



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

DOTTORATO DI RICERCA IN
MUTAMENTO SOCIALE E POLITICO

CICLO XXXIV

Gli Esperti e i Saperi dell'Azzardo

Uno studio di sociologia delle traduzioni: il caso del gioco legale in Toscana

Settore Scientifico Disciplinare

SPS /07

Dottorando

Dott. Evangelista Gennaro

Salvo eventuali più ampie autorizzazioni dell'autore, la tesi può essere liberamente consultata e può essere effettuato il salvataggio e la stampa di una copia per fini strettamente personali di studio, di ricerca e di insegnamento, con espresso divieto di qualunque utilizzo direttamente o indirettamente commerciale.

Ogni altro diritto sul materiale è riservato.

Gli esperti e i saperi dell'azzardo

Uno studio di sociologia delle traduzioni: Il caso del gioco legale in Toscana

Sommario

Note Introduttive: ricucire la <i>grande divisione</i>	7
1 Saperi in gioco	12
1.1 <i>Máthesis</i>	12
1.2 <i>Pìstis</i>	16
1.3 Conoscenza.....	18
1.4 La Sociologia dell'azzardo.....	38
1.4.1 Principali approcci e tendenze	46
2 Azzardiamo una storia.....	59
2.1 L'invenzione del "banco"	62
3 Il "governo dei giochi"	66
3.1 Il gioco come questione morale	66
3.2 La moltiplicazione dell'offerta a cavallo del nuovo millennio.....	68
3.3 Il Decreto Balduzzi: il DGA entra nei LEA.....	79
3.4 Le Leggi di Stabilità 2015 e 2016	81
3.5 Decreto Dignità 2018 e Legge di bilancio 2019	84
3.6 La pandemia: le chiusure straordinarie e la crescita del gioco online	89
3.7 La fiscalità del gioco pubblico d'azzardo: tasse e <i>payout</i>	94
4 I giochi pubblici d'azzardo	98
4.1 I giochi a base sportiva: le scommesse.....	98
4.1.1 Scommesse Sportive.....	98
4.1.2 Scommesse ippiche	101
4.1.3 Scommesse virtuali.....	103
4.1.4 Modalità di promozione	104
4.2 Il Lotto.....	105
4.3 Giochi numerici a totalizzatore.....	107
4.4 Lotterie	110
4.4.1 Lotterie istantanee	110
4.5 Bingo	113
4.6 Gli apparecchi da intrattenimento	116
4.6.1 Amusement with prize	118
4.6.2 Videolottery Terminal.....	122
4.6.3 Comma 7.....	125
4.7 Giochi a distanza.....	127
4.7.1 Giochi da casinò.....	129
4.7.2 Poker da torneo	129

4.7.3	Poker cash.....	129
4.7.4	Giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo	129
4.7.5	Modalità di promozione e gioco illegale	130
5	L'azzardo come malattia: il Disturbo da Gioco d'Azzardo	133
6	Il gioco d'azzardo in Toscana: la L.R. 18 ottobre 2013	146
6.1	Il "distanziometro" toscano.....	146
6.2	Prevenzione e monitoraggio	150
6.3	Obblighi dei gestori.....	151
7	I Piani di contrasto della Regione Toscana	155
7.1	Il Percorso Diagnostico Terapeutico Assistenziale GAP.....	155
7.2	Il Piano regionale di attività per il contrasto al gioco d'azzardo 2018	156
7.2.1	ARF 1, attività formativa per dipendenti comunali	165
7.2.2	ARP 8 – Progetto PRIZE.....	166
7.2.3	ARP 9 – Quando la vita è un gioco è in gioco la vita.....	167
7.3	La programmazione pluriennale 2019-21	168
7.3.1	AUSL Toscana Nord-Ovest – "Slow life"	170
7.3.2	AUSL Toscana Centro.....	171
7.3.3	AUSL Toscana Sud-Est.....	172
7.3.4	Agorà Telematica	173
7.3.5	Il ruolo di ANCI Toscana e i progetti del terzo settore	174
7.3.6	Il monitoraggio e la valutazione	182
7.4	La programmazione-ponte 2021	183
8	Popolare la rete	184
8.1	La filiera del gioco pubblico d'azzardo	184
8.1.1	Concessionari.....	185
8.1.2	I gestori e gli esercenti: i punti di raccolta del gioco fisico.....	185
8.1.3	I produttori di hardware e software	186
8.1.4	Le associazioni di categoria	187
8.2	Gli Enti pubblici.....	188
8.2.1	Lo Stato	188
8.2.2	Agenzia Dogane e Monopoli.....	189
8.2.3	Le Questure	189
8.2.4	La Regione Toscana	190
8.2.5	Gli Enti Locali	190
8.2.6	La Magistratura Amministrativa.....	190
8.3	L'associazionismo e i gruppi di pressione.....	191

8.3.1	I Sindacati	191
8.4	I Servizi Sanitari.....	191
8.4.1	Le tre Aziende USL Toscane.....	191
8.4.2	I Servizi per le Dipendenze	192
8.5	Il Terzo Settore	192
8.6	Gli Enti di ricerca.....	193
8.6.1	Istituti di ricerca privati.....	193
8.6.2	Enti di ricerca pubblici	193
9	Per concludere.....	194
	Bibliografia.....	197

Note Introduttive: ricucire la *grande divisione*

Questo elaborato è il frutto del mio percorso dottorale svoltosi durante il XXXIV Ciclo del corso di Dottorato in “Mutamento Sociale e Politico”, e nasce da un’attività sul campo durata circa due anni e mezzo, periodo durante il quale sono stato, in qualità di collaboratore per Federsanità ANCI Toscana, il responsabile del supporto alla Cabina di Regia della pianificazione regionale toscana del contrasto al gioco d’azzardo. Questa esperienza mi ha permesso di entrare io stesso a far parte del *network* che intendevo studiare e di osservare nel suo farsi alcune tra le più controverse sfaccettature di un fenomeno che, sebbene con modalità molto diverse, è stato negli ultimi dieci anni il principale oggetto delle mie velleità di studioso.

Quando si parla di gioco d’azzardo ci si riferisce ad un universo di attività umane (e come vedremo, non-umane) estremamente eterogenee in tutte le loro caratteristiche escluse, quasi sempre, quella che più di ogni altra ci spinge a identificarle come tali: il concorrere, tramite il pagamento di una posta, all’assegnazione di un premio in denaro, tramite uno o più meccanismi di sorteggio basati esclusivamente o quasi esclusivamente sul caso. Che si tratti di una scommessa sull’esito di un evento sportivo, di una mano di poker o di un tagliando da grattare con una monetina, sono pratiche di questo genere, dove è l’alea a decidere chi si aggiudicherà la vittoria, che genericamente identifichiamo con “azzardo”. E coloro che si affidano alla sorte nella speranza di ottenere un tornaconto economico o più semplicemente per provare il fugace brivido dell’incertezza sono i giocatori, coloro che agiscono l’azzardo, che lo mettono in pratica, che lo rendono reale.

Se ci fermassimo qui, a queste due semplici, abbozzate definizioni, potremmo affermare che il nostro oggetto si esaurisca nell’interazione tra gioco e giocatori e avremmo comunque ottenuto una concettualizzazione di gioco d’azzardo sufficientemente precisa, abbastanza da poter essere utilizzata senza timore di generare incomprensioni nella vita quotidiana. Potremmo adoperarla anche come linea di confine di uno studio scientifico, a patto di ridurne preventivamente l’*estensione* incrementandone l’*intensione*¹, in modo da poter restringere e identificare il campo in cui, nella pratica, ci andremmo a calare al fine di raccogliere una serie di dati che, successivamente analizzati e messi a confronto con un quadro teorico di riferimento, ci consentirebbero di rifare parte del percorso a ritroso e affermare qualcosa sul concetto generale.

Ma non è questo lo scopo di questo studio, e il suo oggetto non somiglia per niente a quello appena definito. Il gioco d’azzardo è sempre stato molto di più del rapporto tra gioco e giocatore: lo era alle sue origini, dove la sorte si relazionava con la sfera della spiritualità e produceva segni che richiedevano una competenza specifica per essere interpretati, lo è stato quando si è associato al vizio, e la morale lo ha identificato come peccato da estirpare, e ancora quando da peccato è diventato devianza, ricondotta dai lombrosiani a caratteristiche biologiche innate; lo è nella legge Italiana, dove viene tradotto da problema di ordine pubblico a risorsa inestimabile per l’erario, e lo è in una psiche fragile, dove si trasforma in compulsione e poi in patologia. È un oggetto che scappa da tutte le parti; contenerlo all’interno di confini stabiliti a priori al solo scopo di rendere possibile il suo studio attraverso l’utilizzo degli strumenti classici delle scienze sociali, nell’ambizione di gettare le basi per, o contribuire alla costituzione di una “sociologia dell’azzardo”, progetto a cui ben più eminenti studiosi hanno lavorato e continuano a lavorare ancora oggi², è una strada che più volte sono stato tentato di percorrere ma che ho abbandonato non per timore delle difficoltà epistemologiche e metodologiche che avrei incontrato lungo il cammino, ma piuttosto perché, in fin dei conti

¹ L’intensione di un concetto è l’insieme dei suoi aspetti tipici, mentre l’estensione è l’insieme dei referenti a cui è applicabile la definizione; ne consegue che, incrementando l’intensione (rendendo più stringente la definizione aggiungendo ulteriori aspetti tipici necessari a un referente per avere titolo di appartenere all’insieme), ridurremo l’estensione (il numero di referenti a cui la definizione sarà applicabile si ridurrà) (Marradi, 1994, pp. 143-144).

² Ne sono esempi autorevoli le opere di Marina D’Agati, autrice di un gran numero di pubblicazioni sul tema, tra cui spicca per completezza un articolo del 2005 intitolato “La sociologia del gioco d’azzardo: bilanci, prospettive e ambizioni di un campo di studi ‘in progress’” (D’Agati, 2005) e di Maurizio Fiasco, sociologo anch’egli molto prolifico e impegnato non solo in termini accademici sul tema, autore, tra le altre cose, di un recente saggio intitolato “La complessa sociologia del gioco d’azzardo contemporaneo” (Fiasco, 2019).

– il lettore mi perdoni l’arroganza – ai miei occhi si tratta semplicemente di una forzatura bella e buona. Indipendentemente da quello che possiamo raccontarci in apertura di un documento scientifico, sono le opportunità e le nostre personali inclinazioni a incidere più di ogni altra cosa rispettivamente sui confini, spaziali e temporali, del lavoro di campo e sulla scelta del quadro teorico di riferimento; e questa tesi non fa eccezione. L’opportunità si è presentata, come esplicitato in apertura, con l’inizio della mia collaborazione con Federsanità ANCI Toscana; questo ente, su incarico di Regione Toscana, si occupa di supportare la *governance* della programmazione per il contrasto al gioco d’azzardo, mansione che, tra le altre cose, comprende anche la gestione e la supervisione dei progetti in capo al Terzo Settore e agli enti di ricerca e il sostegno alla CdR, la Cabina di Regia dei Piani di contrasto.

Questo organo di supporto al Consiglio Regionale è, semplificando all’estremo, una sorta di tavola rotonda a cui partecipano tutti i principali *stakeholders* del pubblico, del privato sociale, della ricerca. Come spesso accade quando il ruolo che si va a ricoprire viene creato *ex novo*, neppure io sapevo esattamente cosa mi sarei ritrovato a fare, nella pratica; oggi sono abbastanza convinto di essere un “agente di rete”, una sorta di mediatore che stimola la comunicazione continua tra le parti coinvolte, che traduce le loro esigenze in azioni concrete, che riformula a monte idee in progetti per poi, successivamente, accompagnarli a valle, cercando di assicurare loro una “discesa tranquilla”, intervenendo ogniqualvolta si verificano difficoltà. Non riesco a trattenere l’entusiasmo – non sarei più stato costretto a rincorrere testimoni privilegiati, a definire in modo eccentrico unità di rilevazione a cui riuscire effettivamente a somministrare un qualche tipo di strumento d’indagine, a supplicare i miei oggetti di studio a lasciarsi osservare, i *gatekeeper* a lasciarmi entrare, le istituzioni a fornirmi dati grezzi e non aggregazioni ideate per scopi diversi da quelli di ricerca: ora sarebbero stati loro a cercare me, sarei stato io il testimone privilegiato; sarei entrato ufficialmente *dentro* la rete³. Mi sono ritrovato circondato da uno stuolo di esperti di discipline, campi e tecniche estremamente eterogenei tra loro, ma tutti impegnati a produrre conoscenza su quello che era, sin dal principio, il mio oggetto di studio, l’azzardo. Entravo in relazione con i produttori di quel *mix* di saperi su cui, fino a quel momento e ancora oggi, cercavo di costruire la mia, di competenza, sul tema. E io stesso accedevo a questo *network* in virtù di un *expertise*, vera o presunta, che questi attori mi attribuivano. Grazie a questa occasione il campo andava praticamente a definirsi in autonomia e la prospettiva di accedere ad una base empirica tanto grande e invitante da togliere il sonno a chi, come il sottoscritto, è affetto da una passione quasi malsana per le scienze sociali, andava delineandosi di fronte a me. A questo punto, non restava che scegliere come *aggredirla*, e qui torniamo a quelle inclinazioni personali cui facevo riferimento poc’anzi. Ora, pur non provando alcun piacere nell’annoiare chi si troverà a leggere queste righe raccontando degli anni della mia formazione, ritengo si tratti di un passaggio necessario ad esplicitare il “posizionamento” di questo elaborato; cercherò di renderlo il più sintetico possibile. Innumerevoli sono le traiettorie che uno studente di sociologia può ritrovarsi a seguire nel corso della sua carriera, e altrettanto numerose le modalità in cui questo può reagire ai differenti “paradigmi” – termine cui usato in senso kuhniano⁴ – delle scienze sociali: taluni gli risulteranno distanti, di difficile comprensione, persino inapplicabili ad un contesto pratico di ricerca; talaltri eserciteranno su di lui un ascendente irresistibile, ed egli si lascerà socializzare a queste “visioni del mondo” rapidamente e senza opporre grandi resistenze. Ebbene, nel mio caso, pur vivendo una fascinazione estrema verso la disciplina in generale, non posso dire di aver mai reagito nella seconda modalità, forse a causa di una qualche forma di scetticismo militante o di una innata tendenza alla polemica; più mi addentravo nello studio dei corsi e ricorsi storici che hanno attraversato le numerose correnti della sociologia, più mi rendevo conto che, ad attirare la mia attenzione era il dibattito epistemologico e non la teoria sociale in sé. L’idea stessa che il mondo delle scienze sia attraversato da una frattura insanabile, che lo frazioni in due metà, *geisteswissenschaften* e

³ Qualcosa di simile a quello che accadde a Bruno Latour quando fu fatto “entrare” nel Consiglio di Stato di Francia, ed ebbe così la possibilità di immergersi completamente nel lavoro di campo, conducendo un’etnografia che si è poi tradotta nella pubblicazione del saggio “La fabbrica del diritto. Etnografia del Consiglio di Stato” (Latour, 2007).

⁴ Un paradigma è un complesso di principi, procedimenti metodologici e concezioni culturali universalmente riconosciuti, che fa da riferimento al lavoro della “comunità scientifica” (Kuhn, 1999).

*naturwissenschaften*⁵, che non possono mai mescolarsi realmente in quanto aventi come oggetto due cose completamente diverse, nelle mie elucubrazioni di giovane studente più che risultare un dato di fatto, acquisiva le caratteristiche di un artificio la cui stessa esistenza era il reale quesito. Con questo spirito (il gioco di parole è voluto) mi avvicinai allo studio della sociologia della scienza, ma con mio disappunto non trovai risposte, solo ulteriori dilemmi: le pur interessantissime riflessioni degli autori che i miei docenti mi proponevano, si limitavano (sempre dal mio, acerbo, punto di vista) ad essere una sorta di sociologia degli scienziati, concentravano gli sforzi sullo studio delle istituzioni scientifiche, fornivano spiegazioni “sociali” per il successo o il fallimento di questa o quella teoria, senza entrare nel vivo del processo di costruzione del sapere scientifico, senza mai toccare veramente quella “natura” che le scienze dello spirito possono solo dare per scontato che sia lì, lasciandola alle cure dei colleghi dell’altra metà del mondo. Tutte le storie che si rispettano hanno un punto di svolta, e la mia non fa eccezione: considerata l’assenza in contemporanea degli unici tre colleghi che con me frequentavano l’appena inaugurato corso di sociologia della scienza all’allora Facoltà di Sociologia dell’Università Federico II di Napoli, la docente, Maria Carmela Agodi, mi invitò nel suo ufficio e, dopo una piacevolissima chiacchierata sulle mie perplessità, sorridendo mi porse un vecchio volume: era “*Science in Action*” di Bruno Latour. Questo primo incontro col sociologo francese mi fece capire due cose: la prima, che non esiste una reale conoscenza condivisa nelle comunità scientifiche – com’era possibile che un filone tanto prolifico quanto quello dell’*Actor-Network Theory* e dei latouriani non fosse mai saltato fuori durante la mia formazione? E la seconda, che la mia convinzione sull’artificialità della distinzione tra natura e cultura non era campata in aria, anzi era uno degli assiomi principali dell’antropologia simmetrica⁶. Arriviamo al punto: per quanto, nel suo essere multiparadigmatica, la sociologia garantisca a chi ne fa uso una grande libertà nella scelta del punto di vista più adeguato alla porzione di realtà che si intende interpretare, essa si interroga solo ed unicamente sulla “parte sociale” di cui sono composti i fenomeni e le sue strategie di spiegazione non possono che rifarsi, in ultima istanza, ad una qualche forma di socialità, di artificialità, di intervento umano che “spiega” proprio in quanto umano, finendo fin troppo spesso per tradursi in una qualche forma di riduzionismo che, se portato all’estremo, può diventare addirittura determinismo. Scegliere un quadro teorico diverso dall’*Actor-Network Theory*, pur non negando assolutamente una sorta di “affinità elettiva” che mi lega a questo filone di studi, come la storia appena raccontata voleva testimoniare, avrebbe costretto la ricerca all’interno di confini che io stesso avrei dovuto costruire, artificialmente. Il gioco d’azzardo qui presentato avrebbe perso quelle caratteristiche che lo rendono un *ibrido*, un’entità composta sia da elementi umani che non umani dove il *sociale* è ciò che emerge dal loro continuo relazionarsi e modificarsi l’un l’altro, e non un *a priori* che guida o determina come queste si svolgono, né tantomeno un *a posteriori* introdotto per spiegarne i tratti che non siamo riusciti a osservare. Inoltre, nonostante ad oggi essa sia stata utilizzata con profitto per fare ricerca in praticamente qualsiasi sfera di realtà, l’ANT nacque per studiare il modo in cui la conoscenza scientifica viene prodotta, prima che essa diventi un dato di fatto; contesto non molto dissimile da quello in cui mi sono ritrovato ad operare, dove le definizioni di gioco d’azzardo e, soprattutto, delle sue componenti intese come problematiche, sono tutt’altro che cristallizzate. La prospettiva ANT, oggi conosciuta anche come “sociologia delle traduzioni”, non è esattamente una teoria sociale in senso stretto, in quanto, come accennavo, le sue categorie non hanno un reale potere esplicativo, ma solo descrittivo; si tratta più che altro di un metodo, che ha come prima, fondamentale prescrizione, quella di seguire gli attori e nel riportare ciò che essi fanno. Va da sé che lo strumento principe per gli studi che ricadono in questo filone sia l’etnografia, e questo studio non fa eccezione: la sua principale base empirica sono le note osservative da me raccolte nel corso dei due anni e

⁵ Rispettivamente “scienze dello spirito” e “scienze della natura”, categorie inaugurate da Wilhelm Dilthey nel 1883 (Dilthey, 1949).

⁶ In “Non siamo mai stati moderni” Bruno Latour si riferisce a questo dualismo chiamandolo “la prima grande divisione”, separazione tra natura e cultura puramente concettuale che avrebbe consentito ai moderni di rimescolare a piacimento, nella pratica, queste due componenti della realtà tenendole alla fine del processo sempre divise, aggirando così qualsiasi limitazione preesistente (Latour, 2009, p. 128).

mezzo di campo. A queste si aggiungono diciannove interviste semi-strutturate somministrate agli esperti che occupano posizioni particolarmente rilevanti nel contesto toscano, provenienti da differenti discipline, enti di appartenenza e “schieramenti” rispetto alle componenti controverse del fenomeno, e tre focus group a cui hanno partecipato i rappresentanti degli enti coinvolti nella pianificazione regionale per il contrasto. Completano il quadro i *testi*: la normativa nazionale e della regione toscana, i regolamenti dei comuni toscani, i protocolli delle Aziende USL Toscane, i bandi e i progetti regionali; le principali ricerche epidemiologiche, i dati dell’Agenzia Dogane e Monopoli, gli articoli scientifici e non che gli attori hanno richiamato o citato sia per iscritto che a voce. Grazie al materiale raccolto, e a partire dalle catene di traduzione messe in atto dagli esperti, mi è stato possibile attuare un *riassembaggio* del gioco d’azzardo come *oggetto-rete*: un’entità fatta di legami in continuo mutamento, frutto dell’azione degli attanti in gioco. Sette degli otto capitoli di cui è composto questo elaborato sono concepiti in modo da restituire il più fedelmente possibile proprio questa immagine, preservandone la complessità e cercando di non cedere mai alla tentazione di ridurla, ma, allo scopo di renderla comunque intellegibile, sono stati suddivisi in modo da esporre, ciascuno, una diversa dimensione dell’oggetto-rete. Anche l’ordine non è casuale; l’idea è di procedere in una sorta di movimento verso la specificità dello studio di caso, illustrando prima la scala più “globale” del fenomeno per poi giungere a quella locale.

Il primo capitolo è composto da due parti principali: i primi due paragrafi vogliono essere un punto di partenza, introducendo ai concetti principali che hanno guidato la ricerca e la successiva analisi inquadrando il fenomeno oggetto di studio in chiave ANT. Nella seconda parte, composta dal par. 1.3 e 1.4, sono presentati i risultati di un’analisi co-citazionale eseguita con lo strumento della *Social Network Analysis* sulle principali pubblicazioni accademiche sul gioco d’azzardo sfruttando i database *Scopus* e *Web of Science*, accompagnata da una rassegna dei principali contributi sociologici sul tema e da un’ulteriore studio co-citazionale ristretto al solo ambito della sociologia dell’azzardo.

Nel secondo capitolo il gioco d’azzardo viene restituito in una sorta di prospettiva storica, seguendo, seppure in estrema sintesi, cronologicamente le trasformazioni che esso ha subito dalle sue origini, circa 5.000 anni or sono, sino ad arrivare all’epoca contemporanea. Anche il terzo ha un’impostazione simil-storica, in quanto introduce in ordine cronologico i principali atti normativi emanati dai governi italiani per regolamentare l’azzardo, evidenziando, di volta in volta, gli attanti che questi hanno finito per convocare.

Il quarto capitolo è interamente dedicato alle differenti tipologie di gioco pubblico d’azzardo⁷ disponibili, oggi, in Italia, nel tentativo di fornire una descrizione sufficientemente dettagliata di questi oggetti e di come si espliciti la loro *agency*. Con il quinto viene presentata una concettualizzazione cruciale per i collettivi coinvolti nell’indagine, ossia quella di “Disturbo da Gioco d’Azzardo”, uno dei principali elementi oggetto di controversia, esplorato attraverso l’analisi delle “prove di forza” e degli strumenti, come survey, pubblicazioni e convegni, attuati per raggiungerne una definizione condivisa.

Il sesto capitolo comincia ad addentrarsi nel dettaglio del *network* toscano, esponendo, nuovamente in ordine cronologico, le norme e le iniziative messe in atto dalla Regione Toscana e dai suoi comuni, concentrandosi su quelli che sono stati gli elementi controversi e su come si sono svolti i processi di arruolamento degli attanti; segue il settimo, dove viene descritto l’ambiente (inteso in termini figurati) in cui si è svolta l’etnografia, ossia quello della pianificazione regionale toscana per il contrasto all’azzardo. Qui riporto, anche in forma aneddotica, il tortuoso percorso seguito dai progetti di prevenzione in questi ultimi due anni e mezzo. Infine, l’ottavo capitolo fa in qualche modo da contraltare al quarto, dove venivano elencate le tipologie di gioco, poiché anche qui c’è un elenco di attanti, sebbene più “classico” rispetto al precedente: si tratta di una mappatura dei principali soggetti, istituzionali e non, di cui è composta la rete

⁷ Nel testo ci riferiremo al gioco d’azzardo gestito dallo Stato italiano come Monopolio (in regime concessorio) principalmente adoperando tale dicitura. Questo perché quella normalmente adoperata nei documenti ufficiali, ossia “gioco legale” potrebbe apparire fuorviante (e come vedremo, il suo utilizzo non è neutrale).

toscana. Difatti, in questo capitolo mi sono concesso una deviazione dall'impostazione teorica di riferimento, mutuando dal *framework* concettuale degli studi di decisioni di *policy* un set di categorie atte a descrivere sinteticamente (ahimè, non si può mai del tutto rinunciare alla sintesi) i ruoli assunti da questi attori nel processo decisionale in Toscana. In chiusura dell'elaborato, una breve nota, in cui cerco di tirare le fila del lavoro svolto e capire se questo è stato sufficiente a rispondere all'interrogativo posto dal progetto di ricerca da cui ha avuto origine questo studio: "In che modo il sapere esperto interviene nella definizione del problema del gioco d'azzardo, sui confini della disputa e del conflitto che investono i diversi portatori di interesse?". Non troverete delle vere e proprie conclusioni, come si è usi fare tradizionalmente; la sociologia delle traduzioni non prevede una sorta di "ritorno alla teoria", non mette in atto strategie di spiegazione. È una descrizione, un *dispiegamento* dell'oggetto-rete, come illustra bene Latour in questo breve estratto:

"Dispiegare significa semplicemente che, nel rapporto che conclude l'indagine, il numero di attori aumenta; il ventaglio di attanti si amplia; il numero di oggetti attivi nella stabilizzazione dei gruppi e delle agency si moltiplica; le controversie sulle matters of concern sono infine mappate. Se ci riusciamo, il che non è automatico [...], un buon resoconto performerà il sociale nel senso preciso in cui alcuni dei partecipanti all'azione – attraverso la mediazione controversa dell'autore – saranno assemblati e riassemblati. [...] Ampliare in modo disordinato un resoconto disordinato di un mondo disordinato non sembra un'attività assai grandiosa. Ma non siamo alla ricerca di grandezza: lo scopo è produrre una scienza del sociale particolarmente adatta alla specificità del sociale, allo stesso modo in cui le altre scienze hanno dovuto mettere a punto stratagemmi nuovi e artificiali per catturare fedelmente i fenomeni specifici che volevano comprendere."
(Latour, 2005, pp. 210-212)

1 Saperi in gioco

Forse la spiegazione sociale non vale un fico secco, ma la causalità oggettiva non vale molto di più (Latour, 2005, p. 62).

“Il gioco d’azzardo è un invariante culturale”; è con parole di questo genere che solitamente cominciano le trattazioni di questo tema, indipendentemente dalla disciplina di riferimento dell’autore. Ebbene, sospendendo il giudizio su questa affermazione, la cui veridicità non è di alcuna rilevanza per questo studio, essa ci consente comunque di inquadrare, anche se solo parzialmente, la portata di un simile fenomeno. In Italia esso oggi è praticamente ovunque, di fronte casa possiamo trovare un centro scommesse, alla cassa del supermercato ci offrono un gratta e vinci, acquistiamo una giacca al centro commerciale e ci assicuriamo di avere lo scontrino per poter partecipare alla lotteria, guardiamo una partita di calcio e lo spot pubblicitario ci invita a visitare un sito di “informazione sportiva” solo per scoprire un attimo dopo che in realtà si tratta di un vero e proprio casinò online. Ci insegue nei media, sui nostri *smartphone*, persino i videogiochi, mia vecchia passione giovanile a cui non riesco mai a rinunciare, sono stati invasi da meccanismi mutuati direttamente dall’azzardo. Ma l’estensione di questa “cosa” supera di gran lunga i confini della sua messa in pratica, dell’atto di giocare puntando del denaro sperando di vincerne dell’altro; è una questione di Stato. È la terza azienda del Paese, dicono i giornali, messa alle corde dal *lockdown* e schiacciata dalle tasse, se entrasse in crisi manderebbe sul lastrico le decine di migliaia di italiani che lavorano nel comparto. Già, proprio le tasse; quelle con cui lo stato raccoglie ogni anno cifre pari a un terzo del valore di una finanziaria e che non sono assolutamente, stando a quello che ne dicono i suoi rappresentanti, il motivo della continua crescita dell’offerta di gioco. È per contrastare l’illegalità, si affrettano a sostenere eminenti studiosi del crimine e della devianza, suggerendo come il reale problema di questo settore sia la facilità con cui la criminalità organizzata riesce ad infiltrarsi. È un problema di salute – si affrettano a controbattere psichiatri e psicologi, il gioco causa dipendenza e deve essere trattato come tale. Lo sanno bene i familiari di coloro che hanno avuto la sfortuna di sviluppare il *gambling disorder*, quando si ritrovano con i conti in banca prosciugati a dover fare buon viso a cattivo gioco (è proprio il caso di dirlo) e per il bene del loro consanguineo accompagnarlo attraverso un lungo percorso terapeutico presso il SerD. Questo è l’azzardo che troverete nelle pagine di questa tesi: un oggetto quasi senza confini, tanto umano quanto meccanico, tanto globale quanto locale. Un *ibrido* sulla cui definizione una schiera infinita di esperti si interroga e dibatte ogni giorno, nel tentativo di far emergere la propria come unica, vera interpretazione. Questo studio invece vuole interrogarsi proprio su questo “scontro” di definizioni, senza entrare nel merito delle loro qualità intrinseche, e capire in che modo questi saperi prodotti dagli esperti intervengono direttamente o tramite l’uso che ne fanno gli altri attori coinvolti a modificare questo complesso *network* che è l’azzardo.

1.1 *Máthesis*.

SOCR. Avanti, allora, ed esaminiamo quest'altro punto. C'è qualcosa che tu chiami 'sapere scientifico'? (Platone, 1997, p. 21).

Non è possibile parlare di esperti senza parlare di conoscenza, poiché comunemente li definiamo come tali in quanto possessori di un peculiare sapere o saper fare; e allo stesso modo non è possibile introdurre una qualsiasi disquisizione che riguardi il sapere senza prima riflettere sulle modalità in cui questo si dispiega nella realtà contemporanea. E in questa contemporaneità in cui viviamo, esiste una tipologia di conoscenza che più di ogni altra siamo portati ad associare all’expertise: la conoscenza scientifica. Nel linguaggio comune sia dei non scienziati che degli scienziati, indichiamo con sapere scientifico la conoscenza prodotta nell’ambito della scienza; a loro volta, aggiungerei, gli scienziati sono tali in quanto posseggono sapere scientifico e

contribuiscono a produrlo. Il quesito in apertura del paragrafo è tratto dal I atto del Gorgia di Platone⁸, uno scritto risalente (probabilmente) circa al 386 a.C. nel quale l'autore tratta dei concetti di giustizia e ingiustizia facendo dialogare il suo maestro Socrate con, tra gli altri, il sofista Gorgia⁹. L'opera è, in un certo senso – mi perdonino gli studiosi della filosofia classica per la sintesi tagliata con l'accetta – una trattazione sulla professione del filosofo e sui contenuti di una disciplina poco simpatica a Platone: la retorica. Ma tralasciamo, almeno per ora, le intenzioni del filosofo e soffermiamoci, piuttosto, sulla domanda che Socrate pone a Gorgia: “esiste una cosa che tu chiami sapere scientifico¹⁰?” Un quesito apparentemente triviale, a cui non esiteremmo a rispondere affermativamente. Abitiamo una società che è permeata dalla scienza (e dalla tecnica) a tutti i livelli, tanto da essere ribattezzata *knowledge society*¹¹; innumerevoli sono i riferimenti a teorie, ipotesi, articoli scientifici con cui l'individuo si interfaccia ogni giorno; è difficile leggere un quotidiano senza trovarvi richiami al parere del tal scienziato o del talaltro “candidato premio Nobel”, e altrettanto raro assistere a discussioni in cui gli interlocutori non ricorrano a un qualche tipo di fatto scientifico, o pseudo-scientifico che sia, per sostenere le proprie tesi.

Oggi, dopo essere usciti dalla pandemia mondiale causata dal COVID-19, ciò che comunemente chiamiamo scienza è indubbiamente una questione di vita quotidiana: per circa due anni abbiamo passato le nostre giornate ad osservare regressioni logistiche sul numero di vittime, discorrendo di come sarebbe variato l'indomani il fattore di riproduzione R della malattia e quali conseguenze avrebbe avuto sulle nostre attività, invasi dalla sensazione che fosse uno scienziato in un laboratorio ubicato chissà dove a decidere se, a che ora e in che modo avremmo potuto cenare al ristorante. Come già in passato è avvenuto per altri eventi disastrosi di portata globale, la presenza più o meno silenziosa delle scienze (e del sapere scientifico) nelle nostre vite è diventata assordante, e questi picchi improvvisi di salienza contingentemente fanno emergere delle circolarità, delle incongruenze, persino delle ipocrisie nella definizione condivisa di ciò che è considerabile conoscenza scientifica e ciò che non lo è. La problematizzazione del concetto di conoscenza in generale, e di conoscenza scientifica in particolare¹², un tempo confinata nelle aule delle accademie e affidata alle numerose discipline che ne affrontano e ne hanno affrontato le molteplici dimensioni e implicazioni, appare oggi traboccare continuamente in tutte le sfere del vissuto umano. Il mondo occidentale è uso demandare alla scienza le soluzioni ai problemi che la affliggono, interpellando su qualsiasi questione una moltitudine di esperti specializzati nei più disparati campi. Non è pensabile oggi prendere una qualsivoglia decisione senza un parere esperto; non è giustificabile agire senza poter dimostrare di avere dalla propria i *fatti* e quando la soluzione non è adeguata, quando la decisione è contestata, l'azione considerata ingiusta, ecco che tutta la

⁸ La scelta non è casuale: la relazione tra politica ed *expertise* è un tema classico, ricorrente già negli scritti del filosofo Ateniese (Pellizzoni, 2011, p. 765).

⁹ Gorgia (~483 a.C. – 375 a.C.), famoso retore e filosofo discepolo di Empedocle, figura simbolo della retorica; stando a quanto ci è stato tramandato, e a quanto sostenuto da Platone in virtù del ruolo assegnatogli appunto nel suo “Gorgia”, egli riteneva di essere in grado di tenere un discorso su qualsivoglia argomento, indipendentemente dalla sua conoscenza a riguardo.

¹⁰ Il testo traduce il termine *máthesis*; traslitterazione dal greco μάθησις, *màtesis*, termine il cui significato proprio è “apprendimento, conoscenza”. Comunemente adottato nel linguaggio filosofico con il significato di “scienza matematica”, soprattutto nella locuzione “*mathesis universalis*” che, nella filosofia moderna, a partire da Descartes e Leibniz indica il concetto di una scienza matematica universale. In Husserl, tale locuzione è utilizzata per riferirsi alla *logica formale*, intesa come scienza eidetica dell'oggetto in generale (Treccani, 2020). Il significato che ne troviamo in Platone è, per ovvie ragioni, molto vicino a quello originario derivante dal tema μάθ- di μανθάνω, “imparare” e indica dunque un concetto simile a quelli indicati in italiano corrente dai termini “conoscenza” e “sapere”.

¹¹ Il termine, ormai di uso comune, è stato coniato dall'economista Peter Drucker per definire il punto di arrivo del passaggio dalla società industriale a quella post-industriale, prevedendo una industrializzazione (e mercificazione) della conoscenza. È diventato popolare a seguito del Consiglio Europeo tenutosi a Lisbona nel marzo 2000, dove l'Unione Europea si assumeva il compito di migrare verso un'economia fondata sulla conoscenza, auspicando l'avvento di una società nuova, fondata sulla scienza e sulla tecnologia piuttosto che sull'industria (Hackett, et al., 2017, p. 744).

¹² Il dilemma è conosciuto anche come *demarcation problem*, uno dei principali oggetti di studio della filosofia della scienza: come fare a distinguere le scienze dalle pseudoscienze (Izzo, 2008).

catena di giustificazione viene messa in discussione: i fatti vengono trasformati in artefatti; l'esperto diviene millantatore; la scienza cessa di essere unica, trasparente e democratica per divenire, a seconda della tipologia di accusatore, a volte strumento dei "poteri forti", altre pseudoscienza, altre ancora terreno di conquista della politica o dell'economia. A tal proposito, Wiebe Bijker asseriva:

"We live in paradoxical times. Scientific advice is asked for all serious problems, whether they concern new health threats such as severe acute respiratory syndrome (SARS) or new opportunities such as genetically modified food and crops. But as soon as advice is given, citizens, politicians, and non-governmental organizations comment on, criticize, or lend additional support to the scientists' report. The cases in which scientific advice is asked most urgently are those in which the authority of science is questioned most thoroughly. In other cases, the authority of science seems unaffected by the decrease in the social esteem of the scientists, and the institution of science is often called upon in political disputes." (Bijker, et al., 2009).

Si tratta di parentesi in cui ciò che abitualmente viene dato per scontato diviene problematico; qualcosa di simile, sociologicamente parlando, a ciò che accadeva nella vita dei malcapitati partecipanti agli esperimenti di rottura di H. Garfinkel. Episodi in cui, sempre per rifarci ai classici, non ci si può permettere di *essere noncuranti*; quando ciò avviene, stando a quanto sostenevano Peter L. Berger e Thomas Luckmann¹³ (la cui opera è ancora oggi l'esempio meglio riuscito di costruttivismo in campo sociologico) è segno che ci ritroviamo di fronte ad una brusca rottura della routine, tanto brusca da mettere potenzialmente in crisi l'intera realtà sociale (Berger & Luckmann, 1969, pp. 192-194). Una messa in discussione che cozza con forza con l'immagine quasi mitologica del progresso che ha caratterizzato tutta la modernità: un'umanità che attraverso l'utilizzo della ragione si impegnava nell'impresa eroica di sottomettere al proprio volere la natura. Ed è attraverso l'epoca moderna che si è costituita e rafforzata l'idea di scienza come la conosciamo oggi: quella che Bijker definisce, la "visione standard della scienza":

"Scientific knowledge is true knowledge. True knowledge consists of facts. Facts are neutral, objective, and clearly distinguishable from values, and are discovered in empirical research. In other words, we know something by measuring it" (Bijker, et al., 2009, p. 24).

Qualcosa di non molto lontano da quella che era l'idea platonica di *epistème*, un'immagine codificata e diffusa largamente con l'avvento del positivismo (e che ha per certi versi segnato anche la nascita delle scienze sociali¹⁴) che è rimasta in auge più o meno fino agli anni '70 del Novecento; la "durezza" di questa scienza deriverebbe dal metodo tipico delle scienze naturali, il cui ruolo è stato oggetto di studio d'elezione dei filosofi della scienza¹⁵. Kitcher (1993) si spinse oltre, arrivando a definire una simile visione una "leggenda" e facendone risalire le origini sino ai miti dell'occhio onnisciente di Ra e Zeus, e dalla dea Atena; produrre conoscenza scientifica equivarrebbe a "leggere il libro della natura", azione resa possibile dall'eliminazione

¹³ I due sociologi austriaci naturalizzati statunitensi si riferivano esplicitamente alla conversazione, ed è a questa soltanto, a voler essere rigorosi, che le loro affermazioni andrebbero applicate. In ogni caso, non è azzardato sostenere che le teorie presentate in "La realtà come costruzione sociale" riescano ancora oggi a descrivere adeguatamente situazioni analoghe a quella presentata nel testo; contesti in cui i continui processi di cristallizzazione della realtà soggettiva vengono messi in discussione.

¹⁴ Stando a ciò che la manualistica continua a propugnare, e che da studenti probabilmente tutti i sociologi hanno dovuto sperimentare sulla propria pelle, alimentando così una sorta di complesso d'inferiorità negli scienziati sociali. Ancora secondo Bijker, Bal e Hendriks, le difficoltà che molti nelle discipline umanistiche e nelle scienze sociali hanno nel trattare tematiche legate alle scienze naturali e tecniche deriverebbe probabilmente dalla distanza tra i due mondi creata dalla visione standard della scienza; distanza che il campo degli Science and Technologies Studies sarebbe chiamato a colmare (Bijker, et al., 2009, p. 184).

¹⁵ Sia chiaro, si tratta di una rappresentazione più che idealtipica; direi quasi caricaturale. Lo scopo degli autori è elicitare le caratteristiche più evidenti di una visione scienziata della conoscenza.

sistematica del ruolo del soggetto conoscente dall'atto conoscitivo al fine di raggiungere l'oggettività; i fatti sono indipendenti ed esistono in totale autonomia dall'esperienza¹⁶. Difficile dire se e in che misura questo modello concretamente rappresenti le ambizioni di chi si considera scienziato; di certo le ha rappresentate in passato, e oggi contribuisce ad alimentare una narrazione che è ancora se non dominante sicuramente maggioritaria. Questa visione della scienza, impegnata ad inseguire l'oggettività ad ogni costo, contrappone continuamente fatti e feticci; i primi, esistenti indipendentemente dall'osservatore, i secondi, frutto della sua azione, della sua soggettività; ed è esattamente in questi termini che i moderni hanno costruito e rinforzato continuamente due categorie costitutive della società occidentale: quella di natura e quella di cultura. Dunque, la riflessione umana sulla conoscenza ha storicamente finito per seguire dei binari che essa stessa contribuiva a costruire. Difatti, se da un lato le discipline di stampo filosofico si sono occupate quasi esclusivamente della questione normativa, affaccendandosi e impegnandosi a tracciare un solco sempre più profondo tra ciò che è possibile considerare conoscenza e ciò che non lo è, dall'altro, come ben sa anche chi abbia soltanto una leggera infarinatura nelle scienze sociali, esse sono nate nel bel mezzo di una continua diatriba tra chi sosteneva dovessero, per poter essere definite propriamente come scienze, seguire pedissequamente i metodi delle scienze naturali, e chi invece riteneva dovessero raggiungere una propria dignità e valenza sviluppando metodi propri. La stessa nascita dello studio sociologico della conoscenza ed i suoi successivi sviluppi poggiavano sulla questione, cruciale, dell'oggettività; l'interrogativo fondamentale riguardava la possibilità di raggiungere, sia nelle scienze sociali che in quelle naturali, proprio quella forma – ideale – di sapere di cui è costituita la visione standard della scienza. La divisione tra componenti oggettivi e componenti soggettivi non era messa in discussione; piuttosto, l'interesse era comprendere se ed in che modo la componente sociale intervenisse a condizionare le modalità del conoscere impedendo il raggiungimento di una conoscenza vera.

La scienza che stiamo descrivendo è quella che Bruno Latour ha definito, in uno dei testi fondanti del filone di studi denominato *Actor-Network Theory* (o teoria dell'attore-rete), in cui probabilmente è possibile inquadrare questo stesso studio, "Scienza pronta per l'uso". Il sociologo francese paragona, adoperando un'elegante metafora, la scienza alla divinità latina bifronte, Giano. Proprio come il *Divum Deus* romano, essa avrebbe sempre due facce: a fare da contraltare a quella, sempre visibile, della scienza in azione, ce ne sarebbe un'altra, nascosta, chiamata "Scienza in azione"; ed è proprio quest'ultima a dover essere oggetto di studio di, come sosteneva ai tempi (fine anni '80), una nuova sociologia della scienza. Il sapere andrebbe studiato *nel suo farsi* per riuscire a cogliere il lavoro occulto compiuto dal processo che egli chiama *depurazione*, ossia ciò che rende possibile la transizione dalla seconda faccia alla prima, nascondendo sotto il tappeto tutto il lavoro caotico che è la costruzione di conoscenza. La *depurazione*, o *blackboxing* è un processo attraverso il quale isoliamo un fatto, una macchina, un oggetto, e lo rendiamo qualcosa di definito, separato da ciò che lo ha prodotto¹⁷. Esso agisce continuamente in *background* come farebbe un'applicazione

¹⁶ In una simile ottica, l'unica sociologia della scienza possibile sarebbe una sociologia dell'errore. Più in particolare, secondo tale Leggenda la conoscenza non sarebbe altro che un sistema logico-linguistico composto di asserzioni, del quale deve sempre potersi stabilire coerenza, completezza e verità/falsità. Seguendo l'etimologia, infatti, per conoscenza noi intendiamo un sapere socialmente elaborato insieme con altri e idealmente ravvicinato agli accadimenti nel mondo dell'esperienza che il soggetto conoscente rappresenta mentalmente, pubblicamente resistente al confronto (episteme) e, perciò, condiviso in quanto utile a scindere i contenuti dell'esperienza, scandendoli, schedandoli, scrutandoli in profondità. Tanto più il soggetto si distingue dagli oggetti che intende descrivere, tanto più può avvicinarvisi senza confondersi. È, dunque, necessario uno sviluppo della personalità, della socialità e della conoscenza medesima affinché si possa ragionevolmente tendere a questo ideale. Proprio perché vi è stato l'ingresso nel mondo storico-concreto dei soggetti sociali e del loro lavoro reale all'interno dell'orizzonte della considerazione scientifica (vera novità della sociologia della scienza), diviene invece possibile una visione realistica della conoscenza scientifica, capace di stabilire il valore storico universale che le spetta e che ce la rende tanto preziosa.

¹⁷ Il processo di depurazione è uno dei concetti principali dell'Actor-Network Theory; è facile riscontrarvi delle forti analogie con i processi di istituzionalizzazione e di oggettivazione propri dell'interazionismo simbolico proposti

malevola sul nostro pc, separando continuamente la dimensione dei fatti oggettivi da quella delle opinioni soggettive. Nella pratica, la costruzione di un qualcosa, coinvolge un gran numero di soggetti e oggetti:

L'attività che produce fatti consolidati e conoscenze scientifiche risulta immersa in controversi processi di negoziazione sociale e composta di aggiustamenti e manipolazioni contingenti che vengono sottaciute allorché un prodotto scientifico diviene un "dato di fatto", depurato dalla rete eterogenea di elementi che lo sostengono. (Silvestri, 2012, p. 158).

La depurazione nasconde tutto il lavoro di costruzione che consente l'esistenza di qualcosa così come la conosciamo. Si tratta di un lavoro critico in grado di trasformare le moltitudini in singolarità¹⁸, catalogandole nell'universo del sociale o del naturale (Latour, 2009, p. 24). Al processo di depurazione si affianca quello di *attribuzione*: esso fa in modo che il merito di una scoperta, di un'invenzione, una teoria, venga assegnato interamente ad un singolo individuo; nutrendo così non solo la *standard view on science* ma anche la sua storia. È in questa intercapedine che questo studio vuole infiltrarsi.

1.2 *Pistis*.

SOCR. E ancora, c'è qualcosa che chiami 'credere'?
GORG. Io sì! (Platone 2014, 21-22)

Ancora, proprio come Socrate interviene a fissare il secondo concetto su cui si baserà la sua riflessione, identifichiamo nella problematizzazione del concetto di *credenza* il secondo elemento cruciale. Stando a Socrate esiste qualcosa che i suoi contemporanei chiamano *máthesis* che si contrappone a qualcos'altro. Questo qualcos'altro, nella traduzione qui citata indicato con "credere", in greco con il termine "πίστις – *pístis*" (parola il cui significato primario è, non a caso, fede), sarebbe dunque una forma di conoscenza altra, diversa in quanto fondata non sul sapere ma sul credere, non sull'apprendimento ma sulla fiducia. È una contrapposizione tipica, quasi un passaggio logico: se esiste qualcosa che chiamiamo conoscenza (scientifica) allora necessariamente chi non ne è in possesso sarà relegato al mondo dell'ignoranza, e quindi della credenza. Il concetto di credenza è molto caro alla civiltà occidentale (ai *moderni*, come preferisce chiamarli B. Latour); d'altro canto siamo abituati a dire che essa ha le proprie radici nel mondo classico. E, difatti, in maniera analoga a Socrate adoperiamo ancora oggi tale termine per definire tutto ciò che si allontana dalla conoscenza. Questo dualismo, che poniamo in essere ogniqualvolta definiamo implicitamente il sapere come antinomia del *credere di sapere*, non è relegabile all'interno dei confini del semplice discorso, né possiamo comprenderne la portata limitandoci ad analizzarne i processi di attribuzione di significato; il valore che esso ha avuto per la società moderna e ha per quella contemporanea è tanto grande da risultarne suo elemento costitutivo. Tornando a quanto detto nel paragrafo precedente, il passaggio dalla scienza in azione alla scienza pronta per l'uso "in scatola" mondi eterogenei in asserti, fatti, oggetti, che divengono, ad ogni passaggio di una lunghissima catena di relazioni e spostamenti, sempre più "duri", ed una qualunque azione volta a riaprire queste scatole comporterebbe una contro-mobilizzazione di risorse via via più ingenti.

Ciò che rimane è lo scienziato che parla *in nome e per conto* della natura; in altre parole, la progressiva cancellazione dalla narrazione del processo conoscitivo del soggetto esperiente realizza l'illusione che a

inizialmente da Berger e Luckmann a partire dalle teorie di Park, ma si distingue fortemente da esso in quanto: non si tratta di un processo di significazione (almeno non in senso stretto); il linguaggio non occupa una posizione privilegiata. Il trittico di concetti interiorizzazione-esternalizzazione-oggettivazione proprio dell'interazionismo è comunque molto utile a comprendere le modalità in cui opera costantemente il processo di depurazione: esso costruisce artificialmente distanza dai prodotti umani, dis-umanizzandoli. Consegna al prodotto umano facoltà trascendenti, conduce all'alienazione.

¹⁸ Ogni ente è moltitudine; l'esistenza è un'adunanza (Latour, 2005, p. 46).

parlare non sia lo scienziato, ma piuttosto il fatto stesso: la natura in persona. Lo scienziato, l'esperto, può così sostenere di non essersi inventato tutto: non è lui a vedere, misurare, pensare determinate asserzioni; le cose stanno così indipendentemente dalla sua soggettività. Attribuire valore di verità a qualcosa, renderla un fatto, indica implicitamente anche una sorta di doppio spostamento: da un lato ci allontaniamo dalla cosa, affermando che essa sia vera indipendentemente dal nostro intervento (qualunque esso sia), dall'altro ci leghiamo a quella stessa cosa in un rapporto di rappresentanza, affermando come sia essa a manifestarsi per ciò che è. Sostenere l'oggettività di una teoria significa farsi portavoce di una natura prima celata e ora, che l'abbiamo interrogata nel "modo corretto", in grado di mostrarsi a tutti per come realmente è. Dall'altra parte dello schieramento, avremo però (almeno finché il processo di depurazione non ha compiuto il suo lavoro e costruito scatole nere) dei detrattori che ci criticheranno adoperando una strategia analoga ma ribaltata: "non è vero quel che dici in quanto sei tu a parlare, e non la natura". Il modo in cui circolano gli asserti nella scienza segue questo tipo di logica: essi vengono continuamente oggettivati o soggettivati a seconda che si intenda promuoverli o screditarli. Se la mia intenzione è difendere una posizione, cercherò di renderla quanto più oggettiva possibile, mostrando quanto la mia azione abbia semplicemente fatto emergere ciò che già era lì in attesa di essere guardato nel modo giusto; in tal modo potrò affermare di conoscere. Viceversa, se intendo attaccare una posizione, cercherò di mostrare i suoi caratteri di soggettività; accuserò il mio interlocutore di credere: "*The status of a statement depends on later statements.*" (Latour, 1998, p. 27).

Questo genere di contrapposizioni si lega a doppio filo con il processo di inscatolamento, e ci consente di comprendere in che modo, e con quali conseguenze, agisce il fenomeno che abbiamo chiamato *depurazione*; ma soprattutto ci permette di capire in che senso la costruzione di fatti e macchine è un processo collettivo¹⁹, e come sia possibile rintracciare questa dinamica anche all'esterno del dibattito scientifico. Quando un sapere o un oggetto vengono presi per veri, accettati senza fare domande, acquistati senza critiche, allora la "causa" di tali saperi/oggetti ne esce rinforzata; ci sarà un lieve spostamento verso la condizione di oggettività, un passo avanti nel loro inscatolamento; ma ogniqualvolta, viceversa, dichiariamo di non credere ad un fatto o ci rifiutiamo di acquistare o utilizzare un oggetto, ciò avrà una ricaduta negativa sulla loro causa: essi ne usciranno indeboliti, la loro diffusione sarà interrotta, si aprirà uno spiraglio nella scatola nera. È in questo senso che "*The fate of what we say and make is in later user's hands*" (Latour, 1998, p. 29); isolare un fatto o un oggetto equivale a segnare la sua fine (o quantomeno la sua irrilevanza). Il destino di fatti e oggetti dipende da come e se essi verranno incorporati all'interno di altri fatti/oggetti; e sono proprio coloro che si interfacciano, indipendentemente da come, con tali fatti e oggetti a decidere se e in che modo avverrà questa incorporazione. Per questo, l'idea che sia possibile decidere sulla verità o falsità di un'affermazione, sull'utilità o inutilità di un oggetto, basandoci solo sulle loro caratteristiche intrinseche è un'illusione bella e buona. Un'illusione innocua, forse necessaria a vivere agevolmente nella società occidentale, ma anche una zavorra notevole per chi intende fare sociologia; un madornale errore di metodo che trascina chi non se ne avvede nel determinismo. È su questi principi, enunciati in queste poche pagine, che si è basata l'impostazione della ricerca e della successiva analisi; un tentativo di offrire una descrizione dell'azzardo non univoca, non appoggiata su spiegazioni deterministiche, evidenziando e mettendo al centro i processi di costruzione collettiva non di una sola realtà, ma delle molteplici modalità di *messa in pratica* di questo fenomeno. Gli stessi esperti oggetto dello studio non sono mai intesi come entità finite e indipendenti; uno specialista isolato è una contraddizione in termini: o sei isolato e quindi molto velocemente smetti di essere uno specialista, o resti uno specialista – ma questo significa che non sei più isolato. Di conseguenza, l'oggetto

¹⁹ La tesi secondo cui la produzione di tecnoscienza sia un processo collettivo corrisponde al *primo principio di metodo* nell'Actor-Network Theory. Questa definizione tenta di tenere fuori qualsiasi tipo di determinismo sociologico; ciò significa che non si cerca mai di adoperare fattori "eminentemente sociali" o "eminentemente naturali" come *explanans* di qualsivoglia fenomeno. Piuttosto, si tenta di raggiungere un adeguato livello di comprensione ricostruendo i passaggi chiave di tale processo, identificando gli attori (attanti) che ne sono protagonisti, individuandone le strategie e descrivendone il comportamento.

azzardo è stato interpretato come un *network* non nel senso che esso sia una serie di punti interconnessi, ma piuttosto interazioni tra enti che modificano perpetuamente loro stessi e gli altri oggetti-rete che contribuiscono a mantenere in esistenza, nuovamente, attraverso interazione. In questi *network* la capacità di agire è distribuita: hanno un'ontologia ed una geometria variabili. Nelle reti ANT, tutti fanno o fanno fare qualcosa, tutti traducono. Ciò che tiene insieme queste adunanze sono gli arruolamenti, ossia quegli spostamenti attraverso cui gli enti portano dalla loro parte persone e cose che possano rinforzare la loro posizione e rendere la rete stabile. In questo modo, seguendo nella pratica gli attanti e osservando come questi di volta in volta traducono concetti, asserti, oggetti e altri enti, è stato possibile comprendere come questo oggetto estremamente eterogeneo che è l'azzardo viene *messo in pratica* in Toscana (Mol, 2002, p. 6).

1.3 Conoscenza

Conoscenza e credenza quindi; ed è proprio da questi due concetti che comincia il nostro viaggio nel mondo dell'azzardo, e in quest'ordine: prima, affronteremo il difficile compito di seguire, decifrare e analizzare il percorso che compie in questa rete il sapere che viene definito conoscenza; solo secondariamente ci sarà possibile affrontare l'altra faccia della luna, la credenza – perché, come ho cercato di evidenziare nelle pagine precedenti, essa si sviluppa sempre e solo in **opposizione** ad una forma diversa di sapere ritenuta da chi muove l'accusa di credenza, vera e superiore.

Ricostruire il *network* secondo i dettami ANT è un lavoro lungo, faticoso e spesso frustrante; le classiche regole dell'osservazione scientifica vengono meno, e si percepisce di tanto in tanto la sensazione di perseguire un'accumulazione infruttuosa di banalità. Seguire gli attori in fondo non significa altro che questo, raccogliere le loro modalità senza dietrologie, prendendo per buono ciò che fanno e che ti dicono, evitando di cadere nella tentazione di sovrapporvi categorie e socio-logie frutto della nostra riflessione (e non della loro). È un esercizio controintuitivo rispetto a ciò che, normalmente, un esperto è chiamato a fare, e cioè sovrapporre, ragionare, analizzare – *tradurre* il dato in qualcos'altro: qui non bisogna tradurre nulla, solo guardare come gli altri traducono e riportare tutto su carta. O su un dispositivo informatico. Come se non facesse alcuna differenza...

Ma evitiamo di divagare e torniamo a noi. Conoscenza e credenza vanno di pari passo e entrambe sono così radicate in questo *network* da presentarsi in modalità non sempre facili da intuire – talvolta sono convocate direttamente, alla luce del sole, nel più classico dei *j'accuse* nei confronti di attori umani colpevoli di avere un ruolo liminale e quindi "poco informato" su come stanno realmente le cose o nelle attestazioni di stima riservate all'esperto di turno che ha il merito di aver fatto quel piccolo, strategico movimento necessario a farsi arruolare come *deus ex machina*. Talaltra, si nascondono, subdole, nelle implicazioni di un modello teorico che sistematicamente stigmatizza gli stessi individui che si prefigge di "curare" o nelle pieghe di un'analisi della giurisprudenza che attribuisce a enti e istituzioni interessi e modalità di azione strategica che solo una mente geniale potrebbe possedere – una antropomorfizzazione tanto fantasiosa quanto dannatamente reale.

La scelta di tenerle separate in questa trattazione potrebbe dunque apparire avventata, ma ha un suo perché, anzi ne ha più di uno. Il primo è che l'attante con cui scrittore e lettore hanno a che fare in questa rete di trasferimento e accumulazione di conoscenza che è la tesi dottorale, ossia il manoscritto (come se poi fosse ancora scritto a mano, ma tant'è) impone a entrambi un percorso d'azione, o per voler essere pedanti, uno *script* – l'insieme delle regole d'uso *inscritte* nell'attante stesso, il suo *potenziale di agency* – che ci impone di comportarci in un certo modo, che istruisce l'interazione e la guida; esserne consapevoli non ci rende certo immuni, dobbiamo seguirle. Di conseguenza, un compromesso è necessario: non sarebbe stato possibile impostare la trattazione come un discorso a voce o un flusso di coscienza. Il secondo motivo è strettamente collegato al primo, poiché ha a che fare con la necessità di esporre i concetti in modo ordinato: se non c'è credenza senza conoscenza (per quanto definire questa relazione come *causale* in senso stretto sarebbe un

errore pericoloso) è più semplice partire da quest'ultima per illustrare le modalità in cui la prima viene concettualizzata e successivamente messa in pratica. Inoltre, le trattazioni accademiche ci consentono di osservare come le differenti concettualizzazioni del fenomeno si sono susseguite nel tempo, nello spazio e nei differenti contesti, offrendoci la possibilità di stabilire una metaforica "testa di ponte" nel mondo dell'azzardo, da cui delineare le eterogenee modalità di messa in pratica di un fenomeno apparentemente inafferrabile. Infine, una motivazione meramente pratica, di nuovo legata a doppio filo con lo *script*: se questa trattazione intende collocarsi nel network della produzione di conoscenza scientifica, deve necessariamente seguirne le regole e ogni documento di questo tipo deve partire dal cosiddetto "stato dell'arte", da una ricognizione della letteratura (solitamente solo di quella di settore, ma il contesto di ricerca ci impone di non limitarci ad esso). Nelle pagine che seguono i testi analizzati saranno rappresentati con il duplice obiettivo di delineare l'orizzonte teorico generale in campo sociologico e di iniziare l'operazione di definizione del network del fenomeno.

Lo studio della produzione scientifica è un settore disciplinare cresciuto esponenzialmente negli anni recenti; la necessità di avere una visione valutativa del lavoro degli accademici, degli istituti, delle riviste (e talvolta anche degli editori) ha stimolato fortemente la proliferazione di metodi e tecniche di raccolta, classificazione, analisi, e con esse strumenti, principalmente quantitativi, di valutazione. Questo campo si è sviluppato nel tempo in due direzioni: una, più di stampo valutativo/istituzionale, con obiettivi di processo, che si prefigge come obiettivo appunto di esprimere valutazioni sulla produzione scientifica, ossia la bibliometria, a cui dobbiamo la costruzione di indici quali l'impact factor e simili; l'altra, è quella della scientometria, con obiettivi di contenuto, che attinge al metodo bibliometrico (arricchendolo di non poche tecniche sviluppate *ad hoc*) e lo utilizza per comprendere le modalità di costruzione e accumulazione della conoscenza. È inusuale adottare in un contesto paradigmatico che si rifà all'ANT metodologie quantitative di profilo così spiccatamente macro, in quanto questa tradizione attinge principalmente da metodi qualitativi e micro, ma il livello di automazione raggiunto oggi – sicuramente destinato a crescere nell'immediato futuro grazie all'apporto delle intelligenze artificiali – nella gestione e analisi del dato testuale è tale da risultare estremamente utile quando si ha necessità di sintetizzare un gran numero di informazioni di carattere ibrido (né puramente quantitativo, né rigidamente qualitativo), ma è una suggestione piuttosto comune negli studi STS in generale. In estrema *ratio*, pur trattandosi di procedure e approcci che utilizzano algoritmi matematici, questi vengono applicati a *discorsi*, un po' come avviene nelle tecniche QTA (Quantitative Text Analysis²⁰).

In questo particolare contesto di ricerca, era necessario ottenere informazioni sintetiche sugli indirizzi generali della ricerca scientifica riguardo l'azzardo: quali discipline, quali autori lo hanno trattato e con quali strumenti, quali i temi correlati, quali sono le definizioni dominanti e le relative concettualizzazioni, i contesti in cui viene inserito, i campi di studio empirico e i metodi di ricerca adottati, in modo da rintracciarli nelle pratiche concrete e vedere in che modo con esse interagiscono. La tecnica principale adottata è stata quella dell'analisi *co-citazionale*: quando due differenti articoli citano una terza fonte, questa è denominata *co-citazione* (Lazer, et al., 2009, p. 44). L'articolo citante viene adottato come una *proxy* di un collegamento tra gli autori citati; ripetendo l'operazione per ciascuno dei documenti presi in esame, si ottiene una rete (o *network*) *co-citazionale*. Attraverso lo studio di questa tipologia di *network* (termine che in questa istanza si riferisce semplicemente ad un insieme di punti in uno spazio collegati tra loro e non al concetto di *network* proprio dell'ANT, per quanto le analogie siano sicuramente suggestive e talvolta anche utili) è possibile identificare strutture di citazioni ricorrenti grazie alle quali ottenere informazioni su quali sono le aree disciplinari che studiano il fenomeno e quanto una determinata area è preminente, quali e quanti sono gli autori il cui lavoro è da considerarsi rilevante, come è strutturato il *background* teorico degli studiosi che lo praticano, quali sono i trend emergenti e quale conoscenza è considerabile come "canonica" in un determinato tempo e spazio. I network così ottenuti possono venire quindi processati e analizzati facendo

²⁰ In effetti, alcune tecniche di analisi delle parole chiave e del contenuto degli articoli scientifici di questa disciplina sono definibili QTA in senso stretto.

ricorso ad una pletera di metodi ma, essendo formati da dati di tipo *relazionale* e non di *attributi* (caratteristici dell'approccio matriciale classico), sono particolarmente adatti ad essere studiati attraverso la *Social Network Analysis – SNA*. La SNA trae origine dai lavori di Jacob Moreno e Helen Jennings intorno agli anni '30 del secolo scorso nel campo della sociometria ma ha cominciato a diffondersi e svilupparsi solo dagli anni '70 in poi sulla scia del successo di teorie che attribuivano considerevole importanza alla dimensione relazionale, quali quelle di Stanley Milgram²¹ e di Mark Granovetter²² consolidandosi successivamente grazie al lavoro di Barry Wellman, fondatore dell'International Network for SNA e Linton Freeman, fondatore della rivista "Social Networks" nel 1978 (Freeman, 2004) (Scott, 2017).

La SNA si basa sull'analisi delle informazioni relative a: esistenza, assenza, direzione e intensità di un collegamento tra differenti soggetti (o oggetti); in sintesi, questo metodo rende possibile rappresentare graficamente e analizzare le dinamiche relazionali di un dato collettivo attraverso una serie di indici (relativamente) semplici.

I dati sono stati ottenuti attraverso i database di Scopus e di Web Of Science. La query è stata pulita da informazioni ridondanti e successivamente selezionati gli articoli con il maggior numero di citazioni; i dati sono stati scaricati attraverso le funzioni specifiche dei due database e trattati con il software Citespace. Si è proceduto all'analisi prima adottando gli algoritmi interni di Citespace, successivamente caricando le reti ottenute in Gephi. Le rappresentazioni grafiche che seguono sono state ottenute con Citespace o con Gephi, a seconda dei casi.

La prima base dati è stata ottenuta interrogando WoS – Core Collection con la query "Gambling" nei titoli, negli abstract, nelle parole chiave degli autori, ottenendo 20.602 risultati. Lo stesso è stato fatto per Scopus, ottenendo 20.900 risultati. La ricerca è stata quindi affinata escludendo le tipologie di documento non pertinente²³, ottenendo 17.441 risultati in WoS e 18.132 in Scopus. I documenti sono stati ordinati per numero di citazioni. Malgrado le differenti modalità di classificazione dei due database, i risultati si sono dimostrati piuttosto consistenti; nelle due tabelle che seguono ho riportato i primi cinque documenti per numero di citazioni ricevute. Le "classifiche" divergono per la presenza di tre articoli, in Scopus, assenti dal database WoS. In ogni caso, questa prima ricognizione è già in grado di fornire alcune informazioni fondamentali. Innanzitutto, la presenza tra i documenti più citati del lavoro di Lesieur e Blume del 1987 con cui è stato per la prima volta introdotto il *South Oaks Gambling Screen*: si tratta di uno strumento diagnostico (una scala psicometrica) costruita per rilevare la presenza, l'intensità o l'assenza di un disturbo da dipendenza da gioco d'azzardo, ancora oggi tra i più diffusi e utilizzati non solo in ambito clinico, ma anche

²¹ Gli esperimenti di Milgram sul "problema del mondo piccolo" (*small world problem*) dimostrarono il grado di interconnessione tra gli individui attraverso catene di legami sociali e resero popolare il concetto dei "sei gradi di separazione" (ogni persona è collegabile ad una qualunque altra attraverso una catena di conoscenze costituita al massimo da cinque intermediari). In USA nel 1967 Milgram chiese ad un gruppo di abitanti del Midwest di far arrivare un pacco ad una persona che abitava nel Massachusetts (dall'altro lato del paese) che questi non conoscevano. Chiese loro di affidare il pacco ad una persona di loro conoscenza che, a loro parere, avesse una maggiore probabilità di conoscere il destinatario; questi avrebbe dovuto ripetere l'operazione fino a consegnare il pacco. Milgram rilevò che per arrivare alla consegna, erano stati necessari in media solo tra cinque e sette passaggi di mano.

²² Nel 1973 Granovetter introduce in sociologia il concetto dei "legami deboli": connessioni tra individui provenienti da differenti cerchie sociali. I legami deboli sono cruciali per la diffusione delle informazioni, creano opportunità lavorative e stimolano la mobilità sociale. La diffusione della sua teoria ha stimolato negli anni successivi l'attenzione su forza e caratteristiche dei legami nelle reti sociali.

²³ Sono stati esclusi: le recensioni di libri, i testi non ancora pubblicati, le correzioni, i Data Paper, poesie e materiale non prettamente scientifico oltre ai documenti secondari quali bibliografie pubblicate separatamente e discussioni. Inoltre, sono stati esclusi i documenti non pertinenti accidentalmente inclusi nel database a causa di sovrapposizioni semantiche (ad esempio, nel campo della valutazione dei progetti d'investimento medico-sanitari esiste un metodo, l'analisi costi-utilità, dove una delle tecniche di rilevazione delle preferenze dei malati è chiamata *standard gamble*; di conseguenza, è stato necessario escludere dalla query tutti i documenti che facevano riferimento a questa tecnica) (Torrance, 1986).

epidemiologico; si tratta, come vedremo, di un attante particolarmente rilevante nel network dell'azzardo. In entrambe le classifiche, figurano tre articoli attinenti alla psicologia, uno alla psichiatria e l'altro alle neuroscienze, un'indicazione generica ma pur sempre utile su quelle che sono le aree disciplinari che più si sono interessate al fenomeno. Infine, il numero di citazioni ricevute e gli anni di pubblicazione, tutti a cavallo tra la fine e l'inizio del secolo, fanno pensare che queste opere siano parte integrante di uno o più *corpus* di citazioni tipiche delle ricerche del settore.

Tabella 1.1. Primi cinque documenti per numero di citazioni che contengono la parola "Gambling" nel titolo, nell'abstract o nella lista di parole chiave presenti nel database Web of Science.

Titolo	Anno	Autore/i	Settore Disciplinare	N. Citazioni
Deciding advantageously before knowing the advantageous strategy	1997	Bechara, A.; Damasio, H. et al	Neuroscienze	2.181
The South Oaks Gambling Screen (SOGS) - a new instrument for the identification of pathological gamblers	1987	Lesieur, H.R.; Blume, S.B.	Psichiatria	1.966
Cognitive and affective development in adolescence	2005	Steinberg, L.	Psicologia	1.554
A domain-specific risk-attitude scale: Measuring risk perceptions and risk behaviors	2002	Weber, E. U.; Blais, A. R. e Betz, N. E.	Psicologia	1.547
A cognitive-behavioral model of pathological Internet use	2001	Davis, R. A.	Psicologia	1.433

Tabella 1.2. Primi cinque documenti per numero di citazioni che contengono la parola "Gambling" nel titolo, nell'abstract o nella lista di parole chiave presenti nel database Scopus.

Titolo	Anno	Autore/i	Settore Disciplinare	N. Citazioni
Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder	1998	Young, K.S.	Psicologia	2.851
Deciding advantageously before knowing the advantageous strategy	1997	Bechara, A.; Damasio, H. et al	Neuroscienze	2.504
The South Oaks Gambling Screen (SOGS) - a new instrument for the identification of pathological gamblers	1987	Lesieur, H.R.; Blume, S.B.	Psichiatria	2.242
Motivations for play in online games Open Access	2006	Yee, N.	Psicologia	1.808

Motivational determinants of risk-taking behavior	1957	Atkinson, J.W.	Psicologia	1.806
---	------	----------------	------------	-------

Grazie agli strumenti di analisi integrati nei due applicativi, mi è stato possibile estrarre la lista degli autori per numero di pubblicazioni presenti nei database; come si evince dalle due tabelle seguenti, in cui sono rappresentati i primi dieci autori per numero di pubblicazioni per entrambi i database, anche in questo caso i dati sono abbastanza consistenti. Nonostante il numero di pubblicazioni per autore sia più basso in Scopus (effetto dovuto semplicemente alle caratteristiche diverse delle due collezioni, che non contengono esattamente gli stessi documenti), le classifiche sono pressoché identiche (ad eccezione di J.E. Grant che vanta un maggior numero di pubblicazioni indicizzate in Scopus rispetto ai suoi colleghi) e anche in questo caso risulta piuttosto chiaro come le aree disciplinari che più frequentano questo campo siano la Psicologia e la Psichiatria. Se considerati complessivamente, i contributi di questi dieci autori rappresentano quasi il 10% della produzione scientifica totale in WoS e circa il 9% in Scopus (per essere precisi, rispettivamente il 9.9% in WoS e l'8.7% in Scopus).

Tabella 1.3. Primi dieci autori per numero di pubblicazioni che contengono la parola "Gambling" nel titolo, nell'abstract o nella lista di parole chiave presenti nel database Web of Science, affiliazione, disciplina di riferimento e proporzione espressa in percentuale rispetto al totale delle pubblicazioni.

Autore	Frequenza	Affiliazione	Disciplina	% di 17.441
Potenza MN	248	Yale University	Psichiatria	1.422
Griffiths MD	200	Nottingham Trent University	Psicologia	1.147
Jimenez-murcia S	180	Bellvitge University Hospital-IDIBELL	Psichiatria	1.032
Grant JE	179	University of Chicago	Psichiatria	1.026
Hodgins DC	175	University of Calgary	Psicologia	1.003
Fernandez-aranda F	167	University of Barcelona - IDIBELL	Psicologia	0.958
Blaszczynski A	150	University of Sydney	Psicologia	0.86
Granero R	150	Universitat Autònoma de Barcelona	Psicologia	0.86
Hing N	144	Central Queensland University	Psicologia Sociale	0.826
Bechara A	132	University of Southern California	Psicologia, Neuroscienze	0.757

Tabella 1.4. Primi dieci autori per numero di pubblicazioni che contengono la parola “Gambling” nel titolo, nell’abstract o nella lista di parole chiave presenti nel database Scopus, affiliazione, disciplina di riferimento e proporzione espressa in percentuale rispetto al totale delle pubblicazioni.

Autore	Frequenza	Affiliazione	Disciplina	% di 18.132
Potenza MN	216	Yale University	Psichiatria	1.19%
Griffiths MD	206	Nottingham Trent University	Psicologia	1.14%
Grant, JE	171	University of Chicago	Psichiatria	0.94%
Hodgins, DC	170	University of Calgary	Psicologia	0.94%
Hing, N.	147	Central Queensland University	Psicologia Sociale	0.81%
Jimenez-murcia S	145	Bellvitge University Hospital-IDIBELL	Psichiatria	0.80%
Fernandez-aranda F	140	University of Barcelona - IDIBELL	Psicologia	0.77%
Blaszczynski A	134	University of Sydney	Psicologia	0.74%
Granero R	133	Universitat Autònoma de Barcelona	Psicologia	0.73%
Bechara A	124	University of Southern California	Psicologia, Neuroscienze	0.68%

Con la stessa procedura utilizzata per gli autori, le pubblicazioni sono state ordinate in base all’area di ricerca. Purtroppo, in questo caso le differenze tra WoS e Scopus sono più marcate, in quanto il primo database adotta una classificazione avente maggiore intensione del secondo (il numero di categorie è maggiore) e non sempre le corrispondenze sono precise. Inoltre, non essendo le aree mutuamente esclusive (una singola pubblicazione può essere inserita in più di un’area di ricerca) le proporzioni sono meno indicative e di più difficile interpretazione. Per far fronte, almeno parzialmente, a questa eterogeneità, ho provveduto ad accorpate manualmente le categorie di WoS in modo che siano maggiormente paragonabili a quelle di Scopus. Per necessità di sintesi, in entrambi i database le discipline con un numero di pubblicazioni inferiore a 500 sono state accorpate in una categoria residuale. I risultati sono riportati nelle tabelle 1.5 e 1.6 e rappresentati graficamente con i due aerogrammi in fig.1.1 e fig. 1.2. Pur con tutti i limiti appena espressi, queste sintesi consentono di mostrare con maggior precisione quanto suggerito dalle classifiche delle pubblicazioni più citate e degli autori più prolifici: le aree di ricerca più feconde sul tema sono la Psicologia, la Medicina e la Psichiatria.

Tab – Classificazione per area di ricerca secondo le categorie di Web of Science delle pubblicazioni che contengono la parola “Gambling” nel titolo, nell’abstract o nella lista di parole chiave

Tabella 1.5. Classificazione per area di ricerca secondo le categorie di Web of Science delle pubblicazioni che contengono la parola "Gambling" nel titolo, nell'abstract o nella lista di parole chiave.

Area	% totale	Frequenza
Psychology	19.5%	5,208
Medicine and Substance Abuse	19.2%	5,115
Psychiatry	12.8%	3,428
Neurosciences Neurology	9.8%	2,629
Business, Management and Accounting	9.2%	2,463
Computer Science	2.1%	558
Social Sciences	10.3%	2,755
Pharmacology, Toxicology and Pharmaceutics	2.8%	738
Altro	14.2%	3,800
Totale		26,694

Figura 1.1. Classificazione per area di ricerca secondo le categorie di Web of Science delle pubblicazioni che contengono la parola "Gambling" nel titolo, nell'abstract o nella lista di parole chiave, valori percentuali calcolati sul totale delle etichette²⁴

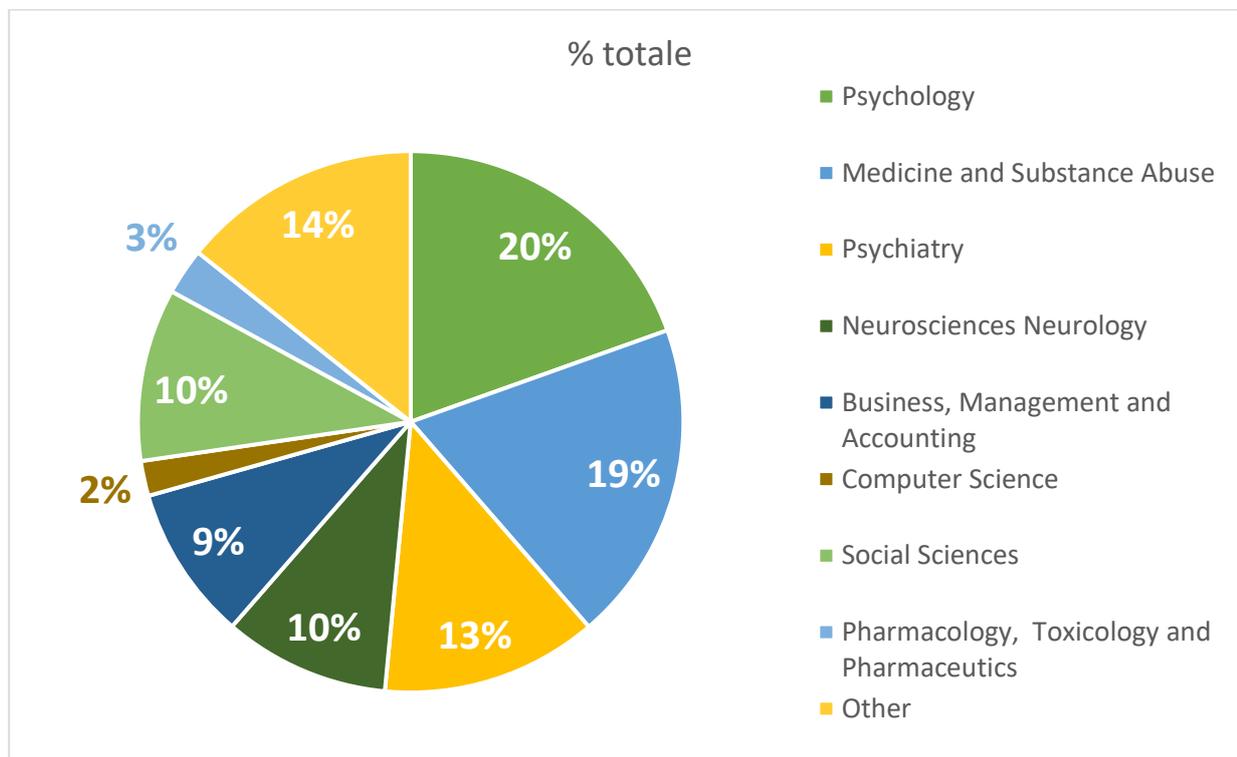


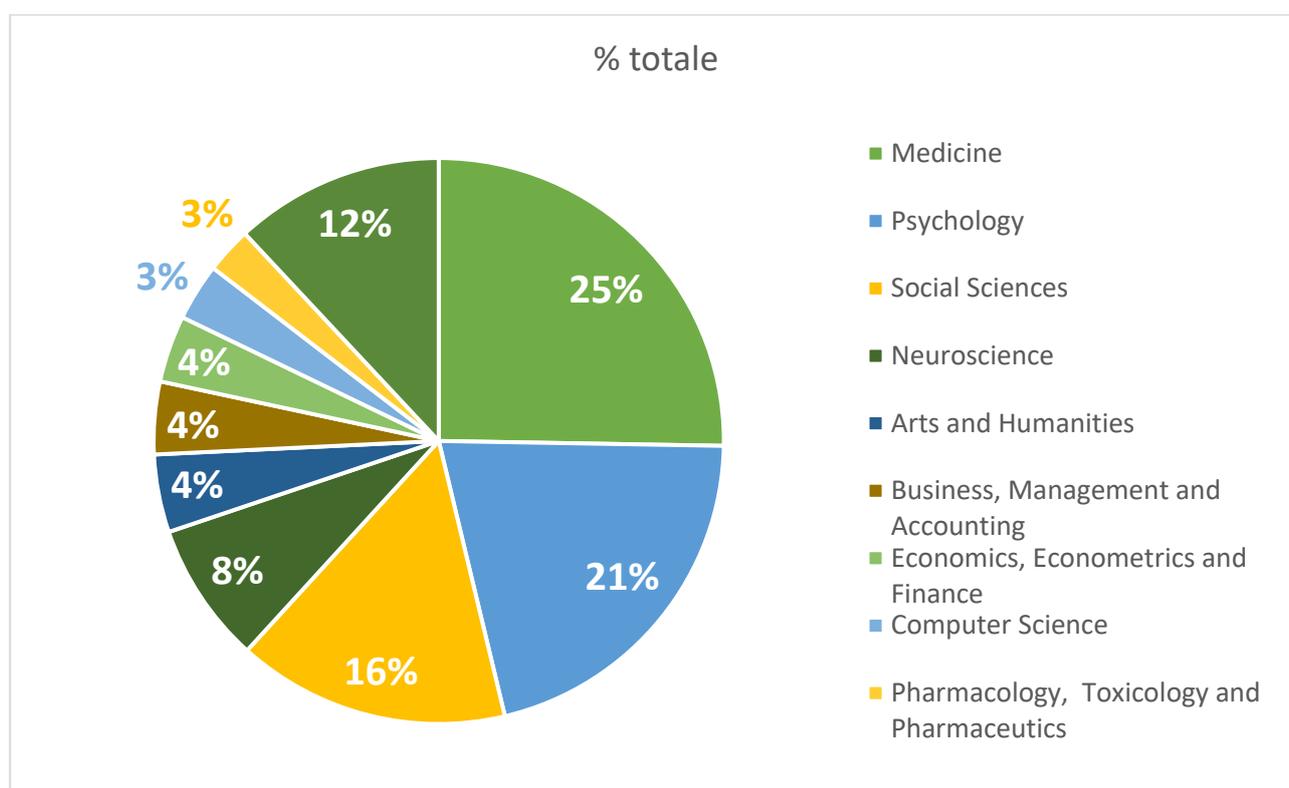
Tabella 1.6. Classificazione per area di ricerca secondo le categorie di Scopus delle pubblicazioni che contengono la parola "Gambling" nel titolo, nell'abstract o nella lista di parole chiave.

Area	% totale	Frequenza
Medicine	25.3%	7,555
Psychology	21.0%	6,277
Social Sciences	15.5%	4,623
Neuroscience	8.1%	2,408
Arts and Humanities	4.4%	1,330
Business, Management and Accounting	4.1%	1,239
Economics, Econometrics and Finance	3.8%	1,142
Computer Science	3.3%	977

²⁴ Le categorie sono state accorpate cercando di renderle più simili a quelle di Scopus; inoltre, queste non sono mutuamente esclusive, una singola pubblicazione può essere classificata in più di un'area di ricerca. Di conseguenza, le percentuali sono calcolate sul totale delle istanze.

Pharmacology, Toxicology and Pharmaceutics	2.6%	785
Altro	11.9%	3,558
Totale		29,894

Figura 1.2. Classificazione per area di ricerca secondo le categorie di Scopus delle pubblicazioni che contengono la parola "Gambling" nel titolo, nell'abstract o nella lista di parole chiave, valori percentuali calcolati sul totale delle etichette²⁵.



Considerando le discipline del mondo medico nel loro insieme, possiamo affermare che il gioco d'azzardo sia, ad oggi, un tema che nel mondo accademico è considerato eminentemente attinente alla salute²⁶. In termini temporali, la pubblicazione più datata attinente al gambling trovata su WoS risale al 1985; Scopus riesce ad andare molto più indietro nel tempo, con la prima pubblicazione trovata che risale addirittura al 1866, ma tutti i documenti antecedenti al 1953²⁷ sono scarsamente citati e quindi marginali. Le distribuzioni per anno di pubblicazione dei documenti trovati in WoS e Scopus è rappresentata nelle due tabelle seguenti.

²⁵ Le categorie non sono mutuamente esclusive, una singola pubblicazione può essere classificata in più di un'area di ricerca. Di conseguenza, le percentuali sono calcolate sul totale delle istanze.

²⁶ È importante sottolineare come questa osservazione sia da considerarsi valida soltanto per l'epoca contemporanea: un ulteriore limite nell'utilizzo di questo genere di database consiste nella copertura temporale. Scopus contiene pubblicazioni risalenti sino al 1788, WoS sino al 1900, ma la copertura è qualitativamente peggiore man mano che si va a ritroso nel tempo.

²⁷ Risale a quest'anno la prima pubblicazione trovata su Scopus ad avere un numero di citazioni consistente (108): "Probability-preferences in gambling", di Edwards W., pubblicato nel 1953.

Figura 1.3. Pubblicazioni che contengono la parola "Gambling" nel titolo, nell'abstract o nella lista di parole chiave presenti nel database Web of Science, serie storica 1985-2023.

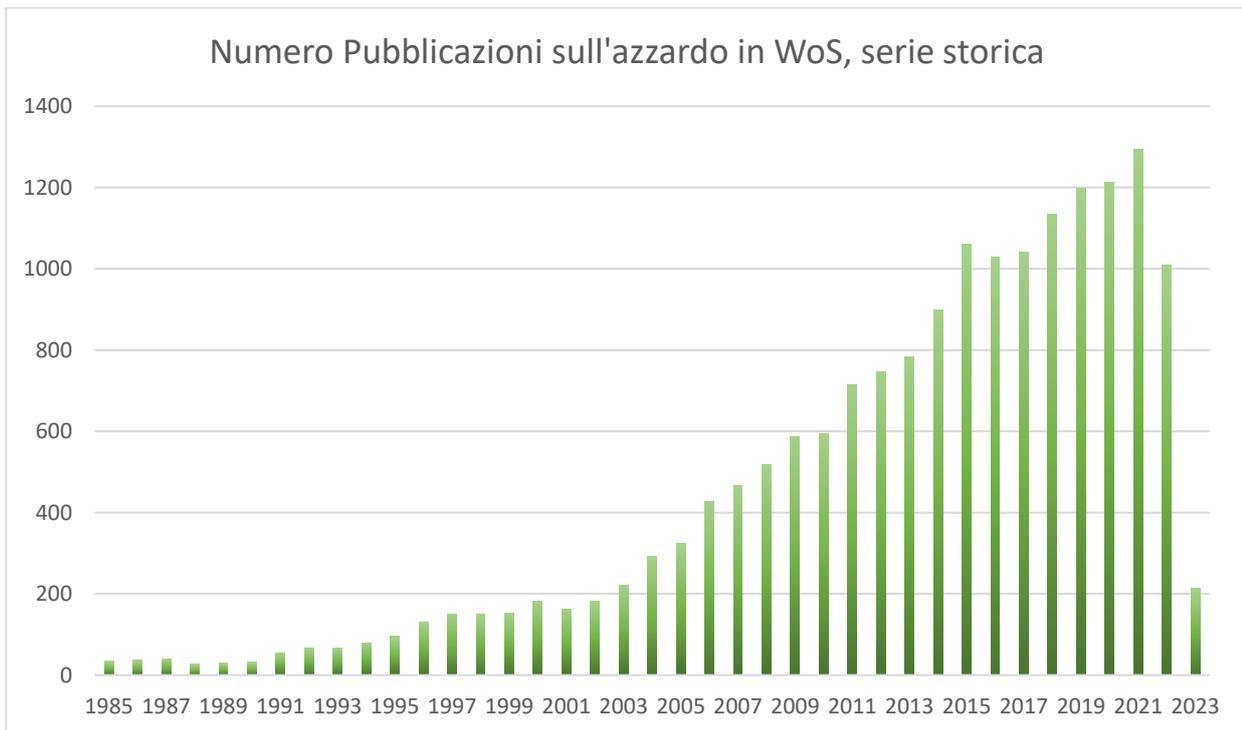
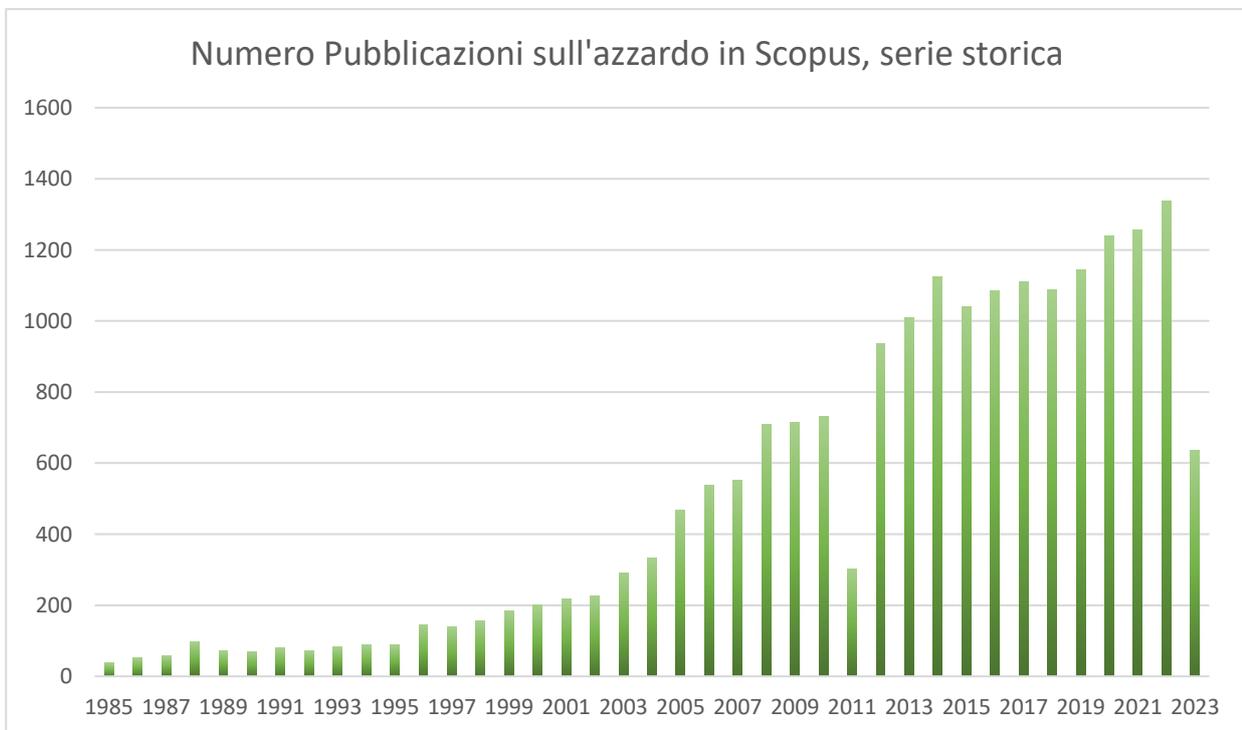


Figura 1.4. Pubblicazioni che contengono la parola "Gambling" nel titolo, nell'abstract o nella lista di parole chiave presenti nel database Scopus, serie storica 1985-2023²⁸.



²⁸ Sono presenti dati a partire dal 1866, per quanto numericamente poco significativi. Per questo e per facilitare il confronto con la figura 1.4, la serie è stata troncata al 1985.

Di entrambi i database sono stati selezionati per la successiva fase di preparazione e analisi le 1.000 pubblicazioni con il maggior numero di citazioni²⁹. Il passaggio successivo si è espletato nel processare i dati attraverso CiteSpace³⁰ per costruire network di co-citazioni.

Il set di dati proveniente da WoS ha generato 37.835 risultati validi, pari al 99.01% del totale dei riferimenti. La selezione delle pubblicazioni che sono effettivamente entrate a far parte della rete è stata effettuata considerandone il *g-index*³¹ scalato per una costante $k=10$. In tal modo è stato generato un network comprendente 667 nodi e 1962 vettori³². Le stesse operazioni sono state eseguite sui dati Scopus³³, ottenendo un network formato da 632 nodi e 1497 vettori.

Sul network sono state calcolate le principali statistiche ed è stata ottenuta una rappresentazione grafica (in figura 1.5) adoperando l'algoritmo Kamada-Kawai³⁴, nativo di CiteSpace. Il passo successivo consiste nell'identificazione e rappresentazione grafica dei *cluster*³⁵ presenti nella rete, operazione resa possibile dallo *spectral clustering*³⁶. Nella prima immagine le etichette sono state assegnate in base all'LLR³⁷. Il grafo corrobora le osservazioni fatte in base alle statistiche descrittive rilevate in precedenza: le produzioni scientifiche più rilevanti sono chiaramente di area medica o psicologica.

²⁹ Per quanto sarebbe stato anche possibile processare l'intero set di dati, un tale numero di pubblicazioni avrebbe generato una rete troppo grande e probabilmente illeggibile; inoltre, i documenti con poche citazioni risultano essere scarsamente indicativi delle tendenze generali di un campo di ricerca.

³⁰ La versione utilizzata è la 6.2.R3 Advanced.

³¹ L'indice G è un indice bibliometrico ideato per fornire un'alternativa maggiormente precisa al più famoso *h-index*. Entrambi hanno l'obiettivo di quantificare l'impatto dei lavori di un ricercatore sulla comunità scientifica. Il valore dell'indice equivale al numero g di pubblicazioni che hanno ricevuto cumulativamente g^2 citazioni (es. un *g-index* pari a 10 significa che le prime dieci pubblicazioni di un autore sono state citate almeno 100 volte, ossia 10^2) (Egghe, 2006).

³² Nel linguaggio della SNA i *nodi* sono le unità che compongono il collettivo e che vengono rappresentate come punti nei grafici; nel caso di un network co-citazionale, ogni nodo rappresenta una pubblicazione citata da almeno due dei documenti che compongono la base dati. I *vettori* sono le linee, di spessore variabile in proporzione all'intensità, che rappresentano la relazione tra due nodi (Scott, 2017).

³³ Per poter effettuare la stessa analisi sui dati Scopus, è prima necessario convertirli. Per farlo, ho utilizzato la funzione interna di CiteSpace. Il processo ha rilevato 52.978 riferimenti validi (89% del totale, 53.751).

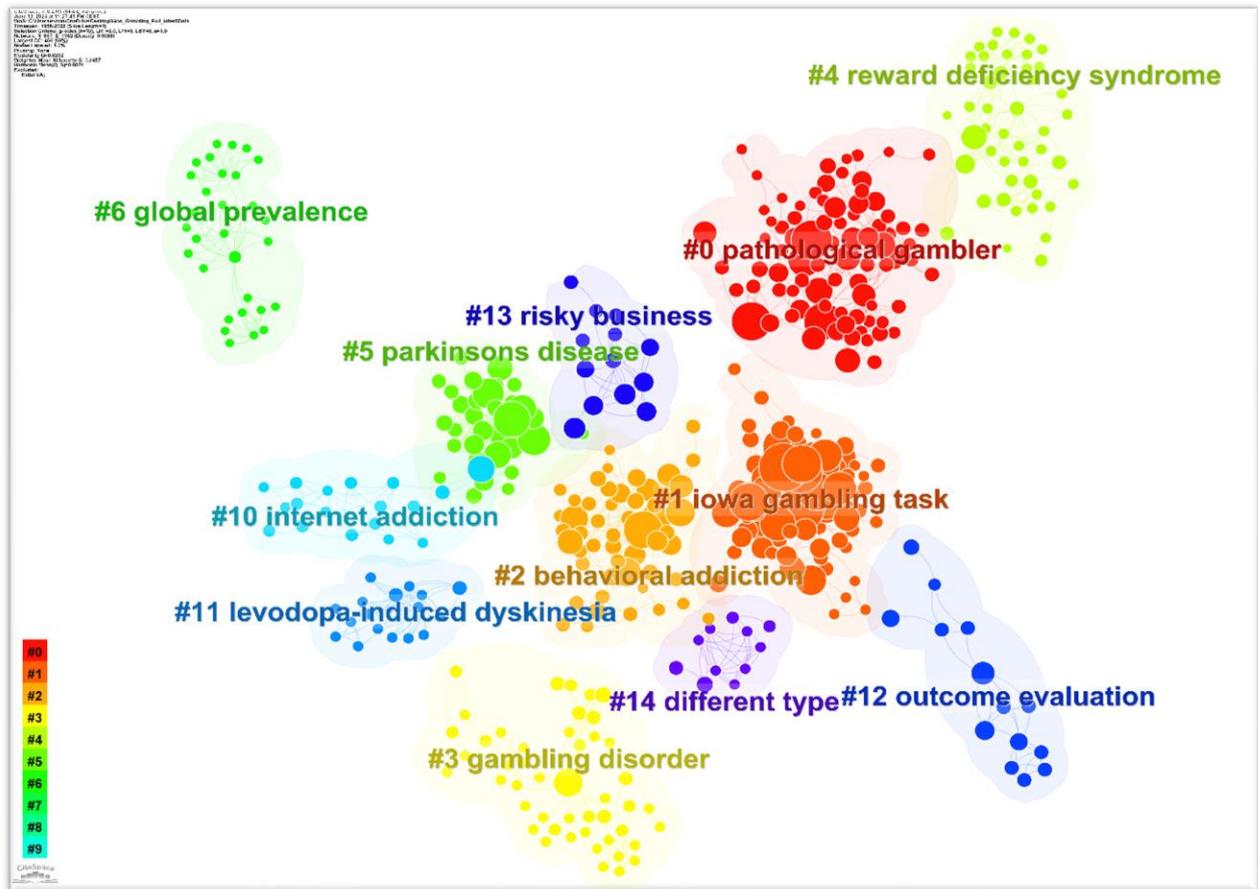
³⁴ Si tratta di uno degli algoritmi più utilizzati per disegnare grafi "*force-directed*" esteticamente equilibrati. Lo scopo di questo genere di algoritmi è posizionare i nodi in modo che i vertici siano più o meno di uguale lunghezza incrociandosi il meno possibile, assegnando un "forza" ai differenti set di vertici e di nodi basata sulla loro posizione relativa (Kamada & Kawai, 1989).

³⁵ Un *cluster*, o *clique* in SNA è essenzialmente una *comunità*: un gruppo di nodi interconnessi tra loro in modo relativamente più intenso rispetto al resto della rete. Il concetto di *cluster* è strettamente connesso a quello di *assortatività*, la proprietà dei nodi di preferire le interazioni con nodi aventi caratteristiche ad esso simili. Il modello di clustering qui adottato segue proprio questa logica (Scott, 2017, pp. 139-140).

³⁶ Per *spectral clustering* si intende un approccio algoritmico per il clustering che ha lo scopo di partizionare i dati in gruppi distinti a partire dalle informazioni contenute nei dati stessi. L'algoritmo compie una serie di operazioni, in ordine: costruisce la *similarity matrix*, la trasforma in un grafo, computa la matrice laplaciana a partire dalla matrice delle adiacenze. La matrice laplaciana descrive le proprietà del grafo e le relazioni tra i nodi. Calcola l'*eigenvector* della matrice laplaciana (le coordinate dei nodi nello spazio); a partire dalla "posizione" dei nodi, il grafo viene partizionato in grafi più piccoli, ciascuno rappresentante un cluster ai quali i nodi vengono successivamente assegnati in base all'affinità più elevata (Luxburg, 2006) (Ng, et al., 2002). Normalmente lo *spectral clustering* ha lo svantaggio di dover determinare a priori il numero di cluster, operazione scomoda se non siamo a conoscenza del numero ottimale per un determinato network; in CiteSpace il problema viene risolto applicando una funzione che massimizzi la modularità, criterio secondo cui nodi nello stesso cluster debbano avere connessioni forti e nodi tra cluster differenti debbano avere connessioni deboli (Chen, et al., 2010).

