

Gioco d'azzardo e salute, tra ricerca scientifica e politiche pubbliche: l'importanza di un efficace dialogo interdisciplinare*

Maurizio Fiasco**

Fondata nell'aprile dell'anno 2000 con lo scopo di promuovere lo studio del gioco d'azzardo e dei comportamenti a rischio di analogo profilo, Alea è un'associazione scientifica che può ormai riassumere, nelle biografie professionali dei suoi aderenti, lo "stato dell'arte" sulla questione. Si è iniziato a seguire da così lungo tempo lo sviluppo di un fenomeno mentre via via perveniva ad esiti paradossali nelle condizioni italiane. Quel che fino a un recente passato era infatti posizionato in una "nicchia", nel novero dei motivi d'interesse di studio, si è poi mutato in presenza ingombrante, sempre più intrusiva della vita quotidiana nella società, nelle istituzioni e nel senso comune di larga parte della popolazione.

La compagine di studio che presiedo *pro tempore* non svolge direttamente attività di presa in carico terapeutica, ma di analisi e valutazione delle buone prassi, quali attendono quotidianamente di essere sviluppate con onestà scientifica e trasparenza.

Rilevo con soddisfazione che in tale itinerario di ricerca teorico-pratica, proprio il mondo dei giuristi si sia impegnato in parallelo con altrettanta convinzione, ponendo a disposizione punti

* Contributo referato dalla Direzione della Rivista. Il testo riprende la relazione introduttiva della sessione dedicata al tema dei rapporti tra gioco d'azzardo e salute svolta durante il convegno "I primi due anni della rivista Corti Supreme e Salute", organizzato dalla Facoltà di Giurisprudenza e dal Dipartimento di Scienze giuridiche dell'Università Cattolica del Sacro Cuore, in collaborazione con la Società italiana di Diritto sanitario, il 29 gennaio 2020 a Milano.

** Sociologo, Presidente di Alea – Associazione per lo studio del gioco d'azzardo e dei comportamenti a rischio, maurizio.fiasco@gmail.com.

di vista ed elaborazioni preziosi. Non altrettanto è invece accaduto ad altre professionalità, sia accademiche sia *in action*, dalle quali pur ci si sarebbe aspettati una loro autoconvocazione. Penso al mondo degli economisti, per lo più silenti di fronte ad un fenomeno macro, eppure che esibisce numeri difficili da non cogliere. Lo scorso anno, per esempio, si è segnato un incremento ulteriore del volume del conto economico del mercato del gioco d'azzardo. Ecco i conti essenziali: da un consumo lordo pari a 106,8 miliardi di euro, registrato nel 2018, si è pervenuti alla cifra di 110,4. E tutto questo è accaduto nonostante provvedimenti rilevanti, come il “taglio” del 30 per cento del numero di slot machine (da 375mila a 262.500 a partire dal maggio del 2018), e la vigenza di oltre 600 regolamenti comunali “limitativi” della commercializzazione, anche in applicazione di norme di numerose leggi regionali che hanno parzialmente modificato le regole.

Ebbene, i numeri del denaro significano un impegno superiore al 10 per cento del valore complessivo del budget dei consumi delle famiglie¹, e comportano l'impegno che sfiora i 5 punti di PIL. E tutto questo mentre il Paese attraversa il dodicesimo anno della Grande crisi, contrassegnata – dopo la fase di più acuta recessione – dalla perdurante stagnazione: quale l'Italia dal dopoguerra non aveva mai conosciuto. Il combinarsi di un fenomeno interveniente (*boom* dei consumi di giochi d'azzardo) e crisi ultradecennale di capacità produttive nazionali pare non aver suscitato grandi sforzi di approfondimento sugli scenari macroeconomici, oltre che microeconomici (strettamente correlati). E ancora oggi, nonostante i passi in avanti per recuperare il *gap* con l'anno 2008 (dal quale data la crisi), siamo a circa 3,1 punti percentuali in meno rispetto al prodotto interno lordo del 2008, quando “l'onda” arrivata da oltreoceano si è infranta sulla vecchia Europa.

