

# *Fair play tra giochi permessi e vietati: azzardo e sport*

Grieta Dzergaca\*

## ABSTRACT

This essay investigates the evolving notion of *fair play* through the lens of game classification, with a focus on the boundary between permitted and forbidden games. Building on Wittgenstein's concept of language games and Roger Caillois's taxonomy, the analysis adopts a socio-semiotic and philosophical-linguistic perspective to show how this boundary reflects cultural negotiations and power relations rather than objective criteria.

Gambling and sports are explored as emblematic domains where fairness is undermined by manipulative designs, market-driven narratives, and shifting ideological frameworks. The legalization of gambling, despite promoting fairness and transparency, often conceals systems of cognitive asymmetry and predatory logic. In the sporting arena, the rise of a Machiavellian "winning mindset" – exemplified by Nike's *Winning Isn't for Everyone* campaign and the Enhanced Games' push for legal doping – signals a cultural shift that challenges traditional ideals of fair play and ethical competition.

The essay contends that *fair play* is not a stable norm but a symbolic and ideological battleground where the meaning of fairness is constantly renegotiated across social, economic, and linguistic domains. By analyzing how semiotic strategies, inclusive rhetoric, and technological enhancements reshape public ethics and the figure of the player, the essay underscores the urgency of rethinking fairness in the age of performance, spectacle, and digital capitalism.

## KEYWORDS

Game Classification, Fair Play, Prohibition, Gambling, Sports, Olympic Games, Enhanced Games, Doping, Nike, Winning (Mindset), Wittgenstein.

## 0. Introduzione

Il gioco è un fenomeno complesso e poliedrico, al crocevia tra esperienza individuale, ritualità collettiva e costruzione simbolica. Lungi dall'essere un'attività neutra o marginale, esso riflette e modella assetti culturali, regole sociali e dinamiche di potere. Questo saggio si propone di analizzare il concetto di *fair play*, inteso non soltanto come insieme di norme etiche interne al gioco, ma come

\* Università per Stranieri di Siena; grieta.dzergaca@unistrasi.it.

dispositivo semiotico e ideologico che definisce ciò che viene considerato un comportamento lecito o illecito, accettabile o riprovevole.

Al centro dell'analisi vi è la distinzione tra giochi "permessi" e "vietati", che si rivela tutt'altro che oggettiva o universale. Tale dicotomia sarà indagata attraverso due ambiti emblematici: il gioco d'azzardo e lo sport competitivo, contesti in cui la retorica della lealtà si intreccia a logiche di manipolazione, profitto e spettacolarizzazione.

Il saggio adotta una prospettiva socio-semiotica e filosofico-linguistica, fondata sulla concezione del gioco come dispositivo culturale e del linguaggio come pratica performativa. In quest'ottica, si mostra come il *fair play* non sia una norma stabile, ma una posta in gioco simbolica, continuamente ridefinita dalle narrazioni dominanti e dai dispositivi regolativi.

La struttura dell'argomentazione si articola in tre parti: una rassegna teorica sulle definizioni e tassonomie del gioco (con particolare attenzione al contributo di Caillois e alla nozione wittgensteiniana di giochi linguistici); un'analisi del gioco d'azzardo come pratica legalizzata e apparentemente equa, ma segnata da logiche predatorie e asimmetrie cognitive; infine, un approfondimento sulla crisi del *fair play* nello sport contemporaneo, esaminata attraverso due casi simbolici: la campagna Nike "Winning Isn't for Everyone" e gli Enhanced Games, presentati come un'alternativa radicale ai Giochi Olimpici, in cui l'uso dichiarato di sostanze dopanti è non solo ammesso ma promosso come strumento di superamento dei limiti umani.

L'obiettivo è mostrare come la distinzione tra giochi legittimi e proibiti, così come l'evoluzione della nozione di *fair play*, sia l'esito di negoziazioni culturali e trasformazioni ideologiche. Chiude il saggio una riflessione finale sulle implicazioni etiche e culturali di tali dinamiche. In tal modo, il saggio propone una rilettura del *fair play* come campo di tensione simbolica, dove la distinzione tra giochi leciti e illeciti riflette una battaglia ideologica più ampia su valori, corpi e linguaggi.

## 1. Il gioco tra definizioni, tassonomie, fair play e corruzione

Riflettere sulle tassonomie dei giochi richiede innanzitutto di confrontarsi con le difficoltà strutturali nel tracciarne i confini concettuali. Diverse prospettive, infatti, "si dividono un campo la cui unità finisce col non essere più percettibile" (Caillois 2000, p. 188). "Non si tratta soltanto di approcci diversi, dovuti alla diver-

sa natura delle varie discipline” (*ibidem*), ma anche della natura eterogenea dei fenomeni raccolti sotto il nome di gioco. Le opere di vari autori, infatti, sembrano talvolta non trattare nemmeno lo stesso oggetto.

Le idee anti-essenzialiste di Wittgenstein (1953) evidenziano la futilità di cercare un’unica definizione esaustiva del concetto di gioco. Senza ripercorrere nel dettaglio l’evoluzione del suo pensiero, è sufficiente notare che lo spostamento dell’attenzione dalla domanda sull’essenza del linguaggio all’indagine dei giochi linguistici (Marconi 2021, p. 81) ha reso il “gioco” una figura emblematica della flessibilità concettuale, per cui è impossibile individuare un tratto comune a tutte le sue manifestazioni.

L’idea del linguaggio come universo di giochi linguistici ha il pregio di “evidenziare la natura pratica del linguaggio nonché quello di porre l’accento sul contesto entro il quale i giocatori fanno il loro gioco” (Cardona, De Iaco 2019, p. 93). Il linguaggio, anziché essere un semplice mezzo di comunicazione, assume una funzione modellizzante: struttura e produce la realtà.

Se “nella forma di vita umana il senso delle cose è determinato dalle azioni (giochi, mosse di gioco) di cui le cose entrano a fare parte” (Prampolini 2006, p. 393), ogni visione del mondo è il risultato di una pratica linguistica storicamente situata. Per far aderire altri a una determinata *Weltanschauung*, occorre prevalere sugli altri giochi linguistici: diventano centrali strategie retoriche come la disinformazione, l’appello ai pregiudizi e la manipolazione emotiva.

In questo scenario, diventa cruciale interrogarsi sulle pratiche che “fanno” i fatti, intervenendo sulla grammatica<sup>1</sup> dei concetti e imponendosi come dominanti. Concetti come “*fair play*” e i giudizi associati – “giusto”, “sbagliato”, “permesso”, “vietato” – sono aperti a ridefinizioni e a estensioni d’uso:

una pratica è di per sé anche una forma di organizzazione concettuale. Ma ogni pratica è [...] sempre costitutivamente aperta. Nell’ottica che Wittgenstein propone, dunque, anche ogni organizzazione concettuale è aperta e sempre in crescita oltre la sua propria figura attuale. Wittgenstein mette in evidenza il fatto che dell’applicazione della regola fanno intrinsecamente parte lo sviluppo aperto, l’esposizione a un interminabile confronto ermeneutico (Messeri 2021, p. 191).