³⁷ *Log-likelihood ratio*.

Figura 1.5. Network co-citazionale delle principali pubblicazioni sul Gambling con $k=10$, dati WoS. Rappresentazione dei principali cluster.



L'operazione ha individuato 15 cluster, a cui sono state assegnate etichette in base all'LLR. In figura XXX sono rappresentati i primi dieci cluster per dimensione. È possibile valutare la bontà di questa suddivisione ricorrendo al concetto di modularità, principio secondo cui avremo alta modularità in una rete in cui la densità **nei** cluster sarà alta (molti collegamenti) ma la densità **fra** i cluster sarà bassa (pochi collegamenti). Il coefficiente di modularità Q ³⁸ calcolato sul grafo assume valore 0.83, e quindi molto elevato. Tutti hanno dei valori di *silhouette*³⁹ estremamente alti (≥ 0.9 , ad eccezione del cluster #1 che ha comunque un valore molto alto, pari a 0.89): ciò significa che le differenti aree e temi di ricerca sono ben distinti tra loro e condividono gli stessi autori e testi di riferimento. Per quanto la procedura di etichettamento automatizzata dia solo delle indicazioni di massima su quello che è il contenuto dei cluster, recuperando tra titoli, abstract e keyword degli autori i termini (o le frasi) che vi si ripetono con maggiore frequenza, osservare nel dettaglio i principali nodi che gli appartengono, gli autori di riferimento e l'area disciplinare di appartenenza consente di comprenderne nel dettaglio le caratteristiche.

³⁸ La modularità Q è pari alla frazione dei vertici che cadono all'interno dei cluster meno il valore atteso di questa frazione nel caso in cui i vertici fossero distribuiti casualmente. Varia, per i grafici non direzionati (dove i vertici non hanno una direzione da nodo A a nodo B ma esprimono una relazione bi-direzionale) tra $-1/2$ e 1 : è positiva quando il numero di vertici tra gruppi è maggiore del numero atteso in caso di distribuzione casuale.

³⁹ Il coefficiente silhouette o punteggio silhouette è una metrica che misura la bontà di una clusterizzazione. Varia tra -1 e 1 : quando i valori sono negativi significa che il cluster non si adatta bene ai dati e che questo non è sufficientemente separato e distinto dal resto della rete, quando sono positivi significa che il cluster si distingue bene dal resto della rete.

Il primo cluster, quello di dimensioni maggiori (84 nodi), etichettato come “pathological gambler”, ha un coefficiente *silhouette* di 0.93. Gli altri due algoritmi di etichettamento, LSI (*latent semantic indexing*) e MI (*mutual information*), selezionano rispettivamente “pathological gambling” e “balloon analogue risk task⁴⁰”. Le pubblicazioni contenute in questo cluster risalgono mediamente al 1998, nel mezzo del periodo in cui l’azzardo in tutto il mondo occidentale sta effettuando la transizione verso la sua versione “di consumo”, il *commercial gambling*, e questo si riflette nelle pubblicazioni citate: studi epidemiologici di prevalenza, survey atte a corroborare le ipotesi di comorbidità del gioco d’azzardo patologico con altri disturbi mentali e altre dipendenze, rassegne di letteratura. Ai fini della nostra analisi, questo corpus rappresenta la reazione degli autori alla moltiplicazione dell’offerta di gioco, una reazione che si esplica nel varo di studi votati a quantificare la diffusione dell’azzardo nella sua declinazione come patologia in determinati target di popolazione, soprattutto quella giovanile. Molto rilevanti in questo collettivo sono i lavori di Nancy Petry risalenti alla fine degli anni ‘90 e inizio 2000 sull’impulsività nei giocatori problematici o patologici; a quei tempi la dipendenza patologica da gioco d’azzardo era stata classificata nel DSM-IV come un *disturbo del controllo degli impulsi*: ebbene, in questo cluster troviamo studi e ricerche che cercavano di comprendere, quantificare e risalire alle cause di questa incapacità di controllo. Nel caso specifico Nancy Petry riteneva i giocatori patologici tendessero a preferire ricompense piccole e immediate a ricompense più consistenti ma distanti nel tempo (*discounting of delayed rewards*) maggiormente rispetto a soggetti non affetti dalla patologia (Petry, 2001). È un cluster per molti versi eterogeneo, contenente survey, ricerche in contesti sperimentali e semi-sperimentali con una grande varietà di strumenti tenuti però insieme dall’oggetto di studio comune: il giocatore patologico e le sue caratteristiche. L’area disciplinare principale è “neuroscienze”, data l’elevata concentrazione di studi che adottano strumenti di neuroimaging per studiare il comportamento d’azzardo.

Il cluster #1 conta 79 nodi e sembrerebbe a primo acchito avere a che fare con l’azzardo solo in maniera indiretta; contiene studi che adoperano una peculiare tipologia di test psicologico, il *gambling task*, il cui scopo è valutare e osservare i meccanismi decisionali degli individui in contesti sperimentali ponendoli di fronte ad una scelta tra strategie d’azione che comportano un alto rischio ma con ricompense elevate e a basso rischio, guadagno basso. Questa tipologia di test nasce per studiare le capacità di scelta di individui che hanno subito un qualche tipo di lesione alla corteccia prefrontale ventromediale o alla corteccia orbitofrontale⁴¹. In particolare, la versione più diffusa e “canonica” di questo test dà il nome al cluster: lo “*iowa gambling task - IGT*”⁴², ideato da A. Bechara, A. Damasio, D. Tranel e S. Andersen e infatti sono proprio le produzioni questi autori a rappresentare le opere più citate nel gruppo. Ma l’IGT, nonostante sia nato per scopi diversi, è stato ed è ancora largamente utilizzato per studiare il comportamento dei **giocatori**, soprattutto quelli patologici, con modalità e contesti diversi a seconda delle finalità, del background disciplinare, e del contesto spazio-temporale. Ad esempio, sono molto comuni studi che cercano di verificare similitudini e differenze tra il comportamento di giocatori patologici e alcolisti o consumatori/dipendenti da sostanze, così come sono numerosi gli studi che la adoperano per valutare le variazioni in termini di rilascio di dopamina o ancora studi che si avvalgono di strumenti di *neuroimaging*. CiteSpace identifica correttamente l’area disciplinare principale di questi studi in “psicologia sperimentale” (vedi figura 1.7) in

⁴⁰ Si tratta di uno strumento per valutare la tendenza al rischio nei test comportamentali (Lejuez, et al., 2002).

⁴¹ Infatti, entrambe queste parti anatomiche figurano con frequenza elevata nelle keyword di questo cluster.

⁴² Generalmente il test si effettua attraverso un supporto informatico; ai partecipanti vengono mostrati quattro mazzi di carte virtuali dai cui viene loro chiesto di pescare con l’obiettivo di vincere il più possibile (non con soldi veri, ma con moneta fittizia rappresentata da un punteggio a schermo). I quattro mazzi contengono carte che fanno vincere o perdere denaro, ma sono diversi tra loro: alcuni contengono un numero maggiore di carte vincenti con premi bassi e un numero minore di carte perdenti con penalità basse, mentre altri contengono premi maggiori ma penalità più pesanti in numero maggiore. I partecipanti non sono inizialmente al corrente di queste differenze, devono apprenderle con l’esperienza. L’ipotesi è che la scelta razionale sia quella di, una volta compresa la diversa composizione dei mazzi, scegliere sempre quelli con premi inferiori ma rischi contenuti – gli unici in grado di, nel lungo periodo, generare un profitto.

quanto, pur essendo popolato da un gran numero di pubblicazioni afferente all'area delle neuroscienze, il *trait d'union* è a tutti gli effetti un test psicologico.

In termini ANT, lo *iowa gambling task* è un caso emblematico di come i meccanismi di arruolamento nelle reti sociotecniche non seguano gli schemi della "scienza pronta per l'uso" che i processi di depurazione ci consegnano; questo test negli anni ha fatto un percorso peculiare, in quanto, nel costruirlo, Bechara e colleghi non intendevano studiare l'azzardo o comprendere i comportamenti ad esso correlati. Piuttosto, essi si *ispirarono* all'azzardo per ricostruire in laboratorio un contesto di scelta che ritenevano rappresentasse, in scala (in una modalità che si conforma perfettamente al modo in cui Latour descrive il setting laboratoriale) i dilemmi cui un individuo è posto di fronte nella vita reale, "*a gambling task that models real-life decisions*" (Bechara, et al., 2000). Lo scopo inizialmente era, come detto, valutare il deficit nella capacità di prendere decisioni di pazienti aventi lesioni al cervello e nel 1994 divenne subito molto famoso grazie al saggio pubblicato in quell'anno da Damasio, "L'errore di Cartesio: Emozione, ragione e cervello umano", opera in cui suggerisce che Cartesio abbia commesso un grande errore filosofico nell'aver separato concettualmente il corpo e la mente e che ha avuto un successo straordinario (Damasio, 1995). È in un secondo momento che, a partire dalle impostazioni emergenti in psicologia e medicina che guardavano al fenomeno dell'azzardo *eccessivo* in termini patologici e ancora successivamente con l'equiparazione alle dipendenze da sostanze che l'IGT torna alle sue origini, e viene arruolato nella rete del gioco d'azzardo. Anche Bechara ha fatto un percorso simile, guardando allo storico delle sue pubblicazioni il gioco d'azzardo non compare prima del 2011, anno in cui l'IGT si era già diffuso in questo campo. Un percorso tortuoso, appunto, in cui lo *iowa gambling task* è passato da attività rappresentativa di un generico contesto di scelta a discriminare tra comportamento sano e patologico, tra propensione insalubre al rischio e avveduta prudenza, tra razionalità e superstizione.

"Behavioral addiction" è il titolo del terzo cluster, il #2. Tra tutti è quello più interessante in termini epistemologici, poiché contiene pubblicazioni relative alle definizioni di "dipendenza comportamentale" e quindi all'inquadramento del gioco patologico in questa cornice teorica. L'anno è mediamente il 2006, le opere sono 53 e ripercorrono la strada fatta dal concetto di dipendenza comportamentale e il percorso verso l'inclusione del disturbo da gioco d'azzardo nel DSM-V sotto questa sub-categoria delle dipendenze. L'articolo più citato è non a caso "Pathological gambling is linked to reduced activation of the mesolimbic reward system" di Reuter, J. Et al., lavoro del 2005 che attraverso la risonanza magnetica funzionale (strumento di neuroimaging) osserva analogie nel funzionamento del meccanismo della ricompensa tra dipendenti da azzardo e dipendenti da sostanze, fornendo basi biologiche all'analogia tra dipendenza da azzardo e dipendenza da sostanze, come fanno del resto le altre opere che compongono il cluster. Per questo CiteSpace rileva come principale area di ricerca "biochemistry e molecular biology". "Esiste solo ciò che resiste", recita la celebre massima latouriana riferita al processo di progressiva cristallizzazione dei fatti scientifici: l'attante le cui caratteristiche sono oggetto di discussione o la cui stessa esistenza è al centro di controversie, viene sottoposto a continue "prove di forza" (Latour, 1998, pp. 113-116). Attraverso il lavoro di laboratorio emerge un *nuovo oggetto*, costituito da una serie di risultati ad altrettanti test, una lista di lettere, numeri, output delle macchine, fotografie e quant'altro. Materiale che può essere condiviso, mostrato ai colleghi, duplicato, pubblicato: *iscrizioni*, le chiamerebbe M. Akrich⁴³. Un processo di continuo inscatolamento che ha come conseguenza la *pacificazione*, il *disarmo* dello scettico: con l'accumularsi dei risultati ai test, effettuati arruolando tecniche e teorie considerate *fatti* (che hanno già completato da tempo il processo di *blackboxing*), i costi che comporterebbe una confutazione diventano progressivamente insostenibili⁴⁴. Ed è

⁴³ (Akrich & Latour, 1992, pp. 259-260)

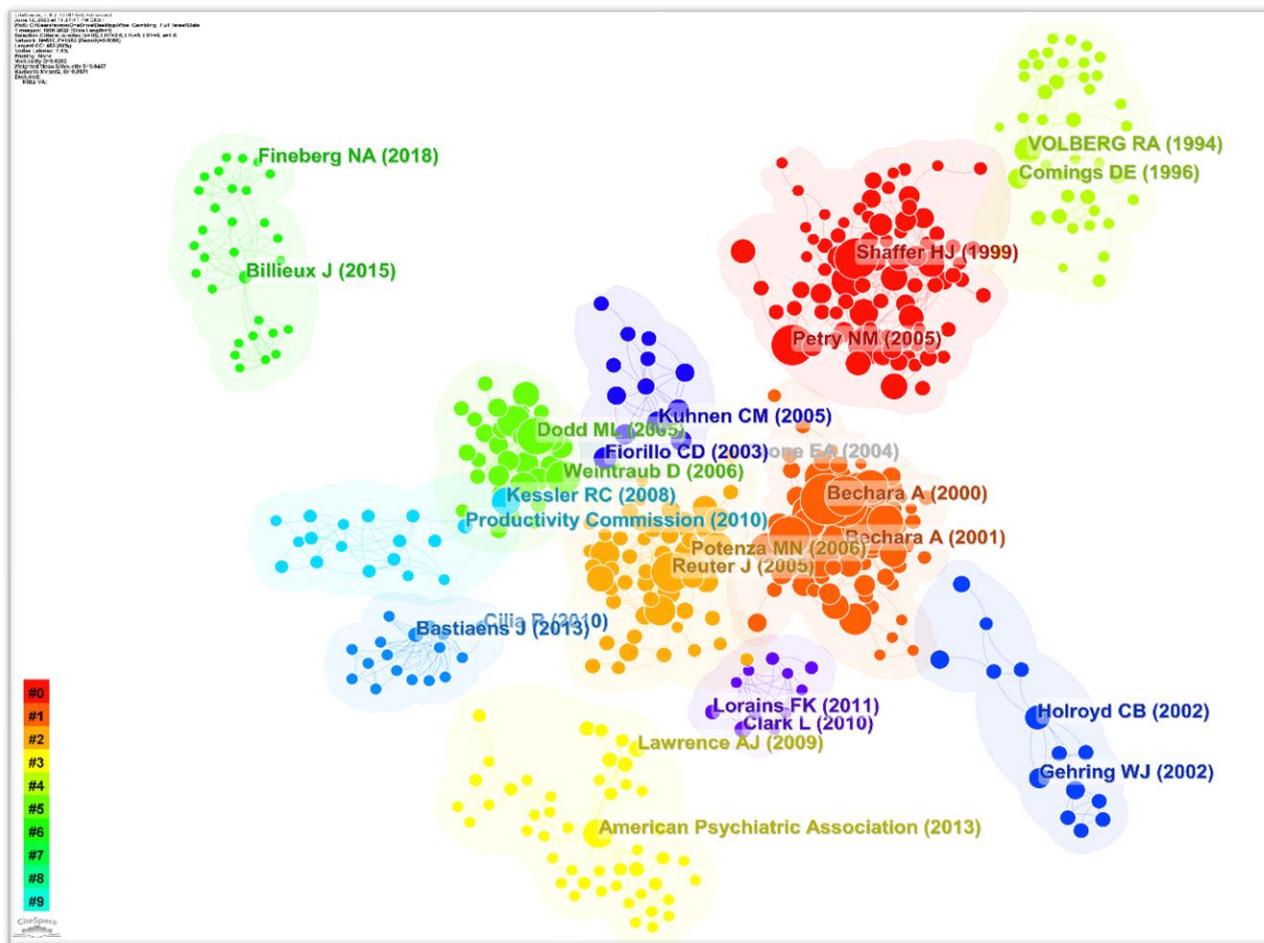
⁴⁴ Questo avviene non solo perché la moltiplicazione delle prove di forza ne rende difficile la ripetizione, ma anche e soprattutto perché nel caso in cui queste producessero risultati analoghi sarebbe necessario riaprire le scatole nere degli strumenti, delle tecniche e delle teorie che ne sono la base. Il meccanismo della prova di forza è una sorta di *leva*: consente allo scienziato di esercitare la forza di una moltitudine, l'intero collettivo degli attanti arruolati (Latour, 1998).

proprio questo il contenuto del cluster #2: la lunga serie delle prove di forza a cui sono stati sottoposti il “gioco d’azzardo patologico” e la “dipendenza comportamentale” e che ha definitivamente inserito questi nuovi attori all’interno della rete socio-tecnica dell’azzardo, per quanto il persistere di alcuni scetticismi che esamineremo più avanti suggeriscono che il *black-boxing* non si sia ancora concluso.

L’esistenza e la struttura dei cluster #3 e #4 sembrano corroborare l’interpretazione fornita del cluster #2; mediamente le pubblicazioni contenute nel cluster #3 (48) risalgono al 2013, rappresentano il secondo sub-network più recente della rete WoS esaminata e qui il *gambling disorder* (il *Disturbo da Gioco d’Azzardo*) non è un oggetto in divenire, ma un dato di fatto. Questo è il *corpus* di opere a cui un generico articolo contemporaneo sul gioco d’azzardo patologico si rifarebbe: la prima pubblicazione per numero di citazioni è infatti il DSM V, seguita da articoli, saggi e revisioni della letteratura che elencano e descrivono le caratteristiche della patologia. Infatti, l’algoritmo LLR assegna a questo cluster la semplice ma esplicativa etichetta “gambling disorder”. Parte della letteratura citante questo cluster riguarda non il gioco d’azzardo ma il *gaming* e la dipendenza da videogiochi, come testimoniato dalla presenza rilevante della parola chiave “loot box”; non c’è da stupirsi in quanto tali opere cercano analogie con il DGA. Se il cluster #3 rappresenta il passato recente, “post-DSMV”, il cluster #4, come suggerito anche dall’anno medio (1993) contiene viceversa principalmente le opere di riferimento degli studi precedenti a questa pubblicazione. È composto da 46 pubblicazioni molte delle quali si rifanno alla nozione di “Reward Deficiency Syndrome – RDS”, meglio conosciuta in italiano come “sindrome di astinenza cronica” o “carenza di ricompensa cerebrale”, concetto che dà il nome al cluster. Questa condizione, che ha le sue basi nella genetica, determina una insufficiente assimilazione della dopamina impedendo ai soggetti di provare soddisfazione nelle attività quotidiane normali e a ricercarla quindi in sostanze o, nel nostro caso, in comportamenti come il gioco d’azzardo. Appartengono al cluster anche alcuni lavori di stampo epidemiologico di Rachel Volberg, come ad esempio “*The prevalence and demographics of pathological gamblers: implications for public health*” del 1994, uno dei primi studi che sollevano preoccupazioni riguardo alle conseguenze della diffusione dell’azzardo sulla salute pubblica (Volberg, 1994).

Il sesto cluster presenta l’etichetta più curiosa e che meno mi sarei aspettato di trovare in questa rete: “parkinsons disease”. Il primo pensiero è che si tratti di un errore, magari una concentrazione di articoli finiti nel network a causa di citazioni troppo generiche o di una qualche termine tecnico legato al parkinson che accidentalmente include la parola *gambling* (un po’ come avviene per lo *standard gamble* nel campo della valutazione dei percorsi di cura). Ebbene, non si tratta assolutamente di questo, ma della presenza di una correlazione tra le terapie per il parkinson e l’insorgere della dipendenza da gioco. I pazienti affetti da parkinson vengono trattati con farmaci agonisti dopaminergici (che, per semplificare, mimano l’azione della dopamina, sostanza che è prodotta in misura sempre minore da chi ha questa malattia e nel tempo questa carenza provoca i tremori) che avrebbero come effetto collaterale quello di rendere particolarmente vulnerabili a sviluppare una dipendenza comportamentale (Dodd, et al., 2005). Le opere che compongono questo cluster rappresentano il corpus citazionale degli studi su questo peculiare fenomeno.

Figura 1.6. Network co-citazionale delle principali pubblicazioni sul Gambling con k=10, dati WoS. Principali autori per ogni cluster.

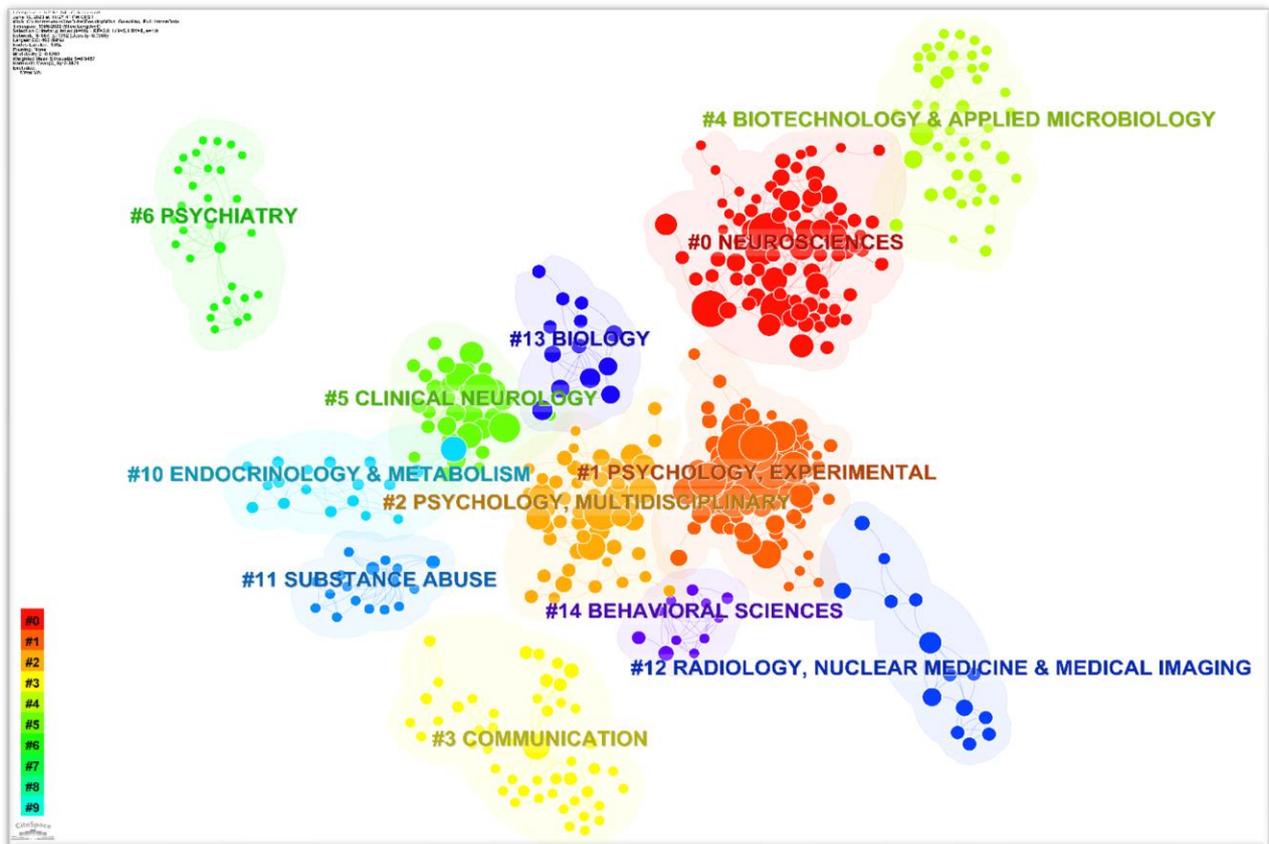


Con il cluster #6 incominciamo a spostarci verso la “periferia” della rete, con gruppi di co-citazioni che si allontanano progressivamente dal gioco d’azzardo in senso stretto. Questo cluster ha 30 nodi e CiteSpace lo ha denominato “global prevalence” in base all’algoritmo LLR, ma contrariamente a quanto si potrebbe pensare non è alla prevalenza da gioco d’azzardo che si riferiscono questi autori, ma a quella della dipendenza da videogiochi e della dipendenza da internet, come suggerisce l’etichetta ottenuta applicando l’algoritmo LSI: “global prevalence of gaming disorder”. Il cluster ha un valore del coefficiente di silhouette pari a 1, il massimo raggiungibile e ciò significa che i nodi al suo interno hanno un gran numero di connessioni tra loro e che sono quasi isolati rispetto all’esterno, con pochi o nessun collegamento; la cosa non stupisce, trattandosi essenzialmente di pubblicazioni che fanno riferimento al *gambling* solo per le possibili analogie in quanto dipendenza comportamentale. L’anno medio di pubblicazione è il 2017, rendendo questo il cluster più “giovane”, un dato sicuramente coerente con il contenuto, in quanto la *gaming addiction* e l’*internet addiction* sono da considerarsi due dipendenze comportamentali ancora relativamente nuove, con la prima che è stata inclusa nell’ICD (International Classification of Diseases) solo nel 2019⁴⁵.

I restanti cluster (#10 “internet addiction”, #11 “levodopa-induced dyskinesia”, #12 “outcome evaluation”, #13 “risky business”, #14 “different type”, #17 “anticipation”, #18 “potential gain” e #25 “psychometric properties”) rappresentano *cliques* di nodi relativamente piccole rispetto ai precedenti ma mantengono valori elevati del coefficiente *silhouette*. Rappresentano gruppi di opere citate in blocco o comunque con consistenza da pubblicazioni meno rilevanti rispetto al resto della rete.

⁴⁵ International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems (World Health Organization,, 2019).

Figura 1.7. Network co-citazionale delle principali pubblicazioni sul Gambling con k=10, dati WoS. Cluster etichettati per area disciplinare.



Tornando, appunto, alla rete in generale, è arrivato il momento di sfruttare gli altri strumenti che la *social network analysis* mette a nostra disposizione. Inanzitutto, per ogni nodo è stata calcolata una misura di centralità, la *betweenness centrality*. La centralità è un concetto che nella SNA indica l'importanza che ha un nodo nella sua rete, intesa nel senso che un nodo sarà tanto più "centrale" in base a quanti collegamenti tra altri nodi passano attraverso di esso. La *betweenness centrality* è una misura di centralità molto comune, fondata sul concetto di *percorso più breve (shortest paths)*: per ogni coppia di nodi esiste almeno un percorso che minimizza il numero di nodi attraverso cui è necessario passare per stabilire un collegamento tra i due nodi della coppia. La *betweenness centrality* per un dato nodo altro non è che il numero di "percorsi più brevi" che passano attraverso di esso⁴⁶. Ne verrà che tanto più alto sarà il valore di B.C. di un determinato nodo, tanto più quel nodo fungerà da "centro di collegamento", una sorta di *hub*; nel nostro caso, essendo la nostra rete composta da co-citazioni, i nodi con valori alti di B.C. sono le opere maggiormente rilevanti nello studio scientifico dell'azzardo, i "caposaldi" del settore. Nella tabella seguente ho riportato le prime cinque pubblicazioni in ordine di B.C., e salta subito all'occhio come il valore più alto sia fatto registrare dal DSM-V. Questo è quanto mai indicativo di come, ad oggi, studiare scientificamente l'azzardo significa in un modo o nell'altro fare i conti con la sua concettualizzazione come patologia.

⁴⁶ CiteSpace normalizza la *betweenness centrality* dividendola per il numero totale di coppie ordinate di nodi, esprimendola così in valori che variano tra 0 e 1.

Tabella 1.7. Prime cinque pubblicazioni in ordine di Betweenness Centrality, dati WoS.

B.C.	Autore/i	Titolo	Anno
0.24	American Psychiatric Association	Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition	2013
0.20	Reuter J., Raedler T., Rose M., Hand I., Gläscher J., Büchel J.	Pathological gambling is linked to reduced activation of the mesolimbic reward system	2005
0.18	Lawrence A.J., Luty J., Bogdan N.A., Sahakian B.J., Clark L.	Problem gamblers share deficits in impulsive decision-making with alcohol-dependent individuals	2009
0.17	Cunningham-Williams R.M., Cottler L.B, Compton W.M., Spitznagel E.L.	Taking chances: problem gamblers and mental health disorders--results from the St. Louis Epidemiologic Catchment Area Study.	2011
0.15	Goudriaan A. E., Oosterlaan J., De Beurs E., Van Den Brink W.	Neurocognitive functions in pathological gambling: a comparison with alcohol dependence, Tourette syndrome and normal controls	2006

Il “*degree*”, banalmente “grado” di un nodo è l’enumerazione dei vettori a cui è collegato. Come vediamo in tabella 1.8, il gran numero di connessioni tra i nodi che popolano il cluster #1 fa in modo che in cima alla classifica delle pubblicazioni con i valori di *degree* più alto provengano quasi tutti da esso. Il valore più alto rilevato è stato calcolato su un articolo del 2001 di Bechara A. et al, “Decision-making deficits, linked to a dysfunctional ventromedial prefrontal cortex, revealed in alcohol and stimulant abusers”, afferente al cluster #1 (che come abbiamo visto è praticamente “dominato” da questo gruppo di autori). Al secondo posto troviamo Reuter J et al, che si conferma così essere uno dei lavori più rilevanti in assoluto. Segue un articolo tutto italiano pubblicato nel 2002 da un gruppo di neuropsichiatri dell’Istituto Scientifico Universitario San Raffaele, anch’esso ubicato nel cluster #1. Al quarto posto troviamo nuovamente il DSM-V e a chiudere la classifica c’è ancora una volta il gruppo di ricerca di Bechara, sempre afferente al cluster #1.

Tabella 1.8. Prime cinque pubblicazioni in ordine di Degree, dati WoS.

Degree	Autore/i	Titolo	Anno
35	Bechara A., Dolan S., Denburg N., Hinds A., Anderson S.W., Nathan P.E.	Decision-making deficits, linked to a dysfunctional ventromedial prefrontal cortex, revealed in alcohol and stimulant abusers	2001
33	Reuter J., Raedler T., Rose M., Hand I., Gläscher J., Büchel J.	Pathological gambling is linked to reduced activation of the mesolimbic reward system	2005
33	Cavedini P., Riboldi G., Keller R., D’Annunzi A., Bellodi L.	Frontal lobe dysfunction in pathological gambling patients	2002
30	American Psychiatric Association	Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition	2013
27	Bechara A., Damasio H., Tranel D., Anderson S.W.	Dissociation Of working memory from decision making within the human prefrontal cortex	1998

Infine, il *citation bursts*, basato sulla funzione di autocorrelazione di Kelson: si tratta di un indicatore in grado di fornire informazioni sulle aree di ricerca più attive. È in grado di rilevare una “esplosione” di citazioni, un periodo di tempo di lunghezza variabile in cui la pubblicazione viene citata una quantità eccezionale di volte (Kleinberg, 2019). Come osservabile in tabella 1.9, dove ho riportato le prime cinque pubblicazioni con il *citation burst* più elevato, nuovamente fa la sua comparsa il DSM V, che ha fatto

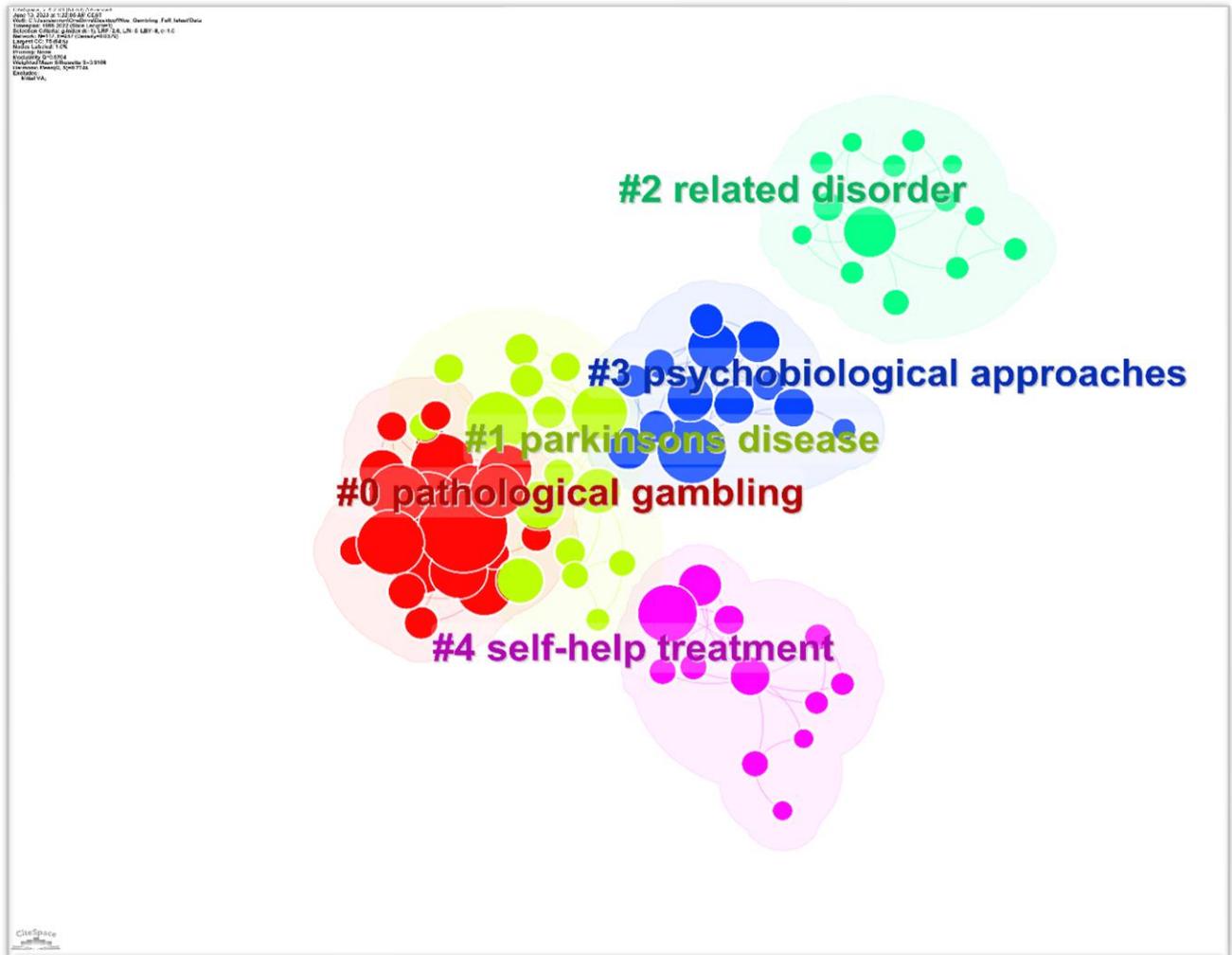
registrare un numero insolitamente elevato di citazioni tra il 2014 e il 2019. Al primo posto c'è ancora il gruppo di ricerca di Bechara e colleghi, il cui articolo del 1994 fa registrare un burst quadriennale a cavallo tra il 1998 e il 2002. Questo gruppo occupa i 3/5 della classifica.

Tabella 1.9. Prime cinque pubblicazioni ordinate in base al punteggio di Citation Burst. Dati WoS.

Bursts	Autore/i	Titolo	Anno	Inizio	Fine
15.73	Bechara A., Damasio A.R., Damasio H., Anderson S.W.	Insensitivity to future consequences following damage to human prefrontal cortex	1994	1998	2002
14.01	American Psychiatric Association	Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition	2013	2014	2019
13.41	Grant S., Contoreggi C., London E.D.	Drug abusers show impaired performance in a laboratory test of decision making	2000	2002	2005
13.18	Bechara A., Tranel D., Damasio H.	Characterization of the decision-making deficit of patients with ventromedial prefrontal cortex lesions	2000	2002	2008
12.46	Bechara A., Damasio H., Tranel D., Anderson S.W.	Dissociation Of working memory from decision making within the human prefrontal cortex	1998	1999	2006

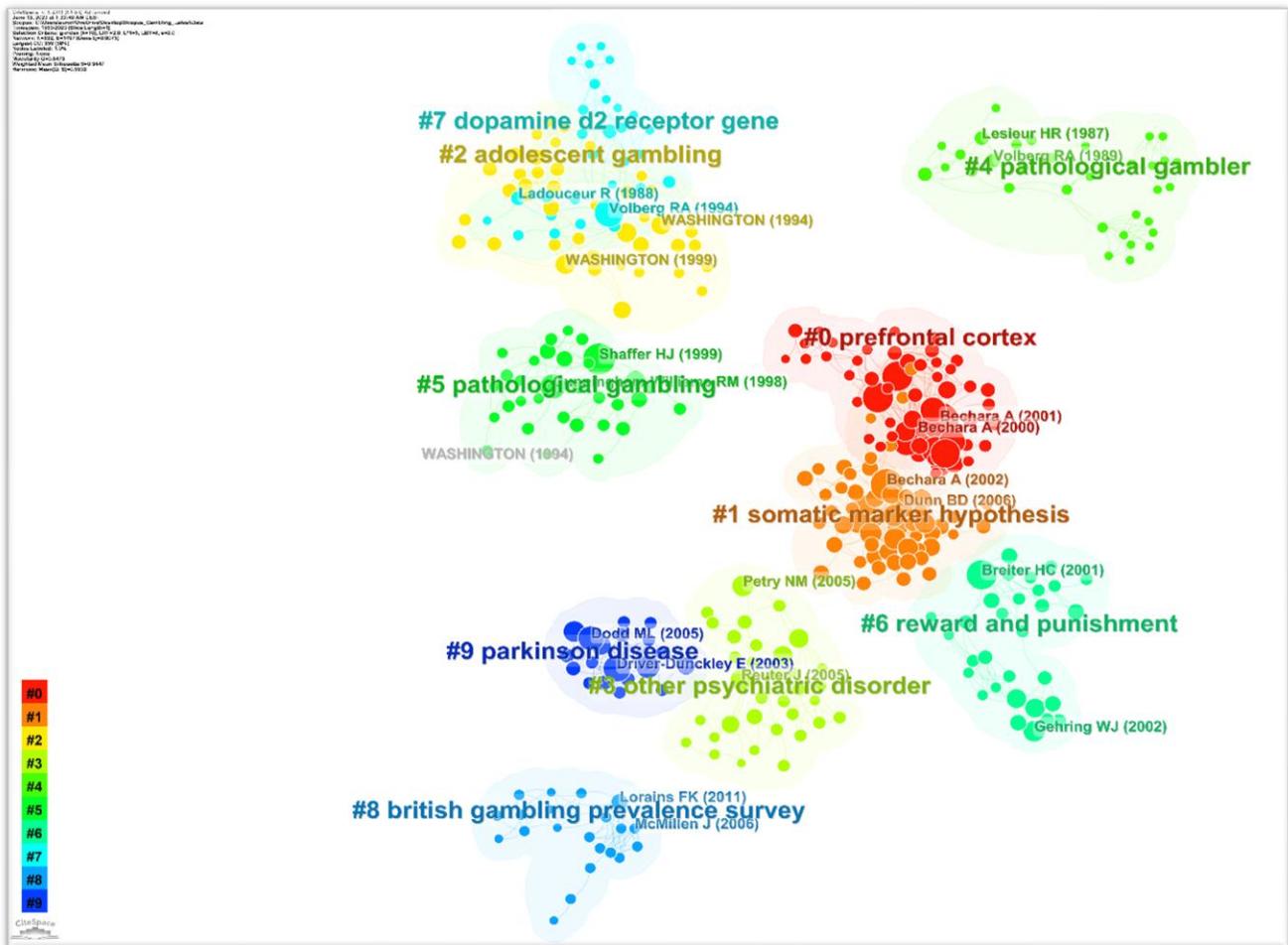
Per avere una controprova della bontà della rilevazione, e che le informazioni estratte dai dati poggino su basi robuste e non siano dovute alla peculiare configurazione assunta dalla rete a causa della sovrastima del *g-index* dovuta all'aver assunto un valore di $k=10$, ho generato un secondo network con $k=1$ (in modo da lasciare inalterato il valore di *g*). Le caratteristiche del network generato si sono rivelate consistenti con i risultati ottenuti precedentemente.

Figura 1.8. Network co-citazionale delle principali pubblicazioni sul Gambling con k=1, dati WoS. Rappresentazione dei principali cluster.



La rete costruita sulla base dei dati Scopus, rappresentata in fig. 1.9, assume una struttura leggermente diversa, con un numero di cluster inferiore (11) ma che, una volta analizzata, ha prodotto risultati analoghi a quelli della rete WoS e non aggiunge granché a questa trattazione.

Figura 1.9. Network co-citazionale delle principali pubblicazioni sul Gambling con k=10, dati Scopus. Rappresentazione dei principali cluster.



1.4 La Sociologia dell'azzardo

Per trovare una prima riflessione sociologica in senso stretto sul tema dell'azzardo dobbiamo tornare alla fine dell'Ottocento e precisamente al 1899, quando il sociologo ed economista americano Thorstein Bunde Veblen pubblica il suo più celebre saggio: *"Theory of the leisure class"*. Veblen si posizionava all'interno della corrente successivamente definita "istituzionalismo economico", un approccio critico ai paradigmi economici principali del periodo, ancorati al formalismo deduttivo e forieri di una impostazione che tendeva all'isolamento di questa disciplina dalle altre scienze sociali, in cui ogni fenomeno veniva ridotto alla sola dimensione economica (impostazione che, nel tempo, ha condotto alla deriva deterministica per certi versi diffusa ancora oggi). In contraddizione con queste posizioni, i teorici dell'istituzionalismo sostenevano come l'economia fosse il prodotto delle altre istituzioni sociali concrete (famiglia, sistema politico...) e che da queste dipendeva. Per quanto riguarda il suo approccio alla lettura dei fenomeni sociali Veblen non si discosta da quello che era uno dei paradigmi dominanti dell'epoca soprattutto in antropologia, quello evolucionista, ispirato dai lavori di Darwin e che aveva come precursore e principale propugnatore Edward B. Tylor. Secondo questo approccio le società nel tempo evolvevano un po' come degli organismi viventi, passando da strutture più semplici e primitive ad altre più complesse e "civilizzate", attraverso un processo di progressivo adattamento; in questo ipotetico passaggio da "culture inferiori" a "culture superiori" determinate pratiche, ritualità, istituzioni, generici fenomeni sociali potevano continuare ad esistere anche se, nel passaggio da uno stadio al successivo finivano per perdere funzionalità e scopo: si tratta del fenomeno della sopravvivenza antropologica. A questo background teorico Veblen associa un atteggiamento critico nei confronti dell'ordine

sociale della società in cui viveva: ispirato da una concezione idealtipica del capitalismo riteneva che l'economia e la società in generale dovessero orientarsi verso la produttività, valutando negativamente le attività di accumulazione o sperpero dei capitali la cui unica destinazione auspicabile doveva invece essere il reinvestimento finalizzato al progresso, rimarcando in tal modo le sfumature evoluzionistiche e positivistiche del suo pensiero. Difatti, le riflessioni di questo autore verso le pratiche non orientate alla produttività assumono caratteri e toni di stampo etico, quasi moralistico.

È a partire da queste premesse che Veblen identifica nella classe agiata di fine '900 e nei suoi usi e costumi una sopravvivenza, ritenendo si trattasse di una reminiscenza dell'epoca tribale e feudale. La "classe agiata" a cui si riferisce non corrisponde all'insieme totale degli individui benestanti, ma restringe il campo ai soli capitalisti che vivono di speculazione, coloro cioè che non svolgevano alcuna attività produttiva e nessuna attività di investimento destinata a produrre valore e che occupavano il loro tempo a rincorrere status e reputazione attraverso il *consumo ostentativo* (conspicuous consumption). Per questo per riferirvisi adotta il termine "*leisure class*", letteralmente la classe del "tempo libero". L'acquisto di beni costosi e l'ostentazione in pubblico di uno stile di vita dispendioso è, nell'interpretazione di Veblen, un **segno** direttamente riconoscibile di prestigio, status, appartenenza di classe; l'utilità di un bene per questi individui non risiede nelle e non è riducibile alle sue caratteristiche materiali o alle capacità di soddisfare bisogni, ma piuttosto è identificabile nel ritorno in termini di status che ne deriverebbe dal mostrarlo in pubblico. Questa teorizzazione è diffusa ancora oggi e ha portato alla definizione nelle scienze economiche di una categoria peculiare di beni, i cosiddetti "*beni Veblen*": oggetti o servizi la cui curva di domanda non segue la traiettoria standard, che vedrebbe al crescere del prezzo scendere la quantità di bene richiesto, ma al contrario una crescita del prezzo fa aumentare la quantità richiesta; il prezzo elevato fa crescere la desiderabilità. È in questa categoria che Veblen colloca il gioco d'azzardo. Per meglio comprendere questa interpretazione, è opportuno contestualizzare il fenomeno per come si presentava all'epoca; come illustrato nel dettaglio nel par. 2.1, a fine '800 l'azzardo nelle società occidentali si configurava in modo molto diverso non avendo ancora subito il processo di massificazione e commercializzazione che lo ha reso com'è oggi. In base alla letteratura esaminata, le differenti declinazioni dell'azzardo in quel periodo possono essere raggruppate analiticamente in tre "famiglie", ottenendo tre insiemi idealtipici dai confini permeabili ma utili ai fini dell'analisi: azzardo "aristocratico", "popolare" e "professionale/clandestino". La forma "aristocratica" era praticata da individui facoltosi, comprendeva giochi con possibilità di puntate estremamente alte, si svolgeva prettamente in luoghi come i Casinò o in case private, caratterizzati dall'avere barriere all'accesso di tipo non solo economico, ma anche di status. La seconda, quella "popolare", comprendeva giochi con regolamenti intuitivi e semplici caratterizzati da livelli elevati di alea, tradizionali (come la tombola) o ispirati alla tradizione, aventi costi accessibili a tutti, mancanti di eccezionalità in quanto spesso radicati nella vita quotidiana e i luoghi di gioco non avevano barriere d'accesso, quali Lotto e lotterie varie. Nell'ultima famiglia, quella "professionale/clandestina", troviamo ciò che resta: giochi complessi, spesso basati su carte o dadi, illegali o fortemente stigmatizzati, praticati principalmente da individui considerati devianti in "bische" vere e proprie o improvvisate. La forma con cui Veblen era entrato in contatto e che, come abbiamo visto, non apprezzava particolarmente, era quella aristocratica. Osservandola dall'esterno vedeva in questa attività un inutile spreco di denaro che faceva risalire a un'epoca che lui stesso definisce "barbarica", "tribale", epoca in cui la fede e la manipolazione delle forze spirituali erano parte integrante della vita quotidiana. L'azzardo dei primordi, intrecciato con rituali e pratiche divinatorie, subendo un processo di secolarizzazione era stato svuotato dalle componenti religiose ma aveva mantenuto quelle magiche, e cioè la convinzione che si possa influenzare l'esito di un evento futuro; solo l'aspetto simbolico sopravviveva: lo spreco come attestazione di status.

Ritengo che, guardando alle tesi di Veblen in ottica ANT, queste assumono tutte le principali caratteristiche di un'accusa di credenza. Prima di inoltrarci in questa riflessione è bene fare un'ulteriore premessa: Veblen costruisce un dualismo tra la *leisure class* e i capitalisti dell'area industriale, gli ingegneri e i tecnici in generale,

che a suo parere erano individui che adoperavano le proprie risorse e competenze per produrre valore alimentando il mito del progresso. Si spinge fino al punto da affermare che questi ultimi erano portatori e propugnatori di una conoscenza tecnica, razionale e fondata sul sapere scientifico, mentre i primi, la *leisure class*, masticavano e diffondevano sapere di stampo umanistico, il quale, sosteneva, anche se appreso a livelli "alti" quali quello accademico, alimentava e stimolava derive del pensiero irrazionali, fantasiose, mistificatorie. Tirando le somme: descrive e analizza una classe sociale che, a suo parere, è guidata da pensieri irrazionali e le cui azioni hanno finalità eminentemente sociali e il cui senso è interpretabile solo in termini di mistificazione. La *leisure class* sperpera denaro nell'azzardo e in attività similmente oziose nella convinzione che questo sia l'unico modo per affermare la propria appartenenza e identità. Nella teorizzazione di Veblen il gioco d'azzardo è un **feticcio**: un qualcosa di creato dall'uomo, caricato di senso e significato e che dall'uomo diventa indipendente, trascendente fino al punto da esercitare su di esso un potere che non è più in grado di controllare (Latour, 2017).

In ogni caso, non sono questi i motivi per cui le teorie sull'azzardo che troviamo in *Theory of the leisure class* successivamente sono state criticate, quanto la loro incompiutezza. In fondo, il *gambling* è solo una delle tipologie di consumo ostentativo di cui tratta il saggio, non è affatto il tema principale. Comunque sia queste critiche sono solo parzialmente fondate, in quanto Veblen nel delineare le conseguenze che le pratiche d'azzardo hanno sulla società tutta non trascura le altre forme, anzi: a suo parere gli effetti negativi principali si ripercuoterebbero proprio sui membri delle classi meno agiate i quali, lasciandosi irretire dalle possibilità di guadagno o dall'idea che giocando possano anch'essi assurgere ad uno status superiore, spendono cifre che non possono permettersi finanziando un settore improduttivo e innescando un meccanismo di impoverimento che porta la ricchezza a concentrarsi sempre più nelle mani delle classi più abbienti e che accentua le disuguaglianze. La concezione dell'azzardo come attivatore di processi di impoverimento è ancora oggi quantomai attuale, anzi è una delle problematizzazioni non di stampo medico-sanitario che più spesso ritroviamo in letteratura ed è uno degli effetti negativi su cui più frequentemente sia gli intervistati che gli altri interlocutori incontrati sul campo hanno citato. In seconda istanza, l'idea che nell'azzardo il **consumo stesso sia un fine** sarà ripresa da autori molto rilevanti della scena contemporanea quali Gerda Reith, sebbene su basi e premesse molto diverse.

Inoltre, il lavoro di Veblen ha posto le basi per una delle principali ipotesi che i successivi studi empirici si sono fatti carico di valutare, ossia quella secondo cui le modalità di fruizione del gioco d'azzardo variano in base all'appartenenza ad una determinata classe sociale, successivamente declinata in termini più generali come ipotesi di correlazione tra reddito e modalità di gioco: a redditi alti corrisponderebbe una spesa di gioco elevata.

Nonostante le tracce del suo lavoro siano ancora ben visibili, Veblen è progressivamente scomparso dalle bibliografie, come vedremo grazie alla SNA; nonostante non si sia mai occupato realmente di gioco d'azzardo, un destino ben diverso è spettato a Georg Simmel.

L'importanza che Simmel ha dato alle dinamiche di interazione, al ruolo dell'individuo in società e le sue riflessioni sul desiderio di unicità e distinzione ha fatto in modo che molti sociologi interessati a studiare l'azzardo si appoggiassero alle sue teorie. Di suo, Simmel ha detto veramente poco sull'azzardo: troviamo qualche riga in "Sociologia" del 1908, in cui lo associa alla lotta agonistica, attività con cui condivide una componente espressiva ed emotiva; una sensazione piacevole di sentirsi a contatto con "potenze che si pongono al di là degli avvenimenti individuali e sociali" (Simmel, 1998, p. 228). Considera l'azzardo un'azione sociale in cui non c'è concorrenza, paragonandolo all'appartenere ad una comunità religiosa: in entrambi i casi si verifica la *mananza del tertium*, cioè quella figura o istituzione che giudica e critica l'operato del soggetto. Di conseguenza egli è libero di investire emotivamente su un determinato oggetto sociale senza doversi preoccupare delle proprie prestazioni o di ricevere un giudizio (Zotti, 2018, p. 136). Difatti, più che appoggiarsi a questa trattazione marginale, gli autori che citano Simmel quando affrontano il tema

dell'azzardo si rifanno principalmente al suo *avventuriero*, trovandovi analogie con il comportamento del giocatore. L'avventuriero di Simmel è un individuo a-storico, vive nel presente in rottura con la routine e la quotidianità; una categoria utile a chi sostiene che l'elemento di "fuga dalla realtà" sia una delle componenti principali dell'azzardo o comunque una delle motivazioni più rilevanti. Partecipando in giochi di sorte, l'individuo può temporaneamente isolarsi dalle norme e dalle aspettative sociali, abbandonandosi all'incertezza e all'emozione, rifuggendo ruoli e convenzioni a cui è normalmente assoggettato.

Continuando il nostro *escursus* nel tempo tra i classici della sociologia che hanno avuto un impatto considerevole sullo studio dell'azzardo in questa disciplina, facciamo un salto in avanti di qualche decennio fino al 1938, anno in cui apparse sulla rivista *American Sociological Review* un articolo di Robert K. Merton dal titolo "Social Structure and Anomie". È in questa pubblicazione che Merton enuncia per la prima volta la sua teoria dell'anomia, quasi un atto di nascita della sociologia della devianza per come la conosciamo oggi. Il celebre funzionalista non poteva certo saperlo all'epoca, ma stava praticamente inaugurando un filone di studi che sarebbe sopravvissuto anche al crollo delle premesse teoriche della corrente di cui faceva parte perché, se è vero che nessuno si definirebbe un sociologo struttural-funzionalista oggi, è altrettanto vero che la teoria dell'anomia è ancora un punto di passaggio obbligato per chiunque si approcci allo studio delle devianze. Quando in una società si verifica una discontinuità tra le mete e gli scopi che gli individui sono spinti a raggiungere e i mezzi legittimi di cui questi dispongono per perseguire i suddetti scopi, si verifica uno stato anomico. A quel punto, la frustrazione generata negli individui può portare ad una serie di risposte differenti che Merton inserisce in una tassonomia basata sull'accettazione/rifiuto rispettivamente delle mete considerate socialmente accettabili e sul ricorso a mezzi legittimi oppure illegittimi. Il gioco d'azzardo ricade nella tipologia "innovazione", che corrisponde ad una accettazione delle mete (il successo economico) ricorrendo a mezzi considerati illegittimi. Questa teoria ha avuto un enorme successo nello studio delle dipendenze, anche perché, difatti, l'uso di sostanze è stato (ed è ancora) considerato essenzialmente un comportamento deviante, tanto da poter affermare che, in larga parte, la sociologia delle dipendenze è per certi versi una sotto-branca della sociologia della devianza. Il gioco d'azzardo non fa eccezione: nonostante questa attività non sia stata considerata una dipendenza in senso stretto fino a tempi relativamente recenti, sia gli esperti che il senso comune l'hanno considerata una devianza. Dopo la sua progressiva normalizzazione a semplice intrattenimento, continua nelle sue forme eccessive e patologiche ad essere percepita e studiata come devianza. La teoria dell'anomia ha avuto una tale rilevanza nello studio sociologico dell'azzardo che già James Frey nel 1984, in una delle prime rassegne di settore sul tema, e Mikal Aasved successivamente (Aasved, 2003, p. 27), nel suddividere la letteratura in base al *background* teorico, riconoscono l'esistenza di un filone da essa originatosi, denominandolo "approccio dell'anomia o della deprivazione". L'ipotesi che si origina dagli studi di Merton e in generale nei lavori che da essi traggono le mosse è quella che l'azzardo sia correlato alla marginalità: più si è ai margini della società, più è probabile che si ricorra al gioco d'azzardo in sostituzione di mezzi legittimi di cui non si può disporre. Minore saranno le opportunità di mobilità sociale, più gli strati svantaggiati saranno portati a giocare.

Nel 1949 Edward Devereux pubblica la sua tesi di dottorato, "Gambling and the Social Structure". Si tratta del primo studio mirato a costruire una teoria generale sull'azzardo, incorporando molte delle riflessioni precedenti. Devereux ha svolto il suo percorso dottorale ad Harvard, ovvero dove in quel periodo storico insegnava Talcott Parsons; non stupisce che la sua sia un'impostazione struttural-funzionalista purissima. Di conseguenza, la descrizione che Devereux fa del fenomeno dell'azzardo è per la prima volta nella storia della sociologia completamente scevro da qualsiasi giudizio di valore, implicito o esplicito ma anche privo di qualsiasi considerazione su quelle che possono essere le implicazioni e gli effetti dannosi di tale attività, in quanto i funzionalisti ritenevano che l'esistenza di un fenomeno sociale fosse sempre legata alle funzioni positive da esso espletate, altrimenti non sarebbe persistito. Se un'attività connotata negativamente, condannata come vizio e stigmatizzata come deviante sopravviveva, allora doveva necessariamente avere delle funzioni positive per la società insostituibili. Devereux risponde a questo quesito sostenendo che il gioco

d'azzardo rappresenta una forma di protesta contro le disuguaglianze intrinseche al sistema capitalistico, contro il bisogno di razionalità e contro i vincoli imposti dalle religioni puritane. L'azzardo teorizzato da Devereux è una sorta di capro espiatorio: la classe media e borghese accusa l'azzardo di essere la causa dello stato di povertà delle masse, consentendo di continuarne lo sfruttamento (causa reale delle disuguaglianze) senza entrare in contrasto con i valori etici e religiosi (Devereux, 1949). Come conseguenza di questa premessa teorica, Devereux ipotizza che, considerato che il luogo in cui le attività capitalistiche sono maggiormente concentrate è la città, allora il gioco d'azzardo sarà più comune nelle aree metropolitane rispetto a quelle rurali; si tratta della *rural-urban hypothesis*, ancora oggi in auge. L'opera di Devereux è emblematica dell'approccio struttural-funzionalista al fenomeno dell'azzardo; gli studi afferenti a questo filone teorico ascrivono al *gambling* funzioni o di riduzione dello stress e dell'ansia di un determinato gruppo sociale, o di mantenimento dello status-quo attraverso il rafforzamento della coesione sociale (Aasved 2003 p.7). La Social Network Analysis condotta sui dati Web of Science e Scopus mostra come quest'opera di Devereux abbia mantenuto una discreta popolarità fino agli anni '90, ben oltre il declino dello struttural-funzionalismo, cominciato negli anni '60. Addirittura, figura come riferimento in un articolo del 2022 pubblicato su Sicurezza e Scienze Sociali, che recita: "Tra i riferimenti teorici più utili per comprendere il condizionamento socio-culturale sulla pratica del gioco d'azzardo va citato anzitutto il lavoro di Edward Devereux" (Esposito & Meglio, 2022).

Due anni dopo la tesi di Devereux, un'altra opera generalmente considerata essere un caposaldo degli studi sociologici sul tema vede la luce: "The sociology of gambling" di Herbert Bloch. Molti degli studi che fanno riferimento a quest'opera, definendola un "saggio", la considerano il primo tentativo di gettare le basi di una vera e propria sociologia dell'azzardo. Eppure, si tratta di un articolo della lunghezza di sole 6 pagine ed esaminandone l'abstract e il contenuto non sembra che l'autore avesse aspirazioni così ambiziose. Vero è che Bloch in poche righe, riuscì a esplicitare una serie di concetti che, nel complesso, offrono una visione abbastanza organica del fenomeno. L'assunto fondamentale è che il risentimento e lo stigma nei confronti del gioco d'azzardo siano ascrivibili al "fallimento dei giocatori nello svolgere normalmente le funzioni produttive attese" (Bloch, 1952). Bloch sostiene, in estrema sintesi, che l'azzardo sia una *invariante culturale* (è presente in tutte le culture e in tutte le epoche) che acquisisce connotazioni negative configurandosi come *patologia sociale* solo quando c'è risentimento nei suoi confronti, a sua volta causato dalle problematiche psicologiche e sociali che è in grado di generare. Siccome il giocatore *inveterato* sviluppa una forma di dipendenza che lo porta a trascurare le sue responsabilità, nelle società dove la produttività è considerata un valore ecco che si genera risentimento verso questa attività. L'autore ipotizza una relazione tra severità della condanna e classe di appartenenza in cui troviamo delle reminiscenze della teoria della *leisure class*: sarà più dura nel caso in cui a giocare sia un individuo appartenente a un gruppo economicamente deprivato, più leggera nel caso in cui appartenga alle classi agiate. Per spiegare le motivazioni sottese all'azione di gioco Bloch correla l'azzardo al senso di alienazione⁴⁷ di cui era vittima la classe operaia; impotente di fronte alla propria condizione, impossibilitata a decidere e disporre del suo tempo autonomamente, si rifugiava nel gioco d'azzardo per riappropriarsi, sebbene in modo effimero, della propria libertà. Il gioco offriva a queste persone una possibilità di espressione, di realizzazione, rottura della routine oltre alla possibilità, per quanto remota, di aspirare alla ricchezza e quindi ad una vita migliore. Il ricorso alla teoria dell'alienazione per spiegare la spinta a giocare si ripresenterà in pubblicazioni successive di altri autori fino agli anni '80 del Novecento: l'ipotesi sostenuta da questi studi era che, minore fosse il controllo di un individuo sulla propria vita, maggiore la propensione a giocare d'azzardo; come per le opere ispirate a Simmel, anche in questo caso il gioco è una strategia di fuga della realtà (Frey 1984). Più di dieci anni dopo questo primo articolo Bloch ne pubblicherà un successivo, intitolato "The Gambling Business: An American Paradox" in cui approfondisce il

⁴⁷ Pur rifacendosi al concetto di alienazione in senso marxiano, né Bloch né gli autori che successivamente riprenderanno le sue tesi adottano prospettive appartenenti alla tradizione sociologica del conflitto in senso stretto, limitandosi a mutuarne questa categoria.

discorso cominciato nel primo lavoro e aggiunge una riflessione sulla regolamentazione del gioco negli Stati Uniti, evidenza a suo parere di una "attitudine contraddittoria" in cui coesistono allo stesso tempo condanna e incitamento al gioco. In particolare, si sofferma sulle difficoltà che lo Stato affronta nel selezionare quali forme di gioco siano da considerare illegali e quindi da reprimere e quali legali e da promuovere, scelta che considera si basi il più delle volte su insufficiente supporto razionale ed empirico.

Nelle opere di Bloch sono racchiuse considerazioni che hanno circolato moltissimo nella rete dell'azzardo (non solo nella sua componente accademica), *in primis* quella sul ruolo ambivalente dello stato e sulle difficoltà nel normare le attività di *gambling*. Le sue osservazioni in tal senso (per quanto non fornisca alcun dato empirico in supporto delle sue tesi) e cioè che le decisioni in ambito regolamentativo sul gioco siano prese "without sufficient rational and emprirical support" (Bloch 1962 p.355) anticipano le valutazioni e gli interrogativi che, successivamente, gran parte degli esperti sollevaranno sia sulle politiche di regolamentazione/liberalizzazione, sia su quelle socio-sanitarie e di prevenzione; in tal senso, il ricorso pressoché costante nel tempo alle opere di Bloch negli impianti citazionali non dovrebbe stupirci, in quanto l'*esperto* si propone nella rete come fornitore proprio di quella razionalità e di quel supporto empirico di cui il sociologo denunciava carenza. Inoltre, Bloch è stato il primo sociologo a definire "patologico" l'abuso di gioco, pur non approfondendo il tema (l'unico discrimine di cui parla è la tendenza del giocatore patologico a trascurare le proprie responsabilità per dedicare il tempo al gioco), ed è anche il primo a parlare di azzardo come *patologia sociale*.

Il 1958 è l'anno in cui viene pubblicata un'opera quasi onnipresente nelle bibliografie di testi che trattano il gioco d'azzardo: "*Les Jeux et les hommes: le masque et le vertige*", di Roger Caillois. Contrariamente a quanto si potrebbe pensare vista l'importanza che riveste in questo campo, il *gambling* non è il tema principale della trattazione: al centro c'è il gioco in generale. Caillois intendeva dare seguito e confrontarsi criticamente con i lavori di J. Huizinga, autore nel 1938 del saggio "*Homo ludens*", e sistematizzare una teoria sociologica generale del gioco e delle attività ludiche. In Huizinga il gioco è frutto dell'evoluzione, un adattamento biologico il cui scopo è soddisfare uno o più bisogni primari (*drives*) dell'essere umano, un'attività che si pone in rottura con la serietà del quotidiano e che è in grado di assorbire completamente i partecipanti, i quali accettano liberamente, senza coercizione, di lasciarsi limitare nell'azione da un set di regole predeterminate. Le attività ludiche hanno la finalità di rilasciare tensione e ispirare stati di euforia. Asserisce che il gioco viene limitato e soppresso dalle altre attività a cui non ci si può sottrarre quali il lavoro e simili, intensità e frequenza delle attività ludiche sono correlate alla quantità di tempo libero. Siccome la disponibilità di tempo libero è positivamente correlata con lo sviluppo socioculturale, su questa base Huizinga sosteneva che fosse il tempo libero (e quindi il gioco) e non il lavoro ad essere il principale stimolo al progresso. In *Homo ludens* analizza una serie di traguardi raggiunti dalle società "svilupate" e in ciascuno di essi identifica il ruolo che, a suo parere, l'istinto al gioco aveva svolto nel favorirne il raggiungimento. A queste asserzioni Caillois si oppone:

"Huizinga ha svolto molto brillantemente questa tesi, ma, se è vero che egli scopre il gioco dove prima di lui non si era saputo riconoscerlo, è anche vero che egli trascura deliberatamente, come ovvia, la descrizione e la classificazione dei giochi stessi, come se corrispondessero tutti agli stessi bisogni ed esprimessero indifferentemente lo stesso atteggiamento psicologico." (Caillois, 1981, p. 27)

Il gioco nella definizione fornita da Caillois mutua alcune caratteristiche di quella di Huizinga: è un'attività libera alla cui partecipazione non si può essere obbligati senza che perda il carattere ludico e divertente; è separata dalla vita quotidiana, circoscritta in termini di tempo e spazio ed è regolata, cioè, sottoposta a convenzioni diverse da quelle della vita quotidiana e che vanno a formare una "legislazione nuova che è la sola a contare" (Caillois 1981). A queste ne aggiunge tre, ossia: è un'attività incerta, in quanto il suo risultato non può essere predeterminato o previsto con certezza; è improduttiva nel senso che non crea nuovo valore, ma al massimo un passaggio di proprietà tra i partecipanti, a somma zero e infine è fittizia, in quanto i partecipanti sono consapevoli di trovarsi in un contesto di realtà diverso rispetto a quello normale (sono,

cioè, capaci di *inquadrare* la situazione, come più avanti dirà Goffman). Grazie a questa definizione ricomprende nella categoria generale dei giochi anche i giochi d'azzardo che invece Huizinga – colpevolmente secondo Caillois – escludeva del tutto.

Come si evince dal testo citato, Caillois riteneva che le attività ludiche si differenziassero in base al bisogno a cui sono in grado di rispondere e all'atteggiamento psicologico dei partecipanti; su questa base costruisce quattro tipologie, diventate poi celebri:

- 1) *Agon* – competizione: i giochi competitivi, tra cui gli sport, dove è richiesta abilità e strategia, e dove i partecipanti hanno uguale probabilità di successo (al netto delle capacità individuali), talvolta creandola artificialmente in modo da creare condizioni ideali alla competizione; in questa categoria la motivazione è il desiderio di affermare e far riconoscere la propria superiorità;
- 2) *Alea* – sorte: i giochi di fortuna, in cui l'esito non è affidato alle capacità dei partecipanti e su cui essi non possono intervenire in alcun modo, in quanto totalmente determinato dal caso; qui i partecipanti si affidano al destino, ad una sorte che svolge una funzione riequilibratrice annullando ogni vantaggio potenziale derivato da abilità o competenza;
- 3) *Mimicry* – maschera: i giochi di ruolo o di imitazione, dove si assume il comportamento e il carattere degli altri, il piacere deriva dall'essere un altro o nel farsi passare per un altro (un po' come i riti di inversione);
- 4) *Ilinx* – vertigine: il perseguimento di esperienze che alterano l'umore e che risultano in sensazioni di euforia, panico eccetera, dove i partecipanti soddisfano un desiderio di fuga che Caillois descrive come il superamento dei limiti percettivi e lo smarrimento temporaneo della coscienza.

Sulla definizione di gioco e su queste quattro categorie Caillois fonda la sua concezione di “degenerazione del gioco”, una contaminazione del gioco con la vita reale, condizione in cui una o più delle sei caratteristiche proprie dell'attività ludica vengono violate generando quattro diverse “perversioni” a seconda della categoria a cui appartiene il gioco; in particolare Caillois afferma che la perversione propria dei giochi di alea e in particolare di quelli d'azzardo sia la **superstizione**, condizione in cui vengono meno la capacità di comprensione delle regole del gioco (in cui si verifica un difetto di *framing*):

“È [...] allettante, per colui che si affida al destino, cercare di prevederne le decisioni o conciliarsene i favori. Il giocatore accorda un valore significativo ad ogni sorta di fenomeni, incontri e prodigi che immagina prefigurare la sua buona o cattiva sorte. Va in cerca dei talismani più efficaci. Si attiene al più vago avvertimento della sorte che gli venga trasmesso in sogno o attraverso presagi o presentimenti vari. Infine, per neutralizzare gli influssi nefasti, procede o fa procedere agli opportuni scongiuri.” (Caillois XXX)⁴⁸.

“*I giochi e gli uomini*” e la classificazione in esso proposta è stata successivamente ripresa da molti studiosi che si sono interrogati sulle motivazioni che spingono al gioco d'azzardo, interpretandolo non più come un'attività ludica *altra*, ma come una forma di gioco adulto. Così, in seguito la *mimicry* è diventata centrale nelle teorie microinterazioniste, l'*ilinx* nella teoria dell'eccitazione e, come suggerito dallo stesso Caillois, l'*agon* è diventata la categoria di riferimento per coloro che intendevano inquadrare le dinamiche connesse alle scommesse sportive e ippiche, come fa Marvin Scott in uno studio etnografico della vita negli ippodromi (Scott, 2005). Caillois e le sue teorie vengono adoperate come fondamento degli studi, degli asserti, delle osservazioni e più in generale nelle argomentazioni che guardano all'azzardo come **forma di intrattenimento** piuttosto che come mezzo per acquisire denaro. Caillois è il crocevia epistemologico delle teorie in cui la motivazione primaria all'azzardo è fatta risalire a componenti **sociali**, generalmente contrapposte a quelle dove essa è collegata a dinamiche **economiche**. Per questo, oltre che per l'asserto secondo cui la

⁴⁸ Caillois riteneva che il ricorso alla superstizione fosse particolarmente diffuso nell'occidente di metà Novecento, e che le cause di questo fenomeno fossero da rintracciare nell'eccessiva tensione provocata dal vivere in una società troppo competitiva (Caillois XXX).

degenerazione del gioco sia dovuta unicamente all'assenza totale o parziale di una o più delle sue caratteristiche che comporta una contaminazione con altre sfere della vita e **non all'eccesso o all'intensità** di gioco, Caillois è frequentemente citato e riproposto nella retorica degli attori appartenenti alla filiera del gioco, in cui "*I giochi e gli uomini*" si è rivelato essere un attante fondamentale.

Non potremmo concludere questa breve disamina dei classici senza trattare i contributi di Erving Goffman, non solo per la grande rilevanza ma anche perché il sociologo statunitense è stato coinvolto direttamente nell'industria dell'azzardo: negli anni '60 lavorava come *dealer* di blackjack in un casinò di Las Vegas, e doveva essere anche bravo nel suo lavoro, dato che fu anche promosso e diventò un "*pit boss*"⁴⁹. Goffman approfittò di quel periodo sul campo per costruire la base empirica poi utilizzata per il suo saggio "*Where the action is*" del 1967. Il tema centrale della trattazione è il *rischio*, connesso alle dinamiche dell'interazione quotidiana: l'azzardo è per Goffman un *prototipo* dell'azione sociale. L'attore goffmaniano nell'interazione sociale agisce come un giocatore, nel senso che, quando si trova ad dover prendere una decisione di qualsiasi tipo, egli "scommette" una certa quota di risorse emotive e materiali nella speranza che si verifichi l'esito previsto, cosa di cui non può – non possiamo – mai essere realmente certi. Il gioco ha una natura ambivalente, in quanto esso rappresenta allo stesso tempo un'opportunità in quanto mezzo per vincere un premio e un rischio in quanto minaccia di perdere la posta scommessa.

Prescindendo dall'utilizzo metaforico che Goffman fa dell'azzardo, il sociologo descrive l'azione di gioco adoperando le categorie che lo hanno reso celebre: un *frame* dove l'azione si svolge con uno specifico set di regole e ruoli a cui gli attori devono aderire. Identifica quattro fasi distinte dell'azione d'azzardo:

- 1) Il *framing*, fase in cui il giocatore inquadra la situazione, momento in cui si prende la decisione di scommettere;
- 2) La *determinazione*, fase in cui la decisione si esplicita, in cui il gesto, l'estrazione, il lancio della moneta o simili avvengono;
- 3) Il *disvelamento*, la rivelazione degli esiti della scommessa;
- 4) Il *settlement*, il momento in cui si saldano i conti, riscuotendo il premio o pagando la posta.

Goffman riteneva che la predisposizione ad assumersi dei rischi fosse un **valore** nelle società occidentali, e che la condizione di stress generata dal vivere una situazione rischiosa fosse in grado di far emergere il *vero carattere* degli individui; una sorta di "test" del carattere. Il carattere è qui inteso come una risorsa, un capitale che gli attori sociali possono mettere in gioco, guadagnato o perso; in contesti di rischio possiamo presentare al prossimo il personaggio che preferiamo, generalmente nel gioco d'azzardo ostentando caratteristiche quali il coraggio, la fiducia in se stessi e simili – operazione che Goffman chiama *face work*. Questa impostazione era già stata presentata da Goffman in un articolo apparso su *Psychiatry* nel 1952, "*On cooling the mark out: some aspects of adaptation to failure*", in cui si ispira al gioco d'azzardo per descrivere le strategie di adattamento degli attori sociali in situazioni dove si trovano a "perdere la faccia", o meglio dove a seguito di un evento i cui esiti contrastano con l'immagine che ha di sé (e della *persona* che interpreta) cooperando con gli altri attori ricostruisce la condizione di partenza. Per il giocatore che interpreta il vincente, quello bravo che sa come funziona il gioco, una grossa perdita non ha solo implicazioni economiche: egli perde anche il ruolo, e qui il gruppo mette in atto una serie di strategie per "consolare lo sconfitto" (Goffman, 2009).

Il contributo di Goffman allo studio sociologico dell'azzardo è probabilmente il più rilevante in assoluto; solo il lavoro di Caillois ha lasciato tracce paragonabili in letteratura. I motivi sono molteplici, ma tra i principali annoveriamo l'impostazione metodologica, in quanto è tra i primi a condurre uno studio empirico di stampo etnografico, dove il gioco viene osservato nella pratica. Non meno importanti sono la innovativa (ovviamente

⁴⁹ Termine gergale per riferirsi al supervisore di un "casinò pit", area riservata a giochi che necessitano di un *croupier*, come roulette, blackjack, craps eccetera.

per l'epoca) attenzione riservata alle dinamiche di interazione che si verificano nei settings di gioco e sulle aspettative emotive connesse all'atto di compiere azioni rischiose, e l'introduzione di componenti di natura non economica nella spiegazione delle motivazioni al gioco. Goffman è il principale riferimento di qualsiasi studio microinterazionista sul gioco d'azzardo.

1.4.1 Principali approcci e tendenze

Molte delle suggestioni, delle ipotesi e delle teorie presentate dagli autori che abbiamo definito "classici" sono state riprese e ampliate successivamente oppure sottoposte a prove empiriche nel tentativo di corroborarle o confutarle. I principali contributi sono presentati in questa sezione tentando di suddividerli in base alla tradizione sociologia a cui, pur con qualche difficoltà, possono essere fatti risalire.

1.4.1.1 Tradizione del conflitto

Nella sociologia dell'azzardo, la prospettiva del conflitto è un po' la grande assente; nella sua rassegna sul tema "*Gambling: A sociological review*" datata 1984 Frey rileva l'assenza di studi sul gioco d'azzardo collocabili strettamente nella tradizione del conflitto. Aasved cita un'opera di Peter Fuller e Jon Halliday – uno psicoanalista – come unico esemplare della prospettiva marxista. Condannava la promozione del gioco legale, affermando che si trattasse di una strategia profittevole solo per le classi sociali più abbienti, in quanto favoriva una redistribuzione della ricchezza solo all'interno di una data classe, senza influenzare la ricchezza totale a disposizione di quella classe. L'azzardo nella sua ottica è uno strumento di controllo e di inibizione della mobilitazione di classe, in quanto finché un lavoratore è convinto di poter, individualmente, liberarsi dall'oppressione del capitale grazie ad una grossa vincita, anche se le possibilità sono molto poche, questi non sentirà la *solidarietà di classe* e non si impegnerà nelle attività politiche (Aasved, 2003 pp. 26-27).

Sebbene non adoperino le strategie di spiegazione proprie di questa tradizione, possiamo comunque identificare un'ispirazione, per le tematiche toccate e le modalità di analisi, nei lavori che analizzano criticamente le dinamiche di potere sottostanti alla regolazione del gioco d'azzardo e le disuguaglianze sociali associate alle pratiche di gioco; le prospettive in cui l'azzardo è visto come un meccanismo di perpetuazione e rafforzamento delle disuguaglianze, dove la disparità di risorse e delle opportunità si traducono in una distribuzione altrettanto disuguale dei rischi e delle vulnerabilità.

1.4.1.2 Prospettive di ispirazione economica

Alla base delle prime trattazioni che si appoggiavano alle teorie economiche per spiegare il fenomeno dell'azzardo, c'è l'assunto secondo cui l'attrattiva del *gambling* è sostanzialmente riducibile alle possibilità che offre di arricchirsi. Secondo questi studi, l'azzardo è *razionale*, poiché il prezzo da pagare è irrisorio se paragonato alla chance di ricchezza. Ci sono studi empirici che confermano questa visione: molte persone trovano che il prezzo di un biglietto della lotteria sia poca cosa rispetto alla possibilità, per quanto remota, di vincita (Aasved 2003 p.14).

Analizzando l'azzardo adoperando i modelli della scelta razionale, il giocatore viene posto di fronte alla scelta di giocare o non giocare; in questa decisione egli tiene conto di tre fattori: costo iniziale, payoff potenziale e probabilità del payoff. La decisione viene presa in base al valore atteso o sull'utilità marginale attesa: gli investimenti in cui le probabilità di successo sono maggiori di quelle della perdita sono razionali, le altre irrazionali. In base a questo discrimine, i giochi da casinò sarebbero irrazionali dal punto di vista del giocatore ma più che mai razionali dal punto di vista del banco. Slot machine e giochi dove i *payout* sono più bassi sono *ancora meno razionali*, perché le probabilità di vincita sono minori.

A questo semplice modello sono state applicate diverse varianti:

- Adam Smith introdusse un elemento cognitivo sostenendo che le persone scommettono perché si basano su bias e stime erronee delle proprie capacità: l'utilità attesa è soggettiva.

- Von Neumann e Morgenstern considerano anche il patrimonio del giocatore; il ricco dovrebbe essere più pronò alla scommessa del povero in quanto il denaro ha per lui minore utilità marginale.
- Friedman e Savage considerano nello stesso modello sia il *gambling* che le assicurazioni: prendersi un rischio e assicurarsi contro un rischio sono funzioni degli iniziali e potenziali livelli di benessere: l'utilità attesa di una persona può essere calcolata aggiungendo la probabilità di vittoria moltiplicata per l'utilità attesa della sua ricchezza, se vince, alla probabilità di perdita moltiplicata per l'utilità attesa della sua ricchezza, se perde. Chi sta giù scommetterà; chi sta su pagherà le assicurazioni.

La teoria della scelta razionale offre anche una spiegazione ai processi che portano ad una dipendenza: il semplice consumo comporta rischi bassi di sviluppare una dipendenza; siccome la maggioranza degli individui può permettersi di fare uso di sostanze, bere o giocare d'azzardo senza conseguenze negative immediate, la decisione iniziale sull'intraprendere o meno una di queste attività, presa prima della dipendenza conclamata, è una scelta volontaria razionale basata su di un'analisi costi/benefici. La dipendenza è dunque il risultato non intenzionale, imprevisto e non voluto della sperimentazione con una sostanza o un comportamento che porta gratificazione immediata e che ci si aspetta causi poco o nessun danno (Aasved, 2003 p. 24).

1.4.1.3 *Microinterazionismo*

Gli studi e le ricerche inquadrabili nella tradizione microinterazionista hanno come focus principale i contesti di gioco, le modalità in cui gli individui vi interagiscono e sui processi di costruzione e circolazione dei significati e delle identità. Nella prospettiva più strettamente ispirata a Goffman, i luoghi di gioco sono interpretati come un palcoscenico, dove i giocatori sono liberi di assumere l'identità che più gli compiace; questa "negoziazione" di identità come processo collettivo influenza l'autostima, la fiducia e la possibilità che si verifichi un coinvolgimento continuativo nelle attività di gioco⁵⁰. In questi lavori la motivazione all'azzardo è spiegata, come in Goffman, dal desiderio di presentare, a sé stesso e agli altri, una particolare identità. Holtgraves in un articolo del 1988 arrivò a sostenere che anche l'identità del giocatore patologico possa, in determinati contesti e per determinati individui, diventare un'immagine *desiderabile* (Holtgraves 1988 pp. 88-89)

L'interazionismo simbolico è stato utilizzato per comprendere come si svolgono le interazioni faccia a faccia, identificando l'esistenza di rituali di gioco e di linguaggi specifici che contribuiscono alla costruzione di significati condivisi e norme sociali vere e proprie. Ne sono un esempio gli studi condotti negli anni '80 da Vicky Abt e James Smith su ippodromi e casinò: in un articolo pubblicato nel 1985 affermarono che il gioco d'azzardo è simultaneamente "fuga dal mondo reale e un'attività di costruzione del mondo" (Abt, et al., 1985). Quando un giocatore si avvicina per la prima volta ad un casinò o ad un ippodromo, le motivazioni che lo spingono sono individuali, ma nel momento in cui cominciano a giocare vengono socializzati in un network complesso di regole formali ed informali. Le dinamiche e la struttura dell'interazione comprendono sistemi di reclutamento, di risoluzione dei conflitti, modalità atte a mantenere alto l'interesse dei partecipanti e a stimolare la coesione di gruppo (Abt, et al., 1985).

Al microinterazionismo è riconducibile anche quegli studi che considerano l'azzardo come una devianza e che si rifanno alla teoria dell'associazione differenziale di Edwin Sutherland: il ruolo del giocatore è appreso, attraverso un processo di socializzazione, nel gruppo dei pari; i giocatori alle prime armi apprendono da quelli più esperti sia le componenti strettamente legate al gioco quali strategie e regolamenti che quelle relative al luogo di gioco e alle sue norme sociali, come l'etichetta (es. il gesto, in uso in alcune sale, di lasciare nelle vaschette delle VLT i ticket quando il valore è vicino ad uno o due euro, come mancia per il personale). In

⁵⁰ Citiamo a titolo di esempio uno studio di Louis Zurcher del 1970, che studiò il gioco del poker in un gruppo di giocatori regolari, descrivendo le dimostrazioni del carattere come "ruoli effimeri", utili a soddisfare bisogni psicologici insoddisfacibili attraverso il ruolo solitamente occupato in società (Zurcher 1970). Micael Aasved sostiene come un approccio simile sia rintracciabile anche nel "Big Book" di *Gamblers Anonymous* (Aasved 2003 pp. 49-50).

queste interpretazioni è sempre attraverso la socializzazione che si sviluppano e strutturano motivazioni, razionalizzazioni, percezione del rischio e strategie decisionali.

Sempre in questo insieme inseriamo, come logico, i lavori che si occupano di studiare lo stigma; pur trattandosi di un'attività ormai normalizzata nelle sue forme non eccessive, in determinati contesti i giocatori possono ancora essere oggetto di giudizio sociale, stereotipi e percezioni negative; inoltre, esiste e comincia ad essere studiato con una certa frequenza anche una stigmatizzazione dei servizi, soprattutto in Italia dove nell'immaginario comune i Ser.D (Servizi per le Dipendenze) sono ancora percepiti come Ser.T (vecchia denominazione, Servizi per le Tossicodipendenze), luoghi frequentati da "drogati" a cui non hanno intenzione di mescolarsi. Molto spesso è proprio a questo stigma che viene fatta risalire la scarsa affluenza di giocatori patologici ai servizi. Merita una menzione anche la stigmatizzazione degli operatori del settore dell'azzardo, argomento trattato frequentemente da questi ultimi durante il lavoro sul campo e citata anche nelle interviste: avere a che fare con l'azzardo non è considerato un lavoro esattamente dignitoso, spesso l'operato di questi lavoratori è connotato negativamente e vengono accusati di sfruttare e frodare la debolezza di carattere dei giocatori irretendoli con le possibilità di arricchirsi. Un'interpretazione originale dello stigma associato all'azzardo la troviamo in Oldman, sociologo interazionista ed ex croupier: nel suo articolo "*Compulsive Gamblers*" afferma che la patologizzazione dell'azzardo – la concettualizzazione del giocatore patologico – sia stata adottata (e accolta dai giocatori) nel tentativo di ridurre lo stigma associato alle pratiche di gioco d'azzardo eccessivo, in quanto sarebbe preferibile essere considerati come pazienti da curare piuttosto che come devianti. Come si evince già da questo asserto, Oldman è un critico feroce della concettualizzazione in senso patologico del giocatore eccessivo, in particolare sull'idea che il giocatore patologico sia "motivato a perdere", considerandola soltanto una formulazione fatta da *outsiders* su un qualcosa che gli appare incomprensibile oppure da *insiders* di un qualcosa di moralmente inspiegabile. Spiega il *chasing* (spinta a continuare a giocare per recuperare le perdite) in modo molto semplice: il giocatore è socializzato all'azzardo, l'unico modo *razionale* che conosce per guadagnare denaro è giocare – ergo dopo una grossa perdita farà l'unica cosa che sa fare: continuare a giocare (Oldman, 1978).

Come esemplificato dal lavoro di Oldman, nell'approccio microinterazionista troviamo un certo numero di opere che adottano una prospettiva critica rispetto alle definizioni di gioco problematico e patologico che negli anni '80 erano in auge nelle discipline sanitarie e psicologiche; rilevante in tal senso è anche il lavoro di John Rosecrance, "*Attributions and the origins of problem gambling*". Come Goffman e Oldman, anche Rosecrance è stato un *insider*, con una passione trentennale per le scommesse ippiche "*off-track*⁵¹". Riteneva che i modelli economici di analisi delle pratiche d'azzardo fossero confutati dalle ricerche empiriche, nelle quali emergeva con sempre maggiore consistenza come le azioni dei giocatori fossero motivate più da fattori ricreativi e sociali che non economici; allo stesso tempo rifiutava le letture psico-sociali e psicologiche, dove le basi empiriche erano inaffidabili in quanto fallate da seri errori di campionamento: quelle di stampo clinico riducevano i campioni ai soli giocatori in trattamento, quelle psicologiche erano (e in larga parte sono ancora) derivate dalle risposte di studenti testati in ambiente artificiale. Di conseguenza, non era possibile applicarne i risultati a contesti di vita reale. Ribadisce il primato delle motivazioni di stampo sociale all'azzardo in quanto il giocatore non è uno sprovveduto: sa bene che il banco vince sempre, ma gli occasionali e gli *outsiders* non riescono a vedere alcun fondamento razionale dietro i comportamenti di gioco persistente, in quanto esso è radicato non nella patologia ma nelle reti di relazioni che si sviluppano tra i partecipanti.

1.4.1.4 Costruzionismo, Volberg e Wray

Escludendo gli studi che indagano sulle relazioni che intercorrono tra comportamenti di gioco e le rappresentazioni dell'azzardo nella cultura di massa e quelli che si sono occupati di analizzare i messaggi e le strategie pubblicitarie dell'industria del gioco, c'è veramente pochissima letteratura che adotta un approccio

⁵¹ Il termine indica la pratica delle scommesse ippiche svolta in luoghi diversi dagli ippodromi, come specifiche agenzie o bar. Era molto comune negli Stati Uniti.

costruzionista, e questo è un male – secondo Rachel Volberg e Matt Wray. Quella appena enunciata è una delle tesi di apertura dell'articolo datato 2007 intitolato *"Legal Gambling and Problem Gambling as Mechanisms of Social Domination? Some Considerations for Future Research"*. La chiosa di apertura accusa la configurazione strutturale del gioco legale in occidente, combinata con le forze di redistribuzione del reddito e di oppressione di classe di produrre un *meccanismo di dominazione sociale*. Nonostante la chiara ispirazione foucaultiana di questo *incipit*, Volberg e Wray adottano e intendono promuovere una prospettiva di *social construction*. Per questi due autori l'azzardo ha molte facce, ma le principali sono la componente economica strutturale e di costruito simbolico. Con la rapida diffusione delle forme legali di gioco iniziata negli anni '70 abbiamo assistito da un lato, all'incremento delle regolamentazioni, e dall'altro ad una accresciuta attenzione da parte di professionisti e gruppi di pressione ai costi psico-sociali del gioco problematico. Questa concettualizzazione emergente, in quanto costruito sociale, patologicizzando determinate abitudini e comportamenti genera due effetti simultanei: quello di enfatizzare le responsabilità individuali e di nascondere quelle culturali. L'azione di governi, industria del gioco e professionisti ha raffinato, codificato e istituzionalizzato questo costruito, accrescendone il potere, la legittimazione e l'autorità. Il risultato finale ha generato effetti negativi sulle minoranze le quali, rese più povere dalla redistribuzione delle risorse verso l'alto, finiscono in ultima analisi per essere maggiormente esposte al rischio di ricadere in povertà quando praticano l'azzardo e attraverso il concetto di gioco problematico possono ora essere resi unici responsabili sia della loro povertà che dei loro problemi con il gioco, in quanto liberi di fronte alla scelta di giocare. A questo, gli autori aggiungono che gli individui ai margini sono anche quelli che più raramente riescono ad accedere ai percorsi di aiuto: afflitti, stigmatizzati e quindi ignorati. Sulla base di queste premesse, Volberg e Way identificano due debolezze nella ricerca sull'azzardo: la mancanza di una prospettiva strutturalista, che ha avuto come conseguenza la sottovalutazione del ruolo dei mutamenti storici, economici e politici verificatisi con la legalizzazione dell'azzardo; la generale assenza di studi di stampo costruzionista, che ha portato i ricercatori a non considerare il potere simbolico del costruito gioco problematico, che "subdolamente domina il giocatore e gli infligge una condanna sproporzionata".

Gli autori ricostruiscono la genealogia della concettualizzazione dei rischi legati al gioco come problematica sanitaria, sostenendo che questa, avvenuta a cavallo tra gli anni '70 e '80 sia il risultato dell'intersezione tra il fenomeno della diffusione del gioco legale e i mutamenti avvenuti nelle modalità in cui i problemi di salute mentale venivano affrontati dalla società. I '70 sono stati anni in cui il ricorso alla psicoterapia è cresciuto esponenzialmente, sia in termini strettamente quantitativi che nell'eterogeneità delle problematiche sottoposte ai professionisti; l'avvento del Manuale Diagnostico-Statistico dei disturbi mentali va letto in questo senso: esso rappresentava uno strumento il cui obiettivo era migliorare la reputazione della psichiatria e stabilizzare il suo posizionamento nell'area medica, codificando, standardizzando e operativizzando molte di queste nuove condizioni. La successiva medicalizzazione dell'azzardo problematico si colloca in questa intersezione ed è spiegata dagli autori in termini di convergenza di interessi tra la professione psichiatrica e la comunità dei giocatori problematici (principalmente GamAnon, Gamblers Anonymous⁵²) nel rendere il trattamento dei problemi legati all'azzardo più accessibili e professionali.

Stando alle conclusioni degli autori, il concetto di gioco patologico ha apportato dei mutamenti drastici alla rete del fenomeno; il gioco problematico non è più un problema di ordine pubblico ma sanitario. Esso non è più oggetto di provvedimenti di tipo punitivo o giuridico ma medico o confessionale, e il giocatore è responsabile sia della sua condizione che della ricerca di cure. In questo nuovo assetto, l'autodisciplina, assumendo un ruolo centrale, diventa strumento di dominazione sociale:

⁵² La concettualizzazione dell'azzardo eccessivo come patologia fu abbracciata dai membri di questa organizzazione nei primi anni '70. Il gruppo si assicurò il supporto degli psichiatri e del clero nell'istituire il trattamento ospedaliero per i giocatori d'azzardo e nel creare un'organizzazione nazionale volta a promuovere la diffusione del gioco patologico come disturbo mentale (Volberg & Wray, 2007).

“In a pattern familiar to students of social domination, participants in these programs cede much of the power and authority to define their own situations to expert professionals.” (Volberg & Wray 2007 p.67).

Ancora, questo ha delle conseguenze notevoli sulla sociologia dell'azzardo, che viene marginalizzata e confinata alle indagini di tipo quantitativo di stampo para-epidemiologico focalizzate sulla ricerca dei fattori sociali promotori di salute e benessere considerati protettivi dalle dipendenze. Il nuovo costrutto “gioco patologico” ridefinisce completamente la struttura del *network*:

“A constructionist perspective focuses attention on shifts in the symbolic aspects of gambling that have accompanied changes in the structural situation. For gambling to become a legitimate source of revenue, it had to be legalized. For gambling to be legalized, moral opposition to gambling—that it was a vice of the immigrant and working classes—had to be modified. Opposition to gambling today takes the form of opposition not to all gambling but to problem gambling. Problem gambling is a symbolic construct that has defined the undesirable gambler not as immoral but as sick and one that has enabled gambling experts and health professionals to intervene with medical and clinical, not juridical, methods.” (Volberg & Wray, 2007, p. 79)

1.4.1.5 Gerda Reith

In base allo studio della letteratura e ai risultati della *Social Network Analysis* eseguita sul *network* citazionale delle pubblicazioni accademiche trattanti tematiche relative all'azzardo in ambito sociologico, Gerda Reith emerge come l'autrice più rilevante in assoluto, al momento, nel campo della sociologia dell'azzardo. La sociologa ha eletto l'azzardo a suo oggetto di studio d'elezione dagli inizi della sua carriera, cominciata con la pubblicazione nel 1999 di un saggio ancora oggi piuttosto popolare, *“The age of chance: gambling and western culture”*. Reith apre la sua trattazione sostenendo di appartenere alla “tradizione della licenza”, rifacendosi addirittura a Platone, per cui “l'uomo è fatto per essere un giocattolo, strumento di Dio” e il gioco costituisce «la migliore cosa in lui», chiamato com'è a giocare «i giochi più belli» e a «vivere la sua vita» come... un giocattolo nelle mani degli dei al cui tavolo non potrà mai sedersi (Platone, 1983, pp. 228-ss.). Con questa dichiarazione Reith intende distanziarsi da tutte le prospettive che, direttamente o indirettamente, guardano negativamente al mondo dell'azzardo. Nelle sue analisi Reith adotta una prospettiva costruzionista, multidisciplinare, attingendo a una gran varietà di fonti e di aree disciplinari; in particolare in questo suo primo lavoro ricostruisce la genealogia del concetto di “chance” (fortuna) e dei significati ad essa associati nelle differenti epoche. Sostiene che la fortuna ha subito un processo di secolarizzazione articolato in tre fasi: l'età della fede, l'età della ragione e l'età della fortuna. Nella prima la fortuna è assimilata al sacro, e la si ritrova sin dall'antichità nei riti di divinazione, nella mitologia e successivamente nelle grandi religioni monoteistiche. Nell'età della ragione, che Reith fa risalire alla metà del 1600, la fortuna viene letta attraverso le lenti della teoria della probabilità, e si afferma l'idea moderna che il caso sia *assenza di conoscenza*, un qualcosa che le scienze risolvono cercando regolarità e razionalità negli eventi casuali. Infine, l'età della fortuna: nel '900 la statistica elimina completamente dal concetto di fortuna ogni componente sacra residuale, riducendola ad un oggetto intellegibile. Nell'età della fortuna descritta da Reith, le società industriali avrebbero come obiettivo la finalità positivista di classificare e contare tutto lo scibile. Secondo l'interpretazione dell'autrice, l'azzardo avrebbe giocato un ruolo fondamentale nelle transizioni da una età all'altra, in quanto stimolo allo studio ed alla comprensione delle teorie della probabilità.

Reith contribuisce anche al dibattito, ancora aperto, sulle motivazioni che spingono a giocare d'azzardo, rifacendosi principalmente a Goffman e Simmel: rifiuta le interpretazioni economiche e quelle di stampo psicologico-psichiatrico basate sul soddisfacimento dei bisogni, concludendo che la spiegazione più plausibile sia quella che rimanda alla ricerca dell'*azione*⁵³. Ritiene che, l'attuale configurazione della ricerca sulle

⁵³ Goffmanianamente intesa.

motivazioni conduca a conclusioni paradossali: giocare per vincere è ritenuta un'azione irrazionale, indice di bias cognitivi o di semplice creduloneria del giocatore – ma allo stesso tempo l'atto di giocare senza curarsi delle possibili vincite è etichettato come patologico (Reith, 2007, p. 44).

Seguendo una logica non dissimile da quella di Volberg e Wray, le opere di Reith sono fortemente critiche nei confronti delle concettualizzazioni di gioco problematico e patologico. In particolare, l'autrice sostiene che il "gioco problematico" sia emerso come fenomeno sociale distinto in conseguenza di una contingenza di fattori socio-economici e formazioni discorsive ed esprime le contraddizioni insite nelle società consumistiche della tarda modernità. Parte dall'assunto – parzialmente condiviso da questa tesi dottorale – che l'azzardo sia stato **sempre** percepito come problematico, sebbene con differente intensità, ma che la natura del problema (la diversa configurazione nella rete delle sue componenti problematiche, diremmo noi) sia mutata nel tempo a seconda del contesto storico-sociale. In *"Gambling and the Contradiction of Consumption"* del 2007, adottando nuovamente uno schema genealogico Reith si rifà a Foucault per rintracciare e seguire le formazioni discorsive coinvolte nella costruzione del concetto di gioco problematico. I primi discorsi sull'azzardo erano contraddistinti dall'"etica della produzione", in cui era considerato un vizio, un peccato, a causa della sua "natura improduttiva", al suo rifarsi alle forze irrazionali del caso; per questo veniva proibita dagli Stati che ne temevano le conseguenze sulla produttività e sulla coesione sociale. La proliferazione del *gambling* avvenuta alla fine del ventesimo secolo sarebbe, per Reith, causata solo in parte dalla trasformazione del gioco d'azzardo in attività commerciale; la crescita e lo sviluppo di nuove formazioni discorsive ne sono state il reale motore. Il declino della concettualizzazione morale ha fatto largo alla visione dell'azzardo come attività ricreativa, mutamento che si riflette nell'adozione progressiva del termine *gaming* in contrapposizione a *gambling*, avvenuta soprattutto nella filiera del gioco. Il nuovo termine è connotato positivamente, rimanda al gioco e al divertimento.

Il giocatore patologico nasce proprio in questo periodo; la prima definizione viene introdotta nel DSM-III nel 1980. Il principio caratterizzante del giocatore patologico è quello della **perdita di controllo** (la letteratura collegava l'azzardo patologico ad un bisogno primario, ad una pulsione) e su di esso si basa uno dei primi strumenti diagnostici: il *South Oaks Gambling Screen* di Leisure e Blume, risalente al 1987.

In questo modo viene a costituirsi un nuovo "tipo" di individuo, portatore di sintomi che possono essere "misurati e comparati ad una norma" (Reith, 2007, p. 38).

Reith ritiene che si tratti di un processo analogo a quello descritto da Foucault come la "costituzione dei soggetti" dove l'osservazione e la classificazione di varie tipologie di comportamenti fornisce gli strumenti concettuali per concepire i soggetti in nuovi modi, creando un linguaggio con cui descriverli e discuterli, rendendoli sempre più visibili alle indagini sociali e sempre più "reali". Da qui in avanti la ricerca psicologica si è concentrata sulle componenti di impulsività e irrazionalità, quella medica sul localizzare le basi biochimiche e neurologiche e le prospettive di salute pubblica si sono affidati all'epidemiologia per stimare prevalenza e rischio nelle popolazioni. Reith descrive la narrazione dominante in epoca contemporanea sotto l'etichetta di "etica del consumo", dove l'azzardo è reinterpretato secondo i valori tardomoderni del consumo, elevato a elemento organizzativo della vita sociale in cui coesistono due imperativi: quello della *self-expression* e quello del *self-restraint* (espressione del sé e autoregolazione). È in questa configurazione discorsiva che si fa largo la concezione di *giocatore responsabile*: "gioca pure quanto vuoi, ma datti una regolata" è, rozzamente sintetizzato, il senso del messaggio. La responsabilità di danni e rischi non è più imputata o imputabile all'industria o allo Stato, ora è l'individuo a doversene occupare.

