Il gioco d'azzardo incontra il cigno nero
Gambling meets the black swan

Maurizio Fiasco

Il gioco d'azzardo incontra il cigno nero. Problemi epistemologici e istituzionali (2020)

Maurizio Fiasco

Key Words: Pandemia – Azzardo – Gioco - Sapere

Citation: Fiasco M., il gioco d'azzardo incontra il cigno nero. Problemi epistemologici e istituzionali (2020).

doi.medra.org: 10.48237/LIJ_036

lijedizioniretlis03072018

Copyright:©LIRPA-International Journal

Finanziamento: nessuno

Interessi concorrenziali: nessuno

Autore Corrispondente
Fiasco Maurizio

Abstract: L'emergenza sanitaria per il Coronavirus e le misure drastiche adottate per affrontare la pandemia hanno condizionato anche il gioco d'azzardo, interrompendone in gran parte la pratica. Con uno stop obbligato a scommesse, slot machine e lotterie varie, si sono verificati due fenomeni speculari: la remissione spontanea del sintomo GAP e il fermo degli stessi programmi terapeutici per le persone. Chi aveva già conosciuto lo stato di dipendenza patologica ha visto attenuarsi la spinta verso il comportamento problematico; le terapie in corso per molti pazienti sono state costrette a cessare. Insomma, una minore spinta al gioco ha controbilanciato il rischio di vanificare il risultato delle psicoterapie in corso, proprio perché non potevano continuare. Gli specialisti della medicina delle dipendenze hanno ottenuto la prova di come il business commerciale diffonda la dipendenza patologica con un progetto industriale. La conoscenza degli aspetti economici e finanziari di un'impresa e le strategie di di mercato dell'azzardo è dunque di grande importanza anche per i professionisti impegnati nella presa in carico terapeutica delle persone che presentano forme severe del disturbo da gioco d'azzardo. Oggi anche il clinico deve acquisire la competenza di una lettura multidisciplinare e multiprofessionale che comprenda anche aspetti pur estranei alla sua iniziale preparazione specialistica.

Indice

1. Universale (pandemia) e Particolare (azzardo per gioco). 2. Sfida drammatica per il pensiero scientifico delle dipendenze. 3. Isolamento, paura, pensieri nelle lunghe settimane dell' "Io resto a casa". Testimonianze. 4. Proposta di tesi per un'epistemologia su gioco d'azzardo contemporaneo, società, persona. 5. Problema del gioco d'azzardo o focus sul giocatore patologico? 6. Passatismo e "perle" sul Gioco Problematico. 7. Nella procedura logica degli "assunti". 8. Dipendenza come progetto industriale vs sapere del clinico. 9. Ripensare l'approccio psico-sociale e quello clinico nelle condizioni contemporanee. 10. Gambling industriale come abuso di acquisizioni delle scienze e di tecnologie. 11. Uscire dall'Addiction fiscale dello Stato[1].

Universale (pandemia) e Particolare (azzardo per gioco)

L'emergenza sanitaria totale per il Coronavirus si è rovesciata, con uno dei suoi molteplici effetti collaterali, anche sulla possibilità di praticare il *gioco per denaro, con denaro e a scopo di lucro* attraverso una megamacchina dai terminali distribuiti capillarmente. Detto in termini naturali e non da "giurisprudenza di Cassazione[2]", da quando sono stati adottati provvedimenti drastici per fronteggiare la pandemia[3], infatti, si è imposto di interrompere anche il gioco d'azzardo, qual è praticato in massa nel Belpaese. Una mannaia è calata sulle infrastrutture materiali di supporto, poiché di ogni porta d'accesso "fisica" al gioco d'azzardo è stata imposta la serrata per molte settimane. Tra le poche modalità risparmiate dai divieti assoluti vi è stata la vendita dei tagliandi delle cosiddette "lotterie istantanee", note con il marchio di "Gratta e Vinci". In generale però si è bloccata la pressione capillare e insistente per indurre a giocare denaro, quale veniva esercitata quotidianamente, e a tutte le ore, da ben 240 mila punti di distribuzione dell'azzardo.

[1] Insomma, *Addiction* come una sorta di tossicodipendenza della quale soffre lo Stato per dover raccogliere sempre più denaro con le tasse.

[2] Secondo la Corte di Cassazione la nozione giuridica di gioco d'azzardo ne identifica gli elementi caratterizzanti: l'aleatorietà della vincita e il fine di lucro. Entrambi sono inquadrati in una fattispecie penale. Una sentenza della Suprema Corte (28-04-2009, n. 17842) ricorda "come l'art. 721 c.p. stabilisca che, per aversi gioco di azzardo, necessiti il concorso di due elementi, l'uno di carattere oggettivo, rappresentato dalla aleatorietà della vincita o della perdita, l'altro di carattere soggettivo costituito dal fine di lucro dei partecipanti". In conclusione, il carattere aleatorio del gioco è dato dal peso esclusivo o preponderante non dell'abilità del giocatore ma della sorte.

[3] L'11 marzo 2020 il Direttore generale dell'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS), Tedros Adhanom Ghebreyesus, ha dichiarato che il COVID19 rappresenta una pandemia globale, con diffusione in ogni parte latitudine del pianeta. L'allarme generalizzato e diffuso secondo le procedure di WHO Pandemic Influenza Risk Management (emanate nel 2017), è stato lanciato appena sei giorni dopo la Alert Phase. Il 23 marzo 2020 si è poi sottolineato che ci si trovava di fronte a una pandemia in fase di crescita esponenziale e si è raccomandando ai Paesi di non limitarsi al distanziamento sociale, ma di adottare tattiche aggressive testando ogni sospetto contagiato, isolando e curando ogni caso confermato, tracciato e mettendo in quarantena ogni contatto (tale invito è stato reiterato nel successivo comunicato stampa del 27 marzo 2020). Per la puntuale ricostruzione delle vicende e per la disamina delle conseguenze anche di diritto internazionale, si veda l'*on line first* di Ilja Richard Pavone, *La dichiarazione di pandemia di covid-19 dell'OMS: implicazioni di governance sanitaria globale*, 27 marzo 2020, in pubblicazione su *Biolaw Journal*, 2020.

Se lo shock ha imposto di spegnere 265 mila slot machine "da bar", 58 mila VLT (che altro non sono che slot machine, ma "da sala"), di calare la saracinesca di oltre novemila botteghini delle scommesse sugli sport e di lasciare in stand by la raccolta in altri 120 mila punti di vendita, tutto questo *non ha mutato granché il destino delle forme "tradizionali" o "storiche"*. Questi cascami del passato, versavano in pessime condizioni. Da almeno cinque anni prima, infatti, gli ippodromi, il luogo dell'epopea delle scommesse sulle gare dei sauri, erano stati chiusi per crollo dei ricavi. Prima erano finiti abbandonati dai semplici frequentatori, poi dal sottobosco di scommettitori simili ai personaggi della pellicola cult "Febbre da cavallo".
Anche i casinò erano piombati in uno stato pressoché comatoso. Tutti: da quello della Vallée al rivierasco di Sanremo, passando per Venezia e arrivando allo stabilimento di Campione d'Italia, la più grande infrastruttura Europea dell'azzardo: chiuso per un crack irrecuperabile dal tribunale fallimentare nel luglio del 2018, ed in effetti impossibile da salvare, nonostante commissariamenti prefettizi e ricerca di sovvenzioni statali. Non vi è stato bisogno dunque del Covid 19 per il *de profundis* dei Templi della Belle Époque dell'azzardo. Crollati insieme a tutto il loro corredo di simbolismi attorno alla Fortuna. La Dea Bendata è finita anch'essa ostracizzata, e dunque è forzatamente scomparsa: con il dileguamento di immagini, simboli ed esperienze fantastiche, note anche al grande pubblico per le narrazioni letterarie o per l'abbondante produzione filmica "di genere".
E allora, con stop obbligatorio anche di scommesse, slot machine e lotterie varie si sono verificati due fenomeni speculari. Da un lato c'è stata la spontanea remissione del sintomo (per l'appunto a causa del *lock down* universale, incluse ovviamente le porte di accesso all'azzardo) e dall'altro si sono interrotti nella maggior parte dei casi i programmi terapeutici per le persone che avevano varcato da tempo i confini della sopportabilità soggettiva del *gambling disorder*. Tutto rinviato, del resto, nelle prestazioni sanitarie: dalle visite oculistiche alle psicoterapie.
A questo punto risulta interessante osservare gli atteggiamenti e le valutazioni sociali, che in varie forme vengono alla ribalta, tanto con una dichiarazione nei mass media, quanto con documenti dell'industria del settore e quanto ancora con sortite estemporanee in varie trasmissioni o testate on line, alla ricerca di notizie interessanti, in mezzo alle cronache noiose, spesso stucchevoli della pandemia, tra bollettini e statistiche e volti in primo piano dei cavalieri del bene, in lotta nei salotti dentro le mura domestiche contro il coronavirus che atterrisce i telespettatori. Tra improbabili denunce di giocatori impazziti per la forzata astinenza e passaggi in massa ai casinò su internet sono scomparsi dalla scena sia dati e sia esperienze verificabili. Per esempio, pochi spiragli si sono aperti sulle lamentazioni degli allibratori on line circa un crollo dei loro affari (anche a piattaforme funzionanti quasi come prima) e sulla mancanza di episodi di reazioni violente o almeno eccitati dei giocatori in quarantena. Semplicemente è accaduto che il gambling non potesse andare a cercare le persone per ingaggiarle nelle sue ruote, e gli uomini e le donne in carne ed ossa non sono, per lo più, corsi a ritrovarli.

Oggi è in atto una operazione commerciale che naturalmente si fa accompagnare da un alito di ideologia. Occorre, e lo si auspica, dunque il ripristino delle sale da gioco. Il motivo viene da sé: perché è uno dei segnali da auspicare del ritorno alla normalità, dopo un trauma universale. Dunque, nel senso comune anche il rilancio delle puntate di soldi rientrerebbe nella percezione di una quiete dopo la tempesta.
Riassumendo: se da una parte in coloro che avevano già conosciuto lo stato di dipendenza patologica vi è stata l'attenuazione della spinta alla problematicità della condotta; dall'altra parte - qual seconda faccia della medaglia - si sono interrotte forzatamente le terapie in corso verso molti pazienti. Insomma, ad una minore sollecitazione al gambling ha fatto da contraltare il rischio di vanificare il risultato delle psicoterapie in atto, proprio perché esse non si sono potute proseguire. Soffermiamoci su tale "dettaglio" ancora mai segnalato.
È prevedibile che le difficoltà per i pazienti di avere l'accesso alle cure proseguiranno anche dopo la fine delle limitazioni severe alle attività economiche e ai movimenti delle persone. Forse le si potrà riprendere in autunno, solo dopo che avranno ricominciato a funzionare i servizi di cura per le patologie dell'organismo fisico delle persone.
Ne consegue che si prolungherà la penalizzazione dei programmi per la sofferenza psichica della persona, specialmente per quelli che si basano sulla partecipazione in gruppo degli addicted. Per dirla meglio, rimarrà per un certo lasso di tempo un divario tra bisogno e offerta, poiché nei mesi della quarantena sanitaria solo una minoranza di unità di servizio terapeutico è riuscita a compensare con gli strumenti digitali quel che non si poteva offrire "in presenza". La maggioranza delle persone prese in carico hanno subìto la sospensione di riferimenti terapeutici.
Ora la situazione sta parzialmente migliorando, tanto che alcuni gruppi di auto mutuo aiuto (AMA) vanno avanti "da remoto". Ma non tutte le metodiche di terapia possono trasmigrare on-line, poiché determinati programmi richiedono di esser svolti "in presenza". E così, inevitabilmente, davanti a un quadro clinico drammatico e complesso, laddove si richieda l'incontro vis à vis con il terapeuta, avviene l'interruzione o si riduce l'efficacia della presa in carico.
In generale, si sono innalzate le soglie per poter accedere alle offerte di servizio, sia delle aziende sanitarie e sia dei variegati enti privati o dei singoli professionisti. È questo un punto da sottolineare: *si crea un divario tra la spinta che induce a giocare d'azzardo - che per l'appunto si riprenderà a esercitare da parte dell'industria del settore - e la disponibilità di attività di prevenzione e cura, che ha subìto un grave "taglio"*.
Tutto questo accade mentre peraltro le lobbies del settore insistono perché le sale da giuoco riaprano quanto prima, per non perdere quell'asset perverso loro disponibile e che consiste nella fidelizzazione dei consumatori più interessanti: quelli contrassegnati dal DGA (Disturbo da Gioco d'Azzardo). Le autorità pubbliche dovrebbero quindi consultare i clinici prima di decidere se autorizzare. Quanto meno andrebbe evitato di considerare

l'ipotesi di rimessa in moto della macchina del gambling prima che tutto il sistema dell'offerta dei servizi di presa in carico terapeutica abbia ripreso a funzionare regolarmente.

Sfida drammatica per il pensiero scientifico delle dipendenze

L'evento non previsto della pandemia e i precetti ferrei che è stato obbligatorio adottare hanno dunque liberato delle evidenze che la ricerca scientifica sulle dipendenze da gioco d'azzardo tentava di raggiungere, tra le vivaci controversie e le polemiche sul profilo del gambling disorder, sulla regolazione pubblica da adottare, sul rapporto tra libertà individuale e salute, sui fattori "predisponenti" e su "quelli ambientali", sulle risorse protettive e sulle eziologie dell'addiction. Nessun metodo sperimentale o studio di coorte, o qualsivoglia osservazione, infatti, può esser di soccorso quanto la manifesta condizione universale della popolazione per cause non predeterminabili da alcun sistema organizzato. La conoscenza si organizza nel farsi della realtà, mettendo alla prova gli assunti teorici.

Si tratta quindi di ricostruire un fenomeno complesso – il gioco d'azzardo nella società contemporanea – mentre sta subendo un rivolgimento mai previsto e né prevedibile, dalle dimensioni epocali, in una stagione che pone l'intero mondo globalizzato di fronte a una "tragedia dei mali comuni".

Definisco così, con un asciutto paradigma, la "tragedia dei mali comuni", ovvero lo sfondo che inevitabilmente riguarda anche il nostro tema: vi sono immani pericoli condivisi universalmente che non possono esser fronteggiati dai singoli individui – anche da quelli che appaiono detentori di ricchezze immani – agendo per l'interesse privato. In altri termini i "mali comuni" dissolvono ogni fondamento dell'utilitarismo di Adam Smith ("vizi privati, pubbliche virtù" grazie alla "mano invisibile del mercato") quando si tratta di pervenire alla sopravvivenza (o anche solo a uno stato sufficiente di salute) del singolo davanti a una tragedia universale: la guerra nucleare, le inondazioni, la desertificazione, l'inquinamento intollerabile di aria e acqua.

