

di CESARE LANZA



Nella puntata di oggi vi parlerò di bingo e slot machine: sono anch'essi popolarissimi, allettanti e divertenti giochi di azzardo. Diffusissimi. E ci sono anche personaggi famosi, tra gli appassionati, come **Charlie Sheen**, **Ljuba Rosa Rizzoli** e **Katia Ricciarelli**. **Charlie Sheen** è stato una delle promesse di Hollywood di maggior talento. Negli ultimi anni, ha avuto problemi con la legge, dopo il divorzio con la moglie **Denise Richards**, indiscrezioni pesanti: tra le altre cose, pare che una delle sue passioni sia quella delle scommesse sportive e dei giochi d'azzardo. Ha anche lanciato tempo fa un suo sito, completo di tutto e anche di Bingo. Le slot sono una passione femminile. **Ljuba Rosa** era una accanita specialista della roulette, ma se si sedeva davanti a una slot, non la lasciava fino a quando non era allo stremo delle forze (o, più felicemente, non era riuscita a vincere il jack pot). Idem **Katia**: non si staccava dalla macchinetta, convinta com'era che il colpo vincente prima o poi, per le leggi di probabilità, dovesse uscire.

I giocatori tradizionali e appassionati (ne facevo parte anch'io) hanno il naso all'insù e fanno ironia su Bingo e slot: preferiscono misurarsi con poker e roulette, chemin de fer, punto e banco e black jack - di cui abbiamo ampiamente parlato.

Dunque, oggi, precedenza al bingo, che altro non è che la nostra familiarissima tombola. In tempi di Covid molti lettori ricorderanno con nostalgia le grandi riu-

Sono molti i personaggi dello spettacolo appassionati a questi passatempi: Katia Ricciarelli e Charlie Sheen, ad esempio

nioni natalizie con nonno e nipoti, e parenti, che si vedevano soltanto in quelle occasioni. E iniziava la tombolata, non si rinunciava alla tradizione, sia per scaramanzia sia per coinvolgere tutti, nella stessa tavolata, anche i più anziani e i bambini. Oggi la tombola la vediamo nelle sale bingo, come ci racconta **Francesco Ciaffi**, caposala Gaming Hall Codere Bingo Re di Roma, la sala bingo più grande d'Italia, tra le più grandi in Europa. «Chi fa questo mestiere da 20 anni come me», dice Francesco, «sa leggere certe situazioni e vede gente entrare con oggetti dai quali non si separerebbe mai durante il gioco, e sedersi al solito posto, nella solita fila anche per intercettare il solito venditore. Le persone che passano di qui non sono in alcun modo identificabili per categorie, può soltanto cambiare la clientela a seconda del momento della giornata, perché la mattina o all'ora di pranzo solitamente ci vengono a trovare persone grandi di età o

Dal bingo alle slot machine Viaggio tra i giochi d'azzardo che fanno specie ai puristi

Parente stretto della tombola il primo, considerate macchine infernali le seconde, entrambi sono «sfide alla fortuna» ritenute inferiori alla roulette. Ma a torto



MONDO A PARTE Una sala delle slot machine all'interno di un Casinò. Furono inventate alla fine dell'Ottocento a San Francisco [Ansa]

casalinghe, che hanno terminato il giro di commissioni e si fermano per piccolissime giocate. Alla sera invece abbiamo gruppi più eterogenei e tra questi ci sono commercianti, professionisti etc. Una delle cose più divertenti capita, di solito (non quest'anno visto che il bingo, come tutto il mondo del gioco fisico, è fermo) proprio nel mese di dicembre. Durante le feste natalizie, infatti, vengono a giocare persone che non sono mai entrate in una sala bingo e si rifanno all'esperienza della tombola di casa. Non sanno, quindi, che gli unici premi previsti sono la cinquina, il bingo (la tombola) e il superbingo. Eccoli quindi urlare "ambo! terna! quaterna!" davanti allo sguardo stupito, e in alcuni casi indispettito, degli altri giocatori».