Per i consumi delle famiglie, la riduzione del valore risulta ancora più netta, giacché per l'effetto combinato della caduta dei redditi e del declino occupazionale

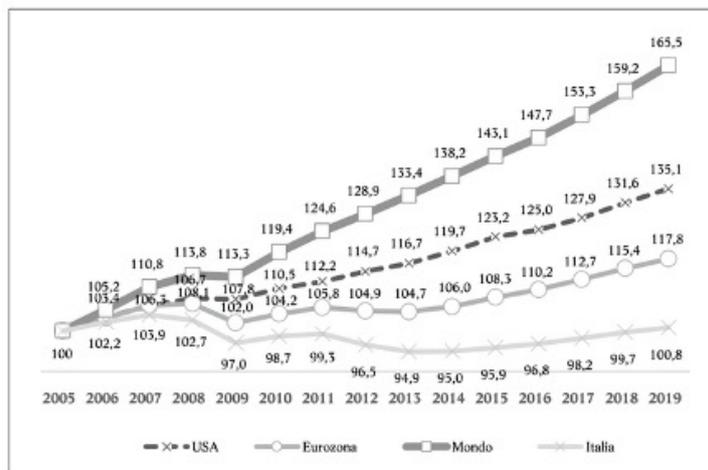


Fig. 1 – Indice del PIL a prezzi costanti (2005=100)

Fonte: Elaborazioni su dati IMF, *World Economic Outlook* (Apr. 2018; 2017 stime, 2018-19 proiezioni)

¹ Si tratta ovviamente dei livelli riscontrati prima dello shock della pandemia per il Covid-19.

C'è un problema da risolvere: l'asimmetria di approccio scientifico interdisciplinare *tra il mondo del progetto industriale del gioco d'azzardo e la sfera che deve curare l'interesse pubblico*, o il bene comune, che lo stesso *set* di approfondimenti scientifici ancora non ha a disposizione. Il primo ambiente che ha recuperato velocemente questa asimmetria è quello dei giuristi.

Dal canto suo, il *marketing* strategico del progetto industriale aveva già inquadrato – uso la metafora di un prisma dalle 12 facce – un lessico da imporre per far costruire una concettualizzazione, indicando persino un ruolo da assegnare a tutta la gamma principale delle professionalità o delle rappresentanze degli interessi che effettivamente ha via via attratto. Con tale disegno raffinato si era precostituito il successo di un'avventura industriale le cui dimensioni, dal 1992, sono passate da quelle di un mercato di nicchia da 10 miliardi di euro di gioco d'azzardo “consumato” a 107 (sempre di miliardi di euro) nel 2018 e infine, come accennato, a ben oltre 110 nell'ultimo anno intero, il 2019.

Quindi, un progetto industriale che ha modificato il profilo delle abitudini degli italiani, ha anticipato nella sua architettura quanto era stato concepito – e attuato – già negli Stati Uniti d'America a partire dagli anni Settanta del secolo scorso. Qui va segnalato un paradosso, nell'accostare il caso italiano con quello di Oltreoceano. Negli USA il boom dell'azzardo è stato meno estremo poiché il regime liberistico dell'esercizio d'impresa prevede che tutte le attività economiche siano consentite, ma resta ferma la risarcibilità e la esigibilità dei costi e dei danni arrecati ad un terzo. Cosicché il volume del gioco praticato negli USA è alla fin fine più modesto del nostro Paese, ove l'azzardo immesso in commercio è regolato in regime di monopolio dello Stato.