Reciprocamente, l'azione collettiva è necessaria perché molti beni irrinunciabili per la vita dell'uomo possono essere fruiti solo in quanto "beni comuni", sia materiali (aria, acqua, ambiente ecc.) e sia immateriali (la lingua, la cultura ecc.). Ma la condizione di questi "beni comuni" è davvero rischiosa, al punto che si presenta una "tragedia dei beni comuni": le risorse condivise corrono il pericolo sia dello sfruttamento privato (che dunque le negherebbe a parti dell'umanità che ne hanno la titolarità naturale) *e sia la distruzione completa* (e dunque per tutti gli esseri umani, astrattamente considerati quali "attori razionali"). Perché questo può accadere? Perché non è stato ben definito un "diritto di proprietà" su tali "beni comuni". Un diritto di proprietà che non sia né di natura privata e né di detenzione dello Stato, *ma della sfera comune*: per l'appunto i "beni comuni" dell'umanità.

Ebbene, nella "tragedia del "male comune pandemia" ha subìto un colpo pesantissimo

l'apologia del gioco d'azzardo legalizzato *versus* il gioco praticato "in nero", come se il primo fosse un espediente necessario per sconfiggere, all'insegna dell'utilitarismo, un'attività che sfida la legge dello Stato, a fronte di una costante: la generalizzata propensione di uomini e donne a ingaggiare sfide per ricavare denaro dal caso, pur mettendo a repentaglio beni materiali e immateriali di grande importanza, se non di sussistenza.
Per inquadrare lo stato attuale della dinamica delle patologie da gioco d'azzardo occorre partire da ciò che è disponibile nella contemporaneità, rifuggendo dal rischio di conservatorismo scientifico e pragmatico: poiché è naturale che tale sia l'atteggiamento che il rivolgimento suscita in professionisti, ricercatori, scienziati i quali tutti percepiscono la subitanea obsolescenza tanto dei rispettivi *background* teorici quanto di buona parte della pragmatica da essi elaborata.
Da quando il gioco d'azzardo è divenuto un comportamento "di massa", industrialmente prodotto e incentivato, si è via via affermato uno scenario che rende obsoleti alcuni, ricorrenti modelli di lettura. Ci riferiamo a categorie e schemi interpretativi che risalgono a quando il consumo e l'abuso non erano dilaganti, e i luoghi e i tempi del gioco d'azzardo erano definiti, collocati in spazi contenuti e per occasioni a ciò riservate. L'immagine comunemente diffusa si componeva di tre poli: da un lato ve n'era uno elitario dei casinò e delle case da gioco (alcune autorizzate, molte altre illegali) e, all'opposto, si collocavano due altri poli: quello popolare delle lotterie e delle scommesse negli ippodromi e quello plebeo e deviante delle bische clandestine. In ogni caso, le strutture e le modalità di offerta di azzardo erano caratterizzate da una separata collocazione organizzativa nei tempi e negli spazi, con scarse sovrapposizioni con quelli della vita quotidiana della popolazione.
Disruptive Innovation, dunque: quale alternativa obbligata al vagheggiamento dello *status quo antea*, ma anche come unica reale *chance* per salvare, impiegandole al meglio, la scienza e l'esperienza elaborata in tanti anni di duro sacrificio e all'insegna dell'assoluta onestà intellettuale.

Isolamento, paura, pensieri nelle lunghe settimane dell' "Io resto a casa". Testimonianze

Prima testimonianza

"Sono affetto da Disturbo da Gioco d'Azzardo, e malgrado in cura da più di due anni la situazione non è cambiata. Però, in questo periodo, visto che io scommetto sulle scommesse sportive e lo sport è fermo, sono 45 giorni che non gioco.
Ho sentito che verranno riaperti alcuni giochi a breve, forse domani e che ci sono casi di azzardopatici che sono in crisi di astinenza. Non vorrei che questa fosse una scusa.
Io anzi sto molto meglio. Non penso al gioco, non ho mai sofferto in questo periodo

malgrado sia disoccupato e con gravissimi problemi economici dovuti al gioco.
Sogno tutte le notti, cosa che non facevo da anni ed ho paura pensando a quando anche lo sport ricomincerà a pieno ritmo" [4].

Seconda testimonianza

"Chi l'avrebbe mai detto!
Chi avrebbe mai detto che la più grande tragedia dal Dopoguerra ad oggi avrebbe avuto almeno un lato positivo. Chi?
Mi vergogno quasi a dirlo, pensando alle centinaia di migliaia di morti che il virus sta provocando nel mondo. Ma lo stop ad ogni forma di gioco mi ha aiutato. Pensavo che non avrei resistito e invece…
Invece la mia vita sta cambiato. E spero che sia un cambio definitivo.
Non ho giocato più un euro e, soprattutto, non ho la minima voglia di farlo.
Ho ripreso a parlare con i miei figli, a leggere, a riflettere, a scrivere. Proprio come mi capitava da ragazzo.
Ho insomma ripreso a vivere, a sorridere, a piangere, a emozionarmi.
E non è poco. Ora ho maggiore determinazione per tirare avanti e mettere una pecetta (anch'essa spero definitiva) sui guai del passato.
Avrò ancora bisogno di aiuto, certo, ma adesso sono sicuro di poter capitalizzare al meglio quell'aiuto.
Ringrazio Dio. Ma poi mi chiedo: non è che l'azzardo (perché è giusto non chiamarlo gioco) possa essere per sempre chiuso?
So che lo Stato ci guadagna e quei guadagni li mette a bilancio ma spianare quel settore, con le dovute precauzioni, significherebbe salvare diverse famiglie.
Non è un discorso di comodo. Semplicemente è quello che ho imparato dalla mia storia.
Sogno di tornare alla schedina del Totocalcio che giocavo con mio padre. Poche lire che servivano a pagare il biglietto per ascoltare "Tutto il calcio minuto per minuto".
Era una festa, vincevi o perdevi, non la merda che ho conosciuto"[5].

Terza testimonianza

"Poi il mondo si è fermato di colpo e i nostri pazienti e le loro famiglie ci hanno mostrato qualcosa di molto importante di cui desidererei tener conto per il futuro e informarne i nostri governanti: di mancanza di gioco d'azzardo non si muore, non ci si ammala, non si soffre!
[…] e osservati con video chiamate abbiamo scoperto che queste persone [i giocatori in cura] si attivavano a fare il possibile, alcuni da soli e altri con i famigliari: improvvisa-

[4] Testimonianza ricevuta dal Sen. Endrizzi e da lui pubblicata su FB il 27 aprile 2020
[5] Testimonianza raccolta dall'autore da un giocatore con lunghissima carriera di dipendenza dall'azzardo.

mente sono sembrate persone ritornate ad essere normali, capaci di dipingere casa, di andare al lavoro senza perdersi altrove, dedicarsi al giardinaggio, giocare con figli, riappacificarsi con i coniugi e finanche offrirsi per attività di volontariato sociale"[6].

Quarta testimonianza

"Nonostante i dubbi sulla fattibilità di una psicoterapia di gruppo non *vis-à-vis*, ho scelto di continuare il lavoro terapeutico attraverso una delle tante piattaforme per la comunicazione a distanza.

"Da inizio marzo hanno quindi preso il via le sedute di psicoterapia di gruppo online, secondo gli stessi orari e regole delle sedute tradizionali, che ad oggi hanno già raggiunto il numero di quaranta e che, prima della fine dell'emergenza, potrebbero superare le duecento.

"*Ed è proprio in un periodo drammatico e di isolamento come quello attuale che diventa fondamentale il proseguimento del lavoro terapeutico di gruppo, pur con modalità non ortodosse. Modalità che, al netto dei propri limiti, si stanno rivelando per certi aspetti perfino vantaggiose: la partecipazione alle sedute è aumentata, superando dopo la terza settimana il 90%, ma soprattutto, dato questo particolarmente interessante, si è riusciti a coinvolgere in terapia familiari finora reticenti o impossibilitati a partecipare perché residenti all'estero*"[7].

Quinta testimonianza (anzi prima citazione)

"… nel nostro Paese Regioni e Comuni hanno, abbastanza superficialmente, cercato soluzioni per la gestione del fenomeno e sono intervenute, perlopiù, col fine di limitare il numero delle sale attraverso misure che – secondo gli Istituti di ricerca – si rivelano di scarso impatto e quantomeno inefficaci.

Prima fra tutte quella definita come "distanziometro", ovvero il divieto di aprire sale o installare slot-machine a meno di una certa distanza da chiese, scuole e altri luoghi sensibili. Recenti dati mettono in evidenza come invece una parte dei giocatori problematici (mediamente il 10%) spesso scelga di rivolgersi a sale distanti dall'abitazione, proprio per nascondere il disagio che ne può derivare. Doxa (2019) mette in evidenza che la maggior parte dei giocatori non ha alcun problema a scegliere una sala più lontana: si sposterebbe in un altro punto vendita il 69% dei giocatori di scommesse sportive, il 65% dei giocatori di Slot e il 61% dei giocatori afferenti al Video Lottery

[6] Vittorio Foschini, Psicoterapeuta Alta Specialità SerDP, Ravenna AUSL Romagna, dopo aver consultato molti colleghi dei servizi delle dipendenze del suo territorio, in *Alea Bulletin*, n. 1, aprile 2020.

[7] Rolando De Luca, Psicologo Psicoterapeuta, responsabile del Centro di Terapia di Campoformido per ex giocatori d'azzardo e loro familiari, in *Alea Bulletin*, n. 1, aprile 2020.

Terminal. Solamente il 12% – emerge dallo studio – smetterebbe di giocare, qualora chiudesse il luogo di gioco abituale[8]".

Proposta di tesi per un'epistemologia su gioco d'azzardo contemporaneo, società, persona

Giunta dunque al culmine della sua performance – 110 miliardi e mezzo di euro, 120 milioni giornate uomo spese dai consumatori piazzati nelle svariate postazioni – l'industria del gambling ha incrociato anch'essa il Cigno Nero. E non si è trattato della figura nell'opera di Piotr Ilic Chaikovskij, quanto invece della metafora lanciata da Nassin Taleb, un matematico finanziere filosofo, storico e psicologo di origine libanese, per far comprendere nella sua opera omonima come gli apprendimenti del passato, creando certezze di conoscenze, possono giocare scherzi bruttissimi: fino a rendere gli uomini impreparati davanti alle catastrofi finanziarie, alla scomparsa di intere civiltà mantenutesi prospere fino a quel dato momento, dopo secoli e secoli di sviluppo materiale, spirituale, scientifico.
Dunque, il Cigno Nero è per tutti gli investitori. Compresa l'industria dell'azzardo, che oltre a far giocare temerariamente denaro e tempo sociale di vita ai consumatori, può essere annoverata essa stessa - per i suoi costrutti di business - qual soggetto giocatore d'azzardo. E non tanto per la ovvia posizione di "banco" contrapposto al gambler. Il complesso industriale del gambling rischia infatti il collasso insuperabile, come già anticipato (in tempi non sospetti) nel microcosmo di Campione d'Italia, quando nel luglio 2018 venne decretato il fallimento del più grande casinò fisico in funzione in Europa.
Il collasso delle società è provocato non solo dal crollo dei consumi nei luoghi fisici dove si punta denaro, ma anche dal la cessata prosecuzioni del *multilevel marketing* della finanza derivata dalle concessioni di Stato: che offrivano il miraggio di strappare margini di profitto indefiniti dall'offerta crescente dell'azzardo "in pubblico". Cos'altro ci si poteva aspettare, prima del Cigno Nero, da un business moltiplicatosi di undici volte in venti anni?
Ebbene, gli aspetti economico-finanziari di un business con suesposti numeri e siffatte strategie di mercato hanno oggi grande rilievo anche per quanti s'impegnano professionalmente nell'offrire aiuti e terapie alle persone con sofferenze psichiche derivate dall'abuso di gioco d'azzardo. Mentre il complesso industriale-commerciale del gambling è alla ricerca di forme di rilancio dei suoi "servizi" (per esempio studiando piattaforme digitali o allestimenti fisici compatibili con le regole anti-contagio del Covid) lo sfondo generale delle varie fasi del ripristino di una normalità nel quotidiano delle popolazioni condiziona ovviamente anche gli studiosi, gli operatori, gli analisti e tutto l'arco della clinica delle dipendenze, come a esempio quella che si occupa del Disturbo da Gioco d'Azzardo.

[8] Martinotti G., Pettorruso M., Clerici M., Sacchetti M., Di Giannantonio M., *Il disturbo da gioco d'azzardo. Implicazioni cliniche, preventive e organizzative*, in *Journal of Psychopathology*, 2020;26 (Suppl 1).

Problema del gioco d'azzardo o focus sul giocatore patologico?

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

È *quell'eccezione del* gioco di alea che subisce un*'interferenza* di aspetti patologici a dover essere inquadrato come problema? Oppure l'oggetto del contendere è proprio *l'emergere di una questione del gioco d'azzardo*, laddove lo Stato ne consente (anzi promuove) l'offerta commerciale in pubblico? In breve: ci si deve occupare del gioco d'azzardo *problematico* o del gioco d'azzardo che di per sé è un *problema*[9]?

La definizione appropriata della dipendenza da gioco d'azzardo, finalmente fatta propria dal Servizio Sanitario Nazionale grazie al decreto Balduzzi (2012) e all'inserimento nei nuovi Livelli Essenziali d'Assistenza (2017), coesiste tuttora con la propensione dello Stato a trarre dal consumo di alea un rifornimento di reddito per sostenere i costi del suo apparato. È così che l'abitudine del puntare denaro in attesa di premi concessi solo per puro caso è pervenuta a proporzioni enormi e quali mai si erano conosciute in Italia.

Da molte parti si ritiene che possa ancora essere costruita la definizione di gioco d'azzardo patologico (il *problem gambling*), trattando il giocatore come una monade, e attribuendogli un profilo psico-patologico differenziale. Questa operazione teorica e pragmatica è proposta come se si fosse rimasti fermi agli anni Ottanta del secolo scorso, quando si esponeva un'offerta di gioco d'azzardo che stazionava in uno dei quattro casinò italiani, e vi erano delle persone che da Milano, come da qualsiasi altra parte della Penisola, si recavano a Campione d'Italia, a Sanremo, a Saint Vincent o nel casinò storico di Ca' Vendranin a Venezia. Al capo sociale opposto, da un ambiente plebeo o popolaresco, nei giorni delle corse con i cavalli gli scommettitori raggiungevano gli ippodromi di San Siro, delle Capannelle o di Tor di Valle.

Se tali "pellegrinaggi elitari" verso le Case da Giuoco avessero attirato l'interesse scientifico-professionale di sociologi, psicologici, antropologi ed economisti (ancora meno numerosi) essi si sarebbero domandati, tentando un approccio al tema del gambling, perché alcune persone vanno a puntare denaro ed altre non lo desiderano. Il *focus* per interpretare i comportamenti (nei risvolti problematici) si sarebbe dovuto incentrare sul profilo del *giocatore,* ricostruendone i tratti per quindi procedere a una definizione di dipendenza patologica derivante dall'eccesiva frequentazione dei templi dell'azzardo. Dal profilo psicosociale all'inquadramento in termini di una clinica specializzata.

[9] Nell'accezione di *an intricate unsettledquestion*, una questione complessa e irrisolta.