Per questo motivo è essenziale riconoscere – come non possiamo non fare – il carattere strutturante e onnicomprensivo dei giochi linguistici, per capire non solo cosa facciamo quando parliamo, ma anche come le nostre parole aprano o chiudano l’accesso a speci-

<sup>1</sup> Wittgenstein con la grammatica intende la logica, organizzazione e struttura intrinseca del concetto (Mazzeo 2013, p. 119).

fiche forme di vita, intese come concreti contesti socioculturali in cui si svolge la nostra azione. Come afferma Rovatti (2008, p. 55), anche una singola parola, come “capire” o “*fair play*”, può rendere pensabile un passaggio da una forma di esperienza all'altra.

In quest'ottica, partecipare ai giochi linguistici non è solo un esercizio intellettuale, ma una forma di intervento sulla realtà: è l'unico modo per influenzarne le regole. In tal senso, il tema delle tassonomie assume anche una valenza etico-politica. Le definizioni servono sempre a determinati scopi: “Non conosciamo i confini perché non sono tracciati. Possiamo tracciare un confine per uno scopo particolare, ma questo non rende il concetto utilizzabile, tranne che per quello scopo particolare” (Wittgenstein 1987, § 69).

La distinzione tra giochi permessi e vietati mira a regolare i comportamenti, delimitando ciò che è legittimo. Diverso è lo scopo della tassonomia proposta da Caillois, che si concentra invece sugli istinti fondamentali che animano l'esperienza ludica. L'intreccio tra queste due prospettive consente di analizzare azzardo e sport come forme complementari di gioco, spingendo a interrogarsi sulla solidità e sull'origine storica delle categorie “permesso” e “vietato”.

Caillois (2000, p. 28) distingue quattro categorie ludiche: *agon* (competizione), *alea* (caso), *mimicry* (simulazione) e *ilinx* (vertigine). *Agon* e *alea* mirano a instaurare una parità assoluta tra i giocatori (*ivi*, p. 36), condizione idealizzata e irraggiungibile nel mondo reale, segnato da disuguaglianze e imprevedibilità. Nell'*agon* l'individuo cerca il successo tramite il merito, nell'*alea* si affida passivamente al destino (*ivi*, p. 62): due modelli opposti di giustizia, entrambi fondati sulla costruzione di un'alterità rispetto alla vita ordinaria.

Ai fini di questo saggio, il *fair play* è inteso come garanzia delle condizioni di assoluta uguaglianza. Se, come scrive Caillois (2001, p. 55), i giochi rispondono a impulsi profondi (competizione, caso, simulazione, vertigine), tali impulsi devono emergere entro regole chiare e spazi separati dalla vita reale. Quando il gioco è contaminato dal reale, se ne perde la funzione regolatrice, lasciando affiorare solo l'impulso primario alla base della scelta ludica (Caillois 2000, p. 73).

Lasciati a se stessi, distruttivi e frenetici come tutti gli istinti, questi impulsi di base possono difficilmente portare a conseguenze diverse da quelle disastrose. I giochi disciplinano gli istinti e li istituzionalizzano. Per il tempo in cui forniscono soddisfazione formale e limitata, educano, arricchiscono e immunizzano la mente contro la loro virulenza (trad. ns.) (*ivi*, p. 55).

Oggi, tuttavia, questa funzione disciplinante sembra essersi incrinata. Tanto nell'azzardo quanto nello sport, il gioco è fuoriuscito

dal suo cerchio magico<sup>2</sup>, perdendo la sua autonomia simbolica e integrandosi nelle logiche del capitalismo tecno-culturale contemporaneo, al quale risulta sempre più subordinato (Jordan 2014, p. vii).

## 2. L'evoluzione dell'azzardo: dalla regolazione all'illusione del fair play

L'azzardo ha una storia antica, segnata da un'alternanza ciclica tra condanna e legittimazione. La sua regolamentazione ha trasformato il *fair play* da vincolo morale a garanzia formale del rispetto di regole spesso decise da soggetti economicamente coinvolti nel sistema. La storia del gioco d'azzardo è lunga e complessa, radicata in pratiche sociali, rituali e religiose che ne hanno accompagnato l'evoluzione sin dall'antichità. Nel corso dei secoli, l'azzardo ha assunto forme diverse, mutando assetto soprattutto con l'introduzione dei giochi elettronici, che rappresentano “una rivoluzione paragonabile all'introduzione delle carte da gioco nel Medioevo” (Dossena in Caillois 2000, p. 245).

L'*alea*, principio che secondo Caillois dovrebbe garantire una parità assoluta tra i giocatori (*ivi*, p. 36), si rivela oggi una costruzione fragile. Il divario tra chi gioca per diletto e chi è spinto da necessità o compulsione mina profondamente l'equilibrio ludico. Già Dostoevskij, ne *Il giocatore* (1866), distingue tra due approcci: il gioco “nobile” del *gentleman*, disinteressato alla vincita, e il gioco plebeo, ossessionato dal profitto. Quest'ultimo tradisce lo spirito dell'*alea* e rende impraticabile il *fair play*.

La legalizzazione del gioco d'azzardo è stata spesso presentata come strategia di tutela, un modo per sottrarre i giocatori agli inganni e alle trappole del gioco clandestino. Tuttavia, il passaggio dalla proibizione alla regolamentazione ha comportato una profonda ridefinizione del concetto stesso di *fair play*, trasformato da vincolo morale a strumento di legittimazione normativa – spesso elaborate e controllate dai soggetti che traggono profitto dal gioco stesso.

In Italia, ad esempio, il gioco d'azzardo è vietato, salvo autorizzazione dello Stato. Gli articoli dal 718 al 722 del Codice Penale<sup>3</sup> disciplinano definizioni e sanzioni, e l'art. 721 considera d'azzardo i giochi dove il fine di lucro si combina con l'*alea* prevalente. La distinzione tra giochi di abilità e giochi di fortuna, già complessa

<sup>2</sup> La separazione tra il mondo del gioco e il mondo esterno viene resa con la metafora del cerchio magico che è diventata un'importante eredità del saggio *Homo Ludens* (1938) di Huizinga.

