

**Lotterie, lotto, slot machines**  
**L'azzardo del sorteggio: storia dei giochi di fortuna**  
*esposizione*

**Testo di**  
**Gherardo Ortalli**  
15 novembre 2017

**I presupposti di una mostra**

La mostra organizzata dalla Fondazione Benetton Studi Ricerche in occasione del suo trentesimo anno di vita, merita qualche nota preliminare, anzitutto chiarendone i perché, i presupposti e le ragioni delle scelte tematiche, tenendo conto di come rispondano alla linea culturale perseguita dalla Fondazione stessa. In effetti il taglio cronologico, l'impostazione concettuale nonché l'individuazione degli oggetti da esporre si collegano a studi promossi da tempo, non inutili avendo contribuito a rendere accettabile un concetto in altri anni forse sorprendente: quello della serietà del gioco, meritevole di essere preso "sul serio" nelle sue espressioni in quanto momento essenziale nella vita delle società. Così questa mostra, dedicata non tanto al gioco di fortuna quanto alla sua storia, punta su alcuni momenti peculiari della lunga vicenda della ludicità maturati nel corso dell'età moderna, individuandone passaggi specialmente significativi anche per un oggi in cui il gioco di fortuna è una presenza forte e per molti aspetti preoccupante del vivere quotidiano.

*L'antichità del gioco di fortuna*

Gioco, sorte, scommessa, passatempo, denaro, fortuna, azzardo e altro ancora: sono concetti e realtà che nel vivere collettivo si esprimono in modi e tempi diversi e con sfumature variabili. La loro storia è davvero lunga e (per poi giungere alla modernità che soprattutto ci interessa) si può risalire nei secoli sia pure con ottiche differenti. Se il gioco, infatti, è una pulsione innata che accompagna dalle primissime fasi di vita tutti i cuccioli (e non solo quelli dell'uomo) con un ruolo fondamentale per la loro formazione, per le altre realtà sopra indicate occorre invece una struttura sociale in qualche modo organizzata che ne definisca modi e strumenti, e a recuperare il loro indiscutibile ruolo ci aiutano moltissime testimonianze, partendo dai risultati dell'archeologia, ma pure dalle più antiche attestazioni scritte, in qualche caso anche imprevedibili. Così vediamo come alla sorte si ricorresse ampiamente nell'Antico Testamento e, per esempio, fu ad essa che per ordine del Signore si rivolse Giosuè nel dividere la Terra promessa fra le tribù d'Israele, e nel Nuovo Testamento gli apostoli per scegliere il dodicesimo che sostituisse Giuda, invocato Dio "tirarono a sorte fra loro e la sorte cadde su Mattia che fu associato". Quanto alla fortuna e al passatempo, i dadi sarebbero stati un'invenzione del mitico Palamede all'epoca della guerra di Troia, ma già prima ci si distraeva con il loro antenato, l'astragalo: un ossetto (il tarso posteriore degli ovini) che poteva servire come un dado a quattro facce, e più antico ancora è l'egiziano Senet, il gioco da tavolo risalente almeno al quarto millennio avanti Cristo. Gli esempi sarebbero infiniti: in fondo un passatempo si riesce a trovarlo comunque e dovunque, sia che si voglia vincere la monotonia durante il lungo assedio di Troia o mostrare la propria abilità all'epoca dei faraoni o semplicemente chiudere un momento di

ozio.

Ma non vale la pena insistere su ognuno di quei concetti e realtà indicati all'inizio. Meglio piuttosto pensare a quanto si pone al loro intreccio: l'azzardo. In effetti è superfluo insistere sull'antichità del denaro e dei suoi precedenti con valore di scambio, così come sulla scommessa combinata alla fortuna che pure può sempre farsi su tutto, ma quello che interessa (nella mostra attuale) è il combinarsi tra quei due elementi. L'azzardo è in specifico quello che amalgama la sorte e il denaro, con particolare riferimento all'età moderna in cui quella combinazione divenne concettualmente chiara e praticamente diffusa. In realtà non possiamo dimenticare gli indiscutibili precedenti. Tutto il dibattito attuale su liceità e rischi del gioco d'azzardo non può prescindere, ad esempio, dai concetti messi in essere già dal diritto romano e dalla sua regolamentazione che esclude le scommesse di denaro, anche se è vero che, per fare casi ben noti, l'imperatore Augusto poteva perdere 20.000 sesterzi in una giornata e Nerone era abituato a puntate altissime, mentre l'imperatore Claudio stese addirittura un trattato sui dadi e fece sistemare la propria vettura in modo che il suo movimento non gli disturbasse il gioco. Tutto questo comunque non impediva le durissime norme contro l'azzardo, ma del resto sempre si trova chi è in grado di fare quanto agli altri è proibito.

