

MARCO PEDRONI, ALICE SCAVARDA

Un'agenda di ricerca per la sociologia del gioco d'azzardo

Abstract: The paper advances a research agenda for the Sociology of Gambling. Firstly, it reviews the different approaches on the phenomenon within Gambling Studies. The medicalised model of gambling, centred on the concept of problematic gambling, is still predominant, while a fragmented body of sociological literature has addressed the topic since the end of the XIX century. Our argument is that the analysis of the social processes at the root of both gambling practice and industry is crucial to put forward a sociological comprehension of gambling. Finally, we propose the main topics to be developed within the sociological research on gambling: the role of social stratification in modelling gambling practices; the transformation of gambling in a cultural industry; the relationship between gambling industry, the State and policy makers; gambling as a form of recreational consumption; the relationship between gambling and risk.

Keywords: Gambling, Gambling studies, Sociology of gambling

Introduzione

È opinione diffusa tra gli studiosi che il gioco e, per estensione, quello d'azzardo abbia esercitato un ruolo significativo nella vita quotidiana di molte società [Kassinove, Schare 2001]. Altrettanto diffusa è la tesi che il gioco, nelle sue diverse forme, rappresenti un elemento inerente la natura umana [Huizinga 1982; Caillois 2000] e la sua relazione costitutiva con la società [Doni, Tomelleri 2001], argomento sostenuto in modo non disinteressato anche dall'industria dell'azzardo [Griffiths et al. 2009; Orford 2019; Rolando et al. 2020]. La trasversalità del gioco come espressione del legame sociale, comune a tutti i mammiferi, è stata impropriamente estesa anche all'azzardo, che ne rappresenta una forma culturalmente determinata. Questa presupposta universalità del gioco d'azzardo è stata ampiamente messa in discussione dagli studi antropologici di tipo cross-culturale [si veda, ad esempio, Pryor 1976; Binde 2005]. Come fenomeno diffuso in modo capillare, il gioco d'azzardo daterebbe a non più di due secoli fa, quale prodotto di un'accresciuta complessità e stratificazione sociale, della circolazione consi-

stente di beni e di denaro e di livelli elevati di rischio e di incertezza individuale e collettiva [*ibidem*].

L'analisi storica di Gerda Reith [1999] concorda con questa ricostruzione, sostenendo che, sebbene il gioco d'azzardo abbia origini antiche, emerge come forma sociale in epoca moderna, come essenza dello scambio, liberato dal viscoso legame con gli oggetti. Secondo Per Binde il gioco d'azzardo sarebbe particolarmente stimolato «nelle società e all'interno dei gruppi di persone all'interno dei quali l'assunzione individuale di rischi è culturalmente costruita come un tratto caratteriale positivo» [2005, 17, trad. nostra]. In una società fondata sull'imprenditorialità individuale e sulla competizione tra gli individui, la contrapposizione tra esperienze rischiose ed emozionanti da un lato e la prevedibilità della routine quotidiana dall'altro può incentivare la ricerca di sensazioni e azioni garantita dal gioco d'azzardo e da altre attività di svago [Bloch 1951, Elias, Dunning 1970; Goffman 1969].

Il rischio è tuttavia, nelle società contemporanee, più di un tratto individuale culturalmente valorizzato. Reith [1999] afferma che l'azzardo è la rappresentazione di alcune tendenze della modernità, in particolare l'intimità con la dimensione della *chance* [fortuna]. In parallelo, Young [2010], sulla scorta delle tesi di Beck [2019], evidenzia la centralità delle pratiche di gestione del rischio: se da un lato gli individui tendono a minimizzare i rischi, dall'altro l'ambito dell'*alea* si va espandendo grazie alla diffusione del gioco d'azzardo come consumo di massa. L'*alea*, dunque, non sarebbe altro che una domanda di rischio, come corollario delle ansie che connotano la società del rischio. Quest'ultimo, sostiene Beck, è diventato un fenomeno globale, effetto delle tecniche di produzione moderne [Beck 2019]. Il rischio, per Le Breton [2017], è un'incertezza quantificata: indica un potenziale pericolo, ma è un'eventualità che può non accadere in una situazione prevista. Mentre il pericolo indica un'altra modalità dell'esperienza dell'uomo perché non è sotto il suo controllo e s'impone contro la sua volontà [Luhmann 1996], il rischio lascia ancora un'iniziativa, una responsabilità. Se è liberamente scelto e accettato, diventa una risorsa identitaria.

Di certo il gioco d'azzardo – che sul rischio e l'incertezza è fondato – è oggi considerato un fenomeno sociale problematico, benché la sua natura e gravità varino a seconda del contesto e del clima culturale di riferimento [Reith 2007].

