismo. Oppure potrebbe essere veicolo di alienazione, come vogliono i detrattori di ogni forma mimetica come il teatro, il gioco di ruolo, il videogioco. Per loro ogni forma di finzione diviene una espressione di fuga dalla realtà, a fronte di un'esistenza frustrata e infelice. Oppure il gioco potrebbe essere vissuto unicamente come un veicolo di dipendenza, visto che l'ingaggio nella sua pratica è intensamente gratificante e genera una coazione a ripetere, per sostare a lungo in quello stato di intenso benessere e piacere.

I denigratori del gioco possono affilare le loro armi e di certo hanno molte frecce nella loro faretra. Tuttavia il gioco, come ogni sfera autenticamente originaria dell'esperienza (Fink, 1992), non è semplicemente positivo o negativo, è un fenomeno complesso, contraddittorio e per questo importante. Non si tratta di dover legittimare il gioco o di demonizzarlo, ma di studiarlo per comprenderne a fondo le potenzialità e criticità.

Il gioco si situa in una particolare condizione che viene descritta da Levinas nel densissimo studio sull'*evasione* (2008). Essa si contrappone all'essere, si contrappone alla dimensione affermativa, piena e cogente, *ontologica* dell'esperienza, ma di questo opporsi, fronteggiante il reale, non è dato di comprendere la direzione di senso, che infatti può prendere la strada dell'alienazione come della trasformazione continua e salvifica. Bisogna insomma scomodare il sistema di riferimento, i valori, vere bestemmie nella nostra epoca postmoderna. Il gioco è una forma di evasione dall'essere, ma senza che questa deviazione sia necessariamente e inderogabilmente fuga o salvezza: dipende.

Per questo va sostenuto il gioco come luogo di cura e presa in carico dalle derive del gioco stesso: infatti le forme trasformative, immaginative e i molti *possibili* del gioco possono

raccogliere i semi di quanto nel mondo è solo in potenza, per generare il nuovo, ciò che non è ancora, sia dal punto di vista temporale - ciò che potrebbe essere - sia dal punto di vista ontologico - ciò che *non* è. Ma non è dato di decidere se tale *nuovo* possibile sia un potenziale germinativo o dissipatore, se indichi una deriva partecipativa o alienata, se sia rivolto a generare benessere o un legame nefasto.

Nel gioco è infatti possibile intravedere il germe della trasformazione radicale che cambia il mondo in una prospettiva sotterrianea, come hanno intuito alcuni teologi, tra cui Rahner che scrive

Gioco è incantesimo, rappresentazione del totalmente altro anticipazione del futuro, rifiuto dell'oggettività opprimente. (1952, p. 63)

e Moltmann che insiste

Ci si libera nel *gioco* e cioè giocando, dalla pressione dell'attuale sistema di vita e ridendo si riconosce che le cose non devono stare così come stanno e come viene asserito da tutti che così devono stare. (1988, p. 25)

E ancora in esso si possono rintracciare le radici, le espressioni e i linguaggi delle forme rivoluzionarie che sovvertono una determinata *struttura* socio culturale e fanno emergere una *antistruttura* (Turner, 1986), una contrapposizione, un'alternativa possibile nel sistema socio politico di riferimento per dare sfogo e forma a fenomeni di dramma sociale, oppure ancora può emergere in forma di gioco una trasformazione delle dinamiche tra individui come una *communitas* (*Ibidem*), per evidenziare il fatto che non si tratta di una nuova struttura con caratteristiche e contorni differenti e opposti, ma di uno stato differente di relazioni, una condizione effimera e instabile, ma generatrice di utopie e nuove forme di progettualità innovative (*Ivi*, p. 109). Uno stato *aurorale* particolarissimo che può esistere solo in una zona di confine, *liminale*, delimitata da un cerchio magico.

E al tempo stesso tali potenzialità trasformative possono spingere al nichilismo come negazione dell'essere, all'alienazione come fuga da una realtà che non viene accettata, a una vera e propria forma di dipendenza sebbene in assenza di abuso di sostanze<sup>9</sup>.

---

<sup>9</sup>Nella versione del 2013 del Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders), il DSM V, il *gambling*, non viene più classificato tra i disturbi, come nella versione precedente del DSM IV, ma tra le forme di dipendenza, ed è l'unica non correlata all'uso di una o più sostanze psicotrope.

Il gioco allora è una condizione di evasione dall'essere o un'esperienza finzionale o *mimetica* (Jousse, 1979) del reale la cui direzione dipende da un senso. Non è positivo o negativo, è una condizione complessa, ambivalente, liminale, pronta al cambiamento repentino e quindi rischiosa, fertile terreno per fughe e cadute, ma anche per voli e riposizionamenti.