#### *Tra medio evo ed età moderna*

I tempi però cambiano e con la crisi del mondo antico e della cultura classica, con il tracollo dell'impero romano, con le invasioni barbariche e il passaggio ad un alto medio evo di profonda decadenza l'azzardo (non il gioco) perse respiro. In particolare la moneta si faceva sempre più rara, con l'economia che scivolava ampiamente verso il baratto. Così il binomio sorte/denaro diveniva monco e un ritorno all'azzardo come fenomeno di ampio rilievo si sarebbe avuto soltanto una volta maturata la grande ripresa che, a partire (come spiegano gli storici) dall'anno Mille, avrebbe lentamente garantito più positivi equilibri. La nuova realtà si combinò allora con le antiche, innate pulsioni ludiche e il gusto del gioco ora poteva appoggiarsi su un sistema che rimetteva abbondantemente in circolo il denaro. Il mondo cambiato stava intanto precisando tutti i parametri fondamentali dell'economia moderna e poteva riscoprire l'azzardo con i suoi caratteri e insieme i suoi rischi. Furono tempi di grandi novità per il gioco. I giuristi e i legislatori tornano così ad occuparsi dei disastri che l'azzardo può indurre precisando norme e pesanti divieti. Intanto le pratiche ludiche si diffondono specializzandosi. Soprattutto dal Duecento gli Stati europei, a fianco delle proibizioni radicali e spesso difficilmente applicabili di un tempo, scoprono i vantaggi finanziari che se ne possono ricavare. Con modalità di vita, strutture sociali e gestioni politiche sempre più articolate e dunque costose, quanto rimane proibito comincia ad essere concesso entro precisi limiti e a determinate condizioni, con ritorni finanziari ormai indispensabili in situazioni di crescente complessità economica. In sostanza, è dal Duecento che le autorità iniziano lentamente in giro per l'Europa a gestire in proprio o piuttosto a concedere in appalto il gioco di denaro, facendone una fonte di entrate e favorendo la nascita di quello che potremo poi definire lo "stato biscazziere", gestore diretto o indiretto del gioco di denaro.

In sostanza, sono le esigenze reali delle comunità a spingere verso la creazione di luoghi precisi in cui l'azzardo è recluso ma al tempo stesso consentito, pur restando ordinariamente e dovunque condannato. L'appalto della baratteria duecentesca, ossia del luogo dove si può giocare denaro con un ritorno finanziario pubblico, in fondo significa l'accettazione della logica che poi durerà per secoli fino alle lotterie, ai lotti, ai ridotti, ai moderni casinò, fino ad oggi, con le puntate informatiche o le lotterie istantanee, i gratta-e-vinci o le *slot-machine*. Ma intanto, a partire dalle prime sistematiche esperienze duecentesche le condizioni si sviluppano aprendo nuove possibilità al gioco. Già dal secolo X erano comparsi in Europa gli scacchi, a torto ritenuti monopolio delle aristocrazie anche se ne furono una pratica privilegiata, e tuttavia ebbero un ruolo del tutto marginale rispetto agli antichissimi dadi: vero strumento dell'azzardo. La grande novità si ebbe tuttavia verso fine Trecento, quando a fianco dei dadi giunsero le carte da gioco, entrate dall'Oriente in Europa attraverso la Spagna o l'Italia. Poi, a partire dal Quattrocento ma con forza ancora maggiore dal Cinquecento, si ebbe l'esplosione delle lotterie (allora si chiamavano "lotti"), sulle quali gli Stati pure intervennero ampiamente, destinando la quota di introiti che vollero riservarsi ai fini più diversi: dal restauro delle mura cittadine alla costruzione di un ponte, all'edificazione di un ospedale per bambini, alla organizzazione di una festa o alle necessità belliche e a quant'altro congiunturalmente potesse rivelarsi necessario: nella logica delle

necessità di bilancio.