In questa nuova concezione, anche il modello della malattia degli anni '80 muta esso implicava una negazione di responsabilità che aveva come conseguenza morale e legale la non imputabilità delle conseguenze delle azioni del giocatore a sé stesso. Egli non è in grado, autonomamente, di prendersi cura di sé e del suo benessere. Al suo posto troviamo una forma di consumatore incapace di controllarsi: Il giocatore problematico. Questa concezione non è univoca, Reith la schematizza in quattro figure idealtipiche:

- il soggetto fuori controllo, caratterizzato da un comportamento di gioco compulsivo e reiterato;
- il soggetto irrazionale, vittima di fallacie cognitive che gli danno l'illusione di controllare il gioco;
- il soggetto dipendente, soggetto ad una forma di addiction che assimila il gioco d'azzardo ad altre dipendenze;
- il soggetto a rischio, media statistica di variabili sociodemografiche comuni ai giocatori eccessivi.

1.4.1.6 Survey e Studi di prevalenza

Gli studi empirici basati su disegni di ricerca di tipo quantitativo cominciano a comparire intorno alla metà degli anni '60 del secolo scorso. Rappresentano la tipologia di studio più prolifica nella sociologia dell'azzardo, in parziale conferma delle tesi di Volberg e Wray appena citate (Volberg 2007); indipendentemente dalle motivazioni, ho avuto modo di rilevare empiricamente come la richiesta di quantificazione in termini macro del fenomeno sia asfissiante: in tutto il periodo di lavoro sul campo, non c'è stata riunione, convegno, confronto con gli *stakeholders* in cui l'argomento non è saltato fuori. La concettualizzazione dell'azzardo come problema eminentemente medico-sanitario e la proliferazione di studi afferenti a quest'area disciplinare hanno probabilmente incoraggiato l'adozione anche in sociologia di un approccio epidemiologico inteso a rilevare la prevalenza del fenomeno nelle popolazioni, a identificare, cioè, numero e caratteristiche dei soggetti riconducibili ai costrutti teorici del giocatore problematico e del giocatore patologico. Secondo Aasved, prima che questa deriva epidemiologica giungesse a compimento, un gran numero di survey condotte in quasi tutti gli Stati occidentali si ponevano come obiettivo la corroborazione delle ipotesi derivate dai classici e da altre opere rilevanti sulla sociologia dell'azzardo. Sintetizzando e generalizzando le principali risultanze, possiamo affermare che la *gender hypothesis*, la *rural-urban hypothesis*, la *life cycle hypothesis*, la *parental gambling hypothesis* e la *availability and exposure hypothesis* sono state a più riprese corroborate dalle survey e che ci sia generale accordo sulla loro validità (Aasved 2003); in questo modo, rispettivamente, la maggiore propensione al gioco d'azzardo per gli uomini, la concentrazione più elevata dei volumi di gioco nelle aree metropolitane rispetto a quelle rurali, la maggiore propensione al gioco nelle fasce d'età media e minore nella popolazione anziana, la maggiore probabilità di diventare giocatori avendo genitori che a loro volta giocano e infine la correlazione positiva tra numero di luoghi di gioco e volumi sono diventate conoscenza comune tra gli esperti dell'azzardo, circolanti diffusamente e con consistenza. Di queste, soprattutto la *availability and exposure hypothesis*⁵⁴ è particolarmente rilevante nel dibattito sui luoghi di gioco in Italia soprattutto nell'ambito delle controversie sorte sulle distanze minime dai luoghi sensibili introdotte dal Decreto Balduzzi nel 2012. La riduzione dei luoghi di gioco è vista da alcuni degli esperti intervistati come una delle principali strategie che il Governo dovrebbe perseguire per ridurre le problematiche da gioco proprio in quanto questa ipotesi è ormai considerata un dato di fatto.

Di converso, la *status frustration hypothesis* (l'insoddisfazione generata dall'essere al limite superiore di un determinato ceto sociale e desiderare di assurgere a quello immediatamente più elevato genererebbe una maggiore propensione all'azzardo), la *religion hypothesis* (l'interiorizzazione della morale protestante farebbe decrescere la propensione all'azzardo) e la *education hypothesis* (il livello di istruzione è correlato negativamente con l'azzardo, giocano di più le persone meno istruite) siccome hanno trovato conferma sporadicamente, solo in contesti specifici e in studi generalmente considerati poco rigorosi, oggi non vengono più tanto considerate (Aasved 2003).

Il lavoro di campo su cui si basa questo studio trova conferme a questa "rincorsa al dato" non solo nelle argomentazioni degli intervistati e nel materiale etnografico, ma anche nelle modalità in cui i progetti dei Piani di Contrasto Regionale sono articolati: oltre ai sovra-campionamenti richiesti da due delle tre AUSL

⁵⁴ Questa ipotesi fa la sua comparsa per la prima volta nel 1976 in uno studio patrocinato da una commissione del governo statunitense allo scopo di strutturare la revisione delle politiche sull'azzardo in vista della liberalizzazione che sarebbe avvenuta negli anni successivi.

toscano, praticamente ogni singolo progetto del terzo settore ha previsto o prevede delle azioni di ricerca aventi l'obiettivo di quantificare la prevalenza di gioco sul territorio, con una commistione di strumenti qualitativi e quantitativi. La conseguenza principale è che la raccolta del dato, e successivamente la sua analisi e lettura, entrano a far parte delle mansioni degli operatori e delle operatrici, modificandone le strategie d'azione sui territori.

1.4.1.7 *Addiction by Design, azzardo e STS*

Nel 2012 l'antropologa culturale Natasha Dow Schüll pubblica "Addiction by Design: Machine gambling in Las Vegas". Si tratta di un'opera particolarmente interessante innanzitutto perché è di un esemplare più unico che raro: nonostante la fenomenologia dell'azzardo nel mondo contemporaneo appaia come una rete sociotecnica anche all'osservatore più a digiuno di Science and Technology Studies, il numero di ricerche afferenti a quest'area sul tema è sorprendentemente vicino allo zero assoluto⁵⁵. In seconda istanza, è uno dei pochi contributi che tiene conto, nella sua analisi, dell'*agency* di attori non umani: le *slot machine*, in questo caso. La principale conclusione a cui giunge Schüll a seguito di ben **quindici anni** di ricerca sul campo a Las Vegas, è che la dipendenza da gioco sia una co-produzione risultante dall'interazione tra luoghi di gioco, tecnologia, industria del gioco e giocatori stessi; questi ultimi cooperano con la filiera dell'azzardo nello sviluppo di macchine sempre più "*addictive*", aventi cioè una sempre maggiore probabilità di causare dipendenza. Per comprendere questa relazione, introduce due costrutti teorici: la "*machine zone*" e la "*collusione asimmetrica*" (Schüll, 2012, p. 72)

La "*machine zone*", letteralmente la "zona della macchina" è uno stato dissociativo di equilibrio in cui si attua una sintesi uomo-macchina in cui tutto il resto scompare, incluso, per il giocatore, il senso del corpo e il senso del sé. Il giocatore di slot machine non gioca per vincere, non partecipa in una competizione di carattere (come i microinterazionisti che si rifanno a Goffmann sostengono), piuttosto essi giocano unicamente per continuare a giocare: l'unico vero scopo è rimanere all'interno della *zona* il più a lungo possibile. L'esistenza della *machine zone* è resa possibile da uno stretto loop cibernetico che si viene a creare tra giocatore e macchina grazie principalmente alla velocità della singola giocata: alla pressione del tasto che fa virtualmente girare i rulli, segue un esito istantaneo. Questo meccanismo di giocata/risposta ripetendosi in un numero enorme di cicli finisce per disperdere la componente decisionale – si verifica una sorta di sospensione della scelta – e questo fa in modo che il soggetto esperisca la macchina come un'estensione di sé stesso. Nella *zona*, il senso del tempo scompare, il denaro cessa di avere un valore se non nei termini in cui serve a rimanere nella zona: "You put a twenty dollar bill in the machine and it's no longer a twenty dollar bill, it has no value in that sense, [...] It's like a token, it excludes money value completely." (Dow Schüll 2012, p.6 QUESTO È L'ARTICOLO). Quando si trova in questo stato, ogni cosa che possa impedire di continuare a giocare deve essere minimizzato: l'altro deve essere escluso, e questo genera un progressivo isolamento del giocatore.

Il secondo concetto è quello di "collusione asimmetrica": Schüll rileva che, a partire dagli anni '90, l'industria del gioco si accorse che i propri profitti principali ormai derivavano dal business delle *slot machine*. Il consumatore-tipo di questa forma di azzardo preferiva giochi con singole puntate di valore modesto, elevata velocità, ed erano motivati al gioco non dai grandi, rarissimi e poco probabili *jackpot*, premi dal grande valore, ma piuttosto da premi di medio-piccolo valore più frequenti e probabili che consentissero loro di *stare dentro la zona* il più a lungo possibile. Di conseguenza, le macchine sviluppate successivamente portarono queste

⁵⁵ È degno di nota un articolo del 2018 di Mark R. Johnson, "'The biggest legal battle in UK casino history': Processes and politics of 'cheating' in sociotechnical networks". Anche se tratta esclusivamente di una controversia generatasi intorno all'atto di barare ai giochi di carte nei casinò e sulle strategie di arruolamento e riconfigurazione del *network* adottate dagli attanti, senza riferirsi al fenomeno dell'azzardo in generale, è probabilmente l'unica produzione, a parte *Addiction by Design*, che tratti di azzardo in una prospettiva STS.

caratteristiche sempre più all'estremo, in modo da portare i giocatori nella zona il più velocemente possibile, riducendo i tempi della singola giocata, sostituendo le classiche leve con tasti, e rimpiazzando la moneta fisica con crediti virtuali (configurazioni riscontrabili anche negli apparecchi da gioco legali in Italia e diffusi su tutto il nostro territorio, come descritto nel paragrafo 4.6). Questa *collusione*, come la chiama Schüll, è asimmetrica in quanto se il giocatore non gioca per vincere, di converso l'industria lo fa; ha come unico scopo il profitto, che tenta di massimizzare soddisfacendo i desideri dei giocatori più accaniti.

Questa commistione si è radicata, secondo Schüll, in modo talmente forte da porre in uno stato di dipendenza anche l'industria stessa del gioco e gli Stati: la pratica di massimizzazione dei profitti immettendo nel mercato offerta di gioco orientata a rispondere ai desideri del giocatore compulsivo è leggibile anche in termini macro⁵⁶.

La prospettiva di Schüll, poi espansa in opere successive, è una delle poche a suggerire come, nello studio – e nella regolamentazione – dell'azzardo, sia necessario osservare e analizzare anche le specifiche pratiche di gioco e il ruolo in esse esercitato dagli attori non umani, siano essi macchine, software o qualsiasi altro oggetto. L'azione di gioco **non coinvolge il solo giocatore**, ma attanti che esercitano un'agency di pari o anche superiore valore e intensità. L'azzardo è un **ibrido**, latourianamente inteso; la conoscenza prodotta su di esso che riduce le sue caratteristiche talvolta a componenti *naturali*, talaltra *sociali*, esercita essa stessa un'agency sulla rete che contribuisce a renderlo così com'è.

1.4.1.8 Sociologia dell'azzardo in Italia

Lo studio sociologico dell'azzardo deve molto a Marina D'Agati, scomparsa prematuramente nel 2018. La sociologa tentò di richiamare l'attenzione sulla scarsità di contributi che la disciplina produceva sul tema già nel 2004, quando pubblicò un articolo dal titolo "Gioco d'azzardo e modernità: una prospettiva sociologica". La sua riflessione partiva dall'assunto che esistesse un "*problema del gioco d'azzardo specificamente moderno*" (D'Agati 2004) e che il *gambling* potesse essere adoperato come categoria sociologica per fare luce sui comportamenti umani considerati anomali e giudicati, a primo acchito, irrazionali, come ad esempio la diffusione di credenze fallaci in un mondo iper-razionale. L'obiettivo teorico manifesto dei lavori di D'Agati era far emergere la nozione di gioco d'azzardo come concetto autonomo in sociologia. Questa assenza era dovuta a suo parere all'esistenza di un paradosso: l'azzardo risulta essere un'attività immediatamente intellegibile, un semplice passatempo comune a tutte le società umane ma allo stesso tempo anche un comportamento incomprensibile in cui i soggetti vengono trasportati in una realtà altra, non intellegibile, dove le leggi della razionalità non valgono. Stando a D'Agati è proprio la dimensione banale dell'azzardo che avrebbe spinto le scienze ad indagarne unicamente gli aspetti anomali, quali il gioco eccessivo o problematico, ritenendo la sua dimensione "normale" poco interessante. Fedele al suo programma di ricerca, successivamente D'Agati si è occupata del mondo delle scommesse elaborando una teoria sul ruolo delle emozioni nell'agire quotidiano dello scommettitore perdente in "*Un calcio all'insuccesso*" e in "*Anziani e gioco d'azzardo. Un tema Cenerentola in Italia*" delle specificità dei consumi d'azzardo in età avanzata nel nostro paese.

Marco Pedroni risulta essere tra gli autori più prolifici degli ultimi anni; le sue pubblicazioni riprendono in larga parte le opere di Gerda Reith integrandole con la teoria del campo di Bourdieu. Ne è un esempio l'articolo "*The "banker" state and the "responsible" enterprises. Capital conversion strategies in the field of public legal gambling*" in cui analizza le trasformazioni che hanno attraversato il gioco legale in Italia dal '900 ad oggi. Suddivide questo arco temporale in tre periodi, ispirandosi metaforicamente alle fasi di crescita dell'essere umano: infanzia, adolescenza e transizione all'adulthood. Nell'infanzia il Governo mantiene un atteggiamento restrittivo nei confronti del gioco, regola e legalizza ma gradualmente;

⁵⁶ L'idea che sussista una forma di dipendenza economica degli Stati dagli introiti dell'azzardo è stata largamente trattata negli studi delle politiche pubbliche. Notevoli in tal senso sono le riflessioni di Pekka Sulkunen in "The Public Interest Approach to Gambling Policy and Research" (Sulkunen, 2018).

nell'adolescenza, che fa cominciare nel 1987, anno in cui il gioco del Lotto si sposta nelle tabaccherie, avviene la legalizzazione sregolata. L'ultima, la transizione all'adulthood è la fase in cui ci troviamo oggi, che fa cominciare con il Decreto Balduzzi del 2012, legge che Pedroni identifica come un primo tentativo di passare ad un approccio restrittivo.

Pedroni sottolinea come il gioco legale in Italia possieda la caratteristica più importante dei campi teorizzati da Bourdieu, e cioè l'autonomia rispetto allo spazio sociale globale. Il campo determina le sue leggi specifiche, differenti e indipendenti dalle altre e apparentemente carenti di logica per coloro non coinvolti nella competizione. Identifica questa autonomia nel fatto che nelle leggi e nei documenti ufficiali che trattano di gioco pubblico scompare qualsiasi connotazione negativa relativa all'azzardo. Anche il termine azzardo stesso non compare mai.

Infine, è quantomai necessario citare Maurizio Fiasco, Consulente della Consulta Nazionale Antiusura e socio fondatore di ALEA, Associazione per lo studio del gioco d'azzardo e dei comportamenti a rischio⁵⁷. Fiasco è considerato il più grande esperto di azzardo in circolazione. Tra le pubblicazioni recenti spicca "La complessa Sociologia del Gioco d'Azzardo contemporaneo" del 2019, in cui elicit le differenze tra gioco d'azzardo tradizionale e gioco d'azzardo industrializzato di massa, identificando nell'anno 2000 il momento della transizione dalla prima alla seconda categoria e elencando le trasformazioni poste in essere (Fiasco 2019 pp. 520 e ss.).

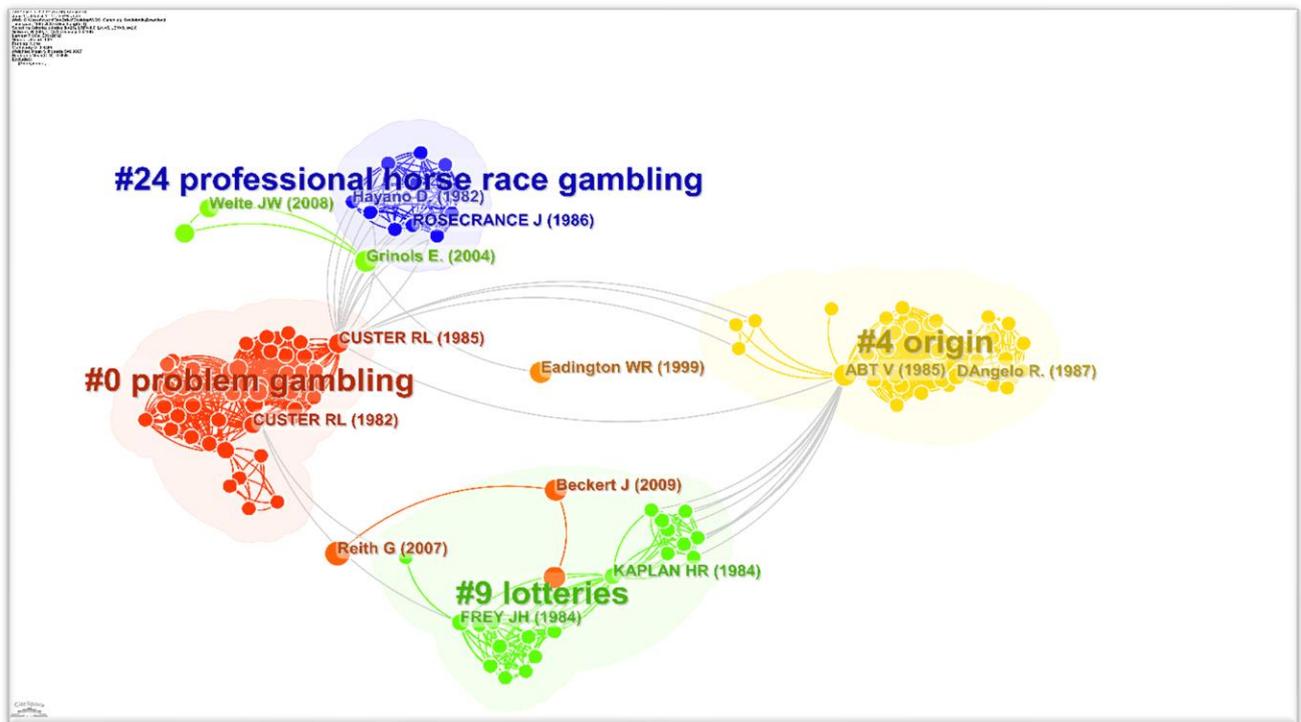
1.4.1.9 *Il network co-citazionale in sociologia*

Le stesse operazioni effettuate per costruire e analizzare il *network* co-citazionale degli studi sul *gambling* in generale sono state compiute nuovamente, restringendo la ricerca sul database WoS alla sola area disciplinare della sociologia.

In tal modo è stata ottenuta una base dati a partire da WoS comprensiva di 191 pubblicazioni, a partire dalla quale attraverso CiteSpace, fissando un valore di $K=25$ è stato generato un *network* co-citazionale composto da 899 nodi e 4378 collegamenti. Si è scelto di adoperare un valore K molto più elevato rispetto alle precedenti analisi svolte sull'intera base dati in quanto, considerato il numero non particolarmente elevato di pubblicazioni analizzate, è stato necessario abbassare la soglia di inclusione al fine di ottenere un *network* sufficientemente popolato.

⁵⁷ Gran parte delle riflessioni sociologiche sul tema dell'azzardo provengono da membri di ALEA, nonostante tra i soci non figurino molti sociologi.

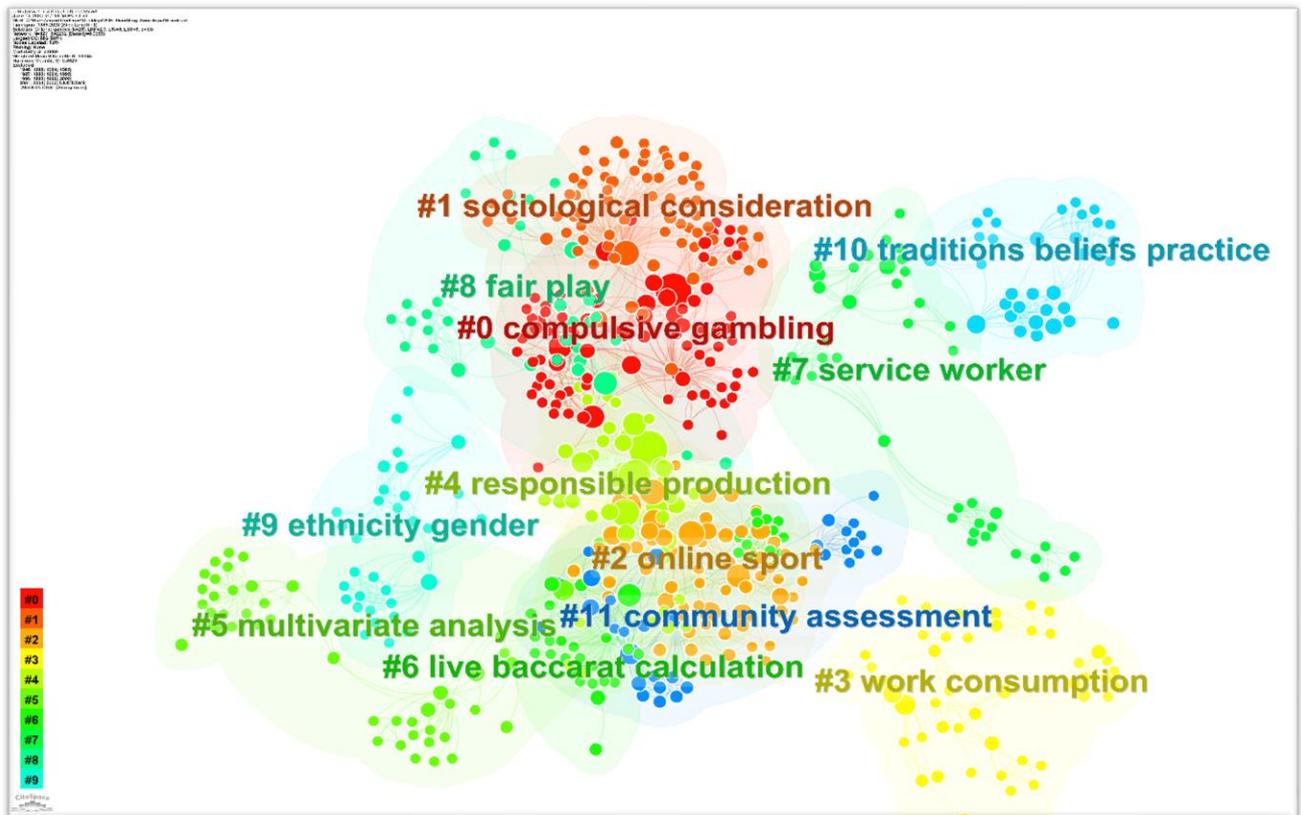
Figura 1.10. Network co-citazionale principali pubblicazioni sull'azzardo di area sociologica con $k=25$. Dati WoS.



I cluster individuati dall'applicativo di dimensioni sufficienti sono 4, con un coefficiente di modularità Q elevato, pari a 0.95. La rete è un po' piccola e il numero dei cluster rilevanti ristretto, quindi non sono molte le informazioni che si possono estrapolare da questa configurazione, ma è interessante notare come il cluster di dimensioni maggiori sia incentrato attorno all'azzardo problematico, e come compaiano, anche con una certa dimensione, due cluster "professional horse race gambling" e "lotteries", ossia i due giochi d'azzardo che, soprattutto nel secolo scorso, hanno ricevuto maggiore attenzione dalla sociologia.

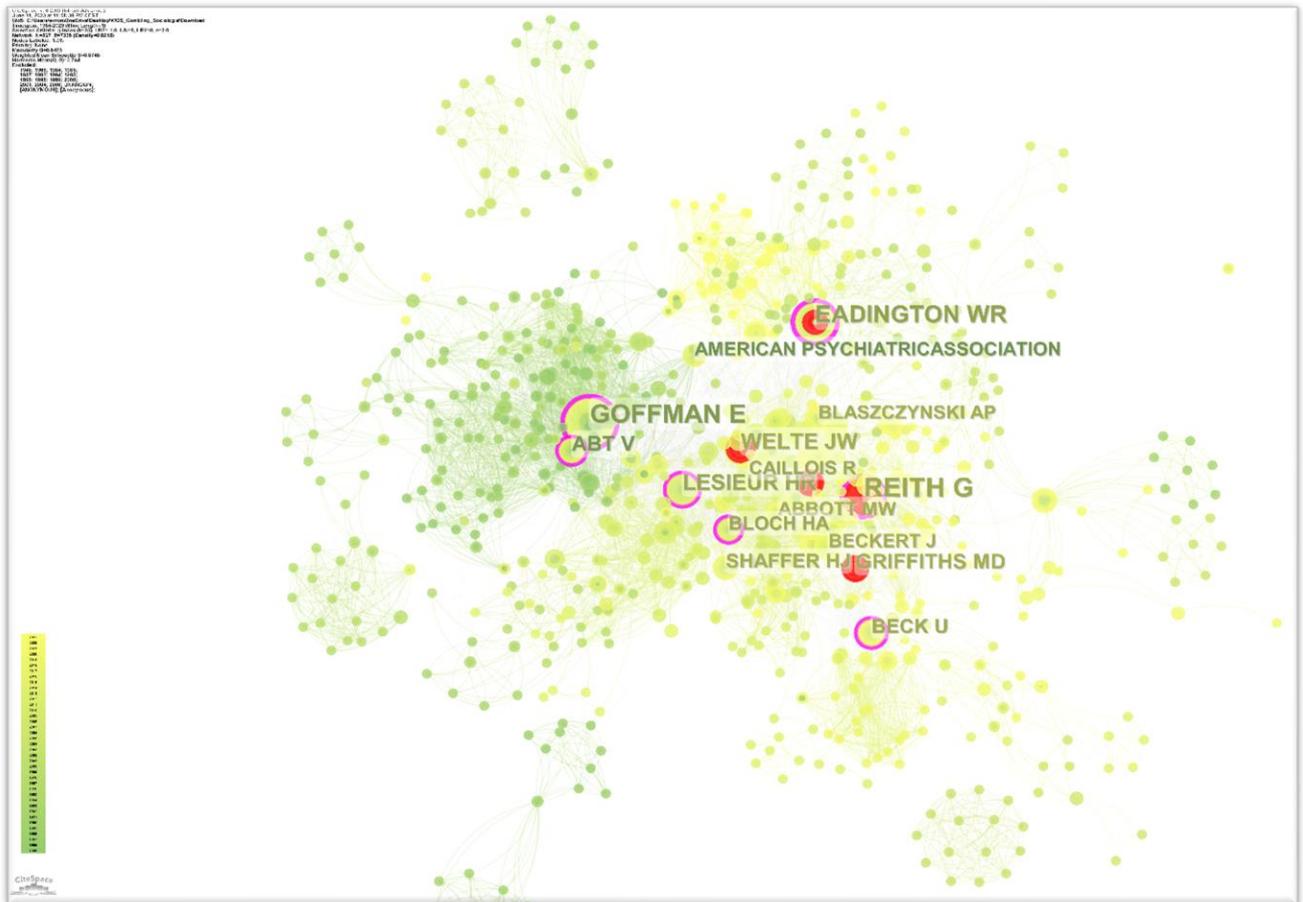
Allo scopo di ottenere risultati più precisi rispetto alle tendenze generali e soprattutto riguardo agli autori di riferimento del settore, è stato costruito anche il network co-citazionale basato non sulle pubblicazioni, ma sui singoli autori. È stato ottenuto un network composto da 827 nodi, ciascuno rappresentante un autore diverso, e 2.232 vettori. La modularità Q è pari a 0.8089, e sono stati trovati 19 cluster.

Figura 1.11. Network co-citazionale principali autori sull'azzardo di area sociologica con k=25. Dati WoS



Reith, a conferma di quanto emerso dall'analisi della letteratura, si conferma essere l'autrice più rilevante, con un totale di 29 citazioni, un *degree* di 45, un valore di *betweenness centrality* pari a 0.23. Per numero di citazioni al secondo posto c'è Goffman, seguito da Eadington. Vicky Abt si configura come un *hub*; il nodo che la rappresenta ha un *degree* di 86 e una *betweenness centrality* di 0.36. CiteSpace ha rilevato 5 *burst* di citazioni: quello con il punteggio più elevato è relativo a Welte, con un punteggio di 4.95, cominciato nel 2011 e finito nel 2017. Segue Eadington con un punteggio pari a 4.11, cominciato nel 2002 e 2007. Al terzo posto troviamo nuovamente Gerda Reith, il cui *burst* è cominciato nel 2013 e prosegue fino al 2023 con un punteggio pari a 4.12.

Figura 1.12. Network co-citazionale principali pubblicazioni sull'azzardo di area sociologica, dimensione dei nodi proporzionale al degree con $k=25$. Dati WoS



2 Azzardiamo una storia

Non possiamo aspettarci che la storia di un fenomeno controverso come l'azzardo si presti facilmente ad una narrazione lineare, soprattutto quando prendiamo in considerazione fonti aventi origini, scopi e target differenti; questo perché i testi stessi si configurano nella rete come attanti e quindi portatori di *agency*, e in quanto tali essi si posizionano. È possibile non solo identificare le tracce di questo posizionamento nelle modalità in cui vengono presentati determinati asserti, ma anche nella scelta dei temi, dei personaggi e dei momenti selezionati come "punti di svolta" in questa storia.

Ci troviamo di fronte ad una grande eterogeneità ma è sicuramente possibile identificare un pattern anche senza grandi sforzi interpretativi. I prodotti di stampo etno-antropologico hanno un approccio generalmente moderato nei confronti delle problematiche associate al gioco, concentrandosi sugli aspetti che maggiormente suggeriscono interrelazioni con la questione morale e con i rapporti che intercorrono tra la pratica dell'azzardo e le differenti forme di organizzazione sociale e della religione, tendendo a identificare la componente ludica del fenomeno come invariante culturale (McMillen, 2005). I testi riconducibili all'industria del gioco d'azzardo tendono ad estremizzarne i caratteri di normalità sino ad arrivare ad affermazioni assurde ed estreme: William Norman Thompson⁵⁸ nel suo "*The International encyclopedia of gambling*" sostiene come l'umanità sin dalle sue origini abbia manifestato comportamenti inclini all'azzardo, portando come esempio addirittura Adamo ed Eva i quali, sosteneva, avrebbero "giocato" col futuro del genere umano nutrendosi del frutto proibito dell'albero della vita rischiando l'ira del creatore (Thompson, 2010). Su una posizione diametralmente opposta a quest'ultima troviamo, generalizzando forzatamente, i testi che approfondiscono le tematiche legate al Disturbo da Gioco d'azzardo: la storia del gioco viene fatta scorrere evidenziando i danni che questo causa all'individuo e alla società e le teorie che farebbero derivare queste attività dalla sfera magico-religiosa vengono riattualizzate e collegate ai contemporanei *bias* cognitivi a cui tale dipendenza viene associata (Tani & Ilari, 2016, pp. 20-21).

Queste trattazioni, in ogni caso, concordano nell'impossibilità di individuare il momento preciso in cui il gioco d'azzardo sarebbe nato, e ne legano l'origine all'emersione dei primi riti di divinazione, sviluppatasi in epoca preistorica. Con divinazione ancora oggi intendiamo la pratica di prevedere un avvenimento futuro basandosi sull'interpretazione di un qualche tipo di segno. Se è possibile affermare che, molto probabilmente, almeno all'inizio, tali segni venivano ricercati nell'ambiente con cui l'uomo interagiva quotidianamente, sappiamo con certezza, grazie ai molteplici ritrovamenti archeologici, che ben presto questi gruppi cominciarono anche a ideare modalità e strumenti atti a produrre artificialmente e a piacimento questi stessi segni, in modo da poterli sottoporre a interpretazione rituale. Tali Strumenti hanno portato allo sviluppo dell'arte *mantica* della *cleromanzia*, forma di divinazione il cui esito è determinato da mezzi casuali; in pratica, consisteva nel lanciare oggetti (piccole pietre, ramoscelli, bastoncini) in un contenitore o in un'area delimitata, e nel "leggere" il risultato in base alla posizione in cui questi si posavano. Ci riferiamo genericamente a questi oggetti chiamandoli "lotti"⁵⁹ e all'azione di lanciarli a scopo divinatorio come "lancio dei lotti" (*casting of lots*). È da questa pratica che ancora oggi deriva in italiano l'espressione "*tirare a sorte*" (Schwartz, 2013, pp. 2-4).

⁵⁸ W. N. Thompson fu Professore Emerito di Scienze Politiche e Pubblica Amministrazione all'University of Nevada, Las Vegas, ove insegnò dal 1980 al 2010. Trapassato nel 2019, vanta una produzione estremamente prolifica sul tema dell'azzardo, in particolare sul mondo dei Casinò.

⁵⁹ O *lot*, dal francese. Il termine ha origine germanica (cfr. got. *Hlauts* che sta per sorte, porzione assegnata). È da questo termine che derivano le parole *lotto* e *lotteria*.

Non è possibile stabilire come e quando il lancio di lotti abbia cominciato ad assumere connotati ludici e non più soltanto divinatori⁶⁰, ma il fatto che questo strumento si potesse prestare a molteplici usi suggerisce come questo passaggio non sia stato poi troppo difficile: la parola “*lot*” e l’azione di sorteggiare rimandano anche all’idea di assegnare un qualcosa in base agli esiti; dunque, possiamo immaginare un contesto in cui i cacciatori lanciavano i lotti per, ad esempio, decidere se andare alla ricerca di prede in questa o in quell’altra direzione (un uso dunque divinatorio), ed altrettanto facilmente un altro in cui, alla fine della caccia, lanciavano nuovamente i lotti per stabilire chi avesse diritto ai migliori tagli di carne (un uso profano, più pratico). La svolta successiva arriva grazie all’intervento di un attore quantomai inaspettato, come spesso accade quando si guarda ai fenomeni con un approccio di rete: con la sedentarizzazione avvenuta durante la rivoluzione neolitica, l’umanità comincia a dedicarsi all’allevamento, in particolare di ovini. Dagli ovini – o meglio dalle loro ossa – i gruppi umani ricavano il primo strumento tecnico specificamente lavorato in modo che potesse produrre esiti casuali se lanciato: l’*astragalo* (Pani & Biolcati, 2006).

Figura 2.1. *Cambodunum Astragaloi* – Aliossi naturali.



L’astragalo è un osso del piede umano, situato appena sopra il tallone; ha lo stesso nome anche negli ovini. E sono proprio le ossa di questi animali, in particolare capre e pecore, a venire ritrovate regolarmente presso i siti archeologici dove sorgevano le città delle civiltà antiche. Tale osso ha avuto un ruolo considerevole in questa storia grazie ad una sua particolarità: ha quattro lati larghi asimmetrici, uno concavo, uno convesso, uno largo e l’ultimo stretto. Ciò lo rende adatto ad essere lanciato ed a posarsi, casualmente, su uno solo di questi quattro lati (essendo estremamente difficile che esso si posi sui restanti due lati per via della forma tondeggiante). Gli astragali (o aliossi) erano estremamente diffusi nelle primissime aree urbane: ne sono stati ritrovati in gran numero in Mesopotamia, in Grecia e in India già a partire da migliaia di anni prima della nascita di Cristo. Nascono dei veri e propri giochi che adoperano l’astragalo, numerose ne sono le tracce in epoca romana tant’è che conosciamo anche i valori numerici che essi attribuivano alle singole facce⁶¹, e

⁶⁰ L’arte divinatoria nel tempo incorpora, in tutte le culture, sempre un maggior numero di elementi rituali e offerte agli dèi in cambio del loro favore, offerte che potevano comportare anche un ruolo più attivo dei soggetti, i quali finivano per assumersi direttamente dei rischi. La funzione religiosa in alcuni casi passa in secondo piano e diventa una sorta di supporto ai processi decisionali del quotidiano: il celebre Libro del mutamento, l’I-Ching, testo sacro del taoismo e del confucianesimo, viene interrogato quotidianamente attraverso il lancio di bastoncini o monete, seguendo lo schema classico del lancio dei lotti: i risultati pari rappresentano un buon auspicio (nel caso specifico, rappresentano una linea continua dell’esagramma che vanno a comporre), quelli dispari un risultato dalle sfumature nefaste (una linea spezzata).

⁶¹ Se l’astragalo cadeva *supinum* erano 3 punti, *pronum* 4 punti, *planum* 1 punto, sul lato tortuosum 6 punti.

l'espressione gergale adoperata per indicare alcune specifiche combinazioni, ad esempio il "lancio di Venere", eventualità in cui tutti gli astragali mostrassero facce differenti. È dagli astragali che molti archeologi deducono discenda quello che è ancora oggi uno degli strumenti che è più carico di significanze legate al mondo dell'azzardo: il dado. Numerose sono le civiltà presso cui compare il dado; in base ai ritrovamenti e alle datazioni degli archeologi, i più antichi sono stati trovati in Cina (2.000 a.C.). Cronologicamente seguono i dadi, pressoché identici a quelli attuali, ritrovati presso alcune tombe egizie e datati intorno al 600 a.C. (a quanto pare questa civiltà attribuiva origine divina a questo strumento, che era visto come un dono del Dio *Thot*⁶² all'umanità). Erano conosciuti e utilizzati nell'antica Grecia, ne abbiamo una testimonianza in Sofocle, il quale narra come essi fossero stati ideati da *Palamede*⁶³ durante l'assedio di Troia per intrattenere i suoi soldati; Erodoto dal suo canto ne attribuiva l'invenzione al popolo dei Lidi. I dadi più antichi ritrovati in Italia sono attribuibili agli Etruschi: i cosiddetti "dadi di Tuscania", risalenti al IV-III secolo a.C. (Colonna, 1978).

Figura 2.2. Achille e Aiace che giocano ai dadi, ca 550-525 a.C., anfora dipinta a figure nere attribuita a Exechias, Museo Etrusco-Gregoriano, Città del Vaticano.

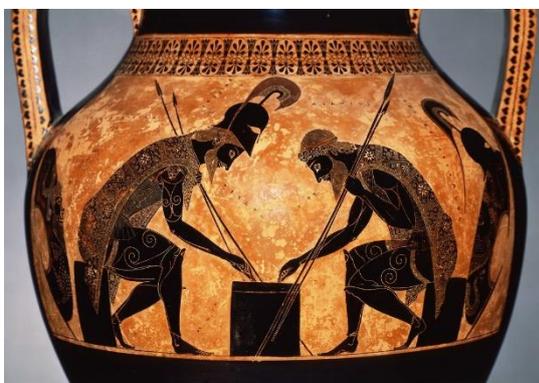


Figura 2.3. Dadi di Tuscania, IV-III secolo a.C.



Come accadde per gli astragali, un destino simile è toccato ai dadi, i quali sono stati spogliati lentamente e inesorabilmente della veste strumentale divinatoria per assumere un ruolo ludico e legato a doppio filo con l'azzardo. Ne è la riprova il fatto che il termine stesso azzardo derivi dal francese *hasard* (rischio), la quale a sua volta deriva dall'arabo *az-zahr*, che significa appunto, dado (Tani & Ilari, 2016).

Estremamente antica è anche un'altra pratica di gioco d'azzardo molto diffusa anche oggi: la scommessa. Secondo alcuni studiosi scommettere su corse di cavalli era un'attività già comune circa 4.000 anni prima di Cristo tra gli ittiti. In oriente, ne abbiamo notizie in Cina già dalle dinastie *Xia* (2.000-1.500 a.C.) e *Shang* (1.700-1.027 a.C.): si scommetteva sui combattimenti tra animali, su corse di cani e cavalli, sul *calcio cinese*⁶⁴. Con l'invenzione del carro come macchina da guerra fa seguito l'utilizzo ludico/sportivo di questo stesso strumento, e con esso anche l'usanza di scommettere sugli esiti delle gare. Le corse di cavalli e carri erano diffuse presso numerosi popoli antichi: i greci inserirono la corsa delle bighe come disciplina Olimpica (sebbene a vincere fosse il proprietario del cavallo e non l'auriga), ma furono i romani il popolo in cui maggiormente si diffusero e si raffinarono i fini ludici e di intrattenimento di tali attività. L'espressione *panem et circenses* è ancora oggi estremamente diffusa per indicare il controllo politico attraverso il soddisfacimento

⁶² Dio egizio associato tra le altre, alle sfere del tempo, della matematica e della geometria, spesso rappresentato sotto forma di ibis. Era il protettore degli scribi.

⁶³ E con essi anche un antesignano del gioco della dama, il *pessoi*, stando a Sofocle, il quale ci ha lasciato la prima testimonianza scritta sull'esistenza dei dadi.

⁶⁴ Si chiamava *Cuju*, e si tratterebbe della prima forma di calcio. Era un gioco in cui non si potevano usare le braccia o le mani e l'obiettivo era calciare la palla tra due pali (Crowther, 2007, p. 4).

dei bisogni di alimentazione e divertimento, ma soprattutto evoca alla memoria tutta quella serie di attività d'intrattenimento che consideriamo tipiche dello stile di vita dei romani in epoca imperiale. Il pubblico scommetteva sugli esiti degli spettacoli circensi, e altre tipologie di gioco si diffondevano in tutto l'Impero, compresi i già citati dadi; i giochi basati su questi, però, a differenza delle scommesse, finirono per essere vietati per questioni di ordine pubblico (e quindi relegati alla sfera privata) e consentiti soltanto durante i *saturnalia*, periodo di festività dedicato al Dio Saturno celebrati ogni anno dal 17 al 23 dicembre. Le cose cominciarono a cambiare anche per le scommesse e per le attività circensi in generale con l'editto di Tessalonica del 380 d.C., quando con Costantino il cristianesimo diventò religione ufficiale dell'Impero: a questo farà seguito la progressiva proibizione di tutte le attività pagane, a cui i giochi erano come detto associati. Si alimentò e diffuse la questione morale, il gioco venne messo in relazione al vizio ed alla vanità (come le altre attività delle tradizioni pagane). Le prime regolamentazioni orientate a proibire determinati tipologie di azzardo sono dunque antiche quanto l'azzardo stesso (Cambi & Staccoli, 2007, pp. 13-24).

In oriente l'ultimo degli strumenti che potremmo definire "classici" del gioco con posta, ossia le carte, comparvero per la prima volta in una forma arcaica intorno al VI secolo dopo Cristo in Corea; si trattava delle cosiddette "frecce di combattimento", carte dalla forma allungata adoperate analogamente agli altri oggetti esaminati sinora, per scopi divinatori. Dopo l'invenzione della carta in Cina, avvenuta nel decimo secolo, cominciarono a diffondersi delle carte da gioco dalla forma e grafica molto simili a quelle attuali; con tali carte si giocava la lotteria Hua-Hoey, una sorta di antesignano del lotto, in cui veniva selezionata a caso una delle trentasei carte che componevano il mazzo su cui erano raffigurati animali⁶⁵ (McMillen, 2005).

2.1 L'invenzione del "banco"

Nel periodo medioevale in Europa rintracciamo notizie sul gioco ancora grazie al suo rapporto con la religione, seppure con modalità diverse rispetto a quanto accaduto in precedenza; se in antichità sorte e spiritualità erano associate ed appartenevano alla stessa sfera simbolica, nel medioevo vengono separate definitivamente. Il discorso sull'azzardo si sposta sul piano morale e quindi la Chiesa Cattolica ne diventa ferma oppositrice, fino ad arrivare, nel 1212 con il Concilio Lateranense, a considerarla un'attività "sacrilega". Per quanto in molti luoghi il gioco fosse vietato e le pene severe (ammende in denaro, frusta, berlina, carcere e in certi casi addirittura esilio), all'atto pratico continuava ad essere esercitato alla luce del sole; difatti, sappiamo che durante le festività essi continuavano ad essere concessi, quasi in continuità con quanto avveniva in epoca romana durante i saturnalia. Cominciava però a venire associato con condotte e stili di vita considerate immorali, depravate e dissolute, e di conseguenza attribuite, come i gruppi umani tendono sempre a fare, come proprie delle minoranze devianti, degli stranieri o comunque degli appartenenti a gruppi differenti: già Tacito, che ricordiamo visse indicativamente nel primo secolo d.C. e quindi ancora non in epoca medievale, attribuiva ai germani la passione per i dadi:

"Cosa strana, praticano i dadi da sobri come occupazione seria, con tanta temerarietà nel guadagnare e nel perdere che, dopo aver perso tutto, con un colpo ultimo ed estremo si giocano la loro libertà e la loro persona"
(Tacito, *De origine et situ Germanorum*, 24,3)

La modalità di gioco d'azzardo più comune nel medioevo vedeva ancora i dadi come protagonisti: in Inghilterra, ad esempio, nel 1200 se ne registrano dieci differenti varianti, tra cui la più famosa era chiamata *hazard*⁶⁶. La preoccupazione principale in terra di Albione relativa al gioco in quegli anni non era, parrebbe, la sua diffusione in generale, ma l'attività dei bari; ed è per questo che nel 1334 la città di Londra vietò i dadi. La situazione cambia con la progressiva diffusione delle carte da gioco in occidente, cominciata intorno alla

⁶⁵ Gli schemi di puntata variavano, ma il gioco è sopravvissuto fino al diciannovesimo secolo, epoca in cui raggiunse l'Europa e l'America con i flussi migratori.

⁶⁶ Basato su una coppia di dadi, probabilmente un antecedente del gioco di dadi americano *Craps*.

fine del 14° secolo e subendo poi una notevole accelerazione con l'invenzione della stampa. I giochi del periodo erano piuttosto semplici e adoperavano le carte essenzialmente come un sostituto del dado; ricordiamo il Baccarà, il Bassetto, la Zecchinetta⁶⁷. Quest'ultima in particolare rappresentò, assieme ad altri giochi simili, la più importante innovazione nell'universo dell'azzardo: l'introduzione del banco. (Schwartz, 2013)

Se, fino a quel momento, i partecipanti ad un gioco d'azzardo erano essenzialmente considerati dei "pari" dal regolamento, l'assegnazione a uno dei giocatori delle prerogative del banco rendono asimmetrico il gioco e le regole. Quando si gioca col banco, il banchiere (o mazziere, cartaio, *dealer*) gestisce le puntate e controlla lo strumento (il mazzo). Nella zecchinetta, ad esempio, il banchiere innanzitutto stabiliva (e stabilisce; la zecchinetta è un gioco molto diffuso ancora oggi) l'ammontare della puntata riponendola nel piatto, invitando i giocatori a pareggiarla, in gruppo; quindi, procede a girare la prima carta del mazzo e la pone alla sua sinistra, ne estrae una seconda e la pone alla sua destra; nel caso in cui le due carte abbiano lo stesso valore, il banco vince automaticamente e ritira tutte le puntate. Se così non è, la partita prosegue col banchiere che rivela, una alla volta, le altre carte dal mazzo: quando estrae una carta uguale in valore a quella alla sua sinistra, il banco vince e ritira tutte le puntate; quando estrae una carta uguale a quella alla sua destra, vincono i giocatori, e ritirano la puntata del banco appropriandosene proporzionalmente alle loro puntate originali. A quel punto, il ruolo di banchiere passava al giocatore successivo. Il passaggio di ruolo del banchiere è tipico dei primissimi giochi da banco. Ma l'esistenza stessa di questo nuovo ruolo è portatrice di un mutamento eccezionale, in quanto aprirà la strada ad una professionalizzazione dell'azzardo ed alla nascita di una vera e propria nuova forma di gioco, quella che gli anglofoni chiamano "*mercantile gambling*", molto più simile a quella che conosciamo noi oggi (Schwartz, 2013, pp. 6-8).

Dall'introduzione del banco, il gioco entra in una dimensione individuale e il giocatore inizia la sua trasformazione in consumatore, cominciando a guardare all'azzardo sempre più come ad una transazione economica e meno come a un'attività puramente ludica e sociale; i giochi cambiano con una progressiva semplificazione delle regole e riduzione dei tempi e iniziano a nascere in tutta Europa le prime case da gioco; nei due secoli compresi tra il 1650 e il 1850 l'azzardo si diffonde ovunque. In particolare, è nell'Italia post-rinascimentale, all'epoca non ancora unita ma comunque centro economico e culturale più importante, che assistiamo alla spinta maggiore verso la professionalizzazione dell'azzardo. Venezia era già alla fine del '300 una sorta di *mecca* dell'azzardo, specialmente durante il periodo delle festività legate al Carnevale: i meno abbienti giocavano a carte per strada, nelle piazze e nelle osterie, mentre i membri delle classi agiate vi si dedicavano nelle loro magioni durante feste private. I Dogi si adoperarono per tentare di reprimere queste attività attraverso una serie di editti municipali, ma senza successo. È in uno di questi editti che ritroviamo per la prima volta un riferimento a quella che sarà la modalità per cui Venezia sarebbe stata destinata a diventare famosa nella storia dell'azzardo: nel 1567 la legge individua un nuovo pericolo nell'esistenza dei *ridotti*, luoghi frequentati dalla nobiltà e dedicati, tra l'altro, al gioco. Il nome *ridotto* deriva probabilmente dall'idea di riduzione, limitazione, chiusura. In pratica, con ridotto ci si poteva riferire a qualunque luogo o situazione a cui l'accesso era limitato, e finì ben presto per indicare un luogo privato in cui giocare d'azzardo, mangiare, ballare e in generale darsi ai piaceri edonistici. Questi luoghi rimasero ad appannaggio dell'aristocrazia per lungo tempo, finché, all'inizio del XVII secolo il loro status cambiò, in quanto il Gran Consiglio della Serenissima istituì nel 1638 il primo ridotto statale, con sede a Palazzo Dandolo a San Moisé, antesignano degli attuali casinò. Il ridotto era aperto al pubblico solo durante il Carnevale, ma chiunque non fosse di sangue nobile poteva accedervi solo se in possesso dell'abbigliamento adeguato, ossia un cappello tricorno, una mantella e per gli uomini, una maschera. Chiunque vi fosse entrato avrebbe trovato numerosi tavoli per giocare a bassetto, gioco di carte maggiormente popolare all'epoca. A interpretare il banco avremmo trovato un *barnabotto*: nobile veneziano caduto in miseria a cui il Gran Consiglio concedeva la

⁶⁷ In francese *Lansquenet*; il gioco pare fosse stato portato in Francia e Italia dai Lanzichenecci. I mercenari tedeschi erano accaniti giocatori, stando alle cronache dell'epoca.

possibilità di esercitare questa professione in parziale risarcimento per gli emolumenti che gli erano dovuti in quanto, essendo nobile, aveva diritto ad essere mantenuto dallo stato ed era impossibilitato al lavoro. Pochi erano i barnabotti che potevano permettersi di gestire autonomamente un banco, di conseguenza, nella maggior parte dei casi, erano altri nobili o borghesi a finanziarli in cambio di una grossa quota di profitto oppure tenendoli direttamente a salario. L'esperienza del ridotto di Palazzo Dandolo rappresenta a tutti gli effetti il primo esempio di monopolio statale sul gioco; la regolamentazione era così specifica da arrivare addirittura a stabilire in che modo dovevano essere illuminate le sale e, con l'aumento dei profitti, si provvide nel 1768 ad ampliarlo, adoperando, ironicamente, denaro confiscato ad un convento, aprendo una seconda sede al Teatro San Cassian⁶⁸ (Schwartz, 2013, pp. 11-14).

In quegli anni i ridotti di Venezia non furono l'unico "esperimento" di partecipazione attiva da parte di uno stato al novello mercato del gioco d'azzardo: già nel '500 vennero organizzate le prime lotterie. Accadde in Francia, dove nel 1539 Francesco I di Valois ne adoperò una per risanare il bilancio del suo regno, e circa trent'anni dopo in Inghilterra, dove Elisabetta I indice una lotteria per finanziare la costruzione di alcune opere pubbliche⁶⁹(Suisa 2007). Nel '700 si diffusero anche in Nord America dove furono adoperate in tutti gli Stati Uniti ad eccezione dello stato quacchero di Pennsylvania; persino le celebri università di Harvard e Yale furono fondate grazie a fondi raccolti tramite lotteria (Munting, 1996).

Dalla seconda metà del Settecento in poi comincia una nuova fase per il gioco d'azzardo; nascono i veri e propri casinò, che si vanno man mano popolando di una pletera di nuovi strumenti di gioco. È interessante citare il caso della roulette, apparsa nelle sale da gioco parigine nel 1796, in quanto in alcuni testi la sua invenzione viene associata agli studi sul moto perpetuo di Blaise Pascal (McMillen, 2005).

Figura 2.4. Liberty Bell Machine.



Un secolo dopo, giungiamo alla fine del nostro *escursus*, con la comparsa del "one armed bandit", il bandito con un braccio solo – l'infame slot machine, la macchinetta mangiasoldi. Fu inventata nel 1895 a San

⁶⁸ Successivamente, dopo 136 anni di attività, i *ridotti* tornarono ad essere illegali nel 1774 e l'esperienza veneziana ebbe termine, almeno fino all'apertura nel 1938 del Casinò di Venezia al Lido.

⁶⁹ E fu soltanto la prima; i monarchi inglesi ricorrono molto spesso a questo metodo per finanziare differenti progetti e politiche: nel 1612 ancora Elisabetta I ne organizza di nuove per finanziare la colonizzazione della Virginia più avanti al fine di creare liquidità nel 1694 la Corona promuove la Million Adventure, e tra il 1694 e il 1768 costruiscono il celebre Ponte di Westminster grazie ai fondi raccolti nel corso di 5 lotterie. Nel 1753 finanziano la costruzione del British Museum con la stessa modalità.

Francisco da tal Charles Fey, meccanico bavarese, col nome di *“Liberty Bell”*. Distribuiva chewing-gum e sigari in caso di vincita e riscosse in brevissimo tempo un successo immenso. Era formata da tre rulli di legno e da una leva per azionarli, caratteristiche che le fecero guadagnare il soprannome di *“one armed bandit”* quando i sigari vennero sostituiti con i dollari. Il simbolo della campana che ancora oggi troviamo in numerosi esemplari delle versioni contemporanee di questi apparecchi risale proprio alla macchina originaria (Munting, 1996).

Con l'introduzione e la successiva diffusione delle slot machine ha luogo un mutamento nelle pratiche di gioco d'azzardo di portata paragonabile, se non superiore, a quella avvenuta in seguito alla comparsa del banco nel 1400; il banchiere ora non è più un essere umano, questo ruolo viene delegato alla macchina. Sarà lei ad assicurarsi il rispetto delle regole, lei a raccogliere le puntate, lei a distribuire le vincite e sempre lei a generare le combinazioni casuali – in altre parole, ora è lei a lanciare i lotti.

Figura 2.5. Timeline dei principali eventi concernenti la storia del gioco d'azzardo.



3 Il “governo dei giochi”

“Meglio il Superenalotto che una tassa in più!”

(Vincenzo Visco, Ministro delle Finanze Governo D’Alema – la Repubblica, 14 marzo 1999)

Come si evince dalla breve panoramica storica sin qui affrontata le entità proto-statali hanno esercitato un ruolo attivo nella regolazione del gioco d’azzardo sin dall’antichità, ma fino all’esperienza del ridotto di Venezia questo ruolo si è esplicitato quasi esclusivamente in funzione repressiva e proibizionistica, intervenendo a vietare o limitare nel tempo le pratiche di azzardo. Con la nascita delle prime lotterie e con l’esperienza dei primi casinò, l’atteggiamento cambiò, e i governi assunsero un ruolo più attivo, partecipando direttamente al gioco d’azzardo, ormai passato ad una fase più “commerciale”.

3.1 Il gioco come questione morale

In Italia, anzi per meglio dire, nel Regno d’Italia, durante il Governo retto da Francesco Crispi assistiamo ad una prima sistematizzazione del gioco d’azzardo con l’implementazione del Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza, meglio conosciuto ancora oggi come TULPS (Chiavarino, 2019, p. 30). Siamo nel 1897 e il gioco è considerato unicamente una questione di ordine pubblico, di sicurezza sociale:

“nell’Italia umbertina e prima di Giolitti si considerava il gioco d’azzardo alla stregua di una questione di mantenimento dell’ordine interno e dunque di controllo sociale della “sicurezza”” (Fiasco, 2010, p. 23)

Il diritto di polizia appena inaugurato istituiva prescrizioni severe riguardo questo ambito; autorizzazione, controllo e repressione del gioco vengono attribuiti al Ministero dell’Interno in accordo con quella che era l’immagine che il Governo aveva di tale fenomeno. Il gioco era considerato un “disvalore etico-sociale” e, coerentemente con tale immagine, lo Stato riteneva fosse da sottoporre a rigidi controlli atti a limitarne la diffusione. È in questo senso che, autori come Maurizio Fiasco⁷⁰, interpretano le – poche – concessioni fatte al tempo, in termini di “male necessario” all’interno di un periodo storico lungo un secolo (1897-1992) da egli stesso definito come periodo del “contenimento”, in cui, a suo parere, l’obiettivo dello Stato era essenzialmente quello di far fronte ad una questione di sicurezza orientata da un approccio morale/valoriale. Le concessioni a cui facciamo riferimento riguardano principalmente uno dei giochi che, più delle altre modalità di azzardo moderne, si è fatto largo nell’immaginario collettivo come prodotto della tradizione e del folklore: il Lotto. Evolutosi da forme arcaiche originatesi già nel ‘500⁷¹, il Lotto nel 1863 è giocato sulle ruote di Firenze, Milano, Napoli⁷², Palermo, Torino e Venezia, a cui si aggiungeranno la ruota di Roma nel

⁷⁰ Il Professor Fiasco, sociologo, è considerato uno dei maggiori esperti italiani sul gioco d’azzardo. È tra i soci fondatori di Alea, associazione per lo studio del gioco d’azzardo.

⁷¹ Il primo banco del lotto in Italia appare a Firenze nel 1528 (Wykes, 1966, p. 234).

⁷² Napoli è considerata ancora oggi la città con i maggiori legami socioculturali con il gioco del Lotto. Aldilà delle considerazioni stereotipiche, parrebbe che questa associazione abbia reali radici storiche, per quanto sia difficile oggi capire dove finiscono i “fatti” e comincia il mito. A quanto pare verso la fine del ‘600 nasce nella città il cosiddetto “*Lotto delle Zitelle*”, una sorta di forma primitiva di welfare sociale associata all’estrazione a sorte, probabilmente in ossequio all’idea secondo cui il caso sia, in quanto incontrollabile dall’uomo, in qualche modo “giusto”. Questa forma di Lotto prevedeva l’abbinamento di una serie di numeri a nomi di giovani napoletane in condizioni di indigenza; a seguito dell’estrazione, cinque di esse ricevevano una dote in denaro (pare 25 ducati) affinché potessero sposarsi. Abbiamo notizie sulla soppressione di questa usanza nel 1865. Insieme a questa forma gestita dalla Corona, a Napoli era molto diffuso anche il Lotto vero e proprio, seppur clandestino; su questo, ancora, riportiamo un aneddoto secondo cui Re Carlo III di Borbone intendesse legalizzarlo nel 1734 al fine di contrastarne la componente criminosa, e venne a scontrarsi con il frate domenicano Gregorio Maria Rocco, il quale era profondamente contrario a tale attività perniciosa. Alla fine, Carlo la spuntò a patto che il gioco venisse proibito durante la settimana delle festività natalizie, in aperta contraddizione con la diffusa pratica tradizionale di dedicarsi al gioco, lotto compreso, con particolare accanimento proprio in quei giorni (tradizione la cui origine, ricordiamo, possiamo tracciare sino ai Romani e alle festività dedicate a Saturno). Questa

1871 con l'annessione dell'urbe all'Italia, Bari nel 1874 e Cagliari e Genova nel 1939. Parallelamente, non possiamo non segnalare che in questo periodo furono indette una serie di lotterie, tutte istituite per legge, una delle quali servì a finanziare la guerra in Etiopia e la comparsa dei Casinò⁷³ a cominciare da quello di Sanremo inaugurato nel 1905.

La serie di atti significativi risalenti al periodo prosegue con un Regio Decreto, datato 16 marzo 1942, in cui viene esplicitato uno dei principi fondanti della regolazione sul gioco d'azzardo ripescato direttamente dal diritto romano: i debiti di gioco vengono relegati alla forma dell'*obbligazione naturale* e, come tale, non tutelati dal diritto. L'obbligazione naturale deriva da obblighi di tipo morale o sociale e, come tale, appartiene alla categoria che gli studiosi del diritto definiscono delle "obbligazioni imperfette" in quanto non coercibili.

Nel dopoguerra, con la fine della monarchia e la riorganizzazione sociale e politica del paese, assistiamo all'introduzione di altre tipologie di gioco d'azzardo successivamente divenute dei "classici", ossia il Totocalcio nel 1946, un anno dopo l'Enalotto⁷⁴ e due anni dopo il Totip. Lo stesso anno, il 1948, viene promulgata la Costituzione; anche in essa troviamo dei riferimenti al gioco. Tramite la Legge fondamentale dello Stato e il D.L. 14 aprile 1948 n. 496 viene ribadita l'illegalità dell'azzardo ad eccezione di modalità precise autorizzate dallo Stato stesso mediante riserva assoluta di legge con la forma della concessione del Ministero dell'Economia e delle Finanze tramite l'agenzia dei Monopoli di Stato: dall'art. 117 della Costituzione alle lettere h ed l si evince come la disciplina di giochi che presentino un elemento aleatorio e distribuiscano vincite sia riconducibile alle materie di ordine pubblico e sicurezza (lettera h) e di ordinamento penale (lettera l) e nel Decreto Legislativo 14 aprile 1948 n.496, con cui vengono riorganizzate le forme di gioco sino a quel momento concesse, si esplicita la riserva di legge sul tema; il primo articolo recita:

"L'organizzazione e l'esercizio di giuochi di abilità e di concorsi pronostici, per i quali si corrisponda una ricompensa di qualsiasi natura e per la cui partecipazione sia richiesto il pagamento di una posta in denaro, sono riservati allo Stato." (D.L. 14 aprile 1948, n.496).

Si tratta solo di poche righe, eppure hanno fatto in modo che questo articolo esercitasse ed eserciti tutt'ora un ruolo estremamente importante nella rete: forniscono una prima definizione di quello che poi sarà chiamato "gioco legale". In particolare, notiamo l'assenza della parola "azzardo"; il legislatore fa riferimento a attività di gioco e concorsi che prevedano l'elargizione di un premio ed un pagamento in denaro per la partecipazione. Alcuni attori sostengono che questo articolo testimoni l'ambiguità di fondo che lo Stato ha nei confronti dell'azzardo, ambiguità che diverrebbe contraddizione se messa a confronto con quanto recita l'articolo 721 del TULPS, emanato 18 anni prima, il quale definisce giochi d'azzardo

"[...] quelli nei quali ricorre il fine di lucro e la vincita o la perdita è interamente o quasi interamente aleatoria" (R.D. 1930, n.1398).

Quest'ultimo articolo interviene a stabilire quale attività è considerata gioco d'azzardo facendo seguito ai precedenti art. 718 e 720 in cui è esplicitato l'assoluto divieto di esercitarlo e di promuoverlo⁷⁵. In qualche modo, senza sforzi interpretativi eccessivi, è come se lo Stato implicitamente definisse gioco d'azzardo tutte

soluzione fu talmente inaccettabile per il popolo napoletano da, continua la leggenda, indurli ad inventare una versione modificata del Lotto da poter giocare nel privato delle proprie case a Natale, inserendo i novanta numeri in un "panaro" di vimini: nacque così la Tombola (Angiolino & Sidoti, 2010).

⁷³ Stando ancora a Fiasco, la presenza dei casinò comportò numerosi problemi di ordine pubblico nelle città ove furono collocati, con la comparsa di fenomeni di usura, ricettazione, violenze personali e suicidi correlati al gioco. Nell'ottica di possibile soluzione viene interpretata l'introduzione di una norma, in vigore ancora oggi a Campione d'Italia, che ne vietava l'accesso ai residenti nel Comune sede del casinò (Fiasco, 2010).

⁷⁴ Così chiamato in quanto inizialmente gestito dall'Ente Nazionale per l'Assistenza dei Lavoratori.

⁷⁵ Nella versione in vigore oggi l'articolo 718 recita: "Chiunque, in un luogo pubblico o aperto al pubblico, o in circoli privati di qualunque specie, tiene un gioco d'azzardo o lo agevola è punito con l'arresto da tre mesi ad un anno e con l'ammenda non inferiore a euro 206".

le attività di gioco clandestino e allo stesso tempo il gioco lecito un qualcosa d'altro; ergo, nel momento in cui una nuova forma di gioco d'azzardo venisse regolamentata, è come se essa perdesse, per definizione, l'aggettivo "d'azzardo". Difficile non vedere l'ambiguità a cui gli attori succitati si appellano, e molto è stato detto sull'atteggiamento duale dello Stato, contemporaneamente istigatore del vizio e tutore di salute e buon costume, ma per quanto mi risulti arduo nascondere simpatia (o quantomeno comprensione) per coloro che, in una rete tanto complessa e multiforme, si sforzano nel tentativo di portare all'attenzione della collettività le evidenti componenti di ingiustizia sociale generati da un fenomeno come quello dell'azzardo e dall'incoerenza della sua gestione, non posso esimermi dal citare un "incidente citazionale" nel quale mi sono imbattuto più volte. In numerosi articoli e saggi esaminati nel corso della mia analisi, compaiono asserti i quali sostengono come l'ordinamento giuridico italiano definisca il gioco d'azzardo "attività immorale e socialmente dannosa, che fomenta la cupidigia di denaro, incentiva l'avversione al risparmio, deprime la dignità della persona e le impedisce di realizzare uno sviluppo armonico della propria personalità ed è causa di molte tragedie individuali e familiari", indicando come fonte gli articoli C.P. artt. 718 e sg., C.C. artt. 1933 e sg., TULPS art.110. Ebbene, non mi è stato possibile rintracciare, né negli articoli menzionati, né in alcuna altra componente dei codici Civile e Penale, l'asserto in questione. Pur considerando la possibile fallacia della mia affermazione precedente, dovuta ai limiti di tempo e competenza, ritengo di ritrovarmi di fronte ad un tipico caso di citazione incrociata; probabilmente, gli autori che hanno ripreso e citato l'asserto hanno adoperato come riferimento uno o più testi che a loro volta citavano indirettamente il codice. Questo, forse, nel comporsi delle catene citazionali, ha fatto in modo che la fonte originale non fosse più rintracciabile.

3.2 La moltiplicazione dell'offerta a cavallo del nuovo millennio

L'ordinamento raggiunto nel dopoguerra rimase essenzialmente uguale a sé stesso fino agli anni '90. L'Italia entra nel decennio in profonda crisi economica, il Paese rischiava la bancarotta, c'era la lira e il deficit in rapporto alle entrate si aggirava sul 40%. Stando a molte ricostruzioni, i Governi succedutisi in quel periodo identificarono nell'introduzione di nuove forme di gioco legale e nell'incremento dell'offerta delle forme già esistenti, una possibile fonte di entrata tributaria a cui attingere per far fronte all'ipertrofia della spesa pubblica e scongiurare i rischi di default. Con questo spirito, sotto il Governo Andreotti viene promulgato il Decreto Ministeriale 12 febbraio 1991, n. 183, il quale interveniva a regolare le cosiddette "lotterie istantanee" – il Gratta e Vinci. I primi biglietti entrarono in circolazione tre anni dopo, nel 1994; ne furono distribuiti 40 milioni di esemplari. Il gioco si chiamava "Fontana di Trevi", un biglietto costava 2.000 lire e grattandolo la comparsa di una o più icone raffigurante il celebre monumento romano comportava una vincita che poteva raggiungere il tetto massimo di 50 milioni di lire. Fu varata anche una trasmissione televisiva, "Un istante... e vinci", che andava in onda su RaiDue con la conduzione di Ilaria Moscato, appositamente per pubblicizzare questa nuova forma di lotteria. Si trattava di un gioco telefonico che metteva in palio come premio interi pacchi contenenti biglietti da grattare.

Durante il biennio del Governo Prodi, altre iniziative vengono intraprese nell'ottica di far crescere le entrate dello stato. Il 1° dicembre 1997 il SuperEnalotto⁷⁶ sostituisce l'Enalotto ed è un successo incredibile; le somme enormi in palio affascinano gli italiani e generano un'attenzione senza precedenti, i notiziari e la stampa riservano molto spazio al gioco soprattutto in concomitanza con notizie di vincite particolarmente grandi. Sulla scia di questo successo, il 12 marzo 1997 viene introdotta la seconda estrazione settimanale per il gioco del Lotto, con sorteggi ogni mercoledì e ogni sabato. L'ultima nuova introduzione del millennio fu la possibilità di scommettere su eventi sportivi diversi dalle corse di cavalli: nel 1998, per la precisione il 27 giugno, fu per la primissima volta consentito scommettere su di un incontro di calcio: uno scontro valido per gli ottavi di finale del mondiale, *France '98*, che vedeva affrontarsi la nazionale italiana e quella norvegese⁷⁷. Da quel momento ha inizio la proliferazione su tutto il territorio delle agenzie di scommesse. Le entrate

⁷⁶ Il gioco è stato inventato da Rodolfo Molo, ex-presidente Sisal e, curiosamente, figlio di Geo Molo, uno degli ideatori del Totocalcio.

⁷⁷ Per chi fosse curioso, l'Italia vinse quel match con risultato di 1-0, segnò Christian Vieri.

cominciano effettivamente ad aumentare, eppure non abbastanza rispetto alla potenzialità: è quanto si evince da una seduta della Commissione Parlamentare di merito del 1998, in cui si afferma che gli italiani consumano ancora troppo poco gioco e quindi le previsioni non erano in linea con i nuovi obiettivi. L'occasione per cambiare marcia arriva nel 1999, durante il primo Governo D'Alema, con l'affare Sale Bingo⁷⁸.

Potremmo definire il Bingo una versione americana della tombola, così come molti degli attori della rete facevano in quel periodo; si trattava di un gioco estremamente popolare in Spagna, dove, dagli anni '70, le sale dedicate erano ormai diventate la norma ed erano capillarmente diffuse. In Italia viene ufficialmente introdotto nella Legge 13 maggio 1999, n.133, con l'idea che queste sale potessero svolgere anche la funzione di aggregatore sociale. Due successivi decreti del Ministero delle Finanze (e una Direttiva)⁷⁹ ne stabiliscono le regole, le modalità di apertura e gestione delle sale, i meccanismi di elargizione delle concessioni. Le previsioni sulla redditività di questi esercizi sono impressionanti: si dice che una sala bingo sarebbe in grado di generare circa 9 miliardi di lire di utili all'anno⁸⁰; il piano è di rilasciare in totale ben 800 concessioni, 420 subito e le restanti 380 in un secondo momento. Lo Stato è convinto che le imprese faranno la fila per accaparrarsi una concessione, ed effettivamente è così: arrivano 1350 richieste. Peculiare è il ruolo esercitato dall'ex Ministro Vincenzo Scotti, il quale fonda una società con, tra le altre, Confcommercio, Federalberghi e Adnkronos, di nome "Formula Bingo". Ebbene si trattava di una società di servizi – lo scopo era quello di aiutare e guidare le imprese che avevano intenzione di entrare in questo mercato ad ottenere le concessioni ed aprire le proprie sale. Il successo è enorme, con Formula Bingo che riesce ad accaparrarsi ben 214 concessioni sulle prime 420.

Il gioco del Bingo, pur non avendo né per volumi né per diffusione sul territorio oggi grande rilevanza rispetto alle altre forme di gioco pubblico d'azzardo, è stato (ed è ancora, per via degli attanti che ne compongono la filiera dell'offerta) cruciale nei successivi avvenimenti. I media reagiscono in modo relativamente neutro rispetto a questa introduzione, concentrandosi sul presentare a telespettatori, ascoltatori e lettori le caratteristiche del nuovo gioco, le sue presunte similitudini con la nostrana tombola, le implicazioni socioculturali; anche voci note per avere a cuore le conseguenze negative delle pratiche connesse col gioco d'azzardo, paiono se non neutrali quasi favorevoli, speranzose che queste qualità socializzanti possano avere degli effetti positivi:

“Se non si può rinunciare a fabbricare e vendere sigarette, è già qualcosa innescare un processo culturale di dissuasione di massa. La nicotina è diventata un simbolo negativo. In parallelo queste scommesse di quartiere, al tavolino del chiacchiericcio, potrebbero denicotinizzare l'ossessione massiccia per vincite miliardarie. Qui non ci saranno. Si può trasformare la caccia alla fortuna, così incattivita, in quieti giochi di compagnia con premi quasi familiari.” (Barbiellini Amidei, 2001).

Le prime sale cominciano ad aprire intorno a dicembre del 2001, come prevedevano i termini massimi di 5 mesi imposti dal Ministero delle Finanze; il Governo aveva fatto affidamento sulla nuova entrata per far quadrare il bilancio, motivo per cui fu ideato un meccanismo di compensazione nel momento in cui i concessionari non fossero riusciti a far partire l'attività nei tempi previsti: superato il 5° mese, questi avrebbero dovuto pagare un'ammenda di circa 2 milioni di lire al giorno fino all'apertura effettiva della Sala Bingo. Quasi nessuna (solo 4) riuscì a rispettare i termini a causa di difficoltà nell'ottenere le relative autorizzazioni dai Comuni in cui erano ubicate, poiché i caratteri di novità di questa attività misero in difficoltà

⁷⁸ Fu Luciano Consoli, allora vicepresidente di Formula Bingo, a proporre l'idea di introdurre il Bingo in Italia al Ministro delle Finanze Vincenzo Visco e al Direttore dei Monopoli, Vittorio Cutrupi.

⁷⁹ Il D.M. 31 gennaio 2000 n.29, "Regolamento recante norme per l'istituzione del gioco Bingo", la Direttiva 12 settembre 2000, "Controllo centralizzato del gioco del Bingo", e infine il D.M. 21 novembre 2000 n.279 "Approvazione della convenzione tipo per l'affidamento in concessione della gestione del gioco del Bingo".

⁸⁰ A fronte di costi di allestimento compresi tra i due e i quattro miliardi e costi di gestione di circa 1,5 miliardi.

la macchina burocratica che si ritrovò a non sapere esattamente come trattarle, e a causa di una reazione della cittadinanza, la quale in alcuni luoghi si organizzò in comitati per provare a fermare le aperture⁸¹. I concessionari, comunque, ottennero 90 giorni di proroga alla fine dei quali risultavano operative 133 sale sulle 400 concessioni erogate, con 67 revoche. Alla fine del primo anno di attività, il settore del Bingo fece registrare per l'erario un introito di circa 140 miliardi di lire.

Il gioco pubblico d'azzardo diventava così progressivamente una "leva fiscale, uno strumento per incrementare le entrate erariali dello stato, un'asse della politica nazionale per avvicinare il più possibile il prelievo tributario ai fabbisogni impazziti della spesa pubblica" (Chiavarino, 2019, p. 31). A cavallo del nuovo millennio gli italiani erano arrivati a spendere annualmente in gioco pubblico circa dieci milioni di euro; sul totale delle scommesse il prelievo fiscale corrispondeva al 32%. Con la Legge 23 dicembre 2000 n.388 si interviene a modificare il Testo Unico di Pubblica Sicurezza in merito alle licenze per l'installazione di apparecchi da intrattenimento, che oggi vengono rilasciate dai Comuni previo nulla osta dell'Amministrazione finanziaria.

Ma, anche se non se trovano tracce nei regolamenti e nelle leggi fino al 2002, c'è un'altra grande trasformazione che in quegli anni stava attraversando il mercato del gioco d'azzardo in Italia, dovuta all'introduzione nella rete di un nuovo artefatto sociotecnico: il *videopoker*. Si trattava di un apparecchio del tutto somigliante ad un *cabinato*⁸² ad eccezione che per le dimensioni (solitamente inferiori) e per la presenza di uno sportello per la fuoriuscita di ticket o di un vassoio per la fuoriuscita di gettoni o monete. Il *software* installato sulla scheda consentiva all'utente di giocare ad una versione iper-semplificata del gioco del Poker ibridata con i meccanismi tipici delle *slot machine*. Le carte erano animate a simulare i rulli di una slot machine e le combinazioni vincenti erano mutate dalla scala di punteggi del gioco del Poker tradizionale (*5 card draw*). L'utente poteva, tramite interazione con appositi pulsanti, scegliere quali rulli tenere e quali cambiare, dando l'illusione di giocare una mano di poker. Tali apparecchi furono ideati e poi commercializzati da tal William Redd in Nevada; quest'uomo, all'epoca impegnato nell'industria della produzione e distribuzione di slot machine, si lasciò ispirare dall'avvento dei primi videogiochi, in particolare dal famoso Pong:

"He made the link between the children's Atari [video] games and gambling. It's all around this notion that the slot machine is going to look like the kiddie arcade" (Thompson, 2003).

⁸¹ Si tratta del classico effetto *nimby*, acronimo per "Not In My BackYard – non nel mio giardino".

⁸² Col termine "cabinato" ci si riferisce agli apparecchi per videogiochi con funzionamento a moneta.

Figura 3.1. Un Videopoker risalente agli anni '90.



I videopoker iniziano a diffondersi in Italia in una sorta di vuoto normativo, e cominciano a spuntare come funghi nei bar, negli stabilimenti balneari, nelle sale da videogiochi (nel 2000 si stima ne fossero operative circa 700.000 unità). Ovunque. Si viene a creare un clima molto peculiare attorno a queste macchine. Come più volte ripetuto, la problematizzazione del fenomeno dell'azzardo si era, in via quasi del tutto esclusiva, esplicitata in termini etico-morali. Con i videopoker le cose cambiano; i giocatori sono visti con occhi diversi, non più con il disprezzo che si riserva a chi si lascia andare al vizio, ma piuttosto con quel misto di compassione e timore con cui si guarda al malato; a titolo di esempio, così recitava il cappello di un articolo comparso il 27 marzo 2001 su Repubblica:

"Torino, un uomo è ricoverato nel reparto psichiatrico delle Molinette. I medici: "E' impazzito giocando"" (Custodero, 2001).

Follia quindi; è con toni simili che la questione comincia a farsi largo nella carta stampata e nei notiziari, e gli italiani cominciano a familiarizzare con parole quali "ludopatìa" e "gioco d'azzardo patologico". La questione azzardo diventa, seppur ancora solo parzialmente, un tema sanitario, questione di salute pubblica.

Giovane slavo arrestato a Bergamo: per saldare i debiti pretendeva sei milioni dalla fidanzata

Videopoker, 15 mila miliardi di affari

La Confindustria: giocate record a Brescia. A Pavia una macchinetta ogni 180 abitanti

PAVIA — Maschio, operaio o lavoratore saltuario, di età compresa tra i 25 e i 40 anni. È questo l'identikit del giocatore incallito di videopoker che emerge da un'indagine commissionata dalla Confindustria al Cirm sull'utilizzo e la diffusione dei giochi in bar e discoteche lombarde.

E a questo ritratto corrisponde il protagonista dell'ultimo episodio legato alle «folle da videopoker», avvenuto nel Bergamo. Mirsad Rasic, slavo di 30 anni, arrestato per tentata estorsione ai danni della fidanzata: operato dai debiti contratti per il gioco elettronico, ha sequestrato alla ragazza le chiavi dell'auto e preteso 6 milioni per restituirgliela. Lei l'ha denunciato: sarà processato il 29 marzo. Ma torna alla statistica.

Su 100 fans del videopoker 78 sono maschi e 22 femmine. Così divisi per età: il 26,5 per cento ha meno di 25 anni, il 40 è tra i 25 e i 44 anni, il 30,5 per cento si trova tra i maturi: 45-64 anni. Perché giocano? Soltanto il

Identikit del giocatore: è maschio, lavoratore saltuario, età compresa tra i 25 e i 40 anni

2 per cento degli intervistati dal Cirm ammette: «Per soldi». Ma si sa che, ufficialmente, i videopoker dovrebbero «pagare solo in consumazioni». Il che non sempre accade.

Il giro di soldi collegato alle «macchinette» in Lombardia è valutato in

15 mila miliardi, oltre un terzo di quello nazionale, stimato di 50 mila.

Nella nostra regione funzionano 40.644 «macchinette» distribuite in 5.690 locali pubblici. Questa la collocazione per Provincia: a Milano ce ne sono 15.701, collocate in 2.198 bar; a Brescia 6.247 in 874 locali. Seguono (il primo numero indica i videopoker, il secondo i bar): Bergamo (4.329 - 606), Varese (3.252 - 455), Como (2.695 - 377), Cremona (1.803 - 232), Mantova (1.572 - 222), Lecco (1.314 - 183), Sondrio (1.160 - 162), Lodi (865 - 121). Pavia è al primo posto nel rapporto tra popolazione e numero di videopoker. Vi sono 2.674 videogiochi distribuiti in 374 bar: ossia una «macchinetta mangiasoldi» ogni 183 abitanti.

Giuseppe Spatola



VIZIO Videopoker, un business miliardario (Emblema)

In un modo o nell'altro, i videopoker diventano un problema, e alcuni gruppi di pressione si attivano per chiederne il bando o la regolamentazione. Tra questi, un'associazione di categoria, la FIFE⁸³, la quale sosteneva che per ridurre i rischi di dipendenza da gioco d'azzardo sarebbe stato opportuno legalizzare ed introdurre in Italia macchinari d'intrattenimento che, a fronte di piccole somme di danaro, distribuissero altrettanto piccoli premi. È in questo clima che, con il nuovo millennio, si apre una nuova stagione di concessioni, con l'introduzione di un numero mai visto prima di innovative forme di gioco pubblico d'azzardo. Difatti, alcuni studiosi tra le cui voci più autorevoli troviamo ancora una volta Maurizio Fiasco, fanno partire con gli anni duemila una nuova fase nella politica di regolazione del gioco, individuando una rottura col passato in quanto sarebbero mutati gli obiettivi dei Governi: se negli anni '90 lo scopo era incrementare il gettito fiscale, negli anni 2000 diventa creare valore aziendale, procedendo ad una sorta di "normalizzazione" del settore del gioco fino a trattarlo come un qualsiasi altro mercato, avendo come fine ultimo quello di riuscire a tenere costanti le entrate per lo Stato, vista la presunta impossibilità di farle crescere (Chiavarino, 2019) (Fiasco, 2010). Altri concordano, quantomeno per ciò che riguarda i provvedimenti risalenti al 2003 che tratteremo nelle prossime pagine nel dettaglio, con le motivazioni esplicitate dall'allora Governo Berlusconi: introdurre apparecchi legali al fine di garantire "una più efficiente ed efficace azione di prevenzione e contrasto dell'uso illegale di apparecchi e congegni da divertimento e intrattenimento nonché per favorire il recupero del fenomeno dell'evasione fiscale" (L. 27 dicembre 2002, n.289, art.22). Finalità condivise (forse in parte mutate) dal neonato settore del Bingo, gruppo che ha spinto fortemente affinché la politica si muovesse nella direzione di autorizzare le slot machine; come anticipato, i concessionari incontrarono numerose difficoltà nel rispettare i tempi previsti per l'effettiva apertura delle sale bingo, giustificando tali ritardi con problematiche di natura burocratica o con "incomprensioni" con la cittadinanza spaventata dalle possibili conseguenze, ma sottintendendo come queste difficoltà fossero in realtà il risultato dell'agire di una qualche forza occulta avversa alla legalizzazione del gioco. Questa posizione si evince molto chiaramente dall'intervento dell'onorevole Vincenzo Scotti – in quel momento nel ruolo di Presidente di ASCOB, Associazione Concessionari sale Bingo, tenutosi il giorno 3 aprile 2002 alla seduta della VI Commissione permanente Finanze e Tesoro, di cui riportiamo un estratto:

"Non ci sfugge la coincidenza tra l'apertura delle prime sale Bingo, la chiusura di alcune sale clandestine e una campagna di criminalizzazione del Bingo. Nascosti dietro le

⁸³ Federazione Italiana Pubblici Esercizi

rispettabili opinioni di cittadini scontenti dall'apertura delle sale Bingo nel loro quartiere, si coprono anche e soffiano sul fuoco gli interessi di centrali malavitose e dell'usura che vedono i loro fiorenti traffici insidiati dalle sale legali del Bingo. D'altra parte, la criminalizzazione dei videopoker e i ritardi nella loro regolamentazione altro non rischiano di essere che un regalo alla criminalità organizzata. Se si vuole combattere la criminalità nel settore dei giochi si faccia subito una legge che autorizzi le slot machine, con i limiti e i controlli che riterrete più opportuni, e si reprima con decisione ogni attività illecita [...] Noi diciamo nel sistema di riordino perché non collocare anche nelle sale bingo queste macchinette che possono essere sotto ulteriore controllo dell'amministrazione in un ambiente sano" (Scotti, 2002).

Viene dunque promulgata la Legge 27 dicembre 2002, n.289, la quale in estrema sintesi introduce le AWP in Italia, mette al bando i *videopoker* e riscrive l'art. 110 del TULPS, il quale ancora oggi definisce le caratteristiche che tali macchine devono avere per essere considerate legali. Si trattava della legge finanziaria dell'anno 2003, varata come detto dal Governo Berlusconi, con Giulio Tremonti al Ministero dell'Economia. Inoltre, l'agenzia per le dogane e i monopoli viene riformata in "Amministrazione Autonoma dei Monopoli Statali – AAMS" e viene investita delle mansioni di controllo e attuazione riguardo a queste macchine⁸⁴. AWP è un acronimo, sta per "*amusement with prize*", letteralmente "intrattenimento con vincita"; più comunemente tali macchine sono conosciute con il termine inglese "*New slot*", in quanto esse in pratica non sono altro che una versione completamente elettronica delle vecchie slot machine meccaniche⁸⁵.

Due anni dopo, nel 2004, AAMS individua attraverso una procedura di selezione pubblica, una serie di concessionari a cui viene affidata attivazione e conduzione operativa della rete del gioco lecito mediante apparecchi e delle funzioni accessorie.

L'impatto che queste macchine avranno sul gioco pubblico sarà a dir poco enorme. È estremamente difficile oggi reperire dati sull'andamento del mercato del gioco legale in Italia precedenti all'annualità 2006, i riferimenti sono pochi e molto poco dettagliati; sappiamo però che la *Raccolta*⁸⁶ era pari a 15,5 miliardi di euro nel 2003. Dopo l'introduzione delle AWP essa raggiungerà cifre ben maggiori: 24,8 miliardi di euro nel 2004, 28,5 nel 2005 e ben 34,7 miliardi nel 2006. Si tratta di un incremento superiore al 200%, dovuto in larghissima parte ai flussi di denaro generati dalle *New Slot*. Infatti, nel 2006, a soli due anni dalla loro introduzione, queste genereranno da sole una raccolta pari a circa 15 miliardi di euro – sfiorando la cifra totale generata dal gioco pubblico nel 2003 – una quota che, come si può chiaramente vedere nella figura sottostante, raggiunge e supera il 43% della raccolta totale. È importante sottolineare come la raccolta relativa ai restanti giochi non risulti diminuita rispetto alle annualità precedenti; ciò significa che le AWP non

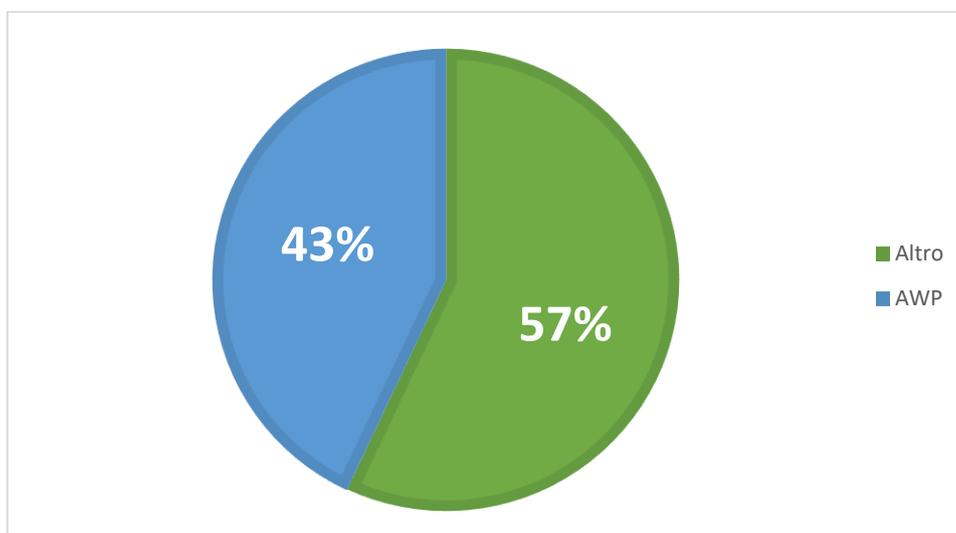
⁸⁴ La "nuova" agenzia dei Monopoli gode di un enorme autonomia, gestionale e strategica: "[...] con surrettizia invasione di campo nei contenuti e nei valori di una politica pubblica normalmente in carico al parlamento. [...] AAMS dovrebbe limitarsi a contare ma si ricava un ruolo simile all'IRI" (Chiavarino, 2019, p. 31)

⁸⁵ Tali macchine vengono trattate nel dettaglio nel paragrafo 4.7.1.

⁸⁶ Con il termine "raccolta" ci si riferisce all'insieme di tutte le puntate effettuate in un anno solare, ossia l'ammontare totale di denaro che viene giocato. Si tratta di un termine utilitatissimo nella letteratura di settore, indipendentemente dalla "famiglia" a cui appartiene l'esperto che la produce, ma il suo uso raramente è neutrale. Trattandosi di un dato riferito essenzialmente alla totalità del denaro circolante nel sistema del gioco, esso non informa riguardo alle cifre realmente uscite dalle tasche dei giocatori – non del tutto almeno. Difatti, gli attori appartenenti o in relazione con la filiera del gioco, tendono a citare la raccolta sempre affiancando ad essa i dati relativi alle "vincite" (quantità di denaro che il sistema restituisce ai giocatori) ed alla "spesa" (risultato della sottrazione tra raccolta e vincite), mentre coloro che non vi appartengono talvolta omettono queste ultime due voci. Omissione ancor più frequente nei media non di settore, dove le grandi cifre raggiunte dalla raccolta, specialmente negli ultimi anni, campeggiano senza ulteriori specificazioni praticamente da sempre.

entrano in competizione con le altre forme di azzardo ma generano nuovi, separati, consumi. Consumi destinati a crescere esponenzialmente negli anni successivi.

Figura 3.3. Quota % della Raccolta del gioco legale generata dalle AWP, anno 2006.



Fonte: elaborazione su dati ADM, Libro Blu 2018

Arrivati a questo punto, al fine di ricostruire il contesto in cui si verificarono i successivi avvenimenti, dobbiamo necessariamente tornare a puntare i riflettori sul comparto bingo: inizialmente le richieste dei concessionari di questo gioco non furono accolte, in quanto non fu loro consentito di installare all'interno delle sale questi nuovi apparecchi per il gioco. Ma dopo il primo anno di attività il settore era già completamente alla deriva, l'entusiasmo iniziale (nei primi mesi le sale bingo furono letteralmente invase) svanì prestissimo, le sale erano quasi completamente vuote, alcune versavano già in stato di abbandono (20 nella sola Roma), alcune chiudono e licenziano per non affrontare perdite troppo elevate, alcune ancora vengono vendute⁸⁷, altre, pronte all'apertura, decidono di attendere tempi migliori. Il Corriere della Sera titola, nell'edizione del 7 aprile 2003: "Bingo, l'80% delle sale rischia di fallire. Locali pronti e mai aperti, altri che vogliono chiudere "temporaneamente". I Concessionari: il governo ci aiuti" (Garrone, 2003). Cosa era successo? Quali erano le cause di un tale buco nell'acqua? Stando ai gestori la crisi del bingo si spiegava, *in primis*, con una scarsa promozione da parte dello Stato: "Per questo lo stato deve investire anche per il Bingo in pubblicità, come fa per il Lotto e il Superenalotto. Magari possiamo poi destinare parte dei proventi a servizi sociali" (Attila Morris, Presidente Aog). In seconda istanza con la presenza ancora capillare sul territorio di luoghi in cui si praticava la classica tombola, e questo avrebbe creato concorrenza sleale attraverso offerta di gioco illegale; per farvi fronte già nel 2002 l'onorevole Scotti firmò, a nome ASCOB, un esposto in cui denunciava tali luoghi come "vere e proprie sale gioco, operanti sotto forma di associazioni

⁸⁷ E c'era qualcuno disposto a comprarle, ovvero la spagnola Codere. Multinazionale operante nel settore del gioco d'azzardo e azionista di Formula Bingo, la spagnola Codere aveva già ottenuto alcune concessioni e aperto numerose sale, con l'intenzione di aprirne altre a stretto giro. Era (ed è ancora) di loro proprietà la sala "Bingo Re di Roma", situata a Piazza Re di Roma nella capitale, la più grande delle sale Bingo italiane e, in quel periodo, quella di maggior successo nonostante la crisi che attraversava il settore. Secondo alcuni ciò che accadde con le sale Bingo fu il risultato di un piano di lungo periodo atto a consentire la penetrazione delle slot machine in Italia e, con esse, delle multinazionali del gioco spagnole: "La Spagna è divisa fra 5/6 grandi gruppi, i quali hanno un obiettivo primario: entrare in Italia, acquisire le sale bingo, e utilizzarle come cavallo di Troia per far entrare poi la loro tecnologia delle slot machines, questa è chiaramente la mossa che le ha portate a venire da noi." (Aldo Fasan, Industrie Elettroniche Innovative S.p.A.).

culturali o ricreative”, incitando il Governo ad intervenire⁸⁸. Infine, la monotematicità dell’offerta⁸⁹; sarebbe stato importante differenziarla, introducendo magari le *slot machine*:

“[Le slot machine] avrebbero dovuto introdurla nelle sale gioco con l’ultima finanziaria, ma all’ultimo sono saltate. Porterebbero clienti senza snaturare la sala. Attirano donne, non biscazzieri.” Paolo Rettura, Direttore di Bingo Aventino.

“[Le Slot Machine...] Penso che arriveranno. È una cosa a cui si sta guardando, è una cosa che può risultare molto interessante per noi. Perché è un gioco che alla gente piace, le slot machines è un gioco diverso, c’è un altro tipo di gioco. Il bingo sta bene però tutto quello che si può migliorare, tutto quello che è diverso... la gente un po’ si stanca, può arrivare a stancarsi...” Alberto Garcia, Direttore Bingo Re.

I concessionari bingo chiesero ufficialmente aiuto al Ministero delle Finanze per uscire dal baratro al fine di salvare il loro investimento e assicurare le entrate promesse all’erario. La ricetta per far riprendere il settore, oltre a garantire una quota di ricavi maggiore su ogni cartella venduta e la possibilità di introdurre meccanismi di jackpot per invogliare i giocatori, in sostanza prevedeva l’utilizzo del pugno di ferro con i circoli dove si praticava la tombola, maggiori investimenti pubblicitari, la possibilità di installare le slot machine e, *dulcis in fundo*, l’introduzione di una nuova tipologia di gioco: le *videolottery*. Ancora il Corriere della Sera, nello stesso articolo citato in precedenza, accennava a queste richieste e faceva riferimento a questo nuovo gioco con malcelata ingenuità:

“Tra le richieste [...] la possibilità di installare nelle sale dei video-giochi particolari, le «video-lottery», per attrarre anche chi non vuole necessariamente giocare a Bingo” (Garrone, 2003)

Di tutto si trattava meno che di videogiochi: i videolottery terminal, in breve VLT, sono apparecchi attivabili introducendo denaro anche cartaceo o ticket avente valore di denaro, collegate in rete ad un server centrale, dotate di software con cinque o più giochi, tutti assimilabili per meccaniche alla classica Slot Machine, basati solo ed unicamente sulla probabilità. Sono, nella maggior parte dei casi, dotate di jackpot, ossia di un montepremi condiviso di scala locale e nazionale che si accresce in base alle puntate effettuate su tutte le macchine appartenenti allo stesso concessionario. Questi “video-giochi particolari” vengono introdotti con la Legge 23 dicembre 2005, n.266, la quale modifica ulteriormente l’art. 110 del TULPS aggiungendo una

⁸⁸ A voler seguire la legge alla lettera, l’onorevole era in qualche modo nel giusto; la tombola prevede una posta in denaro e i suoi esiti sono determinati solo dal caso e non dall’abilità – questo la fa ricadere a tutti gli effetti nella definizione che il TULPS dà di gioco d’azzardo. Essendo tali luoghi privi di concessione, esistevano gli estremi per intervenire, ma probabilmente fino a quel momento si era deciso di chiudere un occhio; in fondo si trattava sempre di una tradizione consolidata, e perlopiù queste “bische” altro non erano che, nella maggior parte dei casi, circoli e parrocchie dove il gioco aveva innanzitutto fini ludici e al massimo era adoperato come sistema per raccogliere fondi per attività utili alla collettività. L’esposto di Scotti fece comunque molto rumore, tanto che il celebre programma di RaiTre “Report”, condotto all’epoca da Milena Gabanelli, fece partire un’inchiesta sul tema, andata in onda il 1° ottobre 2002.

⁸⁹ È chiaro come, in questa trattazione, io non possa permettermi di venir meno ai principi fondamentali che mi sono imposto, limitandomi a seguire gli attanti e osservare le modalità che essi stessi adoperano per rielaborare concetti e asseriti e per modificare la composizione delle reti; eppure è difficile resistere alla tentazione di aggiungere un elemento di riflessione sulle possibili cause del fallimento del Bingo dato che queste sale, i giocatori, i dipendenti e i gestori sono stati il mio oggetto di studio in precedenti ricerche sul campo. Mi consentirò solo un appunto: il montepremi in una partita di Bingo è direttamente proporzionale al numero di cartelle vendute – ciò significa che una sala vuota o semivuota vedrà partite in cui il Bingo varrà cifre del tutto irrisorie. Questo, di sicuro influisce sull’*appeal* che tale sala può avere sugli avventori; per questo, possiamo ipotizzare che un minimo calo di affluenza, anche quello fisiologico dovuto allo scadere dell’elemento di novità, può avere conseguenze esponenziali e portare nel breve tempo una sala a svuotarsi del tutto.

lettera b) al comma 6; non c'è ancora nulla di definitivo in quanto la fissazione delle regole fu demandata ad un regolamento da predisporre d'intesa tra i Ministeri delle finanze e degli interni. La sperimentazione della piattaforma delle VLT comincia con la conversione in legge del D.L. 25 settembre 2008 n.149, recante "disposizioni urgenti per assicurare adempimenti comunitari in materia di giochi", emanato dal quarto Governo Berlusconi, con Ministro all'Economia Giulio Tremonti. La norma prende definitivamente vita con il Decreto Abruzzo – D.Lgs 28 aprile 2009, n.39 (art.12), emanato per far fronte all'emergenza verificatasi con il devastante sisma che colpì L'Aquila. Il testo rimandava a successive disposizioni AAMS in merito alle specifiche caratteristiche dei luoghi in cui installare le VLT ed a quelle dei sistemi di gioco. L'agenzia dei monopoli emana il 22 gennaio 2010 il Decreto Direttoriale in merito alla "Disciplina dei requisiti tecnici e di funzionamento dei sistemi di gioco VLT di cui all'art. 110, co.6, lett. b)".

I concessionari del bingo riescono nell'intento di ottenere il permesso di installare New Slot e VLT all'interno delle loro sale. Ciononostante, nel 2010 delle 800 sale previste ne rimanevano aperte solo 229 (destinate a diventare 208 nel 2015). Anche l'immagine di questo gioco, inizialmente, come detto, presentato come intrattenimento per famiglie⁹⁰, cambiò radicalmente – o, forse, si rivelò per ciò che era fin dall'inizio, come si evince dalle parole di Vittorio Casale, nei primi anni 2000 consigliere delegato di Codere Italia S.p.A.:

"Non abbiamo mai pensato che il bingo fosse un intrattenimento per famiglie, è un luogo nel quale ci si può incontrare tra persone adulte, tant'è che per noi la famiglia significa avere figli, ma io mio figlio non lo farei mai entrare in una sala bingo. Sicuramente vieteremo l'entrata ai minori di 18 anni, l'ho già detto, e porremo un severo controllo degli accessi".