Ebbene, mentre il panorama permaneva nei termini appena descritti, i terapeuti che vent'anni fa in Italia si occupavano di gioco d'azzardo si potevano contare con le dita di metà di una mano. Il riferimento nella letteratura clinica era per i pochi cultori il libro dell'analista freudiano austro-statunitense Edmund Bergler, uno dei primi studiosi del *gambling* collegato a profili clinici, cioè a disturbi della psiche. Nella sua lunghissima carriera aveva ascoltato e in molti casi preso in carico circa sessanta pazienti con dipendenza da gioco d'azzardo. Sessanta casi in oltre trenta anni di pratica di analisi. Davvero pochi negli Stati Uniti d'America, immenso paese dove il gambling si praticava in modo aggressivo, diffuso, con una tradizione popolare che risaliva all'epoca della Frontiera dei coloni, dei minatori, degli avventurieri e degli *hobo*[10] dei lavori avventizi e nomadi.

Bergler nel 1957 così formulò un suo rigoroso paradigma: «*nella nostra civiltà chiunque è potenzialmente un giocatore, della varietà innocua o di quella pericolosa. In alcune personalità questa tendenza latente può ridestarsi, ed allora il giocatore latente si mette effettivamente a giocare. Affermazione che potrà risultare inquietante e tale che molti preferirebbero contestarla. La si potrà rifiutare, però, solo chiudendo gli occhi di fronte a prove scientifiche in senso contrario*»[11].

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

[10] Negli anni della Grande Depressione veniva chiamato hobo un lavoratore vagabondo che viveva in alloggi di fortuna, coltivando uno stile di semplicità, la vocazione al viaggio, all'avventura, alla ricerca interiore e alla marginalità. Magistrale è il saggio del sociologo della Scuola di Chicago Nels Anderson, *The Hobo* (trad. it. *Il vagabondo*, Donzelli, Roma, 2011).

[11] E. Bergler (1899-1962), *Psychology of gambling*, New York: International universities Press, 1958, 244 pages, trad. It. *Psicologia del giocatore*, 1974, Newton Compton Italiana. Il testo dell'autore austro-americano, di agevole lettura, curiosamente non è stato più ripubblicato da quando l'interesse per il tema ha conquistato adeguato rilievo negli studiosi e in generale nel pubblico.

Del resto, anche nel gioco d'azzardo valgono gli inquadramenti di un'*addiction*[12]. In generale, il consumo di un bene fisico o di un servizio offerto e disponibile può condurre o associarsi a uno stato di dipendenza. Di là della sfera naturale della dipendenza per soddisfare bisogni assoluti dell'uomo (a esempio, l'alimentazione) l'accezione patologica va intesa *come sottomissione a un potere che cagiona un danno rilevante*, ovvero che incide sul comportamento della persona, che altera in modo sensibile il corso di un'esistenza umana e che, in definitiva, compromette il "*completo stato di benessere fisico, psichico e relazionale*" (cioè la salute, secondo l'accezione dell'OMS). È patologica dunque quella dipendenza che mina l'integrità dell'individuo, la sua libertà e che cagiona sofferenza sia all'*addicted* e sia alle persone che compongono la sua cerchia di relazioni fondamentali, il suo "altro significativo", spingendosi talvolta a nuocere anche alla società nel suo complesso.
Il legame causale tra fattore – fisico-materiale o immateriale – di una dipendenza rilevata *e la condizione in cui versa la singola persona* è di tipo circolare e non lineare, vale a dire riguarda la relazione che s'instaura. Chi ha indagato in profondità sulla questione (un autore per tutti: P. Rigliano, 1998) pone il focus proprio sulla complessità della relazione, ovvero sull'interazione tipica dei sistemi umani: riguarda il soggetto, l'oggetto della dipendenza, il contesto dove si svolge, come Gregory Bateson ha inquadrato la retroazione di eventi ed esperienze della persona, che conferisce struttura sia al vissuto e sia alla percezione-cognizione di sé[13]. È l'esito di un comportamento della persona che crea il significato alla dipendenza, e dunque alla replicazione del comportamento stesso. Rigliano ne dà una formulazione paradigmatica: "*La dipendenza è ciò che risulta dall'incrocio tra il potere che la sostanza [e aggiungiamo: anche un fattore immateriale, n.d.r.] ha in potenza e il potere che quella persona è disposta ad attribuire alla sostanza*[14]".
Ecco perché, tornando a Bergler, "*chiunque è potenzialmente giocatore*". Ma il destarsi della latenza può avvenire in seguito a un incontro che la attiva, anche solo perché essa si verifica in un periodo, altrimenti transitorio, di particolare esposizione al rischio. E così che tanto una sostanza, quanto un comportamento o una relazione possono ingenerare un'esperienza particolare tale da accompagnare la ristrutturazione che il Sé subisce. L'interpretazione da parte della persona del vissuto nell'incontro pone le basi per il suo

[12] Addiction: dal latino *addicere* (addico, addixi, addictus), asservimento, riduzione in schiavitù, dipendenza forzosa, confisca. La Gambling Addiction – Gioco d'Azzardo Patologico è definita dall'Organizzazione Mondiale della Sanità e descritta nel DSM V, cioè nel repertorio completo delle sofferenze psichiche meritevoli di terapia, che è lo standard approvato dall'American Psychiatric Association. Nella quinta edizione del DSM (2013) il lemma Gioco d'Azzardo Patologico è stato sostituito dalla dizione di *Gambling Disorder* (in italiano, Disturbo da Gioco d'Azzardo). Cfr. APA, *DSM-5 Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali*, edizione italiana a cura di M. Biondi, Raffaello Cortina editore, Milano 2014.
[13] G. Bateson, *Verso un'ecologia della mente*, editore Adelphi, Milano 1977.
[14] P. Rigliano (a cura di) (1998). *In-dipendenze*, pag. 48, Torino: Gruppo Abele.

ripetersi. È appunto il caso del gioco d'azzardo, dal quale può originarsi una dipendenza patologica *sine substantia*[15].

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

Pochi pazienti in cura, una gamma ristretta di tipologie di *addiction*, e quindi da parte dei clinici e degli studiosi lo si reputava un fenomeno "di nicchia": che poteva riguardare esistenze individuali devianti e profili di personalità dai tratti non generalizzabili. Le ipotesi psicoanalitiche traevano però un formidabile lancio dai materiali ricchissimi dalla produzione della grande letteratura. Il romanzo *Il Giocatore* di F. Dostoevskij[16], l'interpretazione di S. Freud[17], *Gioco all'alba* di A. Schnitzler[18]. Una problematica certamente interessante e suggestiva, un fenomeno di nicchia. Ma questo è un focus teoretico e una complementare ricerca della pragmatica da recuperarsi anche oggi?

Se vi possiamo reperire alcuni essenziali paradigmi che consentano di procedere all'inquadramento di un fenomeno imponente – che una semplice citazione dei dati generali evoca subito: 110,5 miliardi di euro di consumo e 120 milioni di giornate-uomo impiegate a praticarlo! – tuttavia vi è oggi un'istanza scientifica rinnovata che reclama – anche presso i clinici – di svolgere l'esame in profondità di come si è proceduto alla costruzione dell'offerta di gioco d'azzardo. Mi pare evidente che sia la "porta stretta" sforzarsi *in primis* di conoscere i tratti costitutivi di un progetto industriale: che ha riversato nella programmazione, nella produzione, nella distribuzione, nella presentazione sul mercato, nell'accesso al consumo, molte delle risultanze più avanzate di un complesso di discipline, dalle neuroscienze all'*interior design*, alla psicologia della percezione, alla matematica finanziaria. Gli stessi "creativi", parliamo dei tecnici arruolati nel marketing strategico delle compagnie commer-

[15] La prima istituzionalizzazione degli aspetti clinici del consumo eccessivo di gioco "con denaro" e "per denaro" avviene con il cosiddetto decreto-legge 13 settembre 2012, n. 158 ("decreto Balduzzi") che prevede la terapia delle dipendenze da gioco d'azzardo tra gli obblighi del SSN. Inoltre, all'art 7, comma 5. introduce delle misure di tutela e cautela, tra cui l'obbligo per i gestori di sale da gioco ed esercizi in cui vi sia offerta di giochi pubblici di esporre all'ingresso e all'interno dei locali, il materiale informativo predisposto dalla ASL, diretto ad evidenziare i rischi correlati al gioco e a segnalare la presenza sul territorio di servizi di assistenza dedicati alla cura delle persone con patologie correlate. Con il Decreto del Presidente del Consiglio dei ministri (DPCM) 30 gennaio 2017 le patologie da azzardo, ora definite tecnicamente come Disturbo da Gioco d'Azzardo, sono confluite nel complesso dei Livelli Essenziali di Assistenza. Il nuovo Decreto sostituisce infatti integralmente il DPCM 29 novembre 2001, con cui i LEA erano stati definiti per la prima volta.

[16] Pionieristico il saggio di Luigi Cancrini, *Una tossicomania senza farmaci*, pubblicato in occasione di una riedizione del capolavoro di Fëdor Dostoevskij, *Il giocatore*, EdUP, Roma 1996.

[17] Trad. It. In Opere complete di S. Freud, volume 10, Torino, Ed. Bollati Boringhieri, 1966-1980.

[18] Titolo originale, Arthur Schnitzler, Spiel im Morgengrauen, 1927. Ediz. It. Adelphi, 1983.

ciali-finanziarie del gambling, hanno saccheggiato abbondantemente la letteratura psicoanalitica: non per fini di affrancamento della persona, ma per ideare procedure efficaci di fidelizzazione dei clienti di scommesse e lotterie[19]. Domande retoriche, ovviamente. Eppure, continua ripetersi un curioso paradosso: si esaminano le dipendenze patologiche quali sono oggi, e ci si spinge a discettare degli scenari prossimi, ricorrendo ai riferimenti teorici relativi a un fenomeno davvero declinante.

Passatismo e "perle" sul Gioco Problematico

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

Non di meno si ripropongono piattaforme per inquadrare e quindi operare davvero da archiviare. Colpiscono le acritiche insistenze, espresse all'indicativo, come con proposizioni apodittiche. Eccone alcune, da una scelta di performance di autorevoli specialisti. Riporto qui di seguito tre esempi (tra le centinaia) di banali tautologie che ricorrono sia tra autori italiani e sia da clinici che si pongono anche come riferimenti internazionali.

– Gioacchino Lavanco - Loredana Varveri, *Psicologia del gioco d' azzardo e della scommessa*, Roma, Carocci, 2006: "*La maggior parte di coloro che si dedicano al gioco d'azzardo lo pratica come forma di passatempo e di divertimento. Si tratta di un fenomeno sociale e*

[19] Si potrebbe organizzare un repertorio imponente di tale uso dissennato delle scienze della psiche per scopi squallidi e commerciali. Appena pochi esempi della comunicazione istituzionale dei Monopoli di qualche anno fa, ben prima che nel 2019 andasse a regime il divieto di pubblicità: "AAMS [Agenzia dei Monopoli] ti avvicina ai sogni (...) E così come il biglietto della Lotteria pone una potenziale vincita alla portata di tutti, AAMS consente all'immaginazione di ciascuno di aprire le porte alla fantasia, senza timori". Schiacciato pure il genio del drammaturgo napoletano: "Diceva Eduardo De Filippo: '*La vita è un gioco che ha bisogno di essere sorretto dall'illusione*'. È sempre vero? Sì! Le illusioni ci aiutano a vivere, ma nel nostro caso le illusioni spesso diventano realtà".
Nel 2007-2008, ancora uno delle centinaia di esempi, la pubblicità "brandizzata" dai Monopoli di Stato è ricorsa alla figura archetipica del cavallo per rivolgersi alle donne, sfiorando persino la pornografia con target femminile. A voler essere benevoli, le immagini e gli slogan hanno usato quel richiamo costante alla "fantasia delle fanciulle che immaginano di venire salvate dal Principe su un cavallo, simbolo fallico, come gli eroi greci avevano 'salvato' Elena di Troia per mezzo di un cavallo che aveva penetrato la città" (cfr. Iakov Levi, *Biancaneve e altre vergini*, in *Scienza e psicoanalisi. Rivista multimediale di psicoanalisi e scienze applicate*, http://www.geocities.ws/psychohistory2001/Biancaneve.html 2002.

culturale che come tale quindi non può essere certo demonizzato. Tuttavia, in certi casi, alcuni individui sviluppano un'ossessione e un atteggiamento morbosi verso il gioco, arrivando a instaurare con esso una vera e propria forma di dipendenza"[20].

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

– *"Il gioco d'azzardo è stato ampiamente considerato come una forma di ricreazione socialmente accettabile (Stucki & Rihs-Middel, 2007). Per la maggior parte degli individui, il gioco d'azzardo è un'attività piacevole e innocua. Tuttavia, per una piccola minoranza di individui può divenire sia una condizione di addiction che uno stato problematico con gravi conseguenze negative (Meyer, Hayer e Griffiths, 2009). Di conseguenza, l'espansione del gioco d'azzardo legalizzato è stata identificata come un importante problema di salute pubblica (Shaffer & Korn, 2002, Williams, Volberg e Stevens, 2012) e ne deriva il numero di individui che cercano assistenza per problemi legati al gioco d'azzardo (Abbott , Volberg, & Rönnberg, 2004; Suurvali, Hodgins, Toneatto, & Cunningham, 2008*[21]*"*.

La "maggior parte" e la "minoranza": ma quali sono le proporzioni? "Passatempo": tempo come un bene "non scarso", ma ampiamente disponibile. E poi, "fenomeno sociale": quindi sorto spontaneamente nel corso della storia del costume. Quel ricorso alla banalità linguistica [De Mauro, 2014] di ripetere "ampiamente considerato" (da chi? Per quali evidenze scientifiche ecc?). E il ragionamento casca su un "Tuttavia": la congiunzione concessiva… "ammettiamo pure che…".

– Claudio Barbaranelli, *Il gioco, fattori di protezione e di rischio: panorama sugli studi italiani ed internazionali e focus sulla ricerca condotta dal CERMPA* (Sapienza Università di Roma), anno 2011, 29 giugno, paper: *"Per la maggior parte delle persone il gioco*

[20] Lavanco è consigliere, presentato all'atto di lancio, della Fondazione Unigioco, nata su iniziativa di Gamenet S.p.A. [Concessionario dei giochi d'azzardo] e dell'Istituto Eurispes [ente privato di ricerca permanentemente affidatario di ricerche e attività commissionate da società del gambling]. Tra gli scopi dichiarati: " creare una solida e genuina cultura del gioco e di farne un punto centrale nel processo di produzione culturale del nostro Paese".