<sup>3</sup> Consultabile a URL: [tinyurl.com/bdcm4kn5](https://tinyurl.com/bdcm4kn5) (Consultato il 6 giugno 2024).

in sé, assume rilevanza legale e sociale cruciale. Il caso del poker, dove *alea* e *agon* convivono, lo dimostra: la prevalenza dell'uno o dell'altro elemento modifica l'interpretazione giuridica e culturale del gioco stesso. Se si privilegia l'*agon*, il gioco assume contorni "razionali", se si enfatizza l'*alea*, prevale l'interpretazione viziosa e irrazionale (Duncan 2011, p. 47).

Il paradosso normativo è ben rappresentato dalla vicenda della morra,<sup>4</sup> gioco tradizionale di pura abilità riconosciuto dall'UNESCO nel 2023 come patrimonio immateriale (Prima Brescia 2023), ma che in gran parte d'Italia resta vietato, equiparato ad apparecchi elettronici di intrattenimento. La sua inclusione nella tabella dei giochi proibiti, stilata dalle questure in base all'articolo 110 del TULPS<sup>5</sup>, dimostra l'inadeguatezza dei criteri giuridici nel distinguere tra forme ludiche profondamente diverse.

La logica che guida tali proibizioni non appare motivata da conoscenze approfondite sul gioco o da una reale volontà di tutela della salute pubblica, ma da un impianto normativo che perpetua distorsioni ideologiche e culturali. Il vero discrimine, oggi, non è più tra gioco legale e illegale, ma tra gioco regolato e non regolato. Lo Stato ha smesso di reprimere per assumere il ruolo di controllare e, in molti casi, di diretto beneficiario dei profitti, come nel caso della British Columbia, dove la gestione delle lotterie e dei casinò è affidata a un unico ente pubblico (PlayNow, s.d.).

Questa riconfigurazione ha prodotto narrazioni rassicuranti, secondo cui il gioco regolamentato sarebbe intrinsecamente equo e persino socialmente utile. La retorica dell'"intrattenimento responsabile" si fonda su un'idea distorta di parità, che ignora le asimmetrie cognitive, informative ed economiche tra operatori e giocatori. Il vantaggio del banco, specialmente nei giochi elettronici, è garantito a livello strutturale<sup>6</sup>, rendendo la "sorte" un simulacro, una finzione statistica che maschera una certezza matematica, facendo così perdere alla transazione il carattere propriamente aleatorio del gioco d'azzardo (Freeman 1907, p. 80).

<sup>4</sup> Durante il gioco "i due giocatori abbassano contemporaneamente il pugno destro, distendendo rapidamente una o più dita e gridando un numero tra 2 e 10" (Focus 2022). L'obiettivo è di indicare il numero che corrisponde alla somma delle dita distese.

<sup>5</sup> TULPS è l'acronimo di Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza, Consultabile a URL: [tinyurl.com/yf536k45](https://tinyurl.com/yf536k45) (Consultato il 6 giugno 2024).

<sup>6</sup> L'esistenza del *payout* o la percentuale di ritorno al giocatore (%RTP), con cui si intende una parte del denaro introdotta nella macchina slot che viene poi restituita al giocatore come premio, è un'evidenza del fatto che il giocatore d'azzardo è destinato a perdere (Gambling Commission 2021). Non esiste un *payout* minimo, ed esso non può essere pari o superiore al 100%, perché altrimenti non sarebbe redditizio per l'operatore e il fornitore del gioco, la cui vincita, quindi, è una certezza matematica. Il giocatore viene indotto a ignorare questo fatto.

A ciò si affianca un complesso sistema di *design*<sup>7</sup> persuasivo, pensato per alterare la percezione del tempo e la sensazione di controllo da parte dell'utente. Il *near miss*,<sup>8</sup> ovvero la visualizzazione di perdite che simulano una vittoria mancata di poco, l'uso del denaro elettronico, che attenua la percezione del valore monetario reale, e le versioni demo, che simulano vincite più frequenti rispetto alle partite reali (Griffiths e McCormack 2013, p. 41), sono strumenti sofisticati, progettati con precisione psicologica per indurre comportamenti compulsivi.

Nel tentativo di simulare l'*agon* e mascherare l'assenza di controllo reale, i giochi digitali introducono elementi come i bottoni "stop", che non modificano l'esito ma suggeriscono agentività (Parke-Griffiths 2007, p. 221). Il risultato è l'illusione cognitiva di scelta, mentre la logica del profitto resta interamente nelle mani dell'operatore.

La componente temporale è forse la più insidiosa: la dinamica aleatoria viene riorganizzata attorno a una logica ripetitiva e iperaccelerata. Come osserva Verrastro (2015), la fase dell'attesa viene contratta, moltiplicata o annullata, producendo una sequenza senza soluzione di continuità tra puntata, risultato e nuova puntata. Si gioca ovunque, in ogni momento: il cerchio magico del gioco viene dissolto, come sottolinea Thibault (2020, p. 54), e il gioco diventa un'esperienza ubiqua, continua e isolante.

Tali dinamiche generano una forma patologica di *flow* (Csíkszentmihályi 2008), in cui la percezione del tempo si distorce, e l'immedesimazione nel gioco si converte in alienazione e disconnessione sociale. Il passaggio "dalla fortuna agli automatismi" (Fiasco 2015, p. 100) descrive non solo un mutamento ludico, ma una trasformazione antropologica del soggetto giocatore.

In questo contesto, il concetto di *fair play* viene svuotato di senso. L'azzardo legale, anziché costituire uno spazio neutro e regolato, si configura come un sistema sofisticato di sfruttamento programmato delle vulnerabilità cognitive ed emotive. La promessa di equità e trasparenza non regge al confronto con le reali dinamiche economiche che governano l'industria del gioco. Il *fair play* diventa una cornice retorica, che legittima pratiche profondamente asimmetriche.

<sup>7</sup> Si consiglia di approfondire i principi della captologia, così come delineati da Fogg (2003, pp. 15-22), disciplina che analizza il ruolo dei computer come tecnologie persuasive, con particolare attenzione all'interazione uomo-macchina. In questo contesto, il dispositivo informatico non è solo un mezzo, ma un vero e proprio partecipante all'interazione, capace di influenzare attivamente l'utente attraverso strategie programmate: può motivare, incentivare, negoziare o incoraggiare, diventando così una fonte di persuasione.

<sup>8</sup> È "un qualsiasi risultato non vincente di una scommessa che viene "percepito" come quasi vincente" (trad. ns.) (Parke-Griffiths 2007, p. 224). Un tipico esempio di *near miss* è quando alla slot escono due simboli identici e il terzo è appena fuori dalla linea di vincita.



