

# La complessa Sociologia del Gioco d'azzardo contemporane\*

Maurizio Fiasco\*\*

**SOMMARIO:** 1. Per la sociologia di un fenomeno imponente. – 2. Il consumo senza valor d'uso di un bene destinato alla vendita denominato “gioco d'azzardo”. – 3. Giochi attuali con e per il denaro. – 4. Quesiti che sorgono dai dati economici. – 5. Il prisma della Fortuna, dove nessun dettaglio è governato dal Caso. – 6. Quadro d'insieme comparativo della struttura del sistema. – 7. Scheda di sintesi sui cambiamenti. – 8. Conclusione. Problema del gioco d'azzardo o focus sul giocatore patologico? – 9. Uscire dall'*Addiction* fiscale dello Stato. – Bibliografia.

**TAVOLE:** N. 1 - La rete di distribuzione dei giochi in Italia nel 2017. N. 2 - Gioco d'azzardo praticato con un'installazione in un locale fisico.

**PROSPETTI:** N. 1 - Cronologia dell'apertura di modalità inedite dal 1994 al 2014. N. 2 – Fenomenologia dei giochi d'azzardo: “tradizionale” vs “tecnologico”.

## ABSTRACT:

L'azzardo che predomina ai nostri giorni è un vero sistema interdipendente, progettato e governato con metodi della pianificazione industriale. È per questo che tale “gioco”, pur librandosi nel regno della Fortuna, subisce un beffardo contrappasso: il suo edificio contemporaneo non permette che alcun dettaglio sia affidato al caso. Né sono impiegate in modo naturale e spontaneo le parole che vengono proposte al pubblico dei consumatori, all'ambiente degli opinion leader, ai decisori politici, alle istituzioni giudiziarie e ovviamente alle amministrazioni locali e regionali. Niente di tutto questo è lasciato all'indeterminato. Il prisma dodecaedrico è la figura del gioco d'azzardo: un volume d'assieme che si tiene se le facce del solido sono tutte ben collegate tra di loro.

*Gambling is dominant nowadays and it is a true interdependent system, designed and managed with industrial planning methods. Therefore this “game”, while hovering in the realm of fortune,*

---

\* Contributo sottoposto a revisione tra pari in doppio cieco.

\*\* Sociologo, presidente di Alea (Associazione scientifica per lo studio del gioco d'azzardo e dei comportamenti a rischio).

*suffers from a mocking counterpoint: its contemporary building does not allow any detail to be left to chance. Nor are used in a natural and spontaneous way the words that are offered to the public of consumers, to the environment of opinion leaders, to political decision-makers, to judicial institutions and obviously to local and regional administrations. None of all this is left to spontaneity. The dodecahedral prism is the figure of gambling: a figure that can be held together only if the faces of the solid are all well connected to each other.*

## 1. Per la sociologia di un fenomeno imponente

Scrisse nel 1957 Edmund Bergler, uno dei primi studiosi del *gambling* collegato a profili clinici, cioè a disturbi della psiche: «nella nostra civiltà chiunque è potenzialmente un giocatore, della varietà innocua o di quella pericolosa. In alcune personalità questa tendenza latente può ridestarsi, ed allora il giocatore latente si mette effettivamente a giocare. Affermazione che potrà risultare inquietante e tale che molti preferirebbero contestarla. La si potrà rifiutare, però, solo chiudendo gli occhi di fronte a prove scientifiche in senso contrario»<sup>1</sup>.

Il paradigma che ci è stato consegnato da uno dei pionieri del pensiero scientifico sul fenomeno può esser richiamato anche nelle condizioni di oggi. Ci permette infatti di affrontare la questione nei tempi che viviamo, ovvero quando le entità che si fronteggiano nel gioco d'azzardo – il banco, i giocatori – da soggetti all'apparenza dal profilo elementare si collocano nei meccanismi e nelle procedure di un'attività economica divenuta di eccezionale ampiezza. Da un lato si svolge il progetto imprenditoriale – il banco si è fatto industria – e dall'altro lato stanno i consumatori, cioè tutta la popolazione indiscriminatamente, trattata alla stregua di un target commerciale da raggiungere e poi fidelizzare grazie a un sofisticato marketing. Se *chiunque* (come afferma Bergler) può evolversi in giocatore (non semplicemente giocando, ma acquisendo l'identità di *gambler*), allora l'offerta di quel particolare "bene" detto gioco d'azzardo dovrà agganciare quanti più possibili consumatori paganti. La strada per ottenere profitti crescenti è per l'appunto spianata proprio dall'ampiezza smisurata della popolazione che potenzialmente è reclutabile al consumo di alea. Anche nel gioco d'azzardo valgono gli inquadramenti di un'*addiction*<sup>2</sup>. In generale, il consumo di un bene fisico o di un servizio offerto e disponibile può condurre o associarsi a

<sup>1</sup> E. BERGLER, *Psychology of gambling*, New York, International universities Press, 1958, trad. It. *Psicologia del giocatore*, Roma, Newton Compton, 1974. Il testo dell'autore austro-americano, di agevole lettura, curiosamente non è stato più ripubblicato da quando l'interesse per il tema ha conquistato adeguato rilievo negli studiosi e in generale nel pubblico.

<sup>2</sup> *Addiction*: dal latino *addicere* (addico, addixi, addictus), asservimento, riduzione in schiavitù, dipendenza forzata, confisca. La *Gambling Addiction* – Gioco d'Azzardo Patologico è definita dall'Organizzazione Mondiale della Sanità e descritta nel DSM V, cioè nel repertorio completo delle sofferenze psichiche meritevoli di terapia, che è lo standard approvato dall'American Psychiatric Association. Nella quinta edizione del DSM (2013) il lemma Gioco d'Azzardo Patologico è stato sostituito dalla dizione di *Gambling Disorder* (in italiano, Disturbo da Gioco d'Azzardo). Cfr. APA, *DSM-5*

uno stato di dipendenza. Di là della sfera naturale della dipendenza per soddisfare bisogni assoluti dell'uomo (a esempio, l'alimentazione) l'accezione patologica va intesa *come sottomissione a un potere che cagiona un danno rilevante*, ovvero che incide sul comportamento della persona, che altera in modo sensibile il corso di un'esistenza umana e che, in definitiva, compromette il "completo stato di benessere fisico, psichico e relazionale" (cioè la salute, secondo l'accezione dell'OMS). È patologica dunque quella dipendenza che mina l'integrità dell'individuo, la sua libertà e che cagiona sofferenza sia all'*addicted* e sia alle persone che compongono la sua cerchia di relazioni fondamentali, il suo "altro significativo", spingendosi talvolta a nuocere anche alla società nel suo complesso.

Il legame causale tra fattore – fisico-materiale o immateriale – di una dipendenza rilevata e la condizione in cui versa la singola persona è di tipo circolare e non lineare, vale a dire riguarda la relazione che s'instaura. Chi ha indagato in profondità sulla questione (un autore per tutti: P. Rigliano, 1998) pone il focus proprio sulla complessità della relazione, ovvero sull'interazione tipica dei sistemi umani: riguarda il soggetto, l'oggetto della dipendenza, il contesto dove si svolge, come Gregory Bateson ha inquadrato la retroazione di eventi ed esperienze della persona, che conferisce struttura sia al vissuto e sia alla percezione-cognizione di sé<sup>3</sup>. È l'esito di un comportamento della persona che crea il significato alla dipendenza, e dunque alla replicazione del comportamento stesso. Rigliano ne dà una formulazione paradigmatica: "La dipendenza è ciò che risulta dall'incrocio tra il potere che la sostanza [e aggiungiamo: anche un fattore immateriale, n.d.r.] ha in potenza e il potere che quella persona è disposta ad attribuire alla sostanza"<sup>4</sup>.

Ecco perché, tornando a Bergler, "chiunque è potenzialmente giocatore". Ma il destarsi della latenza può avvenire in seguito a un incontro che la attiva, anche solo perché essa si verifica in un periodo, altrimenti transitorio, di particolare esposizione al rischio. E così che tanto una sostanza, quanto un comportamento o una relazione possono ingenerare un'esperienza particolare tale da accompagnare la ristrutturazione che il Sé subisce. L'interpretazione da parte della persona del vissuto nell'incontro pone le basi per il suo ripetersi. È appunto il caso del gioco d'azzardo, dal quale può originarsi una dipendenza patologica *sine substantia*<sup>5</sup>.

---

*Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali*, edizione italiana a cura di M. BIONDI, Milano, Raffaello Cortina editore, 2014.

<sup>3</sup> G. BATESON, *Verso un'ecologia della mente*, Milano, Editore Adelphi, 1977.

<sup>4</sup> P. RIGLIANO (a cura di) (1998). *In-dipendenze*, Torino, Gruppo Abele, p. 48.

<sup>5</sup> La prima istituzionalizzazione degli aspetti clinici del consumo eccessivo di gioco "con denaro" e "per denaro" avviene con il decreto-legge 13 settembre 2012, n. 158 ("decreto Balduzzi") che prevede la terapia delle dipendenze da gioco d'azzardo tra gli obblighi del SSN. Inoltre, all'art 7, comma 5. introduce delle misure di tutela e cautela, tra cui l'obbligo per i gestori di sale da gioco ed esercizi dove vi sia offerta di giochi per denaro di esporre all'ingresso e all'interno dei locali, il materiale informativo predisposto dalla ASL, che dichiara i rischi correlati al gioco e a segnali i recapiti sul territorio di servizi di assistenza dedicati alla cura delle persone con sofferenze correlate. Con il Decreto del Presidente del Consiglio dei Ministri (DPCM) 30 gennaio 2017 le patologie da azzardo, ora definite tecnicamente come *Disturbo da*

Ebbene, come si presenta l'esposizione al rischio? Come viene provocato il passaggio dalla latenza alla manifestazione persistente? È legittimo inserire nell'ambiente (giungendo persino a saturarlo) fattori, dispositivi, richiami e tutte le modalità induttive all'incontro tra la fragilità della persona (di ogni persona) e la causa d'innescò di una dipendenza?

Per la contemporanea ricerca sociologica sul gioco d'azzardo, perché possa giungere a un appropriato inquadramento, sono dunque essenziali le informazioni relative agli aspetti quantitativi e quindi la misurazione delle variabili del fenomeno. Si tratta dei dati di partenza, in base ai quali iniziare a formulare ipotesi interpretative su un costrutto che si rivela in verità assai complesso. È davvero utile sapere quanto si gioca, in assoluto e in rapporto ad altre variabili significativamente correlabili: reddito privato, consumi, tempo di vita assorbito dal praticare scommesse o altro, demografia (età, sesso, condizione lavorativa o assenza di occupazione), territori di residenza della popolazione coinvolta, luoghi e strutture dove si svolge la frequentazione dell'alea o dove si ricerca la gratificazione dalla pura sorte.

Né ci si può esonerare dal porsi altri quesiti, anche se sulle prime appaiono disponibili risposte sufficienti: chi gioca e con quali motivazioni; come si presentano le aspettative; quanto incidono quei fattori che risultano efficienti nell'indurre a puntare denaro proprio per riceverne indietro una quantità multipla grazie all'agire del caso. Se non si fa ricorso al confronto di una serie storica di dati, si può supporre sbrigativamente che si tratti di un comportamento umano costante, con certo qualche variante secondaria, che per lo più investe il mero supporto tecnologico o le procedure di coinvolgimento.

Da quando il gioco d'azzardo è però divenuto un comportamento "di massa", industrialmente prodotto e incentivato, si è via via affermato uno scenario che rende obsoleti alcuni, ricorrenti modelli di lettura. Ci riferiamo a categorie e schemi interpretativi che risalgono a quando il consumo e l'abuso non erano dilaganti, e i luoghi e i tempi del gioco d'azzardo erano definiti, collocati in spazi contenuti e per occasioni a ciò riservate. L'immagine comunemente diffusa si componeva di tre poli: da un lato ve n'era uno elitario dei casinò e delle case da gioco (alcune autorizzate, molte altre illegali) e, all'opposto, si collocavano due altri poli: quello popolare delle lotterie e delle scommesse negli ippodromi e quello plebeo e deviante delle bische clandestine. In ogni caso, le strutture e le modalità di offerta di azzardo erano caratterizzate da una separata collocazione organizzativa nei tempi e negli spazi, con scarse sovrapposizioni con quelli della vita quotidiana della popolazione. È curioso che quando i concessionari organizzano meeting (dentro e fuori i casinò con gli specchi) e offrano la platea per lezioni magistrali anche a esponenti del mondo accademico, questi ultimi spesso ripropongano, decontestualizzandolo, il paradigma di Huizinga, del gioco "senza aggettivazioni" come dimensione costitutiva dell'uomo, che entra in

---

*Gioco d'Azzardo*, sono confluite nel complesso dei Livelli Essenziali di Assistenza. Il nuovo Decreto sostituisce infatti integralmente il DPCM 29 novembre 2001, con cui i LEA erano stati definiti per la prima volta.

un'attività a-finalistica e che si svolge in un tempo-spazio separato e lontano dall'impegno. S'ingenera così una confusione semantica tra gioco e azzardo. E si è refrattari a prendere atto che le tradizionali chiavi teoriche, ammesso e non concesso che fossero valide, sono ormai del tutto superate e girano a vuoto. Conviene abbandonare rassicuranti certezze, che si riferiscono al suggestivo (letterariamente parlando) mondo di ieri. A un passato da considerarsi ormai remoto. Gran parte delle teorie, infatti, sono state formulate su un modello di gioco che non esiste più. Ed anche un costrutto moderno – il modello teorico di una policy del “gioco responsabile” – a ben considerare è stato elaborato su una versione prototipale del mondo delle Fortuna, che proprio i maturati dati quantitativi imponenti rendono inattuale, in Italia come in molti altri Paesi<sup>6</sup>. Appare perciò l'esigenza, oggi, di nuovi concetti: da elaborare nella paziente costruzione di categorie appropriate, di modelli efficaci, di ipotesi adeguate alla nuova realtà, per provarle scientificamente.

## 2. Il consumo senza valor d'uso di un bene destinato alla vendita denominato “gioco d'azzardo”

Proponiamo qui una nuova e pensiamo appropriata definizione di questo particolare oggetto di transazioni sul mercato e cioè dell'alea. Il gioco d'azzardo appare un *consumo senza alcuna connessione con un valore d'uso*, se non quando esso sia seguito dalla consegna di un premio consistente in denaro, in un oggetto o in un'utilità connotata da un valore materiale. Si tratta di un consumo che certamente ha un prezzo (il denaro versato per l'attesa di una gratificazione), ma a cui può anche non corrispondere niente, risolvendosi in una mera cessione di ricchezza dal lato di una sola delle due parti. Sul dare e ricevere il titolo che dà diritto di accesso a una *chance* probabilistica (teorica) – parametrabile secondo un calcolo o un algoritmo da taluni ritenuto compilabile – si forma un mercato: la raccolta delle puntate di denaro<sup>7</sup>.

Le due parti stanno in posizioni *non equivalenti*. E il divario supera di molto le proporzioni che si riscontrano in un qualsiasi altro mercato, dove agiscono domanda e offerta e dove le due parti dispongono di informazioni e margini di manovra che tendono ad avvicinarsi. Nella compravendita di gioco d'azzardo l'asimmetria nella posizione è, “per statuto”, a vantaggio del “venditore”: il “banco” si riserva e si garantisce un margine.

<sup>6</sup> A. BLASZCZYNSKI, R. LADOUCEUR, H.J. SHAFFER, *A science-based framework for responsible gambling: the Reno model*, in *Journal for Gambling Study*, Cham (CH), Editore Springer, 20, 2004, 3, pp. 301-317. I tre accademici si riunirono a Reno, nel distretto dell'azzardo nello Stato del Nevada, con il sostegno delle principali società statunitensi del settore. Sulla questione si ritornerà più avanti.

<sup>7</sup> Niente altro che questo appare, a ben considerare, l'economia dell'azzardo: un mercato della raccolta di puntate di denaro.

Per osservare il salto di qualità avvenuto con l'inquadramento industriale del *gambling*, vale la pena di fare un passo all'indietro e riprendere il più rigoroso inquadramento dei giochi attualmente disponibile, cioè quello del filosofo-sociologo francese Roger Caillois, che, partendo dalla concettualizzazione di Johan Huizinga<sup>8</sup>, li classifica in quattro tipologie (*agòn*<sup>9</sup>, mascheramento, vertigine e alea) per indicarne una assoluta differenza in una visione antropologica.

«I giochi d'azzardo – scrive in *I giochi e gli uomini* – appaiono *giochi umani per antonomasia*. Gli animali conoscono i giochi di competizione, di immaginazione e di vertigine e K. Gross, segnatamente, fornisce degli esempi sorprendenti per ciascuna di queste categorie. In cambio, gli animali, esclusivamente immersi nell'immediato e troppo schiavi dei loro impulsi, *non sono in grado di immaginare una potenza astratta e insensibile, al cui verdetto sottometersi anticipatamente per gioco e senza reagire*. Attendere passivamente e deliberatamente un pronunciamento del fato, rischiare su questo una somma per moltiplicarla proporzionalmente al rischio di perderla, è atteggiamento che esige una possibilità di previsione, di rappresentazione e di speculazione, di cui può essere capace solo un pensiero oggettivo e calcolatore<sup>10</sup>».

E più oltre: «Anche in una civiltà di tipo industriale, fondata sul valore del lavoro, il gusto dei giochi d'azzardo rimane fortissimo, dato che essi propongono il modo esattamente opposto di guadagnare del denaro, o, secondo la formulazione di Th. Ribot<sup>11</sup>, il fascino di guadagnare tutto in una volta, senza fatica, in un attimo. Di qui, la seduzione permanente delle lotterie, dei casinò, dei totalizzatori sulle corse dei cavalli o sulle partite di calcio. Alla tenacia, alla fatica che fruttano poco (ma quel poco è sicuro), quella seduzione sostituisce il miraggio di un colpo di fortuna istantaneo, possibilità improvvisa della ricchezza, del lusso, dell'ozio<sup>12</sup>».