Crediamo che in tale zona solo gli infanti possano soggiornare senza pericolo, e con infanti intendiamo i portatori di una attitudine *puerile*, come condizione atemporale impermanente di infanzia simbolica (Bachelard, 1993). Tali infanti sono in primo luogo i bambini, capaci di vivere autenticamente nella zona transizionale (Winnicott, 2001) e potenziale (Vygotskij, 1973); gli artisti, portatori di uno sguardo trasformatore, stupefatto e incantato; coloro che non si lasciano imbrigliare dagli imperativi ordinati e rassicuranti di una postura adulta, ragionevole e completa e tutti coloro che resistono saldamente al progetto di eliminazione dell'infanzia, come condizione da abbandonare per abbracciare un'adultità composta e misurata.

Tali abitatori dello spazio liminale, transizionale, potenziale, di soglia tra sé e gli altri, tra la propria persona e il mondo, tra il reale e il possibile, sono coloro che possono continuamente attraversare questi confini senza perdere la propria fisionomia e la propria integrità. Per altri tipi di sguardi, ordinati, efficientisti e funzionalisti, il gioco può essere pericoloso, proprio per la sua oscillazione continua e per le possibilità caleidoscopiche che esso apre.

## Conclusioni

Perché comprendere l'azzardo nelle forme di gioco? Qual è il senso di una proposta per prendere in carico la fragilità e la sofferenza dell'azzardo attraverso una lettura che lo legittima tra le attività del giocare? Sembrerebbe un controsenso, sembrerebbe giustificare la pratica dell'azzardo per consentirne una regolazione o un temperamento che la contenga nei limiti del lecito. Sembrerebbe stare dalla parte del gioco "responsabile", di una sua normalizzazione, da molti contestata senza riserve e a buon diritto (Dotti, 2013b; Dotti & Esposito, 2016).

L'immagine di Vallotton ci presenta il volto romantico dei giocatori d'azzardo del passato. In luoghi speciali e distinti, ben vestiti, come in un angolo della società, rispettabile e nascosto da pesanti tendaggi, si celebra il rito di un'intera classe sociale, che può delimitare i propri confini per distinguersi e può concedersi il lusso di dissipare i propri beni, senza che la propria esistenza ne venga compromessa, in un'atmosfera di normalità, anche se cupa.

Un lavoro sulle immagini con queste premesse si propone di arricchire lo sguardo sul gioco per mostrarne gli aspetti amplificanti o distruttivi (Antonacci, 2012a). Un invito a non contrapporre semplicemente il leggero mondo ludico alla vita dura e faticosa del *negotium*, a

non contrapporre il piacere di giocare a una vita fatta di doveri, ma a mostrare una possibile redenzione, una reale alternativa al mondo dell'essere, della letteralità dell'esperienza, della fissità delle cose e delle relazioni: una proposta di abitare il mondo del *gioco come simbolo del mondo* (Fink, 1992). Abitare una zona speciale dell'esperienza: lieve, trasformatrice, colma di piacere e di possibilità. Il gioco come simbolo del mondo è la trasformazione del gioco da attività in attitudine, immaginante e prolificante, che si muove tra le contraddizioni in equilibrio dinamico, senza fissità, senza categorizzazioni normanti e vessatorie in una continua e incessante danza della gioia.



Figura 6. *The poker game*, Felix Vallotton, 1902<sup>10</sup>

A partire da queste riflessioni si propongono percorsi educativi agli operatori dei contesti educativi o socio-sanitari, ai soggetti fragili come bambini, adolescenti, o anziani, alle famiglie dei giocatori problematici o patologici. Tali percorsi vengono progettati, a seconda dei destinatari e degli obiettivi specifici (supporto, prevenzione, sensibilizzazione), come esperienze di contatto con immagini del gioco per amplificarne l'immaginario grazie a film, video, arte figurativa, musica, performance teatrali. In tali contesti è possibile riabilitare un'immagine di gioco compromessa e testimoniare quanto di bello, foriero di benessere e di piacere ci sia nel giocare, di quanto sia importante custodire una sfera dell'esistenza protetta e delimitata dove provare esperienze trasformative. Per promuovere il desiderio di vivere

---

<sup>10</sup> Fonte: <http://www.wikiart.org/en/felix-vallotton/the-poker-game-1902>, Public Domain.

l'esperienza di un cerchio magico nel quale competere con gli altri in gare o sport (*agon*); sfidare la sorte nei diversi *boardgame* con dadi, o estrazioni di carte (*alea*); interpretare altri ruoli travestendosi a Carnevale, o facendo teatro (*mimicry*), o giocando di ruolo; provare l'ebbrezza delle montagne russe, o del rafting (*ilinx*)<sup>11</sup>.