### 3. Lo sport ieri e oggi: la mentalità vincente e il fair play

Nella categoria dell'*agon*, secondo Caillois, il protagonista è “l'ambizione di trionfare grazie al solo merito personale in una competizione regolata” (2000, p. 62), in un contesto di equità assoluta tra i partecipanti (*ivi*, p. 36), condizione imprescindibile per il *fair play*. Proprio per la sua struttura regolata e imprevedibile, l'*agon* si presta a diventare oggetto di *alea*, come conferma Caillois (2001, p. 18): quanto più le probabilità dei concorrenti sono bilanciate, tanto più l'esito finale tende ad avvicinarsi all'effetto del puro caso.

Il *fair play* sportivo, quindi, nasce come principio regolatore interno al gioco, fondato sull'equilibrio tra competizione e giustizia. Tuttavia, questo equilibrio si è progressivamente incrinato. Il concetto di *fair play* nello sport ha attraversato un'evoluzione complessa, che riflette e accompagna mutamenti più ampi nella società. Le sue forme storiche e contemporanee vanno analizzate come esiti di specifici giochi linguistici che ne ridefiniscono senso e funzione. In particolare, oggi il *fair play* si confronta con un contesto dominato da logiche di prestazione, profitto e visibilità mediatica, che mettono seriamente in discussione i suoi principi originari.

Tradizionalmente incluso nella sfera ludica, lo sport ha progressivamente perso i tratti del gioco disinteressato, anche nei contesti amatoriali. La crescente “de-dilettantizzazione” dello sport riflette un processo di razionalizzazione e tecnicizzazione che ne ha alterato profondamente la natura. Già Huizinga (1967, p. 249) osservava come l'eccesso di serietà, pianificazione scientifica e organizzazione tecnica avesse allontanato lo sport dallo spirito originario del *ludus*, trasformandolo in attività orientata al rendimento: “Lo porta a un tale livello di serietà che si esorbita dalla sfera di gioco. Man mano che lo sport assume i caratteri di un'attività organizzata con lo scopo di profitto perde il carattere giocoso [...] e l'innocenza infantile”.

Il passaggio dalla “economia di mercato” alla “società di mercato” (Sandel in Chóliz 2018, p. 4) è emblematico anche per lo sport, dove la competitività, l'efficienza economica e la monetizzazione sono non solo strumenti, ma valori egemoni. In tale scenario, il principio di *fair play* si trova marginalizzato, come rileva Renson (2009, p. 13), soprattutto in ambiti professionali o semi-professionali in cui “vincere o perdere sono visti in termini economici”.

Questa trasformazione ha prodotto un ambiente competitivo sempre più suscettibile all'illecito e a ciò che a esso si confina. L'ossessione per la vittoria assoluta genera un terreno fertile per



l'infrazione sistematica delle regole, spesso attraverso comportamenti subdoli o apertamente illeciti. Tra le pratiche più diffuse si trovano: doping (su cui si tornerà nel § 3.2), simulazione di falli, partite truccate (Calciopoli),<sup>9</sup> spionaggio sportivo (Spygate),<sup>10</sup> manomissione di attrezzature (Deflategate),<sup>11</sup> e alterazione di veicoli nelle competizioni motoristiche.

A dispetto della retorica che attribuisce al *fair play* origini antiche, la sua formulazione moderna nasce nel contesto elitario della cultura sportiva britannica del XIX secolo. Nelle *public schools* come Eton e Rugby, il *fair play* era parte integrante della formazione morale dell'aristocrazia inglese (*ivi*, p. 5). Pierre de Coubertin, ispirandosi a questa tradizione, fece del *fair play* il cuore pedagogico dei Giochi Olimpici moderni, fondati sulla partecipazione più che sulla vittoria (Duke-Evans 2023, p. 290). Questa visione etica dello sport, però, è stata progressivamente erosa dalle logiche iper-competitive del capitalismo sportivo globale.

Come nota Renson (2009, p. 13), lo sport non è educativo in sé, ma lo diventa solo se inserito in un progetto educativo consapevole. Oggi tale dimensione è oscurata dalla centralità della *performance* e dall'ossessione per il risultato. Valori tradizionalmente criticati in ambito sociale – come selezione, gerarchia, sfruttamento e conformismo – trovano legittimazione simbolica nei meccanismi dello sport moderno (Staccioli 2001, p. 159).

Per Caillois (2000, p. 72), la corruzione del principio agonale avviene ogniqualvolta la competizione non è più temperata dallo spirito di gioco, ma dominata da interessi estrinseci: “Le regole di una rivalità cavalleresca vengono neglette e sprezzate.”

Due casi emblematici segnalano questa deriva: la campagna Nike “Winning Isn’t for Everyone” e la dialettica tra i Giochi Olimpici e i Giochi Potenzianti<sup>12</sup>. Entrambi mettono in discussione l’etica tradizionale dello sport e, con essa, il concetto stesso di *fair play*.

Senza assumere una posizione moralistica, è possibile osservare come queste trasformazioni riflettano un cambiamento più ampio nella rappresentazione sociale della vittoria, dell’equità e del merito. L’aumento delle pratiche dopanti, così come la crescente accetta-

<sup>9</sup> Calciopoli è uno degli scandali più gravi nella storia del calcio italiano che risale al 2006. Lo scandalo coinvolse diverse squadre di Serie A, dirigenti, arbitri e membri della FIGC (Federazione Italiana Giuoco Calcio) con l'accusa di manipolare i risultati delle partite. Il processo Calciopoli, tuttavia, è finito con la prescrizione dei reati (Rai News 2015).

<sup>10</sup> Nella Formula 1 la McLaren era stata accusata di aver ottenuto illegalmente informazioni tecniche dalla Ferrari (Benson 2022).

<sup>11</sup> Nel football americano con “Deflategate” ci si riferisce al caso dei New England Patriots riguardante l'uso di palloni sgonfiati (Graham 2015).

<sup>12</sup> “Giochi Potenzianti” è la traduzione italiana di Enhanced Games. Nel saggio le due espressioni vengono utilizzate in modo intercambiabile.

zione di comportamenti aggressivi e antisportivi, sono indicatori di un mutamento sistemico. Il *fair play*, lungi dall'essere scomparso, resiste come terreno di scontro simbolico tra modelli opposti di sport e di umanità.

### 3.1. *Isn't Winning for Everyone?*

Lanciata il 19 luglio 2024 in vista dei Giochi Olimpici di Parigi, la campagna pubblicitaria di Nike – il cui nome richiama la dea greca della vittoria – rappresenta un caso esemplare per riflettere sul cambiamento dei valori associati alla competizione sportiva. Il messaggio, racchiuso nello slogan provocatorio “Winning Isn’t for Everyone”,<sup>13</sup> riattiva la questione del *fair play*, contrapponendogli un’etica individualista e performativa della vittoria assoluta.