Caillois ha così consegnato, per inquadrare il fenomeno umano dei giochi, una concettualizzazione che invita a essere sviluppata anche nello scenario – inedito in un intero stato nazionale fino ai primi anni '90 del Novecento – di un gioco industrializzato di massa [M. Fiasco, 2004] come attività che è offerta per il tramite di un'organizzazione capillare, con supporti di tecnologie “in presenza” (dette *land based*) e “in remoto”, cioè su piattaforme telematiche e che del sistema industriale condivide la velocità dei processi di produzione, di offerta e di consumo che hanno consentito di “condensare”, nelle unità limitate di tempo un volume di operazioni di gioco impensabile fino a un recente passato.

<sup>8</sup> J. HUIZINGA (1872 – 1945), storico olandese, in *Homo ludens*, 1938, trad. it. Einaudi, Torino, 1946

<sup>9</sup> Competizione sportiva e in genere di abilità, che presuppone una sfida tra contendenti che la iniziano in condizione, almeno formale, di pari possibilità di vittoria.

<sup>10</sup> R. CAILLOIS, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Parigi, 1967, ed. it. Bompiani, Milano, 1981, p. 35 (corsivo nostro).

<sup>11</sup> TH.A. RIBOT (1839 – 1916), psicologo francese che inaugurò l'osservazione sistematica delle psicopatologie nella considerazione globale delle condotte umane (nota non presente nel testo di Caillois).

<sup>12</sup> R. CAILLOIS, *op. cit.* p. 169.

Con tale “disciplinare”, milioni di individui sono dunque coinvolti oggi in un bizzarro consumo: non è voluttuario, ma si compie “senza uso”; non è collegato alla disponibilità di un bene, ma alla sua aleatoria promessa ed è via via meno elaborato attraverso un rituale o intermediato da un servizio. In questo senso l'azzardo, nelle modalità che prevalgono in modo schiacciante<sup>13</sup>, è un “consumo senza uso” o totalmente separato da un valore d'uso, dal supporto “fisico” di un bene o di un servizio erogato. E se, ad esempio, si osservano delle analogie con lo *shopping* (che per buona parte è un consumo astratto, cioè svincolato dalle caratteristiche fisico-concrete della merce acquistata o oggetto del desiderio), per tutto l'azzardo si può parlare di un integrale “consumo senza uso”. Tutto questo diviene di schiacciante evidenza quando il gioco d'azzardo si configura come un comportamento “di massa”.

Dunque, il “consumo senza uso” o “senza valor d'uso” si colloca attualmente al centro dell'organizzazione della quotidianità per decine di milioni di persone. La stessa definizione di questo lemma (da noi qui coniato e proposto) invita culture specialistiche di varia estrazione a riflettere, giacché una dissipazione, quale il gioco d'azzardo nelle forme industriali e di massa, è resa possibile dall'incorporazione massiccia di tecnologia elettronica e digitale nelle modalità di svolgimento. Nel “consumo senza uso” è assente tanto l'acquisto di un “valor d'uso”, vale a dire di un bene-servizio determinato e concreto (che consista in altro dalla ripetizione del turno di gioco), quanto alcun riversamento di domanda su altri e contigui settori della produzione e dei servizi. In altri termini l'atto del giocare, che avviene in gran parte mediante strumenti tecnologici e con sequenza stimolo-reazione-rinforzo automatica, equivale al semplice azionamento di un interruttore *on/off* di un *device*. Con questa caratterizzazione si estingue la connessione tra l'atto del consumare e il suo scopo (procurarsi un beneficio nella forma di vincita) e tra la sequenza dell'operazione e il suo corredo simbolico (il pensiero magico della ricompensa). Questo non è un dettaglio minore o “di costume” in un Paese, come l'Italia, che è giunto a destrutturare l'apparato industriale dei suoi settori strategici (energia, acciaio) e delle manifatture.

Vale ricordare che per consumo, in generale, s'intende, invece, l'effettivo processo fisico di uso di un bene e di un servizio, e quindi qualsiasi attività di fruizione di beni e servizi da parte di individui, di imprese o della pubblica amministrazione (quale consumatore “collettivo”) che ne implichi il possesso, la distruzione materiale o la distruzione figurata (nel caso dei servizi).

<sup>13</sup> Come si descriverà analiticamente più avanti, i volumi di denaro suaccennati del consumo di azzardo sono conseguenti alla eccezionale velocizzazione delle singole operazioni di puntata e riscontro di denaro, alla strabiliante ripetitività dei turni, alla predominanza di apparati tecnologici finalizzati a “catturare” il consumatore, generando automatismi di risposta allo stimolo. È pacifico che tutto questo richieda di intervenire sulla ritualità, sul corredo simbolico, sulla pre-determinazione della scelta di impiegare tempo di vita in luoghi specifici. In sostanza è il paradigma del “condizionamento operante” individuato nelle ricerche sperimentali dallo psicologo “comportamentista” americano B. F. Skinner fin dagli anni Trenta del Novecento. Si può, dunque, concludere che il gioco d'azzardo industriale è un “consumo senza uso”.

Nella realtà del consumo industrializzato di massa di alea, l'offerta è invece costruita sulla "bassa soglia" che presenta alcuni tratti essenziali: la somma da puntare su ogni singola operazione è modesta, e quindi non suscita inibizione circa le conseguenze "esistenziali" della perdita; l'esperienza della "vincita" (in molti casi impropriamente definita così, giacché la somma "restituita" è identica o di poco superiore al costo della singola puntata) dev'essere provata da tutti i partecipanti (equivale al "si vince sempre" delle riffe paesane o del "gioco del tappo" nelle fiere) a intermittenza.

In altri termini, la cosiddetta vincita ha la strutturale funzione di far aumentare il tempo di attrazione muovendo la sequenza stimolo-reazione-rinforzo, oppure innesco-gratificazione-aumento di frequenza. Le scienze psichiatriche e il complesso delle neuroscienze hanno da tempo individuato proprio in questo "dispositivo" il vettore che muove l'*addiction* e la stabilizza nella vita della persona.

Tempo di vita e tempo dell'economia sono associati in una dinamica di dissipazione di "risorse scarse", "senza uso". Considerato dal lato dell'esperienza del giocatore, il consumo di giochi d'azzardo si qualifica in senso tecnico come un "moltiplicatore negativo" dell'economia, vale a dire come un depressore della domanda complessiva di beni e di servizi. All'opposto del keynesiano "moltiplicatore" positivo, il *business* dell'azzardo si presenta, in effetti, come un settore che "estrae valore" (L. Gallino<sup>14</sup>) e che non "crea valore". Esaminato il consuntivo del *business cycle*, con evidenza palmare, il valore iniziale si ritrova a fine periodo "decurtato" della domanda sottratta (o meglio, "estratta") ai settori direttamente produttivi e al terziario.

Tutto questo si è imposto con un decennio di ritardo, rispetto ad altri paesi a prevalente economia finanziaria<sup>15</sup>. In Italia il consumo di gioco d'azzardo ha oltrepassato i tradizionali ambienti d'élite e i limitati strati popolari che per abitudine e cultura ne avevano propensione. Dagli inizi del nuovo secolo, infatti, puntare denaro è divenuto un comportamento di massa, che ha finito col collocarsi al centro della vita quotidiana delle persone. A livello simbolico, esso sembra incarnare una sorta di "ideale egualitario" delle opportunità economiche: a tutti è possibile ottenere somme cospicue di denaro grazie alle *chance* livellatrici del caso. L'alea, insomma, agisce come combinatore di attese redistributive frustrate e di alternative simboliche a un tenore di vita insoddisfacente, per scarse disponibilità di beni

<sup>14</sup> "L'estrazione di valore è un processo affatto diverso dalla produzione di valore. Si produce valore quando si costruisce una casa o una scuola, si elabora una nuova medicina, si crea un posto di lavoro retribuito, si lancia un sistema operativo più efficiente del suo predecessore o si piantano alberi. Per contro si estrae valore quando si provoca un aumento del prezzo delle case manipolando i tassi di interesse o le condizioni del mutuo; si impone un prezzo artificiosamente alto alla nuova medicina; si aumentano i ritmi di lavoro a parità di salario; si impedisce a sistemi operativi concorrenti di affermarsi vincolando la vendita di un *pc* al concomitante acquisto di quel sistema, o si distrugge un bosco per farne un parcheggio": L. GALLINO, *Finanzcapitalismo*, Torino, Einaudi, 2009, p. 6.

<sup>15</sup> Per una dettagliata rassegna sulla crescita del *gambling* dagli anni Novanta a oggi, negli Stati Uniti, in Europa e in Asia, si può consultare J. ORFORD, *An Unsafe Bet? The Dangerous Rise of Gambling and the Debate We Should be Having*, London, John Wiley & Sons, 2011: "By the end of the twentieth century gambling had become a 'global player' in the economies of many countries" (p. 4, tavola 1.1).



materiali, delle persone. Si può compendiarne la valenza con una immagine semplice: ponderando gli ultimi dati disponibili (MEF e ISTAT) un euro su 8 – tra quelli a disposizione immediata per gli acquisti quotidiani – risulta finire riversato nelle varie “macchine” o sistemi del gioco pubblico d'azzardo. Una quantità simile può essere interpretata tanto come un flusso monetario che “transita” in una megamacchina dell'alea, quanto come volano del “caso”, che si offre quale dispensatore di opportunità materiali e immaginarie altrimenti negate<sup>16</sup>.

Tale consumo rivela le sue qualità essenziali per due variabili che incidono sull'esistenza degli uomini: il reddito riversato nell'azzardo è superiore a quanto destinato a qualsiasi altro acquisto di beni e servizi; l'assorbimento del tempo medio di vita è più ampio di quello che va a tutte le altre opzioni di *loisir* ad eccezione dell'esposizione ai programmi della TV. Si deve sottolineare che tale impegno di valore astratto (il denaro) e di risorsa biologica (il tempo di vita) fino agli inizi di questo secolo non raggiungeva evidenza di rilievo nel mondo, né, tanto meno, in Italia, che era un Paese caratterizzato dalla propensione all'impiego oculato del *budget* familiare e alla finalizzazione al risparmio e alla formazione di patrimonio privato. Due profili antropologici, oltre che di psicologia sociale, del tutto singolari nel novero dei “Paesi ricchi”.

Il cambiamento nella composizione delle scelte di spesa, in altri termini, è stato in Italia radicale, anche in confronto con quanto accaduto nel campo delle economie sviluppate. Giova sottolineare che tra i quesiti principali vi sono le ragioni di tale “deriva” (in atto, ripetiamo, da un periodo medio-lungo, cioè da quasi 15 anni) e ciò che l'ha resa possibile, con le conseguenze nella società e nell'economia, nelle attitudini degli attori del mercato e nelle variabili della domanda di beni e servizi nelle varie circostanze di tempo e di luogo. Poiché il fenomeno è relativamente recente, esso non può venire reputato, almeno nelle dimensioni quantitative che ha sviluppato attualmente, come un tratto “genetico” della popolazione italiana. Un'attenta, seppur sintetica, ricostruzione storica, mostra quanto la propensione a destinare quote imponenti di reddito privato al consumo di gioco d'azzardo sia l'effetto di una rapida e massiccia costruzione di un ciclo di offerta che ha conseguito, come si vedrà nelle pagine seguenti, tutti i principali obiettivi che si sono prefissati gli investitori del settore.

La quantità, la procedura di consumo, il modello di business pianificato trasformano allora radicalmente il profilo di quel che fino all'avvento dell'impresa moderna sul gambling si poteva considerare un “fenomeno da osservare” e da studiare, con un approccio tale che risulti possibile separare l'inquadramento delle diverse entità coinvolte – il giocatore, il

<sup>16</sup> Un breve repertorio (accessibile in modo semplice nel sito di video YouTube) della pubblicità commissionata ai vari giochi, e coerente con il *marketing* dei vari “prodotti”, espone in modo netto l'impiego della forza simbolica di tale “ideale” egualitario.

banco, il baro, il consolatore del pollo spennato<sup>17</sup>, l'usuraio e, sull'altro lato, la persona giocatrice, la sua cerchia di relazioni la sua famiglia in breve la sua fenomenologia esistenziale.

### 3. I giochi attuali con e per il denaro.

Nel panorama attuale delle forme autorizzate di azzardo si collocano ben 51 modalità di offerta, con distinte tipologie, ciascuna delle quali mira a ricavare uno spazio nel mercato, coinvolgendo le varie componenti della popolazione. L'assieme del gambling nazionale si divide in due grandi comparti, quello che presuppone una collocazione fisica in uno spazio e l'altro che utilizza *Internet*, sia in postazioni con computer e sia con *device* personale (*smartphone, tablet*).

Il primo comparto impiega un locale dedicato, un bar o un pubblico esercizio, un'infrastruttura della mobilità, come aree di soste nelle autostrade, spazi negli aeroporti, botteghe o percorsi di passaggio nelle stazioni ferroviarie e chioschi nei capolinea dei torpedoni ecc.). Il secondo, quello *on line*, è per natura ubiquitario e non rischia contingentamenti nemmeno di tempo. Tuttavia, con le 240 mila porte d'accesso si può considerare pervasiva e ubiquitaria anche la rete distributiva "non dematerializzata".

#### a) La rete sul territorio

Sul territorio nazionale è dunque in funzione una capillare distribuzione di giochi in concessione ai quali si accede mediante un punto di raccolta. Li contabilizza un documento di lavoro dell'Ufficio parlamentare di Bilancio<sup>18</sup> dove si evince che agli inizi dell'anno 2018 era in funzione sul mercato dell'azzardo una differenziata rete distributiva, la più estesa che mai sia stata realizzata in Italia in un servizio commerciale: 238 mila e 744 "punti di vendita". Uno ogni 220 abitanti in media.

<sup>17</sup> Consolare il "pollo spennato", di là della colorita espressione, è uno degli impegni essenziali della macchina speculativa allestita dal banco, anche nella sua variante di trust industriale-finanziario. Esso è particolarmente efficiente – proprio per mantenere agganciati i giocatori – nell'attivare procedure di adattamento alla perdita per lo scommettitore per l'appunto "spennato". Lo descrive con precisione E. GOFFMAN, *On Cooling the Mark Out. Some Aspects of Adaptation to Failure*, in *Psychiatry - Journal of Interpersonal Relations*, 1952.

<sup>18</sup> L'Ufficio parlamentare di bilancio (UPB) dopo l'inserimento in Costituzione del principio del pareggio di bilancio, e aderendo alla Direttiva 2011/85 dell'UE, con la Legge del 24 dicembre 2012, n. 243 è stato istituito nel 2014 quale organismo indipendente per funzioni di vigilanza sulla finanza pubblica in sede di procedimento di approvazione di leggi di spesa. Opera per valutare le previsioni macroeconomiche contenute nella Nota di aggiornamento al DPEF e tiene conto sia delle proprie stime sia delle previsioni prodotte da tre istituti indipendenti – Cer, Prometeia e Ref. ricerche – basate sulle stesse ipotesi sulle variabili esogene internazionali adottate dal Tesoro.

**Tavola n. 1 - La rete di distribuzione dei giochi in Italia nel 2017**

	Numero concessioni / autorizzazioni	Punti vendita
Giochi a base sportiva e ippica	247	9.162
Concessioni gioco <i>online</i> (GAD)	92	
Giochi numerici a totalizzatore (Superenalotto e altri.)	1	33.881
Lotto e lotterie	1	96.895
Bingo di sala	206	206
Apparecchi da intrattenimento (comma 6)	12	98.600
<b>Totale con vincite in denaro</b>	<b>559</b>	<b>238.744</b>

Da una presenza di tali dimensioni sono emersi alcuni, rilevanti problemi istituzionali, sia di regolazione ottimale delle attività gestionali e sia di svolgimento del contrasto amministrativo e giudiziario verso le pressioni esercitate dalla criminalità organizzata sulla rete distributiva abilitata.

In particolare, tra i rischi più notevoli vi è l'alterazione della registrazione completa dei dati relativi ai flussi monetari della raccolta e della distribuzione delle vincite. Ed è proprio su tale aspetto che si è messo in evidenza nelle inchieste giudiziarie in varie regioni italiane (Sicilia, Calabria, Lombardia, Emilia-Romagna, Campania, Lazio, Puglia) lo sviluppo della questione criminale collegata, le cui dimensioni quantitative sarebbe necessario conoscere e stimare: ai fini di un generale impegno di difesa sociale e di contenimento dell'espansione della criminalità organizzata anche in territori di "non tradizionale" insediamento.

### **b) Il settore on line**

Tra l'anno 2015 e il 2018 la raccolta *on line* dei giochi in concessione è passata da un volume pari a circa 17 miliardi euro a oltre 32, assorbendo in parte il budget del consumo delle forme con supporto "fisico". Di là dei valori imponenti del flusso della raccolta, quel che va messo in rilievo è il ridotto peso percentuale della quota "trattenuta", ovvero di quanto remunera la filiera commerciale, da un lato, e di quanto affluisce nelle entrate erariali: in totale al di sotto di tre punti percentuali.

Quel che è notevole è l'ipotesi che una parte consistente dei flussi di raccolta e di pagamenti possa essere manipolata dalla criminalità organizzata, sia con l'infiltrazione nel sistema autorizzato di gioco e sia con il dirottamento di una parte dei movimenti su canali digitali interamente illegali. Delle dimensioni di questo aspetto della questione criminale collegata all'azzardo "virtualizzato" dà conto, a esempio, l'inchiesta giudiziaria denominata "Galassia" che nel novembre del 2018 ha portato le DDA di Palermo, Reggio Calabria e Bari a operare lo smantellamento di una complessa rete, che si ritiene possa aver realizzato proventi per somme pari a oltre un miliardo e mezzo di euro su volumi di gioco aggirantesi sui 5 miliardi.

Anche in questo caso, l'analisi scientifica del modello di manipolazione del sistema legale, la ricostruzione strutturata delle tecniche e delle quantità delle due componenti – quella de-

rivante dalla manipolazione delle infrastrutture autorizzate e quella interamente clandestina parallela – risulterebbe di notevole ausilio alla evoluzione di un’efficace strategia istituzionale.