Si chiuse così il primo decennio del secolo. Mai come in quegli anni nel nostro Paese, la spinta verso la regolazione del gioco fu così importante. I provvedimenti e i nuovi giochi diffusi in questo periodo sono così tanti da rendere estremamente difficile seguirne l'evoluzione. Ai fini di questa breve disamina è stato necessario tralasciare qualcosa, come ad esempio l'introduzione dei *totem* nelle sale scommesse avvenuta nel 2006 ad opera di Planetwin365, apparecchi che consentono agli avventori di accedere al sistema online delle scommesse direttamente dalle sale, o la creazione di *Win for Life*, lotteria giocabile nelle ricevitorie con estrazioni ogni cinque minuti e che ha come montepremi una specie di vitalizio. Di sicuro però non possiamo andare avanti senza citare il Decreto Bersani⁹¹ del 2006 che intervenne a diversificare ulteriormente l'offerta di gioco sul territorio nazionale: per la prima volta fu concesso agli operatori esteri di entrare nel mercato italiano del gioco d'azzardo, il gioco online passò dal regime concessorio ad uno più libero essendo necessaria per operare solo una licenza rilasciata dai Monopoli, nacquero la scommessa *peer to peer*⁹² e i cosiddetti *"skills games"*⁹³.

Questa prima "democratizzazione del gioco", per chiamarla come fa Croce nell'intento di sottolineare il progressivo abbattimento di tutte le preesistenti barriere all'ingresso e il raggiungimento di una facilità di accesso mai vista prima (Croce & Zerbetto, 2006, p. 36), raggiunta portando il gioco legale sull'uscio di tutti gli italiani, ha comportato una crescita in termini di raccolta rispetto al 2003 di quasi il 400%: nel 2010 infatti essa raggiunge quota 61,1 miliardi di euro. Come si evince dal grafico sottostante, tale crescita è dovuta solo in parte alla comparsa di nuove modalità di fruizione per i giochi classici o all'introduzione di giochi

⁹⁰ Immagine che ottenne successo, in quanto effettivamente i primi anni le sale furono frequentate da famiglie, bambini compresi. Ciò era possibile per via dell'assenza di un divieto di accesso ai minorenni: questi sarebbero potuti entrare in sala ma non giocare al bingo. Una modalità che, nella pratica, rendeva il divieto al gioco inapplicabile.

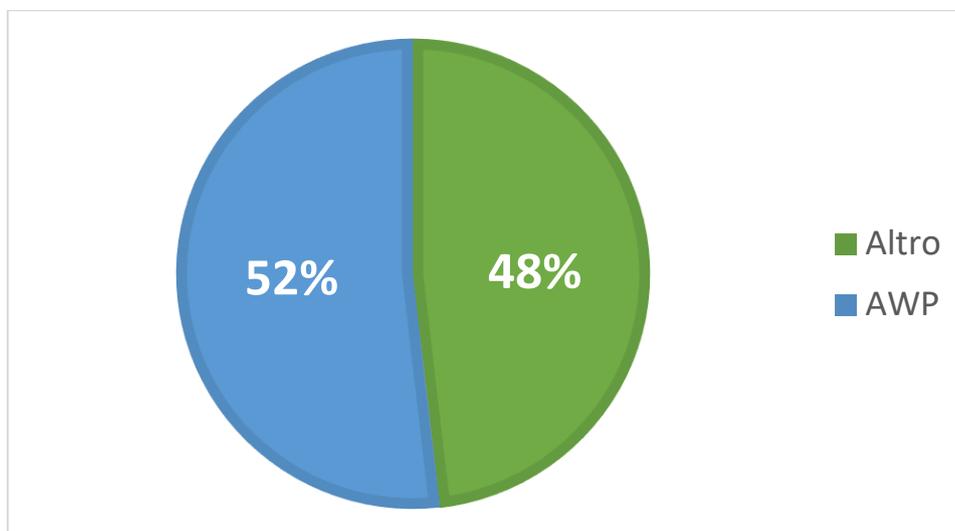
⁹¹ D.L. 4 luglio 2006, n.223 successivamente convertito in legge con la L. 4 agosto 2006, n.248.

⁹² Modalità in cui è possibile esercitare alternativamente sia il ruolo del banco che dello scommettitore, puntando direttamente contro l'altro giocatore.

⁹³ Negli *skills games* o giochi d'abilità i partecipanti si trovano l'uno contro l'altro e avrebbero la peculiarità di coinvolgere, rispetto ai giochi d'alea puri, anche una componente di abilità, come dice il nome. Sono ispirati ai giochi di carte tradizionale come il Poker.

completamente nuovi; cominciano a vedersi gli effetti della distribuzione capillare delle *New Slot* sul territorio italiano: la raccolta riferita agli apparecchi supera nel 2010 quella relativa a tutte le altre forme di gioco, raggiungendo la cifra di 31,7 miliardi di euro.

Figura 3.4. Quota % della Raccolta del gioco legale generata dalle AWP, anno 2010.



Fonte: elaborazione su dati ADM, Libro Blu 2018

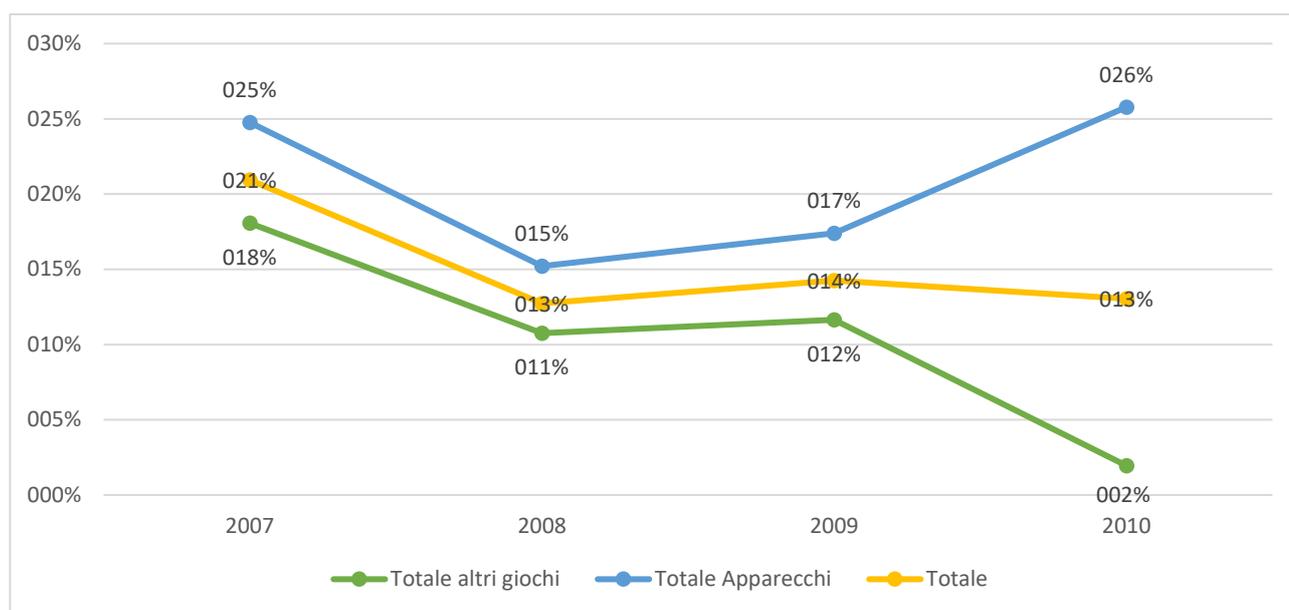
In tabella 3.1 è rappresentata la raccolta annuale suddivisa tra AWP e restante offerta, mentre in figura 3.5 è possibile apprezzare il tasso di crescita annuale fatto registrare da queste due categorie; di particolare rilievo sono i dati relativi al 2007 ed al 2010, dove le AWP hanno fatto registrare una crescita rispettivamente del 24,75% e del 25,77%.

Tabella 3.1. Raccolta per tipologia di gioco, serie storica. Anni 2006-2010.

Anno	2006	2007	2008	2009	2010
Totale altri giochi	19783	23357	25870	28885	29450
Totale Apparecchi	14935	18632	21466	25200	31695
Totale	34718	41989	47336	54085	61145

Fonte: elaborazione su dati ADM, Libro Blu 2018.

Figura 3.5. Raccolta per tipologia di gioco, incremento %, serie storica. Anni 2007-2010.



Fonte: elaborazione su dati ADM, Libro Blu 2018.

Il Governo comincia il secondo decennio, legiferando nella stessa direzione tracciata precedentemente: con la Legge 14 settembre 2011 ha definitivamente luogo la liberalizzazione dei giochi d'azzardo online e l'AAMS acquisisce maggiore autonomia, acquisendo facoltà di introdurre nuovi giochi, indire nuove lotterie (anche ad estrazione istantanea), modificare le modalità di gioco del Lotto e dei giochi numerici a totalizzatore, far variare la percentuale di montepremi, la misura del prelievo erariale unico (PREU) e la percentuale da destinare al compenso per le attività di gestione. Ma già lo stesso anno, con la Legge 15 luglio 2011, n.111, per quanto il principale focus sia l'espansione della rete di raccolta delle scommesse e l'introduzione di nuove modalità del gioco del Lotto, rileviamo un elemento di novità: è in questa legge che per la prima volta troviamo provvedimenti (per quanto minimi) orientati a tenere conto degli aspetti patologici del fenomeno, ribadendo il divieto per i minori al gioco pubblico d'azzardo e, soprattutto, avviando "procedure di analisi e verifica dei comportamenti di gioco volti ad introdurre misure di prevenzione dei fenomeni ludopatici"⁹⁴.

Infatti, l'ultima fase che possiamo identificare nel lungo e complesso processo di regolazione dell'azzardo ruota attorno al tema degli effetti dannosi che il gioco può avere sulla salute pubblica e sulla società in generale. A partire dal 2011 è come se il legislatore cambiasse, apparentemente, atteggiamento; i provvedimenti di cui tratteremo ora non sono più orientati (non principalmente, almeno) a diversificare e potenziare ulteriormente il mercato del gioco pubblico d'azzardo, quanto piuttosto a porre dei freni all'offerta, a fare luce sulle componenti patologiche, a ideare strategie di prevenzione e di controllo degli illeciti. Come lo è stato il precedente, anche il percorso che descriveremo ora, riferito a questi ultimi undici anni, è particolarmente tortuoso, e c'è il rischio, concentrando la nostra attenzione solo sugli atti emanati, di interpretare l'attività dei Governi che si sono succeduti come essenzialmente contraria o sfavorevole alla diffusione dell'azzardo, dimenticando quanto (escludendo gli effetti eccezionali causati nelle annualità 2020 e 2021 da un evento imprevedibile come è stata la pandemia di COVID-19) il mercato gioco pubblico si sia sviluppato sino a raggiungere dimensioni gargantuesche, grazie soprattutto all'espansione ipertrofica del settore degli apparecchi con vincita in danaro. Se da un lato è in questi ultimi undici anni che si sono fatti i

⁹⁴ Legge 15 luglio 2011, n. 111, Conversione in legge, con modificazioni, del D.L. 6 luglio 2011, n. 98 "Disposizioni urgenti per la stabilizzazione finanziaria. Art. 24, co. 23.

primi, reali passi avanti nel fronteggiare le implicazioni sociosanitarie del gioco, è altrettanto vero che in questi stessi anni lo Stato ha “raccolto i frutti” di quanto seminato nei dieci anni precedenti – un raccolto pantagruelico, come vedremo più avanti.

3.3 Il Decreto Balduzzi: il DGA entra nei LEA

Ad occuparsi concretamente della questione è il Ministro della sanità del Governo Monti, Renato Balduzzi. Attraverso la Commissione XII, Affari Sociali, vara un’indagine conoscitiva sugli aspetti sociali e sanitari della dipendenza da gioco d’azzardo. La Commissione si riunisce per una serie di audizioni, coinvolgendo i principali *stakeholders*⁹⁵; emergono così una serie di proposte, molte delle quali finiscono per essere inserite nel D.L. 13 settembre 2012, n.158 il quale interverrà a:

- Vietare la promozione del gioco pubblico d’azzardo su giornali, riviste, pubblicazioni, trasmissioni televisive e radiofoniche dedicate ai minori;
- Imporre di avvertire del pericolo di dipendenza e di fornire adeguate informazioni sulle probabilità di vincita nelle promozioni del gioco pubblico d’azzardo;
- Imporre di esporre su tutti gli apparecchi AWP e VLT delle schede informative con indicate le probabilità di vincita o le indicazioni per consultarle sui siti di ADM⁹⁶ o dei concessionari;
- Obbligare i gestori di sale bingo e sale VLT ad esporre materiale informativo predisposto dalle AUSL di competenza per gli specifici territori;
- Vietare l’accesso ai minori alle sale bingo;
- Programmare almeno 10.000 controlli annui nei punti di raccolta del gioco pubblico destinati al contrasto del gioco minorile;
- Istituire l’Osservatorio Nazionale sul gioco d’azzardo presso l’Agenzia Dogane e Monopoli, di cui fanno parte i Ministeri Economia e Finanza, Salute, Istruzione Università e Ricerca, Sviluppo Economico, esponenti delle associazioni rappresentative delle famiglie e dei giovani, e rappresentanti dei comuni, al fine di “valutare le misure più efficaci per contrastare la diffusione del gioco d’azzardo e il fenomeno della dipendenza grave”.

Inoltre, il Decreto in questione, poi conosciuto come Decreto Balduzzi, contiene altri due provvedimenti attinenti al gioco d’azzardo: il più importante, l’inserimento nei LEA del Disturbo da Gioco d’Azzardo Patologico, e il più controverso, il cosiddetto “Distanziometro”. In poche parole, il decreto attua una revisione dei Livelli Essenziali di Assistenza⁹⁷ (LEA), inserendovi la prevenzione, il trattamento e la cura del Disturbo da Gioco d’Azzardo. Ciò significa che, dal momento dell’entrata in vigore di tale atto i cittadini affetti da tale patologia hanno diritto di essere curati e seguiti dal sistema sanitario pubblico. Spetterà ai Servizi per le Tossicodipendenze, Ser.T. – che in seguito a tale modificazione diventeranno Ser.D., cioè Servizi per le Dipendenze – occuparsi del percorso terapeutico-riabilitativo.

Infine, introduce il “distanziometro”, ossia con l’articolo 7 stabilisce che i luoghi che offrono gioco pubblico d’azzardo non debbano trovarsi entro una distanza minima di 500 metri da scuole primarie e secondarie,

⁹⁵ Si trattava per la maggior parte di esperti del settore delle dipendenze, sia del servizio pubblico che del privato sociale. Tra questi, figuravano Maurizio Fiasco, Mauro Croce, Riccardo Zerbetto.

⁹⁶ Dal 1° dicembre 2012, con la legge n.136, l’Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato (AAMS) viene incorporata con l’Agenzia delle Dogane, assumendo la denominazione attuale, e cioè quella di Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM).

⁹⁷ L’effettivo aggiornamento, con le specifiche definizioni, dell’elenco dei LEA avverrà soltanto cinque anni dopo, con il D.P.C.M. 12 gennaio 2017, negli artt. 28 “Assistenza sociosanitaria alle persone con dipendenze patologiche” e 35 “Assistenza sociosanitaria semiresidenziale e residenziale alle persone con dipendenze patologiche”. Gli articoli equiparano il Disturbo da Gioco d’Azzardo alle altre dipendenze patologiche, stabilendo dunque che chi ne sia affetto abbia gli stessi diritti di assistenza di chi ha una dipendenza da sostanze.

strutture sanitarie e ospedaliere e luoghi di culto. Per le concessioni bandite successivamente all'entrata in vigore della legge di conversione, la L. 8 novembre 2012, n. 189, stabilisce che sarà necessario tenere conto sia delle distanze minime dai suddetti luoghi che dei risultati dei controlli succitati e delle proposte motivate dei Comuni e delle loro rappresentanze regionali e nazionali. Per i punti di raccolta del gioco pubblico d'azzardo tramite apparecchi AWP-VLT già esistenti, prevede che ne sia pianificata la ricollocazione progressiva tramite la promulgazione entro 120 giorni da parte del Ministero dell'Economia e delle Finanze, di concerto con il Ministero della Salute e previa intesa presso la Conferenza Unificata Stato-Regioni, di un Decreto attuativo.

Entrambi questi provvedimenti avranno conseguenze di grande portata sulla rete del fenomeno, in quanto il primo certificherà istituzionalmente l'azione degli enti regionali, il secondo provocherà uno stato di agitazione nel mondo dei concessionari e degli esercenti che prosegue ancora oggi e assieme causeranno una "localizzazione" della controversia; l'introduzione del Disturbo da Gioco d'Azzardo nei LEA consente, in sostanza, al Ministero della Salute ed alle Regioni di entrare di diritto nel dominio del gioco d'azzardo; questo perché, stando alla nostra Costituzione, la tutela della salute è competenza concorrente tra Stato e Regioni (art. 117). Siccome per "tutela della salute" l'ordinamento italiano non intende soltanto cura e riabilitazione, ma anche prevenzione, ne consegue che, dal Decreto Balduzzi in poi, a fini preventivi anche le Regioni e non più solo AAMS e Questure potranno intervenire a regolamentare e regolarizzare l'offerta di gioco. La situazione controversa che si viene a delineare viene complicata ulteriormente dalla mancata emanazione del Decreto attuativo del Ministero Economia e Finanze che avrebbe dovuto pianificare la ricollocazione dei punti di raccolta; le Regioni si attivano autonomamente e, negli anni successivi, praticamente tutte, seguendo ciascuna indirizzi leggermente diversi, legiferano in materia: applicando il distanziometro talvolta solo per le sale VLT, talaltra anche per le sale scommesse, rendendo in alcuni casi le misure applicabili anche alle vecchie licenze e quindi ai punti di raccolta pre-esistenti, modificando le distanze minime dai luoghi sensibili: in alcuni casi riducendole a 300 metri e in altri incrementandole a 1000 metri. In ogni caso, tutte le leggi regionali rinviano ai Comuni la facoltà di individuare a seconda delle specificità eventuali ulteriori luoghi sensibili da cui far rispettare le distanze minime.

Il vuoto normativo lasciato dalla mancata emanazione del decreto attuativo per la ricollocazione dà adito ad un'agguerrita resistenza sul piano giuridico da parte di tutta la filiera del gioco, con concessionari, gestori ed esercenti interessati a vario titolo dalle leggi regionali e dai regolamenti comunali che a più riprese impugnano davanti al TAR o anche alla Corte costituzionale tali provvedimenti. La maggioranza dei ricorsi viene respinta; citiamo a titolo di esempio la sentenza emessa dal Tar Campania, la quale ha ritenuto legittimi gli interventi normativi attuati dal Comune di Napoli respingendo il ricorso, con la seguente motivazione: "la previsione di distanze minime da luoghi sensibili è stata introdotta dal legislatore statale proprio ai fini di contrasto della ludopatia, la mancata approvazione di criteri validi per tutto il territorio nazionale non può costituire un ostacolo alla definizione di regole in materia da parte di Regioni ed Enti locali". Non mancano casi però in cui i Tribunali Amministrativi Regionali si sono pronunciati diversamente; è il caso del TAR Emilia-Romagna, il quale emette il 27 aprile 2015 la sentenza n.497 accogliendo il ricorso presentato da un operatore del gioco contro un provvedimento della Questura di Bologna che respingeva la richiesta di rilascio di una licenza per mancato rispetto delle distanze minime stabilite dal Regolamento di Polizia Urbana adottato dal Comune di Bologna, motivando tale decisione ritenendo tale regolamento privo di copertura legislativa nazionale o regionale a causa della mancata emanazione del decreto attuativo sulla pianificazione a cui il Decreto Balduzzi fa riferimento esplicito. Ma non è solo attraverso i tribunali che gli operatori del gioco si sono opposti (e tutt'ora si oppongono) alle varie forme di distanziometro: la principale forma di reazione di questi attanti è di estremo interesse ai fini di questo studio, in quanto essa si è articolata attraverso un arruolamento massiccio di conoscenza e sapere esperto sia su temi che potremmo ormai definire "classici", quali quello della legalità (ad una contrazione dell'offerta legale corrisponderebbe un pari incremento dell'offerta clandestina), della "funzione pubblica dei punti di raccolta" (in quanto operanti in regime

concessorio, i punti di raccolta eserciterebbero una funzione pubblica, tema richiamato soprattutto facendo leva sugli effetti che una riduzione dell'offerta avrebbe sull'erario) e della rilevanza in termini occupazionali del loro settore, sia su temi più specificamente legati alla natura dei provvedimenti, e quindi sulla loro presunta inefficacia (o dannosità), sulla loro incompatibilità con l'esercizio della libera impresa e sui cosiddetti "effetti di sostituzione" (ad una riduzione delle giocate su rete fisica, corrisponderebbe un incremento delle giocate online).

In ogni caso, come detto, a cominciare dalla Liguria e della Provincia Autonoma di Bolzano, che promulgarono una legge in merito nel 2012, progressivamente tutte le Regioni negli anni sono intervenute a disciplinare il gioco pubblico d'azzardo sui propri territori. La fiumana di ricorsi presentata dagli operatori del gioco ha subito una definitiva battuta di arresto a seguito di due sentenze della Corte Costituzionale, la n.108 del 2017 e soprattutto la n.27 del 2019, che hanno stabilito come rientri nella discrezionalità legislativa regionale la possibilità di fissare delle distanze dei punti di gioco da "luoghi sensibili" con la finalità di tutelare la salute pubblica; la competenza delle Regioni in merito è stata poi, come vedremo, ulteriormente ribadita anche in termini di possibilità di limitare l'orario di accensione degli apparecchi con vincita in danaro e di apertura delle sale con l'entrata in vigore della Legge di bilancio 2019 (Legge 30 dicembre 2018, n.145).

Ma le polemiche non si sono affatto sopite, anzi; esse si sono concentrate nell'ultimo periodo sulle leggi regionali che applicavano le distanze minime in modo *retroattivo*⁹⁸. Inizialmente una simile disposizione era prevista solo in Emilia-Romagna, Piemonte e Provincia Autonoma di Trento, alle quali nel 2020 si è aggiunta Regione Lazio, intervenendo a modificare il proprio ordinamento rendendo il distanziometro applicabile anche alle licenze rilasciate prima dell'entrata in vigore della legge. Ai gestori era stata fornita una finestra temporale per adeguarsi, già scaduta nei casi di Piemonte e Emilia-Romagna, in via di scadenza per Provincia Autonoma di Trento (12 agosto 2022) e Regione Lazio (28 agosto 2022). Come sempre, la filiera del gioco ha reagito attivando sapere esperto, arruolando attanti (forze politiche ma anche CGIL e FIPE), finanziando ricerche (si veda "Gioco pubblico e dipendenze nel Lazio, Focus sulla città di Roma", Eurispes 2019) e paventando la perdita di posti di lavoro (sarebbero 12.000 nel Lazio, 150 nella Provincia Autonoma di Trento), l'incremento del gioco illegale, un ammanco per 900 milioni di euro per le casse dello stato, provando a spingere i decisori a prorogare ulteriormente la scadenza.

3.4 Le Leggi di Stabilità 2015 e 2016

Durante il Governo Letta viene emanata la L. 23 dicembre 2014, n.190, anche nota come Legge di Stabilità 2015, con la quale vengono stanziati, a partire dall'annualità 2015, 50 milioni di euro annui destinati alla prevenzione, cura e riabilitazione del Disturbo da Gioco d'Azzardo. Una quota minima di questo fondo, pari a 1 milione di euro per le annualità 2015, 2016 e 2017 è riservata alla sperimentazione di modalità di controllo informatico dei soggetti a rischio di dipendenza⁹⁹. Su questi fondi ci furono molte polemiche: essi sarebbero dovuti servire ad aggiornare il servizio sanitario nazionale per far fronte all'introduzione nei LEA del disturbo da gioco d'azzardo, ma ci si chiedeva come sarebbero stati effettivamente utilizzati, in base a quale programmazione, quali iniziative avrebbero finanziato. Purtroppo, non era possibile ottenere una risposta, poiché essi, sebbene versati in tempi record già a fine dicembre 2015 nelle casse delle regioni, furono

⁹⁸ Il termine è qui usato impropriamente; in realtà questo genere di atti non può essere retroattivo nel senso in cui tale termine è adoperato tecnicamente in giurisprudenza. Le norme in questione trovano la loro applicazione solo alla data della loro entrata in vigore; semplicemente in quel momento rendono passibili di sanzione gli esercenti che non si adeguano entro i termini stabiliti.

⁹⁹ Si tratta di una delle proposte emerse durante le audizioni per l'"Indagine conoscitiva sugli aspetti sociali e sanitari della dipendenza dal gioco d'azzardo" della Commissione Affari Sociali, in particolare durante la seduta di mercoledì 7 marzo 2012. Presentata da Matteo Temporin, consulente del Codacons e docente presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, l'idea era di realizzare un software in grado di riconoscere, in base al comportamento di gioco, i giocatori affetti da disturbo da gioco d'azzardo. Impossibile ad oggi trovare traccia di questa sperimentazione se non nel testo della L. 190/2014.

distribuiti in base al riparto previsto per il fondo sanitario. Ciò ha fatto in modo che essi confluissero nella quota indistinta del Fondo, non soggetta a rendicontazione.

“Mentre al ministero guidato da Beatrice Lorenzin non sembrano curarsene, dalla regione Toscana arriva una prima risposta alle nostre domande: «Quelle risorse sono finite nel riparto indistinto del Fondo Sanità». In questo modo però salta l'obbligo di rendicontazione e sarà molto complicato tracciare l'effettivo utilizzo delle risorse” (Arduini, 2016).

Tra le altre misure introdotte dalla legge citiamo il trasferimento dell'Osservatorio Nazionale sul Gioco d'Azzardo presso il Ministero della salute, modificandone la composizione in modo da garantire la presenza di esperti in materia di DGA e la possibilità, per tutti coloro che operano nel settore delle scommesse, di regolarizzare la propria posizione qualora le loro sale non fossero collegate al totalizzatore dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli. Questa misura intende contrastare un fenomeno specifico, ossia la proliferazione di agenzie di scommesse collegate a bookmakers e casinò esteri, prive quindi di qualsiasi concessione e operanti in regime di illegalità.

La successiva Legge di Stabilità 2016, ossia la L. 28 dicembre 2015, n.208, varata durante il Governo Renzi, va ad inasprire i divieti riguardanti la pubblicità del gioco pubblico d'azzardo introdotti dal Decreto Balduzzi, vietandola completamente nella fascia oraria compresa tra le 7 e le 22, ad eccezione di quelle relative alla Lotteria Italia (la cui estrazione viene trasmessa ogni anno in diretta tv dalla RAI) e proibendo qualsiasi pubblicità “che incoraggi il gioco eccessivo o incontrollato; che neghi che il gioco possa comportare dei rischi; che presenti o suggerisca che il gioco costituisca una fonte di guadagno o di sostentamento alternativa al lavoro, piuttosto che una semplice forma di intrattenimento e di divertimento; che induca a ritenere che l'esperienza, la competenza o l'abilità del giocatore permetta di ridurre o eliminare l'incertezza della vincita o consenta di vincere sistematicamente; che induca a ritenere che il gioco contribuisca ad accrescere la propria autostima, considerazione sociale e successo interpersonale; che contenga dichiarazioni infondate sulla possibilità di vincita o sul rendimento che i giocatori possono aspettarsi di ottenere dal gioco [...]”.

Il suo principale focus sono però le slot machine, oggetto di una serie di nuove misure. Innanzitutto, il Prelievo Erariale Unico (PREU) su queste macchine viene incrementato¹⁰⁰, quindi la legge sancisce un'importante innovazione riguardo all'*hardware* e il *software* delle apparecchiature AWP: dovranno essere sostituite dalle nuove “AWP-R¹⁰¹” (dove la R sta per “Remote”), le quali consentono il controllo da remoto di ADM, in modo da potenziare le attività di monitoraggio dell'Agenzia. A partire dal 2017 non sarà più possibile rilasciare nulla osta per le classiche AWP e quelle in circolazione dovranno essere dismesse totalmente entro il 31 dicembre 2019. Inoltre, stabilisce una riduzione del 35% del numero massimo di nulla osta per le AWP; entro il 31 dicembre 2018 questi dovranno diventare 265mila a fronte dei 407mila risultanti in circolazione al 31 dicembre 2016, intervenendo in maniera proporzionale tra i vari concessionari degli apparecchi da intrattenimento.

Viene istituito il Fondo per il Gioco d'Azzardo Patologico nella misura di 50 milioni di euro annui a decorrere dall'annualità 2016 da ripartire tra le Regioni e le Province Autonome di Trento e Bolzano “al fine di garantire le prestazioni di prevenzione, cura e riabilitazione, rivolte alle persone affette da G.A.P.”; si inaugura così la stagione dei Piani Regionali di Contrasto, in quanto le Regioni non potevano effettivamente disporre dei

¹⁰⁰ Per le AWP viene portato al 17,5% delle somme giocate, fissando anche un tetto minimo al *payout* (le vincite per ogni ciclo di gioco) al 70%. Per le VLT il PREU sarà del 5,5% a partire dal 1° gennaio 2016.

¹⁰¹ Queste macchine hanno tutta una serie di nuove caratteristiche, tra cui citiamo: la connessione alla rete al fine di progettare uno strumento in grado sia di monitorarne i flussi che di attivarla o disattivarla a distanza; la possibilità di bloccarle automaticamente in determinate fasce orarie in base ai regolamenti comunali o regionali vigenti; sistemi di sicurezza più avanzati per ridurre al minimo il rischio di manomissione; la presenza di messaggi di avvertenza relativi ai rischi connessi all'azzardo la cui frequenza è collegata ai cicli di gioco.

finanziamenti stanziati con la precedente Legge di Stabilità 2015 in quanto essi venivano versati direttamente nel “Fondo Indistinto” per i servizi sanitari (non essendoci obbligo di rendicontazione per questa tipologia di fondo, le Aziende Sanitarie Locali potevano disporre come meglio credevano pur avendo essi una destinazione specifica).

Infine, la legge riprende la questione lasciata precedentemente in sospeso riguardo la mancata emanazione di un Decreto attuativo finalizzato a programmare la progressiva riallocazione dei punti di raccolta del gioco pubblico d’azzardo sancita dal Decreto Balduzzi, imponendo che siano definite in Conferenza unificata le caratteristiche dei punti vendita dove si raccoglie gioco pubblico ovvero i criteri per la loro distribuzione e concentrazione territoriale.

La Conferenza Stato-Regioni avrà effettivamente luogo il 7 settembre 2017 con lo scopo “di ridurre l’offerta di gioco pubblico e, dunque, l’esposizione dello Stato, in un settore che se, da un lato, garantisce importanti entrate erariali pari a 10,5 miliardi nel 2016, di cui 5,8 miliardi dai soli apparecchi slot, dall’altro misura conseguenze sociali che non possono più essere trascurate”. Tra le motivazioni addotte, leggiamo come si intenda far fronte all’eccessiva politica di liberalizzazione del gioco da parte dello Stato in quanto questa aveva sì l’intento di prevenire la proliferazione di quello illecito assicurando controllo e gettito erariale, ma contestualmente “provocando una nuova emergenza sociale che ha indotto gli Enti locali, in assenza di un quadro regolatorio nazionale aggiornato, a scelte, in generale restrittive”.

Nel documento vengono elencate una serie di misure che il Ministero Economia e Finanze dovrebbe tradurre in decreto:

- Dimezzamento dei punti vendita in cui sono installati apparecchi con vincita in denaro, a scopo di raggiungere quota 55.000 al 31 dicembre 2019 (nel 2017 sono circa 98.000);
- Incremento delle attività di prevenzione e contrasto al DGA seguendo i criteri stabiliti dall’Osservatorio Nazionale: questi chiede che il Governo si impegni a legiferare sulla pubblicità, a incrementare il fondo per la cura dei soggetti affetti dal disturbo, di consentire il gioco tramite apparecchi solo tramite l’inserimento nella macchina di un documento (tessera sanitaria oppure carta nazionale dei servizi, in maniera simile a come avviene per i distributori automatici di tabacchi), di impedire l’inserimento di banconote direttamente nella macchina, di prevedere interventi su *hardware* e *software* delle macchine inserendo sistemi che possano consentire al giocatore di autolimitarsi nel tempo e nella spesa;
- Potenziamento del sistema di controllo tramite: il conferimento di poteri sanzionatori alla polizia locale destinando i proventi di tali sanzioni ai Comuni; l’adozione di un nuovo sistema di vigilanza basato sulla centralizzazione dei dati e delle informazioni giudiziarie; il ricorso a indici statistici quali l’indice di presenza mafiosa, l’indice di organizzazione criminale e quelli adoperati da ISTAT nel rapporto BES 2014, in modo da attribuire alle differenti aree del Paese un grado di rischio di infiltrazione criminale e disagio sociale (indicatori ai quali si ritiene l’incremento dell’incidenza del DGA sia collegato);
- Definizione di un regolamento per la distribuzione dei punti di raccolta su base territoriale, assegnando alle Regioni il compito di equilibrare la presenza di tali punti evitando che vi siano zone sprovviste o zone con un’eccessiva concentrazione e adottando criteri *ad hoc* nei piani urbanistici e nei regolamenti comunali;
- Conferimento agli Enti locali della facoltà di stabilire delle fasce orarie di interruzione quotidiana del funzionamento di apparecchi AWP e VLT fino ad un massimo di sei ore di spegnimento giornaliero;
- Monitoraggio della concreta attuazione della riforma affidato a ADM attraverso una banca dati che tenga conto dell’evoluzione dei volumi di gioco e della distribuzione territoriale della raccolta che sia liberamente accessibile da Regioni e Comuni affinché questi enti possano intervenire in caso di flussi anomali.

Il testo è però rimasto ad oggi quasi completamente lettera morta; le uniche due disposizioni che vedranno effettivamente la luce sono quella relativa all'utilizzo della tessera sanitaria per poter giocare con le slot machine, e l'attribuzione delle funzioni di monitoraggio sui volumi di gioco e sulla sua distribuzione territoriale al Ministero Economia e Finanze (in accordo con il Ministero della Salute) attraverso l'istituzione di una banca dati, misure che saranno introdotte dal Decreto Dignità nel 2018. Altro provvedimento che potremmo far risalire alla Conferenza Unificata è quello che troviamo nel D.lg. 24 aprile 2017, n.50, il quale stabilisce le modalità in cui dovrà effettuarsi la riduzione dei nulla osta per le AWP, organizzandola in due fasi: la prima prevede di raggiungere quota 345.000 nulla osta entro il 30 aprile 2018, la seconda di raggiungere l'obiettivo iniziale di 265.000 nulla osta entro il 30 aprile 2018¹⁰². In ogni caso, sebbene la sostanza dei provvedimenti possa sembrare simile, la riduzione dei nulla osta era stata determinata, come detto, nella Legge di Stabilità 2016 e non nei punti suggeriti dalla Conferenza Unificata, la quale chiedeva un dimezzamento dei punti vendita e non una riduzione dei macchinari (tra parentesi in proporzione pari solo al 35%).

3.5 Decreto Dignità 2018 e Legge di bilancio 2019

Con il Capo III del Decreto Dignità (D.L. 12 luglio 2018, n.87) e successive modificazioni introdotte dalla L. di conversione 96/2018, art. 9) assistiamo ad un ulteriore stretta sulla pubblicità legata al gioco pubblico d'azzardo. Il divieto diventa assoluto, in ogni forma sia diretta che indiretta. Per gli accordi in essere viene concesso un anno di proroga al termine del quale ogni contratto ancora esistente dovrà essere rescisso¹⁰³. Questa misura avrà negli anni successivi un impatto considerevole in ambito sportivo, specialmente sul calcio italiano, in quanto la filiera dell'azzardo, in particolare i concessionari del comparto scommesse e dei casinò online, aveva cominciato ad investire cifre considerevoli negli anni, sponsorizzando direttamente i club e monopolizzando gli spot pubblicitari delle *pay tv* che trasmettevano gli incontri. La filiera ha osteggiato il provvedimento sostenendo come tale divieto avrebbe finito per complicare la vita ai giocatori, attivi e potenziali, in quanto questi non sarebbero più stati in grado di distinguere tra le piattaforme legali e quelle estere prive di concessione (o peggio quelle ubicate in paradisi fiscali del tutto clandestine). Le pubblicità avrebbero in qualche modo familiarizzato l'utenza con le piattaforme legali limitando così il ricorso a quelle illegali; la critica, per quanto evidentemente tendenziosa, non è a mio parere del tutto peregrina – la analizzeremo, con le altre strategie retoriche della filiera dell'azzardo, nel paragrafo 8.1.

Allo scopo di tutelare ulteriormente la popolazione minorenni, viene previsto (come era stato suggerito dalla Conferenza Unificata Stato-Regioni del 2017) che l'utilizzo di apparecchi AWP e VLT sarà consentito solo mediante l'utilizzo della tessera sanitaria¹⁰⁴. Per ragionare in termini ANT, si tratta di una *delega*; fatta una norma, si delega all'artefatto sociotecnico il ruolo di vigilare sulla sua applicazione. Questa funzionalità viene resa operativa nelle nuove AWP-R; esse, ricordiamo, furono introdotte con la Legge di Stabilità 2016 e avrebbero dovuto sostituire in blocco le vecchie AWP entro e non oltre il 31 dicembre 2019. Una proroga ha fatto slittare la scadenza una prima volta, ed in seguito alla pandemia di COVID-19 i termini sono stati ulteriormente estesi.

¹⁰² Disposizioni successivamente attuate con il D.M. 25 luglio 2017.

¹⁰³ Anche in questo caso l'unica eccezione è rappresentata dalla Lotteria Italia, la quale potrà ancora essere sponsorizzata con le tradizionali modalità.

¹⁰⁴ Siamo di fronte ad un caso esemplare di una delle categorie più famose della sociologia delle traduzioni: la *delega*. In sintesi, siamo di fronte ad una delega quando, stabilita una norma o una regola, si conferisce ad un artefatto sociotecnico il ruolo di vigilare sulla sua applicazione. Un po' quello che è successo con l'introduzione degli avvisi sonori emessi dalle auto quando non vengono indossate le cinture di sicurezza. La delega è, a tutti gli effetti, un trasferimento di *agency* da un attante all'altro della rete. Vedremo più avanti come nella rete dell'azzardo (o quantomeno in quella Toscana, su cui si è concentrata la mia analisi) le richieste e i tentativi di delega a questo o quell'altro artefatto da parte del sapere esperto, indipendentemente dallo "schieramento" in cui viene prodotto, sono frequenti ed estremamente pressanti.

Nell'art. 9 ter viene attribuito al Ministero Economia e Finanze di concerto con il Ministero della Salute il monitoraggio dei volumi di gioco e sulla sua distribuzione territoriale al fine di individuare le aree più soggette al rischio di concentrazione di giocatori affetti da DGA; i Ministeri in questione dovranno presentare annualmente relazione alle Camere una relazione sui risultati di detto monitoraggio. L'articolo 9 quinquies istituisce il logo identificativo "No Slot" su suggerimento dell'Osservatorio per il contrasto della diffusione del gioco d'azzardo e il fenomeno della dipendenza grave. Si tratta di una misura che intende incentivare gli esercenti a rimuovere e ad impegnarsi a non installare gli apparecchi con vincita in denaro; i Comuni potranno rilasciare tale logo a questi titolari "virtuosi". In ogni caso la misura non prevede incentivi di natura fiscale o economica per questi esercenti ad eccezione della possibilità di esporre il logo. Infine, l'art. 9 bis impone di esporre sui Gratta&Vinci avvertenze sui rischi connessi al gioco d'azzardo (su entrambi i lati e coprendo almeno il 20% della superficie); forme di avvertenza devono essere applicate anche sugli apparecchi da intrattenimento.

Tre mesi dopo, il D.L. 26 ottobre 2019, n.134 sancisce l'obbligo per tutti gli operatori della filiera del gioco pubblico d'azzardo di iscriversi al "Registro Unico degli Operatori del Gioco pubblico" (RUOG)¹⁰⁵ che sarebbe dovuto entrare in vigore entro il 2020 e successivamente posticipato causa COVID-19 al 1° luglio 2021¹⁰⁶. Tale registro sostituisce il RIES, elenco che conteneva i soli soggetti operanti nel settore degli apparecchi da intrattenimento. Tale registro avrà validità annuale e ad ogni rinnovo ADM verificherà che siano soddisfatti gli specifici requisiti e condizioni, anche finanziarie, per poter continuare ad operare. L'iscrizione conferisce titolo abilitativo per i soggetti che svolgono attività in materia di gioco pubblico. Per favorire la tracciabilità dei flussi di denaro lo stesso Decreto all'art. 28 stabilisce che le istituzioni bancarie, finanziarie o postali non trasferire denaro a favore di soggetti privi di concessione o licenza che offrano sul territorio italiano gioco con vincita in denaro. Infine, l'art. 29 consente a ADM di istituire un fondo di importo non superiore ai 100.000 euro annui, al fine di effettuare controlli sulla filiera del gioco pubblico; i dipendenti dell'Agenzia possono adoperare suddetto denaro per giocare a distanza o presso i locali preposti al fine di acquisire elementi di prova di eventuali violazioni. Anche Polizia di Stato, Arma dei Carabinieri e Guardia di Finanza potranno attingere a tale fondo per i medesimi scopi, di concerto con ADM.

L'ultimo atto rilevante in termini di tempo (escludendo la normativa prodotta durante la pandemia) è la Legge di bilancio 2019 (Legge 30 dicembre 2018, n.145). Essa interviene sulla definizione degli orari di funzionamento degli apparecchi con vincita in denaro. Questo tema, proprio come il distanziometro, dalla promulgazione del Decreto Balduzzi in poi ha generato innumerevoli controversie tra gli Enti Locali e la filiera

¹⁰⁵ I soggetti che dovranno iscriversi al RUOG sono:

- I produttori, proprietari e possessori di apparecchi di cui all'art. 110, co. 6 lett. a) e b) e co. 7, lett. a), c), c-bis) e c-ter) del T.U.L.P.S.;
- I concessionari per la gestione della rete telematica di AWP e VLT che siano anche proprietari degli apparecchi;
- I concessionari del Bingo;
- I concessionari di scommesse;
- I titolari dei punti vendita dove si accettano scommesse;
- I concessionari dei giochi numerici a quota fissa e a totalizzatore;
- I titolari dei punti vendita delle lotterie istantanee e dei giochi numerici a quota fissa e a totalizzatore;
- I concessionari del gioco a distanza;
- I titolari dei punti di ricarica dei conti di gioco a distanza;
- I produttori delle piattaforme di giochi a distanza e di eventi simulati;
- Le società di corse che gestiscono gli ippodromi;
- Gli allibratori;
- Ogni altro soggetto che svolge in base a rapporti contrattuali con i soggetti presenti in questo elenco, una qualsiasi altra attività funzionale o collegata alla raccolta del gioco.

¹⁰⁶ La proroga è stata sancita con il Decreto-Legge 17 marzo 2020, il cosiddetto "Cura Italia". L'iscrizione a tale registro avviene dietro versamento di una quota, differenziata in base alla tipologia di soggetto che ne fa richiesta. Il ritardo nell'implementazione avrebbe quindi causato una perdita dell'erario quantificabile in circa 27,9 milioni di euro.

del gioco lecito. Numerosi sono stati i Comuni che hanno provato a emanare ordinanze che limitassero gli orari di accensione di AWP e VLT nel loro territorio con il fine dichiarato di tutelare la salute pubblica, e altrettanto numerosi i ricorsi al TAR da parte di concessionari ed esercenti che hanno provato (e in molti casi sono riusciti) a far dichiarare tali ordinanze illegittime in quanto, a parer loro, la tutela della salute non sarebbe un ambito di competenza degli Enti Locali. Questa Legge afferma come “al fine di rendere effettive le norme degli Enti locali che disciplinano l’orario di funzionamento degli apparecchi previsti dall’articolo 110, comma 6, lettere a) e b), del T.U.L.P.S.” dall’anno 2019 l’Agenzia delle Dogane e dei Monopoli metterà a disposizione di questi enti i dati relativi agli orari di funzionamento di tali apparecchi grazie all’applicativo SMART¹⁰⁷, in modo da poter valutare il rispetto delle proprie ordinanze. Citando espressamente le ordinanze degli Enti Locali, questa legge implicitamente sancisce la legittimità di tali regolamentazioni.

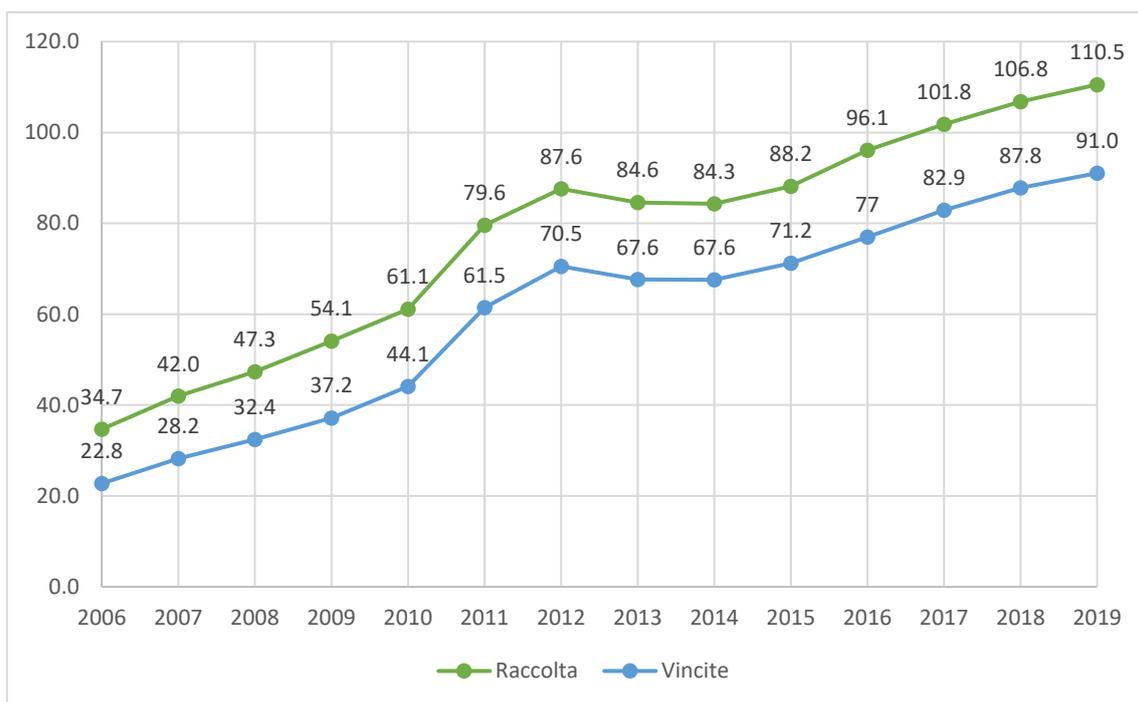
Come anticipato, per quanto i Governi abbiano in quest’ultimo decennio legiferato in direzione apparentemente contraria a quanto fatto in precedenza, introducendo misure atte a inquadrare e gestire la dimensione sanitaria del fenomeno e non più solo quella criminogena, è proprio in questi anni che il mercato del gioco pubblico ha raggiunto le vette più alte.

Esaminiamo innanzitutto l’evoluzione della raccolta, questa volta tenendo in considerazione l’intero arco temporale per cui possediamo dati ufficiali, che va dal 2006 al 2019. Nella figura 3.6 è rappresentata l’evoluzione della raccolta e delle vincite erogate, nella figura 2.12 quella della spesa, del gettito erariale e del fatturato¹⁰⁸ del settore, entrambe per le annualità 2006-2019. Come è lecito attendersi, raccolta e vincite viaggiano praticamente parallele, in quanto le seconde sono a tutti gli effetti funzione della prima (i cosiddetti *payout* sono generalmente fissati per legge, con la possibilità di applicare variazioni minime a discrezione dei concessionari a seconda del tipo di gioco). Notiamo una crescita costante nell’arco temporale 2006-2010, periodo dell’introduzione e diffusione delle AWP, cui fa seguito un’impennata piuttosto ripida coincidente con l’introduzione delle VLT e l’apertura delle relative sale (anni 2011-2012). Gli unici decrementi sono riscontrabili nel 2013 e nel 2014, dove la raccolta si è fermata rispettivamente a quota 84,6 e 84,3 miliardi di euro rispetto agli 87,6 raggiunti nel 2011, per poi ricominciare a crescere in modo costante dal 2015 al 2019, fino a toccare la rimarchevole cifra di 110,5 miliardi. Le vincite, come detto, si comportano allo stesso modo.

¹⁰⁷ SMART sta per “Statistiche, Monitoraggio e Analisi della Raccolta Territoriale del gioco fisico”; è un applicativo sviluppato da SOGEI S.p.A. (è una società *in house*, in quanto è controllata interamente dal Ministero Economia e Finanze) ed è basato sul *framework* cartografico Geopoi. Non è accessibile pubblicamente, ma soltanto ad ADM, Guardia di Finanza, Regioni ed Enti Locali. Ci troviamo nuovamente di fronte ad una delega, sebbene in questo caso sia solo parziale – SMART monitora, ma non sanziona direttamente.

¹⁰⁸ Con “erario” nel grafico ci riferiamo al totale delle somme spettanti allo Stato dalle differenti tipologie di gioco; è importante notare come il profitto generato dalle aziende, qui indicato come “fatturato”, è comunque successivamente soggetto alle normali imposte applicabili. La dicitura “spesa” indica invece la differenza tra raccolta e vincite; sottraendo da essa le somme destinate all’erario si ottiene il fatturato. Le cinque voci che compongono il bilancio sintetico dei giochi sono rappresentate in due grafici differenti per questione di leggibilità e chiarezza espositiva: c’è molta differenza tra i valori di raccolta e vincite rispetto alle altre tre voci, di conseguenza una rappresentazione su di un unico piano cartesiano non consentirebbe di osservare l’andamento di queste ultime con sufficiente dettaglio. Ho preferito suddividere i grafici piuttosto che procedere con una normalizzazione dei valori, in quanto in questa sede l’unità di misura è rilevante ai fini dell’analisi.

Figura 3.6. Raccolta e Vincite, serie storica, 2006-2019. Dati in miliardi di euro.

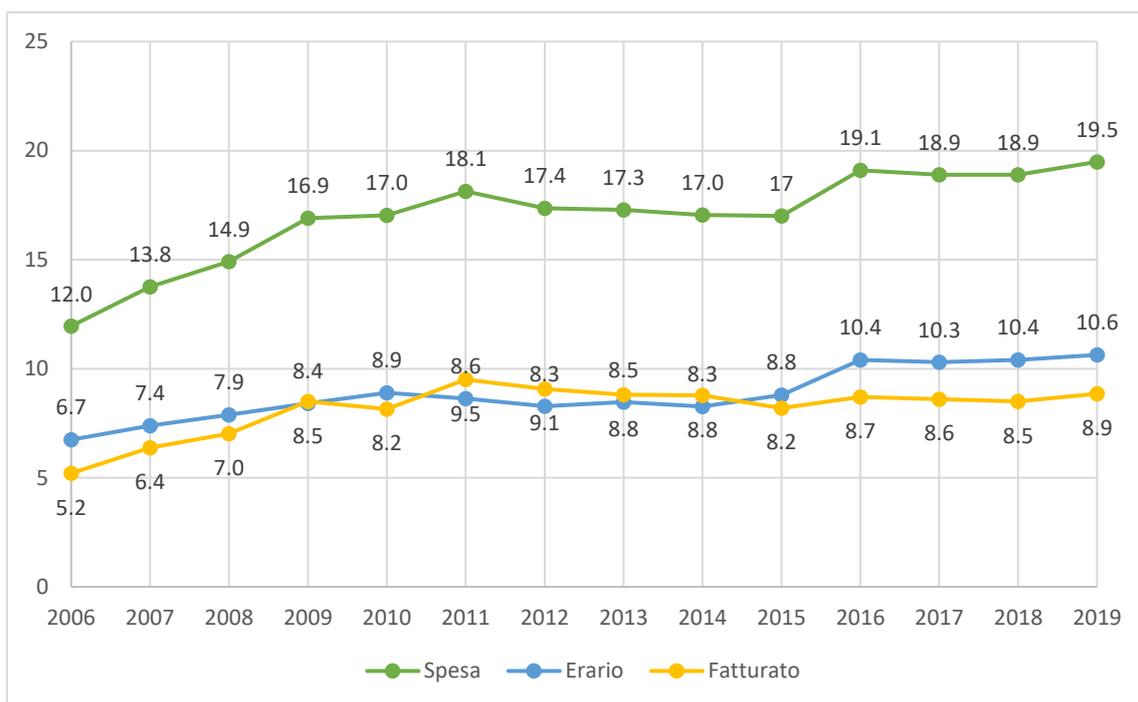


Fonte: elaborazione su dati ADM, Libro Blu 2019

Fin qui, nulla di anomalo – a parte la ragguardevole dimensione delle somme, che, per dirlo come ci ha abituato la stampa, “valgono quattro volte una finanziaria” (Tempera, 2018). Ma osservando il grafico successivo, in figura 2.12, ci si rende conto di come il ritmo di crescita sia estremamente diverso per le restanti tre voci, ossia spesa, erario e fatturato. La spesa marcia a cifre decisamente più basse rispetto a raccolta e vincite¹⁰⁹, e si comporta in modo molto diverso: cresce più o meno costantemente dal 2006 al 2011, per poi stabilizzarsi fino al 2015, dopodichè ha un incremento nel 2016 e si stabilizza nuovamente, attestandosi intorno ai 19 miliardi di euro. Questa differenza è facilmente spiegabile: se raccolta e vincite hanno un andamento quasi parallelo e la spesa è pari alla loro differenza, non stupisce come questa abbia un andamento costante. In termini pratici, se la crescita di raccolta e vincite in questo arco temporale è causata principalmente dall’introduzione di nuovi giochi e dalla diffusione progressiva di AWP e VLT, la relativa stabilità della spesa è dovuta ai *payout* di tali giochi, più alti rispetto a quelli tradizionali. Questo meccanismo essenzialmente si riflette sul gettito erariale e sul fatturato del settore, sempre rappresentati in figura 3.7. Fatturato ed erario non sono funzione diretta della spesa: le differenti tipologie di gioco seguono meccanismi di tassazione estremamente eterogenei, rendendo queste due voci sensibili alla modificazione dei tassi esistenti ed all’introduzione di nuova offerta di gioco con aliquote sensibilmente più basse.

¹⁰⁹ Si tratta di un tema molto caro alla filiera del gioco, spesso chiamato in causa per avversare i media quando si limitano a citare le cifre astronomiche raggiunte dalla raccolta. Eppure, l’argomentazione regge fino ad un certo punto: se è vero che la cifra spesa è pari a circa 1/6 della raccolta nel 2019 (ad essere precisi 1/5,67), parliamo comunque di 19,5 miliardi di euro – non esattamente spiccioli.

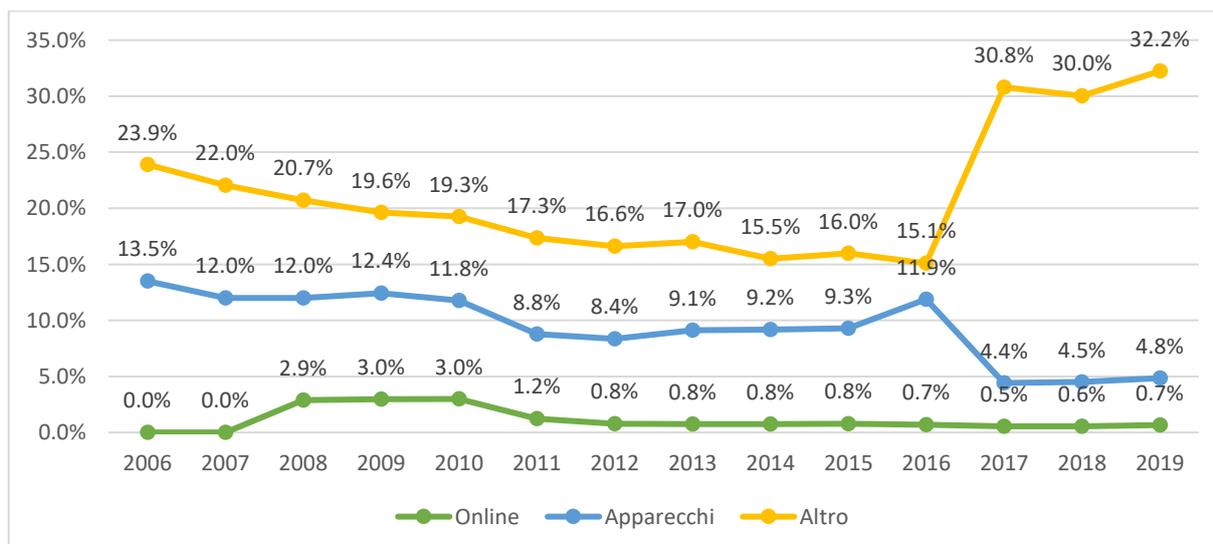
Figura 3.7. Spesa, Erario e Fatturato, serie storica, 2006-2019. Dati in miliardi di euro.



Fonte: elaborazione su dati ADM, Libro Blu 2019.

La figura 3.8 ci consente di esplicitare meglio questo principio; in essa sono rappresentate le quote percentuali di raccolta destinate all'erario per gli apparecchi (AWP, VLT e Comma7), per il gioco online e per i restanti giochi e la loro evoluzione nell'arco temporale 2006-2019. Si nota chiaramente come l'apporto all'erario del gioco online, rispetto a quanto raccoglie, siano di molto inferiori rispetto a quello generato dagli apparecchi, e decisamente trascurabili rispetto alle altre tipologie di gioco. I picchi e le flessioni delle curve coincidono con la modificazione delle aliquote e con mutamenti dell'offerta di gioco legale.

Figura 3.8. Rapporto tra raccolta ed erario per tipologia di gioco, valori %, serie storica, 2006-2019.



Fonte: elaborazione su dati ADM, Libro Blu 2019.

Lo scarso apporto all'erario dato dal gioco online avrà un impatto considerevole sulle casse dello Stato con l'avvento del COVID-19, in quanto durante i periodi di lockdown il blocco del gioco su rete fisica si accompagnerà ad una crescita importante della raccolta per questa tipologia di gioco, con conseguenze immaginabili sul gettito fiscale. Tratteremo questo argomento nel dettaglio nel paragrafo successivo.

Per quanto anche in questo caso parliamo di cifre più che notevoli, è evidente come l'allargamento del mercato non si traduca direttamente in un maggior introito né per lo Stato, né per la filiera del gioco. Val la pena notare come questa peculiarità del gioco pubblico d'azzardo in Italia sia un aspetto poco trattato, sia nella letteratura di settore che nei prodotti destinati ad un pubblico più ampio. Ne parla Maurizio Fiasco, il quale arriva a definire l'atteggiamento dello Stato nei confronti del gioco una sorta di "addiction fiscale", tracciando un parallelo con la dipendenza patologica che si può manifestare nell'individuo. Fiasco si rifà a Marx: la caduta tendenziale del saggio di profitto nel settore dei giochi, dovuta a progressivi investimenti nell'automazione, spinge lo Stato a diminuire le aliquote e allargare il mercato per incentivare la spesa, la quale necessariamente deve crescere affinché il gettito erariale e il fatturato della filiera si mantengano costanti o in crescita. Si genererebbe dunque una rincorsa delle perdite, un comportamento simile al *chasing* riscontrabile tra coloro che sono affetti da Disturbo da Gioco d'Azzardo (Fiasco, 2019, pp. 36-40).

3.6 La pandemia: le chiusure straordinarie e la crescita del gioco online

Con l'emergere dei primi casi di COVID-19 in Italia nel mese di febbraio 2020, il Governo Conte mette in atto una serie di misure emergenziali atte a contenere la diffusione dell'epidemia. Con il D.L. 23 febbraio 2020, n.6, si sancisce la chiusura nelle "zone rosse" di tutte le attività commerciali, ad esclusione di quelle che si occupano della vendita di beni di prima necessità. In quel momento, la dicitura "zona rossa" si applica solo a undici comuni situati tra Lombardia e Veneto; sono queste le località dove per la prima volta vengono chiusi i punti di raccolta della rete fisica del gioco pubblico d'azzardo.

Le vere restrizioni cominceranno a partire dall'emanazione del DPCM 8 marzo 2020, con cui in tutta la Lombardia e nelle province di Modena, Parma, Piacenza, Reggio Emilia, Rimini, Pesaro e Urbino, Alessandria, Asti, Novara, Verbanco-Cusio-Ossola, Vercelli, Padova, Treviso e Venezia si impone la sospensione delle attività di sale giochi, sale scommesse, sale bingo e locali assimilati. Il giorno dopo, con il DPCM 9 marzo 2020 ha inizio il *lockdown*, evento ormai impresso a fuoco nella nostra memoria collettiva. Lo stop al settore del gioco viene esteso a tutto il territorio nazionale¹¹⁰.

Dopo tre mesi, con il DPCM 11 giugno 2020, è consentita la riapertura di sale scommesse, sale bingo e sale giochi nei casi in cui Regioni e Province Autonome accertino la compatibilità di queste riaperture con l'andamento della situazione epidemiologica nei propri territori e individuando protocolli o linee guida atte a prevenire o ridurre i rischi di contagio. Il DPCM stabilisce misure specifiche per consentire al settore di riaprire, quali la misurazione della temperatura corporea all'ingresso, applicazione di segnaletica atta a favorire il mantenimento della distanza di sicurezza tra gli individui, obbligo di mascherine, igienizzazione frequente delle mani, disinfezione delle superfici degli apparecchi da intrattenimento e di altri oggetti che possono venire a contatto con le mani.

Passano quattro mesi e col sopraggiungere della seconda ondata pandemica la situazione cambia nuovamente. Col DPCM 24 ottobre 2020 si stabilisce una nuova chiusura per il settore del gioco d'azzardo. Verranno chiuse sale giochi, sale scommesse, sale bingo e casinò. Uniche eccezioni, i corner con slot e scommesse ubicati negli esercizi generalisti, ma durerà molto poco: il DPCM 3 novembre 2020 interviene a chiudere anche i corner e introduce la classificazione delle Regioni in zone (gialla, arancione e rossa) in base alla situazione epidemiologica in cui si trovano. Per ciascuna zona corrispondono differenti regole su cosa è concesso fare e, soprattutto, su quali attività possono ripartire.

¹¹⁰ Allo scopo di sospendere la raccolta del gioco rendendo effettivo il DPCM 9 marzo 2020, l'Agenzia Dogane e Monopoli emette tre direttive: n. 89326 del 12 marzo 2020; n. 96788 del 21 marzo 2020; n. 102340 del 30 marzo 2020. È opportuno segnalare come la chiusura ha comunque risparmiato le lotterie istantanee: per tutto il periodo del lockdown era ancora possibile acquistare i Gratta&Vinci.

La chiusura prolungata spinse il comparto del gioco ad attivarsi in grande stile: 170 aziende del settore si costituirono temporaneamente in una ATI, denominandosi “ATI Gioco Lecito”, e promossero una serie di iniziative, tra cui una manifestazione che ebbe luogo il 18 febbraio 2021. Gli operatori del gioco scesero in piazza per chiedere la riapertura immediata delle attività, almeno nelle regioni che si trovavano in zona gialla; si riunirono circa in tremila a piazza del Popolo a Roma e in trecento a piazza Duomo a Milano.

ATI Gioco Lecito sostenne come la chiusura forzata avesse messo in ginocchio i circa 150.000 dipendenti ed esercenti di sale gioco, scommesse, bingo e ricevitorie, chiuse al momento della manifestazione da 220 giorni, e che questo avrebbe determinato per lo Stato 5 miliardi di entrate erariali in meno rispetto all’annualità 2019. Per quanto la protesta sembrasse venuta dal basso – i partecipanti manifestarono sotto l’insegna di “lavoratori del settore del gioco” – è pur vero che essa fu promossa con grande dispiegamento di forze da parte delle principali associazioni di categoria del settore, tra le quali Acadi, Anib, ASCOB, Astro, Federbingo, Sapar e molte altre; organizzazioni non nuove alla retorica del “salviamo i posti di lavoro” quando si tratta di difendere i propri interessi economici.

A giudicare da cosa accadde dopo, la mobilitazione ebbe come unico effetto quello di istigare sforzi maggiori dalle parti avverse: infatti, alla pubblicazione avvenuta in aprile 2021 da parte di ADM di un comunicato in cui sosteneva che entro la fine del detto mese alcuni comparti del gioco avrebbero potuto riaprire, si scatena la reazione indignata delle parti sociali attive contro il fenomeno dell’azzardo. Il Professor Luigino Bruni, ordinario di Economia Politica dell’Università Lumsa e Presidente della Scuola di Economia Civile, scrive un’accurata lettera al Presidente del Consiglio Conte chiedendo di posticipare la riapertura: “I giochi e l’azzardo dovrebbero riaprire - se non possiamo chiuderli per sempre - come l’ultima attività del Paese, dopo la manifattura, i teatri, le biblioteche, i negozi. Far riaprire le sale scommesse prima dei musei e delle scuole dà al Paese - alla sua parte migliore, grazie a Dio abbondante - un messaggio etico molto negativo, che produce molti più danni, anche economici, di quelli stimabili dal MEF” (Bruni, 2020). In qualche modo ciò accade, e con il successivo D.L. 18 maggio 2021 il Governo Draghi, succeduto al Governo Conte, calendarizza la riapertura di sale giochi, sale scommesse, sale bingo e casinò al 1° luglio se ubicate in zona gialla. La fortuna sorrise però agli operatori del gioco, in quanto successivamente la Conferenza delle Regioni e delle Province autonome, anticipando quanto previsto dai precedenti decreti, consente la riapertura dei luoghi di gioco se ubicati in zona bianca (il D.L. 16 gennaio 2021 aveva introdotto questa ulteriore classificazione, destinata alle regioni in cui la situazione epidemiologica era particolarmente favorevole), approvando il 28 maggio 2021 un documento contenente le linee guida per la ripresa delle attività. Il miglioramento della situazione pandemica grazie ad una progressiva riduzione dei contagi fa entrare in zona bianca il 31 maggio 2021 Sardegna, Friuli-Venezia Giulia e Molise. Gradualmente, di settimana in settimana, tutte le altre regioni entrano in zona bianca; l’ultima, il 28 giugno 2021, sarà la Valle d’Aosta. Conseguentemente i punti di raccolta del gioco riaprono al pubblico in tutto il Paese.

L’entrata in vigore delle prime restrizioni al gioco fisico è coincisa con l’inizio del mio lavoro come supporto alla Cabina di Regia del Piano Regionale Toscano di contrasto al gioco d’azzardo patologico, e conseguentemente con il lavoro di campo; questo mi ha permesso di assistere a questa fase delicata dall’interno della rete, e di osservare gli esperti alle prese con il processo di analisi degli avvenimenti che si verificavano giorno dopo giorno. L’avvento del primo *lockdown* ha visto il moltiplicarsi di quesiti provenienti principalmente dall’ambiente burocratico-amministrativo riguardo ai possibili effetti che questo potesse avere sui giocatori, patologici e non. C’era il timore che la repentina chiusura di sale slot, bingo e scommesse, potesse spingere in massa i “consumatori”, soprattutto quelli compulsivi, verso le modalità di gioco online. Nell’incalzare continuo delle videoconferenze che intervennero a sostituire le riunioni faccia a faccia, le risposte che venivano fornite erano, nella quasi totalità dei casi, affermative. Io stesso sono stato più volte interpellato in merito, e ho sempre espresso notevoli perplessità riguardo a questa migrazione; dello stesso avviso era uno sparuto gruppo di esperti aventi un *background* di stampo statistico-epidemiologico. Il motivo dell’indecisione nell’abbracciare questa tesi è molto semplice ed è sintetizzabile in due asserti: innanzitutto,

i giocatori tendono ad essere abitudinari, frequentano le stesse sale, sono convinti di avere sviluppato una competenza nelle modalità di gioco d'elezione, costruiscono un legame con l'ambiente in cui giocano e, nel caso di coloro che adoperano AWP e VLT, con le macchine stesse. In seconda battuta, una grande fetta dei fruitori di gioco fisico appartiene a fasce d'età generalmente poco avvezze all'utilizzo dei *devices* da cui è possibile accedere al gioco online (*smartphones* e computer). Se a questo aggiungiamo la generale diffidenza che gli italiani avevano pre-pandemia (e che in misura minore hanno ancora) per le transazioni via internet, il passaggio dal gioco fisico a quello online non era poi così scontata come poteva sembrare. I dati relativi alla raccolta del 2020 testimoniano gli effetti della chiusura e paiono corroborare quanto appena detto; assistiamo ad una diminuzione di ben 22,2 miliardi di euro rispetto all'annualità precedente per la raccolta (-20,05%), di 6,5 miliardi per la spesa (-33,49%) e di rispettivamente 3,4 e 3,2 miliardi in meno per erario e fatturato (-31,91% e -35,61%). Uno sguardo attento nota subito come spesa, erario e fatturato si sono ridotti, in proporzione, di una percentuale maggiore rispetto alla raccolta (e quindi, alle vincite); per quanto riguarda il gettito erariale, ciò è facilmente spiegato da quanto affermato nel paragrafo precedente: il gioco su rete fisica è soggetto ad una tassazione nettamente superiore rispetto a quello a distanza, di conseguenza una chiusura dei punti di gioco fisico comporta una perdita che incide in misura maggiore sull'erario. Per quanto riguarda spesa e fatturato troviamo una spiegazione nei differenti *payout*: il gioco online ha percentuali di vincita molto superiori a quello offline; se esso cresce e contemporaneamente il secondo cala, è lecito attendersi una situazione come quella esplicitata in tabella. Ed il gioco online è effettivamente cresciuto, dando apparentemente ragione alla "tesi migratoria" a cui accennavo precedentemente. La tabella 3.2 riporta nuovamente i dati per raccolta ed erario, questa volta però suddivisi per categoria di gioco; ebbene, si nota chiaramente come tutte le categorie di gioco abbiano subito un calo drastico della raccolta, ad eccezione proprio del gioco online (in tabella alla voce "Giochi a distanza", come da denominazione ADM). L'impatto maggiore lo hanno subito le due modalità di gioco più legate alla dimensione fisica, ovvero gli apparecchi (18,97 miliardi di raccolta rispetto ai 46,67 del 2019, un decremento pari al 59,36%) e il Bingo (670 milioni di euro di raccolta contro il miliardo e mezzo del 2019, perdita del 55,07%), mentre i giochi meno colpiti risultano essere le lotterie (che ricordiamo, comprendono anche le lotterie istantanee e quindi il Gratta&Vinci, le cui schede erano tranquillamente acquistabili presso tabaccherie e edicole, aperte durante il lockdown) e il Lotto, che hanno fatto registrare rispettivamente un decremento dell'11,78% (1,08 miliardi in meno) e del 22,24% (1 miliardo e 790 milioni in meno). Invece, il gioco online fa registrare cifre da record: ben 49,23 miliardi di euro di raccolta, una cifra vicinissima al picco raggiunto nel 2016 dagli apparecchi (49,66 miliardi euro di raccolta), con un incremento sul 2019 del 35,25%¹¹¹.

Tabella 3.2. Composizione della Raccolta anni 2019/20 e differenza, in valori assoluti e % tra 2019 e 2020.

Anno	2019	2020	Differenza	Diff. %
Raccolta	110,5	88,4	-22,2	-20,05%
Vincite	91,0	75,4	-15,7	-17,23%
Spesa	19,5	13,0	-6,5	-33,49%
Erario	10,6	7,2	-3,4	-31,91%
Fatturato	8,9	5,7	-3,2	-35,61%

Fonte: elaborazione su dati ADM, Libro Blu 2020.

Prima di approfondire ulteriormente la questione riguardante la presunta migrazione dei giocatori dal fisico all'online, vorrei spendere ancora qualche parola sull'effetto del *lockdown* sull'erario; la tabella 3.3 ci

¹¹¹ L'incremento è sì straordinario ma è opportuno ricordare come questa tipologia di giochi stesse attraversando una crescita a ritmi estremamente sostenuti già nelle annualità precedenti: è cresciuta del 15,78% nel 2019, del 16,36% nel 2018 e addirittura del 59,44% nel 2017, anno in cui passò dai 16,9 miliardi di euro del 2016 a 27,02.

consente di vedere nel dettaglio quanto è entrato nelle casse dello stato per ciascuna tipologia di gioco. Ebbene, si nota chiaramente come il gioco online nonostante le grandi cifre fatte registrare per la raccolta, abbia generato gettito fiscale per soli 360 milioni di euro circa.

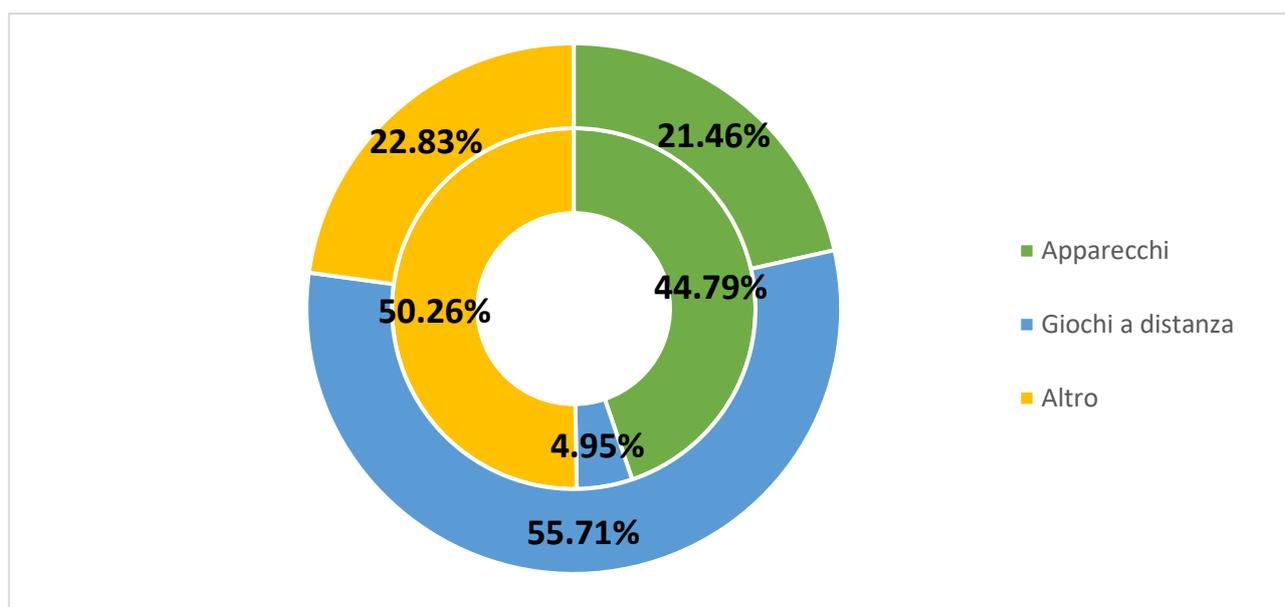
Tabella 3.3. Raccolta ed Erario per tipologia di gioco, anni 2019/20 e differenza percentuale anno 2020 rispetto a 2019.

Categoria di gioco	Raccolta			Erario		
	2019	2020	diff. %	2019	2020	diff. %
Scommesse sportive	4,80	2,64	-44,96%	0,35	0,36	1,59%
Scommesse ippiche	0,41	0,21	-48,55%	0,02	0,01	-35,26%
Scommesse virtuali	1,77	1,08	-38,92%	0,07	0,05	-20,74%
Lotto	8,03	6,24	-22,24%	1,12	0,92	-17,63%
Giochi numerici a totalizzatore	1,77	1,22	-30,89%	0,51	0,36	-30,28%
Lotterie	9,19	8,11	-11,78%	1,37	1,13	-17,39%
Bingo	1,50	0,67	-55,07%	0,19	0,10	-48,84%
Giochi a distanza	36,40	49,23	35,25%	0,24	0,36	46,91%
Apparecchi	46,67	18,97	-59,36%	6,76	3,24	-51,99%
Totale*	110,54	88,38	-20,05%	11,36	7,24	-36,24%

Fonte: elaborazione su dati ADM, Libro Blu 2020.

Situazione ben esemplificata nel grafico sottostante; in questo aerogramma ad anello troviamo la raccolta sull'esterno e l'erario in quello interno, per l'annualità 2020. Si nota evidentemente come, sebbene il gioco online rappresenti il 55,71% della raccolta totale, esso contribuisce solo per il 4,95% del gettito erariale totale, in larghissima parte (44,79%) composto dalle entrate fiscali derivate dal gioco tramite apparecchi.

Figura 3.9. Raccolta ed Erario 2020 per categoria di gioco. Raccolta nell'anello esterno, Erario in quello interno.



Fonte: elaborazione su dati ADM, Libro Blu 2020.

Torniamo dunque alla "tesi migratoria". Proprio per vederci chiaro in questa situazione l'Istituto di Fisiologia Clinica del Consiglio Nazionale delle Ricerche di Pisa ha costruito intorno ad aprile del 2020 un'edizione

speciale dello studio “Gambling Adult Population Survey – GAPS” attraverso questionario autocompilato online a partecipazione volontaria, denominandolo “GAPS#iorestoacasa”. Tra i numerosi risultati significativi, due sono quelli di particolare importanza in tal senso; il primo, è che tra coloro che hanno dichiarato di aver giocato tramite la rete fisica dall’inizio della pandemia (4% del campione), il 35% sostiene di aver diminuito le occasioni di gioco ed il 22% ha smesso di giocare; il secondo, è che tra coloro che hanno dichiarato di aver giocato online (5,3% del campione), solo il 10% riferisce di aver cominciato a farlo proprio durante il lockdown (Cerrai, et al., 2020, pp. 41-44). La stessa Sabrina Molinaro, Responsabile Sezione di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari dell’IFC-CNR e tra gli autori dello studio in questione, riferisce in una nota stampa pubblicata sul sito del CNR come “sembra evidente che gli *habitué* del gioco in luoghi fisici sono passati solo in minima parte al gioco online e che le due popolazioni di giocatori on-site e online restino ben distinte” (Molinaro, 2020). Lo studio non metterà di certo la parola fine alla questione, ma fornisce una prima indicazione sul comportamento degli utenti abituali della rete fisica e di quella online. Un’ulteriore informazione interessante in tal senso è possibile recuperarla direttamente dall’Agenzia Dogane e Monopoli. La tabella 3.4 mostra il numero di conti online attivi e il numero di nuovi conti aperti nel corso del 2020, per fascia d’età e genere; analizzando i dati si rileva un incremento del 30,2% per gli uomini e del 35,49% per le donne di nuovi conti aperti rispetto a quanto accaduto nel 2019, con una crescita maggiore nella fascia d’età 18-24. Un incremento meno massiccio di quanto quello fatto registrare dalla raccolta potrebbe far pensare, ma che appare ulteriormente ridimensionato da altri dati che sempre ADM è in grado di fornirci: nonostante i conti attivi siano in totale 13.674.394 di questi solo 8.079.918 hanno effettuato almeno un accesso al gioco¹¹²; inoltre, mediamente un singolo utente è titolare di un numero di conti di gioco compreso tra 2 e 10 – usanza diffusa, stando a quanto l’Agenzia riporta, per intercettare le offerte dei diversi concessionari, i quali sono soliti fornire incentivi ai nuovi iscritti sottoforma di somme di denaro da investire nel gioco.

Tabella 3.4. Numero conti on-line attivi e aperti nel 2020 per fascia d’età e genere.

Fascia d’età	Uomini		Donne	
	N. conti attivi	N. conti aperti	N. conti attivi	N. conti aperti
18-24	2.344.314	1.038.396	380.479	175.482
25-34	3.322.418	933.587	718.567	238.517
35-44	2.298.754	557.699	567.098	188.045
45-54	1.713.752	426.365	555.190	196.969
55-64	860.197	230.405	340.070	114.230
65-74	312.089	88.135	129.880	43.245
75-84	68.744	20.592	41.512	13.745
85-94	10.336	3.303	10.161	3.319
95-100	236	50	582	178
>100	5		10	1
Totale	10.930.845	3.301.532	2.743.549	973.731

Di sicuro si tratta di indizi e non di prove, ma quanto esposto sinora sembra suggerire come il grande incremento nella raccolta sia dovuto solo in parte ad una presunta massificazione del gioco online – che di sicuro ha attratto molti nuovi utenti ma non abbastanza da giustificare una tale crescita – e piuttosto come

¹¹² Ciò significa che in media ogni conto avrebbe giocato circa 6.000 euro nel corso del 2020.

esso sia causato da un aumento delle cifre giocate dagli utenti abituali. Se pure volessimo considerare quegli 8 milioni circa di conti attivi come singoli individui (difficile se in media da 2 a 10 conti appartengono alla stessa persona), ciò significherebbe che ciascuno avrebbe giocato 6093,22€ nell'arco del 2020, cosa assai improbabile se osserviamo anche i dati relativi al numero di utenti e all'importo medio delle giocate per tipologia di gioco online, esposti in tabella 3.5. Le cifre sembrano suggerire una distribuzione assai disomogenea delle giocate: 2.215.802 conti di gioco attivi almeno una volta nel 2020, pari al 27,42% del totale, sono relativi ai giochi a base sportiva (le scommesse su sport diversi dall'ippica), tipologia di gioco in cui l'importo medio della giocata è pari a 17,48 euro; 1.087.052 conto sono relativi al *Poker Cash*, dove invece l'importo medio della giocata sale a ben 140,26 euro.

Tabella 3.5. Tipologie di gioco a distanza più utilizzate e importo medio giocate.

Tipologia di gioco	N. conti	% sul totale	Importo medio giocate
Gioco a base sportiva	2.215.802	27,42%	17,48 €
Giochi di carte organizzata in forma diversa dal torneo e giochi di sorte a quota fissa	1.718.625	21,27%	75,37 €
Poker cash	1.087.052	13,45%	140,26 €
Torneo	877.770	10,86%	6,39 €
Scommesse virtuali	586.041	7,25%	4,37 €
Bingo	473.908	5,87%	1,06 €
Lotto	372.499	4,61%	2,07 €
Lotterie	332.837	4,12%	2,42 €
Giochi numerici a totalizzatore	294.358	3,64%	2,81 €
Betting Exchange	76.486	0,95%	63,05 €
Gioco a base ippica	44.540	0,55%	12,04 €
Totale	8.079.928	100,00%	28,69 €

Purtroppo, con i dati a disposizione non è possibile proseguire oltre questo ragionamento senza che le ipotesi diventino iperboliche¹¹³, e quindi non si può né rispondere al quesito riguardante la migrazione dei giocatori dalla rete fisica all'online, né definire accuratamente quali siano nella pratica le modalità di fruizione del gioco a distanza da parte degli utenti. Di sicuro però, questo breve *escursus* risulta utile ad evidenziare come nella rete dell'azzardo si verifichi una situazione quasi paradossale: gli stessi attori che mettono in pratica, *letteralmente*, il fenomeno, cioè i giocatori, sembrano abitare la periferia di questa rete; risultano inafferrabili e finiscono quasi per scomparire nel processo di moltiplicazione della realtà che la produzione di conoscenza attua. Su tutto questa si interroga, meno che su di loro; tutto è in grado di vedere, meno che il gioco d'azzardo stesso.

3.7 La fiscalità del gioco pubblico d'azzardo: tasse e *payout*

L'ordinamento tributario per il gioco pubblico d'azzardo è stato modificato più volte ed è piuttosto eterogeneo, siccome si applicano sistemi di tassazione diversi a seconda della tipologia di gioco. Innanzitutto,

¹¹³ Non c'è molto altro che si possa fare quando di una distribuzione si conosce soltanto la media; anche una sola, parziale e stimata misura della variabilità ci consentirebbe di dire molto di più su come è fatta la popolazione dei giocatori d'azzardo online, ma tali informazioni non vengono rese disponibili dall'Agenzia Dogane e Monopoli.

è possibile identificare due diverse tipologie di entrate erariali che provengono dal gioco legale, quelle di carattere extra-tributario e quelle tributarie. Le entrate extra-tributarie coinvolgono esclusivamente il gioco del Lotto e le Lotterie, sia ad estrazione differita che istantanea; il gettito proveniente da tutte le altre tipologie di gioco è invece classificato tra le entrate tributarie. I regimi vigenti sono, in estrema sintesi, tre: il Prelievo Erariale Unico (PREU), l'Imposta Unica e l'Imposta sugli intrattenimenti.

Il PREU si applica agli apparecchi idonei per il gioco lecito di cui al comma 6, lettera a) e al comma 6, lettera b) del Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza (TULPS), ossia a AWP e VLT. Fu introdotto con l'art. 39, comma 19 del D.L. n.269 del 2003. La base imponibile sono le somme giocate (la raccolta), ed inizialmente era fissato nella misura del 13,5% per le sole AWP (le VLT ancora non esistevano). Le aliquote hanno subito numerose modificazioni con il passare del tempo, soprattutto in tempi recenti; uno degli interventi principali su di essa avvenne con la già citata Legge di Bilancio 2019, con la quale il Governo Gentiloni pianifica una serie di incrementi progressivi di anno in anno, a partire dal 1° settembre 2018 (giorno in cui la misura del prelievo sarebbe salita al 19,25% della raccolta per le AWP e al 6,25% per le VLT) fino al 1° gennaio 2023, momento in cui le aliquote avrebbero toccato quota 19,6% della raccolta per le AWP e 6,6% per le VLT. I Governi successivi sono tutti intervenuti ad innalzare ulteriormente le aliquote inizialmente previste da questa pianificazione, fino ad arrivare alla situazione attuale, definita dalla Legge di Bilancio 2020: al momento il PREU è fissato al 24% della raccolta per le AWP e all'8,6% per le VLT. Il corrispettivo dovuto deve essere pagato in quattro rate, tre di anticipo nella prima parte dell'anno fiscale e una di saldo alla fine¹¹⁴.

L'Imposta Unica venne istituita con il D.L. 23 dicembre 1998, n.504, e si applicava ai concorsi pronostici¹¹⁵, a tutte le tipologie di scommessa (su qualunque evento, anche se svolto all'estero) e ora anche al Bingo di sala e ai giochi numerici a totalizzatore. Successivamente con la Legge di Bilancio 2019 i concorsi pronostici furono momentaneamente soppressi in previsione di un futuro restyling, e l'Imposta Unica fu estesa anche al Bingo online e ai cosiddetti *skills game*. Per le scommesse a totalizzatore, la base imponibile corrisponde all'ammontare giocato per ciascuna singola scommessa con aliquota al 20%. Quelle a quota fissa, escluse le ippiche, sono tassate al 20% per la rete fisica, al 24% per quella online e al 22% quelle virtuali, ma la base imponibile si ottiene sottraendo le vincite alla raccolta. Per il Bingo a distanza la base imponibile è composta dall'ammontare non destinato al montepremi su cui si applica un'aliquota del 25%, per il Bingo di sala del 20%. Infine, per i giochi numerici a totalizzatore la base imponibile è la raccolta e le aliquote sono: 28,27% per il Superenalotto, 38,27% per il Superstar, 23,27% per Win for Life.

Per i concorsi pronostici la Legge di Bilancio 2019 prevede che ADM intervenga, come detto, ad una loro totale riforma, stabilendo inoltre che la raccolta proveniente da questa tipologia di giochi sia così suddivisa: tra il 74% ed il 76% al montepremi, 5% al concessionario come compenso, 8% aggio al punto vendita, tra l'11 e il 13% alla Società Sport e Salute S.p.A.¹¹⁶.

Infine, abbiamo l'Imposta sugli intrattenimenti; quest'ultima riguarda i Casinò e gli apparecchi per il gioco lecito senza vincita in denaro (comma 7 del TULPS), per i quali la base imponibile corrisponde all'imponibile medio forfettario per categoria con aliquota all'8%¹¹⁷.

¹¹⁴ Nonostante concessionari e gestori si siano molto lamentati di non aver ricevuto alcun aiuto o ristoro dallo Stato per sopperire agli effetti della pandemia, in realtà nel corso dell'annualità 2020 i versamenti del PREU furono più volte prorogati e fu introdotta la possibilità di ulteriore rateizzazione.

¹¹⁵ Totocalcio, Il9 e Totogol, giochi più o meno tradizionali dove lo scopo è pronosticare l'esito di una serie di eventi sportivi.

¹¹⁶ Azienda pubblica un tempo conosciuta come Coni Servizi S.p.A., è una società di servizi che si occupa della promozione e dello sviluppo dello sport nel nostro Paese.

¹¹⁷ Attorno a questo prelievo recentemente è stato sollevato un polverone; verso fine giugno, i giornali esordivano con titoli quali "Biliardini come videopoker" o "Biliardino equiparato all'azzardo", paventando la scomparsa di questo iconico

A queste fonti di gettito erariale si sommano gli introiti che lo Stato riceve dalle per imprese per le concessioni e per la registrazione nel RUOG, da effettuarsi ogni anno. Inoltre, è opportuno ricordare come in ogni caso i proventi generati da queste attività sono comunque soggetti alle imposte ordinarie.

Ma non è soltanto dal lato della filiera del gioco che vengono generati proventi per l'erario; infatti, dal 2012 per determinati giochi è prevista la cosiddetta "tassa sulla fortuna", ossia un prelievo sulla parte di vincita che eccede i 500 euro, con modalità (e in alcuni casi, scaglioni) differenti per ogni gioco (l'aliquota si aggira in media intorno al 20%). Inoltre, le vincite concorrono a formare il reddito, e dunque sono soggette alle imposte ordinarie.

Inutile dirlo, l'argomento tasse è particolarmente controverso. Il settore dei giochi reagisce ad ogni aumento delle aliquote paventando ripercussioni su occupazione, incremento del gioco illecito e salute delle imprese, sostenendo come una diminuzione del fatturato di queste ultime finirebbe per ridurre il gettito erariale anziché aumentarlo, a causa di fallimenti e chiusure. I segnali di allarme vengono diffusi principalmente attraverso la stampa di settore (Gioconews, Jamma, Agimeg, PressGiochi.it) e le associazioni di categoria; ad esempio, già nel 2014 Raffaele Curcio (in quel periodo Presidente dell'Associazione Nazionale Sapar – Sezione Apparecchi per le Pubbliche Attrazioni Ricreative), dopo un incremento del PREU al 13% per le AWP, dichiarava: "Così si uccide il gioco legale, il settore finirebbe nell'illegalità [...] non ci sono più i margini per proseguire le attività, effetti devastanti sulla categoria e sull'occupazione" (Sapar, 2014). La principale strategia di reazione è, da tempo, quella di arruolare sapere esperto e diffonderlo con le stesse modalità, riuscendo talvolta anche a raggiungere i media generalisti. Soprattutto in concomitanza con incrementi del PREU, segnale questo di una maggiore capacità di mobilitazione del settore degli apparecchi, la stampa di settore tracima di riflessioni e analisi di esperti di gaming, avvocati, revisori contabili, economisti:

"Tralasciando in questa sede considerazioni di carattere politico e sociale, è evidente che, in mancanza di correttivi normativi, una buona fetta di aziende di gestione di slot vedrà forse irrimediabilmente compromessi i propri equilibri economici e finanziari (già fortemente aggravati dai costi di gestione, dagli investimenti effettuati in questi anni per l'aggiornamento forzato degli apparecchi, dal prelievo di stabilità, da regolamenti locali sempre più restrittivi e da una concorrenza sempre più spietata sul territorio), con le inevitabili ricadute in termini di perdita di occupazione e di indotto, oltre al rischio sempre più pressante della riemersione del gioco illegale o il dirottamento dell'intrattenimento ad altre forme meno controllate e controllabili. E questo "contingentamento naturale" del settore varrà in particolare per le imprese più piccole, meno organizzate e strutturate."
(Scardovi, 2017)

Queste le parole di Francesco Scardovi, esperto di *gaming* e commercialista, comparse su Gioconews a seguito della pubblicazione in Gazzetta Ufficiale del D.L. 24 aprile 2017, n.50, con il quale il PREU sulle AWP veniva portato al 19% e quello sui VLT al 6%. Vengono finanziati studi e ricerche: "il continuo aumento del PREU e la chiusura per la pandemia hanno ridotto gettito e raccolta dell'intero settore dei giochi" (Ufficio Studi CGIA Mestre, 2022), si legge nel recentissimo rapporto di ricerca "Studio sul settore dei giochi in Italia 2021 – Focus su apparecchi con vincita in denaro e online", presentato il 14 luglio 2022 da CGIA Mestre e Centro Studi As.tro.

gioco da bar, circoli e stabilimenti balneari. Questo perché, al fine di rendere effettive le disposizioni risalenti al 2012 che prevedevano il pagamento dell'ISI per gli apparecchi Comma 7, a cui il biliardino appunto appartiene, col Decreto 18 maggio 2021, n.65 è stato stabilito che tali apparecchi andassero regolarizzati entro il 30 giugno 2022 tramite autodichiarazione effettuata per via telematica all'Agenzia Dogane e Monopoli (al fine di monitorare l'effettivo pagamento della tassa). Reazione quanto meno sproporzionata che ben esemplifica le modalità di narrazione della stampa nostrana degli avvenimenti in qualche modo collegati al mondo dei giochi e all'operato di ADM.

Ma aldilà delle questioni legate alle modifiche all'ordinamento fiscale del gioco pubblico d'azzardo qui accennate, e di quelle relative a quanto effettivamente le entrate erariali derivanti da questo siano realmente benefiche per le casse dello stato, esposte in sintesi nel paragrafo 3.7 è l'intero concetto che lo Stato tragga un qualche vantaggio economico da un prodotto potenzialmente nocivo ad essere controverso in sé.

4 I giochi pubblici d'azzardo

Sarebbe poco proficuo continuare a parlare in modo generico della grande eterogeneità dell'offerta di gioco legale in Italia senza avere almeno una breve descrizione di come si presentino questi attanti. Per quanto, come la trattazione sta lentamente facendo emergere, giochi e giocatori finiscano sempre sullo sfondo nei discorsi degli esperti, la principale forma di *enactment* del gioco d'azzardo non può che essere l'atto del giocare. Ne consegue, dunque, che non sia possibile restituire neanche una vaga idea dell'argomento senza prima acquisire familiarità con i principali attanti di questa pratica, cioè i giochi stessi. Assumere che l'*agency* in questo *network* sia distribuita significa individuare nelle modalità in cui il giocatore *si lascia agire* da questi attanti effettive istanze, locali e situate, del fenomeno azzardo. In altre parole, è anche attraverso un continuo e incessante agire di uomini e macchine, regole e generazione casuale di numeri, puntate e vincite, che la rete acquisisce una sua stabilità. Per questo, in piena tradizione ANT, nei paragrafi che seguono sono illustrate, suddivise alla maniera dell'Agenzia Dogane e Monopoli, tutte le famiglie di gioco pubblico d'azzardo attualmente disponibili.

4.1 I giochi a base sportiva: le scommesse

Cominciamo questa breve disamina partendo dalla scommessa. Secondo gli studiosi del diritto essa può essere definita come "il contratto con il quale le parti, assumendo reciprocamente il rischio dell'esito di un giuoco o dell'esattezza di una loro opinione, si obbligano l'una verso l'altra a pagare la posta pattuita nel caso in cui l'esito si verifichi in modo sfavorevole, oppure l'affermata opinione risulti sbagliata" (E. Valsecchi, G. Pioletti, *Giuochi e scommesse*, in *Enciclopedia del Diritto*, Giuffrè, 49 e ss.).

In Italia, le forme di scommessa consentite dalla legge sono innumerevoli, ma è comunque possibile suddividerle in tre macrocategorie fondamentali: scommesse ippiche, scommesse sportive, scommesse virtuali. La scommessa nel mondo dell'ippica è senza ombra di dubbio la modalità più antica ed è considerabile una delle forme di gioco d'azzardo "tradizionali", nel cui mondo è possibile rintracciare ancora oggi un forte ancoraggio alla tradizione. La scommessa sportiva fu introdotta ispirandosi al mercato inglese e vede nel calcio lo sport che ne è il principale traino. La scommessa virtuale è una *new entry* ed è, tra le differenti tipologie, quella che senza dubbio è meno comprensibile dall'esterno della rete dei giocatori; quando se ne parla ad un pubblico generalista, questa modalità di gioco lascia perplessi i non giocatori, che non riescono a spiegarsi il senso di scommettere su sport dove l'essere umano non ha alcun ruolo. Le modalità in cui il *betting* effettivamente si svolge sono molto distanti da come generalmente si immaginano; esiste, sicuramente, la possibilità di effettuare scommesse molto semplici puntando semplicemente sul possibile esito di un evento sportivo, ma nella pratica, come vedremo, lo scommettitore ricorre a forme molto più complesse di puntata.

4.1.1 Scommesse Sportive

Una prima distinzione che può aiutare a navigare nell'oceano dell'eterogeneo insieme rappresentato dalle scommesse sportive, riguarda le modalità di formazione del montepremi. Distinguiamo tra scommesse "a totalizzatore", dove esso è formato dall'ammontare complessivo delle puntate, e scommesse "a quota fissa" dove la somma da riscuotere in caso di vincita è determinata dalle probabilità di verificarsi dell'esito (o degli esiti) su cui si scommette, tramite il meccanismo delle "quote" – la vincita è pari alla posta moltiplicata per la quota¹¹⁸. In entrambi i casi, la puntata minima è fissata a due euro da ADM, con un costo della scommessa pari ad un euro.

¹¹⁸ Nel mondo delle scommesse per indicare la probabilità del verificarsi di un determinato evento e la somma che verrà pagata allo scommettitore in caso di esito positivo della puntata, si usano le cosiddette "quote", stabilite dai *bookmaker*, termine che ha sorpassato nell'uso la dicitura italiana di "allibratore". I *bookmaker* sono gli operatori dei circuiti, sia fisici che online (distinzione ad oggi del tutto superflua in quanto le due modalità sono collegate sempre ad un unico circuito).

Nelle scommesse a totalizzatore troviamo differenze nelle possibili puntate: avremo la singola, la plurima e la multipla. La singola è il semplice pronostico dell'esito di un singolo evento; nella plurima il pronostico indica il verificarsi di più esiti pronosticabili su un evento e infine nella multipla si pronostica il verificarsi di uno o più esiti su più eventi. La modalità a totalizzatore nasce nell'ippica, ambito in cui rappresenta la tradizionale modalità di scommessa: la vecchia *tris* è catalogabile infatti in questa categoria.

Tra le scommesse a quota fissa distinguiamo, inoltre, tra la *singola*, la *multipla* e la scommessa a *sistema*. La prima è la più semplice; si scommette sull'esito di un singolo evento, di conseguenza la probabilità di vincere è più elevata, ma l'ammontare della vincita difficilmente sarà molto elevato – a meno che non si decida di puntare su di un risultato estremamente improbabile. La *multipla* prevede che lo scommettitore punti sull'esito non di uno, ma su di una combinazione di esiti di più eventi sportivi; la combinazione delle quote rende questo tipo di scommessa particolarmente appetibile quando si intende far salire l'ammontare in palio, pur comportando, di conseguenza, una proporzionale riduzione delle probabilità di vittoria. Il sistema consente di scommettere su tre o più pronostici, fino ad un massimo di venti. È la modalità più complessa, in quanto consente di ottenere una vincita anche nel caso in cui non tutti i pronostici si verificano attraverso la suddivisione della puntata su "doppie", "triple" e "quadruple" – creando cioè diverse combinazioni (o colonne, in gergo) corrispondenti a differenti esiti dello stesso evento puntando su ciascuna di esse.