La campagna afferma che “non c’è nulla di sbagliato nel voler vincere”, anzi, “se non si vuole vincere, si è già perso” (Nike 2024). Lo spot sottolinea che in un mondo in cui la sete di vittoria ha “una reputazione perdente”, la mentalità vincente è invece fatta di grinta, determinazione e sacrificio. In apparenza, il messaggio non si discosta dalla tradizionale retorica dello sport di marca: il celebre slogan “Se hai un corpo, sei un atleta” ribadisce l’idea di un’inclusività universale, dove tutti possono essere protagonisti – o consumatori – della *performance*.

Tuttavia, la negazione implicita nel motto “Winning Isn’t for Everyone” introduce un’ambiguità di fondo. Che cosa significa che la vittoria non è per tutti? In linea con i precedenti *claim* di Nike, si potrebbe intendere che solo chi si impegna duramente merita la vittoria. Il noto slogan “There is no finish line” (Nike 2022) sosteneva infatti che “battere gli altri è relativamente facile; battere se stessi è una sfida continua”.

Eppure, la nuova campagna sembra andare oltre questo orizzonte motivazionale, abbracciando una visione radicale, quasi darwiniana, della competizione. Il video, narrato da Willem Dafoe – attore spesso associato a ruoli da antagonista, grazie alla sua interpretazione del Green Goblin in *Spider-Man* (2002) – si apre con una sequenza di domande retoriche che mettono in discussione la moralità dell’atleta ossessionato dalla vittoria.

Am I a bad person?  
Tell me. Am I?  
I'm single-minded.  
*I'm deceptive.*

<sup>13</sup> Questa e altre citazioni, a meno che non sia specificato altrimenti, sono state prese dalla pagina dedicata alla campagna pubblicitaria sul sito di Nike (2024).

I'm obsessive.  
*I'm selfish.*  
 Does that make me a bad person?  
 Am I a bad person?  
 Am I?  
*I have no empathy.*  
*I don't respect you.*  
 I'm never satisfied.  
*I have an obsession with power.*  
 I'm irrational.  
 I have zero remorse.  
*I have no sense of compassion.*  
 I'm delusional. I'm maniacal.  
 You think I'm a bad person?  
 Tell me. Tell me. Tell me. Tell me. Am I?  
*I think I'm better than everyone else.*  
*I want to take what's yours and never give it back.*  
 What's mine is mine and *what's yours is mine.*  
 Am I a bad person?  
 Tell me. Am I?  
 Does that make me a bad person?  
 Tell me. Does it?<sup>14</sup> (corsivo ns.).

L'accompagnamento musicale scelto – il movimento “Scherzo” della Nona Sinfonia di Beethoven<sup>15</sup> – contribuisce a una atmosfera di apparente leggerezza, che però contrasta con la schiettezza del messaggio. La risata che segue la dichiarazione “I have no sense of compassion” enfatizza la dissociazione tra successo e integrità, celebrando una forma di vittoria non temperata da alcuna etica relazionale.

Il crescendo del filmato, culminante nella rappresentazione trionfale degli atleti, risponde implicitamente alla domanda “Am I a bad person?”. L'elenco delle qualità – arroganza, inganno, ossessione per il potere, mancanza di empatia e rimorso – viene proposto non come monito, ma come manifesto vincente. In questo modo, la vittoria non è solo riservata a pochi, ma giustificata da tratti che contraddicono frontalmente l'ideale olimpico del *fair play*.

La tensione tra lo spirito olimpico e l'ideologia Nike non è casuale. Pur presentandosi come tributo ai Giochi, lo spot capovolge il senso della competizione equa: lo sport, in questa narrazione, non è più spazio di autorealizzazione, ma uno spazio di esclusione

<sup>14</sup> La trascrizione riportata è associata al video presente sul canale Youtube di Nike (2024).

<sup>15</sup> La presenza del brano evoca inevitabilmente il suo utilizzo nel film *Arancia Meccanica* (*A Clockwork Orange*, 1974). Si rimanda alla visione della scena, Consultabile a URL: [tinyurl.com/3jhu58w6](https://tinyurl.com/3jhu58w6) (Consultato il 19 luglio 2024), dove il protagonista Alex, tornato a casa dopo aver compiuto crimini violenti insieme ai suoi amici, vuole concludere la serata ascoltando proprio l'opera di Beethoven in questione.

e dominio, una giungla simbolica in cui sopravvive il più forte. Non è chiaro se l'intento sia ironico, satirico o sinceramente provocatorio. Il tono ludico dell'estetica non attenua il messaggio, bensì lo rafforza, smontando la retorica del merito in favore di un agonismo spietato.

La retorica Nike non propone un atleta da ammirare, ma un modello identitario da imitare dove l'etica sportiva è sacrificata sull'altare dell'efficienza e del dominio. La campagna non invita a superare se stessi, ma a conquistare l'altro, a ogni costo. In questa cornice, il *fair play* appare come un'ingenuità anacronistica, un residuo etico incompatibile con l'agonismo globalizzato.

### 3.2. Più doping per tutti per un futuro migliore

Il confronto tra i Giochi Olimpici e gli Enhanced Games rende evidente come il concetto di *fair play* sia oggi attraversato da profonde tensioni culturali, ideologiche ed economiche di portata sistemica. I cosiddetti Giochi Potenziati propongono un modello alternativo e radicale, che sovverte le fondamenta normative e simboliche dello sport tradizionale. In questa prospettiva il futuro della competizione non sarà più definito dal rispetto delle regole, ma dalla piena legalizzazione del doping, inteso come simbolo di progresso, libertà e autodeterminazione.

La strategia comunicativa degli Enhanced Games mira a capovolgere la narrazione dominante. Il rovesciamento dei valori è sistematico: gli atleti squalificati per doping nei Giochi Olimpici sono celebrati dagli Enhanced Games come eroi visionari e "pionieri delle prestazioni umane" (Enhanced Games s.d.a). I record annullati vengono "ripristinati" sul loro sito, trasformando la trasgressione in atto fondativo. La retorica non è difensiva, ma assertiva e provocatoria: il doping è rappresentato non come male necessario, ma come strumento etico di liberazione.

Centrale è l'uso di un linguaggio fortemente performativo. Gli organizzatori non si limitano a difendere il proprio progetto, ma ne riscrivono il quadro linguistico e culturale: per rafforzare la legittimità del doping, adottano una retorica "inclusiva"<sup>16</sup> che mutua parole e logiche da movimenti sociali progressisti – LGBTQIA+, antirazzismo, femminismo, decolonialismo. Il linguaggio diventa così campo di battaglia: l'atleta dopato è reimmaginato come membro di una minoranza oppressa, vittima di norme discriminatorie imposte da élite sportive corrotte e reazionarie.

<sup>16</sup> Si rimanda alla rubrica *Inclusive Language* (Enhanced Games s.d.b), nella quale sono consultabili le norme relative al cosiddetto linguaggio "inclusivo".