<b>Prospetto n. 1 - Cronologia dell’apertura di modalità inedite dal 1994</b>	
<b>ANNO</b>	<b>TIPO DI GIOCO</b>
1994	Prima lotteria istantanea (antenato del gratta-e-vinci)
1997	Doppia giocata settimanale al lotto
	Sale scommesse
	Dall’Enalotto al Superenalotto
1998	Nuova disciplina delle corse dei cavalli
1999	Ampliamento del ventaglio di scommesse sportive
2001	Prime sale bingo
2002	Autorizzazione di scommesse telematiche e online
2003	Prime slot machines
2004	Tre giocate settimanali al Totocalcio
	Totocalcio abbinato a Totogol
	Scommesse big match
	Nuovi tipi di scommesse ippiche
2005	Terza giocata settimanale al lotto
	Scommesse big race (su eventi nazionali e esteri)
2006	Lotterie telematiche a distanza
	Cosiddetti skill game online
2007	<i>Corner</i> nei pubblici esercizi per le scommesse
2008	Casinò e scommesse da parte di operatori esteri
2009	Scommesse “a domicilio” con sms e TV DT
	Il V7 in sostituzione del totip
	Nuovi Gratta e Vinci
	10-e-lotto
	<i>Win-for-life</i>
	Bando per 57.000 VLT
	Abbinamento di Superenalotto e formula Superstar
2010	Giochi online senza limitazioni di budget
2011	Scommesse sportive per via telematica e su smartphone-tablet
	Abolite le lotterie salvo Lotteria Italia
	<i>Poker cash</i> e <i>casinò games online</i>
	Variante di Superenalotto “Si vince tutto”
	<i>Win-for-life</i> e Bingo online
	Incremento del 14% delle VLT
	Lotteria sul resto della spesa (non attuata)
	“Lotto più”

2012	Lotteria EuroJackpot per 19 Paesi UE
	<i>Slot machine</i> su smartphone e tablet
2013	Incremento fino 60.500 VLT
	Lotto e "10-e-lotto" online
	Gratta-e-vinci e Superenalotto su smartphone e tablet
	Gioco del lotto su Facebook
	"Scommesse virtuali" che simulano eventi
2014	Scommesse su eventi in corso, su cronaca, costume, attualità
	<i>Roulette</i> in casinò online e in tv
	Bando per concessione di 228 nuove sale bingo
	<i>Betting Exchange</i> (scommesse tra privati)
	Variante di <i>Win-for-life</i> : "vinci-casa"

#### 4. Quesiti che sorgono dai dati economici

Nel corso della crisi dell'economia italiana, che ha occupato per intero gli anni Dieci del secolo e che l'inizio del nuovo decennio fatica a superare, si è ancora molto distanti dal registrare valori del Prodotto Interno Lordo almeno vicini a quelli del 2007<sup>19</sup>. Non stupisce quindi che permanga un calo generalizzato della spesa delle famiglie: meno 8,5 per cento rispetto agli acquisti che si verificavano alla vigilia dello shock finanziario, e meno 7 punti dal 2001, appena prima della transizione alla moneta comune europea. In valori assoluti, si stima che l'importo annuale medio della riduzione dei consumi ammonti a 21,5 miliardi di euro<sup>20</sup>. Le conclusioni sono ancora più pesanti, se inoltre si completa la misura della stagnazione dell'economia nazionale procedendo alla somma algebrica tra la domanda di beni e servizi persa e quella del mancato, naturale incremento, In tale quadro risalta un curioso accostamento tra la misura della domanda aggregata "mancante" e un altro dato che qui interessa: l'entità monetaria della quota trattenuta sui giochi d'azzardo dai concessionari e dallo Stato dal volume di spesa complessiva nel 2018: oltre 18 miliardi e 970 milioni di euro, sulla somma di quanto ricavato da tutto il

<sup>19</sup> Al biennio 2008-2009 di crescita negativa – per complessivi 6,53 punti percentuali – è seguita una modesta risalita di 2,18 negli anni 2010-2011. Si è quindi presentata una nuova recessione, nel 2012-2013, con un saggio del 4,55 per cento. Per contro, modesti incrementi si sono registrati a partire dall'anno 2014 e fino al 2017. Pur con una siffatta inversione di tendenza, a consuntivo di quell'anno permaneva una differenza negativa del 5,39 per cento rispetto ai valori ante crisi (2007). Infine, nel biennio più vicino (2018-2019) il saldo positivo si aggirerebbe su 1,1 punti. Ma anche con tale "assestamento", *l'Italia in dodici anni di crisi segna un impoverimento generale del 4,3 per cento*. Guardando poi da vicino la condizione delle persone, ovvero basandosi sul valore pro capite (calcolato da Banca d'Italia ai prezzi del 2010) il PIL è passato da 28.460, nell'anno 2008, a 26.320 euro nel 2017. Dunque, la riduzione risulta di ben circa 7,5 punti percentuali. La fonte dei valori riferiti è il *dataset* di Bdi accessibile da <http://seriestoriche.istat.it/>).

<sup>20</sup> Nostro commento in base a quanto contenuto in Istat, Report giugno 2019, *le spese per i consumi delle famiglie nell'anno 2018*; cfr. [https://www.istat.it/it/files/2019/06/Spese-delle-famiglie-Anno-2018\\_rev.pdf](https://www.istat.it/it/files/2019/06/Spese-delle-famiglie-Anno-2018_rev.pdf)

“portafoglio” di 51 modalità di giochi, cioè su una cifra pari a quasi 107 miliardi di euro. La crescita del budget, peraltro, risulta proseguire anche nel primo semestre del 2019. Per contro, non è dato sapere quanto abbiano influito, nella seconda parte dell’anno, le norme che hanno inibito (a partire dall’agosto) le promozioni pubblicitarie e le sponsorizzazioni di scommesse, lotterie e casinò digitali e “di vicinato”.

Se s’inquadra un periodo medio-lungo, a partire dal 2008, quando si iniziò a prendere cognizione della profondità dello sconvolgimento finanziario internazionale, per quindi giungere al 2019 (con una proiezione dei dati) la progressione della spesa degli italiani per giochi in denaro è balzata di 127 punti percentuali: da 47 miliardi di euro (primo anno di riferimento) ai 108 nel 2018. Come accennato, è assai probabile che a conti fatti anche nel 2019 vi sia stato un significativo superamento di quel picco. Che l’incremento sia proseguito anche nell’anno appena terminato, può sconcertare, ma i primi elementi indicano proprio questo.

Di là di bilanci che meritano di esser aggiornati regolarmente, il profilo di un fenomeno di tal dimensione resta ancora scarsamente commentato proprio da quanti mantengono sotto osservazione l’economia del nostro paese, ossia dagli analisti che s’incaricano di dispensare consigli, indicazioni e misure appropriate per superare la più prolungata recessione-stagnazione produttiva e finanziaria che l’Italia abbia conosciuto dal Dopoguerra. Sia detto di sfuggita, anche il limitato interesse nella gerarchia degli impegni scientifici è un “fatto” in sé, che perciò stimola l’interesse della sociologia, considerata qui come disciplina che si sforza di interpretare quali variabili, e perché, entrino, o viceversa sfuggano, nel catalogo delle priorità degli economisti, in questo caso.

Non sembri tanto una curiosità statistica per i cultori di analisi economiche e sociali. Basta infatti *convertire i numeri del denaro in comportamenti di milioni di persone*, e si constata come l’“intrattenimento” con soldi e per soldi impieghi quote abnormi del tempo di vita. Allora scatta una preoccupazione che investe gli studiosi e gli operatori di altri campi, che devono occuparsi “a valle” di quel che implicano fenomeni oggettivi macro. Il richiamo è intuitivo, le scienze economiche studiano anche la medicina come problema di allocazione e gestione efficiente delle risorse, alla stregua delle indagini sugli scenari della finanza o delle politiche industriali. E nell’approccio ecologico agli interventi di tutela della salute, ricorrono anche concetti affini all’osservazione di quanto avviene per l’ambiente naturale. Perché allora stupirsi dell’allarme che i numeri “monetari” dell’azzardo hanno suscitato anche nel mondo delle professioni mediche e nel complesso degli operatori delle dipendenze patologiche? Collegando la diagnosi di quanto riscontrato nella quotidianità dei loro pazienti affetti da Disturbo da Gioco d’Azzardo con la consapevolezza delle dimensioni di un macrofenomeno, proprio dalla osservazione terapeutica esce documentata una distorsione sistemica, e collettiva generale.

Sotto gli occhi degli operatori transitano ogni giorno i riflessi che producono nella vita delle singole persone le congiunture economiche, del lavoro, dell’occupazione: risvolti clinici, sofferenze che vanno prese in carico dai servizi. È così che il profilo economico-finanziario di un fenomeno di massa presenta molti motivi d’interesse per le professioni d’aiuto. Per le scienze umane, del resto, il sapere non ha una struttura “a canne d’organo”,

bensì si dispiega trasversalmente. Conviene perciò memorizzare ancora qualche dato, che è di sfondo, ma al tempo stesso incidente sul concreto dei singoli individui.

Invadiamo intanto, e deliberatamente, il campo degli economisti per una notazione. Non c'è stata misura anticiclica<sup>21</sup> che finora abbia rallentato la corsa al consumo di massa del gioco d'azzardo. In pratica, non sono riuscite a contrastare la fase "espansiva" dell'economia dell'alea né le norme adottate in periferia (leggi regionali, regolamenti comunali di restrizione, ordinanze dei sindaci) né le campagne "di prevenzione" lanciate da enti paragonativi e da associazioni private. Il *gambling in concessione statale* opera in modo ubiquitario nelle latitudini del paese, nei vicinati urbani più ristretti, tra le mura domestiche.

<b>Tavola n. 2 Gioco d'azzardo praticato con un'istallazione in un locale fisico</b> (In milioni di euro, dal 2016 al primo semestre 2019) <b>Fonte: nostra elaborazione su dati Agenzia Dogane e Monopoli (ADM)</b>								
Regione	Consumo lordo o "Raccolta"							
	Anno 2016	Anno 2017	Anno 2018	Anno 2019 (proiezioni a condizioni invariate)	Primo semestre 2018	Primo semestre 2019	On line Primo semestre 2019	Tutti i giochi 2019 (proiezione a condizioni invariate)
Abruzzo	1.978	1.963	1.960	1.966	980	983	458	2.881
Basilicata	510	514	522	515	261	257	220	955
Calabria	1.820	1.851	1.824	1.780	912	890	768	3.315
Campania	7.291	7.538	7.644	7.788	3.822	3.894	2.368	12.523
Emilia Romagna	6.234	6.207	6.186	6.126	3.093	3.063	874	7.875
Friuli Venezia Giulia	1.392	1.376	1.364	1.382	682	691	241	1.865
Lazio	7.926	7.891	7.762	7.780	3.881	3.890	1.971	11.722
Liguria	1.933	1.888	1.862	1.861	931	930	434	2.728
Lombardia	14.585	14.412	14.724	14.896	7.362	7.448	2.272	19.440
Marche	1.916	1.906	1.890	1.865	945	932	430	2.724
Molise	359	349	354	352	177	176	112	576
Piemonte	5.127	4.855	4.624	4.708	2.312	2.354	1.127	6.961
Puglia	4.398	4.525	4.538	4.554	2.269	2.277	1.370	7.293
Sardegna	1.643	1.644	1.614	1.615	807	807	486	2.587
Sicilia	4.263	4.482	4.472	4.530	2.236	2.265	2.202	8.933

<sup>21</sup> Nella letteratura economica, "anticiclica" è una variabile o misura adottata che tende a invertire la tendenza della spontanea fluttuazione del ciclo economico. Per esempio, se il ciclo è caratterizzato dalla recessione, si tenta di incentivare la domanda per consumi o investimenti; se preoccupa l'inflazione, si scoraggiano la spesa o altri comportamenti "pro-ciclici".

<b>Toscana</b>	<b>4.794</b>	<b>4.818</b>	<b>4.868</b>	<b>4.888</b>	<b>2.434</b>	<b>2.444</b>	<b>824</b>	<b>6.537</b>
<b>Trentino Alto Adige</b>	<b>1.215</b>	<b>1.206</b>	<b>1.212</b>	<b>1.185</b>	<b>606</b>	<b>592</b>	<b>169</b>	<b>1.523</b>
<b>Umbria</b>	<b>1.099</b>	<b>1.077</b>	<b>1.058</b>	<b>1.054</b>	<b>529</b>	<b>527</b>	<b>188</b>	<b>1.429</b>
<b>Valle d'Aosta</b>	<b>133</b>	<b>120</b>	<b>122</b>	<b>102</b>	<b>61</b>	<b>51</b>	<b>29</b>	<b>161</b>
<b>Veneto</b>	<b>6.101</b>	<b>6.112</b>	<b>6.180</b>	<b>6.218</b>	<b>3.090</b>	<b>3.109</b>	<b>730</b>	<b>7.678</b>
<b>ITALIA</b>	<b>74.737</b>	<b>74.735</b>	<b>74.780</b>	<b>75.164</b>	<b>37.390</b>	<b>37.582</b>	<b>17.272</b>	<b>109.708</b>

## 5. Il prisma della Fortuna, dove nessun dettaglio è governato dal Caso

C'è una figura geometrica che valga da modello analogico, per risaltare un costrutto soddisfacente del gioco d'azzardo nel nostro paese. Per un'aggiornata rappresentazione sociologica, premessa di una nuova epistemologia dell'indagine sul gioco d'azzardo (in generale e con massima evidenza in Italia), la figura che più aiuta la visione sintetica ci pare quella di un prisma dodecaedrico. Un volume d'assieme che si tiene se le facce del solido sono tutte ben collegate tra di loro. La sua geometria rimanda a tante variabili costitutive, ciascuna connessa alle altre, per l'appunto inseparabili. Il prisma del gioco d'azzardo in Italia, seppure non costituisca una eccezione nel pianeta, è senza equivalenti in paesi di simile consistenza demografica e profilo socioeconomico.

Sia detto per inciso, è dall'Italia che ha preso le mosse il più grande trust dell'economia del gioco d'azzardo del mondo. Dalle attività installate infatti nella holding del gruppo De Agostini, si perviene a volume di 4,1 miliardi di euro<sup>22</sup> dei ricavi del complesso di decine di società del settore: da quella principale (la International Gaming Technology – IGT) alle varie espressioni di Lottomatica, fino alla finanza dei derivati, sia sui giochi d'azzardo e sia su fondi speculativi NPL. Insomma, la crisi delle produzioni dell'economia reale (essenzialmente delle manifatture) è stata bilanciata dalle performance dell'industria dell'azzardo, con le relative filiere commerciali.

L'azzardo che predomina ai nostri giorni è un vero sistema interdipendente, progettato e governato con metodi della pianificazione industriale. È per questo che tale “gioco”,

<sup>22</sup> Il Gruppo in Italia opera nei giochi attraverso Lottomatica, nell'editoria attraverso De Agostini Editore e nella finanza mediante Dea Capital. Informa un comunicato del luglio 2019, che gli azionisti hanno approvato un Bilancio Consolidato con ricavi netti di quasi 4,5 miliardi di euro (4.497 milioni) con margine lordo del 34 per cento (1 miliardo e 546 milioni). Il delta positivo è derivato dai giochi d'azzardo per 1 miliardo e 482 milioni, dunque per il 95,9 per cento. Scende invece la redditività delle originarie, tradizionali attività editoriali: solo 1,6 per cento, pari a 25 milioni su 333 di fatturato. Dall'azzardo alla finanza, che è stata *Under Management* per “quasi 12 miliardi”, compresi i volumi di intervento sui cosiddetti crediti deteriorati - NPL. Interessante un passaggio della nota diffusa: in Italia “la società si è posizionata al meglio per continuare nel percorso di crescita di questo settore di business”; ma all'estero non vanno così gli affari del gambling: “sia di Nord America, sia dell'Internazionale; i risultati sono ancora in parte sotto le attese”. Insomma, si conferma come l'Italia - ormai nel dodicesimo anno della stagnazione economica generale - sia il territorio di una continua espansione dell'affare dell'alea.



pur librandosi nel regno della Fortuna, subisce un beffardo contrappasso: il suo edificio contemporaneo non permette che alcun dettaglio sia affidato al caso. Né sono impiegate in modo naturale e spontaneo le parole che vengono proposte al pubblico dei consumatori, all'ambiente degli opinion leader, ai decisori politici, alle istituzioni giudiziarie e ovviamente alle amministrazioni locali e regionali. Niente di tutto questo è lasciato all'indeterminato. Persino l'interpunzione nel discorso, la semantica degli sfondi, il glossario – che si supporrebbe rappresentare aspetti secondari del modello – non possiedono una rilevanza qual semplice “dettaglio” nella costruzione, in verità sapiente e scaltrita del gioco d'azzardo qual business con oltre cento volte nove zeri. Si è dentro il sistema del gioco “di fortuna” contemporaneo, con ben pochi addentellati con quello che si praticava nella Marienbad del Giocatore di Dostoevskij.

Per proporre un inquadramento unitario, efficace e comprensibile a un tempo, è conveniente denominarlo con l'espressione definitoria di “gioco d'azzardo industriale di massa”. Avanziamo, nel corso dell'esposizione, una definizione paradigmatica.

Ebbene, le caratteristiche essenziali sono date: a) dalla combinazione di *alea e tecnologie avanzate*, con le seconde che *hanno incorporato quasi completamente la “funzione del caso”*; b) *dalla sostituzione* di giochi ad alta remunerazione promessa e a bassa frequenza di svolgimento con altri giochi a remunerazione “bassa ma raggiungibile” dal cliente e ad altissima frequenza; c) dall'aver *soppresso la funzione compensatoria* della ricerca della Fortuna con la gratificazione attesa, esperita e ripetuta ad altissima frequenza mediante erogazione di piccole somme “non risolutive”; d) dall'impiego su larga scala e ad alta intensità delle *acquisizioni delle neuroscienze e del behaviourismo* per il “condizionamento” operante; e) dal dispiegamento del marketing e della stabilizzazione della domanda di alea puntando alla *fidelizzazione mediante addiction*; f) da una struttura *del business interdipendente con un mercato finanziario derivato* dall'andamento dei conti dell'azzardo. Un gioco industriale di massa è dunque un'esperienza di azzardo a bassa soglia, che occupa progressivamente sempre maggiore porzione del tempo sociale di vita, che interpola gli itinerari della vita quotidiana delle persone, impegnandole per molte ore della loro giornata, poiché basato su tecniche di rinforzo del comportamento e d'induzione alla compulsività. In generale il gioco d'azzardo industrializzato di massa ingaggia e stabilizza i comportamenti dell'utente con un sistema bidirezionale qual è reso possibile dal sistema, sia on-line e sia fisico, delle sequenze “input-altro investimento-ricompensa attesa”. Con un lavoro paziente di composizione si perverrà a individuare le connessioni e la struttura sistematica della complessità del gioco d'azzardo industriale di massa.