Attualmente la sua definizione è debitrice di un insieme di discorsi medicalizzanti che ruotano intorno al concetto di «giocatore problematico» come figura centrale rivelatrice di tensioni e dinamiche radicate nel tessuto sociale [*ibidem*].

In questo saggio ci proponiamo di ripercorrere le tappe della costruzione del gioco d'azzardo come oggetto scientifico per ridefinire il contributo che l'analisi sociologica può dare alla comprensione del tema. Prendendo le distanze da alcuni consolidati frame di analisi dell'azzardo, in particolare quello medico-epidemiologico, l'articolo insisterà sulla necessità di collocare al centro dell'analisi la figura del giocatore quale individuo soggetto alla dimensione dell'*alea* (o *chance*, per dirla con Reith), che ha ormai soppiantato quella dell'*agon* (produzione). Mostreremo che, in questo processo, si attua una trasformazione del gioco in pratica di consumo. Attraverso una rassegna della letteratura sul gioco d'azzardo, dapprima medica, psichiatrica e psicologica, evidenzieremo la visione eccessivamente individualista di questi approcci teorici, per poi focalizzarci sul contributo della sociologia allo studio delle funzioni sociali del gioco d'azzardo e delle sue interconnessioni con altri fenomeni sociali, quali la stratificazione sociale, il consumo, il *loisir*, il rischio. Discuteremo criticamente i principali studi sociologici sul gioco d'azzardo, alla luce della scarsità di indagini che mettono in evidenza le funzioni individuali e sociali esercitate dal gioco. Avanzeremo infine una proposta per una sociologia del gioco d'azzardo, identificando cinque temi chiave attorno ai quali sviluppare un'agenda di ricerca sul tema: il rapporto tra le specifiche pratiche di gioco e la stratificazione sociale, la strutturazione dell'azzardo come industria culturale, il rapporto tra questa industria e lo Stato e la trasformazione dell'azzardo in forma di consumo ricreativo, infine la relazione tra gioco d'azzardo e dimensione del rischio.

1. Il gioco d'azzardo come oggetto di studio

I contributi scientifici dedicati al gioco d'azzardo si concentrano in larga misura sulla sua forma patologica (*problem gambling*) rivelando un predominio di interpretazioni psicologiche, psichiatriche e mediche [si veda, ad esempio, Erens et al. 2004; Meyer et al. 2009; Ferentzy, Turner 2013].

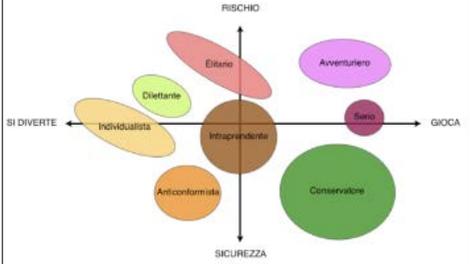
Il giocatore problematico contemporaneo è, da un punto di vista culturale, una figura inedita, emblematica delle contraddizioni presenti nelle società consumistiche tardomoderne [Reith,2007], ma anche una costruzione sociale emersa nella seconda metà del XX secolo in seguito all’espansione dell’industria dell’azzardo e alla conseguente preoccupazione che questo fenomeno ha generato nell’opinione pubblica [Lombi, Pedroni 2019; Rolando et al. 2020]. La cieca democrazia della fortuna (*chance*) insita nel gioco d’azzardo produce la scissione tra ricompensa e sforzo o merito, contrastando tanto l’ideologia meritocratica delle società secolarizzate, quanto la fiducia nella provvidenza divina delle società con una più marcata impronta religiosa [Reith 2007]. Nelle moderne società occidentali, la separazione tra ricchezza e lavoro contraddice il principio dell’accumulazione del capitale alla base della società capitalistica [*ibidem*]. La gestione razionale di tempo e denaro, esercitata attraverso l’autodisciplina, l’investimento e il lavoro diligente è sovvertita dalle pratiche del giocatore d’azzardo, orientate allo sperpero di risorse. In questa interpretazione, l’azzardo è un’attività improduttiva, strutturalmente incapace di creare benessere e rea di redistribuire la ricchezza sulla base di criteri non meritocratici, oltre che fattore di degrado morale della popolazione, spinta al vizio e alla sregolatezza [*ibidem*]. Come tale, fino alla fine della Seconda Guerra Mondiale [Sulkunen et al. 2019] il gioco d’azzardo è stato proibito o limitato dai decisori politici, preoccupati dei potenziali effetti anomici sulla popolazione, non solo nei paesi anglofoni [Lears 2003; Reith 1999; Sulkunen et al. 2019], ma anche in Italia [Pedroni 2014; Fiasco 2010; Rolando, Scavarda 2018]. Successivamente, a livello internazionale è stato oggetto di liberalizzazioni che hanno contribuito a sviluppare un mercato con interessi economici rilevanti.