Il lessico tradizionale viene rigettato come offensivo: “doping” e “dopato” sono dichiarati insulti coloniali; al loro posto si suggerisce di parlare di “terapia di potenziamento” o “atleti potenziati” (Enhanced Games s.d.b). In questa retorica, qualsiasi critica alla legalizzazione del doping è presentata non come obiezione razionale, ma come atto discriminatorio, alimentando un clima di polarizzazione linguistica che impedisce un confronto basato su dati e rischi effettivi.

Il potere persuasivo di questa retorica risiede nella sua capacità di ibridarsi con valori già dominanti, come l'individualismo radicale, il culto della performance e la sfiducia nelle istituzioni. Il doping è quindi descritto non solo come accettabile, ma come giusto, necessario e persino più salutare dell'allenamento tradizionale (Ronay 2024a). Per sostenerne la “normalità”, si invoca la continuità con altre pratiche definite come potenzianti come l'uso degli occhiali o delle vitamine<sup>17</sup>, cancellando ogni distinzione tra cura, miglioramento e abuso.

Le narrazioni degli Enhanced Games evocano il mito del superuomo tecnoscientifico<sup>18</sup>: l'atleta è figura post-umana o transumana, capace di oltrepassare i limiti biologici grazie all'ingegneria farmaceutica. Al contrario, la retorica olimpica insiste sull'integrità del corpo e della volontà, sottolineando la necessità di limiti condivisi per garantire dignità e sicurezza.

La regolamentazione antidoping, secondo questa visione classica, è strumento di giustizia e tutela collettiva. Nei Giochi Potenziati, invece, le stesse regole sono ridicolizzate come strumenti oppressivi, obsoleti e antiscientifici, applicati da federazioni monopolistiche. L'uso del doping è rappresentato come un gesto eroico, di rottura e rivendicazione esistenziale.

Pur appearing come paradossali, queste posizioni non vanno sottovalutate. La comunicazione degli Enhanced Games è sofisticata, moltiplica le fonti di legittimazione e omette sistematicamente i rischi medici e psicologici. Qui entra in gioco la nozione di responsabilità comunicativa, intesa non solo in senso morale ma semiotico e pragmatico, ovvero:

la cerchia d'individui o istituzioni ai quali un soggetto idealmente risponde, ai quali deve rendere conto. Chi idealmente risponderà alla conversazione che io inizio [...] e quali sono le regole che devo rispettare affinché la mia affermazione riceva una risposta appropriata? (Leone 2016, p. 192).

<sup>17</sup> Per conferire una parvenza di scientificità a tale affermazione, viene proposto uno “Spettro di potenziamento”, in cui tra i due poli opposti – “Naturale” e “Potenziato” – si colloca una gradazione di interventi definiti come potenziamenti (“enhancements”) (Enhanced Games 2023b).

<sup>18</sup> Si veda, ad esempio, il post su X in cui un misterioso atleta “potenziato” (ovvero dopato), che avrebbe battuto il record mondiale di Usain Bolt, viene descritto non solo come “più di un supereroe”, ma come un “rivoluzionario” (Enhanced Games 2023a).

L'omissione sistematica dei pericoli associati al doping costituisce quindi una forma di irresponsabilità semiotica. La pericolosità di questa narrazione non risiede solo nella sua ideologia, ma nella sua efficacia mediatica. Non è solo lo sport ad esserne minacciato, ma il modello culturale di sforzo, corpo e merito che lo sport rappresenta.

L'impatto si estende ben oltre l'élite agonistica. L'uso di steroidi e sostanze dopanti è in aumento anche tra la popolazione generale, spinto da ideali estetici e prestazionali irrealistici. Già nel 2018, negli Stati Uniti, si parlava di "epidemia nascosta" e "minaccia per la salute pubblica" (Goldman, Pope, Bhasin 2019). In Regno Unito si stima che oltre un milione di persone utilizzi steroidi non per scopi sportivi ma per migliorare l'aspetto fisico (Buranyi 2024).

In questo scenario, la proposta disruptiva degli Enhanced Games assume un valore sismico, scuotendo le fondamenta del modello sportivo tradizionale e mettendo radicalmente in discussione i suoi presupposti etici, biologici e regolamentari. È il sintomo di un'epoca che ridefinisce la competizione in termini puramente funzionali, scartando i vincoli etici come residui ideologici. Se il *fair play* sopravvive, sarà in forme nuove. Il *fair play* dovrà essere ripensato non come regola fissa, ma come pratica critica di resistenza nella consapevolezza che il futuro dello sport dipenderà dalla risposta a una domanda fondamentale: a quale umanità vogliamo offrire il podio?

#### 4. Conclusioni e prospettive

Questo saggio ha indagato l'evoluzione della nozione di *fair play* attraverso l'analisi di due ambiti solo apparentemente opposti – il gioco d'azzardo e lo sport – accomunati da una tensione tra regole ufficiali e logiche sotterfane di manipolazione. La distinzione tra giochi "permessi" e "vietati", così come tra "buoni" e "cattivi", si presenta come naturale, ma si rivela invece il frutto di negoziazioni culturali, assetti di potere e narrazioni ideologiche.

La tassonomia di Caillois ha offerto una lente utile per accostare sport e azzardo come forme ludiche complementari, animate da dinamiche simili ma regolamentate secondo logiche divergenti. In entrambi i casi, il principio di *fair play* – inteso come garanzia di uguaglianza tra i giocatori – è stato progressivamente eroso dall'intreccio tra interessi economici, logiche di mercato e nuove forme di comunicazione persuasiva.

Nel caso dell'azzardo, si è osservato come la legalizzazione abbia trasformato una pratica percepita come disonesta in una forma di intrattenimento regolamentata, ma strutturalmente iniqua. I giochi elettronici, progettati per sfruttare vulnerabilità cognitive e incentivare comportamenti compulsivi, tradiscono l'illusione di parità: l'esito è predeterminato dal vantaggio strutturale dell'operatore.

Nel contesto sportivo, la tensione tra lealtà e successo è divenuta sistemica. La campagna Nike "Winning Isn't for Everyone" e la retorica degli Enhanced Games hanno evidenziato come la vittoria venga oggi narrata attraverso categorie machiavelliche: determinazione, ossessione, dominio, a scapito di empatia, rispetto e umanità. Il doping, in questa cornice, non è più trasgressione, ma nuova normalità, celebrata come espressione di giustizia e autodeterminazione.