*Le facce del prisma gioco d'azzardo industriale di massa si possono così enumerare e quindi descrivere: 1. Il progetto e la strategia industriale; 2. La manomissione delle parole per diffondere un senso comune teso a prevenire preoccupazioni sociali o allarme; 3. Marketing molto raffinato e innovativo, anche all'insegna della Gamification; 4. Sponsorizzazioni a largo spettro per Cause Related Marketing e, finché ammessa dalla legge, pubblicità; 5. Inserimento negli eventi sportivi; 6. Condizionamento delle scelte di modello della clinica delle dipendenze “senza sostanza”; 7. Interferenza sull'esercizio dei poteri delle Autonomie locali e regionali; 8. Fiscalità a “doppio legame”, ovvero addiction fiscale dello Stato;*

9. Creazione di una finanza derivata; 10. Accentuazione del rischio di riciclaggio e di interferenza sulla democrazia; 11. Incentivo all'evoluzione della questione criminale; 12. Insicurezza diffusa sul territorio e fenomeni collegati di estorsione e di usura.

### 5.1. Le tecnologie nel progetto e nella strategia industriale

Conviene osservare attentamente come sono cambiate le infrastrutture che supportano il consumo d'azzardo. Le forme tradizionali rappresentano una nicchia del mercato, con fatturati in costante calo per i quattro casinò (Campione, Saint Vincent, Venezia, Sanremo) e per quei residuali ippodromi sopravvissuti alla chiusura di oltre venti "catini" per quadrupedi galoppanti o trotterellanti. Le slot machine installate nei pubblici esercizi (bar, tabaccherie, fast food ecc.) racchiudono tutto il sistema dentro un apparecchio, i cui algoritmi sono stati cambiati notevolmente dal 2003 a oggi. I Monopoli hanno rimosso il vincolo della originaria durata minima obbligatoria di almeno 30 secondi per ogni giocata, e dunque la tecnologia elettronica è stata aggiornata per rendere possibile consumare in 2-3 secondi.

Per le altre "slot", cioè le VLT, elettronica e informatica si combinano, riducendo i tempi di spesa e incentivando il giocatore a "comandare" simultaneamente anche 3, 4 o 5 postazioni. Persino nei giochi "cartacei", per esempio i "Gratta e Vinci" sono riversati i sistemi sia del calcolo matematico combinatorio<sup>23</sup>: in pratica, ogni 100 tagliandi, oltre la metà hanno scritta una combinazione che differisce da quella vincente per un solo numero, attivando il messaggio della "quasi vincita". Quanto al pluricentenario Lotto, la ruota non gira tanto nel giorno dedicato della settimana (nel frattempo costituito da tutti i "giorni pari" dell'ebdomadario) quanto ogni dieci minuti, e nel terminale del telefono portatile. In buona compagnia della "tombola", cioè del Bingo, per l'appunto ha anche una versione *on line*, e delle slot machine simulate nello smartphone. La sfida al poker sconta la presenza solo dell'algoritmo della piattaforma *on line* e non di quella fisica e mentale dei giocatori seduti intorno a un tavolo verde. La sala del casinò è il computer che nuove il software del *provider* del biscazziere virtuale, in un cyberspazio frequentato da remoto 24 ore su 24. Si potrebbe continuare, ma non vi è modalità non inquadrata nelle cornici della "ludicizzazione" tecnologica (o *gamification*, secondo un lemma che rinvia al flusso di ricompensa, livelli in successione, *jingle* che corredano le sfide, nuove ricompense attese ecc.).

Gioco d'azzardo e impiego delle nuove tecnologie digitali hanno così riorganizzato i bioritmi, codificato e scandito i tempi delle emozioni, interpolato i percorsi della quotidianità con le sequenze della gratificazione e della oblitterabile frustrazione. In una giornata tipo,

<sup>23</sup> Calcolo matematico combinatorio: nella disciplina scientifica studia i raggruppamenti che si possono ottenere con un dato numero di oggetti disposti su un dato numero di posti. Trasferito nelle *Gambling Machine* e nelle stringhe dei tagliandi delle cosiddette "lotterie istantanee" (i comuni "Gratta&Vinci") è impiegato per generare quante più possibili sequenze di numeri o di simboli.

secondo un'indagine (Millward Brown, 2014<sup>24</sup>) l'italiano medio di età compresa tra i 16 e i 44 anni trascorre più di cinque ore davanti a uno schermo, di cui quasi due impegnandosi con uno smartphone (109 minuti). È il segmento di mercato più appetibile per l'offerta di azzardo e di *device* telefonici. Il tempo che gli adulti più "performanti" (negli appetiti digitali) impiegano davanti alla TV è di 89 minuti al dì, mentre con i computer portatili o fissi i minuti le unità scendono a 85 minuti e quelle con gli occhi rivolti al display di un tablet si attestano su 34.

*Always on*, dunque, tanto per conversare, chattare, controllare messaggi brevi ed e-mail, quanto per puntare, scommettere, far girare una delle *virtual machine* dell'azzardo. Energie nervose profuse in misura crescente. E denaro del reddito familiare drenato in porzioni qualche decennio fa inimmaginabili anche per i più originali futurologi o scrittori di fantascienza del secondo Novecento. Dunque, i due fattori – i valori monetari del consumo e il tempo fisico impegnato – costituiscono gli aspetti materiali che si appaiano al valore simbolico: quello della somministrazione di piacere e di emozioni parcellizzate, frazionate e replicate enne volte e a frequenza crescente. Insomma, è l'applicazione massiva di quel meccanismo sequenziale di stimolo discriminante e di stimolo rinforzatore individuato da B. Skinner quale attivatore del "condizionamento operante". Ricompensa, incertezza della gratificazione, aspettativa e ricerca di piacere reiterato.

Con la tecnologia "determinata", "situata" in un sistema automatico di macchine di input output di denaro, la vita degli esseri umani è sussunta nella complessa e totalizzante organizzazione dell'azzardo. Al punto che tale "incorporamento" della risorsa "tempo di vita" nel processo di business del gambling ha eliminato persino tutto il corredo simbolico dell'alea, estinguendo il pensiero della Fortuna e la Fortuna stessa, vale a dire le motivazioni stesse primigenie dell'ingaggio della persona nell'esperienza dello scommettere, del puntare, del ricercare la conferma di un'estrazione, di una combinazione di numeri. Il risultato, cioè la vincita, si pone come mero rinforzo di un comportamento. Per questo il "premio" dev'essere continuo e moderato, cioè al riparo dal rischio che la sua entità strappi – provocando quando perviene a accumulare un "iperbolico jackpot" un effetto shockante – il giocatore dalla fascinazione della sequenza ripetuta di combinazioni di simboli alle slot-machine, di jingle infantile, di icone bidimensionali colorate come il design dei fumetti o i riferimenti alla percezione puerile e preadolescenziale.

Quando poi ci si riferisce alla slot machine, non si può passare sopra a quanto accaduto con l'immissione nel mercato di una loro variante: non già fisica (l'apparecchio-totem) ma digitale (lo smartphone "indossabile", o meglio protesi del Sé)

<sup>24</sup> MILLWARD BROWN-ADREACTION, *Marketing in a multiscreen world. Global Report 2014*, disponibile al seguente link: [https://www.millwardbrown.com/adreaction/2014/report/Millward-Brown\\_AdReaction-2014\\_Global.pdf](https://www.millwardbrown.com/adreaction/2014/report/Millward-Brown_AdReaction-2014_Global.pdf)

## 5.2. Sostituzione di giochi ad alta remunerazione con altri a remunerazione “bassa ma raggiungibile”

Come il cambiamento del modello di gioco pubblico in denaro abbia “estinto” l’appello alla Fortuna, lo lascia comprendere una comparazione di dati oggettivi tra un anno come il 1994, quando le premesse del cambiamento non si erano sviluppate, e un anno più recente (riguardo ai dati dell’intero periodo), il 2018, che esprime la crescita esponenziale del consumo di alea.

Ebbene, ancora nei primi anni Novanta, l’offerta organizzata di *chance* di Fortuna si componeva di giochi incentrati su vincite elevate e a bassa frequenza (Lotto, Totocalcio, Lotterie e Gratta e Vinci prima maniera, cioè qual lotterie immediate, ma saltuarie). Il consuntivo poneva in evidenza un ammontare di puntate per 10.137 (15.205,5 rivalutati) miliardi di lire, equivalenti a 12 miliardi e 295 milioni di euro (sempre calcolati in base ai coefficienti ISTAT). In tale cornice si inserivano i premi in denari superiori agli attuali 500 euro, che formavano un volume aggregato pari a circa 1 miliardo e 850 milioni di euro (di nuovo applicando il coefficiente).

Per un confronto con il panorama attuale si può esaminare il valore raggiunto dalle entrate erariali che sono derivate da una tassazione aggiuntiva sulle vincite superiori a un dato importo: nell’anno 2012 era del 6%, da applicarsi ai premi di entità oltrepassante i 500 euro; nel 2017 il prelievo aggiuntivo è stato differenziato per tipologia di gioco: in totale circa 55 milioni di euro. Riportando all’universo il valore di tali punti percentuali, si ottiene una stima dell’ammontare delle vincite “over 500 Euro” complessivamente pari a 1200 milioni di euro nell’anno 2018. Esattamente la metà di quelle (sempre con valori attualizzati) analoghe corrisposte nell’anno 1994 (1 miliardo e 850 milioni<sup>25</sup>).

<sup>25</sup> Sulla modalità frequenziale, quasi istantanea del “10eLotto” (che si vorrebbe derivare dal Lotto, ma che ne elimina la cadenza ritualizzata degli appuntamenti) nel 2017 è stata inserita per 8 punti, e poi nel 2019 portata all’11 per cento. Anche verso i premi del così denominato “Gratta e Vinci”, dopo un’aliquota di tassazione fissata al 6 per cento, si è aumentato il rapporto spingendolo a 12 punti percentuali (dall’ottobre 2017), ancora sulle vincite superiori all’ammontare di 500 euro. Sul SuperEnalotto (lanciato nel dicembre del 1997) l’iniziale tassazione di un solo punto percentuale, è stata sostituita da un prelievo ben più consistente: dapprima (anno 2012) ragguagliato sul 6 per cento del valore del premio, in seguito (agosto 2017) è stato portato a 12, sempre per somme vinte superiori a 500 euro e per la parte eccedente tale limite.

Sul tradizionale gioco del Lotto, la tassazione sulle vincite viene applicata con un prelievo pari all’8 per cento. La percentuale è fissata dal 1° ottobre 2017 e, anche in questo caso, il prelievo è previsto solo per la parte di vincita eccedente la soglia dei 500 euro.

Un aumento che ha portato nelle casse dello Stato un gettito nell’ordine dei 70 milioni di euro per il 2018 e che è stimato raggiungere i 130 milioni a partire dal 2020.

Le slot machine più Hi. Tech., le cosiddette VideoLottery (Video Lottery Terminal) del tutto simili alle slot machine nei bar, l’aliquota è fissata al 12 per cento sul valore del premio eccedente i 500 euro. Stessa incidenza è stabilita per il cosiddetto Win For Life (iniziato nel 2014). Esentati la tradizionale “Lotteria Italia” e le vincite al casinò, come anche i giochi online, le scommesse e le slot machine nei pubblici esercizi.

Con la “Manovra” per l’anno 2020 (decreto fiscale collegato al Bilancio) il prelievo aggiuntivo sulle vincite si fonda su aliquote progressive, a seconda dell’entità crescente del premio.

L'ammontare complessivo dei premi di apprezzabile importo (ovvero di valore pari o superiore a 500 euro) nell'anno 2018 sono calcolabili in miliardi 1,200 (1.200 milioni di euro), ma nell'anno 1994 era stati pari a miliardi 1,850 (valori attualizzati<sup>26</sup>).

In breve, il capovolgimento di modello si può ricapitolare nei seguenti termini. Fino alla metà degli anni Novanta l'offerta di gioco d'azzardo si componeva di vincite significative o iperboliche. La prospettazione di esse – nella comunicazione e nel marketing – era il cuore del meccanismo di attrazione all'offerta di alea.

### 5.3. Soppressa la funzione compensatoria della ricerca della Fortuna

Non per mero richiamo di costume, vale la pena di ricordare le vicende della lotteria annuale promossa con la popolare trasmissione domenicale “Canzonissima”, che preparava il sentiment in vista dell'estrazione il giorno dell'Epifania (di qui la popolare definizione di “Lotteria della Befana”).

Su processi cognitivi ed emotivi simili si fondavano le scommesse “combinatorie” o “a totalizzatore” raccolte in occasione dell'evento domenicale della giornata di campionato di calcio, con la speranza di iscrivere tutti i risultati attesi e quindi verificati nella “schedina” per ottenere il “Tredici al Totocalcio”. Stesso schema si riproponeva (senza tuttavia alcuna connessione con eventi influenzati dall'abilità dell'uomo) con le puntate del sabato sul gioco del Lotto (vincere significava almeno conseguire un risultato “straordinario”, dal “Terno al Lotto” in su).

Il tradizionale richiamo del gioco, in sostanza, si fondava sulle “proiezioni” emotive di “gratificazioni dilatate nel tempo e nello spazio”. La partecipazione era scandita da produzione e riproduzione di simboli e di pensieri magici, da refrain (come quello della “Lotteria di Capodanno”, “Se vinco 150 milioni...”, ecc).

Dal punto di vista della Pubblica Amministrazione, quella modalità era fondata su un'organizzazione leggera, poco costosa per lo Stato, regolata con percentuali elevate di introiti per l'Erario: minori occasioni di azzardo, ma con ammontare elevato del premio unitario, tanto che le vincite erano stabilizzate attorno al 20-25% della spesa lorda per consumo. Il restante delle “restituzioni” in denaro erano “quote popolari”

Il confronto con il periodo successivo (riferimento all'anno 2018) mostra, per l'appunto, la rivoluzione. Il sistema di azzardo attualmente vigente è edificato attorno “a giochi di alea a bassa soglia di accessi e alta frequenza di partecipazione” dei consumatori: in denaro e in tempo.

Per queste insormontabili ragioni, se oggi Dostoevskij visitasse le località della nostra Europa, e capitasse a Venezia, o a Saint Vincent, troverebbe i segni della decadenza dei casinò

<sup>26</sup> Fonte: stime dell'autore sulla base alla sequenza dei provvedimenti di legge citati, dei dati riportati nelle edizioni del Libro Blu (ADM, già AAMS) e di Atti parlamentari XIII legislatura - Camera dei deputati doc. LXVI n. 2, *Relazione sullo svolgimento delle lotterie nazionali anni 1996 – 1998*. Presentata dal Ministro delle finanze. Trasmessa alla presidenza il 24 maggio 1999.

con gli specchi e con i codici rituali del presentarsi in pubblico per l'ardimentosa sfida con sé stessi e con il banco. E Arthur Schnitzler non potrebbe rappresentare l'epopea drammatica di *Gioco all'alba*, suggestione di Duello all'alba. Non c'è più celebrazione estetica né gesta, né specchi. Ma plastica, neon e immagini dalla grafica dei fumetti, insieme a un tourbillon di *jingle* infantili che lievitano in aria nella penombra delle sale VLT di quartiere o promananti dai totem delle Newslot dei bar e dei supermarket. Insomma, l'epopea dei casinò con gli arredi Liberty sta al contemporaneo trastullo da gioco d'azzardo nelle strade dei quartieri e nelle stazioni del metrò come la letteratura erotica sta alla pornografia del dettaglio meccanico che si consuma nel web. E neanche la napoletana Matilde Serao, se fosse un nostro contemporaneo, potrebbe scrivere quel capitolo del *Ventre di Napoli* dove ci racconta del sentimento magico dei partenopei, della "numerologia" e della Cabala che lenivano la disperazione dei poveri nei bassi. Dallo scoramento del sabato sera, appena usciti i numeri del Lotto, al lento risalire della speranza con l'approssimarsi del giorno di apertura dei botteghini. Si gioca ovunque e sempre.

#### 5.4. Il condizionamento operante

Per le ragioni che conducono a costruire un'offerta di massa e a "bassa soglia" di consumo di alea, l'addiction da gioco d'azzardo è definita, paradossalmente, ma non più di tanto, sul paradigma del gioco moderato. Il banco, infatti, rischia quasi nulla, in termini di ritorno dell'investimento, dal ricavare poco dalle moltitudini. In sostanza, una persona che gioca piccole somme, parcellizzando il consumo e mantenendolo costante, si rivela più redditizia al venditore che una persona che impegna saltuariamente denaro, e magari muove attacco al banco con poche puntate di grosse somme. Il concessionario può contare sulla rigidità della domanda da consumo di azzardo, esattamente come avviene all'industria del tabacco per fumatori. Nella "dipendenza senza sostanza", il valore funzionale della nicotina è ben surrogato dalla tecnica del "condizionamento operante".

Non è lo stimolo che genera il condizionamento, ma la risposta allo stimolo stesso. Per questo il condizionamento è detto "operante" (o forse sarebbe meglio tradurre "con l'operare", "nell'operare", a indicare che senza l'apporto soggettivo a rispondere non vi sarebbe la fase del condizionamento. È la pragmatica di rispondere allo stimolo che attiva il condizionamento, che infatti "s'installa" nel soggetto quando risponde.

Per il principio di rinforzo è necessario che la risposta produca fisicamente il rinforzo, perché sia rinforzata. Senza una sua pragmatica, infatti, il soggetto non si rinforzerebbe. Senza una risposta fisica allo stimolo di giocare alle slot-machine il soggetto, pur stimolato, non procederebbe a procurarsi un condizionamento "che opera", o "dato dall'operare".

