

L'importanza delle agenzie di socializzazione

Carmine Clemente (Uniba)

Sequenza del gioco: socializzazione, normalizzazione, dipendenza

- Play to play (eccesso ludico)
- Pay to play
- Pay (to play) to win
- **focus specifico:** uso del tempo libero come le attività ludiche e sportive (a pagamento e non), il controllo (le regole) esercitato (agenzie socializzazione) dalla famiglia per giocare online e offline e il ruolo della Scuola, Chiesa e dello Stato nella prevenzione per il contrasto al gioco d'azzardo.

La costruzione sociale del giocatore problematico

- Anni '80, il gioco problematico è discusso non in termini di comportamento di consumo ma nel quadro di una «**epistemologia riduttiva e materialistica della malattia e del disturbo**», che porta l'APA a introdurre nel suo (DSM-III) la voce *pathological gambler* che comporta:
 - responsabilità individuale
 - trattamento di «disintossicazione» dall'*addiction*,

La popolazione più esposta ha minori probabilità di ottenere aiuto per uscire dalla gabbia della ludopatia, trovandosi nella triplice condizione di individuo «malato, stigmatizzato e ignorato».

Considerare il gioco come patologia individuale piuttosto che come problema sociale deresponsabilizza implicitamente lo Stato, che può promuovere azioni di contrasto alle *addiction* individuali mentre rimane promotore e beneficiario del gioco legalizzato (Rachel Volberg e Matt Wray)

L'etica del consumo e l'ideologia dell'alea

- Transizione da un'etica della produzione a un'**etica del consumo**
- Il desiderio di autorealizzazione dell'individuo trova concretizzazione nei comportamenti d'acquisto, strumenti di costruzione dell'identità personale e sociale e non più meri artefatti (Zygmunt Bauman).
- Il **consumatore tardomoderno** è descritto quasi unanimemente dalla sociologia degli ultimi venti anni come un soggetto competente, anche se non necessariamente razionale, che conosce il valore simbolico dei beni di consumo e li assembla in un paniere che riproduce e comunica il suo stile di vita.
- In quest'ottica, il gioco d'azzardo normale può essere letto come una tessera nel mosaico dei consumi e dei *lifestyle*; quello eccessivo si configura come una forma di *consumo inappropriato*

ROBERT K. MERTON

Harvard University

Robert Merton

- Inserisce la riflessione sul gioco d'azzardo nel quadro teorico della «devianza».
- Riprende un tema classico della sociologia durkheimiana, l'anomia, e si interroga sul «sogno americano», orizzonte culturale di una società in rapida espansione, che rappresenta uno scopo cui non corrispondono adeguati mezzi legittimi per raggiungerlo.
- L'anomia è una situazione di incongruità tra le mete proposte dalla società e la possibilità di conseguirle effettivamente.
- Merton distingue tra società non anomiche, nelle quali si riscontra un equilibrio tra mete proposte e mezzi per raggiungerle, e società anomiche, in cui tale equilibrio viene a mancare, generando un alto tasso di frustrazione tra gli individui.
- Merton inserisce il gioco d'azzardo tra le forme di adattamento innovativo all'anomia, descrivendolo come uno strumento (illusorio) mediante il quale tutti gli individui possono rapidamente raggiungere la meta dell'affermazione economica.

THERE persists a notable tendency in sociological theory to attribute the malfunctioning of social structure primarily to those of man's imperious biological drives which are not adequately restrained by social control. In this view, the social order is solely a device for "impulse management" and the "social processing" of tensions. These impulses which break through social control, be it noted, are held to be biologically derived. Nonconformity is assumed to be rooted in original nature.¹ Conformity is by implication the result of an utilitarian calculus or unreasoned conditioning. This point of view, whatever its other deficiencies, clearly begs one question. It provides no basis for determining the nonbiological conditions which induce deviations from prescribed patterns of conduct. In this paper, it will be suggested that certain phases of social structure generate the circumstances in which infringement of social codes constitutes a "normal" response.²

The conceptual scheme to be outlined is designed to provide a coherent, systematic approach to the study of socio-cultural sources of deviate behavior. Our primary aim lies in discovering how some social structures exert a definite pressure upon certain persons in the society to engage in nonconformist rather than conformist conduct. The many ramifications of the scheme cannot all be discussed; the problems mentioned outnumber those explicitly treated.