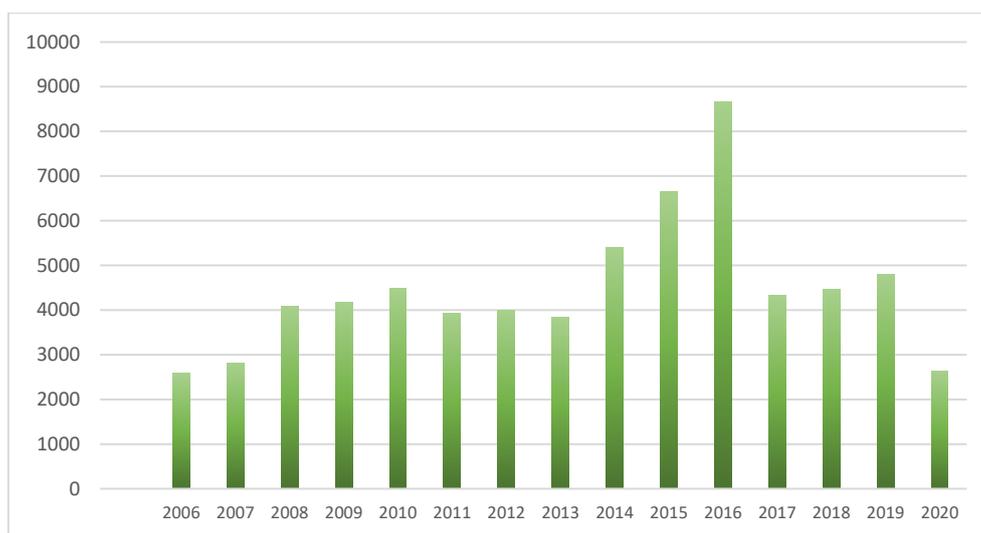
Tutte le modalità di scommessa a quota fissa possono essere effettuate "*in-play*", e cioè durante lo svolgimento dell'evento. Si tratta di un'innovazione particolarmente rilevante, che ha cambiato notevolmente il modo in cui si fruisce di questa tipologia di gioco; in passato le puntate potevano essere raccolte solo fintanto che l'evento non fosse cominciato, e tenendo conto dei tempi necessari a registrare la scommessa poteva anche esserci un limite di tempo fissato con anticipo sull'evento (gap che un tempo veniva colmato dalle scommesse clandestine – rivolgendosi ad un banco illegale, era possibile scommettere anche fuori tempo massimo). Dall'avvento della scommessa *in-play* gli scommettitori incalliti non si limitano a guardare lo svolgimento del *match* su cui hanno puntato sperando in un risultato favorevole; ora possono, in tempo reale, puntare durante il suo svolgimento, rispondendo alle variazioni nelle quote, che avviene anch'essa dal vivo. Ma non è finita qui: oggi, per "esito di un evento sportivo" non ci si riferisce al semplice risultato finale; si può scommettere su praticamente qualsiasi aspetto del *match*, a seconda dello sport di appartenenza. Prendendo ad esempio il calcio, sport dove la fantasia degli allibratori si è spinta oltre ogni limite, potremmo scommettere secondo la classica modalità "1X2" (dove per "1" si intende pronosticare come vincente la "squadra di casa", con "X" si intende il pareggio, con "2" la vittoria della squadra ospite, seguendo la terminologia ereditata dalla celebre e ormai praticamente scomparsa "schedina" del Totocalcio) oppure sulla possibilità che in un determinato incontro si verifichi un "*over 1,5*", ossia vengano segnati due o più gol, sino ad arrivare a elementi astrusi come l'*handicap*, che consente di scommettere sulla vittoria di una squadra facendola ipoteticamente partire da un gol (o più) di svantaggio – in tal modo essa sarà

Il valore della quota è inversamente proporzionale alle probabilità di successo di un evento e quindi maggiore sarà la probabilità che un evento si verifichi, più bassa sarà la quota e viceversa, minore sarà la probabilità, più alta sarà la quota corrispondente; è però sempre necessario considerare l'aggio, ossia la percentuale di ricarico applicata dai bookmaker e che rappresenta il loro margine di guadagno, che provoca una diminuzione delle quote reali. Questo influisce direttamente sull'appetibilità per gli utenti dei bookmaker illegali: costoro sono in grado di offrire quote più alte in quanto su queste non incide la tassazione. Inoltre, le piattaforme online e i circuiti che operano in regime di clandestinità offrono vincite senza limiti. Ad oggi si sono diffusi più metodi per indicare le quote (quote decimali o europee, quote frazionarie o inglesi, quote americane, quote asiatiche), che si differenziano sostanzialmente nella forma ma non nel risultato; quella utilizzata in Italia è quella Europea o decimale, i cui numeri sono con la virgola e rappresentano l'importo del pagamento complessivo in caso di vincita. È interessante notare come quelle inglesi sono indicate da frazioni, e rappresentano il solo profitto possibile e non la vincita complessiva, mentre in quelle americane, espresse con numeri sia positivi che negativi, il valore della quota indica a quanto deve ammontare la puntata per vincere 100 unità e cioè se la vincita sarà superiore o inferiore alla puntata iniziale. A tal proposito va fatta una distinzione tra le quote "pre-match", definite quindi prima dell'evento sportivo sul quale si vuole scommettere e le quote "live" che subiscono variazioni e modifiche durante il match.

considerata vincente se riuscirà a segnare abbastanza reti da superare quelle degli avversari a cui viene addizionato lo svantaggio. Considerando che oggi è praticamente possibile scommettere su qualsiasi sport, compresi quelli quasi sconosciuti in Italia come il sumo o il surf, e che i differenti concessionari spesso offrono ulteriori variazioni su puntate ed elementi oggetto del pronostico, le modalità di scommessa sono davvero innumerevoli.

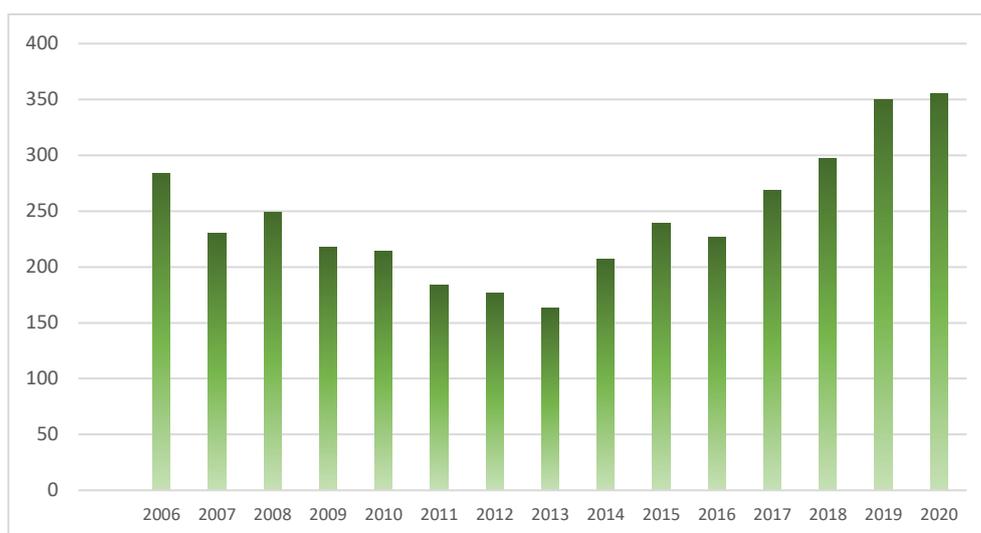
In figura 4.1 è rappresentata la serie storica 2006-20 della raccolta per il settore dei giochi a base sportiva (che comprendono, oltre alle scommesse sportive, anche i concorsi pronostici come Totocalcio e Totogol). Dopo una prima crescita, piuttosto consistente, verificatasi nel 2008 la raccolta è stata pressoché stabile nei successivi cinque anni, per poi ricominciare a crescere fino a quasi un raddoppio verificatosi nel 2016. Dal 2017 osserviamo un brusco calo che riporta la raccolta a valori paragonabili a quelli del 2013, e un'ulteriore riduzione coincidente con l'anno della pandemia. Il crollo della raccolta nel 2017 è parzialmente imputabile alla grande crescita registrata nello stesso anno delle scommesse via internet; probabilmente la platea di consumatori modificò le proprie abitudini di gioco passando alla modalità online, anche allettati da condizioni in termini di quote e bonus più favorevoli. Grazie alle modificazioni normative in termini di fiscalità che hanno coinvolto questa tipologia di giochi, questa "crisi" del 2017 non ha impattato sul gettito erariale che, come è chiaramente visibile nella figura 4.2, ha avuto una crescita costante negli ultimi anni.

Figura 4.1. Giochi a base sportiva, dati relativi alla raccolta. Serie storica 2006-2020. Dati in milioni di euro.



Fonte: elaborazione su dati ADM.

Figura 4.2. Giochi a base sportiva, dati relativi all'erario. Serie storica 2006-2020. Dati in milioni di euro.



Fonte: elaborazione su dati ADM.

4.1.2 Scommesse ippiche

Il settore dei giochi a base ippica è da sempre soggetto a regolamentazioni molto diverse rispetto a tutte le altre tipologie di gioco legale, in quanto esso si è evoluto in un arco temporale decisamente più lungo, ed è sempre stato strettamente collegato al destino dell'ippica intesa come attività sportiva. Inizialmente esisteva un unico ente incaricato di disciplinare e gestire sia lo sport che le scommesse, l'Unione Nazionale per l'Incremento delle Razze Equine, UNIRE, fondata con il Regio Decreto 24 maggio 1932 e operante sotto la tutela del Ministero delle Politiche Agricole Alimentari e Forestali (Mipaaf). Nel tentativo di rilanciare il settore, che stava scivolando in una profonda crisi, si tentò una prima riforma, che vide l'ente, trasformato nel 2011 in Agenzia per lo Sviluppo del Settore Ippico, ASSI, venire definitivamente soppresso nel 2012, con le sue funzioni che venivano trasferite direttamente al Mipaaf. Successivamente, le mansioni relative all'organizzazione e gestione della scommessa ippica, sono passate ad ADM. Delle numerose specialità dell'ippica, due sono quelle su cui è consentito scommettere: il Trotto, dove il cavallo tiene un'andatura a metà strada tra passo e galoppo, di cui esistono due varietà, una in cui il fantino monta direttamente in sella, l'altra in cui il cavallo traina il cosiddetto "sulky" (una sorta di biga, a due ruote) su cui si trova il "driver" o guidatore; il Galoppo, in cui il fantino monta in sella gareggiando in corse ad ostacoli oppure "in piano" (senza ostacoli). Le tipologie di scommessa sono tre: Ippica di Agenzia (totalizzatore), Ippica Nazionale, Ippica Quota fissa (comprensiva di palinsesto ufficiale e complementare).

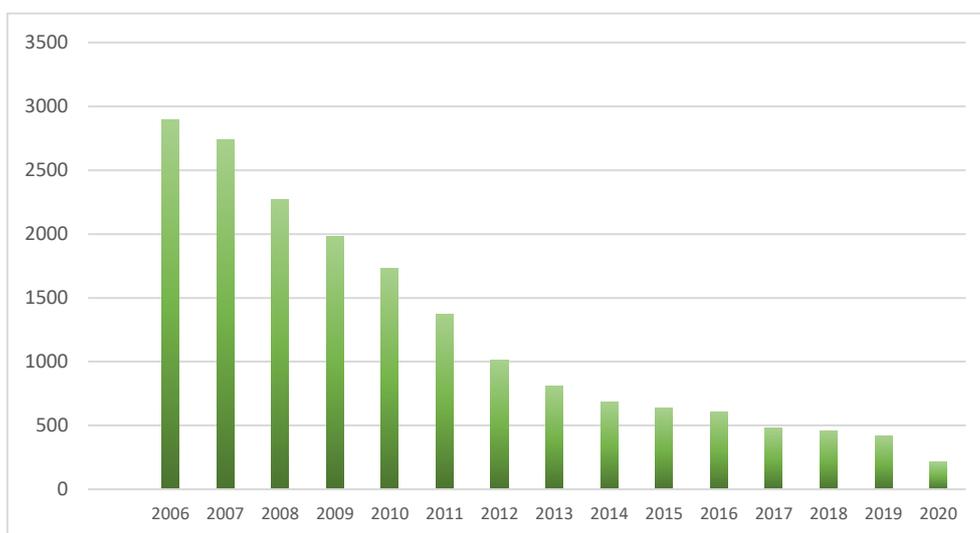
Nell'ippica di agenzia o a totalizzatore, come avviene per le scommesse sportive a totalizzatore di cui al paragrafo precedente, il montepremi è formato dalla somma degli importi scommessi su di un singolo evento. Per ogni evento presso gli ippodromi, le agenzie di scommesse e i siti internet dei concessionari, vengono mostrate le quote probabili aggiornate a intervalli di tempo definiti in base alla raccolta. È possibile puntare sul vincente, e cioè sul cavallo che vincerà la gara, sul piazzato, cioè sulla possibilità che il cavallo prescelto finisca la gara in prima, seconda o terza posizione, sull'accoppiata, pronosticando cioè i due cavalli che si piazzeranno nelle prime due posizioni e infine sul "Trio", scommettendo su quali cavalli si classificheranno al primo, secondo e terzo posto¹¹⁹.

¹¹⁹ Esiste una sotto-tipologia dell'accoppiata, l'accoppiata in ordine, di cui esistono ben nove varianti. In maniera analoga ne esistono sei varianti per il "Trio".

L'ippica nazionale nacque per consentire di allargare il circuito consentendo anche alle ricevitorie di accettare alcune tipologie di scommessa. Sono concesse tutte le modalità valide per l'ippica a totalizzatore, ad eccezione del piazzato; esistono altre due modalità di scommessa, il "Quartè" e il "Quintè" in cui bisogna indovinare, rispettivamente, i primi quattro e i primi cinque cavalli nell'ordine in cui tagliano il traguardo. Nell'Ippica Nazionale esistono i cosiddetti "rapporti di scuderia"; quando si scommette su di un cavallo, si vince la scommessa anche se ad ottenere il piazzamento su cui si è scommesso è un cavallo diverso ma appartenente alla stessa scuderia. L'ippica a quota fissa si basa sullo stesso principio delle quote espresso nel paragrafo precedente, e come accade nella tipologia analoga relativa agli altri sport, è quella che prevede il maggior numero di possibilità di scommessa. Se ne possono piazzare di singole e di multiple, ed è possibile giocare dei sistemi. Le gare su cui si può scommettere sono inserite in due macro-insiemi: il palinsesto ufficiale ed il palinsesto complementare. Le gare del palinsesto ufficiale sono quelle appartenenti ai principali, classici eventi ippici nazionali ed internazionali, e vengono preventivamente asseverate da ADM; sino al 2013 questo era l'unico palinsesto disponibile per scommettere legalmente. Successivamente venne introdotto il palinsesto complementare, ossia la possibilità, per i concessionari, di individuare una serie di gare ulteriori per fare da "complemento" al palinsesto ufficiale e offrire così ai giocatori ulteriori possibilità di scommessa (allargando di molto le fasce orarie in cui è possibile scommettere nell'arco di una giornata). Questo palinsesto è stato in realtà reso operativo solo nel 2021, sulla spinta della pandemia di Covid-19, a causa della quale numerose gare vennero sospese, azzerando il numero di eventi ippici su cui si sarebbe potuto scommettere.

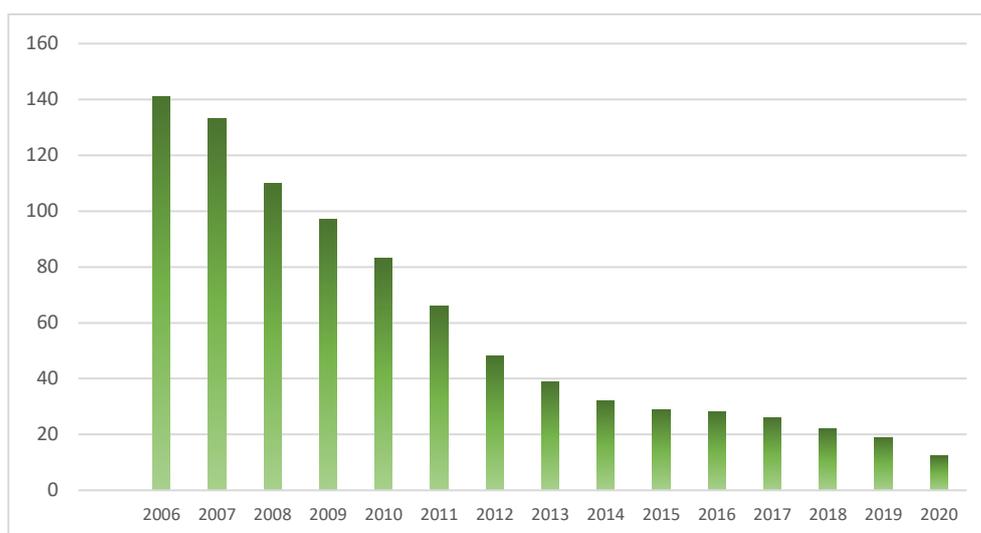
I grafici che seguono, 4.3 e 4.4, rappresentano le serie storiche 2006-20 per raccolta ed erario relativi ai giochi a base ippica; entrambi mostrano chiaramente come questa categoria di gioco pubblico d'azzardo sia sempre meno attraente per i consumatori, facendo registrare cifre sempre più basse ogni anno. Il declino del settore è palese, dai quasi 3 miliardi di euro raccolti nel 2006 siamo passati ai 415 milioni del 2019, e gli effetti della pandemia sono stati particolarmente forti per questa tipologia di giochi, poiché il lockdown ha impedito il regolare svolgimento delle gare, paralizzando la filiera delle scommesse, tanto che la raccolta ha subito un dimezzamento nel 2020 rispetto all'anno precedente, raggiungendo solo quota 213 milioni di euro.

Figura 4.3. Giochi a base ippica, dati relativi alla raccolta. Serie storica 2006-2020. Dati in milioni di euro.



Fonte: elaborazione su dati ADM.

Figura 4.4. Giochi a base ippica, dati relativi all'erario. Serie storica 2006-2020. Dati in milioni di euro.



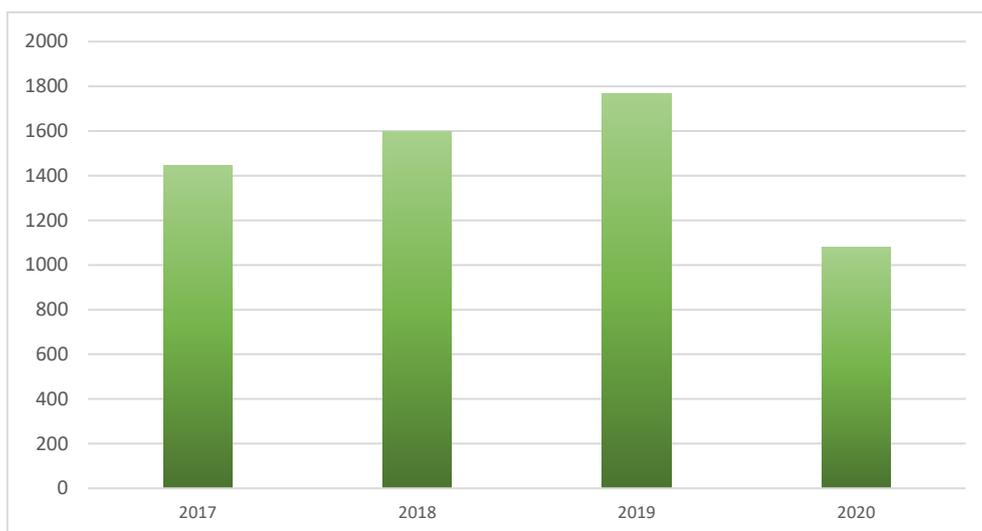
Fonte: elaborazione su dati ADM.

4.1.3 Scommesse virtuali

Il principale “problema” delle scommesse, era, agli occhi dei concessionari, l’impossibilità di poter giocare in qualsiasi momento; questa peculiarità rappresentava una differenza fondamentale rispetto alle categorie di gioco pubblico d’azzardo considerate più redditizie da questi imprenditori, come gli apparecchi di intrattenimento e i casinò online, a cui è possibile giocare praticamente senza limiti di tempo (se non quello di apertura degli esercizi, nel caso del gioco su rete fisica). Questa è stata la principale motivazione che ha spinto ad introdurre il palinsesto complementare nella scommessa ippica e che ha guidato lo sviluppo della scommessa virtuale, la cui sperimentazione cominciò nel 2013. Il meccanismo è del tutto analogo a quello della scommessa sportiva a quota fissa, con la differenza che l’evento sul quale si scommette è una simulazione creata da un algoritmo e rappresentata in grafica computerizzata in modo verosimile ad una reale competizione di un qualsivoglia sport, ma della durata raramente superiore al minuto. La puntata minima è pari ad un euro, e anche in questo caso la vincita massima è pari a 10.000€. È possibile scommettere su eventi virtuali tutti i giorni dalle sette del mattino alle tre di notte; ADM fissa a 3.000 il numero massimo di eventi virtuali giornalieri che ciascun concessionario può simulare.

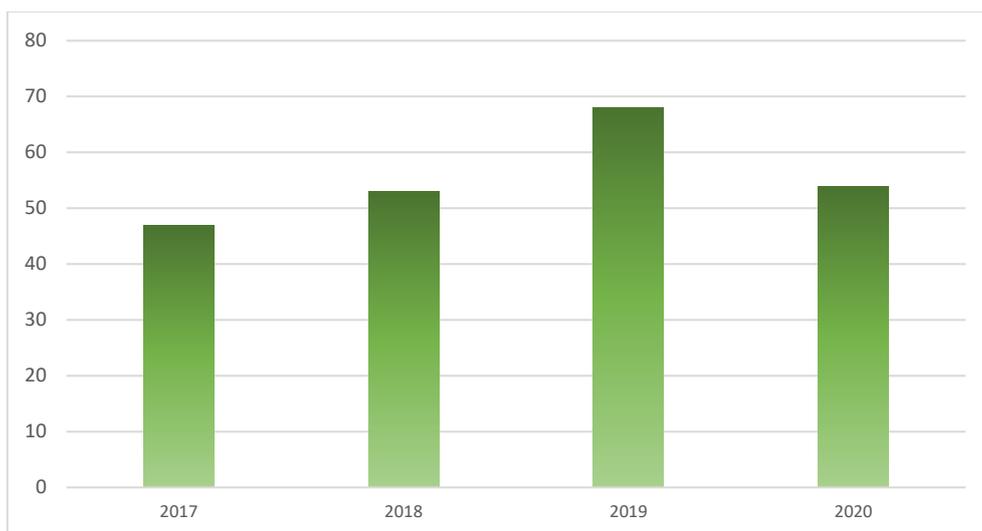
Con ben un miliardo e settecento milioni di euro di raccolta nel 2019, le scommesse virtuali arrivano in soli tre anni a pareggiare le cifre fatte registrare nello stesso periodo da un gioco “storico” come il Lotto (1.769 milioni di euro). Nell’anno della pandemia anche in questo settore c’è stata una forte flessione, ma con una raccolta di 1.079 milioni di euro le scommesse virtuali hanno generato flussi di denaro pari a circa il quaranta per cento di quanto raccolto nelle scommesse sportive (2.640 milioni di euro).

Figura 4.5. Scommesse virtuali, dati relativi alla raccolta. Serie storica 2017-2020. Dati in milioni di euro.



Fonte: elaborazione su dati ADM.

Figura 4.6. Scommesse virtuali, dati relativi all'erario. Serie storica 2017-2020. Dati in milioni di euro.



Fonte: elaborazione su dati ADM.

4.1.4 Modalità di promozione

Il mondo delle scommesse era dal punto di vista pubblicitario piuttosto invadente prima della promulgazione del decreto dignità: la filiera legava il proprio marchio ai principali club degli sport professionistici, sponsorizzandoli direttamente, e acquistava un gran numero di spazi pubblicitari nelle trasmissioni radio e televisive di eventi sportivi. Per quanto, come sottolineato in precedenza nel paragrafo 3.5, i concessionari siano riusciti ad aggirare parzialmente il divieto, alcuni sport, come il calcio, si sono visti privare di una consistente entrata di bilancio che ne ha aggravato ulteriormente la situazione finanziaria già precarizzata dal Covid-19. È attraverso il settore della scommessa sportiva che si vengono a creare i presupposti del legame tra mondo dell'azzardo e mondo dello sport, nonostante i principi di quest'ultimo potrebbero a molti apparire in netta contraddizione con quelli del primo; in quest'ottica va compreso e interpretato il parziale arruolamento alla causa del gioco pubblico delle federazioni degli sport più famosi, le quali si sono

apertamente schierate tra i contrari nel dibattito relativo al divieto di pubblicità per l'azzardo, intervenendo negli ultimi mesi a riaccenderlo indicando in una sua revisione una delle possibili strategie per far fronte alla crisi in cui si sono ritrovate a seguito della pandemia.

I principali siti e agenzie di scommesse adottano, oltre alla classica promozione pubblicitaria, la tattica dei bonus per fidelizzare i propri clienti. Tali strumenti consistono nell'elargizione di una quota di credito gratuito proporzionale all'ammontare che l'utente decide di depositare sul proprio conto online aperto presso il concessionario, oppure nella garanzia di quote maggiorate sulle prime scommesse effettuate dal nuovo utente, o ancora sistemi di "cashback", cioè rimorsi sulle prime scommesse perse o sulle spese totali.

4.2 Il Lotto

Il Lotto, ad esclusione delle lotterie, è la prima forma di gioco legale a comparire nel nostro Paese. La sua gestione è affidata in concessione dallo Stato unicamente a Lottomatica S.p.A. Consiste nell'estrazione di cinque numeri compresi tra 1 e 90, oggi meccanizzata e un tempo affidata ad un bambino, rigorosamente bendato, che selezionava dei bussolotti da un'urna¹²⁰. I giocatori tentano di prevedere quali numeri verranno estratti e, in alcune modalità, in che ordine. Esistono 11 "ruote", ossia differenti estrazioni, delle quali dieci prendono ciascuna il nome di una delle principali città italiane e una è definita "nazionale"; il giocatore può scegliere su quale ruota quali e quanti numeri puntare. L'ammontare della vincita dipende dalla quantità di numeri indovinati. La puntata minima è pari ad un euro, mentre la vincita massima è fissata a sei milioni di euro.

Del radicamento culturale del lotto abbiamo già detto in precedenza, ma vale la pena soffermarsi ancora sulla sua componente illecita: il cosiddetto "lotto nero" o lotto clandestino, poiché esso forniva una soluzione pratica ad una caratteristica del lotto lecito che i giocatori trovavano problematica, e cioè il contingentamento dei tempi entro cui era consentito giocare. Il gioco del lotto si era radicato al punto di entrare in una strettissima relazione, soprattutto nel meridione, con il mondo dell'onirico e della superstizione; in maniera analoga a come avveniva per le forme arcaiche di gioco d'azzardo, esso si legava ad una dimensione spirituale, e i giocatori finivano per ricercare nella vita quotidiana possibili segni che potessero guidarli nella selezione dei numeri su cui puntare. Nei casi in cui tali segni si fossero manifestati nelle fasce orarie in cui non era possibile giocare legalmente, al giocatore restava sempre l'opzione di ricorrere al lotto clandestino, che non conosceva alcuna limitazione temporale. Le quote erano le stesse che assicurava lo Stato, le organizzazioni criminali fornivano al giocatore la garanzia che le eventuali vincite sarebbero state normalmente erogate¹²¹ e non solo: queste arrivavano al giocatore in tempi decisamente più brevi rispetto a quelli del gioco legale, esentasse ed in contanti. Emblematico è questo articolo pubblicato su la Repubblica il giorno 20 aprile 1984:

"Sbancato il lotto clandestino a causa di una telenovela. Venerdì 6 aprile, in un orario in cui le ricevitorie di Stato erano già chiuse, Telemontecarlo ha mandato in onda l'ultima puntata, sarà stata la millesima o giù di lì, della telenovela «Anche i ricchi piangono». In una scena, verso la fine, i due protagonisti, marito e moglie, vanno a prendere alla stazione ferroviaria il proprio figliolo. Fuori campo, l'altoparlante annuncia: « È in arrivo sul binario 12 il rapido delle 7,59». A questo punto i telespettatori napoletani non hanno

¹²⁰ La meccanizzazione delle estrazioni del Lotto rappresenta l'ennesima delega ad un oggetto tecnico dell'effettiva applicazione di una norma; si è ricorso ad una urna meccanica in grado di mescolare i bussolotti contenenti i novanta numeri con getti di aria compressa e farli catturare da una nicchia rotante presente ai sui bordi per scongiurare il rischio che il bambino "tradisse" la rete. Era molto diffusa l'idea che le estrazioni venissero truccate istruendo quest'ultimo a selezionare solo i bussolotti che erano stati preventivamente raffreddati o scaldati, decidendo così a priori quali numeri dovessero venire estratti.

¹²¹ Crimine che crea fiducia.

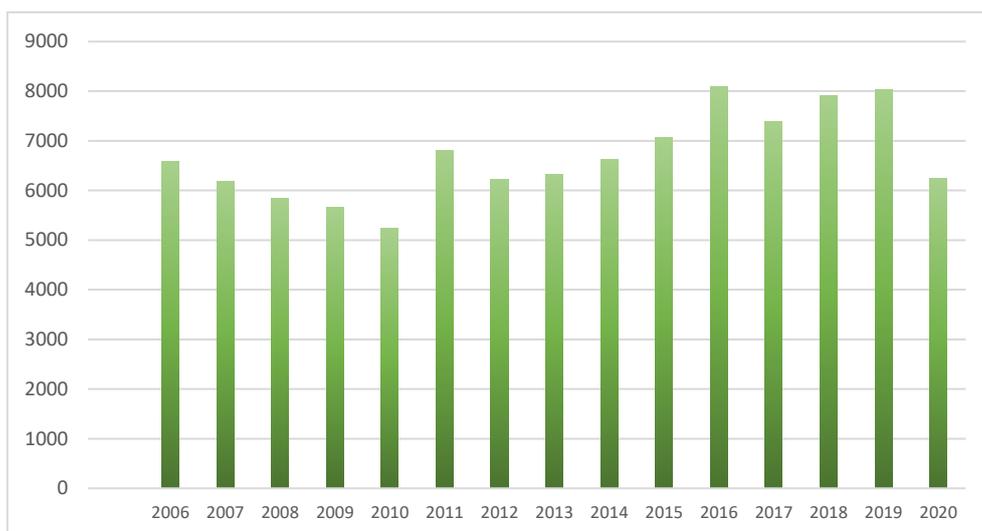
avuto dubbi: 12, 7 e 59 era un terno secco da giocarsi subito sulla ruota di Napoli. I bookmaker delle ricevitorie clandestine (aperti a qualsiasi ora) sono stati sommersi dalle giocate. Nel quartiere della Sanità letteralmente presi d' assalto. Il giorno successivo, sabato 7 aprile, i tre numeri sono immancabilmente usciti sulla ruota di Napoli. I clandestini hanno pagato tutte le vincite, per un ammontare di alcune centinaia di milioni, entro quarantotto ore.” (la Repubblica, 1984)

Un altro fenomeno relativo al Lotto riconducibile alla sfera del non-razionale, interessante in quanto spesso portato ad esempio dagli esperti di *gambling disorder* e affini per illustrare il manifestarsi di *bias* cognitivi nella logica dei giocatori. Negli anni in cui il Lotto era in auge, si generava sempre una grande eccitazione intorno ai cosiddetti “numeri ritardatari”, numeri che, su una determinata ruota, non venivano estratti per un periodo relativamente lungo di tempo; questo portava i giocatori abituali (ma anche gli occasionali e i non-giocatori) a scommettere fortemente su questi numeri settimana dopo settimana, nella convinzione che questi ritardi aumentassero la probabilità di una futura estrazione. L’ignaro giocatore giunge a conclusioni senza tenere conto delle regole della statistica, le quali dovrebbero portarlo a capire come questa non sia influenzata dagli esiti delle precedenti estrazioni, ma resti uguale a sé stessa; da qui, si procede sino ad un’accusa di irrazionalità sorprendentemente simile a quelle che “i moderni” descritti da Bruno Latour lanciano ai non-moderni o ai premoderni (Latour, 2009) Questa “distorsione cognitiva” è chiamata in letteratura *fallacia del giocatore* o *fallacia di Montecarlo*: il giocatore è portato a ritenere che, dopo una vincita, le probabilità di una nuova vittoria siano più basse del normale, e viceversa, che a seguito di una serie di perdite la probabilità di vincere salga proporzionalmente, non riuscendo a concepire l’indipendenza degli eventi. Restando in tema, c’è una modalità di gioco per il Lotto introdotta nel 2012, l’“Ambetto”, che seppure non sarà direttamente ispirata al *near-miss effect* – altra euristica di ragionamento legata al gioco d’azzardo – quantomeno sembra volerne assecondare il manifestarsi nei giocatori al fine di coinvolgerli maggiormente. Il *near-miss effect* è, in parole povere, la convinzione che l’essersi avvicinati ad una vincita (ad esempio, l’estrazione di un numero percepito come “vicino” a quello pronosticato: esce il 23 ed io avevo scommesso sul 24) aumenti la probabilità che questa si verifichi nell’immediato; quel “c’ero quasi” spinge con forza il giocatore a tentare nuovamente (Tani & Ilari, 2016). Ebbene, l’Ambetto consente di scegliere da un minimo di due ad un massimo di dieci numeri, e dà diritto ad una vincita se almeno uno dei numeri selezionati viene estratto, più il precedente e/o il successivo degli altri numeri giocati.

In ogni caso, seguendo la generale tendenza a comprimere i tempi dei cicli di puntata che ha caratterizzato lo sviluppi negli ultimi vent’anni di praticamente tutte le tipologie di gioco legale, nel 2009 viene introdotta una nuova versione del lotto, il “10eLotto”. Si scelgono da 1 a 10 numeri compresi tra l’1 e il 90 ed è possibile scegliere tra tre modalità: estrazione immediata, che prevede contestualmente alla convalida della giocata l’estrazione casuale di 20 numeri, estrazione del Lotto, in cui la serie dei numeri vincenti viene formata dai primi due estratti di ciascuna delle dieci ruote del lotto, ed estrazione ogni cinque minuti; in quest’ultimo caso, viene effettuata una estrazione ogni cinque minuti ventiquattro ore su ventiquattro, tutti i giorni. Nel 2012 fa la sua comparsa anche il “Lotto Più”, variante del tutto simile al Lotto tradizionale ma con specifiche schedine per ogni tipologia di puntata concessa, con un costo fisso (la schedina di 3€ consente di scegliere tre numeri, quattro quella da 4€ e cinque quella da 5€) e premi sensibilmente più elevati.

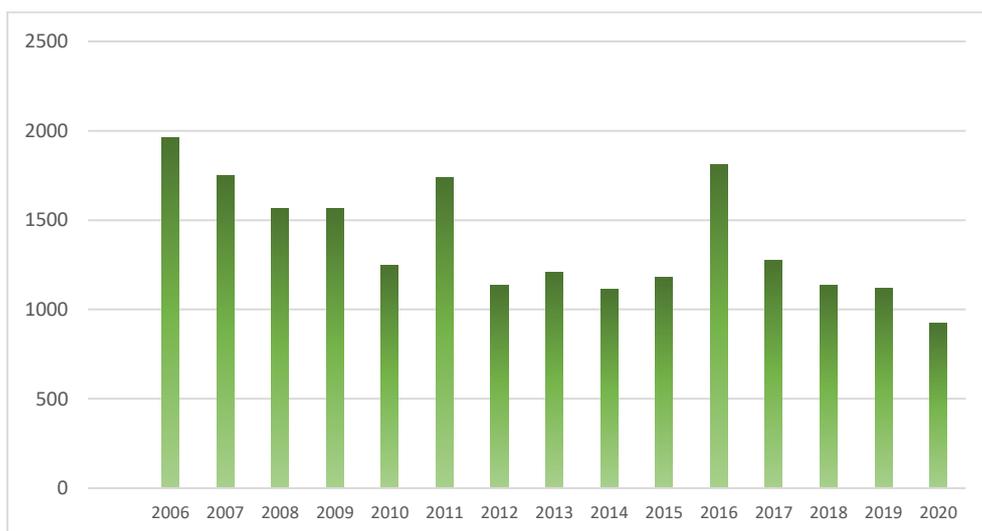
In figura 4.7 e 4.8 sono rappresentate le serie storiche 2006-20 di raccolta ed erario per il gioco del Lotto; si nota bene come la raccolta sia relativamente stabile nel tempo e come l’erario sia soggetto a fluttuazioni direttamente correlate alle modifiche alle aliquote.

Figura 4.7. Lotto, dati relativi alla raccolta. Serie storica 2006-2020. Dati in milioni di euro.



Fonte: elaborazione su dati ADM.

Figura 4.8. Lotto, dati relativi all'erario. Serie storica 2006-2020. Dati in milioni di euro.



Fonte: elaborazione su dati ADM.

4.3 Giochi numerici a totalizzatore

La categoria viene introdotta formalmente con la Legge 7 luglio 2009 con la seguente definizione: “[...] giochi di sorte basati sulla scelta di numeri da parte dei consumatori all’atto della giocata [...] per i quali una quota predeterminata delle poste di gioco è conferita ad un unico montepremi [...] e che prevedono, altresì, la ripartizione in parti uguali del montepremi tra le giocate vincenti appartenenti alla medesima categoria di premi” (Prot. AAMS N. 2011/11989, art.1 co. n). Questa descrizione avrebbe fatto ricadere nella categoria anche il Lotto, ma esso fu volutamente lasciato fuori in quanto già esisteva una concessione attiva con Lottomatica, a differenza di quanto accadde con il più famoso di questi giochi, il SuperEnalotto (già in circolazione dal 1997). Quest’ultimo è giocabile ancora oggi, sebbene abbia subito numerose modifiche al regolamento negli anni. Originariamente esso era legato alle estrazioni del Lotto; la combinazione da indovinare era composta dai primi due numeri delle ruote di Bari, Firenze, Milano, Napoli, Palermo e Roma; a questi si aggiungevano inizialmente un sesto numero, detto “Jolly” che corrispondeva al primo estratto

sulla ruota di Venezia, e successivamente un settimo, detto "SuperStar", ossia il primo estratto della ruota nazionale. Ad oggi, vengono effettuate due estrazioni meccaniche separate, una per i sei numeri principali e il jolly, l'altra per il SuperStar. Come per le altre tipologie di gioco appartenenti a questa categoria, il montepremi è determinato dalla somma delle puntate e viene equamente suddiviso tra i vincitori della stessa categoria (ad esempio, tutti coloro che sono riusciti ad indovinare tutti e sei i numeri). Si vince indovinando due, tre, quattro, cinque, cinque numeri più il jolly e tutti e sei i numeri, con quote di montepremi crescenti. Il costo di una schedina su cui si pronosticano il numero minimo di numeri, cioè sei, è pari ad 1€ e cresce proporzionalmente al numero di "colonne" su cui si desidera giocare (su ogni colonna si può pronosticare una differente combinazione); è prevista la possibilità di selezionare un numero "SuperStar" al costo di 0.5€ per combinazione; nei casi in cui viene pronosticata con successo una serie di numeri, indovinare anche il SuperStar consente un incremento sostanziale della vincita (fino a due milioni di euro aggiuntivi nel caso di vincita col 6, ma sempre suddivisi tra i vincitori). Fino al 2016 esistevano anche delle estrazioni istantanee al momento della convalida della giocata, ogni 1.000 combinazioni convalidate venivano assegnati automaticamente premi di ammontare compreso tra 5 e 10.000€. Il terminale emetteva un segnale acustico e il giocatore avrebbe potuto incassare immediatamente e in contanti la vincita.

Al SuperEnalotto nel 2009 si aggiunge "Win For Life", gestito da SISAL. Si gioca compilando una schedina dal costo di 1€ e marcando su di essa 10 numeri su 20, più uno speciale denominato "numerone", sui quali si intende scommettere. Le categorie di vincita dipendono da quanti numeri vengono indovinati: 10, 9, 8 o 7, oppure 10, 9 e 8 più 1, cioè il "numerone". Al costo di 1€ aggiuntivo si accede anche alle categorie di vincita 0, 1, 2 e 3 e 0+1, 1+1, 2+1, e 3+1. Ogni giorno vengono effettuate 17 estrazioni, una ogni ora dalle 7.00 alle 23.00; le categorie di vincita 10+1 e 0+1 sono dette "Win for Life", danno diritto al 36,29% del montepremi e, ed è questa la principale peculiarità di questo gioco, ad una sorta di vitalizio: una rendita mensile di 2.700€ per venti anni (da suddividere tra tutti gli eventuali vincitori). Ne esistono due varianti, una chiamata "Win for Life Grattacieli" e l'altra "Win for Life VinciCasa". Nella prima i numeri da indovinare sono suddivisi in cinque pannelli contenenti, in sequenza, i numeri da 1 a 60; il numerone si seleziona tra i numeri da 61 a 90, riportati in un sesto pannello. A vincere la quota più grossa del montepremi è la categoria Win for Life, a cui si accede indovinando un numero da ciascun pannello più il numerone; i giocatori che vi riescono hanno diritto al 44,97% del montepremi, ad una rendita di 3.580€ per 20 anni e ad un ulteriore premio di 100.000€ (anche in questo caso le vincite vengono suddivise tra tutti i vincitori). Win for Life VinciCasa è il gioco più semplice di questa serie: si pronosticano 5 numeri su 40; indovinarli tutti e cinque dà diritto a 500.000€ con cui si è vincolati ad acquistare un immobile. Se la quota di montepremi destinata a questa categoria (pari a, 58,5%) dovesse risultare essere inferiore a 500.000€, essa viene integrata attingendo da un apposito fondo.

Nel 2011 entrano a far parte della famiglia "SiVinceTutto", variante del SuperEnalotto, e Eurojackpot, prima esperienza di gioco a totalizzatore organizzato di concerto con altri Paesi.

Si gioca al "SiVinceTutto" con schedine del valore di 5€, su cui si marcano sei numeri; le estrazioni avevano luogo l'ultimo mercoledì del mese fino al 2016, anno in cui si passò ad un'estrazione con cadenza settimanale, ogni mercoledì. Il gioco è del tutto analogo al SuperEnalotto, tranne che per la distribuzione del montepremi. In SiVinceTutto il montepremi viene sempre suddiviso tra tutti i partecipanti, anche in assenza di vincite con sei numeri indovinati, distribuendolo nelle categorie inferiori. Eurojackpot, anche conosciuto come "Europot" o "Euro lotteria", vede la partecipazione di 18 Paesi europei¹²², in ciascuno dei quali è possibile giocare. Si compila una schedina scegliendo cinque numeri compresi tra 1 e 20 e due numeri compresi tra 1 e 12, detti "euronumeri". Indovinandoli tutti e sette si accede alla categoria di vincita più alta che consente di vincere il 36% del montepremi; l'ultima categoria di vincita comprende coloro che indovinano due numeri più un

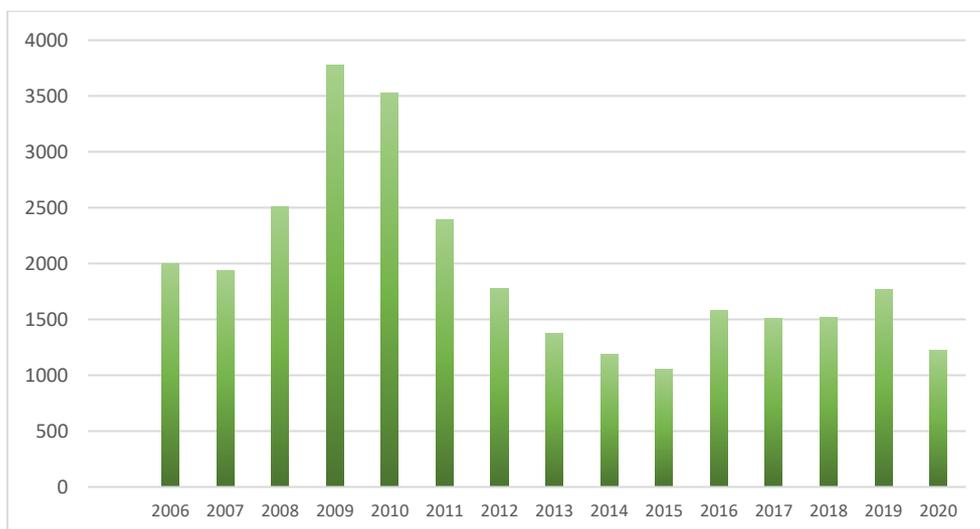
¹²² Croazia, Danimarca, Estonia, Finlandia, Germania, Islanda, Italia, Lettonia, Lituania, Norvegia, Paesi Bassi, Polonia, Repubblica Ceca, Slovacchia, Slovenia, Spagna e Svezia.

euronumero. In alternativa, si può giocare con il sistema “Quick Pick”, dove il terminale sceglie casualmente, al posto del giocatore, i cinque numeri e i due euronumeri, oppure con dei sistemi¹²³.

L’ultimo gioco a totalizzatore introdotto in Italia è giocabile solo ed esclusivamente online: si chiama *Play Six*, e nonostante abbia regole molto simili al resto della categoria, esteticamente somiglia ad un videogioco di architettura elementare, come quelli che circolavano sui social network una decina di anni fa. Al costo di cinquanta centesimi di euro, si scelgono sei numeri su 36, e si vince indovinandone 3, 4, 5 o 6 – l’estrazione avviene nove volte al giorno, e questa viene presentata con una veste grafica a scelta del giocatore tra quattro, ciascuna progettata per simulare una interazione che ricordi quella di un videogame.

Le figure 4.9 e 4.10 rappresentano, rispettivamente, le serie storiche per la raccolta e l’erario relativi ai giochi numerici a totalizzatore. Dopo un picco raggiunto tra il 2009 e il 2010, dovuto alla grande popolarità che in quegli anni ebbe il Superenalotto, questa tipologia di giochi ha fatto registrare cifre comprese tra il miliardo e il miliardo e mezzo di euro. Dalla figura 4.9 si nota anche come questi giochi abbiano subito un impatto relativamente contenuto dalle misure emergenziali messe in atto per contrastare la pandemia di Covid-19 nel 2020.

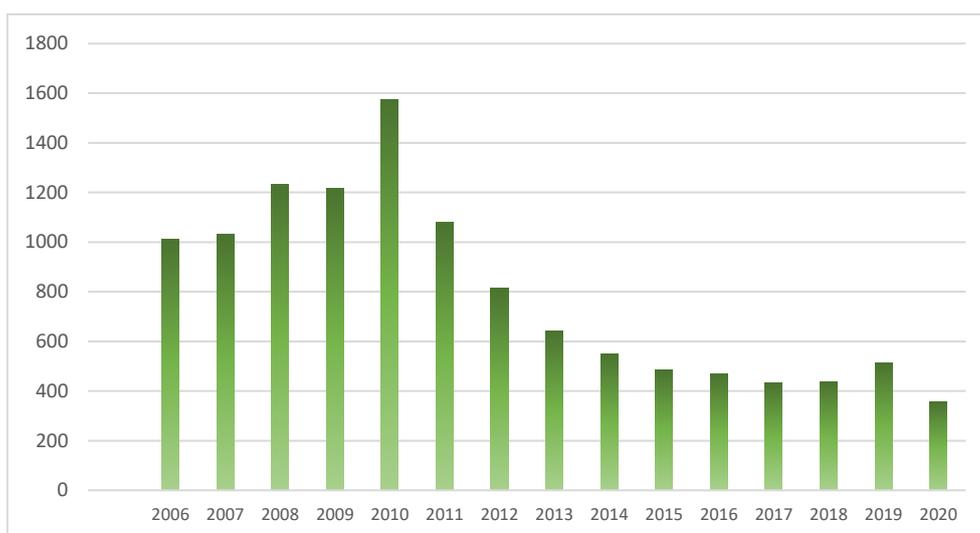
Figura 4.9. Giochi numerici a totalizzatore, dati relativi alla raccolta. Serie storica 2006-2020. Dati in milioni di euro.



Fonte: elaborazione su dati ADM.

¹²³ Si possono giocare “sistemi ridotti” o “carature”; i primi consentono di selezionare un numero maggiore di numeri incrementando le probabilità di vincita e il costo della schedina, mentre le carature sono sistemi molto complessi in cui il giocatore acquista solo una quota della giocata.

Figura 4.10. Giochi numerici a totalizzatore, dati relativi all'erario. Serie storica 2006-2020. Dati in milioni di euro.



Fonte: elaborazione su dati ADM.

4.4 Lotterie

Le lotterie hanno rappresentato per moltissimi anni, con il Lotto, le uniche modalità di gioco d'azzardo consentite dalla legge. Inizialmente organizzate in concomitanza con progetti o eventi che richiedevano un finanziamento, come quella indetta a Roma nel 1735 per raccogliere denaro destinato alla bonifica delle paludi pontine, successivamente all'unificazione del Paese si sviluppò l'idea e il modello di lotteria nazionale, fino ad arrivare alla creazione della "Lotteria Italia" nel 1955. Tradizionalmente chiamata anche "lotteria di capodanno", essa è sempre stata abbinata a trasmissioni televisive durante le quali vengono resi pubblici i risultati delle estrazioni. Le Lotterie hanno oggi un impatto minimo in termini di raccolta ed erario, soprattutto se paragonate ad altre, più moderne, forme di gioco legale. ADM include nella categoria "Lotterie" anche le cosiddette lotterie istantanee (il Gratta&Vinci).

4.4.1 Lotterie istantanee

Ne è passata di acqua sotto i ponti da quel lontano 1994, anno in cui veniva introdotto in Italia il primo Gratta&Vinci, a cui abbiamo accennato nel paragrafo 3.2, eppure questi biglietti da grattare per scoprire se e quanto si è vinto non sono mai passati di moda. Sono progressivamente entrati nella quotidianità e quasi non sono considerati, dai non esperti, una vera e propria forma di gioco d'azzardo. Eppure, ne mantengono tutte le caratteristiche: dietro il pagamento di una posta in denaro si acquisisce il diritto di partecipare ad una estrazione a sorte di un premio, in questo caso differita, in quanto i biglietti vincenti vengono stampati secondo le probabilità di vincita stabilite a priori, e non è possibile riconoscerli in seguito senza grattare la patina di metallo presente su di essi. Attualmente sono disponibili ben 39 differenti versioni del Gratta&Vinci, riportate nella tabella seguente.

Tabella 4.1. Tipologie di Gratta&Vinci, prezzo del tagliando, vincita massima e probabilità di vincita massima.

Gratta e Vinci	Prezzo	Vincita massima	Probabilità di vincita massima
Nuovo Sette e Mezzo	1 €	7.000 €	1 su 480.000
Monetine Fortunate	1 €	10.000 €	1 su 4.320.000
Nuovo Portafortuna	1 €	10.000 €	1 su 2.880.000
New Sette e Mezzo	1€	10.000€	1 su 960.000

Frutti Ricchi	2 €	100.000 €	1 su 9.840.000
Portafortuna Mini	2 €	100.000 €	1 su 7.920.000
I Simboli del Miliardario	2 €	100.000 €	1 su 8.640.000
Nuovo 10X	2 €	100.000 €	1 su 9.600.000
Mini Doppia Sfida	2 €	100.000 €	1 su 9.600.000
Fai Scopa New	2 €	100.000 €	1 su 6.720.000
Le ricchezze di ELDORADO	3 €	200.000 €	1 su 6.960.000
Cuccioli D'oro	3 €	200.000 €	1 su 6.000.000
Numeri Fortunati	3 €	200.000 €	1 su 8.160.000
New Super Sette e Mezzo	3 €	200.000 €	1 su 6.000.000
Puzzle	3 €	200.000 €	1 su 6.960.000
Super Sette e Mezzo	3 €	200.000 €	1 su 6.000.000
M'ama non m'ama	3 €	200.000 €	1 su 5.040.000
Dolce Natale	3 €	200.000 €	1 su 8.160.000
Bianco Natale	3 €	200.000 €	1 su 9.600.000
500 Special	5 €	500.000 €	1 su 12.960.000
Speed Cash	5 €	500.000 €	1 su 7.680.000
Il Miliardario	5 €	500.000 €	1 su 6.000.000
Nuovo 20X	5 €	500.000 €	1 su 12.480.000
Portafortuna Plus	5 €	500.000 €	1 su 13.440.000
New Turista per 10 anni	2 €	315.796 €	1 su 4.080.000
Linea Vincente	5 €	500.000 €	1 su 8.400.000
Nuovo Doppia Sfida	5 €	500.000 €	1 su 8.640.000
Nuovo Battaglia Navale	5 €	500.000 €	1 su 9.120.000
Tutto per Tutto	5 €	500.000 €	1 su 9.840.000
New Turista per Sempre	5 €	1.936.849 €	1 su 4.560.000
Sfinge d'oro	10 €	2.000.000 €	1 su 9.840.000
Turbo Cash	10 €	2.000.000 €	1 su 8.880.000
Il Miliardario Mega	10 €	2.000.000 €	1 su 8.400.000
Nuovo 50X	10 €	2.000.000 €	1 su 8.880.000
Bonus Tutto per Tutto	10 €	2.000.000 €	1 su 6.480.000
Freccette insieme	10 €	2.000.000 €	1 su 6.240.000
Il Villaggio di Natale	10 €	2.000.000 €	1 su 5.040.000
Il Miliardario Maxi	20 €	5.000.000 €	1 su 9.360.000
Nuovo 100X	20 €	5.000.000 €	1 su 10.080.000

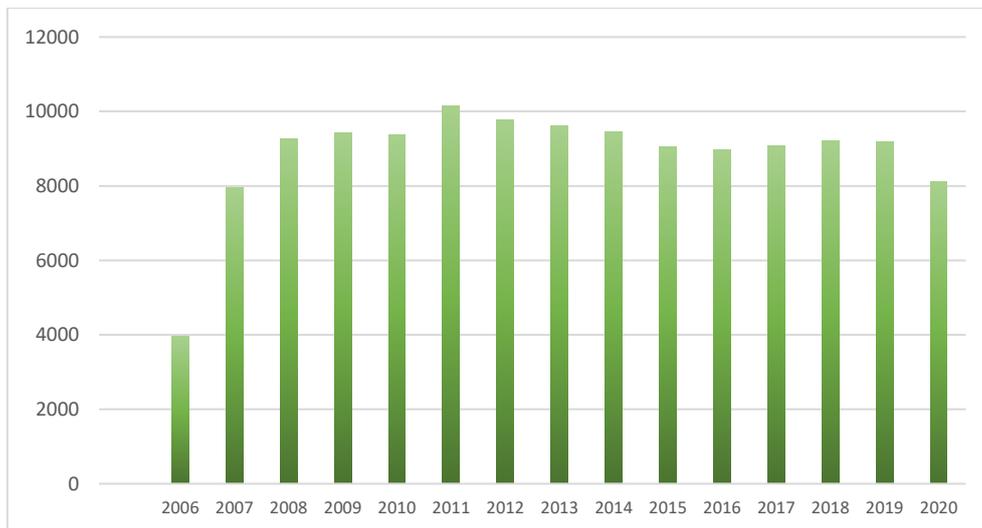
Fonte: Elaborazione su dati Lotterie Nazionali S.r.l., www.grattaevinci.com.

A queste si aggiungono le innumerevoli modalità di gioco online, introdotte dal 2006, a cui è possibile accedere aprendo un conto di gioco presso uno dei siti dei rivenditori autorizzati, anche queste distinguibili per fascia di prezzo (da 0,5€ a 20€) e in molti casi presentati al giocatore sottoforma di mini-giochi. È interessante notare come esista una versione dimostrativa di queste lotterie istantanee online, a cui è possibile giocare gratuitamente.

Il costo contenuto, l'immediatezza e la sua distribuzione anche attraverso esercizi in cui l'offerta di gioco legale non è il focus principale hanno reso il Gratta&Vinci una forma di gioco d'azzardo raramente percepita come tale. Non dal grande pubblico, almeno; gli esperti, principalmente quelli afferenti all'area della salute, più volte hanno problematizzato gli effetti che questo alone di innocenza cresciuto intorno alle lotterie istantanee possono avere non solo sui soggetti a rischio di dipendenza, ma anche sui non giocatori o sui giocatori occasionali. In particolare, sin dalla loro introduzione negli anni '90 si è più volte dibattuto su come la normalizzazione di questa attività di gioco finisse per coinvolgere anche i minorenni, sia autonomamente grazie alla grande facilità di acquisto dei tagliandi, sia tramite i genitori, inconsapevoli dei rischi potenziali. Oggi, sul retro dei biglietti sono posti avvisi sugli effetti sulla salute e sono indicate le probabilità di vincita per fascia di premio, ma fino al 2016, ADM si limitava a richiedere che venisse riportata la probabilità di vincita generale, comprendente anche quella di ottenere un premio di importo pari al costo del biglietto. In tal modo risultava che si sarebbe entrati in possesso di circa un biglietto vincente ogni quattro, potenzialmente ingannando il consumatore sulle reali possibilità di vincita. In ogni caso, i Gratta&Vinci condividono con molte altre tipologie di gioco legale. tra tutti principalmente gli apparecchi da intrattenimento, la peculiarità di elargire, con una certa frequenza, piccole vincite. Questa caratteristica può avere l'effetto di spingere il consumatore a continuare a giocare, ad acquistare altri tagliandi, irretito dall'idea che una possibile vincita più consistente sia imminente. Inerpicandoci nelle definizioni derivate dal comportamentismo ma molto utilizzate ancora oggi in psicologia e psichiatria, la piccola vincita avrebbe gli effetti di un "rinforzo positivo intermittente". La gratificazione arriva sì in seguito ad un determinato comportamento (in questo caso, grattare il tagliando), ma siccome, rispetto ad un normale rinforzo positivo, essa non arriva sempre, e non è possibile prevedere quando arriverà, si genera un'ansia a cui il giocatore troverà sollievo solo nell'attesa di una nuova ricompensa, spingendolo a ripetere il comportamento più di quanto egli non farebbe nel caso in cui il suo esito fosse certo (Griffiths & Auer, 2013).

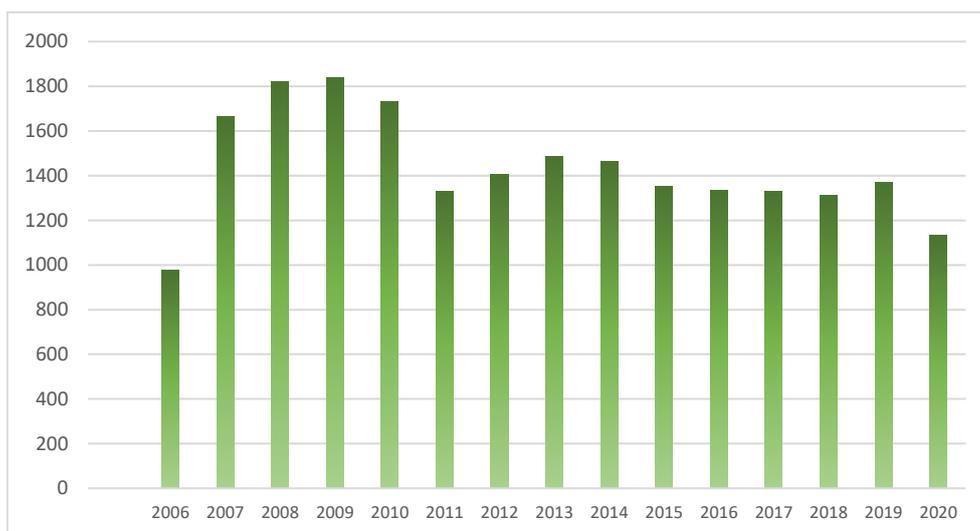
In figura 4.11 e 4.12 sono riportati i dati relativi a raccolta ed erario per gli anni 2006-20 della categoria Lotterie.

Figura 4.11. Lotterie, dati relativi alla raccolta. Serie storica 2006-2020. Dati in milioni di euro.



Fonte: elaborazione su dati ADM.

Figura 4.12. Lotterie, dati relativi all'erario. Serie storica 2006-2020. Dati in milioni di euro.



Fonte: elaborazione su dati ADM.

4.5 Bingo

Abbiamo già avuto modo, nel par. 3.2 di approfondire le vicende che si sono susseguite intorno all'approdo del bingo in Italia e le conseguenze che questo ha avuto sull'intera offerta di gioco legale, sia nel breve che nel lungo periodo. Non ci siamo però soffermati sulle sue specifiche tecniche e sulle modalità di fruizione. Innanzitutto, il bingo viene giocato luoghi specificamente adibiti, le cosiddette sale bingo, appunto. Questo non è un elemento da trascurare, in quanto all'epoca della sua introduzione, sul territorio italiano gli unici esercizi che avevano nel gioco la principale attività erano le ricevitorie del Lotto e i quattro Casinò; le prime erano luoghi principalmente di passaggio, dove ci si recava per "giocare i numeri" e poi si andava via (la situazione è molto diversa oggi; da quando sono state introdotte le diverse forme di lotteria e lotto a estrazione istantanea, molti giocatori stanziano nelle ricevitorie anche per molte ore), mentre i Casinò per via del loro numero esiguo e di una sorta di selezione della clientela, non erano e non sono luoghi dove recarsi abitualmente. In tal senso, le sale bingo erano una novità: gli italiani potevano recarsi e passare anche numerose ore a giocare, a consumare cibi e bevande, a intrattenersi con gli eventuali spettacoli di cabaret e, eventualmente, socializzare con gli altri giocatori. Quest'ultimo elemento fu quello su cui si basò tutta l'iniziale attività di promozione del bingo, esaltandone le caratteristiche di gioco sociale e diffondendone l'immagine di attività adatta alle famiglie, insistendo sulle (poche) similitudini esistenti con la tombola, classico gioco della tradizione natalizia italiana. All'atto pratico, la breve durata delle singole *manches*, il livello di attenzione richiesto per seguire le estrazioni, e il poco tempo che intercorre tra una partita e la successiva rendono molto difficile l'interazione tra giocatori; durante le estrazioni in sala c'è assoluto silenzio. Nonostante ciò, questa attività mantiene delle caratteristiche socializzanti, ma esse sono dovute più alla tipologia di clientela e al luogo in cui si gioca al bingo che al bingo stesso; questo gioco non è mai riuscito (ad eccezione forse della sala Bingo Re a Roma) ad attrarre un'utenza numerosa fatta di giocatori occasionali, piuttosto esso ha finito per attrarre una platea, contenuta per dimensioni, di appassionati. Le sale sono popolate in larga parte da abituarini, che nel corso di tempi anche molto lunghi finiscono per conoscersi tutti e sviluppare un qualche tipo di socialità (Morisi, et al., 2017).

In una generica sala bingo non mancano mai: un'area fumatori (solitamente corrispondente a più del 60% dell'intero spazio), un bar con servizio al tavolo (in molti casi troviamo anche ristoranti, che generalmente offrono pasti a prezzi estremamente bassi per i giocatori), una sala *slot machines* con AWP e VLT, telecamere a circuito chiuso, un numero variabile di operatori dedicati all'accoglienza, guardie giurate all'ingresso.

Al bingo si gioca acquistando una o più “cartelle”, schemi su cui sono riportati, su tre file da cinque, quindici numeri compresi nell’intervallo 1-90, il cui costo varia tra 1 e 3€ a seconda della *manche*. A vendere le cartelle sono i cosiddetti “cartellisti”, personale di sala che le recapita direttamente ai tavoli; ultimata la fase di vendita, il montepremi viene calcolato automaticamente e mostrato sui numerosi monitor presenti in sala, dopodiché si comincia con l’estrazione. In un’urna meccanica sono inserite 90 sfere contrassegnate dai 90 numeri; attraverso un meccanismo simile a quello delle estrazioni del lotto, attraverso l’aria compressa queste vengono mescolate e poi fatte fuoriuscire casualmente, una ad una, per poi essere annunciate da uno *speaker* (in alcune sale quest’ultimo è stato sostituito da un “locutore automatico”, un computer in grado di leggere il numero e annunciarlo in sala grazie ad una telecamera). I giocatori contrassegnano con l’ausilio di una penna o di un pennarello il numero estratto, se presente sulle cartelle acquistate; in alternativa, prima dell’inizio della partita possono inserire i codici identificativi delle cartelle su dei terminali posizionati su alcuni tavoli, i quali terranno conto dei numeri estratti al loro posto (soluzione pensata per coloro che intendono acquistare un numero molto grande di cartelle). Si vince facendo “cinquina”, cioè completando per primi una delle tre righe di cinque numeri, e facendo “bingo”, completando l’intera cartella. Il giocatore è tenuto ad annunciare a voce alta l’avvenuta vittoria, pena il non riconoscimento del premio; nel caso di annunci in ritardo, il montepremi potrebbe essere suddiviso con gli eventuali altri giocatori che riescono a completare cinquina o bingo con i numeri estratti nel frattempo. Le sessioni di gioco avvengono in collegamento con la rete pubblica di Sogei S.P.A., la quale monitora il regolare svolgimento delle attività.

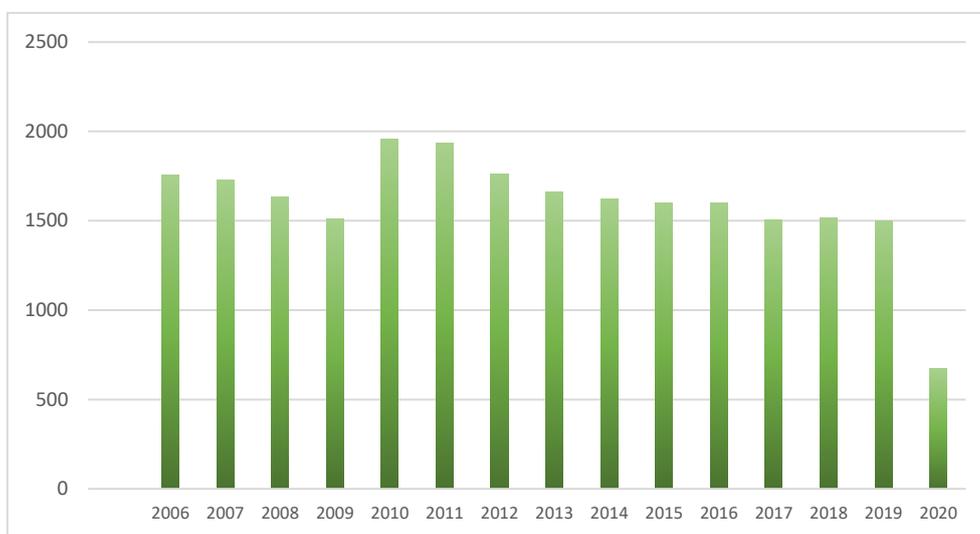
Esistono, inoltre, tutta una serie di premi aggiuntivi, introdotti successivamente alla crisi del settore per tentare di risollevarlo, molti dei quali vengono finanziati attraverso un “fondo premi speciali” in cui confluisce, ad ogni partita, il 6% dell’incasso:

- Bingo One, che viene messo in palio al raggiungimento di una quota, variabile tra 50 e 4.000 euro, stabilita mensilmente da ciascuna sala, accumulata con il 4% dell’incasso di ogni partita. Il premio viene vinto da chi realizza il bingo con un numero di palline estratte uguale o inferiore a 46, con incremento dell’unità per ogni partita in cui non viene vinto il bingo one;
- Bingo One Extra, viene assegnato unitamente al Bingo one, raddoppiando il valore per chi effettua bingo nella 46^a o 47^a pallina della sessione bingo one (aggiungendo inoltre al premio bingo one un valore del 50% in più per chi effettua bingo nella 48^a o 49^a pallina della sessione bingo one);
- Super Bingo, in palio in tutte le partite, permette di vincere un premio aggiuntivo qualora un giocatore riesca a fare bingo con 38 o meno palline (l’importo del Super Bingo è costituito da una quota variabile tra il 40 ed il 60% del fondo premi speciali a seconda di quanto stabilito da ciascuna sala);
- Bingo Oro, in palio solamente in determinate partite previo annuncio da parte del direttore di gioco e viene assegnato, in aggiunta al normale montepremi del bingo, al giocatore che lo realizza entro il numero di palline estratte compreso tra 39 e 43 (l’importo del Bingo Oro è costituito dal 20% del fondo premi speciali);
- Bingo Argento, anch’esso in palio solo in determinate partite previa dichiarazione del direttore di gioco, assegnato in aggiunta al bingo a chi riesce a realizzarlo entro un numero di palline estratte compreso tra 44 e 46 (l’importo del Bingo Argento è costituito dal 10% del fondo premi speciali);
- Bingo Bronzo, del tutto analogo ai precedenti due, si vince facendo bingo con un numero di palline stabilito mensilmente da ciascuna sala (il Bingo Bronzo vale il 5% del fondo premi speciali);
- Bingo Happy, introdotto nell’estate del 2014, può essere giocato più volte durante una settimana e viene assegnato unitamente al premio bingo. È la sala a stabilire giorno e orario e il montepremi viene ottenuto cumulando l’1% o il 2% dei proventi delle partite, fino ad un importo massimo di 4.000€.

Rispetto a tutte le altre tipologie di gioco legale, il bingo è quello che ha le maggiori ricadute in termini occupazionali. Eurispes in una recente ricerca stima che vi siano tra gli 8.000 e i 10.000 lavoratori nel settore, considerando una media di 50 operatori per ciascuna delle 203 sale operanti nel 2018. Per quanto un simile calcolo sia a dir poco approssimativo, ipotizzare 50 dipendenti in media è plausibile, considerando le

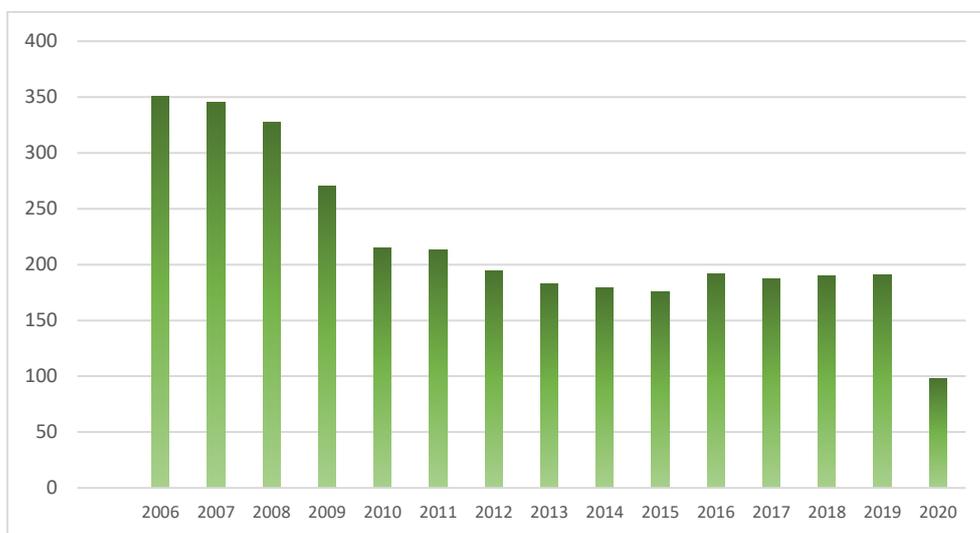
dimensioni e la grande quantità di utenti che tali sale sono in grado di ospitare. Questa caratteristica rende i gestori (e ovviamente anche i concessionari) delle sale bingo alleati estremamente utili per le imprese operanti in altri settori del gioco: schierarsi con, o dietro, al bingo significa poter dare ulteriore forza alle posizioni che vedono nella limitazione e nelle possibili crisi di fatturato dell'offerta di gioco legale un rischio per i posti di lavoro. Non solo, i gestori del bingo sono attori a rischio minimo di "tradimento", in quanto non esiste sala bingo in Italia che non abbia al suo interno anche una sala dedicata ad AWP e VLT; di conseguenza, essi si ritrovano risucchiati in tutte le controversie che coinvolgono il settore degli apparecchi. Stando a quanto affermano i concessionari, proprio in virtù della grande quantità di risorse umane necessaria al funzionamento di una sala bingo, esso sarebbe un gioco a così bassa redditività da rendere necessaria alla vita di queste imprese la presenza delle macchine (citazione). Il Bingo su rete fisica sfiorò i due miliardi di euro di raccolta nel 2010, picco mai più raggiunto. Generalmente negli ultimi anni, escludendo il 2020 in cui le sale sono rimaste quasi sempre chiuse, genera circa un miliardo e mezzo di raccolta e poco meno di 200 milioni di euro di gettito fiscale.

Figura 4.13. Bingo, dati relativi alla raccolta. Serie storica 2006-2020. Dati in milioni di euro.



Fonte: elaborazione su dati ADM.

Figura 4.14. Bingo, dati relativi all'erario. Serie storica 2006-2020. Dati in milioni di euro.



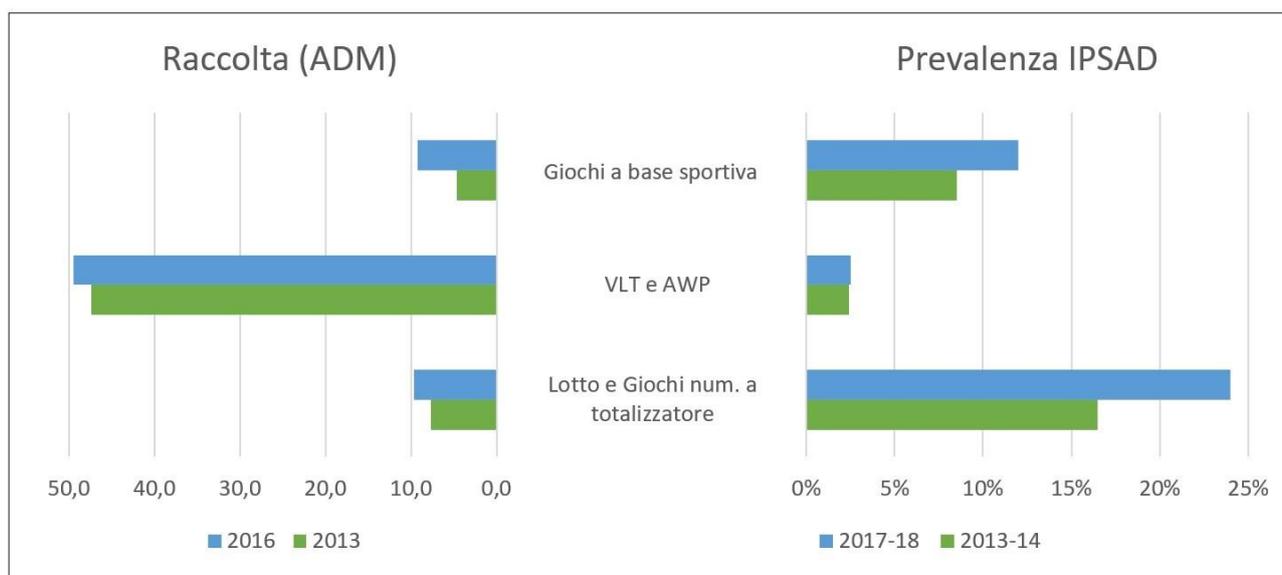
Fonte: elaborazione su dati ADM.

4.6 Gli apparecchi da intrattenimento

La famiglia degli apparecchi da intrattenimento include tutte le tipologie di gioco legale regolamentate dall'art. 110 del Testo Unico di Pubblica Sicurezza (Regio Decreto 18 giugno 1931, n. 773). Di queste, solo quelle definite al comma 6 lettera a) e lettera b) sono considerabili a tutti gli effetti giochi con vincita in danaro: si tratta rispettivamente delle *Amusement With Prizes* (AWP) e dei *Videolottery Terminal* (VLT). Le restanti macchine, regolamentate alle numerose lettere del comma successivo, il 7, sono anche dette "apparecchi senza vincita in denaro"; in questo mucchio ci finisce un po' di tutto, dai calciobalilla ai cabinati (videogiochi da sala) passando per le *kiddie's ride* (per capirci, cavallucci o simili che si muovono avanti e indietro inserendo una moneta). Anch'essi sono sotto la giurisdizione dei Monopoli di Stato, e generalmente nel settore vi ci si riferisce chiamandoli semplicemente "Comma 7".

Le *slot machine* legali in Italia (perché alla fine della fiera di vere e proprie slot machine si tratta) come già evidenziato nei paragrafi 3.2 e 3.3, hanno avuto un successo enorme generando, sin dalla loro introduzione in veste di AWP prima e di VLT poi, una grande crescita nella raccolta, fino a raggiungere e superare il 50% del totale. Osservando la fig. 4.1 emerge una ulteriore specificità di questa tipologia di gioco: a sinistra abbiamo la scomposizione della raccolta per alcune tipologie di gioco, sulla destra troviamo la "prevalenza" ossia la quota di giocatori che ha dichiarato di aver giocato a giochi appartenenti a quella famiglia negli ultimi 12 mesi registrata grazie alle edizioni 2013-14 e 2017-18¹²⁴ dello studio IPSAD, condotto dall'IFC-CNR di Pisa.

Figura 4.15. Confronto dati raccolta 2013-2016 e prevalenza IPSAD 2013-14 e 2017-18.



Fonte: rielaborazione su dati ADM e IFC-CNR (Cerrai, et al., 2018). La raccolta da "Giochi a base sportiva" in ADM è qui confrontata con la prevalenza di "Totocalcio", "Totogol", "Scommesse sportive" in IPSAD; la raccolta da VLT e AWP è pari alla somma delle categorie "Videolottery" e "Apparecchi da intrattenimento" in ADM, confrontata con la prevalenza di "Videolottery" e "Slot machine" in IPSAD; la raccolta da Lotto e Giochi numerici a totalizzatore è la somma della raccolta delle categorie "Lotto" e "Giochi numerici a totalizzatore" in ADM, qui confrontate con la prevalenza di "Lotto", "Superenalotto", "10elotto", "Win for Life" in IPSAD.

Il grafico mette bene in evidenza come, a fronte di una raccolta decisamente più elevata rispetto alle altre categorie, le slot machine facciano registrare una prevalenza decisamente molto bassa; di converso, i giochi a base sportiva e i giochi numerici a totalizzatore hanno prevalenza relativamente alta a fronte di una raccolta

¹²⁴ Il confronto viene fatto con le raccolte riferite agli anni 2013 e 2016 in quanto la prevalenza registrata negli anni 2013-14 e 2017-18 è riferibile all'aver giocato nei 12 mesi precedenti.

notevolmente più bassa. Tale difformità¹²⁵ è attribuita dalle autrici e dagli autori alla differenza in termini economici delle puntate: in altre parole, AWP/VLT *costano* di più, se paragonate agli altri giochi. Ciò è sicuramente vero assumendo che il giocatore non si limiti ad un unico *spin* (ad una singola partita), ma che una sessione di gioco ne comprenda molteplici (ricordiamo che la singola partita ha una durata minima di soli quattro secondi). Un altro studio che abbiamo citato in precedenza, patrocinato dall'Istituto Superiore di Sanità, "Il gioco d'azzardo in Italia" (Pacifici, 2018), stima che la percentuale di italiani che nel corso del 2017 ha giocato ad AWP/VLT sia dell'8,1%. Per quanto questa cifra sia più alta di circa due punti percentuale rispetto a quella stimata da IPSAD, questi risultati appaiono confermare l'ipotesi secondo cui le grandi cifre fatte registrare nella raccolta (e di conseguenza nella spesa) in questi anni dal circuito slot sono probabilmente uscite dalle tasche di un numero ristretto di giocatori rispetto al "parco consumatori" degli altri giochi¹²⁶. Questa ipotesi è coerente con alcuni studi facenti capo alla *Consumer Theory*¹²⁷ sul gioco d'azzardo, secondo cui il consumo di gioco d'azzardo (lotterie ed apparecchi) nei mercati maturi segue una distribuzione stocastica binomiale negativa (Mizerski & Mizerski, 2005): la maggior parte della spesa è sostenuta da una piccola minoranza degli utenti, seguendo il *Principio di Pareto*¹²⁸.

L'ingresso di questa tipologia di attanti nella rete dell'azzardo non ha avuto effetti solo sulla raccolta; è in risposta alla loro diffusione che si sono formati i principali movimenti di cittadini contro il gioco d'azzardo, tra cui il principale, fondato in seguito ad una manifestazione tenutasi nel 2012 a Pavia, si chiama proprio "Movimento No Slot". Gli apparecchi sono così rilevanti su questo versante da essere nella pratica il principale catalizzatore di attenzioni; spesso si arriva al punto in cui l'intero concetto di gioco d'azzardo diventa sovrapponibile a quello di slot machine. Non è possibile ricondurre il motivo di questa centralità alla sola grandezza della raccolta; i dati diffusi ogni anno da ADM sicuramente hanno portato numerosi esperti e anche gran parte del pubblico a individuare nelle slot machine la principale fonte di rischio, ma a fronte di una crescita analoga per cifre al comparto del gioco online non è corrisposta, almeno per ora, una paragonabile concentrazione di attenzioni. Stando a quanto mi è stato possibile comprendere nel corso del periodo sul campo e alle dichiarazioni degli intervistati, una delle spiegazioni che essi stessi forniscono attiene alla diffusione ed alla prossimità degli apparecchi, soprattutto delle AWP. Le new slot fanno acquisire una sorta di materialità al gioco d'azzardo; le altre forme, come lotterie, giochi numerici, lotto e affini, in un certo senso sono meno "ingombranti", i giocatori effettuano le loro puntate in tempi relativamente brevi, mentre centri scommesse, sale VLT e sale bingo, per quanto diffuse sul territorio sono comunque luoghi in cui per "vedere" il gioco devi quantomeno entrare. Gli apparecchi posizionati in bar, circoli e tabaccai, seppur non entrino in relazione diretta con i non-giocatori, forzano questi ultimi a condividere spazi frequentati più o meno abitualmente con la reificazione del gioco nella sua pratica, con un suo *enactment* nudo e crudo.

"[...] ci sono altre centinaia di tipologie di giochi...però inizialmente siamo andati lì, sul «No Slot». E poi anche Regione Toscana ha fatto la campagna No Slot, sbagliando. Siamo stati sempre accusati e sotto scacco delle associazioni di categoria perché ci dicevano: Voi vi accanite soltanto contro le slot ma in realtà ci sono lotto, «lotterie istantanee, gratta e

¹²⁵ La difformità tra raccolta generata dalle slot machine e preferenze espresse per questa tipologia di gioco risulta evidente anche nello studio del 2017 "La percezione sociale del gioco d'azzardo in Italia" della Fondazione Bruno Visentini, dove solo il 2,2% dei rispondenti dichiara di aver giocato ad AWP/VLT (Fond. B. Visentini, 2017, p. 29).

¹²⁶ Sempre secondo IPSAD, nel 2017 hanno giocato d'azzardo circa 17 milioni di italiani, e la percentuale di coloro che ha dichiarato di aver giocato nell'anno a VLT/AWP è 5,9%. Ciò significa che circa 1 milione di italiani ha immesso denaro nel circuito delle *slot machine*; secondo lo studio ISS nel 2017 il numero dei giocatori ha superato quota 18 milioni, e coloro che hanno espresso preferenza per gli apparecchi sarebbero circa 1 milione e mezzo (Pacifici, et al., 2018).

¹²⁷ Raramente si tratta di studi di *Consumer Theory* in senso stretto; più spesso si tratta di *Leisure studies*, approccio multidisciplinare che incorpora, oltre a quelle economiche, anche prospettive sociologiche, psicologiche e di geografia umana (Mizerski & Mizerski, 2001).

¹²⁸ Fenomeno definito anche "regola 80-20", dove l'80% dei prodotti venduti è acquistato dal 20% dei consumatori (Mizerski & Mizerski, 2001).

vinci appunto...e...scommesse, scommesse sportive che sono altrettanto pericolose; quindi, non vi accanite soltanto sulla slot, accanitevi anche sugli altri!». Che detta così sembrava una cosa... un binario unico insomma... tutti contro di loro. Quindi dico erroneamente perché... in effetti... non c'era una motivazione precisa" (Esperto P1).

Stando alla letteratura riguardante il *gambling disorder* le slot machine così come sono concepite ad oggi, per la loro struttura (lo schermo che occupa praticamente tutto il campo visivo del giocatore), per la qualità e quantità di stimoli sensoriali (luci, suoni, tasti o *touch screen*), per la tipologia di gioco che offrono (rapido, a ricompensa immediata, con un alto numero di giocate con conseguente frequenza di *effetto di quasi vincita*¹²⁹) e per l'alternarsi di perdite, piccole vincite o vincite più consistenti in modo randomico (rinforzo positivo intermittente), hanno tutte le caratteristiche per favorire l'instaurarsi di una dipendenza da gioco, soprattutto nei soggetti più vulnerabili o con una personalità di base tendente alle dipendenze. Va detto, infatti, che tutti gli elementi sopra elencati sono stati analizzati da molti ricercatori, sia nell'ambito delle neuroscienze che nella psicologia, così come nel contesto clinico, e sono considerati fattori che, interagendo tra loro e con altre variabili individuali e contestuali, favoriscono l'instaurarsi della dipendenza da gioco d'azzardo così come la sua persistenza. In termini più strettamente ANT, potremmo dire che le modalità in cui il giocatore *si lascia agire* dalla macchina gli rendono particolarmente difficile separarsi dal *network*. Tuttavia, gli esperti di area sanitaria difficilmente si sbilanciano nel fare classifiche di pericolosità, in termini di rischi di dipendenza, dei giochi d'azzardo; in letteratura più facilmente ci si imbatte in teorie dove si sostiene che siano non tanto le tipologie di gioco in sé a costituire il rischio ma le caratteristiche che li contraddistinguono, come le già citate rapidità degli *outcome*, l'alto numero di giocate e la ricompensa immediata. Le *slot machine*, in effetti, presentano tutte queste caratteristiche, anche se non rappresentano l'unica tipologia di giochi così connotata (Griffiths & Auer, 2013). È bene comunque precisare che la stragrande maggioranza di questi studi avviene in contesti estranei al normale ambiente in cui si volge la pratica dell'azzardo tramite apparecchi, poiché ad una generica difficoltà di produrre evidenze empiriche quando si ha a che fare con i giocatori di slot machine¹³⁰ (Parke & Griffiths, 2002), si aggiunge la scarsa standardizzazione delle poche tecniche utilizzabili, che rende estremamente complesso sia il confronto tra risultati di studi distanti nel tempo e nello spazio (Planzer & Wardle, 2012, p. 411) sia l'emersione di una procedura ripetibile (Ladouceur, et al., 2017, pp. 232-233).

4.6.1 Amusement with prize

Se guardassimo soltanto a quanto stabilisce il comma 6, lettera a), dell'art. 110 del TULPS, non saremmo assolutamente in grado di riconoscere una AWP (che, ricordiamo, può essere anche chiamata indifferentemente *New Slot*); difatti, esso recita, letteralmente:

"[Si considerano apparecchi idonei per il gioco lecito] quelli che [...] si attivano con l'introduzione di moneta metallica ovvero con appositi strumenti di pagamento elettronico [...], nei quali insieme con l'elemento

¹²⁹ Parliamo ancora una volta di *near-miss effect*. Questo meccanismo avrebbe una presa molto forte sul giocatore vulnerabile, in quanto incide soprattutto sulla persistenza del comportamento patologico di gioco piuttosto che sulla sua insorgenza. Questi, infatti, posto di fronte ad un gioco che genera una molteplicità di esiti di "quasi vincita", resta come intrappolato e non riesce ad interrompere il gioco perché convinto che stia per arrivare la giocata vincente. Il *near-miss effect* acquista particolare forza nei casi in cui i giochi siano rapidi e in grado di generare moltissimi *outcomes* in pochi minuti. I giochi rapidi, in altre parole, producono un'elevata quantità di risultati di "quasi vincita" ravvicinati, che rinforzano la sensazione di essere ad un passo dalla vincita effettiva (Griffiths & Auer, 2013). Ne sono un esempio, sopra a tutti, proprio gli apparecchi da intrattenimento, le lotterie con estrazioni ravvicinate, molte forme di gioco online.

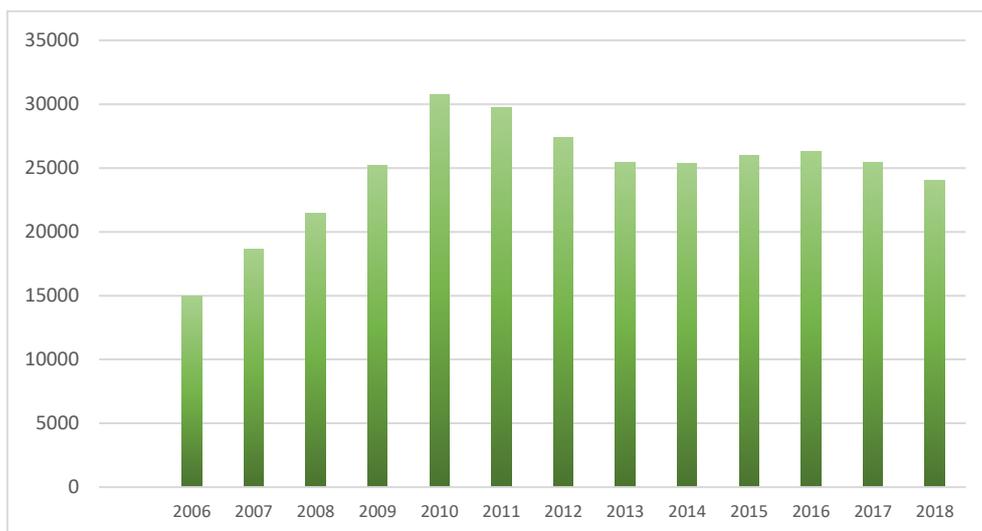
¹³⁰ Nel corso di uno studio da me condotto alcuni anni fa presso le sale slot ubicate all'interno delle sale bingo, ebbi l'opportunità di fare esperienza diretta di questa difficoltà. I giocatori abituali di slot sono estremamente difficili da avvicinare mentre stanno giocando; tutta la loro attenzione è sulla macchina e sono particolarmente gelosi del loro gioco. Guardano con sospetto a chiunque li stia osservando e non vogliono allontanarsi dall'apparecchio per timore che qualcun altro prenda il loro posto (Morisi, et al., 2018).

aleatorio sono presenti anche elementi di abilità, che consentono al giocatore la possibilità di scegliere, all'avvio o nel corso della partita, la propria strategia, selezionando appositamente le opzioni di gara ritenute più favorevoli tra quelle proposte dal gioco, il costo della partita non supera 1 euro, la durata minima della partita è di quattro secondi e che distribuiscono vincite in denaro, ciascuna comunque di valore non superiore a 100 euro, erogate dalla macchina.”

La descrizione è molto precisa per quanto riguarda il costo di una partita e la vincita massima, e specifica anche quella che è una caratteristica peculiare delle AWP, e cioè il fatto che è la macchina stessa ad erogare il denaro sottoforma di monete, ma è alquanto bizzarra nel suo identificare la presenza, in tali apparecchi, dell'elemento di abilità in aggiunta all'alea. Una descrizione simile si adatterebbe molto meglio alle cosiddette “*skills with prize*” o SWP, macchinari dove il giocatore deve compiere una serie di azioni (solitamente premere tasti) con una tempistica precisa e/o un certo ritmo per riuscire a vincere una partita e ottenere un premio in denaro; qui, una certa dose di abilità da parte del giocatore è necessaria. Essa è invece completamente assente nelle AWP; il giocatore ha letteralmente zero controllo su quello che succede una volta inserita la moneta. Certo, prima di far partire i rulli virtuali (questi macchinari graficamente imitano le classiche slot machine) può decidere in alcuni casi su quali linee sta effettuando la sua puntata (solitamente sono visibili tre o più linee di simboli, e di base solo le combinazioni vincenti sulla linea centrale danno diritto ad una vincita, ma aumentando la puntata in molte tipologie di AWP è possibile attivare anche le altre linee, talvolta anche in diagonale, incrementando così la possibilità di ottenere una vincita), e in alcuni giochi pigiando dei tasti situati in corrispondenza dei rulli può sceglierne uno o più da tenere fermi per conservare i simboli usciti nel precedente *spin* (lo spin è una singola partita, di durata minima di quattro secondi, che corrisponde graficamente ad una rotazione casuale dei rulli virtuali – in realtà si tratta semplicemente della generazione di un numero random), ma questo non ha alcuna influenza realistica su ciò che accadrà. Nonostante la versione originale del 2003 dell'articolo sia stata modificata numerose volte, nessuno si è mai preso la briga di adattare tale definizione alle effettive caratteristiche delle macchine. Veniamo proprio a queste ultime, nel dettaglio; l'AWP si presenta generalmente come un cabinato, di altezza variabile a seconda che sia progettato per il gioco da seduti, in piedi o con l'ausilio di uno sgabello, con uno schermo posizionato più o meno all'altezza del volto del potenziale giocatore, una plancia con una serie di tasti (solitamente sono tre, al massimo sette – non che consentano di fare chissà cosa), una gettoniera in cui inserire la moneta con cui pagare le partite, un vassoio attraverso cui vengono erogate le vincite, rigorosamente di metallo in modo che le monete, cascandovi sopra, facciano rumore. La macchina in origine non era molto di più che una versione digitale di una slot machine meccanica, dove i classici rulli venivano sostituiti da una grafica sullo schermo. Oggi, la maggior parte di esse è *multimodale* – c'è cioè la possibilità di selezionare diversi giochi, solitamente differenti solo per l'impostazione grafica, talvolta anche per le probabilità di vincita e le combinazioni vincenti. La “scheda” (il circuito stampato) all'interno è, in sostanza, semplicemente un meccanismo di RNG (Random Number Generator) programmato per erogare un quantitativo di vincite pari alla quota di *payout* stabilita dal costruttore (in Italia, dallo Stato; al momento è fissata al 75% delle giocate) nel corso di un *ciclo* di giocate, il cui numero è anch'esso stabilito dal costruttore (in Italia un ciclo dura 140.000 partite). Il fatto che la macchina funzioni a cicli ha fatto nascere tra i giocatori la convinzione che, a forza di giocare con lo stesso apparecchio, esso prima o poi gli restituirà il denaro perso. Si tratta di un'idea molto radicata, ma che non ha alcun fondamento: le AWP sono progettate per non consentire alcuna previsione, non è possibile sapere a quale punto del ciclo si trovi la macchina, le vincite potrebbero essere erogate in qualsiasi momento e il loro ammontare variare in modo imprevedibile. L'ordinamento italiano ha, nel 2016, previsto la sostituzione di tutte le AWP in circolazione con dei nuovi modelli, le già citate AWP-R, dove la “R” sta per “remote”. Queste nuove macchine sono identiche alle precedenti ma sono collegate attraverso la rete internet ad un server centrale (in maniera analoga alle VLT, come vedremo tra breve), al fine di semplificarne il monitoraggio e controllare l'assenza di violazioni amministrative o penali, ridurre i tempi di aggiornamento dei software e per gestire i cicli di gioco in modo centralizzato.

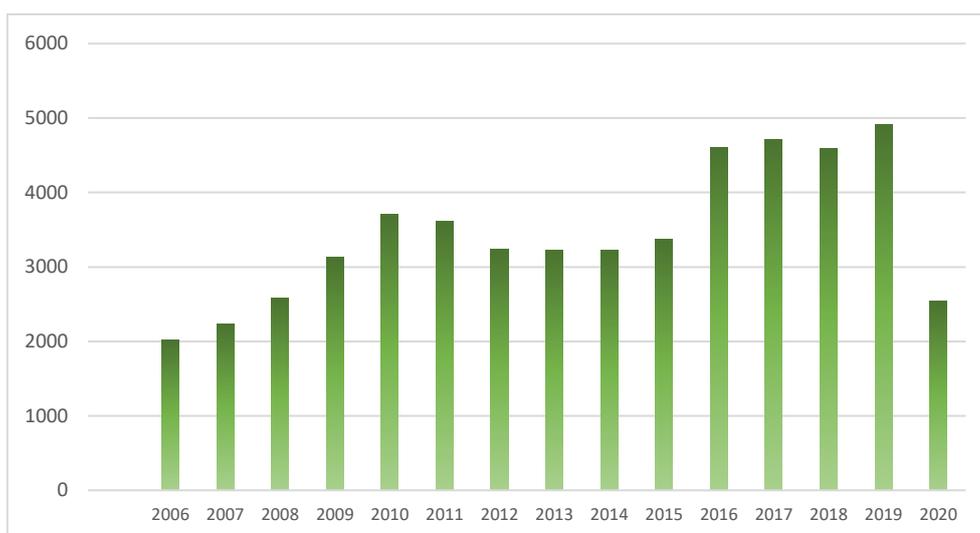
La figura 4.16 riporta i dati relativi alla serie storica della raccolta per gli anni 2006-18; non è stato possibile reperire i dati per il 2019 e il 2020 in quanto le ultime edizioni del “Libro Blu” (annuario statistico dell’Agenzia Dogane e Monopoli), riportano i dati della raccolta per gli apparecchi in modo aggregato, tenendo insieme alle AWP anche VLT e Comma 7. Il grafico ci consente comunque di osservare quanto queste macchine generino un flusso di danaro che non ha paragoni con alcuna altra tipologia di gioco. Qualcuno potrebbe arguire che, dalla pandemia in poi, il gioco a distanza abbia più che doppiato la raccolta delle AWP (la raccolta per il gioco online ha raggiunto nel 2020 quota 49 miliardi di euro), e la considerazione sarebbe valida, ma parziale: innanzitutto, nonostante la flessione verificatasi con il lockdown, il settore del gioco fisico tramite apparecchi complessivamente (compresi VLT e Comma 7) continua a generare una raccolta superiore a 46 miliardi di euro, segno che non si è verificata alcuna sostituzione (gli utenti della rete fisica non sono passati all’online), e, in seconda battuta, quando parliamo di “gioco online” stiamo considerando una macrocategoria che, come vedremo nei par. 4.7 e successivi, comprende una varietà numerosa ed eterogenea di forme di gioco, rendendo il paragone poco sensato. Tenendo dunque conto di quanto sia poco efficiente la classificazione dell’ADM nel creare commensurabilità tra gli aspetti economici, è comunque possibile affermare che gli apparecchi, AWP in testa, siano la forma di gioco che produce più raccolta, ma soprattutto più gettito erariale, come la figura 4.17 mostra molto chiaramente. In cifre, prendendo ad esempio il 2020, anno in cui comunque le macchine sono state spente per periodi prolungati, il settore apparecchi ha generato un gettito erariale superiore ai tre miliardi di euro, pari al 45% del totale dei proventi derivanti dal gioco legale.

Figura 4.16. AWP, dati relativi alla raccolta. Serie storica 2006-2018. Dati in milioni di euro.



Fonte: elaborazione su dati ADM.

Figura 4.17. AWP, dati relativi all'erario. Serie storica 2006-2020. Dati in milioni di euro.



Fonte: elaborazione su dati ADM.

La tabella 4.2 mostra il numero di apparecchi AWP attivi e il numero di esercizi in cui sono installati per Regione e su tutto il territorio nazionale. In Toscana sono presenti il 6,59% del totale di queste macchine: una ogni 219 abitanti, un numero leggermente inferiore al valore riferito all'intero Paese (228).

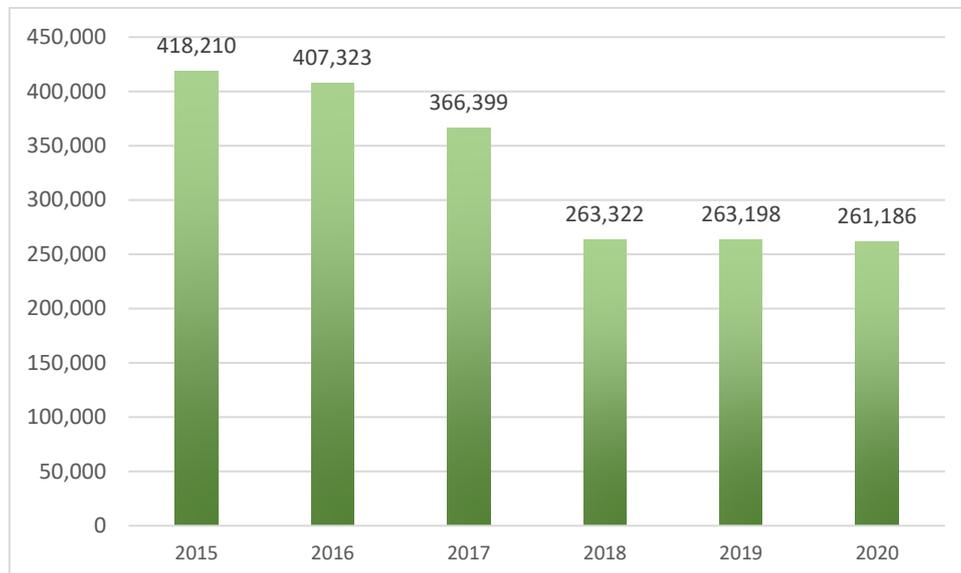
Tabella 4.2. Numero AWP, numero esercizi con AWP, quota % e numero AWP per residente, distribuzione per ufficio competente ADM, dati 2020.