[21] Filipa Calado,and Mark D. Griffiths, *Problem gambling worldwide: An update and systematic review of empirical research (2000–2015),* Journal of Behaviour Addiction, 2016 Dec 1; 5(4): 592–613: "Gambling has become widely viewed as a socially acceptable form of recreation (Stucki & Rihs-Middel, 2007). For most individuals, gambling is an enjoyable and harmless activity. However, for a small minority of individuals it can become both addictive and problematic with severe negative consequences (Meyer, Hayer, & Griffiths, 2009). Consequently, the expansion of legalized gambling has been identified as an important public health concern (Shaffer & Korn, 2002; Williams, Volberg & Stevens, 2012), and as a result, the number of individuals seeking assistance for gambling-related problems (Abbott, Volberg, & Rönnberg, 2004; Suurvali, Hodgins, Toneatto, & Cunningham, 2008).

con vincita in denaro è un piacevole passatempo. Per alcune persone, tuttavia, può divenire una vera e propria patologia, che le porta a giocare in maniera compulsiva. Un giocatore patologico è una persona in cui l'impulso per il gioco diviene un bisogno irrefrenabile e incontrollabile, al quale si accompagna una forte tensione emotiva ed una incapacità, parziale 0 totale, di ricorrere ad un pensiero riflessivo e logico."

Notare due perle nella perla: a) il lemma "gioco con vincita in denaro" in luogo di *gioco d'azzardo* è un ridicolo espediente semantico; b) dire "una vera e propria patologia, che le porta", ovvero non è il gioco d'azzardo che induce alla patologia, ma è la patologia che "porta" le persone a essere patologiche (per l'appunto giocando "in maniera compulsiva"). Sia detto pour cause, il Centro di Barbaranelli è finanziato da Lottomatica dal 2010[22]. La firma dello stesso professore è stata citata dalla concessionaria del Gruppo De Agostini nel ricorso al TAR Lombardia per chiedere la revoca dell'ordinanza del sindaco di Bergamo che nel 2016 ha limitato gli orari dell'azzardo. La perizia effettivamente prodotta dalla Lottomatica, per supportare la lamentata lesione di un interesse privato e particolare da parte dell'interesse universale e pubblico fatto valere dal Comune di Bergamo, poi veniva firmata da un collega-collaboratore del Barbaranelli, tal Michele Vecchione. Altro dettaglio: esibita la perizia su carta intestata dell'Università statale La Sapienza, evocava anche il coinvolgimento del CIRMPA (Consorzio Interuniversitario impegnato a studiare le difficoltà dei minori e i rischi di esclusione sociale-devianza nell'età evolutiva!)[23].
Qual è il segno di una simile impostazione? Non si esamina il progetto della macchina in-

[22] A fornire simili supporti al business sono state coinvolte alcune università pubbliche (Roma, Milano, Salerno) e private (LUISS, Bocconi). Esse, oltre a beneficiare di cospicue sovvenzioni da parte delle multinazionali del gioco d'azzardo, rendono servizi diretti: tanto per veicolare l'immagine di rispettabilità del gioco con denaro, per denaro e a scopo di lucro quanto per fornire consulenze tecniche di parte ai concessionari dell'azzardo nei ricorsi amministrativi intentati da questi contro gli atti dei Comuni (regolamenti e ordinanze) rivolti a ridurre l'impatto del commercio di azzardo sulla vita quotidiana delle comunità cittadine. Su tale evidente conflitto d'interessi (privato vs pubblico) e sulla probabile incompatibilità etica e deontologica non si è sinora pronunciato alcun senato accademico. Ricorrono nei codici adottati negli atenei prescrizioni quali "La promozione della scienza e della cultura nell'Università richiede la libertà della comunità scientifica che in essa opera. La protezione dell'istituzione da ogni forma di dipendenza e condizionamento da parte di centri di interessi estranei è principalmente compito di chi occupa posizioni di maggiore responsabilità" (Università di Torino). Oppure: "L'Università collabora con ogni ente pubblico o privato per finalità legittime e condivise. Tale collaborazione si svolge nel rispetto dell'istituzione, dell'indipendenza degli appartenenti alla comunità universitaria, nonché della loro libertà da pressioni politiche e da interessi privati" (Università Statale di Milano). *Si possono ricomprendere le "perizie di parte" tra le collaborazioni nel rispetto della "*libertà da pressioni politiche e da interessi privati" da produrre nei ricorsi al TAR contro quei Comuni che hanno adottato atti (regolamenti e ordinanze) rivolti a ridurre l'impatto del commercio di azzardo sulla vita quotidiana delle comunità cittadine?

[23] L'8 marzo 2017 il TAR di Brescia, competente per territorio, ha rigettato i tre ricorsi contro l'ordinanza del Sindaco e ha severamente giudicato le stesse "perizie" della Lottomatica.

dustriale del gioco d'azzardo, si trascurano le proprietà che la connotano in rapporto all'inviolabilità della persona, e si assume che la patologia sorga esclusivamente dall'interno della persona *addicted*, che la dipendenza derivi da un insieme di caratteristiche *differenziali* del soggetto. Si tratta di curare un individuo con le stimmate. Il mesotelioma pleurico capitato a un paziente che si trovava a Casale Monferrato, indagando sul suo patrimonio immunitario, sulle sue caratteristiche psico-somatiche, sulla familiarità oncologica ecc. Ma non sulla Eternit. È quanto avvenuto per decenni.
Un'interferenza capitale, dunque, anche sulle patologie da gioco d'azzardo è subita dalle professioni cliniche e in generale d'aiuto. Esse vengono spinte – secondo una visione che conferma il senso delle politiche governative ventennali – a regredire nell'importanza di mission ponendosi qual mero strumento "riparativo". E non di servizio per la presa in carico della salute delle persone, considerata nella sua integralità inviolabile. È un tema che va ulteriormente esplicitato, quello dell'incidenza delle antinomie sopra esposte sul prospect del clinico che prende la decisione. Non vi è forse un rischio addizionale di induzione a distorsione e ad errore cognitivi?
In secondo luogo, il Disturbo da Gioco d'Azzardo è un raro esempio delle dipendenze patologiche dove il campo degli "agenti" patogeni non si pone istituzionalmente in uno spazio separato dal campo delle Istituzioni. E di queste ultime, in uno Stato che riconosce i diritti di *welfare*, fanno parte certamente i servizi dell'area clinica e psicosociale. Su di questi ultimi, il mondo del commercio di azzardo indirizza l'invito ad attestarsi una nicchia professionale, dove ottenere gratificazioni di ruolo, in cambio di una legittimazione di un gioco "responsabile" (ma privo di quella fondamentale condizione che è la responsabilità civile del concessionario verso il consumatore).

Dipendenza come progetto industriale vs sapere del clinico

Oggi anche il clinico, diremmo soprattutto lui, deve procurarsi la competenza di una lettura multidisciplinare e multiprofessionale che comprenda anche numerosi aspetti pur estranei alla sua iniziale preparazione specialistica. In altri termini, se egli non vuole contribuire a indirizzare fuori bersaglio i suoi sforzi, non gli resta che volgere lo sguardo a una competenza esterna: che gli è necessaria proprio per svolgere con onestà proprio il suo lavoro. Le domande, all'apparenza semplici, rendono ardua la comprensione sufficiente della stessa dinamica della dipendenza. Come funzionano i vari giochi d'azzardo? Qual cambiamento ha arrecato l'impiego delle tecnologie digitali. Qual è il trattamento riservato dalle major del gambling al cliente nel gioco d'azzardo online?
E in generale, come trascurare che la presenza quotidiana dell'*always on*, dell'ingaggio della persona in una universale *gamification*, in una "ludicizzazione" tecnologica che rinvia al flusso di ricompensa, livelli in successione, *jingle* che corredano le sfide, nuove ricompense attese ecc.)? Può un clinico ignorare come il gioco d'azzardo effettivamente praticato da

enormi masse di popolazione, grazie all' impiego delle nuove tecnologie digitali abbia riorganizzato i bioritmi, codificato e scandito i tempi delle emozioni, interpolato i percorsi della quotidianità con le sequenze della gratificazione e della obliterabile frustrazione?
Ancora a metà degli anni Novanta il gioco d'azzardo rappresentava un tema "di nicchia", pur d'indubbio interesse culturale: per la psicologia e la psicoanalisi, per la letteratura, per la matematica, per il diritto, per la criminologia. Rimaneva fuor di discussione la solidità del modello istituzionale che in Italia – per oltre un secolo – aveva confinato scommesse, case da giuoco, sfide per denaro e con denaro, lotterie in spazi e tempi limitati. Comunque, distinti dalla quotidianità delle persone e delle città.
Le componenti costitutive del fenomeno permanevano ben distinte, tal che, se si fosse affrontato l'argomento del disturbo da gioco d'azzardo, l'approccio avrebbe comportato l'esclusiva osservazione delle persone coinvolte in una patologia, ancora definita nella classe dei "disturbi del comportamento e del controllo degli impulsi". Si sarebbero potuti isolare le variabili; *la macchina del gioco e il giocatore*.
È cambiato tutto. Ora il gioco d'azzardo è nella quotidianità: interferisce nell'organizzazione dei ritmi di vita. L'offerta del consumo d'azzardo che muove alla ricerca delle persone, là dove esse si trovano. Incide nel cambiare la morfologia, la disposizione, la struttura dei luoghi. Altera la sequenza dei tempi della vita. Si frappone nei rapporti intra-familiari, nelle relazioni del singolo con il gruppo o con i gruppi sociali nei quali è inserito: nella scala della famiglia, dei colleghi di lavoro, del vicinato, di altri contesti a cui appartiene.
Il presente è contrassegnato da un nuovo paradigma del "gioco con soldi e per soldi e a fini di lucro". Se ne propone qui l'enunciato come *Gioco d'Azzardo Industrializzato di Massa.* Con tale inquadramento si coglie la radicale diversità con il fenomeno quo antea. Le caratteristiche essenziali sono date: a) dalla combinazione di *alea e tecnologie avanzate*, con le seconde che hanno incorporato quasi completamente la "*funzione del caso*"; b) *dalla sostituzione* di giochi ad alta remunerazione promessa e a bassa frequenza di svolgimento con altri giochi a remunerazione "bassa ma raggiungibile" dal cliente e ad altissima ripetitività; c) dall'aver *soppresso la funzione compensatoria* della ricerca della Fortuna con la gratificazione attesa, esperita e ripetuta ininterrottamente mediante erogazione di piccole somme "non risolutive"; d) dall'impiego su larga scala e ad alta intensità delle acquisizioni delle neuroscienze e del behaviourismo per il "condizionamento" operante; e) dal dispiegamento del marketing e della stabilizzazione della domanda di alea puntando alla "*fidelizzazione mediante addiction*"; f) da una struttura del business interdipendente con un mercato finanziario derivato dall'andamento dei conti dell'azzardo.
Un gioco industriale di massa è dunque un'esperienza di azzardo *a bassa soglia*, che occupa progressivamente sempre maggiore porzione del tempo sociale, che interpola gli itinerari della vita quotidiana delle persone, impegnandole per molte ore della loro giornata, poiché basato su tecniche di rinforzo del comportamento e d'induzione all'addiction. In generale il

gioco d'azzardo industrializzato di massa ingaggia e stabilizza i comportamenti con un sistema bidirezionale qual è reso possibile dal sistema, sia on-line e sia fisico, delle sequenze "input-altro investimento-ricompensa attesa".

Ripensare l'approccio psico-sociale e quello clinico nelle condizioni contemporanee

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

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

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

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

Gambling industriale come abuso di acquisizioni delle scienze e di tecnologie

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

sulle conseguenze della scienza. Fin dalle prime pagine del suo capolavoro, *Science and human behaviour*, Burrhus Frederic Skinner (Susquehanna, 20 marzo 1904 – Cambridge, 18 agosto 1990) ci espone in modo asciutto il paradigma, citando un gesuita del XVII secolo, Francesco Lana de' Terzi, che fu il fondatore della fisica della navigazione aerea. Prima la citazione del gesuita.
«*Dio non potrà mai accettare l'invenzione della navigazione nell'aria per le conseguenze che potrebbe avere sul Governo civile dell'uomo.*
«*… nessuna città sarà più sicura dagli attacchi dal momento che una nave potrà sganciare una bomba su di essa, i soldati discendere direttamente oltre le mura, compiere i saccheggi, uccidere esseri umani, bruciare con palle di fuoco…*
«*Non ci sarà nessun luogo, castello, edificio, città che potrà essere al sicuro…*»
Prodromo. Saggio di alcune invenzioni nuove premesso all'arte maestra, 1670.
Scrive Skinner (nel capitolo *Can scienze help? The misuse of science)*: "*La riserva di Lana era infondata. Aveva predetto la moderna guerra aerea con dettagli sorprendentemente accurati - con i paracadutisti e i mitragliamenti insieme ai bombardamenti. Contrariamente alle sue aspettative, Dio ha subìto che la sua invenzione abbia trovato effetto*" [due secoli e mezzo dopo].
«*La scienza – commenta Skinner – è più di una mera descrizione degli eventi che accadono. Si volge alla scoperta della ratio, per mostrare come certi eventi stanno in relazione con altri. «Nessuna pratica tecnologica può esser basata scientificamente senza l'individuazione delle correlazioni… [tanto più] «Quando individuiamo le forze coercitive che agiscono sulla condotta umana (…)*[24]». La storia sottolinea l'irresponsabilità con cui sono state utilizzate la scienza e i prodotti della scienza.

Uscire dall'Addiction fiscale dello Stato

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

[24] Burrhus F. Skinner (1904-1990*) Science and Human Behaviour,* ed. B.F. Skinner Foundation, 2007.

del prezzo del fumo è ininfluente sulla propensione a inalarsi tabacco combusto[25].
Per scommesse, slot machine e lotterie, la spirale di induzione statale all'azzardo espone dunque una nuova simmetria tra decisione burocratica e comportamento del giocatore. Quest'ultimo, quando perde denaro, si vuole rifare, e quindi continua a investire somme crescenti. Parimenti immerso nella palude dei debiti, lo Stato è oberato da una sua crisi, nel dispositivo di spese crescenti e di entrate insufficienti. In questo senso anche la pubblica amministrazione scivola nel *chasing*, nella rincorsa delle perdite: si vuole "rifare" per reperire il denaro necessario a coprire la spesa corrente degli apparati.
Ecco dunque, esattamente come il giocatore d'azzardo, l'amministrazione pubblica - da intendersi qui come il complesso dei decisori burocratici e politici agganciati nelle sue procedure - si risparmia di adottare una visione sistemica. Dovrebbe suonare così, invece, una decisione razionale: "se si rilancia la produzione dei beni e dei servizi, non solo si crea occupazione, ma si stimola anche la crescita economica. Di conseguenza aumenta il gettito di tasse e imposte". Insomma, quel che non proviene dalla tassazione dell'alea è compensato dalle imposte su altri consumi che beneficiano della maggior disponibilità di denaro delle famiglie. La prigione dell'ottusità costringe però la pubblica amministrazione a una scorciatoia cognitiva, a un'euristica: sotto la pressione del bisogno di rifornirsi di denaro, burocrazie e ceto politico vanno a cercare alimento là dove percepiscono una disponibilità, e il differimento della scelta strutturale sembra essere facilmente avallato. Intanto con il ricavato dei giochi d'azzardo tamponiamo una falla. Come dire: siamo pieni di debiti e allora chiediamo dei prestiti per finanziarli. E così si continua a pagare a prezzi crescenti il tempo ottenuto "a credito". Conclusione: l'abnorme espansione del consumo di gioco d'azzardo è divenuto un ulteriore fattore strutturale sia del *deficit* e sia del debito dello Stato. Nell'inseguimento delle perdite (e nella fuga dalle responsabilità) Governo e Parlamento si proiettano vicendevolmente in un *Pathological Gambling*, ovvero in una spirale senza fine.
Appare problematico che vi possa essere un trattamento delle dipendenze che riguardano la singola persona che non sia coerente con il trattamento delle dipendenze quando coinvolgono un Paese intero. È una spirale che è arduo padroneggiare quando un sistema di gioco industriale si sostiene con l'allargamento continuo del numero dei partecipanti al gioco d'azzardo. La premessa "emancipatoria" è il ripristino dei presupposti etico-politici di garanzia dello Stato di diritto.