Nella quale sperimentare la libertà regolata e normata, nella quale provare il sapore amaro della sconfitta senza con questo perdere il sonno o i propri cari. Nella quale bilanciare fortuna e competenza, imparare ad affidarsi agli altri e al destino, ma contemporaneamente agire come se tutto dipendesse dalle proprie forze. Nella quale poter contare sulla potenza del cerchio magico, che come baluardo protegge il gioco dalla vita reale e viceversa, e assaporare il rischio e la vertigine perché protetti da confini fermissimi e impermeabili.

Il gioco – questo gioco – diventa così uno spazio liminale, transizionale, potenziale nel quale poter vivere esperienze senza la pretesa di sedare, frenare o terminare gli istinti, quanto coltivando la rivendicazione legittima a sostenere, fronteggiare e infine – se possibile – integrare il potere magico dei goblin, con i quali è necessario intessere una relazione per non esserne completamente dominati. Con i goblin è meglio giocare, piuttosto che sedarli, negarli o lasciar loro campo aperto.

Mentre nel gioco d'azzardo,

nello spazio insaturo del rischio, l'opera di questo negativo si fa infatti latrice di un progetto paradossale, perché senza altro scopo che non sia il suo incessante s-progettarsi. (Dotti, 2013a, p. 28)

il gioco così inteso liminale, espressione di una vitalità ricca, polivalente, densa e fruttuosa, diventa uno spazio reale e simbolico per imparare a soggiornare nello spazio del possibile, cercando continuamente un equilibrio, meta di ogni percorso educativo ed esistenziale, sorretti da un senso per quello che si fa e da una direzione.

## Bibliografia

Aleandri, G. (2014). Lifelong and Trans-Generational Education through Arts. *Education Sciences & Society*, 5(2), 261-282.

---

<sup>11</sup> Utilizzando la tassonomia di Caillois che divide i giochi in quattro ambiti: *agon*, *alea*, *mimicry*, *ilinx* (2000).

- Antonacci, F. (Ed.) (2012a). *Puer ludens. Antimanuale per poeti, funamboli, guerrieri*. Milano: FrancoAngeli.
- Antonacci, F. (Eds.) (2012b) (a cura di). *Corpi radiosì, segnati sottili. Ultimatum a una pedagogia dal "culo di pietra"*. Milano: FrancoAngeli.
- Antonacci, F., & Rossoni, E. (2016) (a cura di). *Intrecci d'infanzia*. Milano: FrancoAngeli.
- Bachelard, G. (1993). *La poetica della rêverie*. Bari: Dedalo.
- Bertolo, M., & Mariani, I. (2014). *Game Design. Gioco e giocare tra teoria e progetto*. Milano: Pearson.
- Caillois, R. (2000). *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*. Milano: Bompiani.
- Capitanucci, D. (2012). Strategie di prevenzione del gioco d'azzardo patologico tra gli adolescenti in Italia. L'utilizzo di strumenti evidence-based per distinguere tra promozione e prevenzione. *Italian Journal on Addiction*, 2, 3-4.
- Carr, D. (2013). What Are the Implications of Aesthetics for Moral Development and Education? *Teachers College Record*, 115(13), 80-97.
- Corbin, H. (2005). *L'immaginazione creatrice. Le radici del sufismo*. Bari: Laterza.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow. The Psychology of Optimal Experience*. NewYork: HarperCollins.
- Dallari, M., & Francucci, C. (1998). *L'esperienza pedagogica dell'arte*. Firenze: La Nuova Italia.
- Dallari, M. (2005). *La dimensione estetica della paideia. Fenomenologia, arte, narratività*. Roma: Erickson.
- Dallari, M. (2011). Quando le parole si stringono alle immagini. Scritture polialfabetiche e nuove prospettive di apprendimento e di interpretazione. *Encyclopaideia*, XV(30),11-40.
- Dewey, J. (2010). *Arte come esperienza*. Palermo: Aesthetica.