Col Quattrocento e soprattutto il Cinquecento siamo dunque entrati nella fase davvero moderna del gioco d'azzardo che nel frattempo aveva conquistato un suo ruolo pieno (per ambiguo e riprovato che fosse) nelle pratiche sociali e nell'economia. Il cammino non era stato semplice. Quei giuristi e teologi che specialmente dal Duecento avevano affrontato il delicatissimo problema etico dell'azzardo (appunto quale connubio fra gioco e denaro) furono gli stessi che s'impegnarono nel definire pratiche e concetti tuttora fondamentali quali le prassi bancarie e assicurative, le partecipazioni finanziarie per carati, le società in nome collettivo, il trasferimento di capitali, la nozione di giusto prezzo, l'idea del lucro cessante e danno emergente con la legittimazione regolata del prestito ad interesse che non era più soltanto l'eretica usura, via diretta per l'inferno. In queste profonde modifiche l'azzardo entrò a pieno titolo mantenendo tuttavia quanto di negativo e deprecabile lo accompagnava da secoli e quello che garantiva come utile fu definito (al pari del prestito a usura o della prostituzione) un *turpe lucrum*: un guadagno moralmente riprovevole ma basato su un atto comunque volontario, con valore contrattuale. Il dibattito fu delicato e pieno di interferenze e venne in sostanza assestandosi la considerazione di una sua qualità di "obbligazione naturale", non vincolante e oggi riassumibile nella formula "debito di gioco, debito d'onore".

Restava comunque solida l'idea di quanto di drammaticamente pericoloso per i singoli, le famiglie e la società può produrre il gioco di denaro. Il problema etico non era risolto da considerazioni generali o ipotesi di studio o formule giuridiche, ma interferiva sulla vita quotidiana della gente ad ogni livello. In effetti ciò che poteva essere legittimo restava comunque turpe ed ecco allora aprirsi i secoli in cui si oscilla continuamente fra alti e bassi, tra concessioni e divieti, facendo peraltro della concessione una possibile fonte di introiti pubblici giustificabili anche per opere positive. Siamo giunti al periodo che è il fulcro della mostra organizzata dalla Fondazione Benetton. In un'economia ormai legata al denaro fu costante l'oscillazione fra la condanna più assoluta e lo sfruttamento più spinto, magari nel nome dell'interesse collettivo (così da tacitare gli scrupoli di ordine morale).

p. 3

#### *Fino a oggi... o quasi*

Se nel Duecento è lecito collocare la prima origine dell'azzardo quale oggi ancora lo conosciamo, conviene ripetere come siano poi stati il Quattrocento e soprattutto il Cinquecento (a parte qualche occasionale precedente) a segnare l'ulteriore salto di qualità che può condurci almeno fino al Settecento (e poi fino ad oggi o quasi), e come simbolo se ne possono indicare le già ricordate lotterie. Le abbiamo viste impegnate in imprese di pubblico interesse, promosse e gestite dalle autorità in carica, ma la loro esplosione fu in larga misura l'esito di iniziative private spesso gestite da abili imprenditori. Indubbiamente per il loro carattere pubblico erano più controllabili di quanto non fossero i giochi che potevano svolgersi anche in piena clandestinità e vennero presto messe a profitto per gli interessi dei governi. Per intendersi basti ad esempio ricordare come in Venezia (dove si possono seguire le vicende giorno per giorno) il 18 febbraio del 1522 si abbia la prima notizia del nuovo gioco di sorteggio che permette di "guadagnar molto mettendo poco capital a fortuna". Il successo è tale che nel giro di una settimana in città "non si attende ad altro che metter ducati sui lotti", con una frenesia per cui passa un altro paio di giorni e il 25 febbraio il governo interviene in nome dell'ordine e della morale bloccando la pratica ormai fuori controllo, salvo poi il 7 marzo bandire lui stesso una lotteria mettendo in palio addirittura i gioielli avuti in pegno dal duca di Milano più altri premi per la stratosferica cifra di 50.000 ducati. Era bastato davvero poco per capire i vantaggi offerti dalla novità.