Nel tessuto delle città americane, per esempio, il gioco d'azzardo non è consentito, salvo che nei centri commerciali distanti dai luoghi della quotidianità. Una regola in vigore fin dall'Anteguerra. Per arrivare eventualmente a decidere di superarla fu effettuato, negli anni Settanta, un esperimento che prevedeva il trasferimento dell'accesso alle porte del gioco d'azzardo nel tessuto urbano di Atlantic City, città in pieno declino economico e occupazionale. Tirando poi le somme, l'impatto del trasferimento in città del gioco fu inizialmente di rivitalizzazione sia economica che occupazionale, cui però, progressivamente seguì un effetto depressivo che portò un nuovo inedito fattore di declino: crollo dei valori immobiliari, concentrazione degli effetti di marginalità sociale che si traducevano in degrado della città, segnato da un aumento dell'insicurezza, con maggiore concentrazione di reati lungo le vie adduttrici dei consumatori ai poli dell'azzardo².

Questo ha portato ad un ripensamento sulla decisione iniziale, con due conseguenze: una nefasta, concernente l'ubicazione dei casinò nelle Riserve Navajo, con il rischio di trasmissione del contagio a discapito delle minoranze etniche aborigene; l'altra è stata quella di

² Cfr. J. FRIEDMAN, S. HAKIM, J. WEINBLATT, *Casino gambling as a “growth pole” strategy and its effect on crime*, in *Journal of Regional Science*, vol. 29, 1989, n. 4, pp. 615-623.

non consentire negli altri Stati la polarizzazione dei distretti del gioco d'azzardo e altre presenze, a eccezione dello stato del Nevada. Con riflessi anche per le modalità virtuali o "senza territorio", poiché, a esempio, oggi negli Stati Uniti lo stesso gioco d'azzardo *online* è vietato: salvo per l'appunto che nello stato del Nevada.

Quanto a un proposto paradigma, quello del "gioco responsabile", va ricordato un aspetto paradossale, e cioè il fatto che la sua definizione venne elaborata da tre illustri clinici della dipendenza dal gioco, in un simposio che prevedeva sponsorizzazioni che invece in Italia il Ministero della Salute, per quanto riguarda le società farmaceutiche, ha inibito da circa 20 anni. E così è stato offerto agli ambienti dei clinici, alle industrie del settore e ai decisori pubblici un modello di *Responsible gambling* che altro non è, ad appena una notazione sulla semantica, che un ossimoro: l'azzardo come condotta temeraria "responsabile". Il gioco con soldi e per soldi con tale "dispositivo" di comunicazione diviene nel senso comune una delle tante ordinarie forme di "rischio", da accettare nel novero di quei rischi quotidiani, che sono connaturati alle continue singole decisioni razionali umane prese in condizioni d'incertezza: sulle quali è possibile calcolare il valore tollerabile e la percentuale minima dove si configura il passaggio, per l'appunto dal "rischio" al "pericolo".

L'azzardo sia nel lessico e sia nella effettualità è tale perché riguarda una condotta temeraria che mette a repentaglio *valori rilevanti* nell'economia, nella salute e nei rapporti sociali. Per questo motivo associare "responsible" a "gambling" è un'operazione semantica abbastanza difficile da sostenere.

Si arriva così procedendo, infatti, alla definizione di un gioco che può essere responsabile in quanto riconducibile ai confini della sopportabilità, indi per cui questa informazione viene data ai consumatori, all'industria e ai decisori pubblici. Tuttavia, rileva un dettaglio, ovvero la "vendetta postuma" della legge di Pareto, la quale statuisce che "in ogni realtà, il 20 per cento delle variabili che la compongono concentra l'80 per cento del volume – o dei fattori – che connotano questa realtà".