Lo scontro tra Giochi Olimpici e Giochi Potenziati evidenzia una frattura tra due modelli di sport: uno fondato su regole comuni e sull'integrità, l'altro sull'ipertrofia della *performance* e sull'abolizione di ogni vincolo etico. In quest'ottica, il *fair play* si configura non come valore da preservare, ma come posta in gioco ideologica, oggetto di continua ridefinizione. La distinzione tra giochi "buoni" e "cattivi" si rivela quindi costruita e instabile, poiché dipende dalle cornici discorsive che definiscono cosa sia accettabile. L'azzardo continua a sfruttare il giocatore pur essendo legale; lo sport, soggiogato alla logica del risultato, rischia di trasformarsi in "guerra senza sparatoria",<sup>19</sup> per citare Orwell.

Il *fair play*, lungi dall'essere un concetto superato, si conferma necessario proprio in un'epoca che ne mette in discussione i presupposti fondanti. Ma non può più essere inteso come principio statico: è una pratica da rinegoziare continuamente nei diversi contesti in cui il gioco – in tutte le sue forme – si manifesta. La dialettica tra giochi permessi e proibiti riflette tensioni più ampie tra equità e manipolazione, trasparenza e opacità, libertà individuale e controllo sistemico. Occorre quindi una regolamentazione non solo formale, ma sostanziale, capace di tutelare davvero soggetti vulnerabili – che siano giocatori o atleti – da dinamiche predatorie e modelli comunicativi fuorvianti.

Sono auspicabili ulteriori ricerche che approfondiscano il concetto di *fair play* in ambiti ludici finora meno indagati, tenendo conto delle percezioni soggettive dei giocatori, delle dinamiche legate

<sup>19</sup> George Orwell nell'articolo *The Sporting Spirit* pubblicato per la prima volta nel *Tribune* a Londra ha scritto che "Serious sport has nothing to do with fair play. It is bound up with hatred, jealousy, boastfulness, disregard of all rules and sadistic pleasure in witnessing violence: in other words it is war minus the shooting." Consultabile a URL: [tinyurl.com/mvf3pwcj](https://tinyurl.com/mvf3pwcj) (Consultato il 06 maggio 2024).



anche a *mimicry* e *ilinx*, e degli effetti generati dalle contaminazioni tra *alea* e *agon*. A ciò dovrebbe affiancarsi una riflessione pubblica più consapevole e interdisciplinare, in grado di riconoscere come il gioco – lungi dall'essere uno spazio neutro – si configuri come un laboratorio privilegiato per analizzare le trasformazioni etiche, simboliche e culturali della contemporaneità.

Un ulteriore spunto emblematico proviene dalle controversie legate alla partecipazione delle pugili Lin Yu-ting e Imane Khelif alle Olimpiadi estive del 2024 (Ronay 2024b). Le polemiche sulla loro identità di genere hanno generato un conflitto aperto su cosa significhi equità nella competizione, mostrando l'insufficienza delle categorie binarie tradizionali – in questo caso, uomo e donna – per definire il *fair play* moderno. La mancanza di riflessione pubblica e la reazione aggressiva dell'opinione comune evidenziano l'urgenza di un dibattito più informato, inclusivo e fondato.

In ultima analisi, lo slittamento verso valori competitivi e performativi estremi nei giochi riflette e amplifica l'*ethos* della società del mercato. In assenza di criteri condivisi su cosa sia giusto o sbagliato, ogni scelta appare ridotta a una questione di costi e benefici. Ma proprio in questo contesto, il *fair play* – come principio di riconoscimento dell'altro e dei suoi interessi – torna ad avere una funzione cruciale, non solo nello sport, ma nella politica, nell'economia e nella costruzione di una cittadinanza più equa.

Come nota Duke-Evans (2023, p. 325), una via d'uscita dalla polarizzazione globale richiederà “una sorta di senso internazionale del *fair play*”, ovvero il riconoscimento che anche gli interessi degli altri contano. E se oggi i giochi sembrano riflettere una crisi di valori, possono ancora costituire uno spazio di resistenza simbolica e di rinnovamento etico.

## Bibliografia

- Benson, A., “F1 ‘spygate’: Fifteen years on from the sporting scandal that had everything”, *BBC*, 17 novembre 2022. Consultabile a URL: [tinyurl.com/msf6a3az](https://tinyurl.com/msf6a3az) (Consultato il 19 maggio 2024).
- Buranyi, S., “‘Natty or not?’: how steroids got big”, *Guardian*, 6 giugno 2024. Consultabile a URL: [tinyurl.com/mpvrfsx2](https://tinyurl.com/mpvrfsx2) (Consultato il 6 giugno 2024).
- Caillouis, R., *Les jeux et les hommes* (1958), Librairie Gallimard, Paris; trad. *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano 2000.

- Caillois, R., *Les jeux et les hommes* (1958), Librairie Gallimard, Paris; trad. Man, *Play and Games*, University of Illinois Press, Urbana e Chicago 2001.
- Cardona M., De Iaco M., *Il gioco del linguaggio e la dimensione pragmatica della metafora*, in “RILA. Rivista Italiana di Linguistica Applicata”, 2-3 (2019), pp. 91-104.
- Chóliz, M., *Ethical Gambling: A Necessary New Point of View of Gambling in Public Health Policies*, in “Frontiers in Public Health”, 6 (2018), pp. 1-5.
- Csikszentmihályi, M., *The Psychology of Optimal Experience*, HarperCollins Publishers, New York 2008.
- Dostoevskij, F.M. Достоевский Ф. М., *Igrok Изрок (Giocatore), Krotkaja Кроткая (La mite)* (1866), SZKEO CЗКЭО, San Pietroburgo 2022.
- Duke-Evans, J., *The History and Significance of Fair Play*, Oxford University Press, New York 2023.
- Duncan, A.M., *Going all-in on the American Dream: Myth, rhetoric, and the pokerization of America*, ETD collection for University of Nebraska-Lincoln, AAI3450074 2011.
- Enhanced games, X, 22 luglio 2023a. Consultabile a URL: [tinyurl.com/4yk4nrsp](https://tinyurl.com/4yk4nrsp) (Consultato il 24 luglio 2023)
- Enhanced games, X, 9 agosto 2023b. Consultabile a URL: [tinyurl.com/2s3je3m4](https://tinyurl.com/2s3je3m4) (Consultato il 24 luglio 2023).
- Enhanced Games, *Enhanced World Records*, s.d.a. Consultabile a URL: [tinyurl.com/3khztdev](https://tinyurl.com/3khztdev) (Consultato il 6 maggio 2024).
- Enhanced Games, *Inclusive Language*, s.d.b. Consultabile a URL: [enhanced.org/inclusive-language/](https://enhanced.org/inclusive-language/) (Consultato il 6 maggio 2024).
- Fiasco, M., “Azzardo virtuale e vita quotidiana”. *Anatomia d'una impostura*, in B. Coccia (cur.), *Giochi di Stato. Il gioco d'azzardo da vizio privato a virtù nazionale*, Apes, Roma 2015, pp. 63-141.
- Focus, “Storia Quando è nato il gioco della morra? Perché è vietato?”, *Focus*, 28 giugno 2022. Consultabile a URL: [tinyurl.com/2rj46wxm](https://tinyurl.com/2rj46wxm) (Consultato il 6 maggio 2024).
- Fogg, B.J., *Persuasive Technology. Using Computers to Change What We Think and Do*, Morgan Kaufmann, San Francisco 2003.
- Freeman, F.N., *The Ethics of Gambling*, in “International Journal of Ethics”, 18 (1907), pp. 76-91.
- Gambling Commission, *Return to player: how much gaming machines payout*, 16 giugno 2021. Consultabile a URL: [tinyurl.com/24fz5a5m](https://tinyurl.com/24fz5a5m) (Consultato il 6 maggio 2024).
- Goldman, A.L., Pope, H.G, Bhasin, S., *The Health Threat Posed by the Hidden Epidemic of Anabolic Steroid Use and Body Image*