La ricca Venezia fu certamente un caso limite, ma siamo nel quadro di una rapidissima diffusione della nuova pratica ludica ed è chiaro come si fosse messo a punto un ottimo sistema per raccogliere molta moneta con poco sforzo. In sostanza, tenuto conto di quanto l'erario ricavava dalle puntate nelle estrazioni direttamente gestite e dall'aggio che comunque tratteneva in quelle autorizzate, era partita una straordinaria pratica di *fundraising* utile per i bilanci pubblici. In sostanza, ci si misura con l'unica tassa che il contribuente paga volentieri e per sua scelta. Si potrebbe anche dire (e questo vale sempre) che sia la tassa sulla speranza. In ogni caso le estrazioni governative o private (ma sempre con utili per il fisco se non clandestine) si moltiplicarono in giro per l'Europa. Anche a prescindere dal successo delle lotterie, il periodo era comunque segnato da una vigorosa passione per il gioco di fortuna con scommesse di ogni genere. Si puntava su tutto: sull'elezione o la morte dei sovrani o dei pontefici, sul sesso dei nascituri, sul tempo di

rientro della flotta in porto, sull'esito di una battaglia o di un conflitto... Tutto era legato ad un mondo più o meno limpido di allibratori, *sensali* e accurate gestioni finanziarie che costituivano una sezione non irrilevante dell'economia corrente. E forse non è un caso che proprio nel Cinquecento (in Fiandra, tra Bruges ed Anversa) sia nata la borsa e che ancora oggi si usi la formula "giocare in borsa". Comunque il gioco tra finanza pubblica e speculazione di privati era e resta uno dei motori niente affatto marginali dell'economia.

In parallelo con il moltiplicarsi delle scommesse si affermava anche il *lotto del Seminario o di Genova*, destinato a straordinaria fortuna e ancora oggi praticato, ben distinguendosi rispetto alle tradizionali lotterie. Con lontani precedenti trecenteschi, tra il 1576 e il 1644 il governo genovese precisò i caratteri del gioco con la lista dei novanta candidati tra cui si sorteggiavano i cinque che avrebbero fatto parte della massima carica governativa. Ognuno era contrassegnato da un numero su cui era lecito puntare. La diffusione del nuovo gioco fu europea, con i governi interessati alla gestione e in concorrenza fra loro, con giri di denaro fortissimi e truffe anche clamorose, ma nel contempo con tutti i dubbi etici e le condanne di ogni genere (moralì e di politica finanziaria) che lo accompagnarono. Esempio fu il caso della Roma pontificia che dopo anni di oscillazioni, divieti e dibattiti teologici, nel 1731 per dichiarate ragioni finanziarie e di sostegno di opere meritevoli si rassegnò a renderlo lecito. Intanto la seconda metà del Settecento vedeva il fiorire dei casinò (per il turismo di alto livello), delle sale per l'azzardo (legali, quasi legali, clandestine), dei "ridotti" e dei circoli privati. Anche gli strumenti si perfezionavano e i vecchi tavolieri su cui puntare (come il *biribissi*) lasciavano spazio alla moderna roulette che più ancora delle carte sempre presenti diventava quasi la metafora del gioco di fortuna. Naturalmente rimase aperto il dibattito di carattere morale sull'azzardo e sui pericoli e le illusioni che portava con sé, accompagnando nel corso del tempo il gioco di sorte con divieti, tolleranze, concessioni e condanne, finché col nuovo secolo, l'Ottocento, il clima venne mutando e lo spazio per il gioco di denaro si ridusse fortemente.