[25] Lucy Dadayan (2019): "Sin taxes" are often viewed as budget saviors, despite their rather small role in state budgets. While states can and do raise revenue from sin taxes, they should be mindful about the limitations of these taxes. The longer-term growth patterns for sin tax revenue often have been weak and limited, absent policy changes such as increased tax rates. Moreover, greater dependence on sin tax revenues can set up odd incentives, as part of the reason for taxing some of these activities is to discourage consumption and use, not to maximize revenue.., *States' Addiction to Sins: Sin Tax Fallacy* , *National Tax Journal*, 72:4, pp. 723-754, Washington, DC. Tutto l'articolo della Dadayan è illuminante e, riteniamo, definitivo sul rovesciamento delle "entrate" del flusso di tassazione in "perdite" strutturali nel conto aggregato del bilancio pubblico.

Gambling meets the black swan. Epistemological and Institutional problems (2020)

Maurizio Fiasco

Key Words: Pandemic – Gambling – knowledge - Wisdom

Citation: Fiasco M., *Gambling meets the black swan. Epistemological and insitutional problems (2020).*

doi.medra.org: 10.48237/LIJ_034

lijedizioniretlis03072018

Copyright:©LIRPA-International Journal

Funding: None

Competing interests: None

Corresponding author

Fiasco Maurizio

Abstract: The total health emergency for Coronavirus, since drastic measures have been taken to deal with the pandemic, these have also had an effect on gambling, ultimately stopping much of this practice. With an mandatory stop to betting, slot machines and various lotteries, two mirror phenomena occurred: the spontaneous remission of the GAP symptom and the stop of the same therapeutic programs for people.

Those who had already known the state of pathological addiction saw the drive towards problematic behavior diminish; ongoing therapies for many patients have been forced to cease. In short, a lesser push to play counterbalanced the risk of nullifying the result of the psychotherapies in progress, precisely because they could not continue. Addiction medicine specialists have obtained evidence of how commercial business spreads pathological addiction with an industrial project.

The knowledge of the economic and financial aspects of a company and the strategies of the gambling market is therefore of great importance also for professionals involved in the therapeutic management of people with severe forms of gambling disorder.

Today, even the clinician must acquire the competence of a multidisciplinary and multi-professional reading that also includes aspects albeit unrelated to his initial specialist preparation.

Summary

1. Universal (pandemic) and Particular (gambling hazard). 2. Critical challenges for scientific thinking of addiction. 3. Isolation, fear, thoughts in the long weeks of "I'm staying at home". Testimonials. 4 Proposed scientific framework for an epistemology on contemporary gambling, society, individual responsibility. 5. Problem of gambling or focus on the pathological player? 6. Passatism and "pearls of wisdom" on the Problematic Game. 7. The logical procedure of axioms. 8. Addiction as outcome of business strategies vs outdated knowledge of the clinic specialists. 9. Rethinking the psycho-social and clinical approaches in contemporary conditions. 10. Industrial gambling as an abuse of science and technology acquisitions. 11. Ending the State's dependency to "Sin taxes"

Universal (pandemic) and Particular (gambling hazard)

The total health emergency for Coronavirus, among its multiple side effects, has had an impact also on the possibility of playing games for money; that is games played with money and for profit through a megamachine with widely distributed terminals. In other words, not as stated by the Interpretation of the Supreme Court of Justice[1], since drastic measures have been taken to deal with the pandemic[2], these have also had an effect on gambling, ultimately stopping much of this practice, which is otherwise widespread in Italy. A sudden halt of the supporting physical infrastructures, since every "physical" door to gambling has been locked for many weeks, due to the country's lockdown. Among the few types of gambling spared by absolute bans during the nation-wide lockdown was the sale of the coupons of the so-called "instant lotteries", known under the "Gratta e Vinci" ("Scratch and Win") name. In general, however, the capillary and insistent pressure to induce gambling money, which was exercised daily, and at all hours, by as many as 240 thousand points of distribution of gambling, was blocked.

The shock of the lockdown forced 265,000 slot machines in coffee/tobacco shops to cease operating, 58,000 VLTs (which are nothing more than slot machines, but in gaming rooms) caused to shut down over nine thousand sports betting box offices and to leave in stand-by another 120 thousand points of sale. However all this has not changed much the fate of the "traditional" or "historical" type of gambling. These types, waste from the past, were already in bad conditions prior to the Covid19 pandemic. For at least five years before, in fact, hippodromes, places for the epic of betting on horse races, had been

[1] *According to the Supreme Court, the legal notion of gambling identifies the characterizing elements: the randomness of the win and goal of profit. Both are framed in legal cases. A judgment of the Supreme Court (28-04-2009, n. 17842) reminds "how art. 721 of the Italian Criminal Code establishes that, in order to have a gamble, two elements are required, one of an objective nature, represented by the uncertainty of the win or loss, the other of a subjective nature constituted by the profit of the participants ". In conclusion, the random nature of the game is given by fate exclusively and predominantly and not by the player's ability at the game itself.'!*

[2] *On 11 March 2020, the Director-General of the World Health Organization (WHO), Tedros Adhanom Ghebreyesus, declared that COVID19 represents a global pandemic, spreading all over the world latitude. The generalized and widespread alarm according to WHO Pandemic Influenza Risk Management procedures (issued in 2017), was launched just six days after the Alert Phase. On March 23, 2020 it was then stressed that we were facing an exponentially growing pandemic and we were advised to countries not to limit themselves to social distancing, but to adopt aggressive tactics by testing every infected suspect, isolating and treating every case confirmed, tracked and quarantined each contact (this invitation was repeated in the subsequent press release of 27 March 2020). For a detailed reconstruction of the events and an examination of the consequences also under international law, see Ilja Richard Pavone's online line, The WHO covid-19 pandemic declaration: implications of global health governance, 27 March 2020 , published in the Biolaw Journal, 2020.'!*

closed due to the collapse of their revenues. First hippodromes were abandoned by the simple goers, then by the undergrowth of bettors similar to the characters of the cult film "Horse fever".
Casinos had also plunged into an almost comatose state. All of them: from the Casino of the Vallée to the coast of Sanremo, passing through Venice and arriving at the Campione d'Italia establishment, the largest European gambling infrastructure. Campione d'Italia closed due to bankruptcy, as established by the court in July 2018. This Casino was impossible to be saved, despite the efforts of the prefectoral commissariats and the search for state subsidies. There was therefore no need for Covid 19 for the failure of the Temples of the Belle Époque of gambling. Collapsed together with all their set of symbolisms around "Luck". The Blindfolded Goddess had also been ostracized, and therefore this symbol had forcibly disappeared: with the disappearance of images, symbols and fantastic experiences, also known to the general public for literary narratives or for the abundant "genre" film production.
So, with a mandatory stop also for betting, slot machines and various lotteries, two mirror phenomena occurred. On the one hand there was the spontaneous remission of the symptom (precisely because of the universal lock down, obviously including the closing of the access doors to gambling). On the other hand the therapeutic programs for the people who had long since crossed the boundaries of the subjective endurance of gambling disorder, were also halted. All postponed alongside with other health services: from eye exams to psychotherapies.
At this point it is interesting to observe the social attitudes and evaluations, which in various forms come forward, both as statements in the mass media, as with documents of the industry in the sector and even with impromptu sorties in various talk show or online newspapers. In the search of interesting news, information about gambling emerges in the midst of the boring, often cloying news of the pandemic, among bulletins and statistics and in the foreground of the knights of good, fighting in the living rooms inside the home against the coronavirus that terrifies viewers. Between unlikely reports of gamblers who have gone mad for forced abstinence and mass transfers to internet casinos, both data and verifiable experiences have disappeared from the scene. For example, few glimpses have opened on the complaints of online bookmakers about a collapse of their business (even on platforms operating almost as before) and on the lack of episodes of violent or at least excited reactions from quarantined players. Simply it happened that gambling could not go looking for people to engage them in its wheels, and men and women in flesh and blood did not, for the most part, run to find them.
Today a commercial operation is underway which naturally is accompanied by a breath of ideology. It is necessary, and it is hoped, therefore the restoration of the gambling halls. The reason is explicit: because it is one of the signs to hope for a return to normal after a universal trauma. Therefore, in the common sense also the revival of the stakes of money would fall within the perception of a calm after the storm.
To summarize: if on the one hand, for those who had already known the state of pathological dependence, there was the attenuation of the push towards the problematic behavior; on the other hand – as a second side of the coin – the ongoing therapies for many patients were forced to stop. In short, a lesser urge to gambling counterbalanced the risk of frustrating the result of the psychotherapies in progress, precisely because they could not continue. Let us dwell on this "detail" still never reported. It is foreseeable that the difficulties for patients to have access to care will continue even after the end of the severe limitations on economic activities and people's movements. Perhaps it will be

possible to recover them in the autumn, only after the care services for the pathologies of the physical organism of people have started to function again.
It follows that the programs for the psychic suffering of the person will continue to suffer some restrictions, especially for those that are based on the participation of addicted in a group. In other words, a gap between demand and supply will remain for a certain period of time, since in the months of the medical quarantine only a minority of therapeutic service units managed to compensate with digital tools programs that could not be offered "in person" . The majority of the people in need of such programs have experienced the suspension of therapeutic references.
Now the situation is partially improving, so much so that some self-help groups (AMA) go on "remotely". But not all therapy methods can transmigrate online, since certain programs require to be carried out "in the person". And so, inevitably, in front of a dramatic and complex clinical picture, where a face-to-face meeting with the therapist is required, the interruption takes place or the effectiveness of the care provided is reduced.
In general, the thresholds for accessing available services have been raised, both for healthcare companies and for various private entities or individual professionals. This is a point to be underlined: a gap is created between the push that leads to gambling – which precisely will be resumed by industry in the sector – and the availability of prevention and treatment activities, which has suffered a serious "cut".
All this happens while the lobbies of the gambling sector insist that the gaming rooms reopen as soon as possible, in order not to lose that revenue available to them and that consists in retaining the most interesting consumers: those marked by the GD (Gambling Disorder) . Public authorities should therefore consult those professionals concerned with gambling phenomena/addiction before deciding whether to authorize reopening gaming rooms. At least it should be avoided to consider the possibility of restarting the gambling machine before the whole care system of therapeutic treatment services has started to function regularly.

Dramatic challenge for scientific thinking on addiction

The unforeseen event of the pandemic and the strong precepts that were mandatory to adopt have made available the evidence that scientific research on gambling addictions was trying to reach. Scientific research has been trying to prove, amid the lively controversies on gambling disorders, the relationship between individual freedom and health, on "predisposing" and "environmental" factors, on protective resources and on the etiologies of addiction, to support public regulation to be adopted. No experimental method or cohort study, or any observation, in fact, can be of help as much as the universal condition of the population for causes not predetermined by any organized system (such as the case of the Covid19 pandemic). Knowledge is organized in the making of reality, testing theoretical assumptions.
It is therefore a question of reconstructing a complex phenomenon – gambling in contemporary society – while it is undergoing an unprecedented and unpredictable revolution, with epochal dimensions, in a season that puts the entire globalized world in front of a "tragedy of common evils ".So I define, with a dry paradigm, the "tragedy of common evils", that is the background that inevitably also affects our theme: there are huge dangers ("evils") shared universally that cannot be faced by individuals – even by those who appear to be holders of a huge wealth – acting for the private interest. In other words, "common evils" dissolve every foundation of Adam Smith's utilitarianism ("private vices, public virtues" thanks to the "invisible hand of the market") when it comes to achieving survival (or even

just a sufficient state of health) of the individual facing a universal tragedy: nuclear war, floods, desertification, intolerable pollution of air and water.
Reciprocally, collective action is necessary because, many goods that cannot be relinquished for human life, can be enjoyed only as "common goods", both material (air, water, environment, etc.) and intangible (language, culture, etc. .). But the condition of these "common goods" is really risky, to the point that there is a "tragedy of common goods": shared resources are threatened by both private exploitation (which therefore would deny them to parts of humanity that have natural ownership) and complete destruction (and therefore for all human beings, abstractly considered as "rational actors"). Why can this happen? Because a "property right" on such "common goods" has not been well defined. A right of property that is neither of a private nature nor of state detention, but of the common sphere: precisely the "common goods" of humanity.
In the "tragedy of the common evil pandemic" the apology of legalized gambling versus the illegal "black market" gambling has suffered a heavy blow. This apology supported the idea that the former (legalized gambling) was a necessary tool to defeat, in the name of utilitarianism, an activity that challenges the law of the state (illegal gambling), in the face of a constant: the generalized propensity of men and women to engage in challenges to obtain money from chance, while jeopardizing material and immaterial goods of great importance, if not subsistence .
To frame the current state of the dynamics of gambling pathologies, it is necessary to start from what is available in the contemporary world, avoiding the risk of scientific and pragmatic conservatism: since it is natural that such is the attitude and the upheaval aroused in professionals, researchers and scientists who all perceive the sudden obsolescence of their respective theoretical backgrounds as well as a large part of the pragmatics they elaborate.
Since gambling has become "mass" behavior, industrially produced and encouraged, a scenario has gradually emerged that makes some, recurring reading models obsolete. We refer to categories and interpretative schemes that date back to when consumption and abuse were not rampant, and the places and times of gambling were defined, placed in limited spaces and for reserved occasions. The commonly diffused image consisted of three poles: on one side there was an elitist one of the casinos and casinos (some authorized, many others illegal) and, on the other hand, there were two other poles: the popular one of the lotteries and bets in the racecourses and the plebeian and deviant one of the clandestine gambling dens. In any case, the structures and methods of offering gambling were characterized by a separate organizational position in times and spaces, with little overlap with those of the daily life of the population.
Disruptive Innovation: an obligatory alternative to yearning for the status quo antea, but also as the only real chance to save, using them in the best way possible, the science and experience developed in many years of hard sacrifice and in the name of absolute intellectual honesty .