Nel campo del gioco d'azzardo lo si riscontra, da ultimo, con gli stessi dati forniti dall'Istituto Superiore di Sanità sul finire del 2018³: giocano 18 milioni e mezzo di persone, di cui 5,1 milioni sono abitudinari e all'interno di questi c'è una frazione di un milione e mezzo di giocatori ritenuti "problematici"⁴. In calcoli economici, la progressione che dai 10 miliardi di euro del 1992 passa ai 109,4 del 2019, poggia sulla fidelizzazione di consumatori che esattamente come i tabagisti e gli alcolisti, "fumano senza il piacere di fumare" e "bevono

³ *Il gioco d'azzardo in Italia*, Ricerca realizzata nell'ambito dell'Accordo di Collaborazione tra Agenzia delle Dogane e Monopoli (ADM) e Istituto Superiore di Sanità (ISS). Ancora non pubblicata, ma presentata a Roma il 18 ottobre 2018 per alcuni dati riassuntivi, come quelli citati.

⁴ La traduzione in italiano di "problem gambling" con "gioco problematico" e quindi condotta del "giocatore problematico" in verità fa smarrire la pregnanza di significati che ha la locuzione nella clinica delle dipendenze: "Problem gambling is an urge to gamble continuously despite harmful negative consequences or a desire to stop. Problem gambling is often defined by whether harm is experienced by the gambler or others, rather than by the gambler's behaviour" (2013, *DSM5 Diagnostic Criteria: Gambling Disorder*).

senza sete”, cioè sono dipendenti, impossibilitati a condizioni invariate a recedere da una situazione di consumo.

Una cosa curiosa a proposito dell'assunto che pur essendo nel regno della fortuna - dunque all'interno di quello spazio che qualcuno definì “il più democratico che l'uomo possa inventare”, poiché non esistono fattori che possano ostacolare anche l'ultimo della piramide sociale a raggiungere le performance di chi sta al vertice della stessa - il determinismo integrale è applicato all'interno di questo settore economico, che si estende dall'impianto giuridico al modello econometrico, alla definizione del tema verso i clinici per portarli dentro ad una tollerabilità di un'esposizione a rischio di una massa così ingente di popolazione.

C'è anche una non casualità persino nei dettagli nell'architettura tecnologica degli apparecchi con cui si gioca: degli illustri studiosi (Goldberg, Whiting, Howell⁵) avevano individuato negli Stati Uniti la correlazione tra le note ricorrenti in una delle sinfonie beethoveniane – composta in uno stato d'ansia e di forte turbamento a seguito dello scoppio della guerra tra Francia e Austria e dell'aritmia cardiaca di cui soffriva – e lo stato d'ansia e concitazione, nonché di forte compulsione.

È quanto avviene nell'esperienza del giocatore “problematico” o del giocatore *tout court*, il cui battito cardiaco presenta frequenze traducibili in note musicali (il Si bemolle e il Mi bemolle) che sono le stesse dei *jingle* delle slot machine. Da ciò discende che il giocatore vive l'alternanza di frustrazione e gratificazione, mentre in tale esperienza ha il suo apparato cardiaco in consonanza con i ritmi e i suoni utilizzati dagli apparecchi.

La tecnologia a fini commerciali e la necessità di lavorare sulla sfera neurologica delle persone, del resto, non è appannaggio solo dell'industria del gioco d'azzardo. Però – mi permetto di dire – si apre un profilo di indagine conoscitiva all'interno di un progetto di regolazione istituzionale: è lecito utilizzare forme di manipolazione che si spingono fino a questo livello di sofisticazione? È consentito, inoltre, utilizzare degli algoritmi – molto simili alla sequenziazione della dopamina – che amministrano le fasi di ricompensa e frustrazione nell'erogazione dei premi in denaro nel gioco d'azzardo?