Le nuove attitudini culturali del secolo XIX portarono quasi ad una reazione rispetto all'indulgenza del passato. A incidere fortemente erano i tradizionali problemi di carattere etico, ma più ancora contava il nuovo clima sociale e culturale che da un lato vedeva con cresciuta inquietudine la resa alla fortuna piuttosto che ai meriti e d'altro lato chiamava in causa la tutela delle fasce più deboli della popolazione in qualche modo illuse da una inutile speranza, con una polemica speciale nei confronti del lotto, di gran lunga il più accessibile e diffuso dei giochi di fortuna, denunciato come "un'epidemia" gravata "dalla più immorale fra le tante imposte di Stato". Si aggiungevano le nuove dottrine sociali per cui, ad esempio, le società di mutuo soccorso che nascevano in ambienti operai spesso vietavano tassativamente l'azzardo e Stati come la Francia e l'Inghilterra abolirono tutte le lotterie pubbliche. Per intendere il clima basti ricordare come Garibaldi quattro giorni dopo il suo ingresso in Napoli, l'11 settembre 1860, da dittatore delle Due Sicilie decretò l'abolizione del lotto, anche se poi il decreto fu rapidamente sospeso dopo l'annessione al regno d'Italia, prima ancora di entrare effettivamente in vigore.

A questo punto, fra scrupoli, riflessioni e nuove norme ci si avviava al Novecento con tutte le novità portate da un mondo che correva sempre più veloce. Parecchio del vecchio sistema dell'azzardo resisteva, soprattutto quanto alle pulsioni originarie piuttosto che alle pratiche concrete, ma poi si fa quasi impressionante la mole di novità che rapidamente rinnovarono il gioco di sorte. Così a questo punto si passa dalla storia alla cronaca dei tempi più recenti. Non mancarono le grandi novità di enorme successo popolare e non specialmente "pericolose" e in proposito si pensi a cosa rappresentò nell'Italia dell'ultimo dopoguerra il Totocalcio nato per iniziativa privata nel 1946, oppure, dal 1957, la Lotteria di Capodanno (poi Lotteria Italia). Siamo giunti così a tempi non lontanissimi ma di un passato travolto dal veloce aggiornarsi delle pratiche ludiche e, per esempio, scomparivano in fretta quelle lotterie nazionali che negli anni Novanta erano ancora ben una decina. Da allora è passata sì e no una generazione ma sembra quasi preistoria rispetto al mondo delle onnipresenti *slot-machine* e del gioco informatico, di cui peraltro conviene ricordare (in positivo) pure l'utilizzo per la formazione dei bambini diversamente abili. Resta in ogni caso il problema oggi drammaticamente presente delle patologie legate ai nuovi strumenti e modi per puntare denaro. La ludopatia è questione di rilevanza sociale, parallela ad un mercato sempre più attivo, e se la *Liberty Bell* (la prima *slot* meccanica e non la campana che dal 1776 è simbolo della rivoluzione americana!), nata ben oltre un secolo fa, ha impiegato parecchi anni prima di essere messa da parte, oggi l'industria del settore deve aggiornarsi mensilmente con nuove *slot* e *videopoker* e lotterie istantanee e altro ancora da immettere sul mercato, nella prospettiva di strumenti di gioco sempre diversi, nuovi, più

adeguati ai tempi.

Si può dire che la partita è sempre aperta: tra giocatori, pulsioni, industrie, autorità, interessi finanziari, preoccupazioni, necessità di garanzie sociali e quant'altro. Ed è una partita che dura da secoli, fattasi sempre più complessa e importante in società nelle quali tanto il tempo libero quanto la dimensione ludica fanno ormai parte dei progetti di vita. Il problema sarà in ogni caso sempre lo stesso, quello di sempre: come garantire il giusto equilibrio tra le incomprimibili pulsioni innate e le necessità di una loro corretta gestione. Ma qui deve intervenire il grande responsabile e mediatore sociale: l'autorità pubblica legittimamente delegata, tenuta ad essere all'altezza della funzione. Per farlo (e con ciò si vuole concludere) occorre sapere da dove si viene per meglio capire dove si va. La conoscenza del passato aiuta a meglio gestire il presente e progettare il futuro.