Isolation, fear, thoughts in the long weeks of "I'm staying home". Testimonials

First testimony

> *"I am suffering from Gambling Disorder, and despite being treated for more than two years, the situation has not changed. However, in this period, since I bet on sports and the sports have stopped, I haven't played for 45 days.*

I have heard that some games will be reopened shortly, perhaps tomorrow and that there are cases of gamblers who are in abstinence crisis. I fear that this might be an excuse. In fact, I'm much better. I don't think about the game, I have never suffered in this period despite the fact that I am unemployed and with serious economic problems due to the game.
I dream every night, which I haven't done for years and I'm afraid thinking about when sport will start again at full speed ".[3]

Second testimony

"Who would have said it!
Who would have said that the greatest tragedy since the post-war period to date would have had at least one positive side. Who?
I am almost ashamed to say it, thinking of the hundreds of thousands of deaths that the virus is causing in the world. But stopping any form of play helped me. I thought I couldn't resist and instead …
Instead my life is changing. And I hope it's a definitive change.
I have not played one euro anymore and, above all, I have no desire to do so.
I started talking to my children again, to read, to reflect, to write. Just like I did when I was a boy.
In short, I started to live again, to smile, to cry, to get excited.
And it is no small thing. Now I have more determination to keep going and put a a stop (also hopefully definitive) on the troubles of the past.
I will still need help, of course, but now I'm sure I can capitalize on that help. I thank God. But then I wonder: Could gambling (because it is not right to call it a game) be closed forever?
I know that the state earns from it and those gains are part of the national budgets, but closing that sector, with due precautions, would mean saving several families.
It is not a convenience speech. It is simply what I learned from my story.
I dream of going back to the football pools that I played with my father. Few lire that were used to pay the ticket to listen to "All the football minute by minute".
It was a party, you won or lost, not the shit I came to know later on[4] *"*

Third testimony

"Then the world stopped abruptly and our patients and their families showed us something very important that I would like to take into account for the future and inform our policy makers: we do not die, we do not you get sick, we don't suffer from lack of gambling!
[…] and observed with video calls we discovered that these people [the players in treatment] were taking action to do everything possible, some alone and others with family members: suddenly they seemed like people who had returned to being normal, capable of painting a house, of going to work without getting lost elsewhere, devoting themselves to gardening, playing with children, making peace with their spouses and even offering themselves for social volunteering activities "[5].

[3] *Testimony received by Sen. Endrizzi e published by him on FB on April 27th, 2020.*
[4] *Testimony collected by the author from a long-term gambling addict.*
[5] *Vittorio Foschini, Psychotherapist Alta Specialità SerDP, Ravenna AUSL Romagna, after consulting many colleagues who are working in the field of addiction in his region. In Alea Bulletin, n. 1, aprile 2020 '!*

Fourth testimony

"Despite the doubts about the feasibility of non-vis-à-vis group psychotherapy, I chose to continue the therapeutic work through one of the many platforms for distance communication.
Since the beginning of March, online group psychotherapy sessions have started, according to the same times and traditional session rules. Forty of these sessions have been already completed to date and which, before the end of the emergency, could exceed two hundred session.
"And it is precisely in a period of dramatic and isolation like the present one that the continuation of group therapeutic work becomes fundamental, albeit in an unorthodox way. Modalities which, net of their limits, are proving even advantageous in some respects: attendance at sessions has increased, exceeding 90% after the third week. But the most interesting factor is that these session have given us the opportunity to involve in family therapy hitherto reticent or unable to participate because they reside abroad "[6].

Fifth testimony (or rather first quote)

"… in our country, Regions and Municipalities have, superficially enough, looked for solutions for the management of the phenomenon and have intervened, mostly, with the aim of limiting the number of gaming rooms through measures that – according to the research institutes – prove to have little impact and at least ineffective.
First of all, what is defined as a "distance meter", ie the ban on opening rooms or installing slot machines less than a certain distance from churches, schools and other sensitive places. Recent data show that instead a part of the problematic players (on average 10%) often choose to go to rooms away from the home, just to hide the inconvenience that can result. Doxa (2019) highlights that most players have no problem choosing a room further away: 69% of sports betting players, 65% of Slot players and 61% of players belonging to the Video Lottery Terminal would move to another store. Only 12% – emerges from the study – would stop playing if they closed the usual place of play "[7].

Proposed scientific framework for an epistemology on contemporary gambling, society, person

At the climax of its performance – 110 and a half billion euros, 120 million man days spent by consumers placed in various locations – the gambling industry also crossed the Black Swan. And it was not the figure in the the work of Piotr Ilic Chaikovskij, but it was much closer to the metaphor proposed by Nassin Taleb, a mathematician, financier, philosopher, historian and psychologist of Lebanese origin, to explain, in his homonymous work, how the learning of the past, creating certainties of knowledge, can play very bad jokes: to the point of making men unprepared in the face of financial catastrophes, the disappearance of entire civilizations that had remained prosperous up to that moment, after centuries and centuries of material, spiritual and scientific development.

[6] *Rolando De Luca, Psicologo Psicoterapeuta, responsabile del Centro di Terapia di Campoformido per ex giocatori d'azzardo e loro familiari, in Alea Bulletin, n. 1, aprile 2020.*

[7] *Martinotti G., Pettorruso M., Clerici M., Sacchetti M., Di Giannantonio M., Il disturbo da gioco d'azzardo. Implicazioni cliniche, preventive e organizzative, in Journal of Psychopathology, 2020;26(Suppl 1).*

So the Black Swan is for all investors. Including the gambling industry, which in addition to letting consumers gamble money and social life, can itself be counted – for its business constructs – as a gambler. And not so much for the obvious "bench" position in contrast to the gambler. The gambling industry risks in fact an unsurpassed collapse, as already anticipated (in unsuspected times) in the microcosm of Campione d'Italia, when the bankruptcy of the largest physical casino in operation in Europe was decreed in July 2018 .
The collapse of the companies is caused not only by the collapse of consumption in the physical places where money is bet, but also by the ceased continuation of the multilevel marketing of finance derived from state concessions: which offered the illusion of snatching indefinite profit margins from the growing public gambling offer. What else could be expected, before the Black Swan, from a business that has multiplied eleven times in twenty years?
Well, the economic and financial aspects of a business with the aforementioned numbers and such market strategies are of great importance today also for those who professionally commit themselves to offering aid and therapies to people with mental suffering resulting from gambling abuse. While the industrial-commercial complex of gambling is looking for ways to relaunch its "services" (for example by studying digital platforms or physical installations compatible with Covid's anti-contagion rules), the general background of the various phases of the restoration of normalcy in the daily life of the populations, it obviously also affects scholars, operators, analysts and the whole arc of the addiction clinic, such as the ones dealing with gambling disorder.

Gambling problem or focus on the pathological player?

A curious dilemma is revealed when one attempts to frame the institutional and social framework of gambling as a health risk. Usually the emphasis is placed on problem gambling, and not on a much more congruent "gambling problem". We set aside for the moment the "detail" of the non-evocation of money, of the profit-making characterizing it. So, Problem gambling or Gambling problem?
Is it the exception of the gambling game that suffers an interference of pathological aspects that must be framed as a problem? Or is the object of the dispute, precisely the emergence of a gambling issue, where the state allows (indeed promotes) its commercial offer in public? In short: do you have to deal with problem gambling or is it gambling in itself problem?[8]
The appropriate definition of gambling addiction, finally adopted by the National Health Service thanks to the Balduzzi law decree (2012) and its inclusion in the new Essential Levels of Assistance (2017), still coexists with the state's propensity to draw from the gambling consumption a supply of income to support the costs of his apparatus. This is how the habit of betting money, pending prizes awarded purely by chance, came to huge proportions and which had never been known in Italy before.
From many sides it is believed that the definition of pathological gambling (problem gambling) can still be built, treating the player as a monad, and attributing to the player a differential psycho-pathological profile. This theoretical and pragmatic operation is proposed as if we did not change since the 1980s, when the gambling offer was limited to the one displayed in one of the four Italian casinos, and there were people from Milan, such as from any other part of the Peninsula, who went to Campione d'Italia, Sanremo, Saint Vincent or the historic casino of

[8] *In reference to an intricate unsettled question.*

Ca 'Vendranin in Venice. Or, At the opposite social end, from a plebeian or popular social context, when gambling consisted in the days of horse racing, when the bettors reached the racecourses of San Siro, Capannelle or Tor di Valle.
If such "elitist pilgrimages" to the gambling houses had attracted the scientific-professional interest of sociologists, psychologists, anthropologists and economists (even fewer in number) they would have wondered, trying an approach to the theme of gambling, why some people go to bet money and others do not want it. The focus to interpret the behaviors (in the problematic aspects) should have focused on the player's profile, reconstructing the traits to then proceed to a definition of pathological dependence deriving from the excessive attendance of gambling temples. From the psychosocial profile to the setting in terms of a specialized clinic.
Well, while the panorama remained in the terms just described, the therapists who twenty years ago in Italy dealt with gambling could be counted with the fingers of half of one hand. The reference in clinical literature was, for the few scholars, the book by the Austro-American Freudian analyst Edmund Bergler, one of the first gambling scholars linked to clinical profiles, that is, disorders of the psyche. In his long career he had listened to and in many cases taken under his care, about sixty patients with gambling addiction. Sixty cases in over thirty years of analytical practice. Very few in the United States of America, an immense country where gambling was practiced aggressively, widespread, with a popular tradition dating back to the era of the frontier of colonists, miners, adventurers and hobo[9] of adventurous and nomadic jobs.
Bergler in 1957 thus formulated his rigorous paradigm: "in our civilization anyone is potentially a gambler, of the harmless or dangerous variety. In some personalities this latent tendency can reawaken, and then the latent player actually starts playing. This statement may be disturbing and such that many would prefer to contest it. It can be refused, however, only by closing one's eyes in the face of scientific evidence to the contrary.[10] "
This model given to us by one of the pioneers of scientific research on the phenomenon can also be recalled in today's situation. It allows us to face this issue in our contemporary times. The social actors that interact with one another in gambling – the banker and the players – instead of being simple subjects in this systems, are rather placed in the midst of mechanisms and procedures of an economic activity, which has become exceptionally large. On one hand, the entrepreneurial project takes place – the bank has become industry – and on the other side are consumers, that is, the whole population indiscriminately, are treated as a commercial target to be reached and then retained thanks to sophisticated marketing. If anyone (as Bergler says) can evolve into a player (not simply by playing, but by acquiring the identity of a gambler), then the offer of that particular "good" called gambling will have to engage as many paying consumers as possible. The way to obtain growing profits is precisely paved by the immense size of the population that can potentially be the target of gambling products.

[9] *In the years of the Great Depression, a vagabond worker who lived in makeshift accommodation was called hobo, cultivating a style of simplicity, the vocation for travel, adventure, inner research and marginalization. Important is the essay by the sociologist of the Chicago School Nels Anderson, The Hobo (trad. It. Il vagabondo, Donzelli, Rome, 2011). '!*

[10] *E. Bergler (1899-1962), Psychology of gambling, New York: International universities Press, 1958, 244 pages, trad. It. Psychology of the player, 1974, Newton Compton Italiana. The easy-to-read text of the Austro-American author has curiously not been published again despite the fact that interest in the topic has gained adequate prominence in scholars and in general in the public. '!*

Moreover, the frameworks of addiction[11] apply also in gambling. In general, the consumption of a physical good or a service offered and available can lead to or be associated with a state of dependence. Beyond the natural sphere of addiction to satisfy man's absolute needs (for example, nutrition), the pathological meaning must be understood as submission to a power that causes significant damage, or that affects the behavior of the person, which alters in sensibly the course of a human existence and which, ultimately, compromises the "complete state of physical, mental and relational well-being" (ie health, according to the meaning of the WHO). An addiction is therefore pathological if it undermines the integrity of the individual, his freedom and which causes suffering both to the addicted and to the people who make up his circle of fundamental relationships, his "significant other", sometimes pushing himself to even harm to society as a whole.

The causal link between factor – physical-material or immaterial – of a detected addiction and the condition of the individual person is circular and non-linear, that is to say, it concerns the relationship that is established. Anyone who has investigated the issue in depth (one author for all: P. Rigliano, 1998) focuses precisely on the complexity of the relationship, or on the typical interaction of human systems: it concerns the subject, the object of addiction, the context where it takes place, as Gregory Bateson has framed the feedback of events and experiences of the person, which gives structure both to the experience and to the perception-cognition of oneself.[12]

It is the outcome of a person's behavior that creates meaning to addiction, and therefore to the replication of the behavior itself. Rigliano gives it a paradigmatic formulation: "Addiction is what results from the cross between the power that the substance [and we add: also an immaterial factor, ed.] Has in power and the power that that person is willing to attribute to the substance" [13].

That's why, referencing back to Bergler, "anyone is potentially a gambler". But the awakening of latency can take place following a meeting that activates it, even if only because it occurs in an otherwise transitory period of particular exposure to risk. And so that both a substance, a behavior or a relationship can generate a particular experience that can accompany the restructuring that the Self undergoes. The interpretation by the person of the experience in the encounter lays the foundations for its repetition. This is precisely the case of gambling, from which a pathological dependence sine substantia[14] can originate.

[11] Addiction: from the Latin addicere (addico, addixi, addictus), enslavement, reduction in slavery, forced dependence, confiscation. Gambling Addiction – Pathological Gambling is defined by the World Health Organization and described in DSM V, that is the complete repertoire of psychic suffering worthy of therapy, which is the standard approved by the American Psychiatric Association. In the fifth edition of the DSM (2013) the word Pathological Gambling was replaced by the wording Gambling Disorder (in Italian, Disturbo da Gioco D'azzardo). See APA, DSM-5 Diagnostic and statistical manual of mental disorders, Italian edition edited by M. Biondi, Raffaello Cortina publisher, Milan 2014.

[12] G. Bateson, Towards an ecology of the mind, Adelphi publisher, Milan 1977.

[13] P. Rigliano (a cura di) (1998). In-dipendenze, pag. 48, Torino: Gruppo Abele.

[14] The first institutionalization of the clinical aspects of excessive gaming consumption "with money" and "for money" takes place with the so-called decree-law of 13 September 2012, n. 158 ("Balduzzi decree") which provides for the treatment of gambling addictions among the obligations of the NHS. In addition, Article 7, paragraph 5. introduces protection and caution measures, including the obligation for managers of gaming rooms and establishments in which there is an offer of public games to exhibit at the entrance and inside the local, the information material prepared by the NHS aimed at highlighting the risks related to the game and to signal the presence on the territory of assistance services dedicated to the care of people with related diseases. With the Decree of the President of the Council of Ministers (Prime Ministerial Decree) of January 30, 2017, gambling diseases, now technically defined as Gambling

Well, how does exposure to risk look like? How is the transition from latency to persistent manifestation provoked? Is it legitimate to insert factors, devices, references and all the inductive methods into the environment (even saturating it) to the encounter between the fragility of the person (of each person) and the trigger of an addiction?

Due to the few patients under treatment, and a narrow range of addiction types, clinicians and scholars considered it a "niche" phenomenon: that could concern the lives of deviant individuals and personality profiles with non-generalizable features. The psychoanalytic hypotheses, however, drew from the rich materials from the production of great literature. The novel The Player by F. Dostoevsky[15], the interpretation of S. Freud,[16] Game at dawn by A. Schnitzler[17]. A certainly interesting and suggestive issue, a niche phenomenon. But is this a theoretical focus and a complementary search for pragmatics to be recovered even today?