Ufficio dei Monopoli	N. esercizi con AWP	N. AWP	% AWP	Abitanti per AWP
Abruzzo	1.602	7.085	2,96%	182
Calabria	1.968	9.907	3,63%	189
Campania	5.360	26.748	9,90%	212
Emilia-Romagna	4.437	22.179	8,19%	201
Friuli-Venezia Giulia	1.233	5.709	2,28%	211
Lazio	4.948	25.366	9,13%	226
Liguria	1.829	7.491	3,38%	203
Lombardia	9.514	45.873	17,56%	218
Marche	1.612	7.009	2,98%	215
Piemonte e Valle d'Aosta	1.284	11.856	2,37%	373
Puglia, Basilicata e Molise	4.797	22.540	8,86%	213
Sardegna	2.413	9.653	4,45%	166
Sicilia	3.478	13.739	6,42%	353
Toscana	3.567	16.853	6,59%	219
Trentino-Alto Adige	365	2.590	0,67%	416
Umbria	978	3.943	1,81%	220
Veneto	4.781	22.645	8,83%	215
Totale	54.166	261.186	100,00%	228

Fonte: elaborazione su dati ADM (Libro blu 2020) e Demolstat. La popolazione residente considerata è quella mediamente presente nell'anno (media tra popolazione al 1° gennaio 2020 e popolazione al 1° gennaio 2021).

Il numero di AWP presenti sul territorio nazionale è stato progressivamente ridotto dal 2016 in avanti facendo seguito alle direttive introdotte con la L. 28 dicembre 2015, n.208, che preveda la sostituzione dei macchinari con le AWP-Remote e una diminuzione del numero di nulla-osta totali (con scadenze via via prorogate da successivi atti). In figura 4.18 è possibile osservarne l'andamento.

Figura 4.18. Numero di licenze per AWP in Italia, serie storica 2015-20.



4.6.2 Videolottery Terminal

I VLT o le VLT (solitamente per indicare questa tipologia di gioco si adopera l'articolo al femminile, nonostante la parola "terminal" in inglese sia maschile) sono una sorta di "evoluzione" delle new slot. Questi apparecchi devono, come recita la lettera b) del comma 6 dell'art.110 del TULPS, essere necessariamente collegate ad un server centrale. In pratica la macchina con cui il giocatore interagisce non è nient'altro che, come dice il nome, un *terminale*; spetta totalmente al server la gestione della partita e la generazione dei numeri casuali. Ciò significa che i *cicli* di gioco (come detto per le AWP, il numero prefissato di partite durante le quali la macchina deve erogare la quota di *payout*) avanzano lato server e sono condivisi da tutte le macchine appartenenti allo stesso concessionario. Dal punto di vista estetico, potremmo descrivere i VLT come delle AWP extralusso; variano molto nelle dimensioni, ma sono sempre più grandi di una new slot, gli schermi in alcuni modelli sono molto più grandi delle tv che una generica famiglia italiana potrebbe avere in salotto, a volte sono corredati da poltrone in pelle, hanno finiture luccicanti e in cima solitamente campeggia il logo del concessionario. Hanno qualche tasto in più delle AWP, ma soprattutto non hanno il vassoio (e talvolta neppure la gettoniera): i VLT accettano carta moneta, il cui importo viene "caricato" sul terminale e può essere utilizzato per giocare finché se ne ha voglia (o finché non finisce); le vincite vengono indicate in questo conto virtuale e vengono erogate solo quando il giocatore intende smettere di giocare, pigiando un apposito tasto, sottoforma di ticket. Tale ticket può poi essere riconvertito in denaro alla cassa della sala in cui si sta giocando. Infine, oggi queste macchine hanno una fessura in cui inserire il codice fiscale, senza il quale non è possibile avviare una partita. Sono tutte multimodali, ma anche in questo caso, nonostante l'*hardware* leggermente più potente consenta di far girare giochi con grafiche più accattivanti e animazioni più credibili, raramente ci si allontana molto dallo schema classico delle slot machine¹³¹. Puntata minima e massima

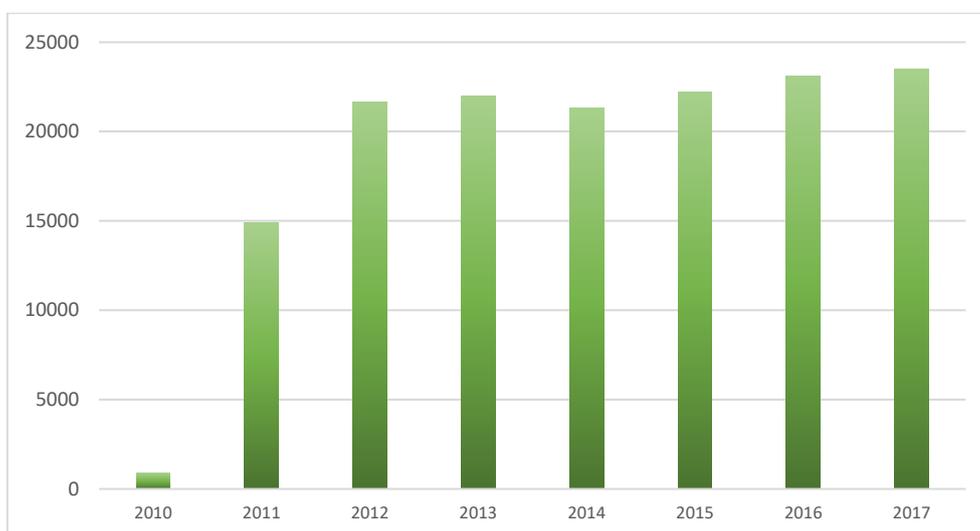
¹³¹ Il gioco per VLT in assoluto più famoso e giocato in Italia è, ormai da quasi un decennio, *Book of Ra*, caratterizzato da un'ambientazione ispirata (per non dire copiata) a Indiana Jones. Difficile stabilire il perché di tale successo, ma probabilmente esso è da ricercare nell'abitudine del tipico giocatore di VLT (se in una sala tutti giocano allo stesso gioco, probabilmente anche l'n-esimo giocatore farà lo stesso) e nella frequenza con cui vengono elargite le vincite. Pur

possono variare molto a seconda del tipo di gioco, si va da un minimo di dieci centesimi ad un massimo di dieci euro. La vincita massima per ciascuno *spin* non può essere superiore a 5.000€, ma questa tipologia di giochi ha un asso nella manica: i jackpot. Sono resi possibili proprio dalla caratteristica delle VLT di essere tutte collegate ad un unico server, e ne esistono di due tipi, di sala, il cui importo massimo è pari a 100.000€, e nazionale, che può arrivare ad un ammontare massimo di 500.000€.

Dicevamo delle sale: ulteriore, grande differenza con le new slot è proprio l'ubicazione. Se le AWP possono essere posizionate in praticamente qualsiasi pubblico esercizio (se questo non viola le ordinanze comunali o le leggi regionali), le VLT possono essere installate solo in ambienti specificamente dedicati (agenzie di scommesse, sale bingo, sale VLT), dotati di videosorveglianza, dotati di licenza di cui all'art. 88 del TULPS e in un numero non superiore al rapporto con la superficie del locale stabilito dalla legge (massimo 30 VLT in sale da 50 a 100 m², 70 in sale da 101 a 300 m² e 150 in sale con un estensione superiore ai 300 m²).

Nelle figure successive, 4.18 e 4.19, sono rappresentate le serie storiche per la raccolta e l'erario dei VLT. I dati relativi alle annualità 2018, 2019 e 2020 per i VLT non sono disponibili se non in forma aggregata e quindi non sono riportati nel grafico.

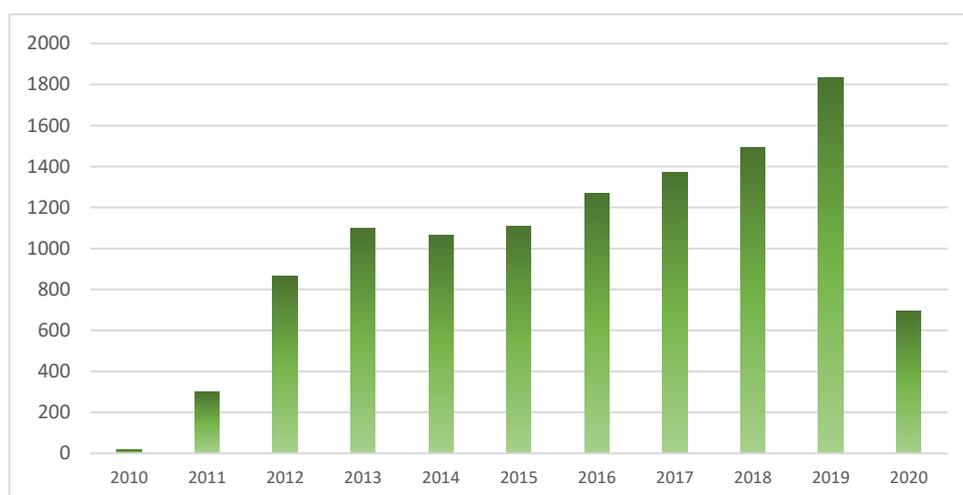
Figura 4.19. VLT, dati relativi alla raccolta. Serie storica 2006-2017. Dati in milioni di euro.



Fonte: elaborazione su dati ADM.

rimanendo inalterato il payout totale, questo gioco restituisce piccole vincite con una frequenza maggiore rispetto agli altri (Morisi, et al., 2018).

Figura 4.20. VLT, dati relativi all'erario. Serie storica 2006-2020. Dati in milioni di euro.



Fonte: elaborazione su dati ADM.

In tabella 4.3 sono rappresentate il numero di sale VLT e il numero di apparecchi presenti. A differenza di quanto detto in precedenza per le AWP, non c'è stata in tempi recenti alcuna modificazione sul numero di nulla-osta rilasciabili; di conseguenza, il numero di VLT sul territorio nazionale è rimasto pressoché stabile dal 2015 a oggi. In Toscana, la concentrazione di apparecchi (e quindi di sale) è decisamente più elevata rispetto al resto del Paese, con un VLT ogni 880 abitanti; solo in Abruzzo e Veneto registriamo un numero minore di abitanti per VLT.

Tabella 4.3. Numero VLT, numero sale VLT, quota % e numero VLT per residente, distribuzione per ufficio competente ADM, dati 2020.

Ufficio dei Monopoli	N. sale VLT	N. VLT	%VLT	Abitanti per VLT
Abruzzo	147	1.592	2,84%	809
Calabria	158	1.234	2,20%	1.521
Campania	577	5.034	8,99%	1.126
Emilia-Romagna	314	4.915	8,78%	906
Friuli-Venezia Giulia	81	1.028	1,84%	1.171
Lazio	481	5.833	10,42%	985
Liguria	98	1.361	2,43%	1.118
Lombardia	719	10.652	19,03%	939
Marche	110	1.178	2,10%	1.278
Piemonte e Valle d'Aosta	401	4.699	8,40%	940
Puglia, Basilicata e Molise	415	3.577	6,39%	1.339
Sardegna	42	452	0,81%	3.542
Sicilia	252	2.215	3,96%	2.192
Toscana	317	4.198	7,50%	880
Trentino-Alto Adige	84	1.072	1,92%	1.005
Umbria	74	875	1,56%	992
Veneto	438	6.053	10,82%	805
Totale	4.708	55.968	100,00%	1.062

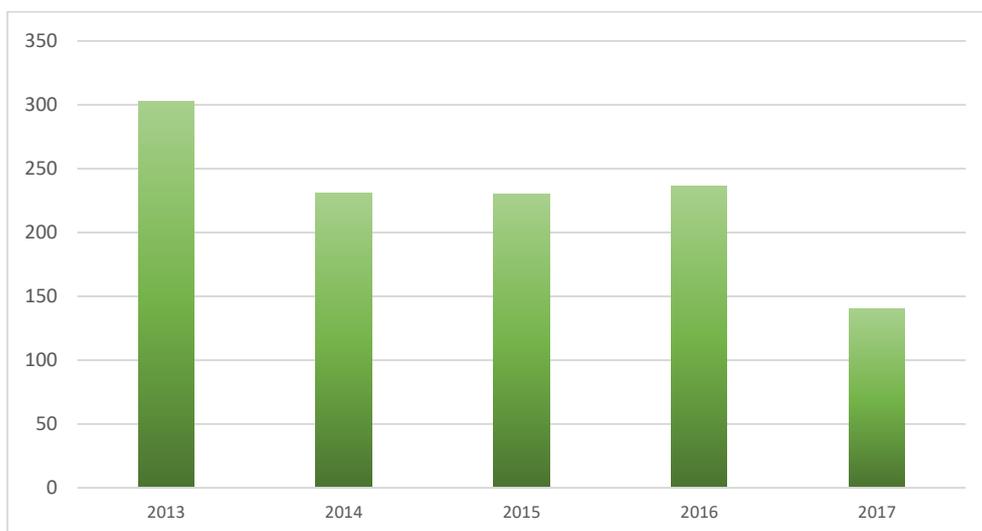
4.6.3 Comma 7

Come dicevamo in apertura di paragrafo, quella dei “Comma 7” è quasi una categoria residuale, composta da un gran numero di apparecchi anche molto diversi da loro, aventi come principale caratteristica quella di non contemplare la vincita in denaro e la cui collocazione tra il gioco pubblico d’azzardo è giustificata solo ed esclusivamente dalle modalità in cui sono normati dalla legge italiana. Regolamentati dalle lettere a), c), c-bis) e c-ter) del suddetto comma 7 dell’art. 110 del TULPS, le funzioni di controllo e rilascio di licenze relative a questi giochi sono infatti delegate ad ADM e per questo i dati relativi alla raccolta sono inclusi nei rapporti che l’Agenzia rilascia ogni anno, insieme a tutte le altre categorie di gioco legale. Questa situazione ha generato, nel tempo, non pochi equivoci: nel periodo di maggior rilevanza mediatica del dibattito sui rischi per la salute connessi al gioco d’azzardo, gli operatori del settore dei Comma 7 si mobilitarono per cercare di prendere le distanze dal mondo del gioco legale, con cui tradizionalmente avevano non pochi legami. Basti pensare che produttori e noleggiatori di tali apparecchi partecipavano attivamente a ENADA primavera (la principale fiera dei giochi d’azzardo dell’Europa meridionale, che si tiene ogni anno a Rimini, organizzata dalla SAPAR), e che nel 2018 tentarono di allontanarsene fondando una loro versione di tale fiera, la “FEE” (Family Entertainment Expo), che si tenne a Riccione, non più ripetutasi. In tempi più recenti, conseguentemente ad un aggiornamento dei regolamenti da parte di ADM, tutti gli esercizi con installati apparecchi comma 7 hanno dovuto presentare un’autocertificazione per ottenere un rinnovo della licenza, allo scopo di censire la quantità di macchine di questo tipo presenti sul territorio italiano e prevenire così l’eventuale evasione fiscale. Contingentemente, con le nuove modalità di certificazione introdotte nel 2021 ADM ha registrato a giugno 2022 oltre 150 tipologie di gioco in seguito a continui confronti con la rete degli operatori, e ha stabilito che per una serie di questi (tutti gli elettromeccanici basati su abilità, come calciobalilla, flipper, juke boxes e simili), inseriti in un apposito elenco, non sarà necessaria la procedura di omologazione (e quindi non avranno bisogno di certificazione e nulla osta). Nonostante questo parziale riordino e le prospettive di un futuro intervento di legge che semplifichi l’intero comparto digitalizzando le procedure di omologazione e certificazione, una certa ambiguità di fondo continua a persistere intorno a questi apparecchi, poiché vengono classificate tra di essi alcune macchine i cui meccanismi riprendono totalmente o in parte quelli del gioco d’azzardo *tout court*. Parliamo innanzitutto delle *gru meccaniche*, grosse vetrine contenenti differenti tipologie di premio (il cui valore non può mai essere superiore a venti volte quello del costo della giocata, stabilito in 1€) con all’interno una sorta di artiglio meccanico controllato dall’esterno da una cloche, regolamentate dalla lettera a) del comma in questione. Per quanto la legge specifichi che attraverso di essi il giocatore dovrebbe esprimere “la sua abilità fisica, mentale o strategica”, all’atto pratico la principale variabile a determinare l’esito di una partita è solo ed esclusivamente il caso, e sono presenti elementi che la letteratura scientifica considera costituenti di attività in grado di favorire l’insorgere di una dipendenza, come il *near-miss effect*, la rapidità e il rinforzo positivo intermittente. Ci sono poi le cosiddette *ticket redemption*, regolamentate alla lettera c-bis) dello stesso comma, macchine che alla fine di ogni partita, in base al punteggio raggiunto, distribuiscono biglietti convertibili presso una cassa in premi non in denaro. Gli elementi di abilità sono quasi sempre assenti o comunque minimi, e ne esistono versioni che scimmiettano in tutto e per tutto le slot machine. Gli esperti di *gambling disorder* attenzionano da tempo queste macchine, in particolare le *ticket redemption*, in quanto, sostengono, esse potrebbero concorrere se non a sviluppare forme di dipendenza, a normalizzare comportamenti simili al gioco d’azzardo, avvicinando i minori a questo mondo e riducendo, una volta adulti, le loro difese.

Nelle figure successive sono illustrati i dati relativi a raccolta ed erario per gli apparecchi Comma 7; è evidente come, soprattutto per quanto riguarda il gettito erariale, parliamo di una categoria residuale. La tabella 4.4.

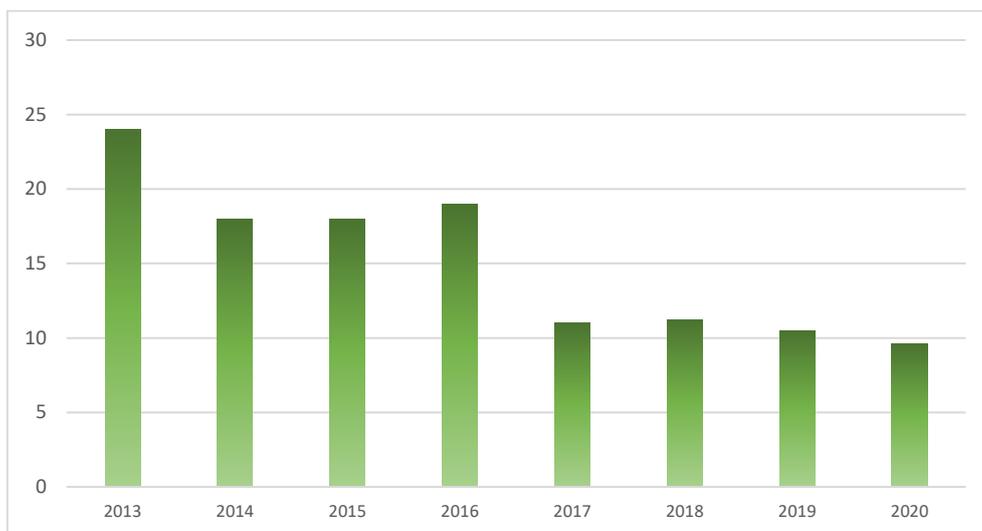
mostra il numero di Comma 7 presenti sul territorio, ma questo dato potrebbe essere molto impreciso, in quanto precedente al “censimento” attuato nel 2022 da ADM tramite il meccanismo delle autocertificazioni.

Figura 4.21. Comma 7, dati relativi alla raccolta. Serie storica 2013-2017. Dati in milioni di euro.



Fonte: elaborazione su dati ADM.

Figura 4.22. Comma 7, dati relativi all'erario. Serie storica 2013-2020. Dati in milioni di euro.



Fonte: elaborazione su dati ADM.

Tabella 4.4. Numero Comma 7, quota % e numero Comma 7 per residente, distribuzione per ufficio competente ADM, dati 2020.

Ufficio dei Monopoli	N. Apparecchi Comma 7	%Comma7	Comma 7 per abitante
Abruzzo	4.214	4,38%	306
Calabria	5.007	5,21%	375
Campania	9.262	9,64%	612
Emilia-Romagna	13.315	13,85%	334
Friuli-Venezia Giulia	1.640	1,71%	734
Lazio	6.685	6,96%	859

Liguria	2.110	2,20%	721
Lombardia	8.141	8,47%	1.229
Marche	2.365	2,46%	637
Piemonte e Valle d’Aosta	4.133	4,30%	1.069
Puglia, Basilicata e Molise	9.274	9,65%	517
Sardegna	4.961	5,16%	323
Sicilia	8.771	9,13%	553
Toscana	6.150	6,40%	600
Trentino-Alto Adige	1.382	1,44%	780
Umbria	613	0,64%	1.416
Veneto	8.092	8,42%	602
Totale	96.115	100,00%	618

Fonte: elaborazione su dati ADM (Libro blu 2020) e Demolstat. La popolazione residente considerata è quella mediamente presente nell’anno (media tra popolazione al 1° gennaio 2020 e popolazione al 1° gennaio 2021).

4.7 Giochi a distanza

Dovrebbero appartenere a questa categoria tutte le tipologie di gioco legale fruibili tramite internet; una distinzione di tal guisa aveva sicuramente una sua logica negli anni 2004-08, in cui il legislatore cominciava a normare questa modalità di gioco, ma nel tempo è divenuto molto difficile applicare rigorosamente questo discrimine. Oggi esiste una controparte analoga online di gran parte dei giochi legali, e nei casi in cui non è così esistono comunque modalità che consentono ai giocatori di accedere al gioco tramite il web, acquistando biglietti o collegandosi alla rete dell’offerta. Il risultato è una categoria estremamente ampia e variegata, e questo contribuisce a rendere complessi gli eventuali ragionamenti che si potrebbero sviluppare sulle quote di mercato o comunque sul successo di questa o quell’altra forma di gioco, poiché ADM presenta per l’online solo i dati aggregati relativi alla raccolta. Difficile comprendere l’andamento, giusto per fare un esempio, del Lotto in Italia se i dati a esso riferiti riguardano esclusivamente i flussi di denaro generati dai punti di raccolta fisici presenti sul territorio e non quelli generati tramite il gioco online, che invece ritroviamo senza distinzione nella categoria gioco a distanza. E altrettanto, se non più difficile, è capire se questa categorizzazione abbia una qualche rilevanza dal lato dell’utenza: un *aficionado* dei Gratta&Vinci che di tanto in tanto acquista un tagliando anche online, è da considerarsi appartenente alla stessa schiatta di coloro che passano ore a intrattenersi con tornei di poker sul web? E un accanito giocatore di VLT online ha più cose in comune con colui che sulla rete ci piazza le scommesse sulle partite di calcio o con chi preferisce spendere il proprio denaro con lo stesso gioco, ma tramite un apparecchio fisico dentro una sala dedicata? È chiaro come questa omologazione in una sola categoria di modalità di gioco così tanto eterogenee (praticamente tutte quelle elencate sinora con l’aggiunta di altre specificamente pensate per il web) finisca per schiacciare sullo stesso piano una realtà estremamente complessa, impedendo, almeno parzialmente, di adoperare questa varietà in sede di analisi. Tutto ciò dipende direttamente dalla posizione di “centro di calcolo” occupata da ADM nel *network* – dobbiamo assumere che le metrologie da essa costruite siano coerenti con la definizione di gioco online che essa intende mettere in pratica, e che quindi, almeno fino ad oggi, ciò che conta davvero è soltanto marcarne la distinzione dal gioco fisico, non mostrarne la composizione eterogenea. Azzardato credere che ADM adotti questa strategia per rendere difficile la vita ai ricercatori, mentre è possibile trovare una *ratio* guardando alla filiera del gioco fisico: questa non ha mai visto di buon occhio, per ovvie ragioni, la creazione di meccanismi di concorrenza interna allo stesso circuito. Per fare un esempio, il circuito delle scommesse online entra in concorrenza diretta con la rete fisica; il gioco offerto è lo stesso e, anzi, le quote online spesso sono anche migliori grazie ai vari bonus che i diversi siti propongono ai nuovi utenti. Una

migrazione verso l'online di uno scommettitore genererebbe un evidente svantaggio per l'esercente della sala scommesse dove si reca abitualmente, che perderebbe un cliente, ma un vantaggio per il concessionario, che non dovrebbe condividere con nessun'altro i proventi (tranne che con lo Stato, ovviamente). Impossibile dire se l'intenzione sia realmente quella di evitare polemiche con gli esercenti della rete fisica, ma di sicuro la messa in pratica della categoria omnicomprensiva "gioco a distanza" rende meno evidente l'emergere di queste invasioni di campo.

I concessionari del gioco a distanza erano 97 nel 2020 (109 nel 2019, 88 nel 2018). Nella tabella successiva è indicato il numero di utenti che ha effettuato almeno un accesso al proprio account web nel corso dell'anno 2020, per i differenti tipi di gioco online, e la percentuale rispetto al totale.

Tabella 4.5. Numero di utenti che hanno effettuato un accesso nel corso del 2020 per le differenti tipologie di gioco a distanza.

Tipologia di gioco	N. utenti	Percentuale sul totale
Gioco a base sportiva	2.215.802	27,42%
Giochi di carte organizzata in forma diversa dal torneo e giochi di sorte a quota fissa	1.718.625	21,27%
<i>Poker cash</i>	1.087.052	13,45%
Torneo	877.770	10,86%
Scommesse virtuali	586.041	7,25%
Bingo	473.908	5,87%
Lotto	372.499	4,61%
Lotterie	332.837	4,12%
Giochi numerici a totalizzatore	294.358	3,64%
Betting exchange	76.486	0,95%
Gioco a base ippica	44.540	0,55%
Totale	8.079.918	100%

Fonte: elaborazione su dati ADM, Libro Blu 2020. Nel calcolo del numero totale degli utenti, il giocatore viene contato una sola volta per ogni tipologia di gioco a cui ha partecipato.

Per fare un po' d'ordine nel *mare magnum* del gioco a distanza possiamo discriminare tra:

1. le trasposizioni fedeli, in digitale, dei giochi fisici tradizionali: le scommesse (giochi a base sportiva, ippica e virtuali), il Bingo, il Lotto, le Lotterie (istantanee e non), i giochi numerici a totalizzatore, le slot machine (gli stessi software, leggermente modificati, che girano su AWP e VLT);
2. versioni online dei giochi fisici tradizionali modificate sostanzialmente: *betting exchange* (tipologia di scommessa effettuabile solo online), *play six* (gioco numerico a totalizzatore, trattato in dettaglio al par. 4.3);
3. giochi esistenti esclusivamente online: giochi da casinò (roulette, black jack, videopoker, baccarat, *texas hold'em* e simili), poker da torneo, poker cash, altri giochi di carte (briscola, burraco, scopa e molti altri).

Non c'è molto da aggiungere sui primi; si tratta, come detto, di versioni digitalizzate degli stessi giochi presenti sulla rete fisica, accessibili quindi da casa propria con un pc o da qualsiasi luogo dotato di connessione (sul territorio italiano) con smartphone, tablet, portatili. Ovviamente, in tal modo potremmo giocare con una vera e propria VLT senza doverci recare in una sala, senza tenere conto degli orari di accensione delle macchine e senza doverci preoccupare di eventuali distanze minime da luoghi sensibili. Nel

secondo gruppo figurano *play six*, di cui abbiamo già detto, e il *betting exchange*, ossia una forma di scommessa in cui non sarà il banco a proporre quota e pagare in caso di vincita, ma un altro utente, che scommetterà sull'esito opposto. Tratteremo i giochi del terzo gruppo, abbozzando brevi descrizioni, nei successivi sotto-paragrafi.

4.7.1 Giochi da casinò

Si tratta dei classici giochi da casinò resi in 2D o 3D, scimmiettando dei videogiochi a bassissimo budget. Nei vari siti gestiti dai concessionari è possibile trovare di tutto, dalla roulette a tutti i giochi da tavolo verde, con numerose varianti del *black jack* e del *poker*. In questa categoria figurano anche i famigerati videopoker; è curioso vedere come, alla fine della fiera, dopo tutto lo scalpore suscitato a fine anni '90 e con un divieto solenne in vigore ancora oggi a costruire e diffondere sulla rete fisica qualsiasi macchinario che possa anche solo vagamente somigliare ai vecchi videopoker, questi oggi siano tranquillamente giocabili in un qualsiasi casinò online.

4.7.2 Poker da torneo

Il poker da torneo è stata la prima forma di gioco d'azzardo online a diventare legale in Italia, la prima a riscuotere un grande successo, soprattutto grazie alla grande visibilità che raggiunse il sito "Pokerstars" intorno al 2010, e forse è quella che, meno di tutte le altre, è connotata come un classico gioco d'azzardo. Tralasciando l'annosa discussione su quanta alea sia effettivamente coinvolta in un gioco come il poker, che flagella principalmente gli stessi giocatori quando vogliono giustificare una sconfitta o legittimare una vincita (potremmo guardare a fortuna e abilità come due poli di un dualismo, del tutto analogo a quello soggettivo/oggettivo, ennesima declinazione della "grande separazione" tra nature e culture, ma servirebbe un'altra tesi e un'altra base empirica), è con la modalità "torneo" che il poker è sopravvissuto nel nostro paese negli anni: in pratica, il pokerista pagava una quota d'iscrizione e gareggiava contro gli altri giocatori con una serie di "doti" (da due a tre), dove ogni "dote" corrispondeva ad una fissata quantità di denaro fittizio in *fiches*. Esaurite le doti, si veniva eliminati. I vincitori di ogni tavolo avanzavano ai tavoli successivi fino ad arrivare ad una finale, da cui sarebbe emerso il primo classificato. Questa forma, quella "sportiva", non prevede premi in denaro, ed esistono anche una federazione (la F.I.G.P., Federazione Italiana Gioco Poker) ed una squadra nazionale. Il poker da torneo di cui parliamo qui, comunque, non è esattamente quello sportivo; il funzionamento è lo stesso ma i premi sono in denaro, riavvicinandolo all'azzardo vero e proprio indipendentemente dalle vere o presunte "quote" di abilità necessarie.

4.7.3 Poker cash

Il *poker cash* è esattamente quello che dice il nome: il gioco del poker delle origini, quello dove si punta con soldi veri. Ne esistono innumerevoli varianti, dal *texas hold'em* (cinque carte sul tavolo, due in mano) alla telesina (due carte in mano, una coperta e l'altra scoperta, quattro sul tavolo) passando per il poker all'italiana (cinque carte in mano, versione classica detta anche 5-card draw).

4.7.4 Giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo

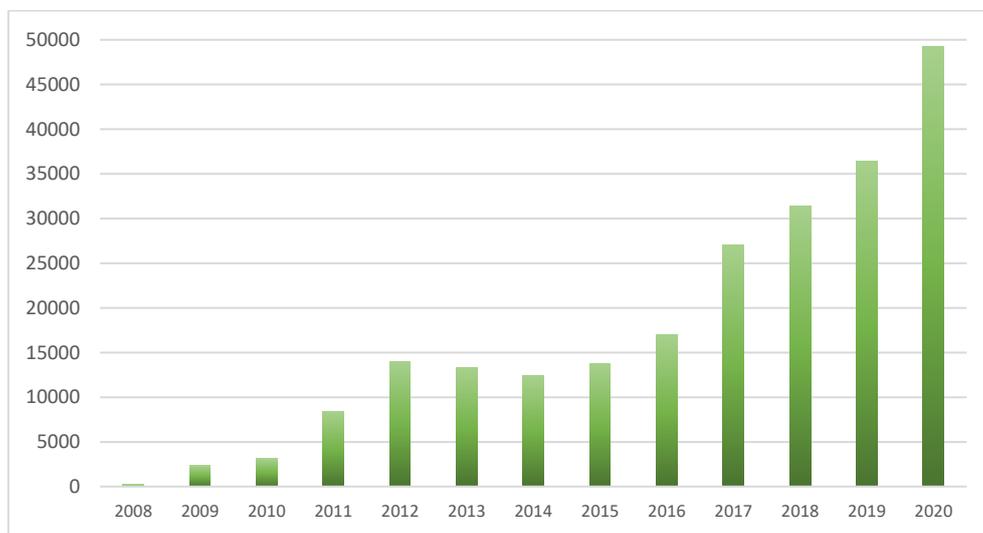
Qui troviamo praticamente tutti gli altri giochi di carte, anche quelli che prevedono l'utilizzo di un mazzo differente da quello francese, come briscola, scopa, scopone e anche giochi che adoperano mazzi non tradizionali (ne è un esempio "UNO", gioco di carte che nella sua versione classica è considerato un gioco da tavolo e che non coinvolge assolutamente alcuna forma di puntata in denaro, che nella forma online giocabile sui siti dei concessionari diventa invece gioco "a soldi").

4.7.5 Modalità di promozione e gioco illegale

Come anticipato nel par. 4.1.4 riferendoci al mondo del *betting*, il Decreto Dignità del 2019 ha avuto un forte impatto anche sulle modalità adoperate dai casinò online per farsi pubblicità. Anch'essi hanno dovuto rinunciare a fare da sponsor alle società sportive e ad acquistare spazi pubblicitari negli intervalli di eventi e spettacoli riservati ad un pubblico vicino al loro target, muovendosi in maniera simile ai concessionari del *betting* (che comunque, nel 99% dei casi, sono gli stessi identici soggetti). Fin qui, niente di straordinario, ma c'è un fenomeno che sta avvenendo nel mondo della promozione del gioco online negli ultimi anni (a partire dal 2020 circa) che potrebbe stupire molti di coloro che non "bazzicano" questo *network* abitualmente, che riguarda esclusivamente i siti non autorizzati (casinò online con sede all'estero e senza una concessione che consenta loro di operare in Italia) e che è esploso con il migliorare delle tecniche informatiche della polizia postale e di ADM: lo *stream* su *twitch* di partite dal vivo. Probabilmente non è necessario che io specifichi cosa sia *twitch*, ma pur rischiando di scivolare nella pedanteria è bene descriverne le caratteristiche principali: si tratta di una piattaforma di *live streaming* (trasmissione dal vivo di contenuti video e audio) di proprietà di Amazon, famosa soprattutto nel settore dei videogiochi. Ogni giorno migliaia di videogiocatori da tutto il mondo si collega a *twitch* per condividere con i follower le proprie sessioni di gioco. Ebbene, da qualche tempo, i casinò online da noi del tutto illegali finanziano con cifre esorbitanti (si parla di centinaia di migliaia di euro per una singola sponsorizzazione) un nutrito gruppo di *twitcher* (streamer di *twitch*) italiani per giocare, dal vivo e con soldi veri, nei propri siti. E così un pubblico composto in larghissima parte da minorenni ogni giorno (e ogni notte) può assistere mentre i suoi eroi del momento dilapidano fortune (gentilmente offerte dai gestori di questi siti) alle VLT o alla roulette, ansiosi di poterne imitare le gesta. A tutti gli effetti si tratta di pubblicità al gioco d'azzardo, illegale per giunta – ma gli streamer si trincerano dietro due strategie di difesa, la prima del tutto illusoria, la seconda ben più valida ma di cui sono scarsamente coscienti. La prima consiste nel non diffondere un link diretto agli sponsor; questi streamer consigliano invece di visitare link a famigerate classifiche dei migliori siti su cui giocare online (roba del tipo "I 10 migliori casinò online" o "Top 100 casinò stranieri"), in cui lo sponsor figura al primo o nei primi posti, e in cui sono spiegati nel dettaglio i passaggi per potervi accedere, di cui parleremo nel dettaglio fra un attimo. La seconda, che impropriamente abbiamo definito "strategia", consiste nel semplice dato di fatto che il *network* dell'azzardo è composto da *expertise* del tutto aliene a quest'altro *network*, quello dello streaming online (e del *gaming* in generale). La conoscenza circolante in merito è quasi del tutto inesistente – è vero che il *gaming* ha cominciato a destare l'attenzione degli esperti di area psicologico-psichiatrica nell'ultimo decennio, ma solo ed esclusivamente per le possibili implicazioni in termini di dipendenza e con un posizionamento estremamente distante dalla rete stessa che si intende studiare. La produzione che ne deriva è, come accade tutte le volte in cui dall'esterno di una rete si cerca di comprendere cosa accade al suo interno, del tutto insufficiente a creare "fatti" che possano arruolare attori rilevanti, ad eccezione di quelle parti sociali o politiche in grado di creare consenso esacerbando i classici dualismi giovani/adulti e mutamento/conservazione. Tralasciando l'ennesima chiosa su contrapposizioni che non possiamo in questa sede approfondire, questa seconda "strategia" fa sì che ciò che accada sulle piattaforme di streaming online resti chiuso in quel *network* per molto tempo prima che qualcuno all'esterno se ne avveda e capisca cosa stia accadendo; una reale mobilitazione al momento è riscontrabile *dentro* il *network*, con numerose facce note del web che si stanno attivando, proprio in questi mesi estivi del 2022, protestando contro *twitch* affinché bandisca queste pratiche. Pratiche simili erano diffuse già da tempo su altre piattaforme, tra cui la più – ormai – nazionale-popolare Youtube, ma nascevano dall'iniziativa dei singoli creatori di contenuti e non coinvolgevano direttamente le aziende, straniere e non, che gestivano il gioco, non con accordi di sponsorizzazione almeno (sono piuttosto diffusi video di youtuber intenti ad acquistare e poi grattare centinaia di gratta&vinci). Tornando al *conquibus*, dicevamo come questa modalità di promozione si sia evoluta per contrastare l'attività di controllo della Polizia Postale e dell'ADM: ebbene, l'accesso ai siti senza concessione è interdetto dall'Italia; questo significa che per poterli visitare e giocare, è necessario ricorrere ad un *proxy*, o, ancora meglio, ad un VPN (*Virtual Private Network*). In entrambi i casi si tratta di collegarsi ad un server straniero tramite il quale effettuare poi la connessione al

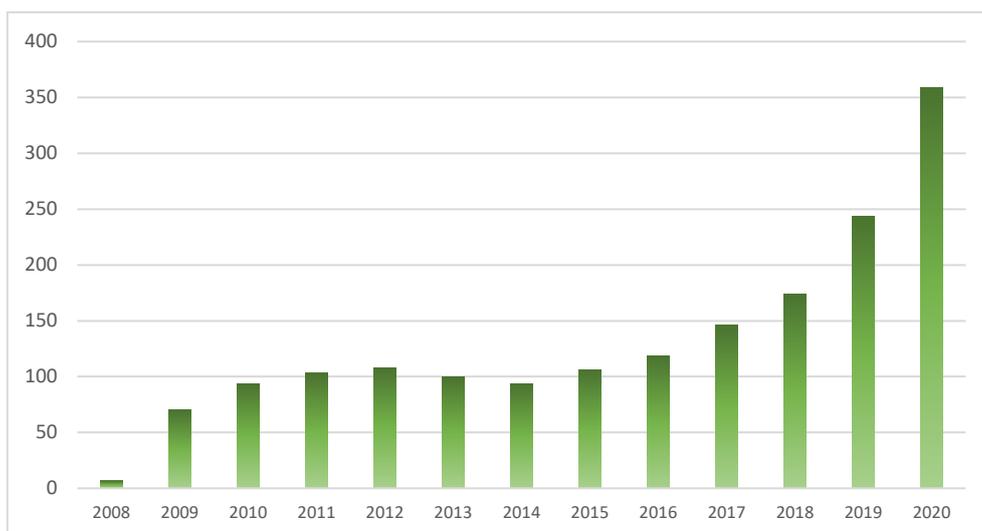
sito a cui vogliamo arrivare, aggirando qualsiasi restrizione legata al territorio (in tal modo navigheremmo nella rete come se ci trovassimo effettivamente nel paese del server “ospitante”). Per riuscire ad ottenere visite (e quindi denaro) da utenti italiani, questi casinò senza concessione devono istruirli ad utilizzare i succitati sistemi; l’arruolamento dei *twitcher*, in grado di fornire ai propri follower vere e proprie guide passo passo, è la soluzione più economica e semplice. Dal 2014 al 2020, ADM ha inibito l’accesso a ben 4.628 siti (297 nel 2020), a cui sono stati registrati 2.934.617.088 tentativi di accesso (64 milioni circa nel 2020), tentativi che, ovviamente, non possono tenere conto degli accessi effettuati tramite *proxy* o VPN. Aldilà delle attività promozionali più o meno lecite, va sottolineato come, da un punto di vista meramente economico, i siti senza concessione possano risultare più convenienti ai giocatori italiani, in quanto, essendo esentasse, offrono *payout* più elevati, e non c’è prelievo fiscale sulle vincite. Ma allo stesso tempo sono molto più rischiosi: al momento di riscuotere, prelevando denaro dal proprio conto online, i giocatori potrebbero vedersi bloccare la transazione se i gestori di questi casinò si avvedono della sua residenza in Italia (cosa che può avvenire facilmente se l’utente si affida ad un servizio bancario italiano) in quanto essi specificano sempre nei loro regolamenti di utilizzo come il gioco proveniente dal nostro paese sia interdetto. Difficile prevedere se e quando a questa dinamica verrà posto un freno; nel frattempo, comunque, il gioco a distanza dopo aver fatto registrare cifre record nell’anno della pandemia continua a crescere; le prime previsioni indicano che nel 2021 la raccolta per l’online dovrebbe aver superato i 67,5 miliardi di euro, 18 miliardi e mezzo in più rispetto al 2020. In tabella 4.22 e 4.23 sono riportate, rispettivamente, le serie storiche per la raccolta e per l’erario dei giochi appartenenti alla categoria “Giochi a distanza”. Si nota molto bene come la raccolta sia in crescita costante dal 2015.

Figura 4.23. Giochi a distanza, dati relativi alla raccolta. Serie storica 2008-2020. Dati in milioni di euro.



Fonte: elaborazione su dati ADM.

Figura 4.24. Giochi a distanza, dati relativi all'erario. Serie storica 2008-2020. Dati in milioni di euro.



Fonte: elaborazione su dati ADM.

5 L'azzardo come malattia: il Disturbo da Gioco d'Azzardo

Nocivo in quanto attività moralmente dubbia, nocivo in quanto potenzialmente criminale, nocivo in quanto può causare una malattia. Queste, in estrema sintesi, le tre espressioni della pericolosità dell'azzardo in ordine per come sono comparse storicamente. Ci siamo già soffermati, nel corso del nostro breve *escursus* storico, sulle prime due, e abbiamo già avuto modo di vedere passando in rassegna la normativa nazionale quanto la terza sia diventata progressivamente sempre più un tema costitutivo dell'oggetto-rete azzardo. L'idea che comportamenti di gioco eccessivi, in termini di investimenti di tempo e denaro, fossero riconducibili ad un qualche tipo di impulso irrefrenabile, è piuttosto antica. Mauro Croce ne trova traccia in un testo del 1561, "*De curanda ludenti in pecuniam cupiditate*", in cui uno studioso di nome Pascasius fa da precursore alle moderne teorie che vedono il consumo smodato di azzardo come una forma di *addiction* simile a quella che si sviluppa per l'alcool e suggerisce il ricorso ad una sorta di psicoterapia primitiva per uscirne (Croce, 2022, p. 8). Un primo tentativo di dare a questa condizione d'essere una definizione di stampo scientifico risale a Emil Kraepelin, psichiatra tedesco famoso per essere stato un precursore nello studio della schizofrenia e del disturbo bipolare, che a fine Ottocento vi si riferisce chiamandola "mania del gioco d'azzardo" (Tani & Ilari, 2016). Nello stesso periodo ne troviamo traccia nelle opere di Gerolamo Caramanna, convinto, in quanto studioso d'impronta lombrosiana, che un'affezione eccessiva al gioco fosse insita nella natura di determinati soggetti. Categorizzò i giocatori in tre tipologie: occasionali, di professione e per *passione*. Questi ultimi sarebbero "nati per il gioco", essendo l'azzardo un'attività per essi irresistibile e istintiva (Croce e Zerbetto, 2001). In seguito, il gioco diventa tema di interesse anche per il padre della psicoterapia, Freud: nel suo saggio "Dostoevskij e il parricidio" del 1927, questa attività risponderebbe ad un bisogno di punizione legato ad un senso di colpa inconscio di origine edipica. Nel 1970 un certo Moran pubblicò un articolo sul *British Journal of Psychiatry* in cui ipotizzò che all'origine di questo comportamento ci fosse una dipendenza patologica di tipo morboso, facendo da apripista alle teorie che classificherebbero questa patologia, appunto, come una dipendenza vera e propria, in quanto condividerebbe con le altre forme di *addiction* i principali sintomi: tolleranza, astinenza e *craving* (Tani, et al., 2014, p. 9)(Croce 2001; Walther et al 2012). A fine decennio, nel 1978, entrò in gioco un attante che ruberà tutta la scena: l'American Psychiatric Association (APA) pubblicò la terza edizione del *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-III, Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali). Il manuale conteneva un inquadramento nosografico specifico della neonata patologia; in questa edizione essa si trovava nel cosiddetto "Asse I", una famiglia contenente i "disturbi del controllo degli impulsi non classificati altrove", in compagnia di malanni come la cleptomania, la piromania e la tricotillomania, ed era definita come un "comportamento maladattivo ricorrente e persistente di gioco d'azzardo che compromette in vario modo le attività personali, sociali, finanziarie e lavorative del soggetto, un comportamento che si mantiene stabile nel tempo nonostante vengano compiuti vari tentativi per interromperlo". Questa definizione, e la classificazione ad essa associata, non si sedimentarono – stando a Tani e Ilari, tre sono le questioni principali introno alle quali si è concentrato il dibattito scientifico. Primo, la sua "natura": si tratta di una forma di dipendenza, di compulsione o di disturbo degli impulsi? Secondo, le modalità con cui si manifesta: si tratta di una malattia a sé stante o è solo un sintomo di altre psicopatologie? Ed infine, terzo, i criteri diagnostici: quali, e quanti sarebbero i sintomi e/o i comportamenti che, se presenti, portano ad una diagnosi (Tani & Ilari, 2016)?

La definizione contenuta nell'ultima edizione del DSM, la quinta, pubblicata nel 2013, risponde ai primi due interrogativi identificandola come una forma di dipendenza e malattia a sé stante, e al terzo stabilendo una serie di criteri diagnostici: seguendo le prescrizioni del manuale, se il comportamento di gioco non è meglio spiegato da episodi maniacali (criterio B di esclusione), allora la presenza e la severità del disturbo si attesta in base al verificarsi, nel soggetto, di almeno quattro delle seguenti condizioni in un periodo di 12 mesi (criterio A):

1. Il soggetto necessita di giocare quantità sempre crescenti di denaro per ottenere l'eccitazione desiderata;

2. I tentativi di ridurre o smettere di giocare d'azzardo lo/a rendono irrequieto/a o irritabile;
3. Senza successo ha fatto ripetutamente sforzi per controllare, ridurre o smettere di giocare d'azzardo;
4. Si preoccupa spesso del gioco d'azzardo (ad es. ha pensieri persistenti in cui rivive le passate situazioni di gioco, in cui le analizza e progetta successive strategie ecc.);
5. Spesso gioca d'azzardo quando si sente a disagio (ad es. indifeso/a, colpevole, ansioso/a, depresso/a);
6. Dopo aver perso denaro giocando d'azzardo, spesso torna per fare un altro tentativo (rincorsa delle perdite);
7. Mente per occultare l'entità del coinvolgimento nel gioco d'azzardo;
8. Ha messo in pericolo o perduto una relazione significativa, il lavoro, oppure opportunità di studio e di carriera a causa del gioco d'azzardo;
9. Conta sugli altri per procurarsi il denaro necessario a uscire da problemi finanziari causati dal gioco d'azzardo¹³².

Il numero di condizioni riscontrate nel soggetto è indicativo della gravità del disturbo: se ne sono presenti 4 o 5, essa sarà considerata *lieve*, *moderato* se ne sono presenti 6 o 7 o *grave* se si verificano 8 o 9 condizioni. Il disturbo avrà carattere "episodico" se i criteri si manifestano per alcuni mesi per poi scomparire e tornare successivamente, oppure "persistente", se le condizioni continuano a manifestarsi anche per anni. Sarà da considerarsi in "remissione precoce" se nessuno dei criteri si verifica per almeno 3 mesi ma meno di 12 o in "remissione protratta" se non si verificano per 12 mesi o più. In seguito a questi cambiamenti, l'APA ribattezzerà la patologia col nome di "*Gambling Disorder*", in italiano "Disturbo da Gioco d'Azzardo (DGA)¹³³, definendola come "persistent and recurrent problematic behavior leading to clinically significant impairment or distress [...]". Viene posizionata nella sezione dedicata ai disturbi correlati all'alcol e all'abuso di sostanze, nella sottocategoria dei "Disturbi non correlati a sostanze", che oggi siamo abituati a conoscere come "Dipendenze Comportamentali¹³⁴". A suggellare la chiusura della *black box* è la World Health Organization, che inserisce il disturbo nella sua "International Classification of Diseases" riprendendo quasi letteralmente la definizione del DSM-V e indicandola con lo stesso nome: "Gambling disorder is characterised by a pattern of persistent or recurrent gambling behaviour, which may be online (i.e., over the internet) or offline [...]" (World Health Organization, 2022). Un percorso come quello appena illustrato, che porta al raggiungimento di una definizione, è detto, nel linguaggio della sociologia delle traduzioni, *depurazione*. Si tratta di un'operazione tramite la quale gli attanti progressivamente separano un'oggetto, una macchina, un concetto, da coloro che lo hanno creato. Nella pratica, la costruzione di un qualcosa coinvolge un gran numero di soggetti e oggetti; la depurazione trasforma queste moltitudini in singolarità (Latour, 2009, p. 24) e poi allontana, come detto, tale singolarità dal proprio creatore, generando negli occhi di chi si trova di fronte al fatto compiuto, l'illusione che l'ente non solo esista *a priori*, ma anche che la sua esistenza sia completamente indipendente dalla rete che lo ha generato (e che continuamente lo genera). In altre parole, essa è uno spostamento dall'immanenza alla trascendenza: ciò che un attimo prima era in costruzione, appare come un qualcosa che ci precede, anzi che ci ha sempre preceduto, e che esercita la sua influenza in maniera indipendente (Latour, 1987, pp. 7-18). Dal materiale esaminato, ritengo non sia possibile affermare

¹³² A questi nove criteri, nella precedente edizione del manuale, la quarta, se ne aggiungeva un decimo: l'eventualità che il soggetto avesse commesso atti illeciti con la finalità di procurarsi denaro per il gioco. La sua scomparsa nella quinta edizione è indicativa del progressivo allontanamento da quei paradigmi che guardavano al gioco compulsivo in termini di devianza.

¹³³ Nelle precedenti versioni del manuale la dicitura utilizzata era "Pathological Gambling", in italiano "Gioco d'Azzardo Patologico – GAP".

¹³⁴ Inizialmente solo il *Gambling Disorder* fu inserito in tale categoria del DSM-V. Successivamente anche il *Gaming Disorder*, la dipendenza da gaming online, è stata riconosciuta come dipendenza comportamentale dall'APA. In ogni caso, generalmente sono considerate dipendenze comportamentali anche lo shopping compulsivo, la dipendenza da sesso, da lavoro, da attività sportiva, pur non essendo ancora state inserite nel celebre manuale.

che la definizione di DGA data dal DSM-V sia del tutto a-problematica. Per quanto nel discorso di psicologi e psichiatri, anche in forma scritta, non vi sono posizioni “scettiche” degne di nota (quasi nessuno ha le risorse o l’interesse a smantellare pezzo dopo pezzo le componenti ormai “inscatolate”), non è possibile dire lo stesso degli altri esperti, e questo ha delle conseguenze ben visibili sulla struttura del *network*. Per meglio comprendere il senso di quanto appena affermato, vale la pena ragionare su quanto accadde negli anni ’80 del secolo scorso in seguito all’inclusione nel DSM-III del *pathological gambling*. Stando a quanto racconta Richard J. Rosenthal in un recente articolo, attorno a questo evento si sarebbe creato un vero e proprio mito¹³⁵, con tanto di eroico protagonista: lo psichiatra Robert Custer. Questi, in seguito alla legalizzazione del gioco d’azzardo negli Stati Uniti, istituì un programma di trattamento per i giocatori ispirato a quello degli alcolisti, inaugurò la prima unità di trattamento per giocatori compulsivi presso un ospedale in Ohio¹³⁶, e successivamente costruì un modello evolutivo che descrivesse le fasi attraversate dal giocatore fino ad arrivare alla patologia. Ebbene, stando al racconto, il Dr. Custer avrebbe lottato, strenuamente e in solitaria, per convincere la commissione dell’American Psychiatric Association a includere la neonata patologia nel celebre manuale, con successo. Rosenthal non solo sostiene che così non fu, il ruolo di Custer fu solo marginale (se ne rese conto rileggendo gli archivi dell’APA), ma anche che la storia cominciò a venir raccontata in questo modo poiché questo settore di studi era alquanto negletto: soffriva di una cronica mancanza di fondi per la ricerca, era poco considerato dagli esperti di dipendenze da sostanze e c’era difficoltà nel vedersi pubblicare i propri articoli – cosa che portò alla creazione di una rivista specifica per il gambling¹³⁷. Il Dr. Custer godeva di una certa fama, era un volto noto e simpatico, qualcuno in grado di far finire la patologia in questione su qualche copertina. E fu così eletto a loro “campione” (Rosenthal, 2019). Non è il processo di *attribuzione*¹³⁸ in sé ad interessarci, ma i motivi della sua attivazione e le conseguenze che ha avuto l’inclusione nel DSM-III su ciò che si trovava (solo apparentemente) all’esterno di questo *network*: i tribunali statunitensi. Se prima della legalizzazione del gioco d’azzardo in USA i giocatori si ritrovavano davanti al giudice perché il gioco era un atto illegale in sé, successivamente questi venivano citati in giudizio per reati commessi non più *per* il gioco ma *a causa* del gioco, nella maggior parte dei casi per procurarsi denaro. Ebbene, numerosi furono gli avvocati in grado di dimostrare ricorrendo a perizie psichiatriche lo stato di malattia degli accusati, rendendoli di fatto non imputabili (Zenaro, 2006, pp. 98-100). Riuscire a rendere stabile un “fatto” scientifico fuori dai collettivi di settore richiede risorse ben più grandi di un test clinico.

Tornando alla questione italiana: non è un caso se la dicitura “Disturbo da Gioco d’Azzardo” oggi (e “Gioco d’Azzardo Patologico”, ieri) è così poco diffusa fuori dalla letteratura di settore. Prendiamo ad esempio i resoconti stenografici, risalenti al 2012, della Commissione Affari Sociali della Camera dei deputati:

“Arriviamo alla ludopatia. Ci sono opinioni diverse, però oggettivamente il termine «ludopatia» viene inaugurato da chi vuole ricondurre il problema della patologia all'eccesso di gioco, compreso quello del tennis, per citare un esempio banale. Si è ludopatici non se ci si dedica al gioco d'azzardo, per denaro, ma se si è giocatori compulsivi. Il GAP è un'altra questione. Si tratta, in verità, di due concetti diversi. Chi riconduce il GAP alla ludopatia vuole minimizzare il problema. Io non vorrei che noi entrassimo in questa diatriba, che esiste e che abbiamo sentito in questa Commissione. Non vorrei che considerassimo tutti malati. [...] Io ho l'impressione che noi dobbiamo essere più rigorosi. Siamo una Commissione che si occupa di salute e, quindi, dobbiamo

¹³⁵ Simile per portata al mito della fondazione dei giocatori anonimi

¹³⁶ Brecksville Gambling Treatment Program.

¹³⁷ Il *Journal of Gambling Behavior*, fondato nel 1985.

¹³⁸ Il processo di attribuzione concorre con quello di depurazione a produrre l’unica “faccia di Giano” visibile, quella della scienza pronta per l’uso. Fa in modo che il merito di una scoperta, una teoria o un’invenzione, venga dato ad un singolo individuo: “The great man is alone in his laboratory, alone with his concepts, and he revolutionizes the society around him by the power of his mind alone” (Latour, et al., 1988, p. 14).

chiamare la patologia GAP. Ha ragione il collega Sarubbi, però: nessuno capisce il concetto, se lo chiamiamo GAP.” (Commissione XII Affari Sociali, 2012)

A parlare era la deputata Anna Margherita Miotto, e rispondeva alle perplessità del Presidente e dei suoi colleghi nel dover utilizzare un termine tecnico dal significato oscuro al posto del più conosciuto *ludopatìa*. La parlamentare sociologizza l’atteggiamento di coloro che adoperano questo termine spiegando come essi lo facciano per sminuire il problema, in qualche modo spogliandolo della sua veste clinica. E, aggiungo io, sottraendolo alle competenze dei clinici. Perché è proprio questo il punto: è una questione di applicabilità dell’expertise. Se i comportamenti eccessivi di gioco sono sintomi di una patologia, allora essi non saranno dovuti ad un vizio, né ad un qualche tipo di propensione alla devianza: serve un medico, non un sacerdote o un poliziotto. Ergo, facendo un passaggio di scala, più l’azzardo è una questione di salute pubblica, più esso è materia di competenza degli esperti di questo settore – e non più un problema di costume o di ordine pubblico. Forse è avventato, ma credo che possiamo permetterci di arrivare ad enunciare una prima premessa delle nostre future conclusioni: la definizione di un problema stabilisce implicitamente chi sia titolato a risolverlo.

Prendendo per buona questa affermazione, l’*agency* potenziale (ed effettiva) degli esperti in una rete dipenderà direttamente da quanto oggettiva sia l’esistenza dell’oggetto esattamente per come essi lo definiscono, cioè se e quanto gli altri attanti siano disposti a dare la loro definizione per scontata. A questo punto, si potrebbe ingenuamente pensare, alla maniera dei *moderni*, per dirlo con Latour (Latour, 2009, pp. 33-45), che tutto dipenda dall’aderenza della definizione alla realtà, dal rigore scientifico applicato per descriverla. Ma non è nelle qualità intrinseche di una definizione che bisogna ricercare i motivi del suo successo o del suo insuccesso, ma nella misura in cui essa riesce a convincere il maggior numero di attori rilevanti nel *network* (Latour, 1998, pp. 12-17). Risultato che, stando alla letteratura ANT, generalmente si ottiene sottoponendo l’oggetto che intendiamo definire ad una serie di *prove di forza*: vengono costruiti dei test, delle prove appunto, che trasformeranno l’oggetto in una serie di lettere e numeri, punti e linee, iscritte su rapporti, output di macchine, fotografie. Questi risultati potranno essere quindi comparati, mostrati ai colleghi e in pubblico, duplicati, pubblicati. È questo il modo in cui lo scienziato studia la malattia, conosce i suoi comportamenti e le sue caratteristiche; apprendere in questo modo significa, nella pratica:

[...] to note the culturings, number the Petri dishes, record times, look things up in the archives, transfer from one page to the other of the laboratory logbooks the answers given by the tortured, or, if a less hash word is preferred, “tested” or, an even gentler word, “experimented on” objects. In inscribing the answers in homogeneous terms, alphabets, and numbers, we would benefit from the essential technical advantage of the laboratory: we would be able to see at a glance a large number of tests written in the same language. We would be able to show them to colleagues at once. If they still disputed our findings, we would get them to examine the curves and dots and ask them: Can you see a dot? Can you see a red stain? Can you see a spot? They would be forced to say yes, or abandon the profession, or in the end be locked up in an asylum. They would be forced to accept the argument, except to produce other traces that were as simple to read – no, even simpler to read. (Latour, et al., 1988, p. 83)

Così l’oggetto emerge; lo fa sottoforma di risposte ad altrettanti test, ed è da queste risposte che viene definito. L’oggetto esiste *in quanto resiste*. Ciò che di esso diventa rilevante è il modo in cui ha resistito alle prove di forza a cui è stato sottoposto: la macchina è in grado di rilevarlo? Allora esiste. Cambia colore quando viene inserito il reagente? Allora c’è. Si illumina leggermente, innalzandone la temperatura? Allora è presente, ma in minima quantità. Le cose dietro ai testi scientifici sono definite dalle prestazioni. Provare, tentare, sottoporre ad un test, interrogare, prendere la misura, sono tutte prove di forza. L’oggetto viene “fatto parlare” sotto tortura (Latour & Ferraresi, 1998, pp. 113-116). In questo modo si viene a creare quella

separazione a cui facevamo riferimento in precedenza: lo studioso non parla per sé, non espone una opinione soggettiva di come egli vede l'oggetto; piuttosto, egli parla *per conto* dell'oggetto, sostiene di dire quello che l'oggetto direbbe se avesse facoltà di parola. Ne diventa il portavoce. Ogniqualvolta sarà necessario verificare l'esistenza del nostro oggetto, non dovremo fare altro che sottoporlo alle prove di forza che più si sono dimostrate efficienti nel far emergere le caratteristiche con cui lo abbiamo definito, creando una corrispondenza diretta tra esso e i segni iscritti negli strumenti: giusto per fare un esempio calato nella quotidianità, avrò il Covid se risulterà positivo al tampone.

Nella specificità del nostro caso, le prove di forza a cui viene sottoposto il *gambling disorder* sono i *test psicodiagnostici*, e il loro principale (ma non unico, come vedremo a breve) campo di applicazione è la valutazione clinica dei soggetti, ossia quel processo attraverso cui lo specialista tenta di raggiungere una diagnosi differenziale del disturbo principale, di inquadrare le eventuali co-occorrenze e lo stato di salute psico-fisica del paziente. Elenchiamo brevemente i più utilizzati:

- National Opinion Research for Gambling Problems (NODS), originariamente basato sui criteri del DSM-IV, è formato da 21 item. I primi 4 servono da primo "*screening*"; a coloro che risultano positivi vengono sottoposti i restanti 17 item, i quali valutano la presenza dei 10 criteri del DSM-IV attraverso risposte di tipo binario. Ogni risposta affermativa aggiunge un punto; il disturbo sarà presente negli individui che totalizzano 4 o più punti.
- South Oaks Gambling Screen (SOGS), è un test autosomministrato composto da 20 item con risposta binaria. Basato sui criteri del DSM-III e ideato da H.R. Lesieur¹³⁹ e S.B. Blume nel 1987. Probabilmente è il più noto, fornisce informazioni di contesto, come l'eventualità che anche dei familiari del soggetto abbiano avuto problemi col gioco. Ogni risposta affermativa vale un punto, per un massimo di 20; valori superiori a 5 indicano un rapporto problematico manifesto con il gioco. Studi successivi, anche condotti dai suoi creatori, evidenziano come però questo strumento tenda a generare falsi positivi (Capitanucci & Carlevaro, 2004, p. 15). Del South Oaks Gambling Screen esiste una versione per la popolazione adolescenziale denominata SOGS-RA.
- Canadian Problem Gambling Index (CPGI), ideato da Ferris e Wynne nel 2001 per tentare di superare i problemi del test SOGS. Non tiene conto solo della componente clinica, ma tenta di valutare anche le implicazioni sulla vita sociale dell'individuo e degli effetti che l'attività di azzardo ha su di essa. Non era originariamente destinato alla diagnosi ma a definire un livello di problematicità. È composto da 31 item ed è diviso in 3 sezioni: 1) coinvolgimento nell'azzardo, 2) valutazione del gambling disorder, 3) correlati. La prima sezione raccoglie informazioni su tipo di gioco preferito, frequenza e spesa negli ultimi 12 mesi. La seconda è quella che si prefigge di valutare la presenza del disturbo, attraverso 9 item alle cui risposte viene assegnato un punteggio da 0 a 3 (mai, a volte, spesso, quasi sempre). La somma dei punteggi viene confrontata con la seguente scala: giocatore non problematico (0 punti), giocatore a basso rischio (1-2 punti), giocatore a rischio moderato (3-7 punti), giocatore problematico (8 punti o più, con un massimo di 27 punti).

Tralasciamo le considerazioni di carattere metodologico, nelle quali è bene non inerpinarsi poiché questo ci porterebbe o a violare la seconda regola di metodo della sociologia delle traduzioni a cui ci siamo imposti di obbedire, o a tentare una riapertura delle scatole nere comportandoci esattamente come gli attori che intendiamo studiare, alimentando il dualismo oggettività/soggettività¹⁴⁰, e concentriamoci piuttosto su quali

¹³⁹ Lesieur si adoperò moltissimo nel tentativo di progettare strumenti diagnostici per il disturbo da gioco d'azzardo, proponendone un gran numero nel corso della sua carriera, tra cui: *Sidney and Laval Universities Gambling Screen*, la passione del gioco, l'analisi delle situazioni a rischio, il formulario di auto-osservazione e molti altri (Capitanucci & Carlevaro, 2004, pp. 84-85).

¹⁴⁰ Questi test diagnostici vengono essi stessi sottoposti ad un ulteriore set di prove di forza, atte a dimostrarne la validità. Attraverso quasi-esperimenti e analisi psicometriche si cerca di confermare la supposta corrispondenza tra

risultati queste prove di forza sono in grado di ottenere: far emergere la presenza del disturbo, così come è stato definito, nell'individuo. Questo forse è sufficiente per trattare il caso clinico nella sua specificità, ma non è abbastanza per il *network* nel suo complesso. Servono prove di forza congegnate per trasporre la definizione in contesti più ampi o più "duri". Per questo, sono state intraprese due strade: una attraverso l'arruolamento degli epidemiologi, l'altra dei neuroscienziati.

Il secondo percorso è meno rilevante ai fini della nostra indagine, ma vale comunque la pena citarlo in quanto rappresenta un buon esempio della progressiva "naturalizzazione" (spostamento dalla sfera della cultura a quella della natura) a cui tende la scienza dei *moderni* e della estrema eterogeneità di attanti che questi processi convocano. Già dagli anni '50 del secolo scorso, attraverso una serie di esperimenti incasellabili nella corrente del *behaviorismo*, gli scienziati cercavano di comprendere il funzionamento del cervello umano in relazione alla reiterazione compulsiva di comportamenti. Con la diffusione degli strumenti di *neuroimaging* come la risonanza magnetica funzionale (fMRI) avvenuta negli ultimi anni, i neurobiologi oggi sono in grado di mostrare per immagini quale area cerebrale si attiva in relazione ad un determinato stimolo (una prova di forza dall'impatto scenografico notevole). L'interpretazione più diffusa dei risultati si basa sul modello "*brain-rewad*", ossia droghe e condotte d'abuso producono effetti fortemente gratificanti per il soggetto, e "*reinforcing*", ripetitivi in quanto rinforzanti una serie di comportamenti associati:

"Da un punto di vista neuro-anatomico, il sistema dopaminergico mesolimbico-corticale, posto tra l'area ventrale segmentale (Ventral Tegmental Area, VTA), l'insula, il nucleus accumbens (NAc) e le principali aree della corteccia frontale, rappresentano il percorso neuronale che attiva le fasi iniziali del processo di apprendimento e di stabilizzazione dei comportamenti di addiction. Inoltre, è stato ampiamente dimostrato come gli stessi circuiti neuronali, sovrintesi dall'attivazione del sistema dopaminergico mesolimbico-corticale, sono egualmente impegnati in tutte le patologie comportamentali d'abuso come i disturbi della sfera alimentare, il gioco d'azzardo patologico, la sex-addiction, le reazioni comportamentali legate all'attaccamento materno e i deficit motivazionali della depressione" (Pacifci, et al., 2018, p. 12).

L'arruolamento nella rete di sostanze chimiche, neuroni e cervelli, migliora considerevolmente le capacità di arruolamento degli attanti afferenti all'area clinico/terapeutica; un oggetto naturalizzato a tal punto da non poter più contestare il suo essere *out there*, il suo esistere indipendentemente dai suoi creatori. Non senza mobilitare una quantità immensa di risorse almeno. L'osservazione della rete Toscana mi ha permesso di rilevare come gli attori tendessero ad adoperare questi concetti, che sono soliti definire "determinanti biologiche del disturbo da gioco d'azzardo" più spesso quando si trovavano a contatto con un pubblico "generalista" o comunque liminale rispetto al *network*, probabilmente proprio per ribadire nella maniera più convincente possibile, la propria distanza dall'oggetto e la sua incontrovertibile esistenza. In ogni caso, gli effetti di queste definizioni di stampo biologico sugli attanti sono riscontrabili anche nel materiale d'intervista:

"Ok...no, io sono rimasta...stupita che, la sostanza chimica ha un effetto psicotropo per il cervello, quindi è chimica che agisce sulla chimica...e quindi...l'idea è che...ci puoi far poco. Il fatto che il gioco, un qualcosa di non chimico, sia così potentemente uguale come effetti

indicatore e parte indicante, se ne esamina la coerenza interna, si confrontano i risultati con campioni casuali o si adottano gruppi di controllo. Quando vengono tradotti in altre lingue, nuovamente essi vengono testati, per capire se mantengono un'efficacia nonostante la traduzione. È chiaro come tali pratiche abbiano un'impostazione particolarmente aliena a chi proviene da scienze umane diverse dalla psicologia e dall'economia, soprattutto nelle modalità di utilizzo delle variabili qualitative e dello stesso termine "misurazione", per non parlare del ribaltamento dell'impostazione classica del disegno di ricerca, dove lo strumento viene costruito *ad hoc* per uno specifico contesto e non viceversa.

a qualsiasi altra dipendenza è stata una cosa che io non avevo valutato e che ho capito poi nel corso...io pensavo che la patologia da giocatore d'azzardo fosse diversa...fosse una patologia secondaria, meno grave...invece è esattamente uguale perché scatena comunque una reazione chimica nel cervello...e...questa è stata una cosa che mi ha fatto pensare molto.” (Esperto E2)

Ma è sul piano epidemiologico che si esplicitano le richieste più pressanti di prove di forza; come detto, la semplice esistenza della malattia non basta ad attirare l'attenzione della maggioranza degli attori rilevanti. Piuttosto, è il rischio che questa si diffonda troppo, abbastanza da avere effetti che travalichino l'individuo, a spingere questi a lasciarsi arruolare e a adottare le soluzioni proposte dal mondo della salute. A titolo d'esempio, l'Ebola era riconosciuta come una delle malattie virali più pericolose in assoluto già negli anni '60, ma ha attirato l'attenzione del mondo esterno alla comunità scientifica solo a seguito della prima epidemia di proporzioni ragguardevoli, nel 2014¹⁴¹. Servono strumenti in grado di far emergere il *gambling disorder* che affligge le comunità, e non solo gli individui. Per questo motivo, praticamente di ogni test psicodiagnostico esiste una versione “light”, pensata per essere somministrata a campioni numerosi e valutare così la “prevalenza¹⁴²”, cioè la diffusione della patologia (o degli individui a rischio) in un collettivo. I più famosi e utilizzati test brevi sono:

- Brief Biosocial Gambling Screen (BBGS), autosomministrabile e basato su 3 item a risposta binaria. Risposta affermativa a anche una delle tre domande indica un problema di gioco e la necessità di approfondimento.
- NODS-Clip, versione breve del NODS finalizzato allo screening, composto da 3 item. Risposte affermative agli item suggeriscono la necessità di ulteriori approfondimenti.
- Lie-Bet Questionnaire, composto da sole due domande, attraverso le quali rileva la tendenza a aumentare progressivamente la quantità di denaro giocata e la tendenza a mentire riguardo al gioco (Pacifci, et al., 2018, p. 21).
- Problem Gambling Severity Index (PGSI), versione ridotta del Canadian Problem Gambling Index. Anche chiamato CPGI Short form.

Per quanto siano sempre richiesti a gran voce, in Italia gli studi epidemiologici sul *gambling disorder* sono sempre oggetto di numerose critiche, e talvolta nascono e vengono condotti in modo alquanto controverso; esemplificativo è il caso di una ricerca patrocinata dall'Istituto Superiore di Sanità nel 2017, in collaborazione con l'ADM e condotta da explora, agenzia di ricerca privata:

“[...] in accordo con i Monopoli di Stato hanno deciso di fare [fa il verso] l'unico studio che potesse essere utilizzato per stimare la prevalenza del gioco. Come fanno ora col Covid, no? Loro son sempre quelli che fanno l'unico studio. Lo studio che volevano fare loro, sul mandato della... del coso, dei Monopoli era uno studio face to face, che doveva essere fatto in una certa maniera... Insomma, tanto fecero non ti sto a raccontare... che fecero un bando a cui poteva partecipare solo un'azienda che aveva un botto di soldi, perché loro ti pagavano la prima tranche a sei mesi dall'inizio dello studio [...] e come la paghi la gente se devi lavorare gratis? [...] non troverai mai un documento metodologico su come questo

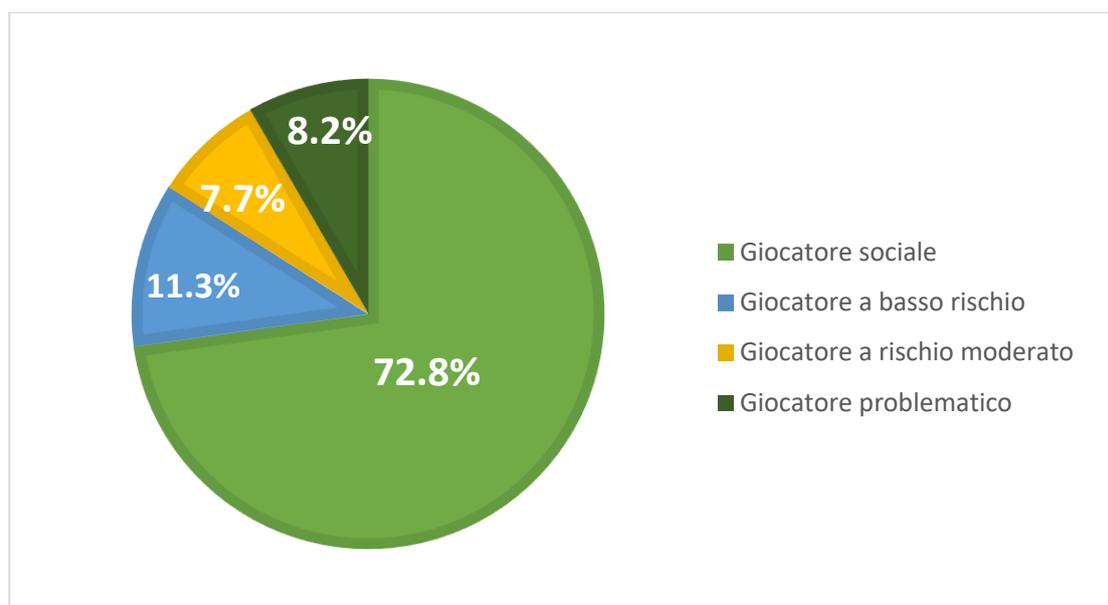
¹⁴¹ E potremmo allargare ulteriormente questo discorso considerando nell'insieme tutte le malattie originatesi a seguito di uno *spillover*, un salto di specie; anche a seguito delle epidemie di ebola negli anni 2014-18, e nonostante i segnali d'allarme lanciati dagli studiosi, la possibilità che si verificasse una pandemia globale non riceveva grandi attenzioni. D'altro canto, a seguito dell'avvento del COVID-19, l'atteggiamento è completamente cambiato.

¹⁴² In teoria con *prevalenza* si intende il rapporto tra numero di eventi sanitari rilevati in una data popolazione e numerosità di quest'ultima. Quando si parla di gioco d'azzardo, in generale si fa coincidere l'evento sanitario con un evento di gioco. Quando in questi studi si parla di prevalenza del gioco d'azzardo, il riferimento non è alla malattia, ma al gioco in generale: sarà data dal rapporto tra coloro che hanno dichiarato di aver giocato d'azzardo almeno una volta in un dato lasso temporale e il totale dei rispondenti.

studio è stato fatto [...] Non te lo danno, non c'è verso [...] Però pare che ci siano stati dei diktat forti proprio dai Monopoli e la cosa è stata tolta di mezzo. (Esperto E1)

La ricerca in questione prevedeva due differenti survey, una per la popolazione adulta con un campione con numerosità pari a 12.056 ed una per la popolazione scolastica con numerosità 18.042. Entrambe furono condotte con metodi piuttosto inusuali per questo genere di ricerche, la prima fu una CAPI¹⁴³ e la seconda una CASI¹⁴⁴ mentre i risultati della seconda sono tutto sommato paragonabili a quelli di altri studi, quelli derivanti dalla prima sono alquanto unici, a cominciare dal dato sulla percentuale di giocatori: solo il 36,4% del campione dichiarava di aver giocato nei 12 mesi precedenti l'indagine. I profili di rischio dei giocatori vennero rilevati adoperando il PGSI, la versione ridotta del CPGI; nel grafico che segue sono rappresentati i risultati.

Figura 5.1. Profili di rischio dei giocatori di 18 anni o più in base ai risultati del test PGSI, 2017.



Fonte: Elaborazione su dati Istituto Superiore di Sanità, "il gioco d'azzardo in Italia". La categoria "giocatore sociale" fa riferimento a coloro che hanno ottenuto un punteggio pari a 0 al test PGSI.

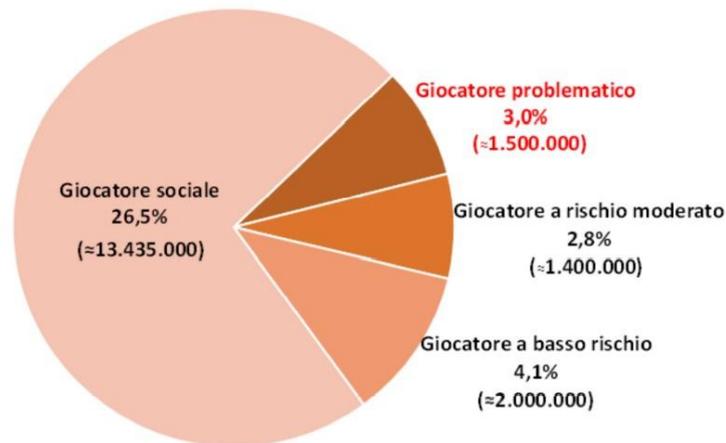
Inoltre, i dati qui presentati non provengono da un rapporto vero e proprio, ma da delle diapositive utilizzate durante la presentazione che si tenne al "I Convegno Nazionale: Il gioco d'azzardo in Italia" il 18 ottobre 2018. Questo perché è difficilissimo reperire una versione cartacea del rapporto (nessuno nella rete toscana è mai riuscito a mettere le mani su una copia) e impossibile trovarne una versione digitale, in nessun angolo del web. Le stranezze non sono finite qui; nelle slide presentate al convegno, i dati venivano rappresentati con modalità del tutto fuori standard¹⁴⁵; a titolo di esempio, riporto nell'immagine in basso il grafico con cui venivano mostrati gli stessi dati da me esposti in fig.5.2.

¹⁴³ Computer Assisted Personal Interview, interviste fatte da rilevatori (furono 300) con l'ausilio di un device elettronico.

¹⁴⁴ Computer Assisted Self-Interview, questionario autocompilato tramite un device elettronico. Furono comunque adoperati 40 rilevatori.

¹⁴⁵ Le percentuali vengono calcolate sul totale del campione, ma poi l'aerogramma viene composto adoperando come base solo i rispondenti che avevano dichiarato di aver giocato negli ultimi 12 mesi.

Figura 5.2. Profili di rischio dei giocatori di 18 anni o più, grafico originale contenuto nella presentazione avvenuta al “I Convegno Nazionale: il gioco d’azzardo in Italia”.



Numerosi furono gli stakeholders che si interrogarono sul destino di questa indagine; ufficialmente essa pare si fosse conclusa nel 2017, ma passò un anno prima del convegno in cui furono presentati i dati e la mancata pubblicazione del rapporto generò molte perplessità:

“Che fine ha fatto la ricerca epidemiologica sull'azzardo che l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli aveva commissionato oltre un anno fa all'Istituto Superiore di Sanità? Chi ha i dati e, soprattutto, perché non vengono resi pubblici assieme ai criteri epistemologici della ricerca? Una vicenda su cui è urgente fare chiarezza, anche perché ora scopriamo che quei dati ci sono”. (Fiasco, 2018)

Altri studi finiscono per risultare controversi sin dalla loro ideazione perché finanziati dalla filiera del gioco pubblico; è il caso di una survey condotta, sempre nel 2017 da IPSOS e Fondazione Bruno Visentini, commissionato da Codere¹⁴⁶. Altri ancora risultano controversi per le modalità in cui vengono assegnati ad un committente esterno, come avvenne nel 2012 per lo studio GPS-ITA: “GPS Italia lo fece... lo ha fatto una volta sola, e i suoi studi li ha sempre curati un signore di un'azienda privata di Padova che si chiama bruno Genetti e l'azienda si chiama esplora ricerche ed è un'azienda che è stata, pare sia stato addirittura fondata da [...] stesso” (Esperto E1).

Il continuo proliferare di studi di questo genere genera un effetto controproducente sul processo di depurazione ancora in essere, e finisce col trascinare il *gambling disorder* dal polo oggetto al polo soggetto; la non comparabilità dei risultati dovuta ai differenti metodi di campionamento, somministrazione, analisi, alla scelta dello strumento diagnostico, talvolta addirittura alle modalità di presentazione, rende la vita fin troppo semplice agli scettici – indipendentemente da quale sia il loro ruolo e i loro interessi nel *network* – nel *soggettivare* tali ricerche, e cioè interpretarne i risultati come prodotto dell'azione umana, rendendo nuovamente visibile ciò che la depurazione cerca di celare restituendo l'oggetto all'immanenza e, in estrema *ratio*, impedendo che gli esperti del settore sanitario possano instaurare un rapporto di *rappresentanza* con esso. Facendo leva su questa debolezza alcuni riescono persino a ripercorrere a ritroso le catene di traduzione ed a mettere in dubbio l'intera impalcatura dell'azzardo come questione sanitaria; è esemplare in tal senso,

¹⁴⁶ Le risultanze di tale survey, in ogni caso, non si distaccavano di moltissimo da quelle più “ufficiali”, come ad esempio la percentuale di giocatori negli ultimi 12 mesi, che risultava essere pari a 44,9%. Il valore è in linea con altri studi meno controversi. Altra peculiarità di tale ricerca fu l'utilizzo di due differenti test psicodiagnostici, PGSI e il questionario sui criteri del DSM-V.

per quanto risalente ad un'epoca diversa, la critica alquanto feroce di Dal Lago, sociologo della devianza, che mi permetto di riportare per intero:

“Dietro questo montare di un vero e proprio allarme sociale si possono individuare alcuni processi convergenti: la diffusione, a partire dagli anni Ottanta, di una cultura pubblica imperniata sulla risoluzione dei problemi sociali in termini di terapia più o meno autoritaria; la progressiva medicalizzazione delle devianze, che apre all'intervento clinico un territorio in larga misura vergine e promettente; l'imprenditoria morale, che offre l'opportunità ad associazioni o gruppi di pressione di conquistarsi un ruolo nell'opinione pubblica. Il carattere in una certa misura politico-morale di questo processo si riflette nella nebulosità dei dati su cui l'allarme gioco d'azzardo si fonderebbe. In Italia, la valutazione della dimensione del fenomeno, diffuse con enfasi dai media, sono molto divergenti e in larga parte frutto di stime azzardate, se non fantasiose. Si tratta di valutazioni difficilmente controllabili e comparabili [...] In realtà queste stime sono poco attendibili non tanto a causa delle categorizzazioni opinabili o del carattere aleatorio delle cifre, quanto perché riguardano un oggetto in larga parte costruito dai ricercatori in base ad assunti arbitrari o parziali: perché il comportamento dei giocatori d'azzardo dovrebbe essere compulsivo e quindi patologico, mentre non sono considerati tali il gioco in borsa o certi tipi di lavoro autonomo, che hanno intuitivamente delle caratteristiche altrettanto ossessive e sono ben più diffusi del gioco?” (Dal Lago & Quadrelli, 2003, p. 98)

Questo genere di derive non sono rare, e sono facilmente interpretabili con l'Actor-Network Theory. Quando si cerca di oggettivare una teoria, di trasformare un asserto in verità, l'estensione della rete è condizione necessaria ma non sufficiente. L'asserto deve sì circolare il più possibile, ma se, come ampiamente ribadito, ogni passaggio, ogni riproduzione, ogni citazione, comporta sempre un *mutamento* nell'asserto originale (la *traduzione* è sempre attiva, non la si può “spegnere”), allora esso finirà facilmente col venire smantellato, reso irriconoscibile o addirittura utilizzato per aprire le scatole nere con cui è in relazione. L'unico modo per frenare queste traduzioni è aumentare il controllo: porre dei limiti, sorvegliare a vista, selezionare con cura gli alleati – potrebbero tradirci. Riportando la questione sul piano empirico, gli attanti la cui *agency* dipende dalla definizione socio-sanitaria del problema azzardo devono standardizzare e uniformare sia il dato che le ricerche. Sia dal materiale di intervista che dall'esperienza maturata presso la Cabina di Regia del Piano Regionale toscano di Contrasto al Gioco d'Azzardo Patologico, emerge come questi attanti siano in qualche modo consapevoli di questa debolezza (non tutti, ma un nutrito gruppo sicuramente), e nel periodo sul campo ho avuto modo di osservarli adoperarsi per porvi rimedio. Innanzitutto, si sono sforzati per identificare quale alleato arruolare; la scelta ad oggi sembra essere ricaduta su IFC-CNR. Infatti, sicuramente le rilevazioni che godono della reputazione migliore in Italia sono proprio quelle effettuate dall'Istituto di Fisiologia Clinica del Consiglio Nazionale delle Ricerche di Pisa: mi riferisco agli studi IPSAD (Italian Population Survey on Alcohol and other Drugs) e ESPAD Italia (European School Survey Project on Alcohol and other Drugs – Italy), e alle ricerche di approfondimento quali GAPS (Gambling Adult Population Survey) e GAPS #iorestoacasa (versione online dell'indagine GAPS pensata per il periodo del lockdown). Lo studio ESPAD, pensato per i minori, adopera una versione specifica per questo genere di popolazione del test diagnostico SOGS, il SOGS-RA, mentre tutti gli altri studi adoperano il CPGI Short Form. Riportiamo di seguito le principali risultanti delle edizioni più recenti di queste indagini per l'Italia e per la Toscana; stando ai risultati dello studio IPSAD 2017-18, il più recente condotto sulla popolazione italiana, si stima che in Italia nel 2017 il 42,8% della popolazione di età compresa tra i 15 ed i 64 anni (circa 17 milioni di persone) ha giocato d'azzardo almeno una volta negli ultimi 12 mesi, con un incremento di circa il 15% rispetto alla precedente rilevazione svoltasi quattro anni prima. Questa quota sale al 45% nella fascia di età compresa tra i 15 e i 34 anni ed è pari al 32,8% tra coloro di età compresa tra i 65 e i 74 anni. Come si evince dallo studio GAPS Toscana 2019 invece, in questa regione la quota di persone che ha giocato d'azzardo almeno una volta nell'ultimo anno è pari al 38%. In tabella

riportiamo i dati distribuiti per le zone socio-sanitarie; si osserva una certa omogeneità, con un minimo di 38% di giocatori nell'ultimo anno registrato nella zona fiorentina, e di un massimo di 41,2% in Val di Nievole.

Tabella 5.1. Proporzione di individui che hanno giocato d'azzardo negli ultimi 12 mesi, per zona, genere e fasce d'età.

Zona	Totale	Genere		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	18-44	45-84
Alta Val d'Elsa	38,2	43,8	32,7	47,2	32,7
Alta Val di Cecina - Val d'Era	39,3	46,5	32,5	47,7	34,2
Amiata Grossetana - Colline Metallifere - Grossetana	38,6	44,4	33,1	49,1	33
Amiata senese e Val d'Orcia – Valdichiana senese	37,3	41,6	33,3	45,8	32,7
Apuane	37,3	46,8	28,5	46	32,7
Aretina - Casentino - Valtiberina	37,7	42,1	33,5	44,6	33,7
Bassa Val di Cecina - Val di Cornia	39,4	46,7	32,5	48	35
Colline dell'Albegna	39,8	46	33,9	51,4	34,1
Elba	38,9	44,9	33	46,5	34,8
Empolese - Valdarno Inferiore	37	42,9	31,3	44,4	32,4
Fiorentina Nord-Ovest	37	41,9	32,5	44,7	32,6
Fiorentina Sud-Est	36,7	41,2	32,5	42,1	33,9
Firenze	35	41,6	29,2	41,2	31,4
Livornese	38,8	43,2	34,8	45,3	35,4
Lunigiana	38	45,5	30,7	45,5	34,5
Mugello	36,8	42,8	30,7	44,6	32,2
Piana di Lucca	40,5	47,2	34,2	49,4	35,4
Pisana	38,9	46,3	31,9	46	34,6
Pistoiese	40,8	46,3	35,6	45,1	38,4
Pratese	39,7	44,6	35,1	45	36,3
Senese	38,5	43,4	34,1	47,1	33,4
Val di Nievole	41,2	48,6	34,2	46,3	38,1
Valdarno	37,2	43,1	31,6	46,4	31,8
Valdichiana Aretina	38,3	43,2	33,5	44,9	34,3
Valle del Serchio	40,1	47,3	32,8	46,8	36,7
Versilia	39,7	47,7	32,4	46,6	36,2
Regione toscana	38,3	44,4	32,6	45,5	34,2

Fonte: GAPS 2019 Regione Toscana. Dati stratificati in sole due fasce d'età per questioni di significatività statistica.

Le survey appena citate somministrano il test diagnostico CPGI a coloro che dichiarano di aver giocato negli ultimi 12 mesi; nella tabella successiva riportiamo i dati dei due studi più recenti riferiti a Italia e Toscana. I giocatori classificati nella categoria a rischio moderato/severo corrispondono al 3,8% dei giocatori in Toscana nel 2019 e al 7,8% dei giocatori in Italia nel 2017.

Tabella 5.2. Percentuale di giocatori per profili di rischio secondo i risultati del CPGI Short form.

Profilo di rischio	Italia IPSAD 2017	Toscana GAPS 2019
Nessun rischio	77,8%	85,4%
Rischio minimo	14,4%	10,8%
Rischio moderato/severo	7,8%	3,8%

Fonte: IPSAD Italia 2017-18 e GAPS 2019 Regione Toscana. Le categorie “rischio moderato” e “rischio severo” sono presentate accorpate per ragioni di significatività statistica a causa della scarsa numerosità in Toscana.

Nella tabelle successive riportiamo i dati relativi all’attività di gioco d’azzardo della popolazione giovanile risultanti dallo studio ESPAD. Di particolare interesse è il dato relativo alla fascia di età 15-17: il 44% dei rispondenti appartenenti a questa fascia di età in tutta Italia e il 41% in Toscana dichiara di aver giocato almeno una volta nella vita, e rispettivamente il 42 e il 38,7% dichiara di averlo fatto nell’ultimo anno. Dati che testimoniano come il divieto ai minori di partecipare ai giochi pubblici d’azzardo venga aggirato sistematicamente.

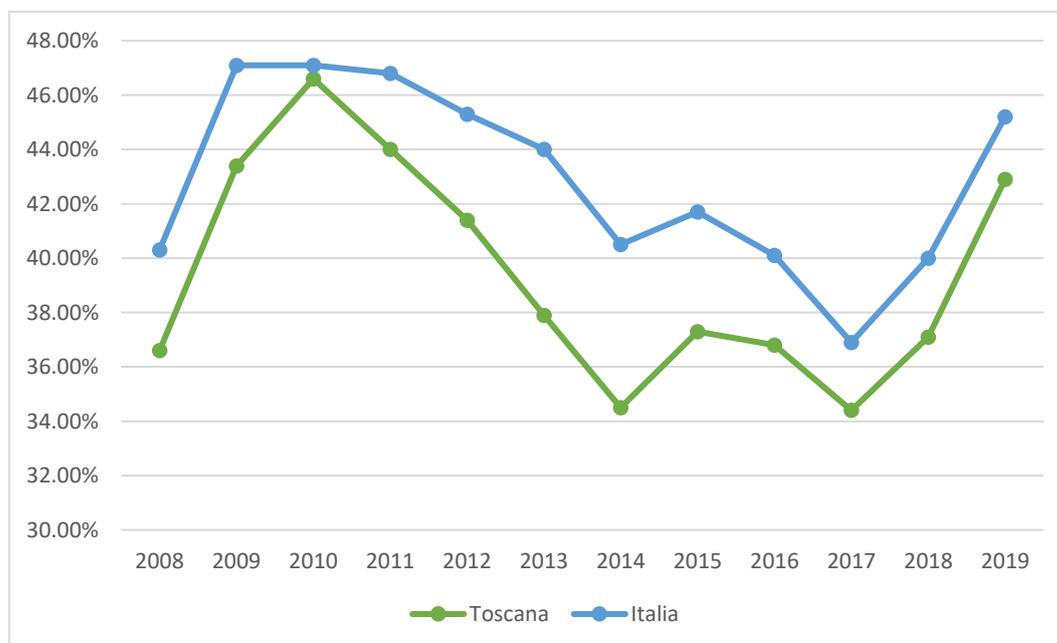
Tabella 5.3. Percentuale di studenti che ha giocato d'azzardo almeno una volta nella vita e almeno una volta nell'ultimo anno, per genere e fascia d'età. Toscana e Italia.

		Totale	Genere		Fasce di età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Nella vita	Toscana 2019	45,50%	54%	36,50%	41%	52%
	Italia 2019	47,70%	56,70%	38,30%	44%	53%
Ultimo anno	Toscana 2019	42,90%	51,70%	33,60%	38,70%	48,90%
	Italia 2019	45,20%	54,30%	35,90%	42%	50%

Fonte: ESPAD Italia 2019, Regione Toscana.

Il grafico in Fig. 2.17 mostra come la prevalenza di gioco (la percentuale di studenti che dichiara di aver giocato almeno una volta nell’ultimo anno) si sia evoluta dal 2008 ad oggi. Ad una progressiva diminuzione avvenuta sino al 2017, negli ultimi anni pare si stia assistendo ad una nuova crescita del gioco tra gli studenti.

Figura 5.3. Trend della prevalenza di gioco d'azzardo nell'ultimo anno tra gli studenti toscani e italiani.



Fonte: elaborazione su dati ESPAD Italia 2008-2019.

Anche i risultati del test psicodiagnostico non sono esaltanti; sia in Italia che in Toscana, nel 2019, la quota di studenti, tra coloro che hanno affermato di aver giocato d’azzardo almeno una volta nell’ultimo anno, è

superiore al 6%; proporzione nettamente superiore tra i maschi (8,6% contro il 2,2% delle femmine) e comunque superiore al 5% nella fascia di età 15-17.

Tabella 5.4. Profili di rischio tra gli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno, secondo le risposte al test SOGS-RA, per genere e fascia d'età. Toscana e Italia.

	Italia 2019	Toscana 2019	Genere		Fasce di età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Non problematici	80,70%	81,50%	75,10%	93,50%	84%	78,50%
A rischio	12,60%	12,50%	16,30%	6,30%	10,60%	14,40%
Problematici	6,60%	6,20%	8,60%	2,20%	5,40%	7,10%

Fonte: ESPAD Italia 2019, Regione Toscana.

Il tentativo di uniformare le attività di ricerca evitando sovrapposizioni con le indagini del CNR si evince da almeno tre elementi; innanzitutto, dal comportamento e dalle motivazioni addotte da altri attori che si occupano di indagini in campo sociosanitario:

“abbiamo deciso di inserire il Lie/Bet, quindi mi sono formata anche su quali erano gli strumenti diagnostici che potevano anche essere utilizzati nell'ambito di una survey, e di una survey che riguardasse i giovani. E quindi abbiamo scelto Lie/Bet perché erano solo due domande, perché comunque è un test che ti...è di solito utilizzato per accedere...è uno screening. Quindi tu ti rendi conto se quella persona in base, se risulta positiva o negativa, eh...deve essere poi sottoposta a un vero test diagnostico. Noi non ce la sentivamo di mettere un test diagnostico nel questionario e comunque c'era ESPAD e IPSAD che facevano il SOGS-RA, volendo potevamo avere quelli come approfondimenti, e siamo rimasti sul Lie/Bet.” (Esperto E2)

Quindi, dal finanziamento della ricerca GAPS 2019 Regione Toscana, inserita nel Piano di contrasto 2018 e dalla scelta di due AUSL toscane di finanziare nell'ambito del Piano di contrasto 2020-22 uno studio GAPS specifico per il proprio territorio in modo da avere una maggiore profondità del dato (e nel caso della AUSL Centro, anche di uno studio ESPAD mirato alla popolazione giovanile).

Infine, dalle discussioni in Cabina di Regia propedeutiche alla progettazione del Piano 2020-22, durante le quali emerse chiaramente il timore di una proliferazione incontrollata della attività di ricerca:

“dobbiamo evitare di ritrovarci nella stessa situazione del vecchio piano, con mille progetti e progettini che finiscono per contraddirsi l'un l'altro e non dire niente di nuovo. Affidiamoci a chi ha esperienza e al massimo adoperiamo le loro categorie, anche in vista di una possibile confrontabilità dei risultati, e ovviamente all'Osservatorio, quando sarà ricostituito [...]” (Esperto B2)

6 Il gioco d'azzardo in Toscana: la L.R. 18 ottobre 2013

Il più importante atto normativo regionale in Toscana sul gioco d'azzardo è senza dubbio la L.R. 18 ottobre 2013, n. 57, la quale fu soggetta ad una prima serie di modificazioni attraverso la L.R. 23 dicembre 2014 e la L.R. 29 dicembre 2014, ed ha raggiunto la forma in vigore oggi con la L.R. 23 gennaio 2018.

L'atto, già nella sua forma originale, aveva l'intento di sopperire, come già anticipato nel par. X, al vuoto normativo lasciato dalla mancata emanazione di un decreto attuativo della Legge Balduzzi; per questo, si rifaceva direttamente, come si può leggere nel preambolo della prima versione del testo, ad una sentenza della Corte Costituzionale, la n.300/2011, con la quale si riconosceva alle regioni la possibilità di legiferare in materia di regolamentazione delle sale da gioco a scopi di prevenzione in termini di salute pubblica.

È Interessante notare come il testo in origine adoperasse la terminologia di senso comune per riferirsi al disturbo da gioco d'azzardo, chiamandolo *ludopatia*, e come la versione aggiornata adoperi il termine, per quanto più tecnico, desueto di "Gioco d'Azzardo Patologico" (pur non utilizzando il diffusissimo acronimo "GAP"); ciò avviene nonostante il legislatore faccia preciso riferimento alla definizione adottata dall'Organizzazione Mondiale della Sanità – la quale, ricordiamo, ha abbandonato ormai da molto tempo questa dicitura, ricorrendo, in accordo con il DSM-V, a quella di "Gambling Disorder" (World Health Organization, 2022), generalmente tradotto come Disturbo da Gioco d'Azzardo (DGA). Nonostante i continui sforzi fatti da praticamente tutti gli attori della rete toscana genericamente ritenuti esperti in campo della cura, della prevenzione o di altri campi tecnici del fenomeno, l'utilizzo del termine *ludopatia* continua ad imperversare in testi e discorsi, anche ufficiali. Anche l'utilizzo della forma "GAP" è particolarmente restio a decadere, tant'è che non ricordo a memoria di una riunione che non coinvolgesse soltanto esperti dei campi succitati in cui non sia stato affrontato un discorso sulla falsariga del seguente: *"GAP è la vecchia dicitura, non dovremmo più utilizzarla; dovrete farla sparire da tutta la documentazione e ricordarvi di non usarla in pubblico"*.

Questa legge occupa una posizione centralissima nella struttura della rete Toscana del gioco d'azzardo; si tratta di un vero e proprio *nodo* sia per la dimensione della prevenzione che per quella dell'offerta, in quanto interviene a definirne alcuni aspetti fondamentali e di conseguenza a influenzare massicciamente le modalità in cui essi si dispiegano nella pratica. Esaminandola nel dettaglio, avremo modo di esplorare come le misure da essa introdotte sono state attuate e come la rete ha reagito ad esse; possiamo suddividere gli articoli in essa presenti in base alla finalità in tre sottoinsiemi principali: distanziometro, prevenzione e monitoraggio, obblighi dei gestori dei punti di raccolta del gioco pubblico d'azzardo.