Il rinforzo è dato dagli effetti ai quali ha dato luogo la risposta. Invitato a introdurre una moneta in una macchina, il condizionamento avviene attraverso la replica del soggetto (versamento del gettone e pressione sui pulsanti). Il rinforzo avviene attraverso gli effetti della risposta. Perché essi effetti si abbiano occorre che l'esperienza di payout sia davvero conosciuta – in frequenza incerta – dal soggetto che ha risposto allo stimolo. Di qui la programmazione del condizionamento attivo.

Si separa dunque il nesso causale tra stimolo e risposta, esattamente come avviene con la superstizione, o meglio con il “comportamento superstizioso”. Sembra di capire che dunque per Skinner la superstizione vada intesa proprio come comportamento. Cioè come una pragmatica davanti all’aspettativa del ripetersi di una condizione, già sperimentata sebbene in modo casuale. La lettura della pagina degli oroscopi, per esempio, non equivale alla ricerca di un canone d’interpretazione, ma all’opzione di operare per la riconferma di un evento atteso, del quale vi è traccia nella memoria come associato a una pragmatica. Nell’opinione comune, anche nelle posizioni professionali che si vorrebbero logiche e razionali, “il fatto che un rinforzo casuale che segue una risposta sia sufficiente a garantirne il consolidamento, non è riconosciuto da tutti, col risultato che talvolta ne derivano serie conseguenze<sup>27</sup>”.

Il condizionamento che induce a operare deriva per l’appunto dall’investimento (appetitivo, come pulsione, come attrazione per l’incertezza?) che il soggetto compie quando risponde allo stimolo. In altre parole, questo tipo di condizionamento non è un interruttore che scatta, ma è l’azione ispirata dall’aspettativa che il soggetto compie per ottenere un feedback. Diversamente dal “riflesso condizionato” di Pavlov, in “condizionamento operante” di Skinner passa per un’elaborazione per quanto elementare della risposta.

L’introduzione della moneta e poi il premere il tasto della slot machine sono risposte allo stimolo, come la ricerca dell’erogazione dei semi o di piccole porzioni di cibo - mediata dal beccare sul punto rosso o dallo schiacciare la leva<sup>28</sup> - sono il condizionamento operante del piccione e del ratto dentro la Skinner box. *Quindi non sollecitazione di un istinto o di un riflesso, ma assoggettamento, addiction all’operare per la ricerca di un feedback.*

### 5.5. La manomissione delle parole

Caratterizza il progetto industriale la particolare cura riposta alla semantica nella comunicazione di quanto si offre sul mercato. Anche nel commercio della fortuna è quindi essenziale la manipolazione costante dei significati delle parole. Mentre è scontato nel consumatore il suo riferirsi spontaneo all’oggetto “gioco”, con l’impiego di linguaggio selezionato e di retorica deliberata si ottiene un risultato più stabile: il radicamento di un senso comune dei singoli tipi e dell’insieme dei giochi organizzati e diffusi.

Ebbene nel *business cycle* – mentre opera la combinazione di tecnologia informatica e di raccolta di denaro negli “azzardi” ad altissima frequenza, per alternare esperienze di gratificazione e di frustrazione, di attesa di ricompensa edonistica e di percezione d’incertezza – il mondo dei concessionari del gioco d’azzardo industrializzato di massa si pregia di aver messo a disposizione dei consumatori il bene intrattenimento. Ma cos’è che si evoca con il lemma “intrattenimento”?

<sup>27</sup> C. MUSATTI, *Trattato Di Psicoanalisi*, Torino, Boringhieri, 1977.

<sup>28</sup> Ci riferiamo a due notissimi esperimenti con la cosiddetta “Skinner Box”, dove lo scienziato riprodusse la sequenza della slot machine con un modello elementare “alla portata” per l’appunto di un piccione e di una cavia.

In origine significava trattenere qualcuno all'interno di un evento senz'altro scopo che il parteciparvi: a-finalisticamente per il piacere di trattenersi "in". In altri termini è il "restituire", in cambio della cessione del tempo, uno stato di piacevolezza senza aggancio a significati che richiedano particolari elaborazioni concettuali o la finalizzazione a uno scopo estrinseco delle condotte. Con il diffondersi dell'espressione (in inglese *entertainment*) s'intende una forma di attività che raccoglie l'attenzione e l'interesse di un pubblico, o che dà piacere e diletto: un'immagine, un gioco di ruolo, in ogni caso una modalità di coinvolgimento che combina il mantenere l'attenzione con il piacere "in pubblico", con un diletto. Dunque, un campo di "eventi", anche piccoli o piccolissimi, o narrazioni, stimoli e sollecitazioni che ottengano un *feed-back*: *sit-com*, *soap opera*, musica, teatro, danza. La presenza di un "pubblico" (anche di modesta ampiezza) è un fattore costitutivo dell'intrattenimento, come uno spettacolo<sup>29</sup>. La dilatazione del tempo e l'ampliamento della gamma dei processi del "trattenere per un tempo" si sono evoluti in modo esponenziale, fino a divenire un dominus o un criterio ordinatore del tempo di vita, sia in luoghi aperti al pubblico, sia in spazi dedicati, sia in solitario, con una combinazione di "collettivo" e di "onanistico": dalla trasmissione televisiva "Affari tuoi" alla manipolazione dello *smartphone* con il *touch screen*, senza distinzione o gerarchizzazione del tempo secondo qualche criterio di appropriatezza. Qui va compiuto un ritorno allo spunto iniziale: si può definire intrattenimento il gioco d'azzardo *on line*? Come avviene il *piacevole trattenersi per un tempo* al casinò nel web?

### 5.6. Il Marketing

L'agire dell'azienda dell'azzardo con un processo finalizzato a persuadere i suoi consumatori comporta la continua emanazione di messaggi aggiornati per coinvolgente per gli strati sociali più larghi. Le modalità concrete sono allora concepite "su misura" per i vari profili sociodemografici, reddituali e di acculturazione, in modo di abbassare quanto più possibile la soglia d'accesso. Azzardo "a bassa soglia", per l'appunto, che non richiede più di padroneggiare le regole del gioco, per sedersi al tavolo e ingaggiare la sfida per il denaro. In questo settore il marketing agisce su un doppio binario: quello operativo sulla distribuzione capillare (e fino all'agosto 2019 supportato da incalzanti campagne pubblicitarie) e quello che propone delle narrazioni sul significato dell'esistenza individuale. Un'idea della vita, a supporto della commercializzazione della vita quotidiana. Anche lo spettacolo dell'affidamento alla ricompensa in denaro dal Caso è una forma, tra le più efficaci di marketing. Fino al 2018, a esempio, una rappresentazione idealizzata dell'esistenza familiare affidata al caso andava in onda tutte le sere, per esempio con la trasmissione "Affari Tuoi", sul canale Uno della RAI. Ogni volta appariva qual potente smentita a tutta

<sup>29</sup> Tant'è vero che in Italia i controlli sono affidati alla SIAE (Società italiana degli autori e degli editori).



la presa in carico che nei servizi, il mondo degli operatori, fa della persona affetta dalla patologia dell'azzardo.

Il copione era semplice: non venivano ospitate sul set televisivo delle persone particolarmente belle o curate, ma quelle che si potevano prendere a maschere che ricordano meglio gli incontri nella vita quotidiana. Ai concorrenti, in ogni inizio di trasmissione, era chiesto di esporre con enfasi (in alcune edizioni stagionali, addirittura di recitare una loro lettera) i pensieri dove essi esternavano i sogni attivati dall'evento "Affari Tuoi". Sogni tutti condivisibili, rispettabili ed umani: c'è una rispettabilità dell'oggetto e della dimensione fantastica che è enfatizzata.

La persona concorrente era accompagnata in studio da parenti o amici, che rappresentavano la sua comunità di riferimento, e che lo sfidante avrebbe consultato nel suo soliloquio e nel dialogo esplicito nella richiesta delle mosse da compiere via via. Partiva dunque la sfida, inizialmente su una base di gratuità, dato che il concorrente non aveva dovuto puntare, con soldi suoi, alcun denaro. Ma accendere solo un sogno da proiettare. Se fosse riuscito a vincere, tanto meglio: non vi era alcun costo d'ingresso o di scommessa.

Dopo i primi "colpi" del gioco, con il concorrente che indicava i pacchi da escludere (sperando di non estrarre quelli con importo alto, che per vincere doveva risultare alla fine delle "mani") appariva il Deus ex machina, il così chiamato "Dottore" (nell'ultima edizione, di sesso femminile, la "Dottoressa"). Questo personaggio "interveniente" formulava (ma per interposta persona, quella del conduttore) una proposta per acquistare dal concorrente la rinuncia a cercare il Grande Premio.

Il "Dottore" diveniva dunque il polo cognitivo del ragionare; egli concedeva del denaro, subito, al partecipante purché egli decidesse di terminare in quel momento la sua sfida. Quei soldi – grazie alla formulazione esplicita di un'offerta, per il tramite del "Dottore", dalla società controparte del programma – erano reali: si era passati quindi dalla gratuità alla effettività e a "titolo oneroso". Dal punto di vista soggettivo, quello del concorrente, vi era lo slittamento cognitivo dal "non aver nulla da perdere nel partecipare" alla deliberazione di impiegare denaro reale per azzardare alla ricerca della "posta in denaro" (più elevata). Prima un vero e proprio preliminare di contratto, poi l'investimento.

Di là della presunta razionalità della scelta, quel che merita di esser notato è che la decisione circa l'uscita o la permanenza nel gioco, se "accontentarsi" o sfidare la Sorte, attivava – nella complessa e raffinata drammaturgia della trasmissione – un esame valutativo sulla personalità del concorrente, un bilancio sulle capacità caratteriali, una ricognizione sul suo destino, l'esposizione in pubblico di tratti sensibili della sua idea della vita.

È evidente quanto sia forte la pressione psicologica, persino a tratti violenta, perché colpisce al cuore il Sé del concorrente. E infatti il conduttore interroga in questa chiave, mentre la persona consulta i parenti, gli amici e altre sue figure di riferimento. Il concorrente dunque li attrae in questa proiezione verso l'azzardo, in una esplicita formulazione del paradigma della vita affidata alla capacità di sfidare la fortuna con l'esperienza di un gioco di alea. Il tutto è intervallato da rituali che si potrebbero interpretare – per la fragilità della persona quando si mostra in pubblico – anche con tratti di degradazione e scherzo. Durante una parentesi propiziatoria, il giocatore si espone a ridicole esibizioni, come

un balletto infantile e grottesco sulla ribalta e illuminato dai riflettori. Il presentatore che agisce come polo del “soliloquio dell’Io”, e il “Dottore” che sta lì, come parte recitante la voce dell’Inconscio. Poi tutto si risolve: o nel pianto accorato, in caso di vincita, o nella scomparsa istantanea dell’immagine dello studio, in caso di sconfitta.

Il consumo di azzardo diviene il principale “attributore di senso”, investendo persino il senso della nuova vita. “È nata la scommessa”, annuncia uno spot pubblicitario e replica quindi un poster con l’icona di un bimbo in fasce che sorride al marchio della BetClic©. Esperienza materiale oppure simulata, per interposta persona, che concede uno strapuntino alla “vita in diretta”.

### 5.7. Pubblicità, sponsorizzazioni, lobbismo

Pubblicità e sponsorizzazioni, ancor più con l’impiego associato dei big data che “pedinano” il consumatore nei suoi itinerari giornalieri con smartphone e computer, supportano lo sviluppo, l’estensione ad infinitum della quantità dei giocatori, e la crescente intensità delle singole persone nel partecipare al gambling. Quei 108 miliardi di euro di acquisti di azzardo nel 2018 fotografano nitidamente il successo dell’operazione.

Si pone una secca alternativa per il conto economico del gioco a soldi: o la base dei consumatori si allarga costantemente, oppure i margini di profitto si assottigliano. Ecco dunque che per stabilizzare e incrementare la spesa, occorre fidelizzare i consumatori spingendoli alla dipendenza dall’acquisto di un dato bene di consumo.

Se cambiamo il punto di vista e osserviamo quanto accade nella condizione della persona, della famiglia, e dei minori, comprendiamo come agisce la strategia di marketing tesa al continuo reclutamento. E possiamo valutare l’importanza di una misura – l’inibizione di pubblicità e sponsorizzazioni – che altrimenti sembrerebbe riduttiva.

Nei confronti dei minori (che giocano a soldi, pur essendo loro vietato) la pubblicità provoca lo scambio semantico di Alea con Agon, del caso con l’abilità personale: ovvio che senza inibire la pubblicità non si contiene la violenta esposizione di bambini e adolescenti all’azzardo. Ma è verso le persone che intendono fuoriuscire dalla condizione di addicted - dalla dipendenza *sine substantia* - la pubblicità contrasta in modo determinante, a causa della sua enorme potenza, con il difficile e sofferto sforzo dell’individuo di emanciparsi dalla malattia e di riguadagnare la salute.

Quanto agli effetti delle sponsorizzazioni, essi che sono di tre tipi. Oltre a essere di supporto diretto, cioè di spinta al consumo, servono a condizionare lo svolgimento di alcune fondamentali professioni (medici, terapeuti, psichiatri) proponendo una definizione fallace del *Problem Gambling*, del gioco che crea uno stato problematico. La più clamorosa delle sponsorizzazioni è quella di quasi tutti i concessionari dell’azzardo alla Federserd (una sorta di sindacato degli operatori pubblici delle dipendenze). Con generose sovvenzioni la Federserd realizza il progetto del cosiddetto “gioco responsabile” con un portale internet dove campeggiano i marchi delle industrie dell’azzardo. Cosa si richieder in cambio? Che gli operatori restino ancorati allo schema che la dipendenza da gioco d’azzardo riguardi solo pochi soggetti “fragili e predisposti”. Distogliendo l’attenzione dell’opinione pubblica dal progetto industriale dell’azzardo di massa.

Per intenderci: questo condizionamento operato dagli sponsor è simile a quello delle aziende farmaceutiche quando finanziano convegni medici con il loro logo o marchio. La ricaduta? Superare ogni remora alla prescrizione *ad abundantiam* di farmaci e ritrovati. Diffondere nelle ASL l'acquisto di apparecchiature elettromedicali eccetera.

In ogni caso, la sponsorizzazione distorce l'uso delle scienze e delle coscienze del medico. Clamoroso, nel caso dell'azzardo, quanto avvenne con il famoso "modello di Reno", dalla località che lanciò nel 1984 Il Responsible Gambling (curioso ossimoro): dalla località del distretto dell'azzardo del Nevada. I tre illustri clinici - Ladouceur, Blaszczynski, Shaffer, furono per l'appunto sponsorizzati nel loro riunirsi à coté dei 100 Casinò di Reno per lanciare il manifesto del gioco responsabile quale Intesa tra stato, società dell'azzardo e consumatori. Naturalmente non vennero consultate le associazioni dei familiari, degli ex giocatori e i gruppi di terapia diffusi negli Stati Uniti d'America, nel Canada e in Australia, paesi di provenienza dei tre cattedratici.

Sempre a proposito di sponsorizzazioni, scendendo in Italia, va ricordato che il MOIGE, autodefinitosi "movimento di genitori", è sovvenzionato da Lottomatica. Vi sono poi le sponsorizzazioni che servono a diffondere la buona reputazione dei concessionari. L'operazione di solito è elargire somme di denaro per restauri, opere per l'infanzia, strutture sanitarie, ripristino di luoghi archeologici di importanza mondiale o di opere d'arte universali come la Cappella degli Scrovegni a Padova. Associando il marchio a monumenti famosi in tutto il mondo o a buone cause di rilievo sociale.

Nel 2004 e nel 2007 toccò ad esempio all'ospedale pediatrico Bambino Gesù beneficiare di sponsorizzazioni rivolte alla costruzione di reparti e di strutture di accoglienza per i genitori dei bimbi. L'Agenzia dei Monopoli organizzò grandi battage pubblicitari mentre stava decollando la pianificazione pubblica dei 47 giochi d'azzardo In concessione.

Nella primavera del 2018 – cambiato decisamente il vento – i pediatri dello stesso ospedale hanno realizzato una guida per i medici e i genitori sui rischi dell'azzardo per i bambini e i ragazzi, sia che vengano attratti a giocare a soldi e sia che subiscano le conseguenze di trascuratezza per genitori giocatori d'azzardo<sup>30</sup>. La guida è corredata da una ben opportuna ricerca della Caritas romana sui minori e l'azzardo.

### 5.8. La convergenza del Gambling con il Gaming

È stata da tempo posta in evidenza una nuova frontiera, che è facile comprendere impegnerà sia l'ambiente degli studiosi e sia le professionalità dell'educazione, della clinica e degli interventi preventivi e riparativi nell'area via via dilatantesi delle dipendenze patologiche.