If we can find some essential paradigms that allow us to proceed with the framing of an imposing phenomenon is the available data which shows 110.5 billion euros of consumption and 120 million man-days spent in gambling. However, today there is a renewed scientific request that claims – even among clinicians – to carry out a thorough examination of how the gambling offer was built. It seems clear to me that it is the "narrow door[18]" to strive first of all to know the constitutive features of an industrial project: which has poured many of the most significant results into programming, production, distribution, presentation on the market, access to consumption. advanced disciplines, from neuroscience to interior design, perception psychology, financial mathematics. The same "creatives", the technicians enlisted in the strategic marketing of the commercial-financial companies of gambling, have plundered the psychoanalytic literature abundantly: not for the purpose of freeing the person, but to devise effective procedures for customer loyalty of betting and lotteries[19].

Rhetorical questions, of course. Yet, a curious paradox continues to repeat itself: we examine the

Disorder, have joined the complex of Essential Assistance Levels. The new Decree in fact completely replaces the Prime Ministerial Decree of 29 November 2001, with which the LEAs were defined for the first time.

15 *Luigi Cancrini's essay was pioneering, "A drug addiction without drugs", published on the occasion of a re-edition of Fëdor Dostoevskij's masterpiece, The player, EdUP, Rome 1996.*

16 *Trad. It. In Complete Works of S. Freud, volume 10, Turin, Ed. Bollati Boringhieri, 1966-1980.*

17 *Arthur Schnitzler, Spiel im Morgengrauen, 1927. Ediz. It. Adelphi, 1983.*

18 *"Make every effort to enter through the narrow door. For many, I tell you, will try to enter and will not be able" (Luke 13:24) '!*

19 *An impressive repertoire of such senseless use of the sciences of the psyche could be organized for bleak and commercial purposes. Just a few examples of the institutional communication of the Monopolies of a few years ago, well before the ban on advertising became fully operational in 2019: "AAMS [Monopolies Agency] brings you closer to dreams (…) And just as the Lottery ticket poses a potential win for everyone, AAMS allows each person's imagination to open the door to fantasy, without fear ". The genius of the Neapolitan playwright has also been crushed: "Eduardo De Filippo said: 'Life is a game that needs to be supported by illusion'. Is this always true? Yup! Illusions help us live, but in our case illusions often become reality. "In 2007-2008, still one of hundreds of examples, advertising "branded" by the State Monopolies resorted to the archetypal figure of the horse to address women, even touching pornography with a female target. In wanting to be benevolent, the images and slogans used that constant reference to the "fantasy of the girls who imagine being saved by the Prince on a horse, a phallic symbol, as the Greek heroes had 'saved' Helen of Troy by means of a horse who had penetrated the city "(cfr. Iakov Levi, Biancaneve e altre vergini, in Scienza e psicoanalisi. Rivista multimediale di psicoanalisi e scienze applicate, http://www.geocities.ws/psychohistory2001/Biancaneve.html 2002) '!*

pathological addictions as they are today, and we push ourselves to discuss the next scenarios, resorting to theoretical references relating to a truly declining phenomenon.

Passatism and "pearls" on the Problematic Game

As happens in literature, fashion and costume, the alignment of cultured or institutional interpretations does not often correspond to the decline of narrative figures. Common sense makes us perceive what is buried in the way of life of the near past as a trait of the present. This is the case with the phenomenon, indeed with the representations of gambling. The so-called "public discourse" spreads on traits and profiles, which have become passatists with the by now mature revolution that has thrown machines and structures to the nettles; which has deteriorated temples and arenas of the high-risk challenge with cash stakes; which led to the extinction of 'Luck" and the same magical thought.
The gambling industry, and some of the clinical practitioners, propose operative framework that are obsolete. These social actors continue to propose this vision using dogmatic expressions. Here are some of them, from a choice of those specialists. Here are three examples (among hundreds) of banal tautologies that occur both among Italian authors and by clinicians who also act as international references.

- *Gioacchino Lavanco – Loredana Varveri, Psychology of gambling and betting,* Rome, Carocci, *2006: "Most of those who dedicate themselves to gambling, practice it as a form of pastime and fun. It is a social and cultural phenomenon which therefore cannot be demonized as such. However, in some cases, some individuals develop an obsession and a morbid attitude towards the game, coming to establish with it a real form of addiction.* [20]"

In international literature, other experts repeat similar argumentations, albeit with greater eloquence. The source are industry publications (overwhelmingly editorial products funded by the gambling majors).

- *"Gambling has become widely viewed as a socially acceptable form of recreation (Stucki & Rihs-Middel, 2007). For most individuals, gambling is an enjoyable and harmless activity. However, for a small minority of individuals it can become both addictive and problematic with severe negative consequences (Meyer, Hayer, & Griffiths, 2009). Consequently, the expansion of legalized gambling has been identified as an important public health concern (Shaffer & Korn, 2002; Williams, Volberg & Stevens, 2012), and as a result, the number of individuals seeking assistance for gambling-related problems (Abbott , Volberg, & Rönnberg, 2004; Suurvali, Hodgins, Toneatto, & Cunningham, 2008).*[21]"

[20] *Lavanco is a director, presented at the launch of the foundation, of the Unigioco Foundation, born on the initiative of Gamenet S.p.A. [Gambling concession holder] and the Eurispes Institute [private research body permanently entrusted with research and activities commissioned by gambling companies]. Among the stated aims: "to create a solid and genuine game culture and to make it a central point in the cultural production process of our country". '!*

[21] *Filipa Calado,and Mark D. Griffiths, Problem gambling worldwide: An update and systematic review of empirical research (2000–2015),* Journal of Behaviour Addiction, 2016 Dec 1; 5(4): 592–613: *"Gambling has become widely viewed as a socially acceptable form of recreation (Stucki & Rihs-Middel, 2007). For most individuals, gambling is an enjoyable and harmless activity. However, for a small minority of individuals it can become both addictive and problematic with severe negative consequences (Meyer, Hayer, & Griffiths, 2009). Consequently, the expansion of legalized gambling has been identified as an important public health concern (Shaffer & Korn, 2002; Williams, Volberg & Stevens, 2012), and as a result, the number of individuals seeking assistance for gambling-related problems (Abbott, Volberg, & Rönnberg, 2004; Suurvali, Hodgins, Toneatto, & Cunningham, 2008).*

The "most" and the "minority": but what are the proportions? "Pastime": time as an asset "not scarce", but widely available. And then, "social phenomenon": therefore arose spontaneously throughout the history of the costume. That recourse to linguistic banality [De Mauro, 2014] to repeat "widely considered" (by whom? For which scientific evidence etc?). And the reasoning falls on a "However": the concessive conjunction … "let's admit that …".

– *Claudio Barbaranelli, The game, protection and risk factors: overview of Italian and international studies and focus on research conducted by CERMPA* (Sapienza University of Rome), *year 2011, June 29, paper: "For most people playing with cash is a pleasant pastime. For some people, however, it can become a real pathology, which leads them to play compulsively. A pathological player is a person in whom the impulse for play becomes an uncontrollable and uncontrollable need, which is accompanied by a strong emotional tension and an inability, partial or total, to resort to a reflective and logical thought. "*

Two birds one stone: a) the word "game with winnings in cash" instead of gambling is a ridiculous semantic device; b) to say "a real pathology that brings them", that is, it is not gambling that leads to pathology, but it is the pathology that "leads" people to be pathological (precisely by playing " compulsively "). It is necessary to specify, with good reason that the Barbaranelli Center has been financed by Lottomatica since 2010. The signature of the same professor was cited by the concessionaire of the De Agostini Group in the appeal to the Regional Administrative Court of Lombardy, to request the revocation of the order of the mayor of Bergamo which in 2016 limited gambling hours in the city.
Lottomatica, the most important gambling corporation in the world, presented an expert report to document the economic damage it suffered due to the regulation imposed by the Municipality of Bergamo on the slot machine rooms. The expertise was signed by a colleague of prof. Barbaranelli, Prof. Vecchione, researcher at the same university. In this way, there was a conflict between a private and particular interest (the profit of the gambling company) and the universal and public interest that the Municipality of Bergamo wanted to assert to protect citizens. Another detail: since the resulting report was presented on headed paper of the State university "La Sapienza" it suggests the financial support of CIRMPA (inter academic consortium committed to studying the difficulties of minors and the risks of social exclusion-deviance in developmental age!)[22].
What is the sign of such an approach? The design of the industrial gambling machine is not examined, the properties that connote it in relation to the inviolability of the person are neglected, and it is assumed that the pathology arises exclusively from within the addicted person, that the addiction problem derives from a set of differential characteristics of the subject. It is about treating an individual with social stigmata. Pleural mesothelioma happened to a patient who was in Casale Monferrato[23], investigating his immune heritage, his psycho-somatic characteristics, oncological familiarity etc. But not on Eternit. This has happened for decades.

[22] *On 8 March 2017, the Regional Administrative Court of Brescia rejected the three appeals against the Mayor's order and strictly judged the same "expert reports" of Lottomatica. '!*

[23] *In Casale Monferrato, industrial district in the north-west of Italy, the Eternit Company produced building materials with asbestos, which was found to be highly cancerogenous.*

Capital interference, therefore, also on gambling pathologies is suffered by clinical professions. They are pushed – according to a vision that confirms the meaning of twenty-year government policies – to regress in the importance of their mission by placing themselves as a mere "remedial" tool. These professions are not framed as services for taking care of people's health, considered in its inviolable wholeness. The incidence of the antinomies above mentioned, on the prospect of the clinician making the decision is a topic that needs to be further clarified. Is there not an additional risk of induction to cognitive distortion and error?
Secondly, Gambling Disorder is a rare example of pathological addictions where the field of pathogenic "agents" is not institutionally located in a space separate from the field of Institutions. Among the institutions, in a state that recognizes welfare rights, certainly are included the services of the clinical and psychosocial area. The world gambling trade addresses the need of professionals to vouch to a professional niche, in which to obtain work and role gratifications, in exchange for legitimizing a "responsible" game (but without the fundamental condition that is civil liability from the dealer towards the consumer).

Addiction as industry project vs knowledge of the clinician

Today even the clinician, we would say above all he, must obtain the competence of a multidisciplinary and multi-professional reading that also includes numerous aspects, albeit unrelated to his initial specialist preparation. In other words, if he does not want to help direct his efforts out of the way, all he has to do is turn his gaze to an external competence: which is necessary for him to carry out his work with honesty. The seemingly simple questions make it difficult to understand sufficiently the dynamics of addiction. How do the various gambling games work? What change has brought about the use of digital technologies? What is the treatment reserved for customers in online gambling by Gambling corporations?
Moreover, in general, how to neglect that the daily presence of these games "always on", of the engagement of the person in a universal gamification, in a technological "playfulness" that refers to the flow of reward, levels in succession, jingles that accompany the challenges, new rewards waits etc.)? Can a clinician ignore how the gambling actually practiced by a huge part of the population, thanks to the use of new digital technologies, has reorganized the biorhythms, codified and marked the times of emotions, interpolated the paths of everyday life with the sequences of gratification and of obliterable frustration?
In the mid-nineties, gambling was still a "niche" theme, albeit of undoubted cultural interest: for psychology and psychoanalysis, for literature, for mathematics, for law, for criminology. The solidity of the institutional model that in Italy – for over a century – had confined bets, gambling houses, challenges for money and with money, lotteries in limited spaces and times remained uncontested. However, still distinct from the everyday life of people and cities.
The constituent components of the phenomenon remained very distinct, such that, if the issue of gambling disorder had been addressed, the approach would have led to the exclusive observation of people involved in a pathology, still defined in the class of "disorders behavior and impulse control ". The variables could have been isolated; the gambling machine and the gambler.
Everything has changed. Now gambling is in our everyday life: it interferes in the organization of

the daily life rhythms. The offer of gambling activities moves in search of people wherever they are. It affects the morphology, the layout, the structure of places. It alters the normal sequence of life. It stands in intra-family relationships, in the relationships of the individual with the group or with the social groups in which it is inserted: in the scale of the family, of work colleagues, of the neighborhood, of other contexts to which it belongs.

The present is marked by a new paradigm of the "game with money, for money and for profit". It is proposed here as an enunciated mass industrialized gambling. This framework captures the radical diversity with the phenomenon quo antea. The essential characteristics are given: a) by the combination of gambling and advanced technologies, with the latter having almost completely incorporated the "function of chance"; b) the replacement of games with high payouts and low frequency games with other "low but reachable payout" games by the customer and with very high frequency; c) from having eliminated the compensatory function of the search for luck with the expected gratification, experienced and repeated continuously through the payment of small "non-resolving" sums; d) by the large-scale, high-intensity use of the acquisitions of neuroscience and behaviorism for operative "conditioning"; e) the deployment of marketing and the stabilization of the demand for gambling by aiming at loyalty through addiction; f) from an interdependent business structure with a financial market derived from the trend of gambling revenues.

A mass industrialized gambling is therefore a low-threshold gambling experience, which progressively occupies an increasing portion of social time, which interpolates the itineraries of people's daily lives, engaging them for many hours of their day, since it is based on reinforcement techniques of behavior and induction to addiction. In general, mass industrialized gambling engages and stabilizes behavior with a bidirectional system which is made possible by the system, both online and physically, of the sequences "input-other investment-expected reward".

Rethinking the psycho-social and clinical approaches in contemporary conditions

The paradigm proposed above can help to adequately frame the problems created by an offer that is no longer located outside of everyday life. The gambling offer coordinates with the person's biorhythms, it interferes where significant interpersonal relationships take place, and ultimately invades the private and intimate individual life.

So we need to go to a new definition of addiction, or rather of the Gambling Disorder, which was not by chance in DSM V was changed from from pathology of behavior and impulse control to the structure of an addiction, that is of a real addiction.

And if an individual-differential treatment nevertheless engages the clinician, who must operate on an individual person's scale, this conceptualization does not represent a credible matrix for a general framework of the mass phenomenon. The emphasis on the gambling addict's characteristics, taken as unique and unrepeatable traits of the pathological gambler, in fact, does not help much in support of a health policy decision. Public Health policy related to measures aimed at the social distancing of the population, identified as the target of an epidemic disease, or in the case of gambling, with the aggressiveness factor of the gambling offer, that pushes it into developing as chronic diseases, the Gambling Disorder.

The amount of spendings in gambling – an ever increasing amount year by year – is the result of

how the industrial model was designed and built, drawing from the acquisitions of the neurobiological and psychosocial sciences into it, without the State playing a role of guarantee, protection, against the abuse of technology for the enslavement of the person. So it is clear that it is now necessary to adopt a new paradigm, which binds honest, independent operators to an absolutely precise ethical framework.

Industrial gambling as an abuse of science and technology acquisitions

The "non-neutral" use of science is a theme that can be re-proposed both to reach value judgments on contemporary gambling, and to analyze the adequacy of the warranty rules that the State has issued for integrity of the person and for the protection of the public interest. An author, who has always been a reference to research on education and learning, but whose work has been re-evaluated recently for the interpretation of gambling addiction, offers us at the beginning of his major work precisely the dilemma on the consequences of science.