Di là della *vexata quaestio* del *Responsible Gambling*, una definizione chiara (e suscettibile di essere utilizzata per sviluppi scientifici) della dipendenza dall'azzardare per denaro, ci è consegnata da uno dei pionieri dello studio di tale materia, l'austro-statunitense Edmund Bergler. Nel 1957 egli sosteneva il paradigma secondo cui “nella nostra civiltà chiunque è potenzialmente un giocatore, della varietà innocua o di quella pericolosa. In alcune personalità questa tendenza latente può ridestarsi e da allora il giocatore si mette effettivamente a giocare; affermazione che può risultare inquietante tanto che molti preferirebbero con-

⁵ Il rapporto tra suoni e aritmie cardiache è illustrato nella ricerca di Z.D. GOLDBERGER, S.M. WHITING, J.D. HOWELL, *The Heartfelt Music of Ludwig van Beethoven*, in *Perspectives in Biology and Medicine*, vol. 57, 2014, n. 2 (spring 2014), pp. 285–294.

testarla, ma la si potrà rifiutare solo chiudendo gli occhi di fronte a prove scientifiche in senso contrario”⁶. Come si ridesta la latenza?

Si può ritenere legittima l’attività commerciale che spinge affinché questa latenza si evolva, fino dunque alla manifestazione di uno stato o di un comportamento “a rischio”? Giacché, se accettiamo il paradigma di Bergler, ne deduciamo che non c’è una predisposizione “assoluta”, ma più verosimilmente che sussistono delle condizioni che differenziano gli individui e che “disturbano” lo stato di latenza su una popolazione molto ampia.

Ancora con degli artifici linguistici, il paradigma di Bergler è stato stravolto e dunque ridotto ad una banalizzazione: affermando che “La maggior parte di coloro che si dedicano al gioco d’azzardo lo pratica come forma di passatempo”; siamo passati dal prestare attenzione ai fattori della latenza al concettualizzare il gioco d’azzardo, ontologicamente, qual stato di divertimento “tradizionale” e non invece qual insieme di produzioni industriale. E perciò, un siffatto spontaneo fenomeno sociale “come tale, non può essere demonizzato”⁷. Proseguendo lungo tale argomentazione, si può tranquillamente scrivere che “Tuttavia, in certi casi, alcuni individui sviluppano un’ossessione e un atteggiamento morboso, arrivando ad instaurare una vera e propria forma di dipendenza” ...

La stessa ricerca esplorativa dell’Istituto Superiore di Sanità ci conferma che l’area non è di “alcuni” e “a certe condizioni”. E quando con espressioni superficiali (il “passatempo”) si evocano concetti indefiniti quali “la maggior parte” e la “minoranza” dei giocatori d’azzardo, occorre ricordare che vanno fissate, con rigoroso fondamento, le proporzioni. E poi si sfugge al tema del tempo, ingenuamente assunto come un bene “non scarso”, e perciò ampiamente disponibile. Qui accenniamo appena a un tema importante.

Quando misuriamo il gioco d’azzardo, di solito ne pesiamo i valori monetari, il denaro che si punta e quello dei premi e delle perdite. Ma le somme monetarie devono essere convertite in quantità di tempo sociale di vita. Ovvio che le risorse “bruciate” dal gioco d’azzardo rappresentano denaro (bene scarso) e tempo sociale di vita (bene ancora più scarso). È evidente che attraverso un lessico, la tendenziosa enunciazione del tema, si apre uno spazio per riequilibrare il *set* di conoscenze scientifiche che sono state incorporate dall’industria dell’azzardo. E a questo fine converrà ricorrere a un ricco ventaglio di discipline e di conoscenze, da “incorporare” in un progetto che miri a riequilibrare interamente la “partita” (questa volta è il caso di dirlo) per il bene comune e all’insegna dell’interesse pubblico.

⁶ E. BERGLER, *The Psychology of Gambling*, Hill and Wang, New York, 1957, trad.it. *Psicologia del giocatore*, Newton Compton, 1974.

⁷ Così, ad esempio, F. CALADO, M.D. GRIFFITHS, *Problem gambling worldwide: An update and systematic review of empirical research (2000–2015)*, in *Journal of Behavioral Addiction*, vol. 5, 2016, n. 4, pp. 592-613 (pubblicato on line il 26 ottobre 2016).