Anche nel gioco che si riteneva ludico, l'avvento dell'elettronica, prima, e del digitale poi ha cambiato fortemente le proposte di divertimento, di impiego del tempo libero e dei giochi

<sup>30</sup> ISTITUTO BAMBINO GESÙ PER LA SALUTE DEL BAMBINO E DELL'ADOLESCENTE, *Guida alla dipendenza dal gioco d'azzardo*, a cura di Roberto Averna, Unità Operativa di Neuropsichiatria Infantile; ID., *A scuola di salute. Caritas e Bambino Gesù contro il gioco d'azzardo*. Entrambe le pubblicazioni sono datate marzo 2018.

nelle modalità dell'*agòn* in particolare. Il denaro è entrato, per un percorso inverso, anche nel campo di quanto si riterrebbe puramente ludico. Come? Prendiamo qualche dato quantitativo. I videogiochi che oggi compongono la quota preponderante del gaming sono quelli che richiedono il collegamento al web – ovvero si praticano in streaming – e che tendono ad assorbire molte ore della giornata, tanto di un bambino, quanto di un adolescente e di un adulto. Le produzioni immesse sul mercato sono in continuo aggiornamento, con margini di profitto da strappare allargando l'area dei partecipanti. La tentazione, anzi la realtà dell'impiego di metodologie e risultanze scientifiche del "condizionamento", sperimentate con successo nel campo dell'azzardo è scontata. Quello dei videogame, infatti, è diventato il ramo principale dell'industria dell'intrattenimento e dello spettacolo. Nel 2018, per esempio, gli acquisti delle varie modalità di partecipazione al gaming è risultato negli Stati Uniti tre volte superiore a quello dell'industria cinematografica di Hollywood. Una fidelizzazione e un'espansione sul mercato che può contare, anche in questo caso, su un fattore competitivo: il *condizionamento operante*

È un settore che cresce velocemente. Il mercato dei videogiochi in streaming in base alle previsioni crescerà del 27 per cento all'anno a livello mondiale. E fra il 2018 e il 2026 passerà da un volume annuo di circa 800 milioni di dollari a oltre 6,9 miliardi di dollari<sup>31</sup>. In cosa si differenziano Gambling e Gaming? In comune hanno le procedure del "condizionamento operante", con l'alternarsi a alta frequenza di "rinforzo secondario positivo" e di "rinforzo secondario negativo". Si distinguono sulla collocazione logica del fattore denaro. Nel gioco d'azzardo propriamente considerato il premio di valore venale è lo scopo, la meta, che quando raggiunta attiva il sistema della gratificazione.

Nei videogiochi il denaro è il mezzo necessario per salire di livello e quindi raggiungere elementi superiori di gratificazione. Una delle tipologie è denominato *Loot Box*, un "bottino", che si può ottenere sia affrontando le sfide in streaming oppure acquistare, sotto forma di "elementi estetici", iconografie, figurine eccetera. In Fifa, popolarissimo videogioco di calcio un tempo praticato con un supporto fisico acquistato e poi non più necessariamente da rinnovare, la versione sul cloud e quindi in streaming si spinge il praticante (per lo più bambini e comunque minorenni) a comprare delle figurine virtuali e collezionare calciatori per la propria squadra.

Nell'ampia inchiesta pubblicata nel settimanale "Internazionale" si legge: "Un pacchetto [di figurine dematerializzate, n.d.r.] può contenere campioni come Lionel Messi, ma più spesso ci si trovano sportivi di livello molto più basso. Nel 2018 il ricercatore norvegese Rune Mentzoni ha cercato di capire con che frequenza si ottiene una stella del calcio: dopo aver comprato pacchetti per un valore di 3.800 euro non aveva nemmeno un campio-

<sup>31</sup> La *Zion Market Research*, società americana di ricerche di scenari di mercato, ha pubblicato nel dicembre 2018 il rapporto *Cloud Gaming Market by Cloud Type (Public, Private, and Hybrid), by Streaming Type (Video and File), and by Device (Smart Phones, Tablets, Gaming Consoles, and PCs): Global Industry Perspective, Comprehensive Analysis, and Forecast, 2018-2026*, <https://www.zionmarketresearch.com/toc/cloud-gaming-market>

ne. Sappiamo che l'incertezza del risultato crea dipendenza: le slot machine funzionano secondo lo stesso principio. Anche il linguaggio dei videogiochi è influenzato dal mondo delle scommesse. I produttori di giochi gratuiti devono quasi la totalità delle loro entrate alle cosiddette “balene”, giocatori pronti a spendere cifre spropositate. Il termine è nato dai casinò di Las Vegas, dove indica le ricche vedove che spendono milioni di dollari in un fine settimana. Le *Loot Box* sono solo un esempio dei tanti meccanismi che creano dipendenza”.

“La paura di perdersi qualcosa – Fear Of Missing Out (FOMO) – è una leva importante, specialmente nel caso dei più giovani”, dice. Alcuni produttori mettono a disposizione delle novità per un periodo brevissimo, per spingere il giocatore a non perdersele<sup>32</sup>”.

### 5.9. Il tratto comune, la *Gamification*

*Gamification*: è un termine dapprima coniato dagli esperti di marketing e poi condiviso da altre professionalità impegnate nelle strategie commerciali. Ripreso talvolta nei mass media, deriva dalla parola inglese “Game”: gioco senza scopo di lucro, che impegna la persona ad interagire con altre persone o con un apparato tecnologico (meccanico, elettronico o digitale). Pur traducibile, ma con parziale aderenza semantica, in “ludicizzazione”, indica comunque una successione attiva di stimolo-risposta-nuovo stimolo-nuova risposta – ovvero interazione – che è impiegata nelle strategie commerciali o comunicative: per trasmettere e far assimilare messaggi e correlati comportamenti utili – all'emittente – a conseguire obiettivi personali, d'impresa, politici, ecc. Scopo dunque della *Gamification* è agganciare un cliente alla “ludicizzazione”, ovvero al divertimento che deriva dal suo essere utilizzatore fidelizzato di un bene o di un servizio.

Vi è anche un'accezione positiva, ma con uno slittamento di significato, che ha spinto a importare la *gamification*, revisionandola in buona parte, in un contesto sano di ricerca e di pratica educativa. In questo caso però si ricava una metodologia pedagogica di “ludicizzazione” a tutt'altri fini. I pedagogisti, in pratica, individuano le variabili che rendono i giochi attraenti, per quindi riuscire a mettere a fuoco ciò su cui far leva, ma all'interno di attività svolte in ambienti certamente non ludici, al fine di incoraggiare un cambiamento nel comportamento o trasmettere un messaggio o un contenuto. In sostanza si prendono gli aspetti di una prassi che possono essere convertiti in giochi o dinamiche ludiche e li riversano nella formazione o anche in relazioni “non di aula” per indurre i destinatari a compiere un'esperienza significativa e motivante<sup>33</sup>. Resta tuttavia ben poco, così facendo, delle motivazioni iniziali di una teoria sorta originariamente per fini di profitto.

<sup>32</sup> S. VAN DEN BRAAK, TH. MUNTZ, E. WOUTERSEN - De Groene Amsterdammer/Investico (Paesi Bassi), in *Internazionale*, 8 novembre 2019, n. 1332.

<sup>33</sup> Un interessante stimolo a entrare nel tema è dato dalla recensione di L. LUBIN del manuale di K. KAPP, *The Gamification of Learning and Instruction Field Book: Ideas into Practice*, Hoboken, NJ, Wiley, 2013, pubblicata in *New Horizons in Adult Education & Human Resource Development*, 28(1), 2016, Florida International University.

Tornando al mondo del *business*, la gamma di comportamenti causati da *risposte attive del destinatario commerciale, o che comunque opera a scopo di lucro*, l'applicazione di metodologie della *Gamification* è assai ampia: da quelli più innocui (rendere piacevoli gli acquisti ai clienti e stimolarli a proseguire) alle relazioni di lavoro (grazie a un grado di "ludicizzazione" i dipendenti rendono meglio e di più all'azienda) e ancora per comunicare nella comunità degli affari (i partner di business, divertendosi, condividono l'immagine dell'impresa). Vi sono infine anche pesanti risvolti negativi, *come manipolazione e uso scorretto delle relazioni interpersonali*, tanto nella scala di un singolo quanto di un gruppo con un sistema commerciale, politico, culturale e ideologico.

La *Gamification* è stata fatta assurgere a un tratto dello stesso *Gambling* industrializzato di massa. L'enfatizzazione del "ludico", infatti, nasconde il comportamento rischioso che connota il gioco d'azzardo. È quanto accade nell'attuale vasto sistema, supportato da tecnologie, con canali digitali e con collocazioni di esasperata "prossimità" alla vita quotidiana delle popolazioni. Le *Gambling Machine* (le slot machine, anche quelle emulate al computer, che però le società concessionarie denominano *Gaming Machine* o *AWP*<sup>34</sup>) mutuano alcune modalità del funzionamento dei videogiochi, e applicano meccaniche ludiche ad attività connotate da rischi, da ricadute sulla salute delle persone e da esternalità negative sulle relazioni sociali.

Grazie al metodo della *Gamification* si induce a perdere la netta distinzione delle differenze di contesto. Giocare con soldi, per soldi e a scopo di lucro (azzardo) è allora percepito come equivalente all'intrattenersi alla playstation. Il gambling di massa accoglie generosamente le meccaniche e le dinamiche di gioco, aggiungendo ai fattori tradizionali altre componenti trainanti (ancora, mutate dal mondo del "gaming") che possano attirare l'interesse dell'utenza.

Le procedure speciali e gli svolgimenti di un gioco per "gamificare" un sito o un servizio si svolgono con la proposta di concetti coerenti, come punti, livelli, missioni e sfide. Con tale armamentario s'incoraggiano gli utenti ad investire proprio tempo, spingendoli alla partecipazione e aiutandoli a costruire delle relazioni all'interno del game. Proprio dalla strutturata necessità di raggiungere per step e di misurarsi con l'incertezza dell'esito delle procedure, viene pro

Tali relazioni motivano gli utenti al raggiungimento di obiettivi predeterminati (es: il miglioramento delle proprie capacità, l'incremento delle performance, eccetera), modificando di fatto il loro comportamento.

---

Per una rassegna si veda anche T. ORDIZ CARPINTERO *Gamification: Around the world in eighty days*<sup>in</sup> *Infancia, Educación y Aprendizaje (IEYA)*, 3, 2017, 2, pp. 397-403 (<http://revistas.uv.cl/index.php/IEYA/index>)

<sup>34</sup> Altro grave imbroglio semantico: AWP sta per *Amusement with Prizes*, letteralmente "Divertimento a premi", termine dapprima utilizzato per quelle forme ludiche riservate all'infanzia o ai giochi da Luna Park (dal lancio di palline di Ping-Pong verso le vaschette dei pesciolini rossi al tiro a segno con in palio una bottiglia di marsala) e infine traslato al supporto tecnologico del più tipico e aggressivo gioco d'azzardo: quello delle slot machine.

Nel campo delle slot machine – ormai lontani dall'epopea della Liberty Bell<sup>35</sup> – la gamification si applicherà con modalità molto raffinate nelle prossime AWPR. È stata proprio Confindustria – Sistema Gioco Italia a proporre (e in effetti far accettare nel marzo del 2016) al Governo un nuovo modello si “Pirata con un braccio solo” – detto AWPR – che prevede che la macchina abbia la connessione in remoto, R, a un server che abbia più funzioni, provveda velocemente ad aggiornare i dispositivi, non sia soggetto a guasti (assicurando *Always on* il gioco) e soprattutto consenta, con gli algoritmi di una megamacchina, a tracciare il profilo dei consumatori, sì che la commercializzazione ottenga le massime performance. Il tutto automaticamente traducendo l'“innovazione” di prodotto e di processo istantaneamente, a garanzia del raggiungimento degli obiettivi di budget, anzi del loro superamento a mano a mano che si amplierà la platea degli addicted. Senza più ricorrere alla spedizione fisica dell'apparecchio, la gamification procederà spedita e la fidelizzazione dei clienti sarà massima.

## 6. Quadro d'insieme comparativo della struttura del sistema

Si entra nel *gambling* secondo un'organizzazione rigida dell'offerta che si bipartisce in modalità tradizionali e in modalità nuove, dove prevale l'organizzazione industrializzata delle puntate in denaro.

All'interno delle prime, “tradizionali”, ve ne sono alcune che comportano per il giocatore la presenza “fisica” con altre persone nei luoghi di gioco. Ciò accade, per esempio, quando ci si siede attorno a un tavolo dove si distribuiscono le carte o dove è in funzione una *roulette*. Sempre “con interazione in presenza di un pubblico”, si scommette sul piazzamento di cavalli da corsa negli ippodromi<sup>36</sup>, o sull'ordine di arrivo di levrieri in un cinodromo (forma questa di *betting* si è pressoché estinta in Italia). Parimenti legati a una lunga consuetudine, sono i giochi nei quali l'entità monetaria del risultato finale dipende dalla raccolta di un montepremi con coinvolgimento di una “comunità”, come nelle lotterie, nel bingo e nelle cosiddette “riffe”. Infine, anche nei giochi più vetusti, ve ne sono alcuni dove

<sup>35</sup> La slot machine nasce proprio con la confusione terminologica. La Liberty Bell era la Campana della Libertà, il simbolo più comunemente associato alla Rivoluzione americana. Il 4 luglio del 1776, il suo suono radunò i cittadini di Filadelfia per la lettura della Dichiarazione d'indipendenza e poi, nel 1837, fu adottata dalla società americana contro la schiavitù, come simbolo del movimento abolizionista. Negli Stati Uniti, la Liberty Bell è uno dei più familiari simboli di indipendenza, amore per la patria e libertà. Curiosa e grottesca perversione: da emblema di emancipazione, indipendenza, fine dello schiavismo a strumento attuale per la riduzione di masse di uomini e donne in condizione servile.

<sup>36</sup> Sul finire del 2011 hanno cominciato a cessare l'attività circa 20 ippodromi nelle regioni italiane. Vi è da notare che questa forma di competizione (motivata dalla raccolta di scommesse e non da un torneo di campionato) si basa su una “filiera lunga” del ciclo che precede, che svolge e che successivamente tratta le offerte di gioco con pronostico: selezione e allevamento delle razze equine, lavorazioni di mascalcia, allenamento e preparazione del personale sportivo e dei servizi di supporto, gestione e manutenzione della struttura, ecc. Per un quadro della situazione si può consultare AGENZIA PER LO SVILUPPO DEL SETTORE IPPICO (ASSI), *Annuario Statistico 2011*, Roma, 2012.

la relazione del singolo con altri giocatori è del tutto assente e non cercata (dal Lotto allo *scratch*, comunemente conosciuto come “Gratta-e-Vinci”).

I giochi “industrializzati” comportano una schiacciante immissione di tecnologia – tanto fisica, quanto “virtuale” – per raccogliere adesioni non legate a un tempo e a un’occasione specificamente assegnati. Sono, quindi, forme di alea replicabili e a elevata frequenza. Il richiamo dell’azzardo è creato proprio attorno alla tecnologia, elettronica e ICT, affinché le occasioni siano raccolte da quante più persone possibile e con la maggior frequenza ottenibile. La tecnologia definisce la forma e anche la struttura della remunerazione tanto del rischio quanto del successo.

I criteri della distinzione si possono, così, individuare:

- a) Giochi di alea, dove esiste un “evento”, un’interazione con altri partecipanti, una ritualizzazione del modo di partecipare e – in ultima analisi – una soglia di ingresso ben chiara e che esclude alcune fasce di consumatori (poiché richiede tempo, spostamenti, raccolta di adesioni, registrazioni, identificazioni, ecc.);
- b) Giochi “a bassa soglia” di entrata, dove la presenza dell’offerta è inserita nella quotidianità, cioè nei luoghi e nei tempi di altre funzioni della persona. Non è richiesta alcuna identificazione. Il gioco avviene senza l’interazione con altri partecipanti, in tempi veloci, con restituzioni irrisorie, ma frequenti, di vincite e con impegno di un volume di tempo via via più elevato.

A rigore, “la vincita in denaro” è l’elemento centrale di motivazione al gioco d’azzardo. L’entità della vincita non va considerata esclusivamente in valore assoluto (quale, ad esempio, la vincita iperbolica del *jackpot* al Superenalotto). Assume rilievo anche quando è percepita semplicemente come “molto” in raffronto alle possibilità di accesso al denaro da parte di chi gioca. Ad una signora anziana, che vive di modesta pensione, una vincita teorica possibile di 100 euro è sufficiente per stimolare al gioco d’azzardo reiterato. Il *boom* dell’azzardo si è peraltro verificato in Italia, combinandosi con una lunga stagione di disoccupazione di massa, di *boom* delle ore di cassa integrazione, di continua espulsione di personale maturo dal mercato del lavoro, di difficile accesso per i giovani all’impiego. Per osservare quanto l’abbassamento del reddito disponibile ricada sul volume dei consumi primari delle famiglie, occorre partire dal concetto elementare che tutti i giochi d’azzardo disponibili sul mercato hanno, per chi vi impiega una quota di sue risorse, un “rendimento” comunque inferiore ad 1. Ovvero, fatto 100 l’ammontare della spesa, sicuramente il valore del “rendimento” scende in proporzione della percentuale trattenuta dall’Erario e dal concessionario. Per tale principio, la popolazione che gioca d’azzardo in modo costante (e che non necessariamente è composta esclusivamente di giocatori patologici o eccessivi), è destinata a ridurre (perché l’insieme di essa inevitabilmente perde) porzioni del suo reddito disponibile: per il “principio dell’attesa di guadagno negativa” (Fonte: Peres Ennio, matematico).

Pertanto, con la perdita, non è raro che scatti il meccanismo dell’inseguimento (*chasing*) con conseguente ampliamento della perdita stessa e rischio di innesco di gioco eccessivo (oltre



le proprie possibilità), fino all'indebitamento. (Fonte: R. Ladouceur<sup>37</sup>). Da tale dinamica, che deriva dalla struttura specifica del gioco di alea con impiego di denaro, le aspettative di "guadagno" del singolo (codificate con gli algoritmi della progettazione di ogni modalità di azzardo presente sul mercato), sono rese possibili dalla condivisione, nell'insieme della popolazione che aderisce al gioco, di un'attesa di guadagno negativa. In sostanza, il singolo, puntando denaro, sottoscrive che l'intera comunità subisca una passività di risultato. Proprio l'ampiezza di tale "sottrazione sociale", che proporziona materialmente l'attesa di risultato negativa, quantifica l'effetto depressivo sull'economia del *deficit spending* del gioco d'azzardo. Per intenderci: una misura di "politica keynesiana" al negativo, anzi al moltiplicatore negativo. In luogo di un sostegno alla "domanda" (quale J. M. Keynes proponeva esattamente nelle fasi recessive del ciclo economico), l'abnorme espansione della spesa (lorda o netta è solo una differenza di scala), impone un pesantissimo effetto depressivo sul sistema economico nazionale.