Il bingo è la specialità del gioco probabilmente più diffusa al mondo. Le radici risalgono addirittura al XVI secolo con la nascita della prima lotteria. Bisogna arrivare al 1929, per arrivare alla prima versione del bingo vero e proprio con l'americano **Edwin Lowe**, un venditore di giocattoli che creò il «bean», con una distinta derivazione da bean, ossia fagiolo, utilizzato per marcare i numeri sulle cartelle (la pratica è ancora in uso in alcune case italiane durante la tombola).

Su internet si trovano molte storie divertenti: sul sito di Lottomatica si ricorda una *Bingo tv*, programma condotto da **Mike Bongiorno**

ed inserito poi in altri popolari contenitori di Mediaset. Su molti siti vengono riportati i nomi di molti vip che si cimentano in questo gioco. In Italia è arrivato nel 2000, ispirato al modello latino, un po' più rapido e colorato di quello anglosassone, che ha tempi lunghissimi e nel frattempo vede scorrere sui tavoli litri e litri di tè. Famoso è anche il ricorso all'espressione «bingo!» nei film, quando il protagonista arriva a scoprire qualcosa o viene a capo di una situazione poco chiara. Memorabile, tra altre, la scena di *Top Gun* quando **Tom Cruise** abbatte i malcapitati avversari in epici scontri aerei, gridando «bingo!». Che sia anglosassone o latino, poco cambia nella sua essenza: il bingo oggi è ospitato in sale provviste anche di un servizio di ristorazione, perché durante le partite si mangia e si beve: «Il bingo è stato il primo gioco controllato in regime Adm fuori dai presidenti Lotto, Superenalotto, Totocalcio e Gratta e vinci. Esistono 195 punti gioco in Italia», spiega **Italo Marcotti**, presidente di Federbingo, «dove lavorano 10.000 persone con ruoli molto diversi, dal venditore di cartelle al cuoco, e il 60% del personale è composto da donne. Ogni ora di gioco costa in media 15 euro e per chi vince c'è la possibilità di recuperare almeno il 70% della spesa. I premi sono popolari: una cinquina vale in media 10 euro, un bingo 70 euro».

Oggi però le sale bingo

rientrano tra i luoghi fermi per effetto dei Dpcm anti Covid, oltre ad essere disciplinate da regolamenti comunali e leggi regionali - soprattutto in Emilia Romagna - che prevedono alcune restrizioni: «Siamo in sofferenza per gli effetti del Covid, anche perché ai gestori è richiesto comunque il pagamento del canone concessorio, e rischiano addirittura di non arrivare a primavera. Ma abbiamo gravi problemi già da prima dell'epidemia, a causa delle normative che impongono una distanza di 500 metri pedonali da luoghi sensibili. Tra questi non ci sono solo scuole e chiese, ma anche compro oro e bancomat. Il 90% della sale in Emilia Romagna, per esempio, è a rischio chiusura. Ci chiedono di stare lontani da questi luoghi e di non uscire dai confini del comune, in pratica ci chiedono di non esistere. Senza di noi rimane soltanto il gioco illegale», conclude amaramente il presidente di Federbingo. Nell'ultimo mese, i dipendenti di alcune sale hanno realizzato video appelli alle istituzioni e lanciato petizioni online. Le sale bingo non sono solo gioco, ma anche posti di lavoro importanti per le famiglie.