- Disorders Among Young Men*, in “The Journal of Clinical Endocrinology & Metabolism”, 104/4 (2019), pp. 1069-1074.
- Graham B.A., “Deflategate: Patriots probably deflated footballs, NFL finds”, *Guardian*, 6 maggio 2015. Consultabile a URL: [tinyurl.com/mdeths3u](https://tinyurl.com/mdeths3u) (Consultato il 19 maggio 2024).
- Griffiths, M., McCormack, A., *A Scoping Study of the Structural and Situational Characteristics of Internet Gambling*, in “International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning”, 3 (2013), pp. 29-49.
- Huizinga, J., *Homo Ludens: Proeve Ener Bepaling Van Het Spelelement Der Cultuur* (1938), H.D. Tjeenk Willink, Haarlem; trad. *Homo ludens*, Il Saggiatore, Verona 1967.
- Jordan, W.G., *Ludocapital: The Political Economy of Digital Play*, UC Irvine 2014, Consultabile a URL: [tinyurl.com/pkj7y64b](https://tinyurl.com/pkj7y64b) (Consultato il 6 maggio 2024).
- Leone, M., *Il bastian contrario nella rete: Pattern rituali di formazione dell'opinione nella semiosfera dei social networks*, in “Lexia”, 25-26 (2016), Aracne, Roma, pp. 173-210.
- Marconi, D., *Il Tractatus*, in D. Marconi (cur.), *Guida a Wittgenstein: il Tractatus, dal Tractatus alle Ricerche, matematica, regole e linguaggio privato, psicologia, certezza, forme di vita*, Laterza, Roma 2021, pp. 15-58.
- Mazzeo, M., *Le onde del linguaggio: una guida alle Ricerche filosofiche di Wittgenstein*, Carocci, Roma 2013.
- Messeri, M., *Seguire la regola*, in D. Marconi (cur.), *Guida a Wittgenstein: il Tractatus, dal Tractatus alle Ricerche, matematica, regole e linguaggio privato, psicologia, certezza, forme di vita*, Laterza, Roma 2021, pp. 151-191.
- Nike, “Never Done Inspiring”, *Nike*, 18 maggio 2022. Consultabile a URL: [tinyurl.com/3a52m35h](https://tinyurl.com/3a52m35h) (Consultato il 19 maggio 2024).
- Nike, “Great Athletes Remind the World There’s Nothing Wrong With Wanting to Win”, *Nike*, 19 luglio 2024. Consultabile a URL: [tinyurl.com/munkjjjr](https://tinyurl.com/munkjjjr) (Consultato il 19 luglio 2024).
- Nike, “WINNING ISN’T FOR EVERYONE | AM I A BAD PERSON? | NIKE”, *Nike su Youtube*, 19 luglio 2024. Consultabile a URL: [tinyurl.com/2jna2mj8](https://tinyurl.com/2jna2mj8) (Consultato il 19 luglio 2024).
- Parke, J., Griffiths, M., *The role of structural characteristics in gambling*, in G. Smith, D. Hodgins, R. Williams (cur.) *Research and measurement issues in gambling studies*, Elsevier, New York 2007.
- PlayNow, *Welcome to PlayNow: The only gambling website whose profits go back to BC*, s.d. Consultabile a URL: [tinyurl.com/4cu8hyzc](https://tinyurl.com/4cu8hyzc) (Consultato il 6 maggio 2024).

- Prampolini, M., *Descrivere la creatività. Tra primo e secondo Wittgenstein*, in "Studi filosofici: annali dell'Istituto universitario orientale [AION]", XXIX (2006), pp. 379-403.
- Prima Brescia, "Il gioco della Morra diventa patrimonio dell'Unesco", *Prima Brescia*, 24 settembre 2023. Consultabile a URL: [tinyurl.com/23uenjpt](https://tinyurl.com/23uenjpt) (Consultato il 6 maggio 2024).
- Rai News, "Calciopoli, la Cassazione ha deciso: prescrizione per Moggi e Giraudo", *Rai News*, 24 marzo 2015. Consultabile a URL: [tinyurl.com/2cs3db9k](https://tinyurl.com/2cs3db9k) (Consultato il 6 maggio 2024).
- Renson, R., *Fair play: its origins and meanings in sport and society*, in "Kinesiology", 41(1) (2009), pp. 5-18.
- Ronay, B., "Grotesque Enhanced Games removes brain barrier in quest to get running", *Guardian*, 24 febbraio 2024a. Consultabile a URL: [tinyurl.com/wbhax7yc](https://tinyurl.com/wbhax7yc) (consultato il 19 maggio 2025).
- Ronay R., "In the Olympics boxing arena, facts and fairness are taking a battering", *Guardian*, 2 agosto 2024b. Consultabile a URL: [tinyurl.com/h99f9nzs](https://tinyurl.com/h99f9nzs) (Consultato il 2 agosto 2024).
- Rovatti, P.A., *Il gioco di Wittgenstein*, in "aut aut", 337 (2008), pp. 55-74.
- Staccioli, G., *Il gioco e il giocare*, Carocci editore, Roma 2001.
- Thibault, M., *Ludosemiotica: il gioco tra segni, testi, pratiche e discorsi*, Aracne, Roma 2020.
- Verrastro, D., "Si può vivere senza pane ma non senza speranza". *Storia del gioco pubblico nell'età contemporanea*, in B. Coccia (cur.), *Giochi di Stato. Il gioco d'azzardo da vizio privato a virtù nazionale*, Apes, Roma 2015, pp. 19-61.
- Wittgenstein, L., *Philosophische Untersuchungen* (1953), Basil Blackwell, Oxford; trad. *Ricerche filosofiche*, Einaudi, Torino 1987.