6.1 Il "distanziometro" toscano

Anche la Toscana, seguendo l'esempio, in ordine di tempo di Liguria, Provincia autonoma di Bolzano, Lazio e Lombardia interviene a regolamentare le distanze minime (art.4) dove possono essere ubicati i punti di raccolta del gioco fisico: vieta l'apertura di nuove sale e l'installazione di nuovi apparecchi di cui al comma 6 a) e b) del TULPS entro una distanza inferiore a 500 metri da: istituti scolastici e nidi d'infanzia, luoghi di culto, centri socio-ricreativi e sportivi, strutture residenziali o semiresidenziali operanti in ambito sanitario o socio-assistenziale, istituti di credito e sportelli bancomat, esercizi di compravendita di oggetti preziosi e oro usati. A questi si aggiungono centri socio-ricreativi e sportivi privati se facilmente riconoscibili come tali e se sono sedi operative (non solo amministrative). Inoltre, viene data facoltà ai comuni di individuare ulteriori "luoghi sensibili". Così configurato, l'articolo appare molto più stringente nell'elencare luoghi sensibili di quanto stabiliva il Decreto Balduzzi, ma solo nei confronti delle *nuove* installazioni e aperture; esso non interviene in alcun modo sui punti di raccolta già esistenti, come invece hanno fatto altre regioni, su tutte il Piemonte e il Lazio.

L'attuale articolo 4 è frutto di una totale ristrutturazione avvenuta tramite la L.R. 23 gennaio 2018, n.4, e si distingue dalle legislazioni delle altre regioni in particolare per l'inclusione nella direttiva dei centri

scommesse, anch'essi tenuti a rispettare le distanze minime dai luoghi sensibili¹⁴⁷. La revisione dell'articolo, anche nella specificità di assoggettare al regime delle distanze minime non solo gli esercizi muniti di apparecchi con vincita in denaro ma anche i punti scommessa, è stata ispirata al regolamento adottato nel 2017 da uno dei più popolosi comuni della Toscana¹⁴⁸, uno dei primi nella Regione ad adottare provvedimenti specifici per il controllo dell'offerta di gioco pubblico d'azzardo sul territorio. Il primo regolamento del Comune in questione risale al 2012, subito dopo la pubblicazione in Gazzetta Ufficiale del Decreto Balduzzi. Per redarlo, la Giunta si affidò alla consulenza di un noto avvocato esperto della normativa di settore. Quella primissima versione non introduceva regole particolarmente stringenti sulle distanze ma ebbe il merito di intervenire su di una questione quasi paradossale che si verificava contingentemente all'apertura di nuove sale VLT: le Questure rilasciavano le licenze senza minimamente interpellare l'amministrazione comunale.

[...] il Comune non veniva minimamente interpellato. Cioè quando... il problema si è posto nel momento in cui le Regioni hanno iniziato, no? A introdurre delle limitazioni. [...] Però, nella prima fase, nella fase uno, diciamo che le questure rilasciavano 88 serenamente! Cioè proprio... tant'è che ci sono stati casi di 88 a cui è seguita a distanza anche di anni una comminatoria di inibizione da parte dei Comuni. Cioè i comuni si sono avveduti a distanza di tre, quattro, cinque anni, che gli 88 erano stati rilasciati sotto... sotto distanza. È solo adesso che, peraltro non con legge, ma con circolare[ridacchia], che hanno deciso... perché non esisteva nessun raccordo, perché l'apertura di una sala dedicata, non andava comunicata al Comune! Io son stato il primo a metterlo, nel regolamento [del Comune in questione] del 2012. Io ho fatto il regolamento nel 2012 e ho previsto l'obbligo di comunicare al Comune l'apertura di una sala. Ma lo sai perché? Non solo per un discorso distanziale, ma tutta l'altra normativa! Cioè, il Comune non è soltanto il regime distanziale, c'è il problema delle destinazioni d'uso dei locali.” (Esperto N1)

Nel 2017, l'allora Sindaco di questo Comune si preparava alla campagna elettorale per cercare di essere rieletto; diede grande rilievo al contrasto al DGA tramite regolamentazione dei punti di raccolta e riduzione dell'offerta di gioco nel suo programma. Una volta rieletto, agendo come promotore¹⁴⁹ della *policy*, il primo cittadino incaricò la commissione consiliare del Comune di provvedere ad elaborare un nuovo regolamento; il caso volle che a presiederla ci fosse un medico, il quale pur non avendo specifiche competenze sul tema prese molto a cuore la questione e per approfondirla e meglio definirla decise di rivolgersi ad una serie di esperti (tra cui figurava anche un noto politologo). Vennero convocate numerose riunioni ed audizioni, nel corso delle quali questo medico si rese conto che, nonostante il grande entusiasmo del Sindaco, i lavori al nuovo regolamento erano osteggiati, sebbene non con forza, dalla Giunta, la quale – stando all'interpretazione fornitami dagli intervistati – riteneva ci fosse decisamente troppo lavoro da fare e nessuno realmente intenzionato a farlo. A questo punto, accadde qualcosa di apparentemente controintuitivo: uno dei tecnici dello Sportello Unico per le Attività Produttive (SUAP) prende la parola durante una riunione e afferma:

“Fermi tutti, se ci devo lavorare io insieme con la collega...io ho bisogno di più tempo, perché...e...o si fa...che cosa volete fare? Se volete fare un'operazione di tipo cosmetico è un conto. Se volete fare...e...qualcosa di un pochino più...e...serio, io sono abituato a

¹⁴⁷ L'unica altra Regione italiana che assoggetta anche i centri scommesse alla direttiva sulle distanze minime dai luoghi sensibili è l'Emilia-Romagna.

¹⁴⁸ Non mi è possibile specificare il nome del Comune per proteggere l'anonimato dei partecipanti all'indagine. Si tratta comunque di un comune dove la rete fisica di gioco pubblico d'azzardo ogni anno fa registrare cifre decisamente sopra la media in termini di raccolta.

¹⁴⁹

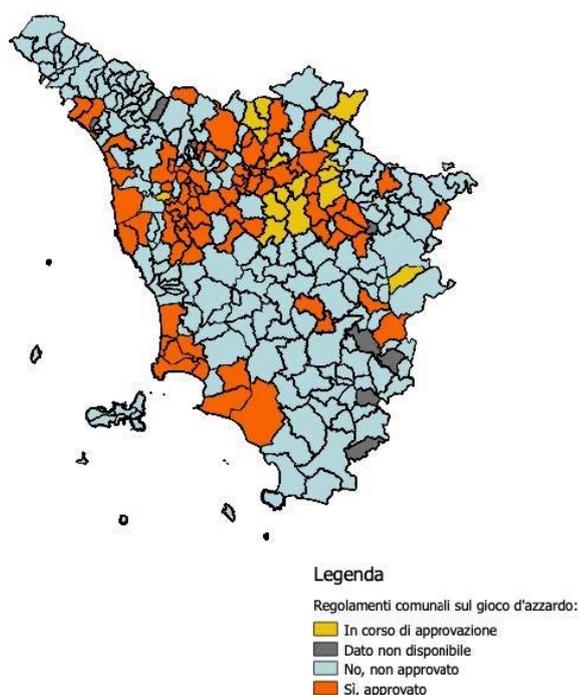
lavorare così. Scusate ma io ho bisogno di approfondire. Perché questa roba io non ci capisco niente” (Esperto T1)

La reazione della commissione fu per il tecnico “Esperto T1”, stando a quanto egli stesso racconta, del tutto inaspettata; di fronte alla sua ammissione di ignoranza, piuttosto che delegare ad un consulente esterno la responsabilità dei lavori, essa decise di affidarsi completamente all’operato del tecnico e dei suoi colleghi, garantendogli tutto il tempo necessario. Perché scegliere la strada più lunga, senza garanzia di successo? Sicuramente, per spiegare questa decisione, potrebbe venirci in mente di riferirci alla fiducia che il tecnico si era guadagnato negli anni; eppure, questi aveva apertamente dichiarato di non capirci nulla! Rifacendoci alle categorie ANT possiamo fornire una interpretazione molto semplice: la commissione scelse il nostro tecnico e non un esperto esterno, perché riteneva di poter mantenere il *controllo* sulle traduzioni che questi avrebbe prodotto. Viceversa, gli esiti sarebbero stati imprevedibili. L’affermazione del tecnico “io non ci capisco niente” è risultata, agli occhi della commissione, più *vera* di tutte le dissertazioni intrise di sapere scientifico dei consulenti. Ai fatti presentati come scatole nere dagli esperti si oppose un asserto elementare incontestabile in cui la commissione si immedesimò. Pur agendo in modo inconsapevole, il tecnico operò una traduzione degli interessi della rete – per rifarci a Latour “Translation three: if you make a short detour...” (Latour, 1987, pp. 108-111). Il nostro, fattosi carico dell’onere, si ritrovò con i suoi colleghi a intraprendere un lungo percorso di studio e di confronto continuo con la commissione; si consultarono con l’Agenzia Dogane e Monopoli, cominciarono a partecipare a convegni, si confrontarono con le associazioni di categoria. Il Sindaco partecipava attivamente: il regolamento fu parzialmente scritto e revisionato nel suo ufficio. Proprio il primo cittadino, che nel frattempo aveva ottenuto un incarico importante in ANCI, quando ci si avvicinava alla fine del processo, ammise di voler estendere l’esperienza pratese a tutta la Toscana. Questo generò un duplice esito: rese il nostro tecnico e i suoi colleghi le principali figure di riferimento a livello regionale in ambito di normativa degli enti locali sul gioco pubblico d’azzardo, e fece nascere un “regolamento tipo”, poi promosso e fatto circolare da ANCI Toscana col nome di “Bozza di regolamento comunale sul gioco lecito”, in pratica delle linee guida ANCI per la redazione di ordinanze comunali, a partire dalle quali vennero imbastite le modifiche alla L.R. 57¹⁵⁰ avvenute nel 2018. La bozza conteneva anche indicazioni su come normare riduzioni del normale orario di apertura e chiusura delle sale gioco e scommesse, e su come imporre limiti agli orari di funzionamento degli apparecchi con vincita in danaro (essenzialmente nei regolamenti viene inserito un richiamo a future ordinanze sindacali che intervengano nel merito previo parere dei competenti organi di vigilanza). Grazie ad un’operazione di mappatura curata da Sociolab nell’ambito di un progetto di formazione rivolto ai tecnici degli enti locali ed alla Polizia Municipale gestito da ANCI Toscana e Scuola ANCI, inserito nel Piano di contrasto al gioco d’azzardo patologico 2018, sappiamo che, al 30 giugno 2019 (data in cui si concluse la rilevazione), dei 273 comuni toscani, 78 avevano approvato un regolamento per il gioco lecito e in 16 comuni tale regolamento era in corso di approvazione¹⁵¹.

¹⁵⁰ Anche l’obbligo formativo ai gestori, di cui parleremo nel paragrafo 2.2.1.3, è mutuato da una prima versione di questo regolamento comunale: ci si accorse che un obbligo di questo tipo non poteva essere stabilito da un ente locale, sarebbe servita una legge regionale o nazionale; da qui, la sua inclusione in L.R. 57.

¹⁵¹ Il primo Comune in Toscana a dotarsi di un regolamento per il gioco lecito risulta essere Pistoia; la primissima ordinanza risale addirittura al 1989.

Figura 6.1. Distribuzione territoriale dei comuni con regolamento approvato o in fase di approvazione, 30 giugno 2019.



Fonte: Mappatura buone pratiche relative ai regolamenti sull'esercizio del gioco lecito, rapporto di ricerca, Sociolab 2019.

In altre parole, al 2019 solo il 28% dei comuni aveva un regolamento e il 5,9% di questi era in procinto di approvarne uno; la maggioranza, il 62,6%, non si era ancora dotata di uno strumento di regolazione del gioco lecito sul proprio territorio. La maggior concentrazione di comuni provvisti di regolamento è nelle ASL Centro (32 comuni su 72, il 44%) e Nord Ovest (30 comuni su 102, il 29%), mentre nella Sud Est risultavano essere solo in 16 (su un totale di 99). È interessante notare come soltanto in 29 comuni toscani era stato introdotto un regolamento in data precedente alla proposta di ANCI Toscana, mentre nell'anno successivo alla pubblicazione della bozza ANCI si rileva un picco di approvazioni di regolamenti, ben 28 – segnale della buona riuscita dell'iniziativa. Stando ancora al rapporto di ricerca, i regolamenti approvati non si discostavano molto dalla bozza ANCI, tranne che per l'inclusione di ulteriori luoghi sensibili o nella modifica degli orari in cui è obbligatorio tenere spenti gli apparecchi da intrattenimento.

Dei 78 regolamenti solo in due casi rileviamo la presentazione di ricorsi al TAR della Toscana da parte degli operatori del gioco pubblico, riguardanti uno il Comune di Livorno, l'altro l'Unione dei Comuni della Valdera. Altri due ricorsi sono stati presentati a Pieve a Nievole e a Prato, ma in questi casi l'impugnazione non riguardava i regolamenti comunali ma l'applicazione della Legge Regionale n.57.

Nel primo caso, quello dell'Unione dei Comuni della Valdera, i ricorsi presentati furono due, ed entrambi contestavano la parte del regolamento relativa alle distanze minime: il primo fu presentato a seguito della mancata concessione di una licenza ad una sala VLT che si sarebbe ritrovata a meno di 500 metri da alcuni luoghi sensibili (strutture ricettive e giardini pubblici), respinto prima dal TAR e successivamente anche dal Consiglio di Stato a marzo 2021; il secondo fu invece presentato da un'azienda che intendeva aprire una discoteca in un luogo risultante essere a meno di 500 metri da una sala giochi (nel Comune di Casciana Terme Lari) e che si vide negato il permesso. Quest'ultimo ricorso è estremamente interessante, in quanto la sentenza emessa nel luglio 2019 dal TAR Toscana rigettò le richieste del ricorrente, costituendo quindi un'importante precedente per l'interpretazione bilaterale della norma. Tra le righe della sentenza si legge come il Giudice ritenga che un'interpretazione unilaterale della norma finirebbe per eludere la finalità del regolamento oppure, nel caso in cui fosse solo il gestore della sala a doverla osservare, verrebbe pregiudicato

il suo diritto, costituzionalmente tutelato, di svolgere la propria attività a cui già in precedenza era stato dato assenso.

Il caso di Livorno è molto diverso; il Comune promulgò un primo regolamento nel 2016 in cui le tipologie di luogo sensibile erano in numero assai maggiore rispetto a quelle suggerite dalla bozza ANCI o stabilite dalla L.R. 57. In questo modo, l'ordinanza rendeva all'atto pratico impossibile l'installazione di nuovi apparecchi con vincita in denaro sul territorio comunale, generando il fenomeno che la filiera del gioco ha definito "effetto espulsivo"; con questa motivazione con la sentenza 715 del 2017 il TAR Toscana accolse il ricorso presentato da Nolomatic s.r.l., società di noleggio AWP e VLT operante sul territorio e dalla SAPAR. Il regolamento del Comune di Livorno è stato successivamente, nel 2019, aggiornato riconducendolo alle indicazioni della L.R. 57 e della bozza di ANCI Toscana.

"E così è stato. Non c'è stato un ricorso, salvo che a Livorno. E...ma loro l'avevano detto «No, noi siamo dentro questo tavolo ANCI eccetera, bello il regolamento, ma noi si può fare di più. Si può fare un regolamento più spinto, per cui, si utilizza un pochino la vostra traccia, ma si va oltre. Perché noi si vuole chiudere tutto, si vuole negare» [...] io ho mandato lo stesso schema." (Esperto T1).

6.2 Prevenzione e monitoraggio

Buona parte degli articoli contenuti nella L.R. n.57 imbastiscono una serie di indicazioni generali sulle attività di prevenzione e di monitoraggio del disturbo da gioco d'azzardo. Con l'articolo 3 viene innanzitutto istituito l'"Osservatorio Regionale sul fenomeno della dipendenza da gioco", come organo di consulenza permanente del Consiglio Regionale e della Giunta Regionale, con il compito di osservare, studiare e monitorare il fenomeno della dipendenza da gioco, formulare pareri e proporre strategie a Consiglio e Giunta al fine di elaborare azioni di prevenzione, contrasto e trattamento delle dipendenze azzardo-correlate, formulare proposte per organizzare un servizio di primo ascolto e consulenza anche mediante l'adozione di un numero verde e di un sito web, promuovere campagne di informazione per prevenzione e sensibilizzazione¹⁵². Esso ha sede presso la Giunta regionale e deve essere composto dagli assessori dei settori salute, formazione e commercio, da tre consiglieri regionali, tre rappresentanti dei comuni (nominati dal Consiglio Autonomie Locali), tre rappresentanti delle organizzazioni di volontariato (nominati dalla Conf. Permanente delle Autonomie sociali), tre esperti in materie attinenti alla dipendenza da gioco (nominati dal Cons. regionale), un rappresentante per ogni AUSL della Regione; il suo presidente è nominato dal Cons. regionale fra i componenti. La partecipazione è a titolo gratuito e l'osservatorio ha durata coincidente con la legislatura regionale. Del ruolo svolto da questo attante nella rete parleremo nel dettaglio più avanti, ma è comunque opportuno segnalare due dettagli non trascurabili. *In primis*, il nome; è curioso come il legislatore faccia un riferimento estremamente generico al "gioco" e non citi affatto, neppure nel testo dell'articolo, l'azzardo (tantomeno il gioco pubblico o lecito che dir si voglia). Si parla solo di "fenomeno della dipendenza da gioco"; i più acuti potrebbero pensare che si tratti di una scelta voluta, forse in vista di un auspicabile futuro allargamento delle responsabilità dell'ente anche alla tematica della *gaming addiction* oltre che al DGA, ma il periodo passato sul campo non mi ha consentito di identificare alcun indizio in tal senso. È molto più probabile che ci si trovi di fronte ad una sovrapposizione semantica: non è affatto raro che nella rete la parola gioco venga utilizzata senza la specifica "d'azzardo". *In secundis*, il legame che viene creato con questa legge tra Osservatorio e Legislatura ha generato nella pratica non pochi problemi per le sue attività. Non, contrariamente a quanto si possa pensare, per effetto di una sorta di *spoil system*, ma più semplicemente perché con la fine della X legislatura di cui era Presidente Enrico Rossi l'Osservatorio è stato sì sciolto in

¹⁵² La quasi totalità delle funzioni dell'Osservatorio si esplicano, nella pratica, attraverso i Piani Regionali di Contrasto al gioco d'azzardo patologico, come vedremo nel paragrafo successivo.

osservanza della legge, ma mai più ricostituito. Inutile dire come ciò abbia generato nei processi che avrebbero dovuto coinvolgerlo una situazione estremamente anomala.

L'art. 5 stabilisce vincoli alla promozione pubblicitaria del gioco pubblico d'azzardo, ed è forse meno rilevante in quanto le disposizioni nazionali contenute nel Decreto Dignità su questo tema sono per certi versi anche più stringenti. In ogni caso, l'articolo vieta la pubblicità al gioco con vincita in denaro qualora questa contenga messaggi atti a incitare al gioco o ad esaltarne la pratica, specificando come sia altresì vietato pubblicizzare l'apertura e le attività dei punti di raccolta della rete fisica del gioco legale presenti sul territorio regionale.

L'articolo 8 assegna all'Osservatorio la mansione di promuovere campagne di informazione, sensibilizzazione e formazione sui rischi e i danni connessi al fenomeno della dipendenza da gioco d'azzardo, atte a aumentare la consapevolezza della cittadinanza e ad informare sull'esistenza dei servizi di assistenza attivi in Toscana, sia dei soggetti pubblici che del terzo settore¹⁵³. L'art. 8 bis specifica come la Regione promuova in sinergia con L'Ufficio scolastico regionale, campagne di informazione specifiche per i contesti scolastici. Le attività descritte in questi due articoli, e l'istituzione del numero verde e del sito web informativo previsti dall'art.3, saranno regolamentate e implementate ricorrendo ai piani regionali di contrasto al gioco d'azzardo.

6.3 Obblighi dei gestori

Raggruppiamo in questo sotto-insieme gli articoli della legge regionale che, a vario titolo, regolamentano modalità di gestione e obblighi dei punti di raccolta di gioco pubblico d'azzardo sul territorio. L'art.6 è, per l'appunto, intitolato "Obblighi dei gestori e del personale"; esso stabilisce come i gestori di centri scommesse e altri luoghi atti al gioco legale debbano esporre materiale informativo finalizzato a evidenziare i rischi connessi alla dipendenza da gioco, a segnalare la presenza delle strutture pubbliche e del terzo settore dedicate a cura e reinserimento sociale delle persone affette da patologie correlate al gioco d'azzardo, a diffondere il numero verde di cui all'art.3 e obbliga i gestori a introdurre soluzioni tecniche idonee a bloccare automaticamente l'accesso ai minori.

L'art.7 della prima versione della legge, quella risalente al 2013, delegava alle Aziende USL il compito di promuovere, in accordo con i comuni dei rispettivi ambiti territoriali, corsi di formazione e aggiornamento per il personale e gli esercenti dei punti di gioco. Successivamente le modifiche introdotte dalla L.R. 23 gennaio 2018, n.4 aggiungono i commi 3bis e 3ter all'art.6, con cui si stabilisce che i gestori nonché il personale operante nelle loro imprese debbano obbligatoriamente partecipare a corsi di formazione e aggiornamento finalizzati: alla prevenzione e riduzione del gioco patologico attraverso il riconoscimento delle situazioni di rischio; all'attivazione della rete di sostegno; alla conoscenza della normativa vigente in materia di gioco lecito con particolare riguardo a disciplina sanzionatoria e regolamentazione locale. L'art7 entra nel dettaglio su come la formazione a gestori e personale di sala debba strutturarsi: i costi dovranno essere sostenuti dai gestori, i contenuti devono avere come finalità quella di istruire questi su prevenzione e riduzione del gioco patologico attraverso il riconoscimento delle situazioni di rischio, sull'attivazione della rete di sostegno e sulla normativa vigente in materia di gioco lecito con un riguardo particolare a disciplina sanzionatoria ed eventuale regolamentazione locale (comunale). L'articolo stabilisce inoltre che i dettagli e le modalità di strutturazione di questa formazione vengono deliberati dalla Giunta regionale informatasi dei pareri della commissione consiliare competente, dell'Osservatorio, di ANCI Toscana e delle associazioni di categoria.

¹⁵³ A queste finalità si aggiunge, nel comma d), quella di "[...] informare i genitori e le famiglie sui programmi di filtraggio e blocco dei giochi on-line". Per quanto il testo sia estremamente vago, l'interpretazione prevalente nella rete è che tale comma si riferisca ai software di *parental control* per i comuni *devices* connessi ad internet. In assenza di smentite e ulteriori specificazioni, l'intenzione del legislatore appare essere quella di veicolare, tramite le campagne informative sui rischi connessi all'azzardo, anche messaggi e strumenti utili alla genitorialità e ad un utilizzo consapevole degli strumenti tecnologici per il gioco in rete, di qualsiasi genere.

La formazione agli operatori del gioco rappresenta – o per meglio dire, rappresenterebbe, come vedremo tra breve – un punto di contatto tra i mondi della prevenzione/cura, dell’offerta di gioco e della *governance* territoriale, un incontro tra forme di sapere esperto estremamente eterogenee, per molti versi confliggenti ma comunque tutte sviluppatesi nell’*enactment* di differenti realtà dello stesso oggetto-rete, il gioco pubblico d’azzardo: un qualcosa di più unico che raro. Sebbene i contenuti del corso, definiti come stabilito dalla legge tramite Delibera della Giunta Regionale, prevedano un trasferimento di conoscenza e competenze potremmo dire “*top-down*” in quanto sono gli esperti dei primi due “mondi” citati a educare il terzo, inibendo quindi possibili contaminazioni di queste tre differenti modalità di messa in pratica del fenomeno, sicuramente quest’obbligo formativo nel suo costringere parti solitamente tanto lontane nello stesso luogo, potrebbe moltiplicare le occasioni di dialogo tra queste, soprattutto se consideriamo il carattere locale che il legislatore ha inteso dargli (nell’allegato A alla DGRT 25 marzo 2019, n.392 si legge come questi corsi debbano svolgersi necessariamente in presenza e come i contenuti debbano informare sulle specificità dei regolamenti comunali).

Tutto questo condizionale è d’obbligo, in quanto ad oggi, questi corsi ancora non esistono e nessun gestore o dipendente dei punti di raccolta è mai stato formato. Stando a quanto emerso nel corso del lavoro sul campo, e ricostruendo le strategie di spiegazione adottate dagli attori per rendere conto di quanto accaduto, in un primo momento (durante la progettazione della L.R. 4/2018) c’era grande aspettativa nei confronti della formazione obbligatoria ai gestori, per due principali motivi. Innanzitutto, sia dalle interviste che dall’osservazione emerge come un nutrito gruppo di attori non appartenenti alla filiera del gioco ritenga che coloro che invece ne fanno parte non solo sottovalutino sistematicamente la gravità del Disturbo da Gioco d’Azzardo sia in termini qualitativi che quantitativi, ma anzi come essi ne incentiverebbero la diffusione per poi lucrare sui soggetti che ne diventano preda; in tal senso, potremmo dire che per costoro la formazione obbligatoria rappresentava una sorta di resa dei conti, un’opportunità per mettere gli operatori del gioco di fronte alle implicazioni etiche e morali di una tale condotta. In seconda battuta, nel 2018 e negli anni immediatamente successivi le diatribe relative a distanziometro e restrizioni orarie dell’operatività degli apparecchi di intrattenimento sono andate, come abbiamo visto nel paragrafo 2.2.1.2, progressivamente ad estinguersi, consentendo così ai comuni toscani di poter regolamentare su questo tema con minore rischio di impugnazione degli atti; gli esperti che parteciparono al processo di costruzione della *policy* afferenti all’area degli enti locali (es. ANCI) ritenevano che la formazione obbligatoria potesse sia stimolare che facilitare l’operato dei comuni in tal senso – da qui il particolare risalto che viene dato, nella prescrizione dei contenuti dei corsi, alle normative locali e alla disciplina sanzionatoria.

Queste aspettative si scontrarono con una realtà assolutamente imprevista: l’effettiva organizzazione e somministrazione dei corsi, seguendo una prassi consolidata, era stata delegata alla libera iniziativa delle agenzie formative accreditate presenti sul territorio toscano. Queste però non si sono mai effettivamente mobilitate. In un primo momento, si pensò che questo fosse dovuto alla grande difficoltà a reperire dei formatori; come si legge nell’Allegato A alla DGRT 25 marzo 2019, n.392, il corso deve trattare i seguenti argomenti:

1. caratteristiche dei giochi d’azzardo che inducono dipendenza e definizione di dipendenza;
2. i meccanismi del Disturbo da Gioco d’Azzardo (DGA);
3. individuazione dei segnali di comportamenti a rischio;
4. modalità di relazione e comunicative con il giocatore d’azzardo a rischio
5. la rete territoriale dei servizi di sostegno e cura da attivare in caso di necessità;
6. normativa vigente in materia di gioco lecito, con particolare riguardo alla disciplina sanzionatoria e alla regolamentazione locale
7. normativa in materia di pubblicità del gioco d’azzardo e diritti dei consumatori.

La delibera stabiliva che i docenti incaricati di sostenere lezioni sugli argomenti relativi ai punti da 1 a 5 dovevano, tra le altre cose, essere medici e/o psicoterapeuti con almeno 10 anni di esperienza lavorativa in ambito clinico con particolare riferimento al Disturbo da Gioco d'Azzardo; per gli argomenti di cui al punto 6, esperienza decennale in redazione, gestione e applicazione delle normative e dei regolamenti comunali relativi all'esercizio del gioco lecito, al controllo e al sanzionamento delle condotte illecite relative; per gli argomenti di cui al punto 7, esperienza decennale in normativa pubblicitaria applicata al settore del gioco lecito e una generale esperienza normativa sui diritti dei consumatori. L'imputazione causale non era assolutamente peregrina, i due anni passati sul campo, ma anche un semplice ragionamento in termini di tempistiche (tornando indietro a dieci anni prima, quindi nel 2009, il DGA non era ancora nei LEA e le esperienze di cura e riabilitazione erano frutto dell'iniziativa soggettiva del personale dei servizi o del terzo settore) mi consentono di dire senza timore di essere smentito che il numero di esperti con dieci anni di esperienza sul tema DGA in Toscana, sia in area medica che normativa, è decisamente esiguo e di sicuro non sufficiente a sostenere una campagna di formazione sull'intero territorio regionale. Per far fronte a questo primo inconveniente, si è proceduto a prorogare di un anno i termini entro cui gestori e personale avrebbero dovuto adempiere all'obbligo di formazione e a ridurre gli anni di esperienza richiesti da 10 a 5 con la DGRT 16 marzo 2020, n.344¹⁵⁴. La data di quest'ultima delibera lascia facilmente intuire cosa sia avvenuto dopo: l'avvento della pandemia di Covid-19 non andava esattamente d'accordo con l'obbligo di effettuare i corsi in presenza previsto dalla legge: in data 31 maggio 2021, una volta preso atto dell'inesistenza di offerta formativa sul territorio toscano, la Giunta Regionale deliberava nuovamente per prorogare la scadenza di un ulteriore anno. Intorno ad aprile 2022 i differenti *stakeholders* cominciavano a interrogarsi su cosa fare; ancora nessuna agenzia formativa accreditata offriva questi corsi. L'eventuale inadempienza dei gestori al 30 giugno 2022 li avrebbe resi passibili di sanzione – ma questi avrebbero avuto vita facile nell'uscire vincitori dagli eventuali contenziosi che sarebbero sorti, vista l'effettiva impossibilità ad adempiere; la componente tecnico/burocratica della regione, supportata dagli esperti di parte della struttura di *governance* del Piano di contrasto al gioco d'azzardo patologico (che, come avremo modo di vedere, ha in parte sopperito all'assenza dell'ente preposto, l'Osservatorio) ha cercato di elaborare una possibile soluzione. Alla Giunta è stato suggerito di intervenire deliberando un'ulteriore proroga, stavolta di almeno due anni, e di ridurre a due gli anni di esperienza richiesti ai formatori; nel frattempo e inaspettatamente, una possibile soluzione è stata presentata da un'associazione di categoria: siglare una convenzione tra l'ente in questione e la Regione, per favorire il reperimento dei docenti necessari e fissare il loro onorario. A differenza di come tali questioni sono state affrontate nel periodo 2020/21, le trattative per la convenzione in oggetto sono state condotte in maniera significativamente più "decisionista" da parte della Regione, senza coinvolgere direttamente l'*expertise* che questa era solita consultare. La convenzione dovrebbe essere presentata nel prossimo futuro; impossibile ora dire se essa riuscirà a rendere finalmente effettivo il provvedimento, ma in base al lavoro di campo, la reazione che la sua stessa possibile esistenza ha generato negli attori afferenti all'area della prevenzione è indicativa di come questi mal tollerino il coinvolgimento diretto delle imprese operanti nel settore dell'azzardo, e di come le informazioni in questa rete si diffondano in modo imprevedibile: pochissimi attori erano a conoscenza delle trattative quando queste sono iniziate, eppure dopo una manciata di giorni ogni singolo *stakeholder* sapeva, con un livello di dettaglio inaspettato, cosa stava accadendo.

In aggiunta ai succitati obblighi, la L.R. n.57 del 2013 con l'art.11 stabilisce come a partire dall'anno fiscale 2015, l'IRAP (Imposta Regionale sulle Attività Produttive) per tutti gli esercizi presenti sul territorio regionale in cui siano installati apparecchi con vincita in denaro (AWP e/o VLT) sia soggetta ad una maggiorazione pari a 0,3 punti percentuali. Istituisce altresì una agevolazione, sempre in termini di IRAP, nella misura di una riduzione pari a 0,5 punti percentuali, per gli esercizi che rimuovano tali macchine dai loro locali (in questo

¹⁵⁴ La nuova scadenza fu fissata al 30 giugno 2021 per gestore e personale di spazi esclusivamente dedicati al gioco o alle scommesse, e al 31 dicembre 2021 per gestore e/o personale di esercizi dedicati al gioco in via non esclusiva.

caso ovviamente ci si riferisce alle sole AWP – rimuovere gli apparecchi da una sala VLT significherebbe in pratica chiudere), per il periodo di imposta in cui avviene la rimozione e per i due successivi.

L'art.12 tentava di fornire un ulteriore incentivo ai titolari di esercizi non dedicati esclusivamente al gioco a rimuovere le AWP: il logo "No Slot". Si tratta di una misura per nulla nuova, che cominciò a diffondersi già dai primi anni Dieci del nuovo millennio in vari comuni italiani, su iniziativa di amministrazioni particolarmente sensibili al tema. L'idea è molto semplice: nei comuni dove è previsto, un esercente che nella propria attività non ha installato apparecchi *New Slot* oppure che li ha rimossi può fare richiesta all'ente locale di apporre un logo *ad hoc* che renda immediatamente nota agli avventori l'assenza dei suddetti apparecchi, ottenendo in alcuni (rari) casi agevolazioni fiscali e in tal modo identificando, nelle intenzioni dei promotori, l'attività come virtuosa. Queste iniziative hanno avuto alterne fortune, e non sempre sono perdurate nel tempo; ad oggi sono comunque moltissimi i comuni e le regioni che ne hanno introdotto una propria versione, e ne esiste persino una di livello nazionale, pianificata con il Decreto Dignità e successivamente varata con il Decreto del Ministero dello Sviluppo Economico 20 dicembre 2019, n.181. In ogni caso con la L.R. n.57 anche la Toscana fa un tentativo in tal senso, già nel testo originale della legge. La Delibera della Giunta Regionale con cui viene approvato il logo e definite le modalità per farne richiesta arriverà però solo nel 2018. Purtroppo, non mi è stato possibile accedere ai dati relativi, ma stando alle informazioni raccolte tra gli esperti, ad oggi le richieste pervenute sono inferiori al centinaio (per alcuni prossime allo zero) ed è opinione comune nei soggetti intervistati che questa iniziativa non abbia ottenuto il successo sperato, secondo alcuni perché poco pubblicizzata, secondo altri perché non accompagnata ad alcun tipo di incentivo economico. In effetti, nel periodo passato sul campo non ho mai avuto modo di assistere a discussioni che includessero, anche solo marginalmente, questa iniziativa – se non, come detto, per ragionare sul suo flop. Di sicuro, il fatto che essa non sia stata inclusa in nessuno degli ultimi tre Piani Regionali di Contrasto al gioco d'azzardo patologico, ha fatto in modo che scivolasse sullo sfondo.

Figura 6.2. Logo "No Slot" istituito dal D.M. 20 dicembre 2019, n.181.

Figura 6.3. Logo "No Slot" Regione Toscana, istituito con DGRT 24 settembre 2018, n.1050.



Le ultime disposizioni riguardanti i gestori dei punti di raccolta del gioco pubblico d'azzardo contenute nella L.R. 57 sono relative al funzionamento dei controlli e del regime sanzionatorio. Con l'art.13 viene stabilito come siano i comuni a dover vigilare sull'osservanza dei divieti e degli obblighi di cui agli art. 4 e 7 (distanze minime dai luoghi sensibili e formazione obbligatoria). La violazione dell'art.4 comporta una sanzione di importo compreso tra 1.000 e 5.000 euro e l'apposizione di sigilli agli apparecchi con vincita in denaro; la violazione dell'art.7 comporta, anche in questo caso, una sanzione di importo compreso tra i 1.000 e i 5.000 euro e una diffida nei confronti del gestore e del personale interessato a partecipare alla prima offerta formativa disponibile successiva all'accertamento della violazione. L'eventuale inosservanza di tale diffida comporta la chiusura temporanea o l'apposizione di sigilli agli apparecchi fino all'assolvimento degli obblighi di formazione. I proventi delle suddette sanzioni devono essere suddivisi tra Comune e Regione Toscana in quota rispettivamente del 70% e 30%.

7 I Piani di contrasto della Regione Toscana

7.1 Il Percorso Diagnostico Terapeutico Assistenziale GAP

La Toscana fu una delle prime regioni italiane ad interessarsi della questione sanitaria legata al gioco d'azzardo. Le prime iniziative risalgono al 2007, con l'attivazione di un percorso di formazione affidato alla ex Azienda USL 8 di Arezzo come capofila con un finanziamento di 20.000 euro. Questo percorso in origine era pensato per rivolgersi ad operatori del servizio sanitario e del privato sociale, ma nella pratica finì per coinvolgere 210 persone coinvolte nella tematica a vario titolo: medici, psicologi, assistenti sociali, educatori professionali, personale di Enti Locali e Ausiliari, Forze dell'Ordine, gruppi di auto-mutuo-aiuto, associazioni di commercianti, associazioni antiusura, misericordie, giocatori e famiglie. Fu un primo momento di incontro tra alcuni degli attori che in seguito andranno a formare la rete territoriale e un'occasione di arruolamento estremamente importante; stando alle dichiarazioni di un intervistato, il coinvolgimento di una grande eterogeneità di attori fu voluta, strategicamente, da un funzionario della Regione. Questo tecnico, come avremo modo di vedere, acquisirà stabilmente e fino al suo ritiro sia il ruolo di *promotore* che di *regista*¹⁵⁵ nell'arena pubblica, o, per dirlo in termini ANT, diventerà il principale nodo del *network* dell'azzardo in Toscana (diventando un punto di collegamento cruciale nelle parti della rete che attengono sia alla regolazione che alla cura e alla prevenzione). Quello stesso anno fu inaugurata in provincia di Siena, sempre su finanziamento regionale, la prima comunità terapeutica per giocatori patologici residenziale, il "progetto Orthos"¹⁵⁶. Negli anni successivi la Regione ha rinnovato l'iniziativa formativa, ha continuato a finanziare la comunità residenziale, e per mezzo del Piano Sanitario Regionale 2008-10 ha attribuito ufficialmente ai Servizi per le Dipendenze (Ser.D.) la competenza a farsi carico del DGA. In questi anni, il già citato funzionario arruolava intorno al tema esperti provenienti dal settore dei servizi e del privato sociale; alcuni degli intervistati sostengono di aver cominciato ad occuparsi di DGA proprio grazie agli stimoli che arrivavano da questa persona. Da questo primo collettivo nel 2016 prende vita una sorta di organo collegiale di esperti, il "Gruppo di lavoro regionale sul Gioco d'Azzardo Patologico". Questo gruppo riceverà l'incarico di redigere le "Linee di indirizzo su Interventi di informazione, prevenzione, formazione, e definizione del Percorso Diagnostico Terapeutico Assistenziale per il Giocatore d'Azzardo Patologico (PDTA GAP), in collaborazione con un secondo composto da esperti non soltanto di area medica ma anche di valutazione e di ricerca sociosanitaria, il "gruppo di lavoro multiprofessionale per la costruzione degli indicatori".

"[il funzionario] su questa tematica ha investito molto, tanto che ha portato nel giro di Toscana, e questo non si può contraddirlo, a essere la prima regione a organizzare convegni sulla tematica del gioco d'azzardo [...] Quindi abbiamo fatto un lavoro secondo me eccellente; queste formazioni che abbiamo fatto sempre nel corso degli anni, non erano aperte solo al pubblico, ma privato sociale, forze dell'ordine, avvocati...ci abbiamo messo tutti in moto. Per cui ecco, abbiamo fatto un grandissimo lavoro. Poi sempre con l'aiuto di [funzionario] è nato il gruppo tecnico regionale." (Esperto M2)

Le linee di indirizzo saranno approvate dalla Giunta Regionale con la DGRT 6 settembre 2016, n.882. Esse contengono le prime idee su come fare prevenzione, primaria e secondaria, sul DGA, tracciando quindi un solco per le successive programmazioni regionali, e una serie di indicazioni per strutturare e uniformare le

¹⁵⁵ Nel campo dell'analisi delle decisioni di policy, il regista, detto anche *fixer* o *pivot*, è il soggetto che ha la funzione di pilotare il processo di policy fino ai suoi esiti. Non è raro che i ruoli di promotore e regista coincidano; in letteratura troviamo la figura dell'*imprenditore di policy* che incorpora entrambe le funzioni (Dente, 2011, pp. 87-88).

¹⁵⁶ Il progetto Orthos esiste anche oggi, e nell'arco dei suoi quindici anni di attività ha fatto uscire dal gioco d'azzardo patologico circa 500 persone. Orthos ha sviluppato un piano terapeutico intensivo della durata di tre settimane, alternativo ai classici interventi residenziali che prevedono una permanenza di almeno 6 mesi.

modalità presa in carico e di terapia da parte dei SerD degli utenti affetti da DGA, stabilendo gli obiettivi del percorso di cura e organizzativi da raggiungere, elencati di seguito.

- Obiettivi del percorso di cura:
 - Raggiungere l'astensione e dal gioco d'azzardo: riduzione totale/parziale della quantità di denaro, della frequenza e della durata del tempo dedicato al gioco d'azzardo come misurato nella valutazione multidisciplinare e attraverso scale standardizzate;
 - Migliorare il quadro di stress psico-patologico che accompagna il GAP;
 - Migliorare le dinamiche relazionali socio-familiari del giocatore ove possibile;
 - Migliorare il livello di autonomia personale, sociale e delle risorse di rete dei giocatori;
 - Migliorare la qualità della vita.

- Obiettivi organizzativi:
 - Garantire l'accesso diretto alla cura da parte dei servizi Ser.D;
 - Garantire la multiprofessionalità dell'equipe e l'integrazione con la rete territoriale;
 - Garantire un adeguato assessment multidisciplinare;
 - Garantire un'equipe adeguatamente formata ed aggiornata;
 - Garantire la pratica basata sull'Evidence Based Medicine (EBM) e sul consenso della Comunità Scientifica;
 - Migliorare la qualità dei processi in base agli esiti e alle evidenze scientifiche (Regione Toscana, 2016, pp. 24-27).

Sono evidenti, soprattutto nell'elenco degli obiettivi organizzativi, le intenzioni di appoggiarsi quanto più possibile al sapere esperto di area medica e di diffonderlo tramite formazione continua. Tali intenti appaiono essere perfettamente coerenti con un'interpretazione ANT: in questa fase questo gruppo di esperti agiva per ritagliarsi uno spazio nella rete dell'azzardo toscano, e per farlo necessitava di arruolare quanti più attori possibili. I riferimenti dovevano essere rigorosi e ancorati ad una scienza pronta per l'uso al fine di mantenere il controllo sulle possibili traduzioni dei loro asserti e delle loro azioni, e la scelta di ricorrere all'equipe multiprofessionale, all'integrazione territoriale ed alla formazione continua, appaiono essere funzionali al coinvolgimento, e quindi all'arruolamento, di un numero più elevato possibile di attori e di expertise eterogenee. In ogni caso, il PDTA non si è diffuso così velocemente, e nonostante gli sforzi della Regione e del gruppo tecnico, ad oggi esso non è stato ancora implementato in tutti i SerD Toscani, ma i suoi effetti sul network sono più che rilevanti, è stato un importante catalizzatore di attenzione ed ha avuto un impatto anche a livello nazionale:

“Se vai a vedere i PDTA nazionale porta tutta la parte clinica che è la nostra, quella scritta dalla Regione Toscana. Quindi, insomma, anche questo... penso che siamo arrivati a un livello buono. Poi, certamente se tu mi chiedi oggi che ci facciamo con sto PDTA, ti dico, lì forse, qualcuno doveva decidere se ancora estendere questo gruppo tecnico oppure no. E viceversa questo PDTA forse andrebbe rivisto, no? Però, questo è per la parte della regione. Nel frattempo, in realtà io ho consolidato il PDTA all'interno del servizio, no?”
(Esperto M2)

7.2 Il Piano regionale di attività per il contrasto al gioco d'azzardo 2018

La storia del primo Piano di contrasto al gioco d'azzardo in Toscana è particolarmente travagliata. Le risorse furono stanziare nel 2016, le regioni inviarono le proprie programmazioni al Ministero della salute che le approvò, e il 10 luglio 2017 con la Delibera n.755 la Giunta Regionale Toscana dava inizio ai lavori. Ma il Codacons presentò un'istanza al TAR del Lazio dubitando irregolarità nelle modalità di assegnazione dei fondi di tutti i piani regionali. Questo bloccò il tutto per molti mesi, e in seguito alla successiva pronuncia del TAR del 17 ottobre 2017 in accoglimento della mozione del Codacons, si dovette ricominciare da capo.

L'originale Piano regionale di attività per il contrasto al Gioco d'Azzardo 2016, diventò quindi il Piano 2018. Sviluppato dall'Osservatorio regionale sul Gioco d'Azzardo Patologico, fu definitivamente approvato con la DGRT 9 luglio 2018, n.771. Il documento di piano, costituente l'allegato A della delibera, identificava nelle Aziende USL toscane e in ANCI Toscana i principali partner di riferimento. L'obiettivo era, in estrema sintesi, realizzare interventi di contrasto, prevenzione, riduzione del rischio e cura della dipendenza da gioco d'azzardo al fine di promuovere la conoscenza del fenomeno e dei rischi ad esso correlati, sostenere la formazione degli operatori dei servizi e del terzo settore, favorire la costruzione di una rete territoriale e favorirne il lavoro.

La *governance* del piano era così organizzata:

- il coordinamento generale spettava alla "Direzione Diritti di cittadinanza e coesione sociale – Settore Organizzazione delle cure e percorsi di cronicità" della Regione Toscana, in collaborazione con ANCI Toscana;
- il monitoraggio e la valutazione erano affidati all'Agenzia Regionale di Sanità della Toscana (ARS) in consultazione con ANCI Toscana, i Referenti per l'Area delle Dipendenze delle AUSL Toscane, e dai componenti del Gruppo di lavoro regionale sul gioco d'azzardo patologico;
- le funzioni amministrative e di individuazione dei soggetti attuatori delle azioni in carico agli enti del terzo settore erano affidate ad ANCI Toscana (in un certo senso faceva da stazione appaltante);
- l'Osservatorio regionale sul Gioco d'Azzardo Patologico aveva il compito di supervisionare e accompagnare le azioni del piano, sul cui andamento doveva ricevere relazioni periodiche.

La somma totale destinata alla Toscana era pari a 3.158.995€ fu suddivisa in due principali categorie: 2.158.995€ per Azioni di interesse regionale, 1.000.000 per Azioni di interesse locale/territoriale.

Le azioni vennero ulteriormente suddivise in macro-aree di intervento, andando a costituire una sorta di tassonomia:

- Area dell'informazione e della prevenzione, a cui venne assegnato l'85,42% del fondo;
- Area della epidemiologia, ricerca, valutazione dei percorsi di cura, monitoraggio e valutazione delle azioni di piano, 10,5% del fondo;
- Area della formazione, 3,07% del fondo;
- Area del coordinamento e dell'integrazione delle azioni progettuali con le azioni locali e territoriali, 4,12% del fondo.

Figura 7.1. La struttura del Piano regionale di attività per il contrasto al gioco d'azzardo 2016.



Legare il piano ad una logica così stringente portò alla strutturazione di un numero particolarmente elevato di azioni, ben 39 come si evince dalla figura soprastante. L'idea di suddividere queste in due macrotipologie, in base al territorio d'interesse – intera regione o singola zona – sulla carta avrebbe dovuto garantire da un lato un'equa possibilità di accesso alle azioni da parte delle popolazioni target, dall'altro la flessibilità necessaria a far fronte alle specificità zonali. Nella pratica però, questo portò ad una moltiplicazione incontrollata del numero di soggetti coinvolti ad ogni passaggio di fase, dalla progettazione operativa passando per l'attuazione fino alla rendicontazione. Come più volte ribadito, gli oggetti-rete sono una commistione caotica di attanti in relazione fra loro, ma di solito si mostrano come un'unica entità, ed è necessario fare un minimo di ricerca o analisi per far emergere questa sorta di frattali – il piano 2018 è *moltitudine*, anche agli occhi di un profano. Basta uno sguardo veloce alle tabelle successive, in cui riporto le 39 azioni con la quantità di risorse assegnate ed il soggetto titolare, a rendere esplicito quanto appena detto, ma è solo la punta dell'iceberg; ogni azione prevedeva in media 7 sub-azioni, in molti casi non gestite dallo stesso soggetto.

Tabella 7.1. Piano regionale di attività per il contrasto al Gioco d'Azzardo 2018: Azioni Locali di Prevenzione, Zona e importo assegnato.

Azioni Locali Territoriali			
	Zona	Titolo	Importo
ALP1	Lunigiana	Gioco di squadra	13.142,82 €
ALP2	Apuane	La rete locale di protezione gap	40.410,41 €

ALP3	Valle del Serchio	Educare e prevenire l'azzardo non paga	15.187,10 €
ALP4	Piana di Lucca	AnGIEP	45.408,77 €
ALP5	Alta val di Cecina	Scommettiamo che non è un gioco	5.387,77 €
ALP6	Valdera	Insieme contro il gap	32.090,81 €
ALP7	Pisana	Attività di contrasto alla diffusione del gap nella zona pisana	54.396,28 €
ALP8	Bassa val di Cecina	Occhio al gioco	21.886,28 €
ALP9	Livornese	Prevenzione delle problematiche relative al gioco d'azzardo	47.353,63 €
ALP10	Val di Cornia	Se non gioco vinco	15.564,30 €
ALP11	Elba	Prevenzione problematiche gap nei giovani	8.800,52 €
ALP12	Versilia	Non affogare nel mare del gioco	45.110,53 €
ALP13	Pistoiese	Il territorio e il contrasto del gioco d'azzardo: un intervento	45.630,21 €
	Val di Nievole		32.449,35 €
ALP14	Pratese	Il territorio e il contrasto del gioco d'azzardo: un intervento	67.707,06 €
ALP15	Firenze	Reti di prevenzione	100.690,09 €
ALP16	Fiorentina nord ovest	Programma territoriale per la prevenzione e il contrasto del gap	58.396,91 €
ALP17	Fiorentina sud est	Azioni di prevenzione e sensibilizzazione	45.286,39 €
ALP18	Mugello	Gap lavoro di rete e comunità	17.088,54 €
ALP19	Empolese	Il contrasto al gioco d'azzardo un lavoro di rete	46.301,71 €
	Valdarno inferiore		17.986,50 €
ALP20	Alta va d'elsa	Catturare il gap	16.882,53 €
	Val di Chiana senese		16.482,36 €
	Amiata senese e val d'Orcia		5.769,99 €
	Senese		31.932,17 €
ALP21	Casentino	Una comunità vincente: come rendere competente il territorio	9.560,67 €
	Val tiberina		8.054,73 €
	Val di Chiana aretina		14.133,38 €

	Aretina		35.258,79 €
	Valdarno		25.556,00 €
ALP2 2	Colline metallifere	In gioco contro l'azzardo	12.057,16 €
	Colline dell'Albegna		13.907,27 €
	Amiata grossetana		4.874,90 €
	Grossetana		29.254,08 €
Totale			

Tabella 7.2. Piano regionale di attività per il contrasto al Gioco d'Azzardo 2018: Azioni Regionali di Prevenzione e importo assegnato.

Azioni Regionali di Prevenzione		Importo
ARP1	Campagna regionale di comunicazione	250.000,00 €
ARP2	Azioni di contrasto al gioco d'azzardo rivolte agli over 65 nella rete dei circoli associativi maggiormente diffusi in toscana	40.000,00 €
ARP3	Numero verde gap	120.000,00 €
ARP4	Empowerment degli operatori della rete di contrasto del fenomeno dell'usura derivante dal gap e di sostegno e Empowerment degli operatori della rete di contrasto del fenomeno dell'usura derivante dal gap e di sostegno e orientamento alle persone coinvolte	30.000,00 €
ARP5	Azioni di contrasto del gioco d'azzardo nella rete dei circoli associativi maggiormente diffusi in toscana	60.000,00 €
ARP6	Promozione di attività di gioco socializzanti come azione di contrasto ai fenomeni del gioco d'azzardo patologico	50.000,00 €
ARP7	Play off: gioco e azzardo in adolescenza	150.000,00 €
ARP8	Prevenzione sui rischi correlati al gioco d'azzardo negli adolescenti: modulo 1 asl nord ovest, modulo 2 asl centro, modulo 3 asl sud est	457.580,00 €
ARP9	Azioni improntate allo sviluppo di comunità di prevenzione sui rischi correlati al gioco d'azzardo nella fascia di età 15-74 anni: modulo 1 asl nord ovest, modulo 2 asl centro, modulo 3 asl sud est	442.636,00 €
Totale		1.600.216,00 €

Tabella 7.3. Piano regionale di attività per il contrasto al Gioco d'Azzardo 2018: Azioni Regionali di Formazione e importo assegnato.

Azioni Regionali di Formazione		Importo
ARF1	Gioco d'azzardo patologico: prevenzione e contrasto, attività formativa per dipendenti comunali	47.000,00 €
ARF2	Gioco d'azzardo patologico nel setting della medicina generale	40.000,00 €
ARF3	GAP e gruppi di auto aiuto	10.000,00 €
Totale		97.000,00 €

Tabella 7.4. Piano regionale di attività per il contrasto al Gioco d'Azzardo 2018: Azioni Regionali di Ricerca e Monitoraggio e importo assegnato.

Azioni Regionali di Ricerca e Monitoraggio		Importo
ARR1	Monitoraggio epidemiologico gap in toscana	101.779,00 €
ARR2	Monitoraggio pdta gap regionale	80.000,00 €
ARR3	Gap ricerca etnografica sul territorio	35.000,00 €
ARR4	Monitoraggio al piano di contrasto al gap e valutazione Ars toscana	115.000,00 €
Totale		331.779,00 €

Tabella 7.5. Piano regionale di attività per il contrasto al Gioco d'Azzardo 2018, quadro di sintesi ripartizione risorse.

Azioni		Importo
ARP 1-9	Azioni regionali di prevenzione	1.600.216,00 €
ARF 1-3	Azioni regionali di formazione	97.000,00 €
ARR 1-4	Azioni regionali di ricerca e monitoraggio	331.779,00 €
ARCO 1	Coordinamento azioni terzo settore	130.000,00 €
Sub-Totale		2.158.995,00 €
ALP 1-22	Azioni locali territoriali	1.000.000,00 €
Totale azioni di piano		3.158.995,00 €

Per tentare di analizzare le numerose attività del Piano e renderle intellegibili, ho classificato le sub-azioni di ciascuna delle 39 azioni in base al loro contenuto. Le categorie risultanti, costruite in modo da essere esaustive e mutuamente esclusive, sono, in un rapido elenco:

- Rete: azioni mirate a costruire o potenziare il lavoro di rete in un territorio. Include azioni che prevedono la costituzione di tavoli tecnici, la stipula di protocolli di collaborazione e similari;
- Scuola: azioni di prevenzione aventi come target la popolazione in età scolare;
- Formazione: interventi formativi rivolti sia a operatori e operatrici del progetto stesso, che a attori esterni;
- Iniziative: categoria che contiene tutte le azioni che producono eventi *spot*, come convegni, webinar, giornate di studio, eventi di prevenzione universale diretti a target molto ampi;
- Ricerca: azioni che prevedono o promuovono studi, ricerche, survey e affini;
- Comunicazione: campagne di informazione e/o sensibilizzazione, disseminazione dei risultati di ricerche o promozione delle attività del progetto e/o del piano;
- Consulenza: azioni aventi la finalità di mettere a disposizione dei target strumenti, sportelli sia fisici che virtuali con cui ottenere la consulenza di un esperto, solitamente di normativa;
- Antiusura: azioni mirate a contrastare o sensibilizzare al fenomeno dell'usura in relazione al gioco d'azzardo.

In totale il Piano 2018 contiene 210 sub-azioni, distribuite nelle categorie appena elencate come esposto nella tabella seguente. È chiaro che il dato debba essere interpretato con le dovute attenzioni, in quanto una

sub-azione di una azione ALP, e quindi locale, non avrà lo stesso peso e non è esattamente commensurabile con una sub-azione proveniente da una Azione Regionale.

Tabella 7.6. Sub-azioni del Piano regionale di attività per il contrasto al Gioco d’Azzardo 2018, per categoria.

Categoria di azione	Azioni Locali	Azioni Regionali	Totale
Rete	25	6	31
Scuola	16	5	21
Formazione	22	12	34
Iniziative	24	10	34
Ricerca	13	29	42
Comunicazione	18	16	34
Consulenza	8	4	12

Nei grafici seguenti sono rappresentate, in percentuale, le sub-azioni per categoria; è interessante notare come, nelle ALP, gli interventi si distribuiscano in maniera relativamente omogenea, mentre tra le azioni di interesse regionale, c’è una netta prevalenza di sub-azioni afferenti all’area della ricerca; è evidente come ciò sia dovuto all’influenza delle Azioni di Ricerca e Monitoraggio ARR (le quali sono formate da sub-azioni quasi totalmente classificate nella categoria ricerca), ma il risultato è altresì indicativo della proliferazione degli interventi di ricerca a cui facevamo riferimento in precedenza.

Figura 7.2. Distribuzione delle sub-azioni ALP per categoria. Valori %.

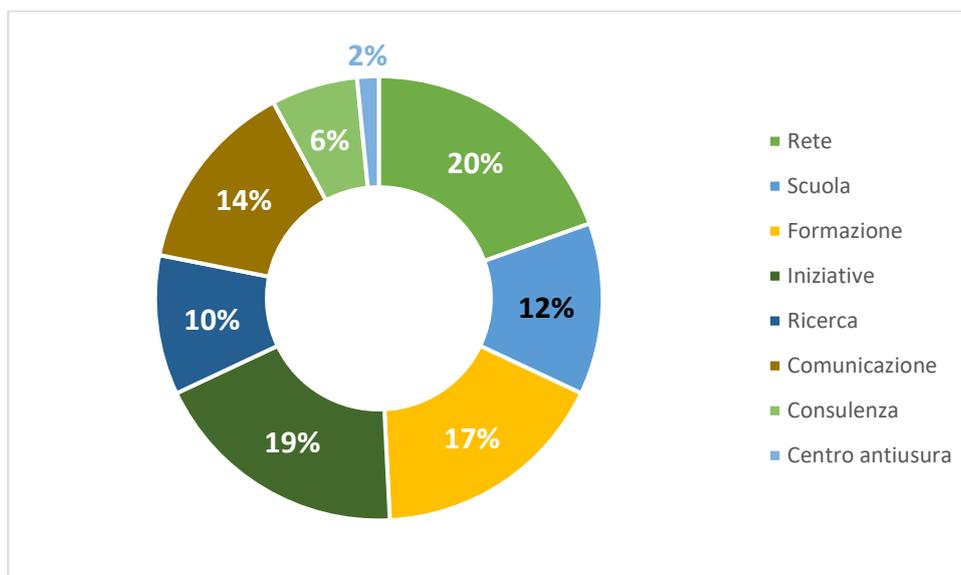


Figura 7.3. Distribuzione delle sub-azioni AR per categoria. Valori %.

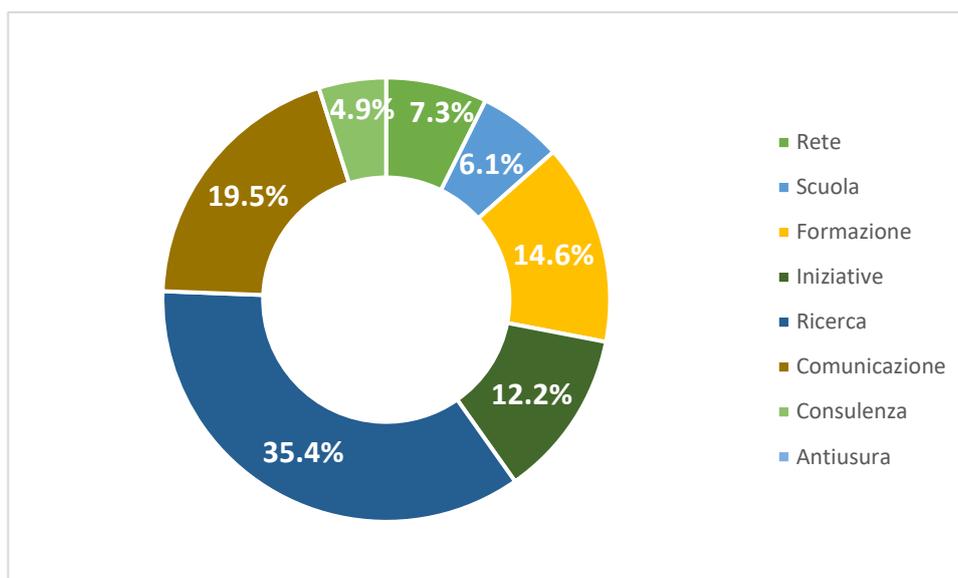
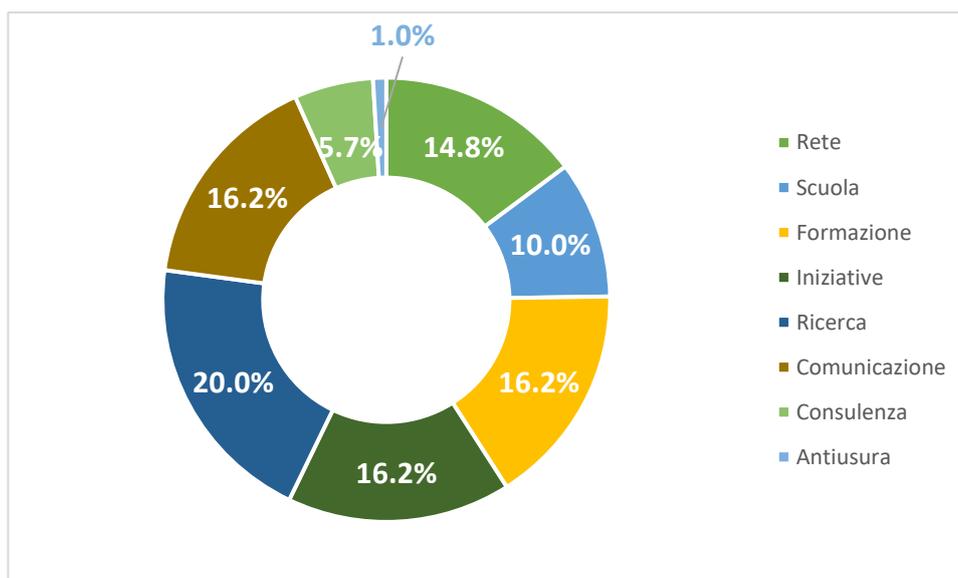


Figura 7.4. Distribuzione delle sub-azioni del Piano regionale di attività per il contrasto al Gioco d'Azzardo 2018. Valori %.



Dopo la sua approvazione nella forma appena presentata, cominciarono i lavori per attuarlo; la numerosità delle azioni, e le lungaggini che si accumulavano a causa delle procedure di evidenza pubblica, fecero in modo che i progetti partissero già con un discreto ritardo. Il funzionario che abbiamo più volte nominato e che fino a quel momento si era dimostrato essere uno degli elementi trainanti del processo, andò in pensione non molto tempo dopo. Nei primi mesi del 2020, il gruppo di attori che aveva compiti di monitoraggio e valutazione, e cioè ARS Toscana, ANCI Toscana, i Referenti l'Area delle Dipendenze delle AUSL Toscane e i componenti del Gruppo di lavoro regionale sul gioco d'azzardo patologico si trasformò nella *Cabina di regia del piano*, e a marzo 2020, cominciò il mio lavoro presso Federsanità Toscana con funzioni di supporto a questo neonato organo di *governance*. Pochi giorni dopo, furono introdotte dal Governo Conte le misure emergenziali per contrastare la pandemia di Covid-19; e fu *lockdown*. Come conseguenza, le azioni che già proseguivano a rilento subirono uno stop quasi totale. Attraverso una serie di videoconferenze, si procedette

a elaborare una strategia che consentisse al piano di andare avanti in qualche modo; il ritardo si accumulava e nel frattempo erano arrivati in Regione i fondi per le successive pianificazioni. Già in estate, la maggioranza delle azioni affidate ad enti del terzo settore, tra cui quelle di interesse regionale (ARP) la cui supervisione era delegata ad ANCI, furono rimodulate in modo da poter essere effettuate per via telematica. Le azioni che facevano capo ai Servizi o che con questi si interfacciavano, ebbero ulteriori difficoltà, poiché i SerD erano impegnati a tempo pieno a cercare di garantire la continuità terapeutica ai propri utenti scontrandosi con tutta una serie di complicazioni strutturali. Intorno a dicembre 2020 il piano perse un componente: scaddero gli accordi con ARS e conseguentemente l'ente si defilò. L'incombenza di monitorare l'effettiva attuazione delle azioni tornò alla Regione, che si avvale del supporto di Federsanità; con l'avvicinarsi delle scadenze previste la reale priorità diventò la rendicontazione – processo estremamente complesso a causa del grande numero di soggetti coinvolti. L'8 ottobre 2020 si chiuse la X legislatura della Regione Toscana, e così l'Osservatorio regionale sul Gioco d'Azzardo Patologico venne sciolto, togliendo al Piano un altro elemento di *governance*. Al 2022, alcune azioni ALP non sono mai state concluse, e i finanziamenti torneranno alla Regione oppure saranno ricollocati su attività dei futuri piani.

Con il Piano 2018 videro la luce tutta una serie di progetti che erano stati previsti nella L.R. 2018, come l'istituzione di un numero verde regionale per fornire informazioni, orientamento e sostegno psicologico e l'attivazione di una campagna d'informazione e comunicazione sul tema¹⁵⁷. Va notato, in particolare, come la comunicazione in generale si sia rivelata forse essere uno degli elementi deboli della pianificazione; aldilà degli esiti della campagna regionale, i singoli progetti produssero ciascuno in modo indipendente il proprio materiale pubblicitario, rendendo difficile ad un comune cittadino identificare un'azione come parte del Piano.

Le azioni regionali di ricerca e monitoraggio incluse nel piano erano 4: ARR 4 riguardava il monitoraggio del piano, in capo come detto ad ARS Toscana (in pratica, mai conclusasi davvero); l'azione ARR 1, "Monitoraggio epidemiologico GAP in Toscana" è quella che ha generato il rapporto di ricerca "GAPS Toscana", già citato nel cap X par Y. Le restanti due azioni appartenenti a questa categoria, ARR2 e ARR3, accumularono notevoli ritardi soprattutto causa Covid; ARR3 prevedeva una rilevazione etnografica nelle tabaccherie e in altri luoghi dove sono solitamente installati gli apparecchi con vincita in danaro, ARR2 doveva verificare l'effettiva implementazione del PDTA GAP, e quindi fare dei sopralluoghi nei SerD toscani. Entrambe queste ricerche furono presentate direttamente in Cabina di Regia nel 2021, con esiti nefasti: soprattutto ARR2 generò un notevole disappunto tra i componenti – lo studio rilevava dati di cui normalmente le AUSL sono già in possesso, e non aggiungeva molto sulle modalità di implementazione del PDTA – con la conseguenza di rafforzare ulteriormente l'idea che fosse necessario uniformare e standardizzare le attività di ricerca.

Grazie all'azione ARP 5 il Piano è riuscito a coinvolgere i circoli toscani, operazione rilevante per due motivi principali: si tratta di realtà dove talvolta sono presenti apparecchi da intrattenimento ed essendo luoghi di aggregazione in grado di raggiungere un numero considerevole di cittadini, permettono di organizzare eventi di prevenzione con una buona riuscita in termini di partecipazione. La questione apparecchi nei circoli è un tema molto delicato; in alcuni comuni, con l'introduzione del distanziometro, furono proprio i circoli a ribellarsi:

[nome del comune] è saltato fuori il muro dei circoli ARCI, che sono andati in malo modo dalla parte politica dicendo "State attenti a che vu fate perché noi vi si riporta le chiavi". Perché i gestori del bar, dei barrettini che reggono poi il circolo ci raccontano che una parte non indifferente del guadagno minimo che serve non pe' fa' lucro, ma pe' tené in piedi il bar, quindi il circolo, di basa anche sulle slot. (Esperto T2).

¹⁵⁷ Che stando agli attori della rete, ha avuto esiti piuttosto scarsi. La campagna informativa è uno dei progetti che ha ricevuto (e che continua a ricevere) il maggior numero di critiche da parte degli *insider*.

L'azione ARP 5 prevedeva una serie di incontri formativi ideati per sensibilizzare i soci ai rischi del gioco e tentare di offrire soluzioni alternative alle AWP attraverso il lavoro di rete. Successivamente, è stato creato uno sportello di consulenza e supporto legale per consentire ai circoli che ne facessero richiesta di essere guidati nella dismissione degli apparecchi da intrattenimento (generalmente i contratti con i concessionari sono molto complessi, e spesso prevedono penali per il recesso anticipato). ARP 5 ha molto risentito del *lockdown*, per via dell'estrema difficoltà nel rimodulare le sue attività tramite web: i soci in media sono troppo anziani. È stato necessario attendere la fine delle misure restrittive per portare a termine il progetto.

Sicuramente il progetto più innovativo del Piano è stato ARP 7, Playoff. L'azione rappresentava un tentativo di adempiere a quanto previsto dalla L.R. 2018 in termini di supporto ai genitori in materia di uso consapevole di internet, ed è stata una prima esperienza di prevenzione non solo per il disturbo da gioco d'azzardo ma anche e soprattutto per le dipendenze comportamentali collegate al web e ai videogiochi. Grazie a questo progetto è stata ideata un'applicazione, ancora oggi disponibile, che consente ai genitori che avessero bisogno di aiuto di mettersi in contatto con uno psicoterapeuta esperto di nuove tecnologie, videogiochi e *addiction*.

Figura 7.5. Il funzionamento dell'applicazione Play off.



Infine, non è possibile non citare ARF 1, ARP 8 e ARP 9, tre progetti che, ciascuno per motivi differenti, si inseriscono nelle principali questioni controverse della rete dell'azzardo in Toscana. Per questo, è utile esaminarli con maggiore dettaglio.

7.2.1 ARF 1, attività formativa per dipendenti comunali

Il soggetto titolare di questa azione era ANCI Toscana, in collaborazione con Scuola ANCI. Il progetto può essere visto in continuità con quanto fatto da ANCI con la "bozza di regolamento comunale", e rappresentava un tentativo di intervenire in aiuto degli Enti Locali nel redarre ordinanze per regolamentare il gioco pubblico, oltre che fornire le competenze necessarie a gestire la complessa normativa in merito, che, come abbiamo avuto modo di vedere, è estremamente complessa e delega funzioni particolarmente gravose ai comuni e in un certo senso rischiose, poiché il contenzioso quando questi hanno a che fare con la filiera del gioco è sempre dietro l'angolo, soprattutto nei contesti in cui la componente politica prende posizioni nette in merito, finendo così per scaricare la "patata bollente" ai tecnici. L'azione aveva a disposizione un finanziamento pari a 47.000€. Innanzitutto, fu commissionata una ricerca a Sociolab con l'intento di costruire una mappatura dei comuni che si erano dati una regolamentazione per il gioco pubblico d'azzardo (i cui risultati sono riportati nel par. 6.1). Quindi furono organizzati i corsi di formazione, coinvolgendo come principale docente Esperto T1, il tecnico che si occupò del regolamento che fece da ispirazione sia alla "bozza di regolamento comunale sul gioco lecito" che alla L.R. 2018 n.57. Si tennero tre corsi, uno rivolto ai tecnici

SUAP ed alla Polizia Municipale ripetuto in tutti e tre i territori delle AUSL toscane, uno rivolto ai soli tecnici SUAP e uno alla sola Polizia Municipale (anche questi ultimi ripetuti nelle tre aree); di corollario ai corsi si è tenuto un workshop di revisione dei regolamenti, rivolto ancora una volta ai tecnici SUAP. Infine, sono state organizzati un webinar ed una giornata di studio e approfondimento sulle buone pratiche, coinvolgendo rappresentanti di comuni italiani che avevano adottato modalità di contrasto al gioco d'azzardo.

7.2.2 ARP 8 – Progetto PRIZE

Il progetto PRIZE è stato ideato in origine da alcuni membri del Gruppo di lavoro regionale sul Gioco d'Azzardo Patologico; la sua attuazione fu affidata al Coordinamento Enti Ausiliari Regione Toscana (CEART) in collaborazione con il Dipartimento di Neuroscienze, Area del Farmaco e Salute del Bambino (NEUROFARBA). Per far fronte alle difficoltà organizzative connesse alla gestione di un progetto di tali dimensioni, PRIZE si è dotato di un Comitato tecnico-scientifico che, oltre i rappresentanti delle organizzazioni aggiudicatarie del bando, comprendesse anche dei referenti delle tre AUSL toscane. Si trattava di un progetto di prevenzione universale indirizzato agli adolescenti, ma strutturato con un'impostazione simile a quella di una ricerca di psicologia sperimentale. Infatti, inizialmente si procedette alla formazione degli operatori e delle operatrici che avrebbero poi condotto gli interventi in classe. Ne furono reclutati 44, tutti con comprovata esperienza in interventi nelle scuole e/o nel trattamento clinico del DGA, e furono formati nel corso di sei incontri della durata di 5/8 ore ciascuno. Successivamente al corso, i formatori sostennero un test per verificare se le loro conoscenze sul tema si fossero effettivamente ampliate.

Le attività in classe erano precedute dalla somministrazione di un questionario pre-test contenente più di un test psicodiagnostico, al fine di rilevare:

- il comportamento di *gambling* e la relativa severità;
- le conoscenze sul gioco d'azzardo;
- la comprensione del concetto di caso;
- le distorsioni cognitive;
- il pensiero superstizioso;
- l'aspettativa di risultato positiva rispetto ai vantaggi economici del gioco d'azzardo.

Successivamente alle attività educative, è stato somministrato nuovamente lo stesso strumento del pre-test, e sono state somministrate interviste ai genitori. L'azione ha coinvolto complessivamente 1.421 studenti toscani e 809 genitori.

I risultati indicano che il 75% dei partecipanti aveva giocato d'azzardo almeno una volta negli ultimi 12 mesi. Tra coloro che dichiaravano di aver giocato d'azzardo, il 49% lo faceva in modo regolare, ovvero con frequenza settimanale o quotidiana. I giochi d'azzardo più diffusi sono risultati essere Gratta & Vinci (48%), Tombola/Bingo (47%), e scommesse su previsioni e sfide (37%). La modalità di gioco prevalente è risultata essere quella offline, anche se il gioco d'azzardo online era ingente per le scommesse sportive (40%), le corse di cavalli (37%) e le *slot machines* (21%). In media risultavano essere praticati circa due giochi d'azzardo a testa. Per quanto riguarda il comportamento problematico di gioco d'azzardo, il 12% mostrò un comportamento a rischio di gioco problematico ed il 6% aveva un profilo di severità inquadabile come comportamento problematico (Sareri, 2020). Infine, PRIZE prevedeva anche l'indizione di un concorso: "Vincere con la creatività e non con l'azzardo!". Esso promuoveva la realizzazione da parte della popolazione studentesca di opere d'arte a tema gioco d'azzardo. Si poteva concorrere in 6 diverse categorie: fotografia, fumetto, manifesto, poesia/canzone, testo narrativo, video. Per ciascuna categoria erano previsti tre premi e un vincitore generale (la posta in palio era un MacBook Air e una menzione speciale al Lucca Comics & Games). I risultati di PRIZE sono stati recentemente pubblicati in un articolo scientifico su PLOS One:

“Optimizing large-scale gambling prevention with adolescents through the development and evaluation of a training course for health professionals: The case of PRIZE” (Donati, et al., 2022).

7.2.3 ARP 9 – Quando la vita è un gioco è in gioco la vita

Il progetto ARP 9 era probabilmente il più ambizioso di tutto il Piano, e lo si evince chiaramente leggendone le finalità: “concorrere alla rimozione delle cause socioculturali che possono favorire le forme di dipendenza da gioco d’azzardo e promuovere una risposta coordinata e continuativa alle persone che manifestano un problema di gioco d’azzardo patologico” e soprattutto guardando al numero complessivo di sub-azioni: 19 sub-azioni regionali e 22 sub-azioni locali. L’ente attuatore è stato il Coordinamento Nazionale Comunità di Accoglienza (CNCA). Le sue principali attività si sono svolte in cinque grandi comuni toscani, ossia Arezzo, Firenze, Livorno, Lucca e Pisa, attraverso 9 enti esecutori: Coop. Sociale ARNERA, Coop. Sociale il Cammino (Pisa); Ce.I.S. Lucca; Coop. Sociale CAT e Ass.ne Progetto Arcobaleno (Firenze); Ass.ne D.O.G. (Arezzo); Ass.ne “Il Sestante, Ce.I.S. Livorno, con capofila la Coop. Sociale “San Benedetto”. In questi comuni sono state attivate 5 unità territoriali, composte da sportelli di ascolto e unità di strada, ed è stata eseguita una mappatura dei luoghi di gioco, dei luoghi sensibili, dei possibili *stakeholders* da coinvolgere nella rete. Le altre attività erano una campagna di informazione (una delle poche svolta adoperando anche il materiale della campagna informativa regionale), la formazione alle unità territoriali ed agli operatori e alle operatrici del servizio civile regionale attivi presso gli sportelli delle “Botteghe della salute”, la realizzazione di 5 eventi di sensibilizzazione, quattro dei quali a causa covid si sono dovuti svolgere a distanza. Anche l’attività degli sportelli è stata fortemente influenzata dalla pandemia; sono stati trasformati in centri d’ascolto virtuali attraverso i social media. Infine, anche ARP 9 prevedeva la conduzione di una ricerca epidemiologica¹⁵⁸. Il questionario conteneva il test diagnostico CPGI coadiuvato dai due item del *Lie/Bet* ripresi dalle indagini EDIT condotte in precedenza da ARS Toscana. Furono somministrati dagli operatori di strada alle persone con cui entravano in contatto, per un totale di 1.496 individui. Tra i principali risultati, segnaliamo come il 71% del campione ha giocato d’azzardo almeno una volta nella vita.

“All’interno di questo progetto io, mi ricordo qualche anno fa, perché ormai è già qualche anno che come gruppi del CNCA, insieme alla Regione, a [funzionario], l’ANCI, le Amministrazioni...ci siamo trovati per pensare a un modo diverso di lavorare e approcciarsi alla problematica del gioco d’azzardo patologico. Un modo diverso che fosse innovativo, multi modulare, nel senso che andasse incontro alla famosa integrazione sociosanitaria. Quindi importantissimo il tema della formazione, infatti una delle prime fasi di questo progetto è stata quella di aggiornarsi, formarsi. La ricerca e i dati, la ricerca epidemiologica...” (Intervento di uno degli esperti all’evento “Azzardo? Abbiamo un piano” del progetto ARP9).

Di tutti i progetti del Piano 2018, probabilmente ARP 9 è quello che ha messo in moto la rete più ampia; il ricorso agli operatori di strada è una modalità di prevenzione mutuata dal contrasto alle altre forme di dipendenza, mentre quella dei centri d’ascolto è stata concepita per tentare di far fronte ad una problematica percepita come molto rilevante dal *network*: la scarsa attrattiva dei Ser.D. per coloro che non fanno uso di sostanze, dovuta, per usare il linguaggio degli intervistati, ad un vero e proprio stigma. Si tratta della principale strategia di spiegazione che i componenti della rete, ad eccezione di coloro che appartengono direttamente al mondo dei servizi per le dipendenze, adoperano più spesso per tentare di spiegare il numero relativamente basso di utenti in carico ai servizi rispetto alle stime del numero di giocatori problematici fornite dalle indagini epidemiologiche (in Italia sono 13.000 circa, contro un milione e mezzo di problematici stimati). Altri, come Paolo Jarre, ritengono che si tratti di un andamento analogo a quello registrato nelle

¹⁵⁸ Inizialmente la ricerca prevedeva una collaborazione con l’IFC-CNR di Pisa. Un errore di forma nella stesura del progetto ha reso tale collaborazione impossibile.

altre forme di dipendenza da sostanze legali e socialmente accettate, come alcool (2,5 milioni di bevitori problematici, 50.000 soggetti in trattamento) e tabacco (13 milioni di fumatori, poche decine di migliaia in trattamento) (Jarre, 2019).

Tabella 7.7. Utenti in carico ai Ser.D dell'Azienda Usl Toscana Centro, anno 2021.

Totale	Maschi	Femmine	In carico	Nuovi
461	383	78	375	86

7.3 La programmazione pluriennale 2019-21

I ritardi accumulati nell'implementazione del Piano 2018, ulteriormente aggravatisi a causa della pandemia, hanno fatto in modo che i successivi stanziamenti si accumulassero inutilizzati. Per questo motivo, già in pieno *lockdown*, la Cabina di Regia si è attivata, su stimolo di Regione Toscana, Direzione diritti di cittadinanza e coesione sociale – settore organizzazione delle cure e percorsi di cronicità¹⁵⁹, per la programmazione successiva. La nuova programmazione avrebbe potuto attingere ad una cifra complessiva superiore a nove milioni di euro, relativa alle annualità 2017, 2018 e 2019. Si decise così di provvedere a pianificare non più su una sola annualità come fatto in passato, ma su di un triennio. La programmazione fu approvata con DGRT 30 novembre 2020, n.1489; le attività dovranno essere portate a termine entro il 31 dicembre 2023. Così nasceva il “nuovo piano”, come viene chiamato in gergo nella rete toscana, in contrapposizione al Piano 2018 che si guadagnava così il nomignolo di “vecchio piano”.

La nuova programmazione prevedeva numerose differenze rispetto al passato; innanzitutto, la sua struttura di *governance* è molto diversa. La Cabina di Regia viene istituita formalmente già in delibera, con l'acronimo identificativo di “CdR”. Ad essa vengono assegnate le funzioni di:

- coordinamento delle azioni interne alle singole aree, sia dal punto di vista dell'approccio metodologico, che dal punto della coerenza delle azioni;
- individuazione delle sinergie tra azioni appartenenti ad aree di intervento differenti con l'evidenziazione delle necessarie sinergie operative onde evitare sovrapposizioni e approcci metodologici incoerenti;
- favorire lo scambio con l'Osservatorio Regionale come momento di sintesi e di riproposizioni di buone prassi e nodi critici;
- condivisione dei dati di monitoraggio dei progetti in sinergia con l'Osservatorio Regionale.

Anche la sua composizione cambia leggermente: ai referenti della Regione, di ANCI Toscana, dei tre Dipartimenti AUSL per le Dipendenze e del Gruppo di lavoro regionale sul gioco d'azzardo patologico, si aggiungono i referenti per la ricerca epidemiologica e per la valutazione delle azioni. Considerata la defezione di ARS Toscana, il monitoraggio e la valutazione restavano orfane; al suo posto è entrata la Scuola Superiore Sant'Anna. In seguito, vennero aggiunti alla CdR anche i referenti del privato sociale accreditato: CNCA e CEART.

All'Osservatorio regionale, che ricordiamo al momento dell'approvazione del nuovo piano non era stato riformato e non lo è tuttora, veniva riservato il ruolo di integrare o rimodulare il piano in corso d'opera qualora fosse stato necessario. Sarebbe l'organo con cui la CdR dovrebbe interfacciarsi.

Infine, ANCI Toscana viene individuata titolare delle azioni di supporto ed assistenza tecnica al piano nel suo complesso; nel dettaglio, essa ha il compito di:

¹⁵⁹ In quel periodo si era insediato da poco un nuovo direttore.

- favorire il coordinamento della realizzazione delle azioni esecutive previste dal Piano, garantendo anche un efficace raccordo tra il livello regionale e quello locale (Aziende ASL, SdS e territori in genere);
- supportare la predisposizione delle progettazioni esecutive e dei relativi atti necessari anche prevedendo specifici protocolli con Regione Toscana;
- predisporre eventuali azioni correttive in seguito alle indicazioni provenienti dalle attività di monitoraggio e valutazione;
- fungere da Segreteria Tecnica in raccordo con la Cabina di Regia e l'Osservatorio Regionale;
- sviluppare azioni specificamente rivolte ai Comuni della Toscana a supporto della loro operatività in questo specifico ambito di intervento.

Lo stanziamento complessivo pari a 9.151.846,70€ comprendeva:

- la quota 2018 di riparto del Fondo pari a 3.154.375,85€;
- la quota 2019 di riparto del suddetto Fondo pari a 3.154.375,85€;
- parte della quota di riparto 2017, pari a 2.843.095€.

Le aree di intervento previste sono in continuità con quelle del Piano 2018, ma grazie all'esperienza maturata il livello di dettaglio è maggiore; esse sono, in estrema sintesi:

- Area degli interventi di comunità: Tale area, che rappresenta una delle scelte strategiche anche del precedente Piano, assume una rilevanza fondamentale in ordine alle possibilità che un sistema complesso come quello comunitario possa consentire di attingere a risorse umane e materiali per aumentare le capacità di auto aiuto, per ampliare gli ambiti del supporto sociale e per sviluppare sistemi flessibili che rafforzino le capacità di presa in carico delle problematiche connesse con il gioco di azzardo patologico dei servizi pubblici e privati;
- Area della conoscenza e della valutazione: Prosecuzione dell'indagine epidemiologica già in corso sul territorio regionale, attività di monitoraggio degli obiettivi generali previsti. La conoscenza verrà resa disponibile e interoperabile attraverso la creazione di un portale web dal nome «Agorà Telematica» per la raccolta centralizzata dei flussi dati esistenti /da raccogliere ad hoc sul GdA, costituendo nel tempo uno strumento dinamico atto a migliorare l'efficacia delle azioni, diffondere buone prassi, facilitare il controllo di efficacia e la ricerca epidemiologica. Promozione, in collaborazione con gli assessorati regionali, le strutture tecniche competenti e i soggetti territoriali interessati una conoscenza condivisa della presenza della criminalità nel contesto del GdA e del costo sociale di tali pratiche.
- Area del rafforzamento delle reti dei servizi e dei contesti istituzionali territoriali: Diffonde conoscenze corrette sul fenomeno cogliendone le tendenze innovative e consente di calibrare le conseguenti azioni di contrasto, prevenzione, cura. Facilita l'integrazione orizzontale e verticale. Modellizza le azioni formative e ne prende spunto creando una circolarità da mettere a disposizione del sistema.
- Area della comunicazione e della promozione: L'area dell'informazione e della comunicazione risulta essere cruciale allo scopo di influire positivamente sul livello di consapevolezza che i cittadini Toscani hanno rispetto al gioco d'azzardo. Coordinerà anche le azioni di informazione collegate alle diverse azioni che saranno realizzate con particolare riguardo alle campagne di de-slottizzazione svolte in ambito comunale. Fa parte della strategia di informazione e comunicazione, oltre che di ascolto attivo, il numero verde regionale sul GdA.
- Area del supporto alla programmazione regionale: La strategia di rete messa in campo con il presente Piano richiede un adeguato approccio metodologico ed una adeguata strumentazione che sia basata sull'interscambio tra il livello del management progettuale e la complessità degli attori coinvolti nelle diverse fasi di implementazione del Piano stesso. Obiettivo specifico di tale area di intervento sarà quello di sostenere e affiancare tutti i diversi processi che una programmazione multi-attore porta con

sé a partire dall'alto tasso di attività relazionali. Gran parte di tale lavoro di coordinamento dovrà essere svolto in una dimensione collettiva dove il livello di indirizzo e di governo regionale interagisce con i livelli istituzionali locali, con i tecnici e gli specialisti della rete servizi pubblici e privati e con gli altri attori e stakeholder territoriali.

Ma la differenza più marcata riguarda l'assegnazione dei fondi. Nel precedente piano, il finanziamento alle azioni locali, denominate ALP, veniva erogato direttamente alle zone sociosanitarie. La nuova dirigenza, memore delle enormi difficoltà incontrate soprattutto in fase di rendicontazione, decide di tagliare nettamente col passato e di assegnare i fondi direttamente alle tre aziende USL. La ripartizione risultante è la seguente:

- Euro 3.782.593,75 alle azioni progettuali attuate dalle 3 Ausl Toscane in accordo con le zone sociosanitarie:
 - ASL Nord Ovest 1.296.095,09€;
 - ASL Centro 1.644.289,00€;
 - ASL Sud Est 842.208,68 €;
- Euro 350.000 direttamente a Regione Toscana per le azioni di comunicazione;
- Euro 501.779 ad IFC-CNR per:
 - la prosecuzione dello studio Gambling Adult Population Survey - GAPS Toscana 2019;
 - la definizione e progettazione della piattaforma online denominata "Agorà Telematica", che permetterà la consultazione dei dati ottenuti dall'Agenzia Dogane e Monopoli, degli studi GAPS Toscana e ESPAD, e che ospiterà la Comunità di Pratica degli uffici SUAP e Polizia Municipale;
- Euro 345.000 alla Scuola Superiore Sant'Anna di Studi Universitari e di Perfezionamento di Pisa per:
 - il monitoraggio del Piano Regionale di contrasto al gioco d'azzardo patologico, tramite la creazione di indicatori volti a comprendere lo stato di avanzamento e raggiungimento degli obiettivi dei progetti nonché la permeabilità che ogni azione ha avuto sul territorio di riferimento;
 - la valutazione delle azioni e degli obiettivi raggiunti dai progetti. La Scuola si impegna a effettuare per i progetti per cui sarà possibile, una valutazione di impatto dell'efficacia delle azioni trami un questionario con metodo CAWI¹⁶⁰;
- Euro 4.172.473,95 ad ANCI Toscana per:
 - procedere all'individuazione e selezione dei soggetti attuatori delle azioni di prevenzione nei contesti comunitari attivando relative procedure di evidenza pubblica nel rispetto delle disposizioni del Codice del Terzo Settore;
 - l'organizzazione di percorsi formativi rivolti al personale dei comuni per facilitare la produzione di atti regolativi delle attività di gioco pubblico d'azzardo;
 - supportare i Dipartimenti delle Dipendenze delle tre AUSL Toscane nella programmazione e nell'implementazione delle attività a livello territoriale;
 - raccordare gli interventi di Piano con le progettualità espresse dalle Zone-distretto delle AUSL e dalle Società della Salute.

7.3.1 AUSL Toscana Nord-Ovest – "Slow life"

La progettazione in capo all'AUSL Toscana Nord-Ovest è quella che, rispetto alle altre due aziende sanitarie toscane, più si discosta dalle modalità del vecchio piano, adottando una strategia di gestione completamente diversa. Se nel Piano 2018 la Nord Ovest era quella a cui facevano capo il maggior numero di ALP (oltre il 50&

¹⁶⁰ *Computer Assisted Web Interviewing*, compilazione del questionario online.

del totale, ben 12), nella nuova programmazione l'azienda ha presentato un unico progetto, denominato "Slow life". Il nome è chiaramente ispirato al "movimento Slow food", il quale, nato negli anni '80 in Italia, promuove un atteggiamento "lento" nei confronti del cibo e della sua produzione, nel tentativo di diffondere un'idea di consumo responsabile. L'idea di fondo del progetto si ispira a questi temi intendendo promuovere un'idea di "gioco lento", e cioè di realizzare azioni finalizzate da un lato a far conoscere i rischi insiti nel gioco d'azzardo, dall'altra a contrapporvi il "valore positivo del gioco sano come strumento educativo/culturale". Questa AUSL in CdR, all'inizio dei lavori sul nuovo piano, lanciava con insistenza segnali di allarme relativamente alle difficoltà amministrative incontrate dai servizi nel seguire tutti quei piccoli progetti che avevano caratterizzato il Piano 2018 e contestualmente alle criticità che i SerD stavano affrontando durante la pandemia. Il referente optò per saltare il processo partecipativo con le zone in fase di costruzione del progetto, tra lo scetticismo degli altri attori, i quali temevano che in questo modo anche un solo parere contrario avrebbe potuto paralizzare il tutto¹⁶¹. Ciò non accadde, e quando Slow life fu presentato ai rappresentanti delle zone dell'AUSL Nord-Ovest, questi lo approvarono all'unanimità senza alcuna critica. I motivi erano essenzialmente due: il primo, è che anche le zone incontrarono numerose difficoltà nel portare a termine i progetti ALP del Piano 2018 (alcune non ci sono mai riuscite e i fondi sono tornati alla Regione), e quindi accolsero di buon grado una soluzione che le sollevasse da alcune responsabilità; il secondo, è la reputazione estremamente positiva e di grande impatto con cui l'AUSL Nord-Ovest si è convenzionata per attuare il progetto: Lucca Crea Srl, ossia la società partecipata dal Comune di Lucca che si occupa di organizzare il più grande evento dedicato al mondo di fumetti, giochi e videogames a livello nazionale (e tra i più importanti anche a livello europeo), Lucca Comics&Games. L'arruolamento di questo attante porta risorse di *expertise* specifica nel settore dell'organizzazione di eventi ed una visibilità impensabile per un progetto di prevenzione sociosanitaria. Inoltre, il settore del gioco è particolarmente motivato a diffondere un'immagine pubblica quanto più lontana possibile da quella dell'azzardo. Slow life prevede la realizzazione di una serie di eventi destinati alla prevenzione generale con la partecipazione di Slow Food, attività di prevenzione attraverso il gioco nelle scuole primarie e secondarie, una tournée teatrale per le scuole secondarie di secondo grado, uno "show a tema interattivo" per i contesti lavorativi a scopi preventivi e una campagna informativa online. A queste attività si aggiunge il finanziamento di un sovracampionamento per lo studio GAPS Toscana per l'area territoriale dell'ASL Nord-Ovest e un progetto sperimentale per il trattamento di utenti SerD affetti da *gambling disorder* tramite tTMS (stimolazione magnetica transcranica ripetitiva).

7.3.2 AUSL Toscana Centro

Anche l'AUSL Centro era intenzionata a cambiare strategia, ma la direzione che si voleva intraprendere era molto diversa. Nella convinzione di aver fatto già molto in termini di prevenzione con il passato piano, si intendeva dare maggiore spazio alla cura e mettere i servizi nella condizione di poter meglio accogliere e prendere in carico l'utenza DGA (in modo da tamponare la questione stigma) intervenendo sul piano fisico e delle risorse umane. L'idea a cui si tendeva era quella di realizzare dei veri e propri "ambulatori per le dipendenze comportamentali", dotare cioè in via sperimentale i principali SerD dell'ASL Centro di strutture specifiche per la presa in carico ed il trattamento, assumendo nuovo personale con competenze specifiche e/o potenziando quelle del personale già strutturato. Questa idea ci consente di trattare un tema finora rimasto sullo sfondo, e cioè quello del vincolo di destinazione del Fondo per il contrasto al gioco d'azzardo patologico. Abbiamo speso molte parole su quanto sia complesso stabilizzare una definizione di *gambling*

¹⁶¹ Timore piuttosto diffuso in una prima fase, in quanto la scelta di trasferire i fondi direttamente alle AUSL per quanto sicuramente più efficiente, riduceva di molto la possibilità di programmare in autonomia da parte dei territori; considerato quanto affermava la DGRT 1489, le programmazioni locali per quanto guidate dalle AUSL dovevano comunque essere determinate in sinergia con le zone – da qui il timore che queste, vistesi private del finanziamento diretto, potessero adottare un atteggiamento ostruzionista qualora non abbastanza coinvolte nei lavori di definizione dei progetti.

disorder: ebbene, definire come possano essere spese le cifre che arrivano dal Ministero è sicuramente un'attività a cui è stato dedicato molto più tempo, senza mai arrivare ad una reale risposta definitiva. Ironia a parte, il vincolo di spesa è stato sempre molto fumoso in CdR e i lavori di progettazione ne hanno risentito notevolmente; con la frammentazione dei progetti nel vecchio piano il problema si era sì posto, ma in misura nettamente inferiore, in quanto, considerata la dimensione delle cifre, queste non consentivano di pianificare assunzioni, acquisto di macchinari e simili – il denaro poneva limiti alle possibilità di arruolamento di oggetti tecnici, d'altronde è anch'esso una risorsa – mentre con gli stanziamenti, decisamente più corposi, del nuovo piano, questo genere di spese diventava fattibile. In un clima di incertezza, dovuto in larga parte alle difficoltà di comunicazione con il livello di governance nazionale¹⁶², gli attori della CdR hanno optato per non adoperare i fondi del piano per acquisti "strutturali", rimandandoli all'utilizzo della quota del Fondo Sanitario Indistinto. Come già anticipato però, l'uso di questa tipologia di fondi è complessa per motivi di organizzazione interna delle Aziende USL, e al momento il progetto di realizzare gli ambulatori ristagna. L'ASL centro ha quindi preferito adottare un modello di programmazione più simile a quella precedente. Le azioni si articolano in tre aree principali: ricerca e valutazione, prevenzione scolastica e di comunità, formazione di sistema.

Per l'area della ricerca e valutazione, è previsto il finanziamento di un sovracampionamento per gli studi GAPS Toscana e ESPAD nel territorio della ASL, di due borse di studio destinate a sociologi (da erogare tramite convenzione con UNIFI), una ricerca sul territorio pratese, una su quello fiorentino e una su quello pistoiese. In particolare, queste tre ricerche riferite a territori specifici e le borse di studio sono concepite per tentare di stimolare lo sviluppo di *expertise* non di area medica nel settore del gioco d'azzardo – *expertise* la cui carenza è stata più volte segnalata dagli attori della CdR e dagli intervistati. Sicuramente, possiamo interpretare l'importanza data a questa tematica riconducendola alla necessità di espansione della rete dell'azzardo come questione sanitaria – se si ha intenzione di attuare un cambiamento di scala, questa deve "invadere" altri campi disciplinari senza subire modificazioni eccessive nella sua definizione,

Nell'area della prevenzione figurano due azioni in ambito scolastico, una rivolta alla popolazione generale ed una nelle strutture detentive¹⁶³. Infine, per la formazione di sistema sono previste sette azioni di livello territoriale. Il progetto include anche l'acquisizione di risorse umane dedicate al supporto amministrativo, ritenute necessarie dagli attori della rete per poter portare a termine le azioni, e l'ammodernamento degli strumenti informatici, per far fronte alle grandi difficoltà incontrate durante la "digitalizzazione forzata" avvenuta con la pandemia.

7.3.3 AUSL Toscana Sud-Est

Il progetto della Sud-Est si chiama "Non per azzardo ma per vita", ed è fortemente orientato al potenziamento delle reti locali e al coinvolgimento di un numero elevato ed eterogeneo di entità. Si configura come un progetto unitario ma mantiene al suo interno una struttura orientata ad attivare le azioni a livello di zona o provincia. Prevede interventi di prevenzione in ambito scolastico da effettuarsi in presenza ed online, un'azione volta a coinvolgere i gruppi giovanili informali che si muovono in aree ad alto rischio nel territorio e di studenti a rischio di dispersione scolastica tramite la promozione di attività ludiche non d'azzardo (con annessa rilevazione qualitativa), un sostegno ai processi di inserimento lavorativo per gli utenti DGA in uscita dai servizi, la prosecuzione degli sportelli di consulenza legale e finanziaria sui vari territori. A queste si aggiunge un'attività denominata "Reti" finalizzata a stimolare le capacità di co-

¹⁶² La rete toscana è caratterizzata da grande trasversalità, tale da far passare in secondo piano le gerarchie, ma nella comunicazione con i livelli superiori queste non sono aggirabili – di conseguenza veniva a crearsi una catena di comunicazione lenta e confusa, una sorta di telefono senza fili.

¹⁶³ Tra gli intervistati, coloro che operano nell'ASL Centro hanno avuto in passato (e in certi casi hanno) esperienze di lavoro nelle strutture detentive, e risultavano essere molto sensibili alla relazione che c'è tra il mondo del carcere e quello delle dipendenze.

progettazione tra pubblico e privato sociale, una sorta di laboratorio di formazione attiva da cui dovranno emergere dei progetti condivisi da attuare successivamente. Nell'ambito della ricerca "Non per azzardo ma per vita" prevede di effettuare uno studio di stampo clinico sui profili di personalità degli utenti DGA in carico ai SerD, e nell'ambito della cura finanzia l'acquisto di batterie di test psicodiagnostici per il DGA al fine di migliorare la fase di *assessment*. Infine, anche questo progetto prevede di acquisire personale amministrativo a supporto dello stesso.

7.3.4 Agorà Telematica

Agorà telematica rappresenta il primo, reale tentativo di costruzione di un *centro di calcolo* indipendente dal nodo della rete che tradizionalmente, nel campo dell'azzardo, svolge questa funzione, ossia Agenzia Dogane e Monopoli. Agorà doveva in origine essere una piattaforma online di consultazione di tutte le differenti tipologie di dato disponibili in materia di azzardo: quelli di consumo, quelli epidemiologici, quelli relativi alle spese sociosanitarie e via dicendo. In corso d'opera, l'oggetto è stato più volte tradotto dagli attori della CdR, e nella sua forma semi-definitiva (sarà presentato probabilmente a ottobre) è diventato anche uno strumento gestionale del Piano.