<b>Prospetto n. 2 – Fenomenologia dei giochi d'azzardo: "tradizionale" vs "tecnologico"</b>			
<b>GIOCHI D'AZZARDO TRADIZIONALI</b>		<b>GIOCO D'AZZARDO INDUSTRIALIZZATO DI MASSA</b>	
<b>Struttura dei giochi d'azzardo autorizzati fino alla metà degli anni Novanta</b>	<b>Tipologia di gioco originario con le caratteristiche tradizionali</b>	<b>Struttura attuale dei giochi industrializzati d'azzardo in concessione statale</b>	<b>Tipologia di gioco d'azzardo che presenta le caratteristiche</b>
<b>1 Interattivi con altri partecipanti agli eventi di alea</b>		<b>1 Bis - Non interattivi e privi di presenza di partner</b>	
In luoghi e in tempi idonei e funzionali alla presenza di più persone, con il corredo di rituali simbolici ed in modalità materiali talvolta anche di socializzazione	Ricevitorie del Lotto (prima dell'ampliamento della raccolta con postazioni in bar e tabaccherie) Lotterie nazionali – di "Capodanno" o "della Befana" abbinata annualmente a trasmissioni televisive (a esempio "Canzonissima", dal 1956 al 1975) con edizioni in più settimane, con in media 12-16 estrazioni prima della finale)	<i>Il passaggio di denaro tra persone che partecipano (cioè le vincite di alcuni che derivano direttamente dalle perdite di altri), non avviene in presenza. Il giocatore impegna tempo e soldi sfidando un'organizzazione, una piattaforma informatica o un apparecchio elettronico</i>	<i>Lotterie istantanee slot machines - VLT</i>

<sup>37</sup> R. LADOUCEUR, C. SYLVAIN, C. BOUTIN, C. DOUCET, *Understanding and Treating the Pathological Gambler*, Hoboken-NJ, John Wiley & Sons, 2009.

2 Alta Soglia di accesso		2 Bis - Bassa soglia di accesso:	
Il consumo è previsto in luoghi dedicati, a orari prefissati e seguendo specifiche procedure di accesso. Le norme sono associate a rigidi controlli che comunemente escludono i minorenni e, nel caso dei Casinò, anche i cittadini residenti o quanti esercitano determinate professioni (collegate all'economia della sala da gioco).	Unici quattro Casinò (Venezia, Campione, Saint Vincent, Sanremo) Trenta Ippodromi contigui alle città	<i>Incontro con i giochi che si verifica in luoghi frequentati per altri motivi e dove i controlli amministrativi sono labili o rarissimi</i>	<i>Tutti i giochi, da quelli dei casinò on line alla gamma dei praticabili a distanza, dalle slot machine alle lotterie, dalle scommesse su eventi reali a scommesse su eventi simulati (cosiddette Scommesse Virtuali).</i>
3 Rituali		3 Bis - Consumo	
Il "reclutamento" all'alea avviene con il corredo di un rito collettivo, spesso proposto in appuntamenti significativi per il costume o gli usi del luogo	Oltre alle lotterie di Capodanno o del Carnevale, il Totocalcio nelle giornate del campionato di calcio, competizioni sportive settimanali, ecc. <i>che comportavano di esser seguite in diretta per un tempo prolungato</i> , a esempio con le telecronache di "Tutto il calcio minuto per minuto). In misura molto ridotta, anche il Totip (totalizzatore ippica) seguiva il modello	<i>il gioco perde il suo valore e senso di rituale e viene "consumato" in occasioni diverse e "scelte" dal soggetto.</i>	<i>Low cost della puntata, ma ripetuta con crescente frequenza fino al raggiungimento di somme impattanti sul ménage quotidiano.</i>
4 Variabile tempo		4 Bis - Istantaneità e continuità	
Più sequenze di operazioni, attesa del tempo del risultato e delle fasi di comunicazione pubblica delle combinazioni o dei "numeri" vincenti.	<i>Lotto con estrazione settimanale</i> (prima del passaggio alle due, poi tre e infine ogni pochi minuti, sette giorni su sette) Lotterie nazionali Totocalcio, Totip, scommesse solo in ippodromi	<i>Il singolo premio è irrilevante, perché le sequenze di gioco sono reiterate nell'arco di pochi secondi. Frequenze crescenti delle operazioni, continuità di ripetizioni delle puntate</i>	<i>Casinò on line Poker on line Betting Exchange (scommesse tra private) 10eLotto Gratta e Vinci Bingo on line</i>
5 Disciplina spazio/tempo		5 Bis - Deregolazione spazio/tempo	
Attribuzione del luogo di alea, separato da quello di altre funzioni; predeterminazione degli orari di svolgimento.	Casinò, sportelli presso i luoghi di svolgimento delle competizioni ippiche, botteghini di raccolta del Lotto e del Totocalcio	<i>Oltre agli spazi della vita quotidiana e con maggiore prossimità (strada del quartiere residenziale, uffici postali, bar, stazioni ferroviarie e delle autolinee, ecc.), anche quelli domestici con svolgimento nelle 24 ore.</i>	<i>Slot machines - VLT Sportelli, sale e corner per scommesse Distributori di tagliandi di lotterie (pubblici esercizi, edicole, autogrill, uffici postali) Rete di oltre 225 punti di vendita di gioco d'azzardo</i>

<b>6 Complessità delle regole “d’ingaggio”</b>		<b>6 Bis - “Interruttore”</b>	
Oltre al fattore di casualità, alcune ridotte modalità di alea autorizzate dallo Stato richiamavano conoscenza di tecniche, regole e una dose di abilità. Taluni giochi praticati in privato (ma tollerati dalla legge) sembravano associarsi all' <i>agôn</i> (Caillois, 1957)	Totocalcio e Totip con ricorso alla sistemistica. Giochi in sedi private autorizzati e riservate ai soci per tornei di carte.	<i>Simili a interruttori o a device semplici, l'azzardo è puro e semplice azionamento della macchina.</i>	<i>Slot machine via computer o via smartphone. Gratta &amp; Vinci digitali e “virtuali”</i>
<b>7 Tradizione e apprendimento</b>		<b>7 Bis - Omologazione</b>	
Espressione di linguaggio, rituali e lessico comune alle popolazioni di un territorio (da qui la gran varietà dei giochi di carte, riportati nelle prescrizioni di divieto emesse dai questori) collegati al necessario apprendimento “tecnico” (anche di generazione in generazione).	Oltre alla “numerologia”, alla “Smorfia” e alla “Cabala”, la procedura lenta che precedeva il giorno dell'estrazione suscitava anche forme di socialità e di commento di vicinato. I giochi di carte nei locali aperti al pubblico, contenuti entro una soglia di non messa in palio premi di valore venale.	<i>Meccanizzazione, ripetizione, tipicità e uniformità che omologano popolazione e ambienti.</i>	<i>Giochi a totalizzatore, Lotterie, Slot machine e scommesse su display (“virtuali”) nella capillare e insignificante diffusione per l'acquisto veloce nei pubblici esercizi.</i>
<b>8 Riscossione non immediata</b>		<b>8 Riscossione immediata e riscossione differita</b>	
La riscossione dei premi richiede l'identificazione del vincitore e il differimento dell'erogazione materiale del denaro.	Tutti i giochi tradizionali non consentivano l'anonimato del vincitore, né per estrazioni e né per concorsi a pronostico. Nemmeno per i casinò era possibile l'anonimato.	<i>In cash e talvolta virtuale per le piccole somme; differita per le somme consistenti. In entrambi i casi il tempo di erogazione incentiva a continuare a giocare.</i>	<i>Gratta &amp; Vinci, Slot Machine, VLT, Scommesse, Giochi on line. Tutto il compendio delle modalità che prevedono sia piccole e sia consistenti somme di premi</i>
<b>9 Fisicità e corporeità</b>		<b>9 Tecnologia</b>	
Manipolazione, una partecipazione al sorteggio.	Nella sfera meramente privata del gioco con le carte o con il lancio dei dadi (modalità del tutto vietate, tranne che nei casinò)	<i>Alea intermediata dalla tecnologia. Il consumo avviene sfidando la macchina, un sito internet, limitando l'attività fisica (per es. dal click a inserire banconote che la macchina “investirà” autonomamente).</i>	<i>Gamification di sequenze e corredo visuale-sonoro delle slot machine, anche quelle emulate al computer. Si mutuano alcune modalità dei videogiochi, e relative meccaniche ludiche.</i>

## 7. Scheda di sintesi sui cambiamenti dall'anno 2000 a oggi nel fenomeno del gioco d'azzardo.

- a. Nei suoi conti economici è avvenuto il passaggio da un mercato limitato, spesso “di nicchia” e che nelle forme più “pregiate” comportava un’alta soglia di ingresso per consumare, a un mercato pervasivo fondato su offerte di azzardo a bassa soglia o a “soglia zero” (*threshold zero*).
- b. Con riferimento alla combinazione di sorte e denaro, sono stati fatti estinguere (dalla governance istituzionale) i giochi *a bassa frequenza e ad alta remuneratività premiabile* (concentrazione del payout in poche vincite di grande importo) e sono stati sostituiti con giochi ad *altissima frequenza e a minima remuneratività unitaria, vale a dire a massima restituzione parcellizzata*.
- c. Nella tematica delle dipendenze patologiche, il campo rappresentato da profili clinici che interessavano una popolazione contenuta è stato sostituito da quello di un’addiction di massa di estensione inedita in occidente.
- d. La collocazione fisica non è quasi più nella morfologia di un territorio dedicato e confinato, ma si presenta come una invasione fitta e capillare degli spazi della vita quotidiana delle città.
- e. Se si osserva l’esistenza delle persone, in luogo dell’impegno di un tempo di vita, che si voleva “separato” e “delimitato” e cioè secondo l’essenza di un gioco, si palesa oggi che l’azzardo assorbe almeno 100 milioni di giornate lavorative degli italiani, che corrispondono a un terzo di quelle dedicate alle vacanze.
- f. Da un consumo riguardante in schiacciante maggioranza gli uomini si è pervenuti oggi alla completa realizzazione delle “pari opportunità” di genere nella dipendenza da gioco d’azzardo patologico, poiché le persone di entrambi i sessi vi impegnano quote equivalenti del loro tempo di vita.
- g. Da un’offerta di modalità basate sulle tecnologie elettroniche e on line che rappresentava una nicchia dell’azzardo al prevalere nel consumo delle forme virtuali o cyber, accessibili anche dalle abitazioni private.
- h. Dall’addiction causata dal gioco eccessivo praticato da una popolazione contenuta si è passati alla cruda realtà di una dipendenza pervasiva innescata dal “gioco moderato” di massa.
- i. Da un complesso economico, che assicurava grandi margini di remuneratività alle imprese del settore e al pubblico erario, a un sistema piramidale, che riduce progressivamente gli utili privati e le entrate fiscali, fino a un meccanismo che genera elevate passività nei concessionari e ulteriori pesi nel debito pubblico.
- j. Da un business incentrato su rilevanti margini della quota trattenuta (dopo l’erogazione dei primi in denaro) al dispiegarsi di una finanza di derivati (sui rendimenti attesi dall’azzardo) che sta prospettando una grande e pericolosa “bolla”.
- k. Da un’esigenza di servizi e professionalità per l’approccio terapeutico alle situazioni di GAP a una domanda potenziale di trattamento e riabilitazione che in potenza interessa

una popolazione molto estesa e composta tanto di persone singole quanto di intere famiglie.

1. Dalla reputazione di rispettabilità del *gambling* al sorgere e quindi al diffondersi di una disapprovazione sociale crescente.

## 8. Conclusione. Problema del gioco d'azzardo o focus sul giocatore patologico?

Un curioso dilemma si rivela quando si tenta l'inquadramento istituzionale e sociale del gioco d'azzardo come *rischio per la salute*. Di solito l'accento viene posto sul gioco *problematico*, e non su un ben più congruente "problema *del gioco*". Accantoniamo per il momento il "dettaglio" della mancata evocazione del denaro, dello scopo di lucro che lo connota. E allora, *Problem Gambling* o *Gambling Problem*?

È quell'*accezione* del gioco di alea che subisce un'*interferenza* di aspetti patologici a dover essere inquadrato come problema? Oppure l'oggetto del contendere è proprio *l'emergere di una questione del gioco d'azzardo*, laddove lo Stato ne consente (anzi promuove) l'offerta commerciale in pubblico? In breve: ci si deve occupare del gioco d'azzardo *problematico* o del gioco d'azzardo che di per sé è un *problema*<sup>38</sup>?

Coesistono infatti la definizione convenzionale della dipendenza da gioco d'azzardo, di recente fatta propria dal Servizio sanitario nazionale, con la propensione dello Stato a trarre dal consumo di alea un rifornimento di reddito per sostenere i costi del suo apparato. È così che l'abitudine del puntare denaro in attesa di premi concessi solo per puro caso è pervenuta a proporzioni enormi e quali mai si erano conosciute in Italia.

Può dunque essere costruita la definizione di gioco d'azzardo patologico (il *Problem Gambling*), trattando il profilo psico-patologico differenziale del giocatore. Questa operazione teorica e pragmatica è proposta come se si fosse rimasti fermi agli anni Ottanta del secolo scorso, quando si esponeva un'offerta di gioco d'azzardo che stazionava a Campione d'Italia, e vi erano delle persone che da Milano, come da qualsiasi altra parte d'Italia, si recavano a giocare a Campione d'Italia, a Sanremo, a Saint Vincent o nel casinò storico di Ca' Vendramin a Venezia. Oppure, da un ambiente plebeo o popolare, nei giorni delle corse con i cavalli gli scommettitori raggiungevano gli ippodromi di San Siro, delle Capannelle o di Tor di Valle.

Se tali "pellegrinaggi elitari" verso le Case da Giuoco avessero attirato l'interesse scientifico-professionale di sociologi, psicologici, antropologi e economisti (ancora meno numerosi) si sarebbero domandati, tentando un approccio al tema del gambling: perché alcune persone vanno a puntare denaro ed altre non lo desiderano? Il focus per interpretare

<sup>38</sup> Nell'*accezione* di *an intricate unsettled question*, una questione complessa e irrisolta.

i comportamenti (nei risvolti problematici) si sarebbe dovuto incentrare sul profilo del *giocatore*, ricostruendone i tratti per quindi procedere a una definizione di dipendenza patologica derivante dall'eccessiva frequentazione dei templi dell'azzardo. Dal profilo psicosociale all'inquadramento in termini di una clinica specializzata (semmai...).

Ebbene, mentre il panorama permaneva nei termini appena descritti, i terapeuti che vent'anni fa in Italia si occupavano di gioco d'azzardo si potevano contare con le dita di metà di una mano. Il riferimento nella letteratura clinica era il libro di Edmund Bergler, tradotto nel 1974 in Italia<sup>39</sup>, un grande analista americano. Nella sua lunghissima carriera aveva ascoltato e in molti casi preso in carico circa sessanta pazienti con dipendenza da gioco d'azzardo. Sessanta casi il oltre trenta anni di pratica di analisi. Davvero pochi negli Stati Uniti d'America, immenso paese dove il gambling si praticava in modo aggressivo, diffuso, con una tradizione popolare che risaliva all'epoca della Frontiera dei coloni, dei minatori, degli avventurieri e degli *hobo*<sup>40</sup> dei lavori avventizi e nomadi.

Pochi pazienti, una gamma ristretta di tipologie di addiction, e quindi lo si reputava un fenomeno "di nicchia": che riguarda esistenze individuali devianti e profili di personalità dai tratti non generalizzabili. Le ipotesi psicoanalitiche traevano però spunto dai materiali ricchissimi dalla produzione della grande letteratura. Il romanzo *Il Giocatore* di F. Dostoevskij<sup>41</sup>, l'interpretazione di S. Freud, *Gioco all'alba* di Arthur Schnitzler<sup>42</sup>. Una problematica certamente interessante e suggestiva, un fenomeno di nicchia. Ma questo è un focus da recuperare anche oggi?

Vi possiamo reperire i paradigmi che consentano di procedere all'inquadramento di un fenomeno imponente – che una semplice citazione dei dati generali evoca subito: 102 miliardi di euro di consumo! – oppure è più fondato, scientificamente parlando, un esame in profondità di come si è proceduto alla costruzione dell'offerta di gioco d'azzardo? Occorre in primis conoscere i tratti costitutivi di un progetto industriale: che ha riversato nella programmazione, nella produzione, nella distribuzione, nella presentazione sul mercato, nell'accesso al consumo, molte delle risultanze più avanzate di un complesso di discipline, dalle neuroscienze all'*interior design*, alla psicologia della percezione, alla matematica finanziaria.

<sup>39</sup> Tradotto in Italia nel 1974, *sedici anni dopo la pubblicazione negli USA*.

<sup>40</sup> Negli anni della Grande Depressione veniva chiamato *hobo* un lavoratore vagabondo che viveva in alloggi di fortuna, coltivando uno stile di semplicità, la vocazione al viaggio, all'avventura, alla ricerca interiore e alla marginalità. Sulla figura di quel mondo di *workers poor* ci ha consegnato un saggio magistrale il sociologo della Scuola di Chicago N. ANDERSON, *The Hobo. The Sociology of the Homeless Man*, Chicago, The University of Chicago Press, ed. it. *Il vagabondo*, Roma, Donzelli, 2011.

<sup>41</sup> Pionieristico il saggio di L. CANCRINI, *Una tossicomania senza farmaci*, pubblicato con un'edizione di Fëdor Dostoevskij, *Il giocatore*, Roma, EdUP, 1996.

<sup>42</sup> Titolo originale: A. SCHNITZLER, *Spiel im Morgengrauen*, 1927, ed. it. Milano, Adelphi, 1983.

Domande retoriche, ovviamente. Eppure, continua ripetersi un curioso paradosso: si esaminano le dipendenze patologiche quali sono oggi, e ci si spinge a discettare degli scenari prossimi, ricorrendo ai riferimenti teorici relativi a un fenomeno davvero declinante.

### 8.1. Sconcertante passatismo

Come accade nella letteratura, nella moda e nel costume, al tramonto di figure narrative non corrisponde spesso un allineamento delle interpretazioni colte o istituzionali. Il senso comune fa percepire come tratto del presente quel che è sepolto nella *way of life* del passato prossimo. Così accade per il fenomeno, anzi per le rappresentazioni del gioco d'azzardo. Il cosiddetto “discorso pubblico” si diffonde su tratti e profili, divenuti passatisti con l'ormai maturata rivoluzione che ha gettato alle ortiche macchine e strutture; che ha deteriorato templi e arene della sfida ad alto rischio con le poste in denaro; che ha portato all'estinzione delle Fortuna e dello stesso pensiero magico.