- Dickerson, M. (1993). *La dipendenza da gioco. Come diventare giocatori d'azzardo e come smettere*. Torino: Gruppo Abele.
- Dotti, M. (2013a). *Il calcolo dei dadi. Azzardo e vita quotidiana*. Fano: Obarra.
- Dotti, M. (2013b). *Slot city. Brianza-Milano e ritorno*. Roma: Round Robin.
- Dotti, M., & Esposito, M. (Eds.) (2016) *Ludocrazia. Un lessico dell'azzardo di massa*. Milano: ObarraO.
- Dow Schüll, N. (2015). *Architetture dell'azzardo. Progettare il gioco, costruire la dipendenza*. Bologna: Luca Sossella.
- Durand, G. (1995). *Le strutture antropologiche dell'immaginario*. Bari: Dedalo.
- Engel, R.J., Bechtold, J., Kim, Y., & Mulvaney, E. (2012). Beating the Odds: Preparing Graduates to Address Gambling-Related Problems. *Journal of Social Work Education*, 48(2), 321-335.
- Farné, R. (2006). *Diletto e giovamento. Le immagini e l'educazione*. Torino: Utet.
- Fink, E. (1992). *Il gioco come simbolo del mondo*. Torino: Hopefulmonster.
- Franzini, E. (2001). *Fenomenologia dell'invisibile. Al di là dell'immagine*, Milano: Cortina.
- Gadamer, H.G. (2004). *Verità e metodo*. Milano: Bompiani.
- Gandolfi, E. (2014). *Generazione nerd*. Milano: Mimesis.
- Gennari, M. (1994). *L'educazione estetica*. Milano: Bompiani.
- Hillman, J. (1991). *La vana fuga dagli Dei*. Milano: Adelphi.
- Huizinga, J. (2000). *Homo ludens*. Torino: Einaudi.
- Imbucci G. (1997). *Il gioco: storia dei comportamenti sociali*, Venezia: Marsilio.
- Jousse, M. (1979). *L'antropologia del gesto*. Roma: Paoline.
- Jung, C.G. (1978). *Ricordi, sogni, riflessioni di C. G. Jung. A cura di Aniela Jaffé*. Milano: Rizzoli.

- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Juul, J. (2013). *The Art of Failure. An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge: MIT Press.
- Lavanco, G., & Varveri, L. (2006). *Psicologia del gioco d'azzardo e della scommessa. Prevenzione, diagnosi, metodi di lavoro nei servizi*. Roma: Carocci.
- Le Breton, D. (1995). *La passione del rischio*. Torino: Gruppo Abele.
- Levinas, E. (2008). *Dell'evasione*. Napoli: Cronopio.
- Lewis, T.E. (2011). The Future of the Image in Critical Pedagogy. *Studies in Philosophy and Education, 30(1)*, 37-51.
- Maragliano, R. (2008). *Parlare le immagini. Punti di vista*. Milano: Apogeo.
- Marshall, L. (2014). Art as Peace Building. *Art Education, 67(3)*, 37-43.
- McGonigal, J. (2011). *La realtà in gioco. Perché i giochi ci rendono migliori e come possono cambiare il mondo*. Milano: Apogeo.
- Moltmann, J. (1988). *Sul gioco*. Brescia: Queriniana.
- Mottana, P. (2002). *L'opera dello sguardo. Braci di pedagogia immaginale*. Bergamo: Moretti & Vitali.
- Mottana, P. (2010). *L'arte che non muore. L'immaginale contemporaneo*. Milano: Mimesis.
- Mubarak, A.R., & Blanksby, P. (2013). A Study on Problem and Pathological Gambling among University Students in South Australia. *Journal of Higher Education Policy and Management, 35(5)*, 471-482.
- Musaio, M. (2007). *Pedagogia del bello, Suggestioni e percorsi educativi*. Milano: FrancoAngeli.
- Rahner, H. (1969). *L'Homo ludens*. Brescia: Paideia.

- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game design Fundamentals*. Cambridge/London: MIT Press.
- Salen K. (2008). *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. Cambridge/London: MIT Press.
- Steiner G. (1992). *Vere presenze*. Milano: Garzanti.
- Stone, M.R. (2006). Education for the Other Side of Gaming. *Techniques: Connecting Education and Careers*, 81(8), 27-29.
- Suits, B. (2005). *The Grasshopper. Games, Life and Utopia*. Peterborough: Broadview.
- Turner, V. (1986). *Dal rito al teatro*. Bologna: Il Mulino.
- Verbeke, E.M., & Dittrick-Nathan, K. (2008). Student gambling. *Education Digest:Essential Readings Condensed for Quick Review*, 73(6), 60-63.
- Vygotskij, L.S. (1973). *Immaginazione e creatività nell'età infantile*. Roma: Editori Riuniti.
- Winnicott, D. (2001). *Gioco e realtà*. Roma: Armando.

**Francesca Antonacci** è ricercatore e docente di Pedagogia del gioco e di Pedagogia del corpo presso il Dipartimento di Scienze della formazione “Riccardo Massa”, Università Milano-Bicocca. Si occupa di immaginazione come facoltà conoscitiva nell'intreccio con le diverse forme dell'espressività artistica. Studia il gioco come fonte di trasformazione nel suo legame con le istanze più profonde e istintive. Si occupa di gioco e violenza, gioco e sacro, gioco e azzardo, gioco e disciplinamento corporeo (arti marziali, arti performative).

Contatti: [francesca.antonacci@unimib.it](mailto:francesca.antonacci@unimib.it)