Il sito si propone di essere una sorta di vademecum informativo per la cittadinanza: oltre ai dati, esso conterrà tutte le attività del nuovo piano (e di quelli futuri) e sarà collegato ai siti di queste ultime. Le traduzioni più recenti del suo *script* avvenute durante gli ultimi incontri operativi contemplano che esso venga utilizzato anche per diffondere informazioni rilevanti non necessariamente collegate al Piano relative al mondo dell'azzardo o che il suo orizzonte venga ampliato fino a diventare una piattaforma nazionale; solo alla fine del processo, quando sarà nelle mani degli utilizzatori finali, com'è destino degli oggetti tecnici, capiremo che cosa sarà diventato.

La struttura di Agorà come contenitore del dato è già completa da tempo, ma le sue possibilità di autoalimentarsi tramite intelligenza artificiale attingendo al sistema SMART dei Monopoli sono in dubbio; non è detto che ADM acconsentirà a questa relazione. La componente di gestione del piano invece ha avuto una serie di rallentamenti, dovuta alla necessità di completare prima la costruzione degli indicatori di processo e di permeabilità delle azioni di Piano. I responsabili dei progetti, effettuando l'accesso in piattaforma, potranno aggiornare lo stato di avanzamento delle azioni e segnalare eventuali criticità. Agorà è, in questo senso, un tentativo di *delega* ad un oggetto tecnico di una parte del processo di gestione del piano. Come è più volte emerso nel corso dell'indagine, le fasi di monitoraggio prima e di rendicontazione poi sono quelle più problematiche in quanto coinvolgono un gran numero di attori e la circolazione di informazioni soggette a continue traduzioni, informazioni che devono necessariamente arrivare a valle il più standardizzate ed uniformi possibili; un passaggio forzato dal micro al macro che risente dalla mancanza di regole condivise (o meglio, dalla loro difficile diffusione e condivisione). Comunque, la reale difficoltà che affronterà l'oggetto in questo caso non è il grande carico di responsabilità che la rete gli sta assegnando, quanto piuttosto il numero di attanti che esso riuscirà a convincere ad utilizzarlo: "*The machine will work when all the relevant people are convinced*"¹⁶⁴ (Latour, 1987, p. 10).

¹⁶⁴ Proposizione che Latour oppone a quella della visione della "scienza pronta per l'uso", dove l'apparenza e le classiche strategie di spiegazione suppongono che sia l'effettivo funzionamento di una macchina per come è stata progettata a determinare il suo successo, "*once the machine works people will be convinced*" convinzione dei "moderni" in assoluta contraddizione rispetto a quanto regolarmente emerge dall'osservazione dei processi di costruzione dell'oggetto tecnico nella pratica (Latour, 2009, pp. 36-37).

7.3.5 Il ruolo di ANCI Toscana e i progetti del terzo settore

Facendo seguito a quanto stabilito dalla DGRT 1609, contenente gli estremi dell'accordo, Federsanità ANCI Toscana ha supportato Regione Toscana nella gestione della governance del Piano, coordinando i rapporti tra i principali attori che ne compongono la Cabina di Regia. Con IFC CNR e Scuola Superiore Sant'Anna di Pisa coordina e favorisce il monitoraggio e la valutazione dei progetti: supportando CNR nella progettazione e nell'attivazione di Agorà telematica, supportando SS Sant'Anna nell'implementazione degli strumenti e della metodologia di monitoraggio e valutazione delle azioni e favorendone il contatto con il territorio e gli attori coinvolti. Fornisce supporto alla progettazione ed all'implementazione pratica delle azioni facenti capo alle tre Aziende USL, favorendo il dialogo continuo con le Zone Sociosanitarie. Si occupa di far dialogare tra loro gli enti dei servizi e del terzo settore su tutti i territori toscani al fine di garantire sia l'uniformità che la capillarità delle azioni di prevenzione, formazione e ricerca destinate a tutti gli specifici target previsti dal piano, limitando ove possibile le sovrapposizioni e favorendo la collaborazione e l'allocazione efficiente di risorse. Si è adoperata, in collaborazione con Scuola ANCI per organizzare e gestire la seconda edizione del progetto di formazione rivolto agli operatori SUAP ed al personale della Polizia Municipale in materia di regolamentazione sul gioco d'azzardo, e le azioni di ricerca e stimolo alla diffusione dei regolamenti comunali. Infine, offre supporto amministrativo agli enti del terzo settore coinvolti nei progetti del Piano e di questi è partner - in quanto i progetti ETS sono frutto di una procedura di Co-progettazione. Il ricorso a questa modalità rappresenta il principale elemento di rottura con il vecchio piano, dove si era proceduto a gare di appalto per assegnare la titolarità dei progetti; si tratta di una strategia in linea con la generale tendenza, nei lavori di questo piano, a ricorrere a strumenti che consentissero il massimo grado di partecipazione degli *stakeholders*, strategia di cui Federsanità è stata principale promotrice.

Al momento, sono stati stipulati sette accordi di convenzione a seguito di otto bandi; il restante, ha concluso la fase di co-progettazione ma non si è ancora arrivati alla stipula della convenzione. Ulteriori cinque bandi saranno attivati nel prossimo futuro. Alcuni dei progetti attivati rappresentano una continuazione del Piano 2018: PRIZE due è la seconda edizione del progetto PRIZE (ex ARP-8); Game L-Over rappresenta sia la prosecuzione che l'espansione su territori non coinvolti nella precedente programmazione, del progetto ARP-9; Slot Out è la revisione, con maggiori ambizioni, del progetto del vecchio piano ARP-5 che coinvolgeva i circoli; Good Gamer Toscana è il successore spirituale del progetto Play Off (ARP7), rispetto al precedente ancora più orientato alle dipendenze comportamentali associate al *gaming* e con un focus anche sul fenomeno dei giovani che si ritirano dalla vita sociale, anche conosciuti come *hikkikomori*. I due progetti che invece non si ispirano alle esperienze del vecchio piano sono il "Corso di Formazione in materia di usura e lotta al gioco d'azzardo patologico per operatori finanziari", in partnership con Fondazione Antiusura e Università di Siena e "non giochiamoci il futuro", in partnership con Associazione Libera Toscana. Questi progetti intendono affrontare due componenti del gioco d'azzardo meno appariscenti della altre, ossia l'usura e l'indebitamento in generale e le infiltrazioni mafiose.

Nelle tabelle che seguono sono esposti in estrema sintesi i progetti attualmente attivi.

Tabella 7.8. Programmazione pluriennale 2019-21, progetti ETS: Gioco Scaccia Gioco.

Gioco Scaccia Gioco	
Risorse	90.000€
Partner	Associazione Conkarma

Obiettivo	<ul style="list-style-type: none"> • Obiettivo generale del progetto è la prevenzione ed il contrasto al fenomeno gioco d'azzardo nella popolazione studentesca.
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1) Realizzazione di un percorso di formazione ai formatori sul DGA; 2) Elaborazione delle unità didattiche dedicate alle tematiche del caso, probabilità e <i>bias</i> cognitivi sul DGA 3) Laboratori di educazione non formale sul DGA; 4) Realizzazione di una campagna <i>on-line</i> di sensibilizzazione sul DGA 5) Realizzazione di azioni di animazione territoriale e comunicazione sul DGA in occasione di eventi locali e in luoghi di comunità 6) Realizzazione di un contest giovanile artistico-espressivo sulla tematica del DGA 7) Realizzazione di percorsi di formazione rivolti alle famiglie e ai docenti sul DGA 8) Realizzazione di laboratori di educazione non formale sul gioco degli scacchi rivolti agli studenti 9) Organizzazione e realizzazione di tornei di scacchi all'interno e tra gli Istituti scolastici coinvolti

Tabella 7.9. Programmazione pluriennale 2019-21, progetti ETS: Game L-OVER

Game L-Over	
Risorse	816.335,32€
Partner	CNCA
Obiettivo	<ul style="list-style-type: none"> • Garantire una continuità al servizio di sportelli d'ascolto costituiti nell'ambito della rete di Botteghe della Salute dall'Azione ARP 9 del precedente Piano Regionale di contrasto al gioco d'azzardo • Sviluppare ulteriormente il servizio di sportelli d'ascolto di cui al punto 1 ampliandone la capillarità e le capacità ricettive • Attivazione di servizi di prossimità al fine di sperimentare azioni sensibilizzazione, informazione e di prevenzione nell'ambito del DGA • Strutturazione di percorsi per l'accesso facilitato alla rete dei servizi territoriali da parte delle popolazioni interessate • Organizzazione di eventi di sensibilizzazione e di diffusione delle azioni di cui ai punti precedenti sia sfruttando canali di comunicazione tradizionali che appoggiandosi a strumenti innovativi

Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1) Continuità agli sportelli d'ascolto già attivati dall'azione ARP9; 2) Ampliare la rete dei servizi di prossimità dedicato al DGA. Apertura di 5 nuovi sportelli di ascolto; 3) Mappare i principali luoghi di gioco e stakeholder nelle città non coperte dall'azione di ARP 9; 4) Sviluppo di azioni di formazione per gli operatori coinvolti nel progetto e per operatori delle Botteghe della Salute; 5) Organizzazione di eventi di disseminazione a livello regionale. N. 3 Eventi ad avvio attività, conclusione prima annualità e fine progetto; 6) Realizzare almeno n° 2 eventi su ogni provincia di sensibilizzazione e prevenzione sulla tematica DGA 7) Realizzazione di almeno n° 10 micro-eventi per ogni provincia con finalità di sensibilizzazione/informazione e prevenzione sulla tematica DGA
---------------	---

Tabella 7.10. Programmazione pluriennale 2019-21, progetti ETS: Formazione usura e DGA per operatori finanziari.

Corso di formazione in materia di usura e lotta al gioco d'azzardo patologico per operatori finanziari	
Risorse	185.000€
Partner	Fondazione antiusura e Università di Siena, Dipartimento di Giurisprudenza
Obiettivo	<ul style="list-style-type: none"> • Creare dei percorsi di formazione per gli operatori finanziari in grado di fornire strumenti conoscitivi indispensabili sia per rapportarsi ai giocatori e ai loro familiari sia per indirizzarli ai servizi più idonei ad affrontare la loro patologia, sia per affrontare dal punto di vista economico e giuridico le situazioni in cui versano i giocatori in modo da offrir loro soluzioni concrete, di natura giuridica ed economica. • Accrescere la capacità di risposta degli operatori del Terzo Settore fornendo loro strumenti conoscitivi indispensabili in merito di trattamento del DGA in termini sociali, psicologici ed economici. Nonché aumentare il networking tra realtà sociale e realtà economiche • Sensibilizzazione della popolazione generale sul tema del gioco d'azzardo ed in particolare sui suoi effetti economici e il suo rapporto con l'usura.

Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1) Formazione agli operatori finanziari, in particolare dipendenti di istituti di credito in due moduli per un totale di 30 ore. Il primo dedicato interamente al fenomeno dell'azzardo (es diffusione dell'azzardo, l'approccio al giocatore patologico) e un secondo in merito a specifici profili giuridici legati al DGA e all'usura. Ad ora è prevista la realizzazione di n. 2. cicli con altrettanti istituti bancari. 2) Formazione agli operatori del Terzo settore sul tema del gioco d'azzardo e gli strumenti e servizi a contrasto del fenomeno 3) Realizzazione di un docu-film sul tema del rapporto tra usura e gioco d'azzardo
---------------	---

Tabella 7.11. Programmazione pluriennale 2019-21, progetti ETS: Slot Out, ARCI-ACLI.

Slot Out	
Risorse	242.815,74€
Partner	ARCI e ACLI
Obiettivo	<ul style="list-style-type: none"> • Promozione di percorsi per la creazione di luoghi di ritrovo liberi dall'offerta di gioco d'azzardo • Informazione e sensibilizzazione sia nei confronti dei contesti sociali allarganti, in particolare le basi associative dei circoli ARCI e ACLI, che nei confronti dei gestori dei luoghi ricreativi
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mappatura dello stato dell'arte dei circoli ARCI e ACLI in merito ai processi di dismissione delle "slot" 2) Formazione dei dirigenti e gestori dei circoli sul tema del gioco d'azzardo, aiutandoli a saper leggere e comprendere i fenomeni di dipendenza e metterli a conoscenza delle diverse opportunità presenti sul territorio per supportare i giocatori 3) Organizzazione di iniziative di sensibilizzazione e diffusione dei rischi derivanti dal gioco d'azzardo, in collaborazione con i Serd; 4) Supporto finanziario e legale per percorsi di dismissione delle VLT dai circoli e rigenerazione dei bilanci; 5) Screening delle esperienze positive e costituzione di un percorso laboratoriale, peer to peer, per veicolare buone pratiche; 6) Azioni di sensibilizzazione dei soggetti del pubblico e del privato teso alla costituzione di un ventaglio di incentivi, agevolazioni e bonus per i circoli che porteranno a compimento i percorsi di deslottizzazione;

	<p>7) Mappa dei soggetti attivi, delle esperienze progettuali e dei servizi esistenti per il contrasto al gioco d'azzardo</p> <p>8) Realizzare eventi di restituzione delle evidenze riscontrate</p>
--	--

Tabella 7.12. Programmazione pluriennale 2019-21, progetti ETS: Seconda edizione progetto PRIZE.

Prize 2	
Risorse	834.335,32€
Partner	CEART e Università di Firenze, Dipartimento NEUROFARBA
Obiettivo	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare e definire una strategia di intervento di prevenzione dai rischi connessi al gioco d'azzardo sulla popolazione studentesca della scuola secondaria di secondo grado • Ridurre il comportamento di gioco e ridurre il rischio di comportamento problematico nei ragazzi. • Coinvolgere e fare azione di sensibilizzazione sia nei confronti dei contesti scolastici (personale docente, dirigenti etc.) che nei confronti delle famiglie • Fare rete con i servizi territoriali a partire dai contesti scolastici

Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1) Formazione agli operatori in merito al gioco d'azzardo negli adolescenti e sviluppo delle competenze specifiche per fare prevenzione nei contesti scolastici 2) Rilevazione tra gli studenti per definire la prevalenza e le caratteristiche del comportamento di gioco d'azzardo e relativa severità (pre e post assesment). A questa rivelazione farà da specchio la rilevazione sui genitori dei ragazzi, tramite interviste poste dai figli ai genitori 3) Interventi nelle classi volti a spiegare, le distorsioni cognitive sul gioco d'azzardo ed ad aumentare i fattori protettivi negli adolescenti 4) Formazione agli insegnanti sul tema dell'azzardo, un quadro normativo e d'azione di riferimento e un inquadramento delle nuove dipendenze (gaming) 5) Parental Training: Sul tema dell'azzardo, le distorsioni cognitive connesse e strategie protettive di monitoraggio dell'uso del denaro e di Internet 6) Restituzione dei risultati dell'azione 2 agli studenti che ne faranno richiesta 7) Concorso per la produzione di materiale audio visivo sul tema da parte dei ragazzi coinvolti nei laboratori
---------------	---

Tabella 7.13. Programmazione pluriennale 2019-21, progetti ETS: G.G.T., Good Gamer Toscana.

G.G.T	
Risorse	423.284,98€
Partner	Diaconia Valdese
Obiettivo	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare e definire una strategia di intervento di prevenzione dai rischi connessi al gaming disorder sulla popolazione studentesca della scuola secondaria di primo grado e sulla scuola primaria riferita e inquadrata su solide basi scientifiche, i cui canoni siano conformi a standard di rigore metodologico approvati dalla comunità scientifica • Garantire la creazione di uniformi e solide competenze e conoscenze negli addetti ai lavori in relazione al tema, con particolare attenzione alle nuove tipologie di dipendenza emergenti • Supportare e guidare le figure genitoriali, nonché il personale scolastico, alla comprensione del mondo videoludico, delle sue opportunità e dei suoi rischi

Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1) Formazione operatori terzo settore e pubblico sui nuovi linguaggi, gli strumenti e le piattaforme utilizzate dagli adolescenti in ambito di videogiochi; 2) Consulenza e terapia: apertura di altri due sportelli del progetto Playoff, Sperimentazione nuove metodiche per affrontare il ritiro sociale e l'abbandono scolastico, sperimentazione di un percorso terapeutico denominato "Video Game Therapy"; 3) Laboratori nelle scuole - in presenza e a distanza - per l'ideazione e la realizzazione di videogiochi e serious game attraverso lo sviluppo di un motore di gioco che consenta la personalizzazione 4) Apertura di due centri virtuali "Youngle Games" in due delle zone interessate all'esperienza di prevenzione; 5) Operatività di strada: delle attività di gaming su strada sarà quello di rafforzare la dialettica tra le piazze reali e quelle virtuali in cui la popolazione giovanile si muove, creando occasioni di approfondimento e mantenimento delle relazioni di fiducia con i ragazzi/e sia on line che nei luoghi classici dell'aggregazione giovanile a Siena e dintorni, in modo da garantire il coinvolgimento del target nelle azioni di prevenzione del gaming disorder, del ritiro sociale, dell'eccessivo e poco consapevole utilizzo dei social
---------------	--

Tabella 7.14. Programmazione pluriennale 2019-21, progetti ETS: Non Giochiamoci il Futuro.

Non Giochiamoci Il Futuro	
Risorse	423.284,98€
Partner	Associazione Libera Toscana
Obiettivo	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilizzare gli studenti sull'argomento in questione con metodi e strumenti interattivi cercando di trarre la loro attenzione su argomenti più sommersi (come il legame tra mafia e gioco d'azzardo) e sviluppando in loro uno sguardo diverso e nuovo sul tema; • Analizzare i rapporti tra gioco d'azzardo e criminalità organizzata di stampo mafioso, in riferimento al gioco illegale e alla dimensione dell'usura; • Far conoscere ai ragazzi le realtà e le esperienze dell'antimafia sociale; • Prevenzione e promozione della salute a scuola e nell'opinione pubblica in generale: far emergere le conseguenze sociali negative delle ludopatie, incentrando il focus del discorso sulla descrizione delle condizioni di vita dei giocatori patologici stessi;

	<ul style="list-style-type: none"> • Per quanto riguarda i docenti l'intento è quello che i suddetti supporti possano metterli in condizione di svolgere, a conclusione del progetto, i percorsi formativi in forma autonoma; • Realizzazione di un percorso di formazione interna per i volontari di Libera riguardante le tematiche citate e su sportelli Linea Libera di sostegno ed indirizzo alle persone in difficoltà e sovraindebitate; • Fornire materiale di informazione e di supporto per la realizzazione di eventi di sensibilizzazione e comunicazione alla cittadinanza (in particolare ai decisori politici) specificatamente rivolti al contrasto e alla prevenzione del gioco d'azzardo attraverso la realizzazione di un documentario creato ad hoc.
<p>Azioni</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Formazione Equipe di progetto; 2) Formazione operatori e animatori. Insieme ad una panoramica del gioco d'azzardo in Toscana (dati, diffusione e contesto sociale) verranno approfondite le tematiche legate al: legami dell'azzardo con il mondo della criminalità organizzata, strumenti di prevenzione e contrasto al DGA e tecniche e metodologie animative e principali strumenti dell'educazione non formale; 3) Ideazione e produzione artistica di un documentario sul tema dell'azzardo; 4) Ciclo di laboratori negli istituti scolastici di educazione non formale in circa 60 classi con lo scopo di: far conoscere ai ragazzi la storia del fenomeno mafioso e i principali settori dove oggi prolifera la criminalità organizzata e sensibilizzare gli studenti sull'argomento del gioco d'azzardo Ogni ciclo è composto da 5 incontri di 2 ore ciascuno; 5) Realizzazione opuscolo didattico di supporto per la realizzazione degli interventi e garantire la replicabilità dell'intervento in altri contesti o ulteriori anni; 6) Formazione ai professionisti, in particolare a giornalisti e professori; 7) Eventi pubblici e Comunicazione e disseminazione.

Tre ulteriori progetti sono in corso di stesura; al momento, le aree di intervento e gli obiettivi generali riguarderanno le seguenti tematiche:

- Prevenzione a target di popolazione specifici di rilevanza regionale (Over 65);
- Prevenzione a target di popolazione specifici di rilevanza regionale (Donne), sviluppo e messa in campo di un approccio di genere al fenomeno della dipendenza da gioco;
- Prevenzione universale su territori ad alta prevalenza ed aree interne (Comuni scarsamente abitati con consumi elevati di gioco).

7.3.6 Il monitoraggio e la valutazione

Il nuovo piano vede l'ingresso di un nuovo attore a cui vengono assegnate le mansioni di monitoraggio e, innovando rispetto al vecchio piano, anche quelle di valutazione d'impatto delle azioni. Il Laboratorio Management e Sanità (meglio conosciuto come MES) della Scuola Superiore Sant'Anna è considerato tra gli enti più autorevoli, a livello nazionale, nella valutazione in campo sanitario; sin dai primi incontri in CdR, la Scuola ha presentato una schematizzazione molto precisa delle modalità in cui avrebbe espletato le sue mansioni. Per il monitoraggio, si prevedeva la co-costruzione con i soggetti attuatori di indicatori di processo per ogni singola azione in grado di tenere conto dello stato di avanzamento delle attività e degli indicatori di permeabilità in grado di rilevare quanta parte della popolazione di riferimento sarebbe stata raggiunta. Ricalcando le fasi di trasformazione di un concetto in fatto, il monitoraggio presentato era considerato già una scatola nera dai suoi ideatori, così come lo era la concezione che prevedeva la costruzione degli indicatori come processo partecipativo; ma così non è stato per il resto della rete, abituata nel vecchio piano ad adoperare i soli indicatori di processo e a costruirseli praticamente da soli. Le traduzioni si sono moltiplicate in un continuo passaparola che ha generato confusione e ha finito per rallentare la produzione degli indicatori; il vero e proprio monitoraggio è cominciato con i progetti che avevano già dato inizio alle attività¹⁶⁵. Se il monitoraggio ha incontrato difficoltà e reticente, gli attori della rete hanno assunto posizioni ancor più scettiche riguardo al processo di valutazione; esso si sarebbe dovuto svolgere tramite la somministrazione di un questionario ai target delle azioni. Questa modalità ha generato una reazione avversa da parte dei responsabili di progetti che già prevedevano una componente valutativa o l'utilizzo di strumenti simili e scetticismo da parte di chi aveva progettato azioni che avevano nell'immediatezza la chiave per il coinvolgimento dei target, e in generale lo strumento ha attirato su di sé una gran quantità di critiche per i tempi di somministrazione. Prima di riuscire ad implementarlo, ci è voluto più di un anno e un susseguirsi continuo di negoziazioni. Ancora una volta ci troviamo di fronte alle peripezie che un oggetto tecnico è costretto ad attraversare per farsi accettare, e di nuovo abbiamo l'occasione di ribadire come queste difficoltà non siano dovute alle qualità intrinseche dell'oggetto, ma a se e quanto esso sia in grado di convincere gli attori rilevanti ad essere utilizzato: se Agorà, almeno nella sua fase di costruzione, è stato accolto con entusiasmo dalla rete (probabilmente perché la piattaforma fino ad ora non è intervenuta a modificare le abituali modalità di lavoro), il questionario di valutazione al contrario è stato percepito come un elemento estraneo (e possiamo ipotizzare che gli attori abbiano percepito il suo impatto sulle loro attività troppo oneroso). Tornando a calarci nel linguaggio ANT fino in fondo, anche in questo caso l'intenzione era di costruire una *metrologia* – obiettivo che, come abbiamo avuto modo di affermare più volte, è condiviso da tutti gli attori; ma in questo caso il problema che lo strumento si proponeva di risolvere, e cioè consentire al decisore di avere informazioni su cosa accade e su come accade, non era condiviso dal resto della rete. O meglio, la rete temeva che lo strumento potesse in qualche modo distorcere o semplificare troppo le informazioni, restituendo un'immagine a loro parere lontana dai "fatti" (o per meglio dire, da come essi li vedono). Ciò che consente ad una metrologia di funzionare è la somma delle mobilitazioni degli attori coinvolti: nessuno deve mettere in discussione l'efficacia e l'esistenza degli strumenti mobilitati, altrimenti essa non è in grado di creare commensurabilità¹⁶⁶. Difficile dire se il questionario di valutazione riuscirà a stabilizzarsi come oggetto-rete e ad ultimare la sua depurazione, ma è sulla buona strada: da qualche mese sono partite le rilevazioni, seppur queste avranno luogo solo per una quota parte del totale delle azioni di Piano.

¹⁶⁵ Slittamento che ha aggiunto ulteriori aspettative sulle prestazioni che sarà in grado di offrire Agorà.

¹⁶⁶ "Quando si passa dallo strumento di misura alla metrologia, non si passa dalla somma all'ipersomma, ma dal lento lavoro di dimensionamento a quello ancora più lento di produzione delle dimensioni: abachi, regole, campioni, modelli, standard. Invece di salire verso l'ipersomma, dobbiamo scendere verso l'infrasomma, universo ignorato da tutti, disprezzato in Francia, e che emerge con una chiarezza sconcertante non appena si rivolge l'attenzione a tutto quello che rende commensurabile ciò che mai, a sé stante, potrà esserlo." (Latour & Hermant, 2006).

7.4 La programmazione-ponte 2021

Verso la fine del 2021 si è verificato un nuovo *turnover* in Regione Toscana, che ha influenzato dirigenza e funzionari del settore competente. Questo ha comportato un deciso mutamento nelle modalità di conduzione della pianificazione regionale; in modo piuttosto repentino, si è passati dal basare il processo sulla partecipazione massiva di tutti gli attori, ad un'organizzazione più verticistica. La CdR è stata convocata con molta meno frequenza (una sola volta nel 2022) e il dialogo tra gli attori avveniva tramite contatti uno a uno o, al massimo, uno a tre. Niente più riunioni affollate. Contingentemente, ANCI ha potenziato ulteriormente il suo ruolo di agente di rete. Tale spostamento repentino è spiegabile grazie al materiale raccolto durante l'indagine e all'osservazione diretta; la lentezza nel portare a termine e rendicontare le azioni del vecchio piano, ed i rallentamenti subiti dal nuovo, hanno generato nella direzione notevoli perplessità: si trattava di nodi che andavano sciolti nel più breve tempo possibile, poiché a breve sarebbero arrivati i finanziamenti per l'annualità 2021. Con poco tempo a disposizione non era possibile agire in modo troppo "democratico", di conseguenza il processo di policy si è svolto con modalità diverse. Il "cambio di rotta" non è stato accolto positivamente in un primo momento, e solo dopo un lungo periodo di mediazione e negoziazione la rete si è nuovamente stabilizzata.

Per "recuperare" gli anni persi, la Regione ha optato per destinare le risorse 2021¹⁶⁷, pari a 2.776.400€, direttamente alle tre AUSL toscane e di suddividerle come segue:

- AUSL Toscana Centro: 1.206.916,89€;
- AUSL Toscana Nord Ovest: 949.577,15€;
- AUSL Toscana Sud-Est: 619.905,96€.

La nuova pianificazione (che da ora in poi, come fa la rete, chiameremo "nuovissima") riprende in parte l'idea della ASL Centro di costruire degli ambulatori specifici per il trattamento del DGA, rivedendola alla luce delle riforme introdotte con il PNRR: saranno costruiti degli "entry points" presso le future Case di Comunità, presidi dei Servizi per le Dipendenze dedicati specificamente all'orientamento ed all'*assessment* relativi alle dipendenze non da sostanze, seguendo la logica *hub e spokes*. Il piano contiene dunque un'unica area di intervento, "Diagnosi, cura e riabilitazione":

Tabella 7.15. Piano ponte 2021, aree di intervento.

AREA DI INTERVENTO	OBIETTIVO GENERALE	AZIONI
Diagnosi, cura e riabilitazione	<ul style="list-style-type: none">• Costituire presso le Case della Salute del territorio toscano uno specifico presidio Ser.D., denominato "Ambulatorio per le dipendenze comportamentali"	<ol style="list-style-type: none">1) Acquisizione del personale;2) Stesura e stipula di specifici accordi con le Zone sociosanitarie;3) Stesura di protocolli operativi (cosa fanno gli ambulatori?)4) Adeguamento al PDTA5) Azioni di rete

Le azioni vanno ad aggiungersi a quelle del nuovo piano; dovranno quindi partire nell'immediato.

¹⁶⁷ Causa Covid non sono state stanziare risorse per l'annualità 2020.

8 Popolare la rete

Nei paragrafi che seguono sono elencati, per macrocategorie, i principali attori che vanno a costituire la rete del gioco d'azzardo in Toscana. Per ciascuno di essi sono sintetizzate le principali strategie di arruolamento e di posizionamento adottate nel *network*, secondo il "dizionario" della sociologia delle traduzioni (Akrich & Latour, 1992), e le principali modalità in cui tentano di influenzare i processi di decisione di policy, adoperando le categorie proposte da Bruno Dente in "Le decisioni di Policy" (Dente, 2011). Le finalità degli attori vengono suddivise in obiettivi di *contenuto* quando essi sono direttamente relativi al problema da trattare o alla soluzione da adottare, e in obiettivi di *processo* se essi non hanno a che fare col problema, ma alle relazioni col resto della rete¹⁶⁸. Le categorie di attore/attante utilizzate sono:

- Attori Politici: soggetti che basano la propria pretesa di intervenire nel processo di decisione sul fatto che essi godono di consenso;
- Attori Burocratici: la pretesa di intervento è basata sulla responsabilità che le regole legali attribuiscono loro, possiedono la competenza formale ad intervenire;
- Portatori di interessi speciali: la pretesa di intervento si basa sul fatto che la scelta inciderà direttamente sui loro interessi;
- Portatori di interessi generali: soggetti senza legittimazione politica o legale che basano la pretesa di intervento sul fatto che rappresentano soggetti e/o interessi che non possono difendersi da soli;
- Esperti: basano la pretesa ad intervenire sul fatto che sono in possesso delle conoscenze necessarie per strutturare il problema e/o formulare le alternative più adeguate a risolverlo.

I ruoli che gli attori possono assumere all'interno della rete sono, ancora in un breve elenco:

- Promotore: l'attore che solleva il problema o propone una specifica soluzione;
- Regista: l'attore che pilota il processo fino al suo esito;
- Oppositore: attore che agisce e impegna le sue risorse per impedire le trasformazioni;
- Alleato: attore che, avendo obiettivi di contenuto o processo congruenti con un altro attore, apporta le sue risorse a questo attore;
- Mediatore: attore interessato, in quanto mosso solo da obiettivi di processo, a favorire un accordo tra gli altri attori;
- Gatekeeper: attore che, pur non avendo obiettivi di contenuto, è in grado di esercitare un potere di veto bloccando l'avanzamento decisionale.

Infine, classifichiamo anche le risorse che essi sono in grado di mobilitare, a seconda che esse siano politiche (consenso), economiche, legali (posizioni di vantaggio che la normativa conferisce a taluni attori), conoscitive, che sono in fondo quelle che più ci interessano; per Dente esse rappresentano semplicemente la disponibilità di informazioni se rilevanti ai fini della decisione, nel nostro caso esse sono anche il principale oggetto del contendere in questa arena pubblica "ibrida" che stiamo adoperando come strumento ermeneutico (Dente, 2011, pp. 59-73).

8.1 La filiera del gioco pubblico d'azzardo

Sono portatori di interessi speciali ed hanno obiettivi di contenuto. Sono in grado di mobilitare risorse di tipo economico. Sono attori molto eterogenei per dimensione, e per quanto sfruttino la possibilità di riunirsi in associazioni di categoria in modo da fare fronte comune, sono molto propensi a defezionare nel corso del processo.

¹⁶⁸ Gli attori con obiettivi di processo solitamente propendono verso la soluzione che produce le conseguenze volute non in relazione al problema, ma in relazione alle risorse e al posizionamento degli altri attori che gli sono più congeniali.

8.1.1 Concessionari

I concessionari sono le entità più grandi della filiera del gioco d'azzardo. Dispongono di una forza economica più che considerevole, e molto spesso fanno capo o sono delle multinazionali. Dietro concessione dello stato controllano l'offerta di gioco legale sul territorio italiano, sia quello della rete fisica che quello dell'online. Le concessioni sono soggette a normative diverse a seconda della tipologia di gioco; in ogni caso, il tema che occupa sempre il posto d'onore nella loro retorica è la tassazione. A livello locale, i concessionari partecipano al dibattito pubblico e tentano di influenzare le decisioni di policy quasi esclusivamente attraverso le associazioni di categoria, è molto raro che intervengano direttamente. Le strategie d'impresa sono abbastanza eterogenee tra questo gruppo di attori, possiamo identificarne tre principali: la prima, prevede che il concessionario abbia controllo diretto di tutta la filiera (si comporta così, ad esempio, la spagnola CODERE Network), individuando sul territorio imprese in grado di occuparsi di produzione, installazione e gestione degli apparecchi o delle diverse strumentazioni di gioco, e poi diventandone soci di maggioranza (acquistando il 51% delle quote); la seconda, vede il concessionario gestire la filiera attraverso partnership con aziende più piccole, e nell'ultimo caso il concessionario gestisce il tutto internalizzando.

Tra gli attori della rete, i concessionari sono quelli che più investono nell'innovazione tecnologica, pur essendo soggetti ad obbligo di devoluzione:

“Allora, non solo tutto è stato pagato ovviamente dai concessionari, la realizzazione voglio dire della rete, ma ti dirò di più nelle convenzioni di concessione degli apparecchi da intrattenimento nella prima, nella seconda e anche nella terza, è stato molto chiaramente definito che tutto quello che il concessionario realizza e implementa in termini di funzionalità, in termini tecnologici, in termini... e nel momento in cui dovesse rinunciare o dovesse non ripresentarsi a una gara per questa cosa esiste la cosiddetta “obbligo di devoluzione” quindi allo stato tutto quello che fa diventa di ADM. Dei Monopoli.” (Esperto C2)

Alla questione sanitaria partecipano indirettamente: è rarissimo che vengano coinvolti in attività di prevenzione (e spesso se ne lamentano, dichiarando di essere “a completa disposizione dei servizi sanitari”), ma alcuni finanziano progetti *ad hoc* per promuovere il cosiddetto “gioco responsabile”. Le tematiche a cui partecipano con maggior trasporto sono, come detto, le questioni legate all'erario, quelle relative alla regolamentazione dei punti di raccolta da parte degli enti locali e soprattutto quelle relative al tema del gioco illecito. Sono i primi sostenitori dell'idea secondo cui solo con la regolazione e con l'offerta di gioco legale (non utilizzano mai il termine azzardo) è possibile contenere il gioco illecito; arruolano i loro stessi dipendenti e le aziende che si trovano più a valle nella filiera ogniqualvolta si manifestano possibili minacce, di qualsiasi natura, al loro fatturato, paventando una crisi che porterebbe alla perdita di posti di lavoro. In tal modo, spesso riescono ad arruolare anche le organizzazioni sindacali.

Arruolano e contribuiscono alla circolazione di una enorme quantità di sapere esperto, proveniente da differenti aree disciplinari e professionali, principalmente di tipo normativo ma anche sociologico, clinico e epidemiologico. Grazie alla grande disponibilità di risorse economiche sono in grado di finanziare direttamente studi e ricerche, e controllano (di solito indirettamente) numerose riviste di settore tramite le quali diffondono le loro definizioni di gioco, gioco problematico. In tempi recenti è poco frequente che adoperino il termine “ludopatia”, ma in passato ne facevano un uso estensivo.

8.1.2 I gestori e gli esercenti: i punti di raccolta del gioco fisico

Categoria molto ampia che tiene insieme sale bingo, sale vlt, tabaccai ed edicolanti, i gestori e gli esercenti rappresentano il modo in cui la rete del gioco riesce ad arrivare ovunque; essi sono il punto di contatto con

il territorio, l'ultimo anello della filiera. Possiamo provare ad attuare una piccola classificazione in base a quanto queste attività siano dipendenti (il termine direi che calza a pennello) dalla distribuzione di gioco legale:

Tabella 8.1. Tipologie di esercizio per grado di dipendenza economica dal gioco pubblico d'azzardo.

Tipo di esercizio	Grado di dipendenza
Sale Bingo, Sale Slot e VLT, Centri Scommesse, Ricevitorie, Ippodromi	Massimo
Esercizi che ospitano apparecchi da intrattenimento (AWP)	Medio
Esercizi che non ospitano apparecchi da intrattenimento (luoghi in cui è possibile acquistare Gratta&Vinci o altri biglietti di lotterie)	Minimo

Gli esercizi che hanno un basso grado di dipendenza dal gioco pubblico legale sono quelli che meno partecipano al *network*; sono sullo sfondo, sono molto numerosi ma non vengono considerati in nessuno dei principali dibattiti: né in quello relativo al gioco legale/clandestino, né in quello economico, e tantomeno in quello sociosanitario. Difatti, non sono interessati dalle regolamentazioni comunali e lo sono molto poco da quelle nazionali.

Gli esercizi che hanno un grado di dipendenza medio sono quelli che hanno installato almeno un'AWP; le macchine generano talmente tanto introito che, stando alle testimonianze degli appartenenti a questa categoria, successivamente diventa estremamente difficile rinunciarci, e a volte addirittura impossibile senza compromettere l'intera attività. Inoltre, i contratti che stipulano con i concessionari molto spesso contengono delle penali in caso di recesso anticipato insostenibili, cosa che rende molto difficile per un esercente la disinstallazione di un apparecchio. Rappresentano la categoria più colpita dalle ordinanze comunali, in quanto sprovvisti della forza economica per far fronte a trasferimenti e incastrati in contratti che gli impediscono di recedere senza costi. Non sono coinvolti direttamente nei grandi dibattiti relativi al fenomeno dell'azzardo, ma lo sono nelle azioni di prevenzione finanziate dalla Regione e dagli Enti Locali, solitamente con esiti positivi.

L'ultima categoria è rappresentata da esercizi che hanno come attività primaria proprio la raccolta di gioco legale. Si muovono nella rete, di solito, seguendo le decisioni dei concessionari (non hanno le risorse per contrattare alla pari) o attraverso le associazioni di categoria. Tra tutti gli attori della filiera del gioco però, quelli che più spesso defezionano sono proprio quelli di media dimensione, cioè sale bingo, vlt e centri scommesse, pronti a "tradire" i propri alleati se la situazione si fa sfavorevole. Il maggior numero di episodi di illecito e di sanzioni amministrative riguarda proprio questa tipologia di esercizi. Riescono a sostenere contenziosi amministrativi grazie al supporto pratico, di competenze ed economico delle associazioni di categoria.

8.1.3 I produttori di hardware e software

Sono gli attori meno visibili a occhio nudo nel *network*, eppure sono tra quelli che fanno l'utilizzo maggiore di *expertise*. Con produttori di *hardware* intendiamo tutte quelle aziende, nazionali e internazionali, che producono apparecchi per il gioco o strumenti affini al gioco (es. gli arredamenti per una sala VLT). I produttori di *software*, molto più piccoli in termini di numero di dipendenti per azienda ma giganteschi in termini di fatturato rispetto ai primi, sono quelli che si occupano di ideare e progettare i giochi in sé e che programmano (e talvolta gestiscono) le reti informatiche che tengono insieme tutto l'apparato del gioco pubblico come lo conosciamo oggi. Non è da sottovalutare il fatto che tali aziende spesso posseggono i

brevetti per alcune tipologie di gioco, riuscendo così ad imporsi in una posizione dominante sul mercato; è il caso di IGT - Lottomatica e Admiral, le quali detengono i brevetti per la produzione di *Video Lottery Terminal*, pertanto, molte società concorrenti devono rivolgersi a loro per l'acquisto delle macchine, per gli aggiornamenti dei software e per la creazione ed inserimento di algoritmi specifici. IGT è considerata, in ogni caso, il leader mondiale del mercato per la produzione di hardware e software per slot machine.

La filiera dell'hardware si suddivide in comparti: alcune aziende producono il prodotto completo, altre (come Novomatic) si limitano all'assemblaggio della componentistica, prodotta da aziende più piccole. Il ruolo nella rete è determinante: questi attori sono coloro che definiscono il gioco per come viene poi fruito; per quanto siano poi i consumatori (cioè i giocatori) a determinare attraverso le proprie preferenze quali siano i prodotti che all'atto pratico sopravvivono sul mercato, gli ideatori della macchina ne definiscono lo *script*: prescrivono esattamente come deve verificarsi l'interazione con e tra gli oggetti, quali mansioni devono essere svolte e da quale entità, umana o non umana, e con quale frequenza (Akrich, 1993, p. 53).

8.1.4 Le associazioni di categoria

Sono tre in Italia i gruppi che riuniscono al loro interno i più grandi concessionari, gestori ed esercenti del gioco d'azzardo, due dei quali operano entro Confindustria, l'altro in Confcommercio: Sistema Gioco Italia, SAPAR e A.C.A.D.I.

Il primo, e più famoso, è Sistema Gioco Italia (SGI), federazione fondata nel 2012, di Confindustria Servizi Innovativi e Tecnologici; il suo presidente è Stefano Zapponini, e ad essa aderiscono:

- ACMI (Associazione Nazionale Costruttori Macchine Intrattenimento, la quale che raggruppa l'80% dei costruttori italiani di NewSlot);
- Assotrattenimento che rappresenta gli operatori che gestiscono gli apparecchi da intrattenimento;
- Federbingo (Federazione Nazionale dei Concessionari gestori del gioco Bingo);
- Federippodromi che raggruppa i principali ippodromi italiani di galoppo e trotto.;
- Codere Network S.p.A - Concessionario di Stato;
- Netwin Italia S.p.A - Concessionario di Stato
- Sisal Entertainment S.p.A - Concessionario di Stato.

SAPAR, acronimo di Servizi e Apparecchi per le Pubbliche Attrazioni Ricreative, è l'Associazione Nazionale Gestori Gioco di Stato; riunisce circa 1500 gestori, produttori e rivenditori di apparecchi da intrattenimento. È l'ente che si occupa di organizzare "ENADA", fiera degli operatori del gioco d'azzardo che si svolge ogni anno a Rimini, considerata tra le più importanti d'Europa.

Infine, citiamo A.C.A.D.I. (Associazione Concessionari Apparecchi da Intrattenimento, aderente a Confcommercio) fondata nel 2006 da un gruppo composto da BNL, Sogei, Olivetti, Alenia, Mael, Federazione italiana tabaccai e Cni. Il suo presidente è l'avvocato Geronimo Cardia.

Ad A.C.A.D.I. aderiscono:

- Admiral Gaming Network S.p.A.;
- Gamenet S.p.A.;
- HBG Connex S.p.A.;
- Lottomatica Videolot Rete S.p.A.;
- NTS Network S.p.A.;
- Snaitech S.p.A..

Le associazioni di categoria sono attori estremamente attivi, anche in Regione Toscana. Reagiscono molto velocemente a tutte le questioni che riguardano i loro consociati, anche se di minore entità; ad esempio,

durante il periodo sul campo, la Regione è stata contattata da un tecnico di un Comune toscano per comunicare come fosse stata erogata una sanzione ad un esercente per aver fatto una nuova installazione di un apparecchio con vincita in denaro¹⁶⁹ (vietate se l'esercizio si trova a distanza inferiore a 500 metri da un luogo sensibile, ai sensi della L.R. 57/2013), chiedendo in che modo avrebbe dovuto procedere a trasferire la quota, pari al 30% della sanzione, spettante alla Regione. La peculiarità non è nella telefonata o nella richiesta del tecnico, poiché avviene molto di rado che vengano erogate sanzioni di questo tipo (sia perché gli esercenti sono molto accorti, che per timore degli enti locali di incappare in contenziosi), ma nel fatto che, nel giro di poche ore, il competente ufficio regionale fu contattato via posta elettronica da SAPAR, la quale chiedeva un confronto e spiegava nel dettaglio le ragioni del suo consociato. Un'efficienza raramente osservata in altri settori.

8.2 Gli Enti pubblici

8.2.1 Lo Stato

Le posizioni e il ruolo assunto dallo Stato italiano nei differenti momenti storici sono esposte nel dettaglio nel Cap.3; in massima sintesi, è possibile ordinarle in tre fasi distinte:

- Fase proibizionista, fine '800 e primi anni del '900, dove il gioco d'azzardo è considerato attività un vizio da condannare e un reato da perseguire;
- Fase della regolazione, durata fino ai primi anni duemila, in cui il gioco d'azzardo è sempre considerato un'attività moralmente dubbia ma si ritiene che non sia possibile arginarla attraverso la semplice proibizione e che sia necessario regolamentarla al fine di arginare la clandestinità e assicurare un'entrata allo stato;
- Fase del "governo dei giochi" o della liberalizzazione, periodo durato circa dieci anni, in cui, sempre appoggiandosi alla retorica dell'emersione dell'illecito, vengono introdotte la maggior parte delle moderne forme di gioco pubblico d'azzardo. Il gioco diventa una fonte di gettito erariale a cui attingere nei momenti di difficoltà per generare entrate nell'immediato; comincia però anche ad essere percepito come un rischio per la salute, oltre che per l'anima – questo fa in modo che si diffonda anche l'ipotesi secondo cui sia necessario continuare a regolamentarlo per fare in modo che esso sia sotto la tutela dello Stato al fine di tenerne sotto controllo le problematicità;
- Fase della medicalizzazione dell'azzardo, il cui inizio potrebbe essere fatto risalire alla pubblicazione in Gazzetta Ufficiale del Decreto Balduzzi. Il *gambling disorder*, lentamente, viene riconosciuto come patologia dallo Stato e sebbene con effetti relativamente contenuti sull'offerta di gioco pubblico, lo Stato comincia ad occuparsi del problema dal punto di vista sanitario.

La posizione dello Stato è ancora molto ambigua agli occhi degli altri attori; è a questo attante che essi domandano con sempre più insistenza una legge che metta ordine nella normativa che riorganizzi tutto il settore, riducendo l'offerta (tutti gli attori la richiedono, anche quelli della filiera del gioco – ma non per quest'ultima parte).

In ogni caso, senza troppe difficoltà possiamo collocare lo Stato tra gli attori burocratici e tra i politici, con obiettivi di processo e di contenuto, in grado di mobilitare risorse legali ed economiche.

¹⁶⁹ In realtà, successivamente, esaminando il fatto nel dettaglio non si trattava di una nuova installazione ma del passaggio ad altro concessionario di un apparecchio già installato, contratto inoltre che risultava già in essere. Gli esercenti sono liberi di stipulare contratti con un qualsiasi numero di concessionari – per capirci, funziona un po' come le schede sim per i cellulari, non c'è limite a quante un cittadino possa possederne, a patto però che il telefono sia uno solo, in questo caso – e quindi non c'è alcuna violazione.

8.2.2 Agenzia Dogane e Monopoli

Anche il ruolo di ADM è stato esposto nel dettaglio nel Cap. 3; in questa sede, ricordiamo come questo ente si sia ritagliato una serie di poteri sempre più ampia nel corso del tempo. Da un punto di vista strettamente ANT, l'agenzia è un *centro di calcolo*: è essa a produrre la maggior parte dei dati del mondo del gioco pubblico, sia quelli relativi ai consumi di gioco lecito, che quelli riguardanti gli illeciti, le sanzioni, ma anche il numero di utenti registrati sui siti online. Insomma, essa si configura come una specie di *oligopticon*, ossia un oggetto-rete in grado di creare una limitata, ma solida, rappresentazione di un fenomeno (Latour & Hermant, 2006). Gli *oligopticon* sono quegli attanti in grado di produrre tutto il *macro* di cui i collettivi occidentali sono pregni. Questo ruolo che ADM si è ritagliata negli anni le consente di esercitare un controllo molto forte su come il fenomeno viene visto, analizzato e percepito. Anche per questo, possiamo dire che ADM svolga nel *network* un ruolo di regia ma soprattutto di filtro; sempre seguendo la classificazione di Bruno Dente, possiamo definire l'Agenzia come attore burocratico con obiettivi di processo, che dispone di risorse legali.

I Monopoli sono sempre presenti nei discorsi degli attori di questa rete, e praticamente tutti loro ne interpretano l'agire in modo molto critico, indipendentemente da quale sia il loro ente di appartenenza o la loro posizione in merito ai principali temi controversi legati all'azzardo; riportiamo di seguito due stralci d'intervista provenienti da un concessionario e da un esperto di normativa:

“però mi sembra piuttosto evidente da tutta una serie di fenomeni che attanagliano questo settore in particolare, no? Questo non volere più... guarda che cosa è successo piano piano, piano piano i Monopoli si sono scollati dai concessionari. Cioè appare... mentre prima c'era un lavoro costante di messa a terra di una serie attività, anche di informazione, i Monopoli aiutavano a fare campagne informative, faceva... a un certo punto tutto questo si è completamente bloccato. Non c'è stato più nulla; cioè i concessionari, come te devo dire, piano piano, piano piano sono stati messi in un angolo. Che sia il mega concessionario strombotronico meraviglioso, che sia il più piccolo operatore di gioco. Cioè alla fine, se vai a vedere, chi più e chi meno il trattamento è quello. Cioè voi siete brutti...” (Esperto C2)

Si percepisce chiaramente come il concessionario stia reagendo a quella che percepisce come una defezione di un soggetto prima arruolato e che poi ha tradito. Nelle dichiarazioni dell'attore successivo invece, pur trattandosi di un professionista che alternativamente si occupa di difendere in tribunale sia soggetti operanti nel settore del gioco che enti pubblici, non c'è alcuna traccia di questo “tradimento”:

Cioè siamo stati dieci anni, cioè, dieci anni che, come dire, mandavano la macchina a duecentottanta all'ora rischiando di schiantarsi, no? Cioè... quindi qualsiasi prodotto di gioco andava bene. Quindi, addirittura per espandere l'offerta... ci mancava soltanto lo strip poker, poi l'hanno messi tutti i giochi. Ma giusto... giusto perché siamo in Italia e c'è il Papa. Sennò. E sono arrivati addirittura anche al poker in solitario! Infatti io ero... cioè, quando arrivarono a dire che... il poker in solitario era cioè, una... la storia del poker in solitario è bellissima. (Esperto N1)

8.2.3 Le Questure

Il ruolo delle Questure è centrale in questa rete principalmente perché ad esse spetta la facoltà di rilasciare le licenze per i luoghi di gioco, ma partecipano relativamente molto poco sia al *network* nel suo complesso che ai processi decisionali ed al dibattito sulle questioni controverse; in ogni caso, possiamo dire che esse siano attori burocratici con obiettivi di processo, mobilitano risorse legali e assolvono al ruolo di gatekeepers.

“Ma c’è di più, c’è di più che questo. C’è tanti aspetti da, da gestire, per esempio i rapporti con la...le questure... l’è che il comune di [nome del comune], l’ufficio poi SUAP del Comune si pone, s’è posto in maniera assolutamente sbagliata nei confronti della questura, facendo interlocuzioni sviate, ponendosi in maniera scorretta...” (Esperto T1)

Per un lungo periodo sono state in aperto conflitto con gli enti locali, in quanto esse non erano (solo formalmente) tenute a consultarsi con i comuni prima di rilasciare una licenza; la questione è stata trattata nel dettaglio nel paragrafo 6.1.

8.2.4 La Regione Toscana

La Regione è stata protagonista assoluta nel *network* della prevenzione toscano, soprattutto nella fase iniziale grazie all’intraprendenza di un funzionario in particolare. Di sicuro lo scopo di questo studio non è quello di dare vita ad un processo di attribuzione che elegga questa figura a eroe della storia, ma è innegabile come questo attore, assumendo il ruolo di vero e proprio imprenditore di policy, si sia mosso in modo da stimolare la nascita di un primo gruppo il quale ha successivamente dato vita a tutta l’impalcatura del contrasto e della prevenzione in Toscana; successivamente al suo pensionamento comunque, la Regione ha mantenuto la regia dei processi di policy e si configura come un nodo dell’intera rete.

8.2.5 Gli Enti Locali

I comuni attraverso la loro associazione, ANCI Toscana, sono stati tra gli attori più attivi del *network*. L’elemento scatenante del loro protagonismo è stato, senza dubbio, la promulgazione del Decreto Balduzzi: gli enti locali si vedevano finalmente legittimati a contrastare la proliferazione di punti di raccolta sul proprio territorio. L’avversione degli enti locali verso il gioco pubblico è giustificata dal fatto che essi non ricavano alcun tipo di profitto dall’ospitarlo sul proprio territorio, ma su di essi viene scaricata la maggior parte dei costi in termini sociali, di salute e di ordine pubblico. Sono attori politici/burocratici. I comuni entrano attivamente a far parte del *network* decisionale principalmente come promotori; più raramente agiscono come gatekeepers (casi in cui i comuni non si adeguano alle disposizioni regionali). Sono in grado di mobilitare risorse politiche e legali. Sono investiti da una serie di competenze riguardanti il gioco da leggi nazionali e regionali, tra cui la facoltà di rilasciare le licenze ex art. 86 del TULPS, necessaria per l’esercizio di attività in cui è consentito installare apparecchi AWP, e soprattutto è loro compito vigilare sull’osservanza di buona parte della normativa, come l’esposizione dei nulla-osta sugli apparecchi, della tabella dei giochi proibiti nei locali, dell’effettivo divieto di ingresso ai minorenni, del rispetto delle distanze minime e molte altre ancora.

La quantità di sapere esperto che gli enti locali devono mobilitare è spropositata rispetto alle loro risorse e dimensioni; per questo le strategie possibili sono solo tre: lasciarsi arruolare da altri attori, ad esempio in azioni di prevenzione come quella del Piano 2018, rinunciare del tutto o in parte alla propria *agency* trasferendola ad enti in grado di raggiungere una massa critica, come ANCI, oppure rimanere alla periferia della rete, cercando di ridurre al minimo gli effetti che questa su di essi genera.

“Eh, ho capito, però anche con i Monopoli, se tu ti poni in maniera, cioè...se tu, non puoi andare a ragionare con uno che di mestiere fa quello e confondere l’AWP con la VLT, perché quello non ti dà nessun ascolto. Cioè, sarebbe come andare a voler insegnare il mestiere a uno che vende frutta e verdura.” (Esperto T1),

8.2.6 La Magistratura Amministrativa

Sono attori burocratici e hanno obiettivi di processo. Agiscono a vari livelli (Consiglio di Stato a livello nazionale, Tribunali amministrativi a livello regionale), con ruolo di gatekeepers. In Toscana il loro ruolo è

stato nel complesso marginale, in quanto solo quattro volte il TAR si è dovuto pronunciare su questioni legate al gioco in questa regione; l'argomento è esposto nel dettaglio nel par. 6.1.

8.3 L'associazionismo e i gruppi di pressione

Sono portatori di interessi generali ed hanno obiettivi di contenuto. Sono in grado di mobilitare risorse di tipo politico. Nascono nei primi anni duemila, e nel processo di policy assumono ruolo di promotori. Nella primavera del 2012, a Pavia, alcuni cittadini scendono in piazza per manifestare contro il gioco d'azzardo e i danni che provoca la sua dipendenza; successivamente la comunità "Casa del Giovane" e la rivista "Vita" dopo quell'esperienza, fondano il "Movimento No Slot", che ad oggi è la principale associazione di cittadini per il contrasto al gioco d'azzardo. L'associazione è dichiaratamente cattolica, e si propone di tenere insieme grazie alla rete tutti i movimenti anti-slot esistenti sul territorio italiano. Organizza iniziative di sensibilizzazione e manifestazioni, si occupa anche di ricerca, cura, prevenzione e formazione del personale specializzato nella cura. Altre associazioni di questo tipo di una certa rilevanza sono: SlotMob (Cittadini mobilitati per il buon gioco); Mettiamoci in gioco (Campagna nazionale contro i rischi del gioco d'azzardo); Associazione Fuori dal gioco. A queste si aggiungono associazioni il cui scopo è più generico, che appoggiano le loro campagne con funzioni di alleati, quali ad esempio: Forum delle associazioni familiari; Caritas Italiana; AGEsc (Associazione Genitori Scuole Cattoliche). È a questo gruppo di attori che associamo alcune delle figure più rilevanti, in termini di produzione di sapere esperto, di tutto il panorama italiano, quali Maurizio Fiasco e Mauro Croce, soci fondatori di Alea; quest'ultima associazione merita una menzione particolare, in quanto è sicuramente classificabile tra questo tipo di attanti ma è anche un ente di ricerca per certi versi. I suoi associati sono professionisti e studiosi del fenomeno dell'azzardo della prima ora: l'ente è stato fondato nel 2000, e gode di una fama impareggiabile nel nostro Paese.

8.3.1 I Sindacati

Menzioniamo a parte i sindacati in quanto essi assumono un ruolo assai ambivalente nella rete: molto spesso finiscono per essere arruolati, come detto, dalla filiera del gioco; ma sono anche assai attivi nel campo della prevenzione e del contrasto, tanto che nel 2016 le tre principali associazioni sindacali italiane hanno aderito al movimento anti-slot "Mettiamoci in gioco". In Toscana CGIL, CISL e UIL sono in trattativa da mesi per definire un protocollo di collaborazione con ANCI Toscana per attuare azioni di prevenzione dal gioco d'azzardo patologico in contesti lavorativi e per promuovere l'attivazione delle reti locali del volontariato nelle principali città toscane in ottica di contrasto alla diffusione del fenomeno. Questo fa di loro dei portatori di interessi speciali con obiettivi di contenuto, in grado di mobilitare risorse di tipo politico.

8.4 I Servizi Sanitari

Gli attori che appartengono a questa categoria sono eterogenei. Generalmente sono esperti, ossia soggetti che basano la pretesa ad intervenire nel processo sul possesso (vero o presunto) delle conoscenze necessarie alla comprensione del problema ed alla formulazione delle soluzioni più efficaci. Le istituzioni di questa famiglia hanno obiettivi di contenuto e di processo. Il loro ruolo è cruciale in quanto contribuiscono alla definizione dell'oggetto sia direttamente, sia indirettamente facendo da consulenti o periti (influenzando così sull'esito dei contenziosi e delle decisioni degli enti pubblici).

8.4.1 Le tre Aziende USL Toscane

Sulle Aziende Sanitarie in generale ci sarebbe moltissimo da dire riguardo alla questione dipendenze; stando al punto di vista degli esperti intervistati e a quanto osservato nel corso della ricerca, esse si comportano quasi unicamente come *gatekeeper* e *filtro*. C'è una diatriba ancestrale che riguarda tutto il settore relativo alle dipendenze e su dove questo debba essere collocato; i SerD spingono affinché venga creato un settore specifico, mentre l'attuale organizzazione prevede che essi siano posizionati all'interno dell'area della Salute

Mentale. Ciò riduce sensibilmente l'autonomia e la capacità di azione dei servizi su questa materia. Come se ciò non bastasse, la struttura gerarchia delle aziende rende estremamente complicato per l'area dipendenze riuscire a gestire i progetti di prevenzione e contrasto, sia sul piano amministrativo che organizzativo. Inoltre, la recente attenzione per i cosiddetti "esiti di salute", e cioè per la costruzione di catene metrologiche in grado di quantificare sinteticamente gli effetti sulla salute pubblica di un intervento o di un progetto, rende la vita piuttosto complicata al settore.

"Questo progetto che esiti di salute ha prodotto? Gli esiti a tempo zero! Gli esiti senza analisi di contesto, che senso hanno?" (Esperto B4).

8.4.2 I Servizi per le Dipendenze

I SerD sono, anche se è piuttosto scontato riaffermarlo, i principali nodi della rete in materia di cura, contrasto e prevenzione. È ad essi ed ai loro esperti che vengono demandate le principali risorse in termini di conoscenza scientifica sul fenomeno. Sono *esperti* con obiettivi di contenuto in grado di mobilitare risorse legali e conoscitive. Nel processo di policy assumono ruoli diversi a seconda della circostanza, talvolta sono promotori, talaltra semplicemente alleati, altre ancora fanno da mediatori. La maggior parte dei professionisti che operano nei SerD da me intervistati si è formata in ambiti anche molto diversi e tutti, nessuno escluso, segnala come una delle principali problematiche sia legata alla scarsa quantità di persone in possesso di conoscenza sul tema:

"Tra l'altro io dico sempre che ci vorrebbe un corso di specializzazione in medicina delle dipendenze, perché chi si occupa di dipendenze oggi siamo tutti, abbiamo tutti imparato sul campo, io poi ho fatto un master di II livello all'Università di Pisa proprio in dipendenze patologiche, ma altrimenti ti formi sul campo, no? Perché all'università non ti insegna niente nessuno. E quindi il fatto che abbia scelto all'epoca questo argomento m'è sempre rimasto un po' così [...]" (Esperto M3)

Non a caso, come già ribadito in precedenza, questi esperti dedicano notevoli sforzi a sostenere azioni di formazione e incoraggiano qualsiasi attività consenta di creare nuove professionalità in questo settore.

8.5 Il Terzo Settore

Al terzo settore in Toscana è demandata l'effettiva attuazione di buona parte delle politiche di prevenzione e contrasto sul tema, e gestisce inoltre una fetta molto grande dei servizi per la cura e la riabilitazione. Molto del sapere circolante nella rete è prodotto da esperti appartenenti al privato sociale, e di sicuro questi attanti sono i più impegnati a trasferirlo. Le necessità di arruolamento degli attori delle aree della prevenzione e della cura sono espletate, nella pratica, da operatori del terzo settore; sono essi che consentono alla rete di estendersi sul territorio regionale, attraverso le attività svolte a livello locale. Rispetto anche ai Servizi per le Dipendenze, gli enti del privato sociale accreditato, spesso hanno rapporti non soltanto con i giocatori patologici e con gli ex, ma anche con coloro che possono essere a rischio di dipendenza. Probabilmente questo tipo di attanti è uno dei pochi che, in un *network* in cui finiscono sempre in periferia, incontra fisicamente i giocatori non patologici. Nel processo decisionale essi sono classificabili sia come esperti che come portatori di interessi speciali, con obiettivi di contenuto, in grado di mobilitare risorse conoscitive.

L'apparente unità di intenti osservata nella rete Toscana, stando a quanto raccontano gli intervistati, è un fenomeno recente; tra servizi pubblici e privato sociale esisteva una sorta di competizione:

"tieni presente che nell'85 non c'erano le convenzioni come ora eh, e c'era una lotta feroce tra il privato, che erano appunto le comunità e il pubblico, che erano i CMAS, i centri di assistenza medico sociale, quindi c'era una lotta terribile, una competitività tremenda e

c'era a livello politico l'Italia che era spaccata no, tra Muccioli, i Ceis, ehhh che erano appunto i due settori se vuoi, politici, diversi no?" (Esperto M5)

8.6 Gli Enti di ricerca

È curioso rilevare come la quota più grande di produzione di conoscenza in questa rete non provenga da enti il cui principale scopo è fare ricerca. In ogni caso, il ruolo principale assunto da questo genere di attori è quello di *alleati*; ovviamente, appartengono alla tipologia degli esperti e mobilitano risorse conoscitive. La principale differenza sta nel fatto che essi siano o meno enti pubblici, come vedremo.

8.6.1 Istituti di ricerca privati

Gli istituti di ricerca privati hanno obiettivi di contenuto, talvolta di processo. L'unico ruolo che possono assumere nel processo decisionale è di alleati, ed è così anche se guardiamo alla rete solo da una prospettiva ANT; la ricerca in campo privato utilizza concetti, fatti e oggetti il cui processo di depurazione è già avvenuto (in parte o totalmente), ed è quindi raro che essi abbiano interessi diversi da quelli di natura prettamente economica. Infatti, vengono arruolati da tutte le tipologie di attori: dai concessionari come dalla rete della prevenzione.

8.6.2 Enti di ricerca pubblici

Nonostante, come detto, gran parte del sapere esperto in questa rete non provenga da ambiti accademici, in questa categoria figurano alcuni degli attori più importanti della rete Toscana, quali IFC CNR, SS Sant'Anna, ARS Toscana. La principale differenza rispetto agli Istituti di ricerca privati è nei vincoli (il peer review e la reputazione) e nelle finalità (l'interesse che muove l'istituzione è principalmente di tipo conoscitivo, e non economico). Da questi attori derivano i maggiori sforzi di istituire *centri di calcolo* che possano essere alternativi al... monopolio dei monopoli (non potevo trattenermi), e di depurare definitivamente i concetti base dell'inquadramento del *gambling disorder* al fine di costituire catene metrologiche considerate universalmente affidabili.

9 Per concludere

Come già accennato in introduzione, a guidare questo progetto di ricerca in origine vi era il seguente interrogativo: “In che modo il sapere esperto interviene nella definizione del problema, sui confini della disputa e del conflitto che investono i diversi portatori di interesse?”. Alla luce delle scelte effettuate successivamente, sia sul piano metodologico che teorico, probabilmente la formulazione del quesito appare un po' aliena, soprattutto nell'utilizzo di alcuni termini, quali “disputa” e “conflitto”; e di sicuro, considerato il carattere locale e situato delle descrizioni prodotte, non è possibile a partire da esso fornire una risposta generale. Anche stringendo il cerchio, riferendoci al solo mondo dell'azzardo, non c'è modo di adoperare questa base empirica per rispondere in modo deterministico; possiamo solo tenere conto di quanto è emerso nelle catene di traduzione qui analizzate, nell'*enactment* del gioco pubblico d'azzardo in toscana, tra gli attanti che partecipano alla pianificazione regionale di contrasto. Qui, come abbiamo visto, possiamo affermare che il sapere esperto non si limiti ad *intervenire* nella definizione del problema: definire il problema è la sua principale applicazione. Il sapere prodotto dagli esperti in questo oggetto-rete è quasi tutto rivolto a tentare di uniformare definizioni, poiché, come affermato nel cap. 5, è la definizione di un problema a stabilire chi sia titolato a risolverlo. E credo di potermi spingere ad affermare che i confini della disputa, o per meglio dire, delle diverse controversie che intersecano il fenomeno, sono estremamente variabili proprio perché nessuna delle definizioni circolanti, né quella generale di gioco d'azzardo, né quelle delle sue differenti problematizzazioni (morale, sanitaria, di ordine pubblico) e neppure quelle delle sue singole istanze (mi riferisco all'enorme distanza che esiste tra le tipologie di gioco identificate da ADM e dalla legge italiana, quelle identificate negli studi scientifici, quelle circolanti nel linguaggio quotidiano degli esperti, quelle emergenti dalle effettive pratiche di gioco e ancora quelle percepite dai giocatori) ha raggiunto lo stato di *matter of fact*; sono scatole ancora aperte, il processo di depurazione è ancora in atto. A titolo di esempio, è vero che la “comunità scientifica”¹⁷⁰, se con essa forzatamente ci riferiamo all'*American Psychiatric Association*, ha raggiunto una definizione condivisa di *gambling disorder*, ma è altrettanto vero che questa definizione non è ancora data per scontata da tutti gli attori rilevanti. E si tratta comunque della definizione meno problematica di tutte quelle incontrate sul campo. I molteplici processi di depurazione ancora in atto rispondono parzialmente anche all'ultima parte del quesito, quella riguardante la conflittualità che investe i diversi portatori d'interesse, siccome essi tendono a selezionare l'*expertise* che contribuisca a rendere oggettive le proprie definizioni. Stando a quanto ho avuto modo di osservare, comunque, resta una parte spuria, con cui le definizioni hanno meno a che vedere e che coinvolge esclusivamente la relazione che intercorre tra la normativa nazionale e l'attività degli enti locali: per i Comuni il gioco pubblico d'azzardo è solo ed esclusivamente un costo, sia in termini economici che di *expertise*. La rete (qui intesa come rete *tecnica*¹⁷¹) del gioco pubblico viene sempre intesa come un qualcosa di nazionale, se non globale (nel caso del gioco a distanza), ma essa è sempre *locale in ogni punto*. Metrologie come la raccolta e il gettito erariale mettono in pratica una realtà del gioco che è su una scala completamente differente rispetto a quello che accade a livello locale, dove troviamo piccoli Comuni andare in affanno per riuscire a produrre abbastanza conoscenza da potersi confrontare con una normativa troppo complessa per essere gestita con le risorse interne; questa asimmetria genera due conseguenze: da un lato l'avversione sistematica degli enti locali verso la filiera dell'azzardo (ad eccezione delle, rare, occasioni in cui la definizione di azzardo come fonte di posti di lavoro diventa predominante, in concomitanza con le campagne elettorali, o quando entrano in gioco attori afferenti al mondo del crimine organizzato), dall'altro il totale disarmo del sistema sanzionatorio. Stando a quanto ho potuto osservare, allo stato attuale è impossibile per gli enti locali erogare sanzioni; nella maggior parte dei casi essi non sono in possesso della conoscenza necessaria, non possono procurarsela facilmente oppure, caso abbastanza frequente, il timore di ritrovarsi a fronteggiare in tribunale le associazioni

¹⁷⁰ Non credo di potermi esimere dal virgolettare questa dicitura a questo punto della trattazione; si tratta di un concetto ideale che non ha un referente materiale.

¹⁷¹ Da non confondere con le reti ANT; qui parliamo effettivamente di una serie di punti connessi, le reti tecniche sono reti di servizi – come internet, le ferrovie, i sistemi bancari.

di categoria ne inibisce completamente l'azione. Un'ultima considerazione ancorata alla domanda di ricerca riguarda soltanto l'ultima parola che la compone, e cioè gli interessi. A riguardo credo sia necessario soffermarsi sugli obiettivi di processo, che ho introdotto come categoria per definire le finalità perseguite da alcuni attori nelle decisioni di *policy* nel cap. 8.; va detto che gli attori aventi questo tipo di finalità, in maniera analoga a quanto accade per gli enti locali riguardo alle mansioni di controllo, vivono l'assegnazione degli stanziamenti economici nazionali finalizzati ai piani di prevenzione come un problema e un drenaggio di risorse umane. Nonostante non si tratti esattamente di una novità – come esposto nel cap. 3 sono già sette anni che esiste questo fondo – il settore pubblico non è ancora riuscito a standardizzare i processi di programmazione. Non posso spingermi molto oltre nel ricercare possibili cause a questo stato di cose, ma stando a quanto emerso dall'indagine sicuramente il *turnover* complica le cose (soprattutto quando i tecnici vengono spostati repentinamente tra gli uffici, o quando un elemento come il funzionario incontrato nel cap. 7 va in pensione) e almeno in parte esso è attribuibile ancora una volta alla circolazione di sapere; alcuni attori ritengono che gli stanziamenti per l'azzardo siano troppo consistenti rispetto alla dimensione, in termini epidemiologici, del problema. E in questa chiave possono essere letti gli sforzi fatti da parte del *network* per utilizzare questi finanziamenti anche per fare prevenzione su altre dipendenze comportamentali, come il *gaming*¹⁷².

In ogni caso, questa sembra una strada che nel prossimo futuro sarà battuta, stando a quanto dichiarano gli intervistati; ciò implica che, con questo già spaventosamente complesso oggetto-rete entreranno in relazione altri attori altrettanto complessi, rendendo necessari ulteriori sforzi in termini di produzione di conoscenza, senza che questa ancora si sia completamente trasformata in *matters of fact*. D'altro canto, come più volte è emerso in questa trattazione, tutti gli attori sono pienamente consapevoli di giocare una partita in cui ci si costruisce un vantaggio attraverso l'*indurimento* delle conoscenze, l'arruolamento di nuove forze e il controllo di centri di calcolo – ed è in questo senso che orientano le loro strategie. Come detto, il collettivo al centro di questo studio, quello che si occupa del contrasto in Toscana, si sta adoperando per tentare di uniformare il più possibile la ricerca, e per costruire un vero e proprio centro di calcolo che possa rivaleggiare con quello rappresentato dall'Agenzia Dogane e Monopoli, in modo da sottrarre parte del potere di costruzione della realtà *macro* del fenomeno. Tra le principali proposte emerse dai *focus group*, gli esperti chiedevano a gran voce di creare percorsi di formazione, anche accademici, specifici per il settore delle dipendenze comportamentali non solo in ambito medico/psicologico, ma anche socio-antropologico e, soprattutto, nel settore delle procedure amministrative e burocratiche; gli attori di questa rete sanno che l'*expertise* specializzata è rarissima, e lamentano anche una certa dose di isolamento, pur avvantaggiandosi, nei casi in cui possono, di questa asimmetria che li vede protagonisti.

A tutti gli intervistati ho posto un'ultima domanda, in chiusura: “se avessi una bacchetta magica, cosa faresti per risolvere i problemi relativi all'azzardo in Italia?” le risposte sono state unanime: un riordino normativo completo. È interessante notare come nessuno, anche quelli che, stando al loro agire, hanno una visione estremamente negativa del gioco d'azzardo, abbia invocato alcun tipo di pratica “proibizionista”. Tutti concordano nell'identificare nell'operato dello Stato le possibili soluzioni, anche i rappresentanti della filiera dell'azzardo.

Impossibile dire quanto le risultanze rilevate su questa manifestazione, locale e situata dell'azzardo, possano essere estese a contesti diversi da quello toscano; non credo questo sia necessariamente un male, anzi. All'inizio di questo percorso mi ero prefissato di seguire gli esperti, e lasciare che fossero loro a fornire tutti gli elementi necessari a un *riassembaggio* di questo oggetto rete, senza ricorrere a spiegazioni ulteriori, d'altronde

¹⁷² Per puntualizzare, questa mia speculazione riguarda soltanto un numero assai ristretto di attori che spingono per questo allargamento.

“Se una descrizione ha bisogno di una spiegazione, significa che è una cattiva descrizione. O le reti che rendono possibile uno stato di cose sono pienamente dispiegate – e allora aggiungere una spiegazione sarà superfluo – o “aggiungiamo una spiegazione” che farà intervenire un altro attore o fattore, nel qual caso bisognerà estendere ulteriormente la descrizione (Latour, 2005, p. 212).”

Ripartendo dalle parole di Latour, a conclusione di questo lavoro credo di poter affermare senza timore che la descrizione contenuta in questo elaborato necessita sicuramente di ulteriore estensione; troppi sono gli aspetti dell'azzardo che una trattazione di questo tipo deve necessariamente lasciare in sospeso, e l'unica soluzione è rimandare a future ricognizioni che possano gettare luce sull'*agency* di tutti quegli attanti rimasti ai margini o di cui non è stato affatto possibile tenere conto. Anche per questo, forse non sono molte le risposte che questo lavoro può fornire a chi è alla ricerca di leggi generali o di modelli interpretativi – anch'esso non è stato altro che un'ennesima *traduzione* – ed esso non avrà prodotto chissà quale conoscenza innovativa sugli esperti, ma, di certo, questo percorso ha avuto un enorme impatto sulla mia, di *expertise*. È stato un po' come disegnare una cartina geografica di una terra incognita: la speranza è che possa essere utile, un po' come auspicato dagli esperti che hanno collaborato attivamente lasciandosi seguire (e talvolta in-seguire), a semplificare il viaggio di coloro che in futuro vorranno continuare ad esplorarla.

D'altronde, come la stessa Actor-Network Theory fa emergere, il destino di un testo è nelle mani dei suoi futuri utilizzatori.

Bibliografia

- AAMS, 2017. *Il gioco legale in Italia*, Roma: Agenzia delle Dogane e dei Monopoli.
- AAMS, 2018. *Organizzazione, attività e statistica, anno 2017*. Roma, Agenzia delle Dogane e dei Monopoli.
- Aasved, M., 2003. *The Sociology of Gambling*. Springfield, Illinois: Charles C. Thomas.
- Abt, V., Smith, J. F. & Christiansen, E. M., 1985. *The business of risk: Commercial gambling in mainstream America*. Lawrence, KS: University of Kansas Press.
- Abt, V., Smith, J. F. & McGurrin, M. C., 1985. Ritual, risk, and reward: A role analysis of race track and casino encounters. *Journal of Gambling Behavior*, 1(1), pp. 64-75.
- Agenzia Dogane e Monopoli, 2019. *Libro Blu 2019*. Roma: ADM.
- Agenzia Dogane e Monopoli, 2020. *Libro Blu 2020*. Roma: ADM.
- Akrich, M., 1993. Les objets techniques et leurs utilisateurs, de la conception à l'action. In: *Les objets dans l'action*. Parigi: Editions de l'EHESS, pp. 33-57.
- Akrich, M. & Latour, B., 1992. A Summary of a Convenient Vocabulary for the Semiotics of Human and Nonhuman Assemblies. In: W. E. Bijker & J. Law, a cura di *Shaping Technology/Building Society*. Cambridge, London: The MIT Press, pp. 259-264.
- ANCI Toscana, 2017. *Bozza di regolamento comunale del gioco lecito*. Firenze: ANCI Toscana.
- Angiolino, A. & Sidoti, B., 2010. *Dizionario dei giochi*. Bologna: Zanichelli.
- Arduini, S., 2016. Azzardo, i 50 milioni del Fondo 2015? Ancora inutilizzati. *Vita*, 9 giugno.
- Barbiellini Amidei, G., 2001. Tutte quelle case da gioco aperte dietro l'angolo. *Corriere della Sera*, 23 gennaio.
- Bechara, A., Tranel, D. & Damasio, H., 2000. Characterization of the decision-making deficit of patients with ventromedial prefrontal cortex lesions. *Brain*, Volume 123, pp. 2189-2202.
- Berger, P. L. & Luckmann, T., 1969. *La realtà come costruzione sociale*. Bologna: Il Mulino.
- Bichi, R., s.d. *La conduzione delle interviste nella ricerca sociale*. s.l.:Carocci.
- Bijker, W. E., Bal, R. & Hendriks, R., 2009. *The Paradox of Scientific Authority. The role of scientific advice in democracies*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Bijker, W. E. & Pinch, T., 1987. The Social Construction of Facts and Artifacts: or how the sociology of science and the sociology of technology might benefit each other. In: W. E. Bijker, T. P. Highes & T. Pinch, a cura di *The Social Construction of Technological Systems*. Cambridge: MIT Press, pp. 17-50.
- Bloch, E. G., 1951. The sociology of gambling. *American Journal of Sociology*, Issue 57, pp. 215-221.
- Bloor, D., 1976. *Knowledge and Social Imagery*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Bruni, L., 2020. Caro presidente, non sbagli il primo passo, non riparta dal gioco d'azzardo. *Vita*, 24 aprile.
- Bucchi, M., 2010. *Scienza e società, introduzione alla sociologia della scienza*. Milano: Raffaello Cortina.
- Buzzi, A., 2013. *Il gioco come droga*. Roma: Sovera .
- Caillois, R., 1981. *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*. Digitale 2014 a cura di Milano: RCS Libri.
- Cambi, F. & Staccoli, G., 2007. *Il gioco in Occidente: Storia, teorie, pratiche*. Roma: Armando.

- Capitanucci, D. & Carlevaro, T., 2004. *Guida ragionata agli strumenti diagnostici e terapeutici nel Disturbo di gioco d'azzardo patologico*. Bellinzona: Hans Dubois.
- Cerrai, S., Luppi, C. & Molinaro, S., 2020. *Il gioco d'azzardo nella Regione Toscana*. Pisa: Consiglio Nazionale delle Ricerche.
- Cerrai, S., Resce, G. & Molinaro, S., 2018. *Consumi d'azzardo 2017*. Roma: CNR Edizioni.
- Chen, C., 2004. Searching for intellectual turning points: Progressive knowledge domain visualization. *PNAS*, Issue 101 (suppl_1), pp. 5303-5310.
- Chen, C., 2006. CiteSpace II: Detecting and visualizing emerging trends and transient patterns in scientific literature. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 57(3), pp. 359-377.
- Chen, C., 2012. Predictive effects of structural variation on citation counts. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 63(3), pp. 431-449.
- Chen, C., 2019. Visualizing a Field of Research: A Methodology of Systematic Scientometric Reviews. *PLoS One*, 14(10).
- Chen, C., Ibekwe-SanJuan, F. & Hou, J., 2010. The structure and dynamics of cocitation clusters: A multiple-perspective cocitation analysis. *Journal of the American Society for information Science and Technology*, 61(7), pp. 1386-1409.
- Chiavarino, C., 2019. *Giocarsi tutto. Contributi sul gioco d'azzardo*. Padova: Edizioni libreriauniversitaria.it.
- Colonna, G., 1978. Archeologia dell'età romantica in etruria: i campanari di toscanella e la tomba dei vipinana. *Studi Etruschi*, pp. 81-118.
- Commissione XII Affari Sociali, 2012. *Indagine conoscitiva sugli aspetti sociali e sanitari della dipendenza da gioco d'azzardo, resoconti stenografici*. Roma: Camera dei deputati.
- Crespi, F. & Fornari, F., 1998. *Introduzione alla Sociologia della conoscenza*. Roma: Donzelli .
- Croce, M., 2022. De curanda ludenti in pecuniam cupiditate. *ALEA Bulletin*, pp. 6-11.
- Croce, M. & Zerbetto, R., 2006. *Il gioco & l'azzardo*. Milano: FrancoAngeli.
- Crowther, N. B., 2007. *Sport in Ancient Times*. Westport, CT: Greenwood Publishing Group.
- Custodero, A., 2001. Sindrome da videopoker primo caso in Italia. *la Repubblica*, 27 marzo.
- D'Agati, M., 2004. Gioco d'azzardo e modernità: una prospettiva sociologica. *Rassegna Italiana di Sociologia*, Issue 1, pp. 79-102.
- D'Agati, M., 2005. La sociologia del gioco d'azzardo: bilanci, prospettive e ambizioni di un campo di studi 'in progress'. *Rassegna italiana di sociologia*, XLVI(4), pp. 687-697.
- D'Agati, M., 2016. Un calcio all'insuccesso: pratica quotidiana delle scommesse e razionalizzazione emotiva del non vincere. *Quaderni di Teoria Sociale*, 7(7), p. 17.
- D'Agati, M., 2017. Anziani e gioco d'azzardo in Italia : un tema cenerentola. In: M. Croce, a cura di *Gratta e perdi. Anziani, fragilità e gioco d'azzardo*. s.l.:Maggioli Editore, pp. 74-79.
- Dal Lago, A. & Quadrelli, E., 2003. *La città e le ombre*. Milano: Feltrinelli.
- Damasio, A. R., 1995. *L'errore di Cartesio*. Milano: Adelphi.

- Dente, B., 2011. *Le decisioni di policy*. Bologna: Il Mulino.
- Devereux, E. C., 1949. *Gambling and the social structure: A sociological study of lotteries and horseracing in contemporary America*. Doctoral dissertation, Harvard University: s.n.
- Di Francesco, G., 2022. Il gioco d'azzardo nella società ludica. *Sicurezza e scienze sociali*, pp. 91-105.
- Dilthey, W., 1949. *Introduzione alle scienze dello spirito: ricerca di un fondamento alle scienze della società e della storia*. Torino: Paravia.
- Dipartimento Politiche Antidroga, 2012. *Report GPS-ITA 2012*. Roma: Ministero per la Cooperazione Internazionale e l'Integrazione.
- Dipartimento Politiche Antidroga, 2014. *GPS - DPA 2014*. Roma: s.n.
- Diskin, K. M. & Hodgins, D. C., 1999. Narrowing of Attention and Dissociation in Pathological Video Lottery Gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 15(1), pp. 17-28.
- Dodd, M. L. et al., 2005. Pathological gambling caused by drugs used to treat Parkinson disease. *Archives of neurology*, 62(9), pp. 1377-1381.
- Donati, M. A. et al., 2022. Optimizing large-scale gambling prevention with adolescents through the development and evaluation of a training course for health professionals: The case of PRIZE. *PLOS One*.
- Edwards, W., 1953. Probability-preferences in gambling. *The American Journal of psychology*, 66(3), pp. 349-364.
- Egghe, L., 2006. Theory and practise of the g-index. *Scientometrics*, 69(1), p. 131–152.
- Esposito, M. & Meglio, L., 2022. Una prospettiva internazionale sul gioco d'azzardo: teorie superate, questioni emergenti. *Sicurezza e scienze sociali*, IX(1).
- Eurispes, 2019. *Gioco pubblico e dipendenze nel Lazio*, Roma: Eurispes.
- Felt, U., Fouchè, R., Miller, C. A. & Smith-Doerr, L., 2017. *The handbook of science and technology studies*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Fiasco, M., 2010. Breve storia del gioco in Italia: tre epoche per tre strategie. *Narcomafie*, settembre, pp. 22-30.
- Fiasco, M., 2018. Azzardo: troppo silenzio sulla ricerca dell'Istituto Superiore di Sanità. *Vita*, 12 luglio.
- Fiasco, M., 2019. Costruzione del gioco d'azzardo e possibili scenari. In: *Giocarsi tutto*. Padova: libreriauniversitaria.it, pp. 17-58.
- Fiasco, M., 2019. La complessa Sociologia del Gioco d'azzardo contemporaneo. *Corti supreme e salute*, pp. 487-530.
- Fond. B. Visentini, 2017. *La percezione sociale del gioco d'azzardo in Italia. Rapporto 2017*, Viterbo: Dialoghi.
- France, C. J., 1902. The gambling impulse. *American Journal of Psychology*, 13(3), pp. 64-407.
- Freeman, L. C., 2004. *The Development of Social Network Analysis: A study in the sociology of science*. Vancouver: Empirical Press.
- Frey, J. H., 1984. Gambling: A sociological review. *Annals of the American Academy of Political and Social Science*, Issue 474, pp. 107-121.

- Garrone, L., 2003. Bingo, l'80 per cento delle sale rischia di fallire. *Corriere della Sera*, 7 aprile.
- Gatti, F., 2015. *Mangiasoldi. Le slotmachine spiegate da chi le fa*. Parma: Nuova Editrice Berti.
- Giudizio di legittimità costituzionale in via incidentale* (2017).
- Giudizio di legittimità costituzionale in via incidentale* (2019).
- Goffman, E., 1969. *Where the Action is*. London: Allen Lane.
- Goffman, E., 2009. *Consolare lo sconfitto: aspetti dell'adattamento al fallimento*. Sesto San Giovanni: Mimesis.
- Griffiths, M. D., 1989. Gambling in children and adolescents. *Journal of Gambling Behavior*, 5(1), pp. 66-83.
- Griffiths, M. D. & Auer, M., 2013. The irrelevancy of game-type in the acquisition, development, and maintenance of problem gambling. *Frontiers in psychology*, 3(1), p. 3.
- Hackett, E. J., Parker, J. N., Vermeulen, N. & Penders, B., 2017. The Social and Epistemic Organization of Scientific Work. In: U. Felt, R. Fouché, C. A. Miller & L. Smith-Doerr, a cura di *The Handbook of Science and Technology Studies*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, pp. 733-764.
- Herman, R. D., 1967. Gambling as work: A sociological study of the race track. In: R. D. Herman, a cura di *Gambling*. New York: Harper and Row.
- Huizinga, J., 1950. *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. 66-83 a cura di New York: Roy Publishers.
- Izzo, A., 2008. *L'invincibile perplessità: fondamenti, storia e problemi della sociologia della conoscenza*. Roma: Armando Editore.
- Jarre, P., 2019. Quella dell'Eurispes... una pseudoricerca prezzolata. *Jamma.it*, 10 maggio.
- Kamada, T. & Kawai, S., 1989. An algorithm for drawing general undirected graphs. *Information Processing Letters*, 31(1), pp. 7-15.
- Kleinberg, J., 2019. Measuring Dynamic Correlations of Words in Written Texts with an Autocorrelation Function. *Journal of Data Analysis and Information Processing*, 7(2), pp. 91-101.
- Kuhn, T., 1999. *La struttura delle rivoluzioni scientifiche*. Torino: Einaudi.
- la Repubblica, 1984. Telenovela sbanca il lotto clandestino. *la Repubblica*, 20 aprile.
- Ladouceur, R., Shaffer, P., Blaszczynski, A. & Shaffer, H. J., 2017. Responsible gambling: a synthesis of the empirical evidence. *Addiction Research & Theory*, 3(25), pp. 225-235.
- Latour, B., 1987. *Science in Action*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Latour, B., 1996. *Aramis or The Love of Technology*. Cambridge, London: Harvard University Press.
- Latour, B., 1998. *La Scienza in Azione: Introduzione alla Sociologia della Scienza*. Torino: Edizioni di Comunità.
- Latour, B., 1999. *Pandora's hope: essays on the reality of science studies*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Latour, B., 2005. *Reassembling the Social - An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford: Oxford University Press.
- Latour, B., 2007. *La fabbrica del diritto: Etnografia del Consiglio di Stato*. Troina: Città Aperta Edizioni.

- Latour, B., 2009. *Non siamo mai stati moderni*. Milano: Elèuthera.
- Latour, B., 2017. *Il culto moderno dei fatticci*. Milano: Meltemi.
- Latour, B. & Hermant, E., 2006. *Parigi, città invisibile*. s.l.:Progetto online.
- Latour, B., Sheridam, A. & Law, J., 1988. *The Pasteurization of France*. Cambridge, London: Harvard University Press.
- Law, J., 2007. *Actor Network Theory and Material Semiotics*. Lancaster: Centre for Science Studies Lancaster University.
- Lazer, D., Mergel, I. & Friedman, A., 2009. Co-Citation of Prominent Social Network Articles in Sociology Journals. *The Evolving Canon. Connections*, 29(1), pp. 43-63.
- Lejuez, C. W. et al., 2002. Evaluation of a behavioral measure of risk taking: the Balloon Analogue Risk Task (BART). *Journal of Experimental Psychology: Applied*, 8(2), pp. 75-84.
- Lesieur, H. R., 1989. Current research into pathological gambling and gaps in the literature. In: H. J. Shaffer, S. A. Stein, G. Gambino & T. N. Cummings, a cura di *Compulsive gambling: Theory, research, and practice*. Blue Ridge Summit, Pennsylvania: Lexington Books/D. C. Heath and Com., pp. 225-248.
- Lesieur, H. R. & Blume, S. B., 1987. The South Oaks Gambling Screen (SOGS): a new instrument for the identification of pathological gamblers. *American Journal of Psychiatry*, 144(9), pp. 1184-1188.
- Lorenzet, A., 2013. *Il lato controverso della tecnoscienza nanotecnologie, biotecnologie e grandi opere nella sfera pubblica*. Bologna: Il mulino.
- Lupoli, A., 1999. Lo Stato biscazziere ci sta prendendo gusto. *la Repubblica*, 14 marzo.
- Luxburg, U. V., 2006. *A tutorial on spectral clustering*. [Online] Available at: http://www.kyb.mpg.de/publications/attachments/Luxburg06_TR_%5B0%5D.pdf
- Marino, M. & Marino, V., 2021. Gioco d'azzardo e giocatori tra rete territoriale e sviluppo scientifico.. In: *Gioco d'azzardo e giocatori tra rete territoriale e sviluppo scientifico*. Milano: FrancoAngeli, pp. 61-80.
- Marradi, A., 1994. Referenti, pensiero e linguaggio: una questione rilevante per gli indicatori. *Sociologia e Ricerca Sociale*, pp. 137-207.
- Marradi, A., 2007. *Metodologia delle scienze sociali*. Bologna: Il Mulino.
- Martello, T., 1913. Considerazioni in difesa del giuoco d'azzardo legalmente disciplinato. *Giornale degli Economisti e Rivista di Statistica*, pp. 30-81.
- McMillen, J., 2005. *Gambling Cultures, Studies in history and Interpretation*. London & New York: Routledge.
- Mizerski, D. & Mizerski, K., 2001. The effect and implications for a stochastic pattern of lotto game play.. *International Gambling Studies*, 1(1), pp. 132-149.
- Mizerski, D. & Mizerski, K., 2005. Exploring the buying behavior of "good" and "bad" gambling products.. *Journal of Research for Consumers*, Volume 5.
- Mol, A., 2002. *the body multiple, ontology in medical practice*. Durham e London: Duke University Press.
- Molinario, S., 2020. *Il gioco d'azzardo al tempo del Covid-19*. [Online] Available at: <https://www.cnr.it/it/nota-stampa/n-9513/il-gioco-d-azzardo-al-tempo-del-covid-19>
- Mongili, A., 2007. *Tecnologia e Società*. Roma: Carocci.

- Morisi, M., Evangelista, G. & Ilari, A., 2018. *Rapporto di ricerca: le aree Slot nelle sale bingo*. Firenze: ASCOB.
- Morisi, M., Evangelista, G. & Pannozzo, F., 2017. *La funzionalità delle sale bingo per la promozione del gioco responsabile*. Firenze: ASCOB.
- Munting, R., 1996. *An Economic and Social History of Gambling in Britain and USA*. Manchester and New York: Manchester University Press.
- Newman, M. E., 2005. Power laws, Pareto distributions and Zipf's law. *Contemporary Physics*, 46(5), pp. 323-351.
- Ng, A. Y., Jordan, M. I. & Weiss, Y., 2002. On spectral clustering: Analysis and an algorithm. *Advanced in Neural Information Processing Systems*, 14(2), pp. 849-856.
- Oldman, D., 1974. Chance and skill: A study of roulette. *Sociology*, 8(3), pp. 407-426.
- Oldman, D., 1978. Compulsive gamblers. *Sociological Review*, Issue 26, pp. 349-370.
- Orphanides, A. & Zervos, D., 1995. Rational addiction with learning and regret.. *Journal of Political Economy*, Issue 103, pp. 739-758.
- Pacifici, R., 2018. *I Convegno Nazionale Il gioco d'azzardo in Italia*. Roma, Istituto Superiore di Sanità.
- Pacifici, R., Giuliani, M. & Liliana, L. S., 2018. Disturbo da gioco d'azzardo: risultati di un progetto sperimentale. *Rapporti ISTISAN*, 18(5).
- Pani, R. & Biolcati, R., 2006. *Le dipendenze senza droghe*. Novara: DeAgostini-Utet.
- Parke, J. & Griffiths, M., 2002. Slot Machine Gamblers — Why Are They So Hard to Study?. *Journal of Gambling Issues*, Issue 6.
- Pedroni, M., 2014. ,he «Banker» State and the «Responsible» Enterprises: Capital Conversion Strategies in the Field of Public Legal Gambling. *Rassegna Italiana di Sociologia*, pp. 71-97.
- Pellizzoni, L., 2011. *Conflitti ambientali*. Bologna: Il Mulino.
- Pellizzoni, L., 2011. The Politics of facts: local environmental conflicts and expertise. *Environmental Politics*, pp. 765-785.
- Petry, N. M., 2001. Pathological gamblers, with and without substance use disorders, discount delayed rewards at high rates.. *Journal of Abnormal Psychology*, 110(3), pp. 482-487.
- Planzer, S. & Wardle, H., 2012. What We Know about the Comparative Effectiveness of Gambling Regulation. *European Journal of Risk Regulation*, 3(3), pp. 410-416.
- Platone, 1983. Leggi. In: C. Giarratano, A. Zadro & F. Adorno, a cura di *Opere complete. Vol. VII: Minosse-Leggi-Epinomide*. Bari: Laterza.
- Platone, 1997. *Gorgia*. 2019 a cura di Bari: Editori Laterza.
- Regione Toscana, 2016. *Linee di indirizzo su "Interventi di informazione, prevenzione, formazione, e definizione del Percorso Diagnostico Terapeutico Assistenziale per il Giocatore d'Azzardo Patologico (PDTA GAP)"*. s.l.:s.n.
- Reith, G., 1999. *The Age of Chance: Gambling and Western Culture*. London: Routledge.
- Reith, G., 2003. *Gambling: Who Wins? Who Loses?*. New York: Prometheus.

- Reith, G., 2007. Gambling and the Contradictions of Consumption: A Genealogy of the "Pathological Subject". *American Behavioral Scientist*, 51(1), pp. 33-55.
- Rosenthal, R. J., 2019. Inclusion of pathological gambling in DSM-III, its classification as a disorder of impulse control, and the role of Robert Custer. *International Gambling Studies*, pp. 151-170.
- Sapar, 2014. *Sapar*. [Online] Available at: <https://www.sapar.it/2014/10/15/aumento-tasse-su-news-slot-così-si-uccide-il-gioco-legale/>
- Sareri, G. I., 2020. *Report Finale ARP 8, Progetto PRIZE*, s.l.: s.n.
- Scardovi, F., 2017. Fisco e Slot: più PREU, meno margini. *Gioconews*, 30 dicembre.
- Schüll, N. D., 2012. *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas*. Princeton: Princeton University Press.
- Schwartz, D. G., 2013. *Roll the Bones: The history of Gambling*. Las Vegas, Nevada: Winchester Books.
- Scotti, V., 2002. *Audizione ASCOB*. Roma: s.n.
- Scott, J., 2017. *Social Network Analysis*. 4a a cura di London: SAGE Publications.
- Scott, M., 2005. *The Racing Game*. Abingdon: Routledge.
- Silvestri, F., 2012. Il richiamo della modernità: sviluppi teorici sull'attuale condizione e definizione della società contemporanea in Bruno Latour. *Cambio*, II(3), pp. 153-169.
- Simmel, G., 1998. *Sociologia*. Torino: Edizioni di Comunità.
- Smith, J. F. & Abt, V., 1984. Gambling as Play. *Annals of the American Academy of Political and Social Science*, Issue 474, pp. 122-132.
- Smith, R. W., Preston, F. & Humphries, H. L., 1976. Alienation from work: A study of casino card dealers. In: W. R. Eadington, a cura di *Gambling and society: Interdisciplinary studies on the subject of gambling*. Springfield, IL: Charles C Thomas, pp. 229-246.
- Sociolab, 2019. *Mappatura buone pratiche relative ai regolamenti sull'esercizio del gioco lecito, rapporto di ricerca*. Firenze: ANCI Toscana.
- Sulkunen, P., 2018. The public interest approach to gambling policy and research. In: *Gambling policies in European welfare states*. Cham: Springer, pp. 275-296.
- Sutherland, E. H., Cressey, D. R. & Luckenbill, D. F., 1992. *Principles of criminology*. Philadelphia: Lippincott.
- Tacito, P. C., s.d. *De origine et situ Germanorum*. s.l.:s.n.
- Tani, F. & Ilari, A., 2016. *La spirale del gioco: il gioco d'azzardo da attività ludica a patologia*. Firenze: Firenze University Press.
- Tani, F., Ilari, A. & Tapinassi, M., 2014. Il gioco d'azzardo patologico: una rassegna. *Psicologia clinica dello sviluppo*, pp. 3-35.
- Tempera, D., 2018. L'Italia delle slot. Ecco quanto giocano gli italiani: in un anno l'azzardo si mangia 5 miliardi in più. *la Repubblica*, 21 dicembre.
- Thompson, W. N., 2003. *William Redd, 91; Gambling's Visionary 'King of Video Poker'* [Intervista] (19 ottobre 2003).

Thompson, W. N., 2010. *The international encyclopedia of gambling*. Santa Barbara, Calif.: ABC-CLIO Interactive.

Torrance, G. W., 1986. Measurement of Health State Utilities for Economic Appraisal: A Review. *Journal of Health Economics*, Issue 5, p. 1.

Treccani, 2020. *Treccani Vocabolario Online*. [Online]
Available at: [treccani.it/vocabolario/mathesis/](https://www.treccani.it/vocabolario/mathesis/)

Ufficio Studi CGIA Mestre, 2022. *Percorso di studio sul settore dei giochi in Italia con particolare attenzione agli apparecchi con vincita in denaro*. Mestre: Assotrattenimento.

Veblen, T., 2017. *La teoria della classe agiata*. Torino: Giulio Einaudi Editore.

Venturini, T., 2008. Piccola introduzione alla cartografia delle controversie. *Etnografia e ricerca qualitativa*.

Viapiana, F., 2017. *Le leggi regionali in materia di gioco d'azzardo e ludopatia e il loro impatto sulla diffusione del gioco lecito in Italia*. Bologna: IRSiG CNR.

Volberg, R. A., 1994. The prevalence and demographics of pathological gamblers: implications for public health.. *American Journal of Public Health*, 84(2), pp. 237-241.

Volberg, R. A. & Wray, M., 2007. Legal Gambling and Problem Gambling as Mechanisms of Social Domination?. *American Behavioral Scientist*, 51(1), pp. 56-85.

World Health Organization,, 2019. *International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems ICD-11*. 11th a cura di s.l.:s.n.

World Health Organization, 2022. *International Classification of Diseases (ICD)*. [Online]
Available at: <https://icd.who.int/>

Wykes, A., 1966. *L'azzardo*. Milano: Rizzoli.

Zampieri, A., 2015. Latour in azione. *Tecnoscienza*, pp. 61-88.

Zenaro, G., 2006. Gioco d'azzardo e criminalità. *Rassegna penitenziaria e criminologica*, pp. 81-149.

Zotti, A., 2018. Simmel, il conflitto e le sue molteplici forme. Un'analisi critica. *Scienza e Pace*, IX(1), pp. 113-140.

Zurcher, L. A., 1970. The "Friendly" Poker Game: A Study of an Ephemeral Role Get access Arrow. *Social Forces*, 49(2), pp. 173-186.