Ed eccomi alle slot. Per alcuni sono macchine infernali, l'azzardo per eccellenza: le slot machine hanno già una lunga storia alle spalle e chi ne ha osservato gli effetti sulle persone ha molto da raccontare. Si risale al 1895, a San Francisco, per il primo

esemplare di slot machine, la «Liberty Bell». L'invenzione della prima macchina da gioco è di **Charles Fey**, un meccanico bavarese emigrato negli Usa a 23 anni. **Fey** inizia a lavorare presso la Electric Work Company in California e da qui prende a sperimentare la costruzione di speciali «macchinette», per il gioco e l'intrattenimento. La Liberty Bell era dotata di tre rulli con sei simboli diversi, che si azionavano quando si spingeva verso il basso la leva laterale: le vincite dipendevano dai simboli ottenuti dal giocatore. Ad appropriarsi della tecnologia delle macchinette è, nei primi anni del Novecento, **Herbert Stephen Mills**, che inizia la produzione delle Mills Liberty Bell e di altre slot come le High Top e le Golden Falls. La svolta elettronica avviene negli anni Sessanta e Ottanta del Novecento con la nascita delle prime slot elettromeccaniche e di quelle completamente elettroniche. È una vera rivoluzione, che apre la strada verso la tecnologia digitale applicata al gioco.

Oggi le slot machine e le videolottery (versione interattiva del gioco d'azzardo) si trovano in luoghi diversi - con annesse polemiche - e occupano anche locali dedicati, chiamati infatti «sale slot», sui quali aleggia da sempre un pregiudizio misto a timore. Vetri oscurati, poca luce all'interno, singole postazioni che consentono solo lo spazio di manovra di un singolo giocatore. Tutti

elementi esteriori che ripropongono nell'immaginario collettivo le suggestioni delle vecchie e fumose bische. Da anni queste sale sono oggetto di norme e provvedimenti restrittivi. Con la premessa che la ludopatia sembrerebbe colpire particolarmente chi ne fa uso.

Manuela Vinai, sociologa ed etnologa, impegnata nella ricerca applicata ai servizi sociosanitari, nel suo libro - inchiesta *I giocatori. Etnografia nelle sale slot della provincia italiana*, edito da Meltemi, racconta la propria esperienza nel mondo «dannato e compulsivo». E accompagna il lettore in un viaggio nelle sale slot della provincia italiana, con uno sguardo lucido da ricercatrici, ma anche privo di pregiudizi. A volte smonta anche alcuni falsi miti, ma senza mai dimenticare gli effetti degradanti della dipendenza.

La ricerca prende le mosse da un lavoro commissionato da due Asl del Piemonte, ma è il risultato di un'elaborazione successiva realizzata grazie ad un percorso accademico in Etnologia all'Università di Nizza. Il libro ha una parte dedicata all'interno delle sale, con la descrizione degli ambienti, degli spazi e degli oggetti, ma anche dei corpi che entrano in relazione attraverso la sollecitazione dei sensi. C'è poi una parte dedicata alla salute: la studiosa prende in considerazione vari punti di vista sul gioco d'azzardo, dagli operatori dei servizi, ai gestori, agli stessi giocatori. Nella parte finale, spazio invece ad un'elaborazione su quanto il gioco d'azzardo sia un elemento della società nella quale viviamo.

«Non è la solitudine che

Pur non avendo nulla a che fare con il fascino del tavolo verde, chi vi si cimenta cerca la medesima fuga dalla realtà quotidiana

caratterizza l'esperienza nelle sale slot in cui sono stata», afferma la **Vinai**, «ma la ricerca di una sospensione dell'ordinario. Una sospensione che spargia anche gli equilibri della disuguaglianza sociale. Non si può guardare all'esperienza del gioco d'azzardo solo come patologia, devianza, compulsione. Se devo pensare ad episodi che mi hanno colpito mi vengono in mente storie normali, che magari attirano poco la *pruderie* di chi legge, come quella della signora che frequenta la sala per cercare mezz'ora di distrazione quando finalmente a casa arriva la badante. Per lei il gioco alle slot rappresenta una sospensione dai problemi della quotidianità. O ancora, il racconto di un giocatore che aveva definito la macchinetta una «persona elettronica», con la sua descrizione del dialogo con l'apparecchio, ritmato dall'inserimento di moneta e dalla distribuzione dei bonus».

© RIPRODUZIONE RISERVATA