From the first pages of his masterpiece, Science and human behavior, Burrhus Frederic Skinner *(Susquehanna, 20 March 1904 – Cambridge, 18 August 1990) exposes the paradigm in a dry way, quoting a 17th-century Jesuit, Francesco Lana de 'Terzi, who was the founder of the physics of air navigation. First the Jesuit quote.*

"God will never accept the invention of air navigation for the consequences it could have on the civilian government of man..".

"… no city will be safer from attacks since a ship will be able to drop a bomb on it, soldiers will descend directly beyond the walls, make looting, kill humans, burn with fireballs …".

"There will be no place, castle, building, city that can be safe …".

Prodromos. "Essay on some new inventions given to the master art", 1670.

Skinner writes (in the chapter Can science help? The misuse of science): "Lana's reservation was unfounded. He had predicted the modern air war with surprisingly accurate details – with paratroopers and machine guns along with the bombing. Contrary to his expectations, God suffered that his invention was effective"[two and a half centuries later].

«Science – comments Skinner – is more than a mere description of the events that happen. It turns to discover the ratio, to show how certain events are related to others.

"No technological practice can be scientifically based without identifying the correlations … [even more].. When we identify the coercive forces that act on human conduct (…) "[24].

History highlights the irresponsibility with which science and science products have been used.

Exit the State Tax Addiction

If the gambler's behavior is "conditioned", it cannot be said that public administrations, behind their "impersonality", do not fall into a similar state.

Having linked taxation to harmful activities- such as excessive consumption of bets and the like – it reproduces the paradox that has already occurred with smoking: the curious pathological dependence also from the side of the State. A symmetry, which can be evoked as a tax addiction. It is expressed in the "compulsive" search for new revenue for public finance. Is the tax revenue from cigarettes 14

[24] *Burrhus F. Skinner (1904-1990) Science and Human Behaviour,* ed. B.F. Skinner Foundation, 2007.

billion euros per year? But the cost of the 84,000 deaths from smoking-related cancers is far greater. The algebraic sum of the two items is not processed, cash emergencies are almost always dealt with by recording the forecast of new revenues from additional taxation on tobaccos in the financial statements. The demand for this "good" is in fact rigid, and the 11.5 million smokers will continue to consume what the state monopoly offers. The increase in the price of smoking has no effect on the propensity to inhale burnt tobacco.

For bets, slot machines and lotteries, the state induction spiral of gambling therefore exposes a new symmetry between bureaucratic decision and gambler behavior. The latter, when he loses money, wants to do it again, and therefore continues to invest increasing amounts. Equally immersed in the swamp of debt, the state is overwhelmed by a crisis, in the device of growing expenses and insufficient revenues. In this sense, the public administration also slips into chasing, in the run-up of losses: we want to "redo" to find the money necessary to cover the current expenditure of the equipment.

Here, therefore, exactly like the gambler, the public administration – to be understood here as the complex of bureaucratic and political decision-makers engaged in its procedures – spares itself from adopting a systemic vision. Instead, a rational decision should sound like this: "if we relaunch the production of goods and services, not only do we create jobs, but we also stimulate economic growth. As a result, the revenue from taxes and duties increases." To summarize, what does not come from the taxation of gambling is offset by taxes on other goods which benefit from the greater availability of money of families (in absence of gambling). The prison of obtuseness, however, forces the public administration to a cognitive shortcut, to a heuristic: under the pressure of the need to stock up on money, bureaucracies and the political class go to find food where they perceive an availability, and the deferral of the structural choice seems to be easily endorsed. For the time being, with the revenue derived from gambling we dab a leakI.

It is similar to say: we are full of debts and then we ask for loans to finance them. Consequently we continue to pay at increasing prices the time obtained "on credit". Conclusion: the abnormal expansion of the consumption of gambling has become a further structural factor of both the deficit and the debt of the state. In pursuit of losses (and in the flight from responsibility) Government and Parliament project each other into a Pathological Gambling, or an endless spiral.

It seems problematic that there may be an addiction treatment that affects the individual person that is not consistent with the treatment of addictions when they involve an entire country. It is a spiral that is difficult to master when an industrial gaming system is supported by the continuous expansion of the number of participants in the gambling game. The "emancipatory" premise is the restoration of the ethical-political assumptions of that guarantee the rule of a constitutional state.

Bibliografia

Bergler, E.; *Psychology of gambling*, New York: International universities Press, 1958, 244 pages, trad. It. *Psicologia del giocatore*, Newton Compton Italiana, 1974.

Aa.Va.; *Famiglia e capitale sociale nella società italiana. Ottavo Rapporto Cisf sulla famiglia in Italia*, Edizioni Paoline, Roma, 2003.

Adams, P.G.; *Gambling, Freedom and Democracy*, New York, Routledge, 2008.

Agenzia delle Dogane e dei Monopoli; *Libro Blu*, edizioni 2015-2019.

Anderson, N., *The Hobo* (trad. it. *Il vagabondo*, Donzelli, Roma, 2011).

Annunziata, M. *Dei singoli contratti. Del giuoco e della scommessa* in "Nuova rassegna di giurisprudenza sul codice civile", 1998-2000, Milano, Giuffrè, 2001.

Bateson, G.; *Verso un´ecologia della mente*, editore Adelphi, Milano 1977.

Bauman, Z.; *La solitudine del cittadino globale*, trad. it. Milano (titolo originale *In Search of Politics*, 1999.

Becker, H.S.; *Outsiders: Studies in the Sociology of Deviance*, New York, The Free Press, 1963 (trad.it. EGA, Torino, 1987).

Bellio, G.; Croce, M. (a cura di); *Manuale sul gioco d´ azzardo. Diagnosi, valutazione e trattamenti*, Milano, Franco Angeli, 2014.

Blaszczynski, A.; Ladouceur, R.; Shaffer, H.J. ; *A science-based framework for Responsible gambling: the Reno model*. In "Journal for Gambling Study" 2004 Fall;20(3):301-17.

Buck, A.J.; Hakim, S.; Spiegel; U.; *Casinos, Crime and Real Estate Values: Do They Relate?* in "Journal of Research in Crime and Delinquency", August 1991.

Caillois, R.; *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine, p*agina 35 (corsivo nostro), Parigi 1967, Bompiani, Milano 1981.

Calado, F.; Griffiths, M.D.; *Problem gambling worldwide: An update and systematic review of empirical research (2000–2015)* by in "Journal of Behavioral Addiction", 2016 Dec 1; 5(4): 592–613. Published online 2016 Oct 26.

Cancrini, L.; *Una tossicomania senza farmaci*, pubblicato con un'edizione di Fëdor Dostoevskij, *Il giocatore*, EdUP, Roma 1996

Centro studi Gruppo Abele, *Il gioco d'azzardo in Italia*, supplemento di "Animazione sociale", Torino – 2009

Commissione Parlamentare di Inchiesta sul fenomeno delle mafie e sulle altre associazioni criminali, anche straniere, *Relazione sulle infiltrazioni mafiose e criminali nel gioco lecito e illecito*, relatore sen. Stefano Vaccari, approvata dalla Commissione nella seduta del 6 luglio 2016, Atti parlamentari doc. XXIII, n. 18.

Cooper, M.; *L´ ultimo posto onesto in America*, Milano, Fusi Orari, 2004.

Cosgrave, J.F.; *The Sociology of Risk and Gambling Reader*, London-New York, Routledge 2006.

Croce, M.; Jarre, P. (a cura di) *Il Disturbo da Gioco d´Azzardo, un problema di salute pubblica. Indicazioni per la comprensione e per l'intervento*, Roma, Publiedit Edizioni, 2017.

Croce, M.; Zerbetto, R. (a cura di); *Il gioco e l'azzardo*, Milano, Franco Angeli, 2001.

Dadayan, L., *States´ Addiction to Sins: Sin Tax Fallacy*, *National Tax Journal*, 72:4, pp. 723-754, Washington, DC, 2019.

Dow Schüll, N.; *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas*, Princeton, Princeton University Press, 2012.

Eyal, N.; Hoover, R.; *Hooked. Creare prodotti e servizi per catturare clienti*, Milano, Edizioni LSWR, 2014.

Fiasco, M.; *Azzardo virtuale e vita quotidiana. Anatomia d'una impostura*, in *Giochi di Stato*, a cura di Coccia B., Edizioni Apes, 2015.

Fiasco, M.; *Costruzione del gioco d'azzardo e possibili scenari*, in *Giocarsi tutto*, a cura di Chiavarino C.; Libreriauniversitaria.it edizioni, 2019.

Fiasco, M.; *Debito, bilancio economico deficitario, sovraindebitamento e rischio di ricorso all'usura. Una ricerca comparativa sulle regioni italiane*, Consulta Nazionale Antiusura, Roma – Bari, 2012.

Fiasco, M.; *Gioco industriale di massa*, in *Lose for Life*, a cura di Forleo C. e Migneco G., Edizioni Altrecononomia, 2017.

Fiasco, M.; *Il gioco d'azzardo e le sue conseguenze sulla società italiana; la presenza della criminalità nel mercato dell'alea*, Consulta Nazionale Antiusura, Roma, 2014.

Fiasco, M.; *Il ruolo ambiguo dello Stato. Quello strano far cassa*; in "L'Arco di Giano", n. 74, giugno 2012.

Fiasco, M.; *Indebitamento patologico e credito illegale nella crisi attuale. Dimensioni del rischio e prospettive per imprese e famiglie produttrici*, Camera di Commercio di Roma, 2013.

Fiasco, M.; *L´impatto del gioco d'azzardo sulla domanda di beni e servizi e sulla sicurezza urbana*, Camera di Commercio di Roma, 2014.

Friedman, M.; Savage, L.J.; *The Utility Analysis of Choices Involving Risk* in "The Journal of Political Economy", vol. 56, n. 4., Aug. 1948.

Gallino, L.; *Finanzcapitalismo. La civiltà del denaro in crisi*, Torino, Einaudi, 2009.

GEDI - Quotidiani locali; *L´Italia delle slot, database*, dicembre 2017.

Goffman, E.; *On Cooling the Mark Out. Some Aspects of Adaptation to Failure,* in "Psychiatry: Journal of Interpersonal Relations", University of Chigago, 1952.

Grinols, E.L. ; Mustard, D.B.; *Business profitability vs. social profitability: Evaluating the social contribution of Industries with externalities and the case of the casino industry*. In "Managerial and Decision Economics", n. 22, 2001.

Hakim, S.; Friedman, J.; *The Effects of Casino Gambling in Atlantic City on Crime*, "Casino Gaming", May 1987.

Huizinga, J.; *Homo ludens,* 1938. Trad. it. Einaudi, Torino 1946

Imbucci, G. (a cura di); Mercato ed etica del gioco pubblico, Venezia, Marsilio, 2002.

Inter-Provincial Consortium for the Development of Methodology to Assess the Social and Economic Impact of Gambling; *The Socio-Economic Impact of Gambling Framework*, Ontario 2012;

Istituto Bambino Gesù per la Salute del Bambino e dell'Adolescente; *Guida alla dipendenza dal gioco d'azzardo*, a cura di Roberto Averna, Unità Operativa di Neuropsichiatria Infantile; Idem, *A scuola di salute. Caritas e Bambino Gesù contro il gioco d'azzardo*. Entrambe le pubblicazioni sono datate marzo 2018.

Kahaneman, D.; Tversky, A.; Slovic, P. *Judgment under Uncertainty. Heuristics and Biases*, Cambridge, Cambridge University Press, 1982.

Kapp, K.; *The Gamification of Learning and Instruction Field Book: Ideas into Practice*, Hoboken, NJ: Wiley, 2013, in "New Horizons in Adult Education & Human Resource Development, 28(1), 58-60, anno 2016, Florida International University.

Ladouceur, R.; Sylvain, C.; Boutin, C. ; Doucet, C.; *Understanding and Treating the Pathological Gambler*, Edit. John Wiley & Sons, 2009, Hoboke, NJ, USA

Lavanco, G.; Varveri, L.; *Psicologia del gioco d´ azzardo e della scommessa - Prevenzione, diagnosi, metodi di lavoro nei servizi*; Carocci, 2006

Legrenzi, P.; Massarenti, A.; *L´ economia nella mente*, Milano, Raffaello Cortina, 2016.

Levi, I., *Biancaneve e altre vergini*, in *Scienza e psicoanalisi*. Rivista multimediale di psicoanalisi e scienze applicate, http://www.geocities.ws/psychohistory2001/Biancaneve.html 2002

Martinotti, G., Pettorruso M., Clerici M., Sacchetti M., Di Giannantonio M., *Il disturbo da gioco d'azzardo. Implicazioni cliniche, preventive e organizzative*, in *Journal of Psychopathology*, 2020;26 (Suppl 1).

Mazzocchi, S.; *Mi gioco la vita*, Milano, Baldini Castoldi Dalai, 2005.

Meyer, G.; Hayer, T.; Griffiths, M. (a cura di*); Problem Gambling in Europe*, New York, Springer Science, 2009.

Motterlini, M.; "Neuroeconomia" e "Teoria del prospetto" in *Enciclopedia dell'economia Garzanti*, Milano, Garzanti, 2011.

Motterlini, M.; Piattelli Palmarini, M. (a cura di); *Critica della ragione economica. Tre saggi: Mc Fadden, Kahneman, Smith*, Milano, Il Saggiatore, 2005.

Musatti C.; *Trattato Di Psicoanalisi,* Boringhieri, *1977*

Ordiz Carpintero, T. ; *Gamification: Around the world in eighty days*, in "Infancia, Educación y Aprendizaje (IEYA)", Vol. 3, Nº 2 (edición especial), pp. 397-403. ISSN: 0719-6202.

Orford, J.; *An Unsafe Bet? The Dangerous Rise of Gambling and the Debate We Should be Having*, 2011 UK, ed. John Wiley & Sons.

Pavone, I.R.,, *La dichiarazione di pandemia di covid-19 dell'OMS: implicazioni di governance sanitaria globale*, 27 marzo 2020, in pubblicazione su Biolaw Journal, 2020.

Rigliano, P. (a cura di) *In-dipendenze*, Edizioni Gruppo Abele, 1998.

Schnitzler, Arthur; *Spiel im Morgengrauen*, 1927. Ediz. It. Adelphi, 1983.

Skinner, B F.; *Science and Human Behavior,* ed. B.F.Skinner Foundation, 2007.

Strange, S.; *Casino Capitalism*, Londra, Basil Blackwell, 1986 (trad.it. *Capitalismo d'azzardo*, Laterza, 1988.

van den Braak , S.; Muntz , Th.; Woutersen, E.; *De Groene Amsterdammer/Investico*, Paesi Bassi, in "Internazionale", n. 1332, 8 novembre 2019

Vaughan, L.; Siegel, W.; Siegel, D.S. (a cura di); *The economics of gambling*, Oxford University Press, 2013.

Web

https://www.millwardbrown.com/adreaction/2014/report/Millward-Brown_AdReaction-2014_Global.pdf

http://revistas.uv.cl/index.php/IEYA/index.