Non di meno si ripropongono piattaforme per inquadrare e quindi operate davvero da archiviare. Colpiscono le acritiche insistenze, espresse all'indicativo, come con proposizioni apodittiche. Eccone alcune, da una scelta di performance di autorevoli specialisti.

«La maggior parte di coloro che si dedicano al gioco d'azzardo lo pratica come forma di passatempo e di divertimento. Si tratta di un fenomeno sociale e culturale che come tale quindi non può essere certo demonizzato. Tuttavia, in certi casi, alcuni individui sviluppano un'ossessione e un atteggiamento morbosi verso il gioco, arrivando a instaurare con esso una vera e propria forma di dipendenza» (Lavanco & Varveri<sup>43</sup>).

E nella letteratura internazionale, altri esperti ripetono tesi simili, sebbene con maggior raffinatezza espositiva. La fonte sono pubblicazioni del settore (in misura schiacciante prodotti editoriali finanziati dalle major del gambling).

«Il gioco d'azzardo è stato ampiamente considerato come una forma di ricreazione socialmente accettabile (Stucki & Rihs-Middel, 2007). Per la maggior parte degli individui, il gioco d'azzardo è un'attività piacevole e innocua. Tuttavia, per una piccola minoranza di individui può divenire sia una condizione di addiction che uno stato problematico con gravi conseguenze negative (Meyer, Hayer e Griffiths, 2009). Di conseguenza, l'espansione del gioco d'azzardo legalizzato è stata identificata come un importante problema di salute pubblica (Shaffer & Korn, 2002, Williams, Volberg e Stevens, 2012) e ne deriva il numero di individui che cercano assistenza per problemi legati al gioco d'azzardo (Abbott, Volberg, & Rönnberg, 2004; Suurvali, Hodgins, Toneatto, & Cunningham, 2008<sup>44</sup>».

La “maggior parte” e la “minoranza”: ma quali sono le proporzioni? “Passatempo”: tempo come un bene “non scarso”, ma ampiamente disponibile. E poi, “fenomeno sociale”: quindi sorto spontaneamente nel corso della storia del costume. Quel ricorso alla banalità lin-

<sup>43</sup> G. LAVANCO, L. VARVERI, *Psicologia del gioco d'azzardo e della scommessa - Prevenzione, diagnosi, metodi di lavoro nei servizi*, Roma, Carocci, 2006.

<sup>44</sup> F. CALADO, M.D. GRIFFITHS, *Problem gambling worldwide: An update and systematic review of empirical research (2000–2015)*, in *Journal of Behavioral Addiction*, 2016, pp. 592–613.

guistica [De Mauro, 2014] di ripetere “ampiamente considerato” (da chi? Per quali evidenze scientifiche ecc?). E il ragionamento casca su un “Tuttavia”: la congiunzione concessiva... “ammettiamo pure che...”.

### 8.2. Nella procedura logica del trattamento differenziale.

Qual è il segno di una simile impostazione? Non si esamina il progetto della macchina industriale del gioco d'azzardo, si trascurano le proprietà che la connotano in rapporto all'inviolabilità della persona, e si assume che la patologia sorga esclusivamente dall'interno della persona *addicted*, che la dipendenza derivi da un insieme di caratteristiche *differenziali* del soggetto. Si tratta di curare un individuo con le stimmate. Il mesotelioma pleurico capitato a un paziente che si trovava a Casale Monferrato, indagando sul suo patrimonio immunitario, sulle sue caratteristiche psico-somatiche, sulla familiarità oncologica ecc. Ma non sulla Eternit. È quanto avvenuto per decenni.

Un'interferenza capitale, dunque, anche sulle patologie da gioco d'azzardo è subita dalle professioni cliniche e in generale d'aiuto. Esse vengono spinte – secondo una visione che conferma il senso delle politiche governative ventennali – a regredire nell'importanza di mission ponendosi qual mero strumento “riparativo”. E non di servizio per la presa in carico della salute delle persone, considerata nella sua integralità inviolabile. È un tema che va ulteriormente esplicitato, quello dell'incidenza delle antinomie sopra esposte sul prospect del clinico che prende la decisione. Non vi è forse un rischio addizionale di induzione a distorsione e ad errore cognitivi?

In secondo luogo, il Disturbo da Gioco d'Azzardo è un raro esempio delle dipendenze patologiche dove il campo degli “agenti” patogeni non si pone istituzionalmente in uno spazio separato dal campo delle Istituzioni. E di queste ultime, in uno Stato che riconosce i diritti di welfare, fanno parte certamente i servizi dell'area clinica e psicosociale. Su di questi ultimi, il mondo del commercio di azzardo indirizza l'invito a attestarsi una nicchia professionale, dove ottenere gratificazioni di ruolo, in cambio di una legittimazione di un gioco “responsabile” (ma privo di quella fondamentale condizione che è la responsabilità civile del concessionario verso il consumatore).

### 8.3. La dipendenza come progetto industriale e il sapere del clinico

Oggi anche il clinico, diremmo soprattutto lui, deve procurarsi la competenza di una lettura multidisciplinare e multiprofessionale che comprenda anche numerosi aspetti pur estranei alla sua iniziale preparazione specialistica. In altri termini, se egli non vuole contribuire a indirizzare fuori bersaglio i suoi sforzi, non gli resta che volgere lo sguardo a una competenza esterna: che gli è necessaria proprio per svolgere con onestà proprio il suo lavoro. Le domande, all'apparenza semplici, rendono ardua la comprensione sufficiente della stessa dinamica della dipendenza. Come funzionano i vari giochi d'azzardo? Qual cambiamento ha arrecato l'impiego delle tecnologie digitali. Qual è il trattamento riservato dalle major del gambling al cliente nel gioco d'azzardo online?

E in generale, come trascurare che la presenza quotidiana dell'*always on*, dell'ingaggio della persona in una universale *gamification*, in una “ludicizzazione” tecnologica che



rinvia al flusso di ricompensa, livelli in successione, *jingle* che corredano le sfide, nuove ricompense attese ecc.)? Può un clinico ignorare come il gioco d'azzardo effettivamente praticato da enormi masse di popolazione, grazie all'impiego delle nuove tecnologie digitali abbia riorganizzato i bioritmi, codificato e scandito i tempi delle emozioni, interpolato i percorsi della quotidianità con le sequenze della gratificazione e della oblitterabile frustrazione?

Ancora a metà degli anni Novanta il gioco d'azzardo rappresentava un tema "di nicchia", pur d'indubbio interesse culturale: per la psicologia e la psicoanalisi, per la letteratura, per la matematica, per il diritto, per la criminologia. Rimaneva fuor di discussione la solidità del modello istituzionale che in Italia – per oltre un secolo – aveva confinato scommesse, case da giuoco, sfide per denaro e con denaro, lotterie in spazi e tempi limitati. Comunque, distinti dalla quotidianità delle persone e delle città.

*Le componenti costitutive del fenomeno permanevano ben distinte*, tal che, se si fosse affrontato l'argomento del disturbo da gioco d'azzardo, l'approccio avrebbe comportato l'esclusiva osservazione delle persone coinvolte in una patologia, ancora definita nella classe dei "disturbi del comportamento e del controllo degli impulsi". Si sarebbero potuti isolare le variabili; *la macchina del gioco e il giocatore*.

È cambiato tutto. Ora il gioco d'azzardo è nella quotidianità: interferisce nell'organizzazione dei ritmi di vita. *L'offerta del consumo d'azzardo che muove alla ricerca delle persone*, là dove esse si trovano. Incide nel cambiare la morfologia, la disposizione, la struttura dei luoghi. Altera la sequenza dei tempi della vita. Si frappone nei rapporti intra-familiari, nelle relazioni del singolo con il gruppo o con i gruppi sociali nei quali è inserito: nella scala della famiglia, dei colleghi di lavoro, del vicinato, di altri contesti a cui appartiene. Il presente è contrassegnato da un nuovo paradigma del "gioco con soldi e per soldi e a fini di lucro". Se ne propone qui l'enunciato come *Gioco d'Azzardo Industrializzato di Massa*. Con tale inquadramento si coglie la radicale diversità con il fenomeno quo antea. Le caratteristiche essenziali sono date: a) dalla combinazione di *alea e tecnologie avanzate*, con le seconde che *hanno incorporato quasi completamente la "funzione del caso"*; b) *dalla sostituzione* di giochi ad alta remunerazione promessa e a bassa frequenza di svolgimento con altri giochi a remunerazione "bassa ma raggiungibile" dal cliente e ad altissima ripetitività; c) dall'aver *soppresso la funzione compensatoria* della ricerca della Fortuna con la gratificazione attesa, esperita e ripetuta ininterrottamente mediante erogazione di piccole somme "non risolutive"; d) dall'impiego su larga scala e ad alta intensità delle *acquisizioni delle neuroscienze e del behaviourismo* per il "condizionamento" operante; e) dal dispiegamento del marketing e della stabilizzazione della domanda di alea puntando alla *fidelizzazione mediante addiction*; f) da una struttura *del business interdipendente con un mercato finanziario derivato* dall'andamento dei conti dell'azzardo.

Un gioco industriale di massa è dunque un'esperienza di azzardo *a bassa soglia*, che occupa progressivamente sempre maggiore porzione del tempo sociale, che interpola gli itinerari della vita quotidiana delle persone, impegnandole per molte ore della loro giornata, poiché basato su tecniche di rinforzo del comportamento e d'induzione all'*addiction*. In generale il gioco d'azzardo industrializzato di massa ingaggia e stabilizza i comportamenti

con un sistema bidirezionale qual è reso possibile dal sistema, sia on-line e sia fisico, delle sequenze “input-altro investimento-ricompensa attesa”.

#### 8.4. Ripensare l’approccio psico-sociale e quello clinico nelle condizioni contemporanee

Il paradigma sopra proposto può aiutare a un congruo inquadramento dei problemi creati da un’offerta che non è più localizzata *fuori* della quotidianità, che si coordina con i bioritmi della persona, che interferisce laddove si svolgono le relazioni interpersonali significative, che invade la sfera intima dell’individuo.

Quindi bisogna andare ad una nuova definizione della dipendenza, o meglio del *Gambling Disorder*, Disturbo da gioco d’azzardo, che non a caso nel DSM V è stato fatto transitare da patologia del comportamento e del controllo degli impulsi alla struttura di una *addiction*, cioè di una dipendenza vera e propria.

E se un trattamento individuale-differenziale impegna comunque il clinico, *che deve operare su scala della singola persona*, tale concettualizzazione *non rappresenta la matrice credibile per un inquadramento generale* del fenomeno di massa. L’accento sulle caratteristiche, assunte come uniche e irripetibili della persona giocatore patologico, infatti, non giova granché a supporto di una decisione di politica della salute. La politica della salute si correla alle misure tese a distanziare la popolazione, individuata quale target di una malattia epidemica, dal rischio derivante dal convivere in prossimità con l’agente patogeno, ovvero nel caso del gioco d’azzardo con il fattore di aggressività dell’offerta che spinge e quindi cronicizza il *Gambling Disorder*.

La quantità di consumo di gioco d’azzardo – quantità sempre crescente di anno in anno – è il risultato di com’è stato progettato e costruito il modello industriale, riversandovi le acquisizioni delle scienze neurobiologiche e psicosociali, senza che lo Stato svolgesse un ruolo di garanzia, di tutela, contro l’abuso della tecnologia per l’asservimento della persona. Quindi è chiaro che occorre ora far proprio un nuovo paradigma, che vincoli gli operatori onesti, indipendenti, ad un quadro deontologico assolutamente preciso.

#### 8.5. Gambling industriale come abuso di acquisizioni delle scienze e di tecnologie

Quello dell’impiego “non neutrale” della scienza è un tema che può esser riproposto sia per pervenire a giudizi di valore sul contemporaneo gioco d’azzardo, e sia per analizzare la congruità delle regole di garanzia che lo Stato ha emanato per l’integrità della persona e per la salvaguardia dell’interesse pubblico. Un autore, da sempre riferimento delle ricerche sull’educazione e l’apprendimento, ma oggi rivalutato anche per l’interpretazione dell’*addiction* da gioco d’azzardo, ci propone in apertura della sua opera maggiore proprio il dilemma sulle conseguenze della scienza.

Fin dalle prime pagine del suo capolavoro, *Science and human behaviour*, Burrhus Frederic Skinner (Susquehanna, 20 marzo 1904 – Cambridge, 18 agosto 1990) ci espone in modo asciutto il paradigma, citando un gesuita del XVII secolo, Francesco Lana de’ Terzi, che fu il fondatore della fisica della navigazione aerea. Prima la citazione del gesuita.

«Dio non potrà mai accettare l'invenzione della navigazione nell'aria per le conseguenze che potrebbe avere sul Governo civile dell'uomo.

«... nessuna città sarà più sicura dagli attacchi dal momento che una nave potrà sganciare una bomba su di essa, i soldati discendere direttamente oltre le mura, compiere i saccheggi, uccidere esseri umani, bruciare con palle di fuoco...

«Non ci sarà nessun luogo, castello, edificio, città che potrà essere al sicuro...»

*Prodromo. Saggio di alcune invenzioni nuove premesso all'arte maestra*, 1670

Scriva Skinner (nel capitolo *Can science help? The misuse of science*): «La riserva di Lana era infondata. Aveva predetto la moderna guerra aerea con dettagli sorprendentemente accurati - con i paracadutisti e i mitragliamenti insieme ai bombardamenti. Contrariamente alle sue aspettative, Dio ha subito che la sua invenzione abbia trovato effetto» [due secoli e mezzo dopo]

«La scienza - commenta Skinner - è più di una mera descrizione degli eventi che accadono. Si volge alla scoperta della ratio, per mostrare come certi eventi stanno in relazione con altri.

«Nessuna pratica tecnologica può essere basata scientificamente senza l'individuazione delle correlazioni... [tanto più] «Quando individuiamo le forze coercitive che agiscono sulla condotta umana (...)»<sup>45</sup>

La storia sottolinea l'irresponsabilità con cui sono state utilizzate la scienza e i prodotti della scienza.

## 9. Uscire dall'Addiction fiscale dello Stato

Se è "condizionato" il comportamento del giocatore d'azzardo, non si può affermare che le amministrazioni pubbliche, dietro la loro "impersonalità" non versino in uno stato analogo. Aver legato la fiscalità ad una nocività - consumo eccessivo di scommesse et similia - riproduce il paradosso già verificatosi con il tabagismo: la curiosa dipendenza patologica anche da parte dello Stato. Una simmetria, che si può evocare come qual *addiction* fiscale. Si esprime nella ricerca "compulsiva" di nuove entrate per la finanza pubblica. Il gettito erariale derivato dalle sigarette è di 14 miliardi di euro annui? Ma il costo degli 84 mila decessi per tumori causati dal fumo è di gran lunga superiore. La somma algebrica delle due partite non viene tratta, le emergenze di cassa sono quasi sempre fronteggiate iscrivendo a bilancio la previsione di nuovi ricavi da tassazione aggiuntiva sui tabacchi. La domanda di questo "bene" è infatti rigida, e gli 11,5 milioni di tabagisti continueranno a consumare quanto offre il monopolio statale. L'aumento del prezzo del fumo è ininfluente sulla propensione a inalarsi tabacco combusto.

---

<sup>45</sup> B.F. SKINNER, *Science and Human Behavior*, Cambridge (Massachusetts), B.F. Skinner Foundation, 2007.

Per scommesse, slot machine e lotterie, la spirale di induzione statale all'azzardo espone dunque una nuova simmetria tra decisione burocratica e comportamento del giocatore. Quest'ultimo, quando perde denaro, si vuole rifare, e quindi continua a investire somme crescenti. Parimenti immerso nella palude dei debiti, lo Stato è oberato da una sua crisi, nel dispositivo di spese crescenti e di entrate insufficienti. In questo senso anche la pubblica amministrazione scivola nel *chasing*, nella rincorsa delle perdite: si vuole "rifare" per reperire il denaro necessario a coprire la spesa corrente degli apparati.

Ecco dunque, esattamente come il giocatore d'azzardo, l'amministrazione pubblica - da intendersi qui come il complesso dei decisori burocratici e politici agganciati nelle sue procedure - si risparmia di adottare una visione sistemica. Dovrebbe suonare così, invece, una decisione razionale: "se si rilancia la produzione dei beni e dei servizi, non solo si crea occupazione, ma si stimola anche la crescita economica. Di conseguenza aumenta il gettito di tasse e imposte". Insomma, quel che non proviene dalla tassazione dell'alea è compensato dalle imposte su altri consumi che beneficiano della maggior disponibilità di denaro delle famiglie. La prigione dell'ottusità costringe però la pubblica amministrazione a una scorciatoia cognitiva, a un'euristica: sotto la pressione del bisogno di rifornirsi di denaro, burocrazie e ceto politico vanno a cercare alimento là dove percepiscono una disponibilità, e il differimento della scelta strutturale sembra essere facilmente avallato. Intanto con il ricavato dei giochi d'azzardo tamponiamo una falla. Come dire: siamo pieni di debiti e allora chiediamo dei prestiti per finanziarli. E così si continua a pagare a prezzi crescenti il tempo ottenuto "a credito". Conclusione: l'abnorme espansione del consumo di gioco d'azzardo è divenuto un ulteriore fattore strutturale sia del deficit e sia del debito dello Stato. Nell'inseguimento delle perdite (e nella fuga dalle responsabilità) Governo e Parlamento si proiettano vicendevolmente in un *Pathological Gambling*, ovvero in una spirale senza fine.

Appare problematico che vi possa essere un trattamento delle dipendenze che riguardano la singola persona che non sia coerente con il trattamento delle dipendenze quando coinvolgono un Paese intero. È una spirale che è arduo padroneggiare quando un sistema di gioco industriale si sostiene con l'allargamento continuo del numero dei partecipanti al gioco d'azzardo. La premessa "emancipatoria" è il ripristino dei presupposti etico-politici di garanzia dello Stato di diritto.