Among the elements of social and cultural structure, two are important for our purposes. These are analytically separable although they merge imperceptibly in concrete situations. The first consists of culturally defined goals, purposes, and interests. It comprises a frame of aspirational reference. These goals are more or less integrated and involve varying degrees of prestige and sentiment. They constitute a basic, but not the exclusive, component of what Linton aptly has called "designs for group living." Some of these cultural aspirations are related to the original drives of man,

Il ruolo della Famiglia, Scuola e Chiesa

Nel processo di socializzazione primaria si osserva un continuo scambio tra le principali agenzie educative (famiglia, scuola e chiesa) che costituiscono veri e propri spazi fisici, relazionali e simbolici socialmente definiti e normati (Saraceno, Naldini, 2001).

- Bernstein (1972) identifica la socializzazione del bambino nell'ambito della famiglia in quattro contesti specifici:
 - *il contesto regolativo* che si sviluppa attraverso l'autorità dei genitori quando il bambino apprende le regole morali,
 - *il contesto educativo* in cui il bambino riceve educazione e istruzione,
 - *nel contesto immaginativo* il bambino viene motivato ad esplorare il mondo e
 - *il contesto interpersonale* dove apprende i suoi stati emotivi (Giglioli, 1972).
- Per Durkheim (1973) le regole morali servono come azioni di disciplina per creare nell'individuo quello che chiamava “*la coscienza della necessità dell'autolimitazione*”.
- **Anche la Scuola (Durkheim)** ha un ruolo importante per il processo di socializzazione dei ragazzi e per l'apprendimento dei valori comuni capaci di modificare la personalità dell'individuo.
- La chiesa riveste un ruolo importante per il processo di aggregazione e socializzazione, poiché viene considerato un luogo che si prende cura della dimensione spirituale, personale e sociale di ogni ragazzo.
- Tramite gli insegnamenti della chiesa, l'individuo impara a rispettare gli altri e a interiorizzare le regole morali.

Prospettiva di analisi del fenomeno

- La sociologia non può accontentarsi delle dicotomie giocatore sociale/problematico o giocatore ricreativo/compulsivo, che riducono la complessità del fenomeno producendo un contesto stigmatizzante e deresponsabilizzante, nonché una profezia che si autoavvera.
- Il gioco d'azzardo andrebbe piuttosto studiato come fenomeno della contemporaneità analizzandone i processi che lo compongono: *democratizzazione*, *massificazione*, *liberalizzazione*, *modernizzazione*, nelle sue componenti positive (introiti fiscali usati per servizi pubblici, effetti di socializzazione) e negativi (costi sociali, patologie).
- L'analisi sociologica allarga invece lo sguardo e si concentra sul gioco d'azzardo come settore dell'*industria culturale* in forte espansione sospinto da ragioni economiche ma anche e soprattutto culturali (il processo di secolarizzazione che affievolisce l'aura di «immoralità»)

Prevenzione del gioco d'azzardo

- Gioco (d'azzardo): spazio e tempo della costruzione del cittadino consumatore condizionato dalle norme sociali, culturali e ambientali: tabaccherie, i bar, le sale di slot machine o gli spazi più diffusi come quelli online, dove il gioco diventa fruibile, accessibile e/o alla portata di tutti.
- Ruolo ambiguo dello Stato: da un lato favorisce il mercato del gioco d'azzardo; dall'altro prova a contrastarlo (il c.d. Decreto dignità)
- il Ministero della Salute ha istituito nel 2015 (poi 2019) un Osservatorio sul gioco d'azzardo per monitorare il fenomeno e adottare delle misure per contrastarlo. Una dimensione importante del problema del “*gioco d'azzardo patologico*” riguarda l'etica (Conti, 2019 p.103), perché non è solo un problema psicologico, ma è il risultato più complicato tra l'industria del commercio, le persone e i luoghi dedicati al gioco d'azzardo (es: le slot machine).