Per quanto riguarda il nostro paese, a partire dagli anni Novanta alcune leggi hanno aumentato il numero e il tipo di giochi ammessi, facilitando la diffusione di quello che è chiamato “gioco d’azzardo legale” [Rolando, Scavarda 2018]. Il gioco d’azzardo diventa così un’importante fonte di introiti per lo Stato [Sulkunen et al. 2019; Pedroni 2014] e, successivamente, un ambito di investimenti per un’industria sempre più fiorente [Fiasco 2010]. Parallelamente alla legalizzazione, spesso tacita, del gioco d’azzardo, si è diffusa la consapevolezza degli effetti negativi di questa attività, in termini di conseguenze psicologiche ed economiche non solo per il giocatore, ma anche per la comunità nella quale è inserito [Sulkunen et al. 2021].

Mentre il gioco d'azzardo si sviluppava come mercato e ambito regolativo, la maggior parte dei contributi di natura psico-medica si è concentrata sulla ricerca delle cause e degli attributi del giocatore problematico o patologico. Questi approcci hanno ostacolato lo studio del «gioco normale» come categoria di azione distinta rispetto al «gioco problematico», asserendo implicitamente che tutto il gioco d'azzardo è potenzialmente pericoloso [Reith 2007: 34]. La costruzione sociale del giocatore problematico e patologico è avvenuta attraverso lo sviluppo di un sistema di classificazione e di una nomenclatura con cui la psicologia e la medicina hanno delineato, a partire dagli anni '70, gli idealtipi del giocatore, le sue caratteristiche, i tratti di personalità, con un'impronta marcatamente individualistica. Complessivamente questi studi definiscono il gioco problematico come il risultato delle tentazioni alle quali individui fragili cedono, non riuscendo a controllare i propri impulsi [Sulkunen et al. 2021]. Tali individui sono portati a spendere più di quanto potrebbero permettersi, danneggiando sé stessi e gli altri, e diventando eventualmente dipendenti dal gioco. La tabella seguente elenca alcune di queste classificazioni, elaborate a partire dalle proposte di un campione di autori italiani e stranieri ormai divenuti classici in questo ambito di studi [Scimecca 1971; Lewy 1994; Blaszczynski 2000; Guerreschi 2000].

Tab. 1. *Gioco problematico e tipologie di giocatori.* (Nostra elaborazione)

| Blaszczynski 2000 | Scimecca 1971 |
|--|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Giocatore patologico normale 2. Giocatore patologico emotivamente vulnerabile 3. Giocatore patologico impulsivo [disturbo con base biologica] | <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Professional gambler</i>, giocatore di professione 2. <i>Thrill gambler</i>, gioca per divertimento 3. <i>Economic gambler</i>, gioca per vincere denaro, ma senza arrivare a farne una professione 4. <i>Functional gambler</i>, si gioca una possibilità di riscatto di fronte al caso/destino e di fronte alla società, che per la durata della giocata rende tutti uguali e con le medesime <i>chance</i> |

| Lewy 1994 | Guerreschi 2000 |
|--|---|
| <p>Tipologia dei giocatori in base alle pratiche di gioco, nello spazio che si crea tra due assi: rischio/sicurezza e livello di coinvolgimento nel gioco [si diverte/gioca]</p>  <p>Tipologia psicossicologica dei giocatori. Fonte: Lewy (1994)</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Giocatori d'azione con sindrome da dipendenza [il gioco è la cosa più importante, a danno delle relazioni con famiglia e amici] 2. Giocatori per fuga con sindrome da dipendenza [giocano come analgesico per alleviare ansia, solitudine, noia, depressione] 3. Giocatori sociali costanti [gioco come principale fonte di relax e divertimento, ma mantenendo il controllo della situazione] 4. Giocatori sociali adeguati [gioco come divertimento: è la situazione prevalente] 5. Giocatori antisociali [gioco come fonte illegale di guadagni] 6. Giocatori professionisti non patologici [gioco come professione] |

La tabella mette in luce alcuni punti in comune tra le diverse classificazioni: il riferimento alle funzioni del gioco (presente soprattutto nelle tipologie di Guerreschi e Scimecca) e alle pratiche di gioco, intese come livello di coinvolgimento e capacità di bilanciare i due estremi del rischio e della sicurezza (nella tipologia di Lewy). Emerge inoltre la differenza tra la dimensione ludica, quella professionale e infine la sindrome da dipendenza (*addiction*), definita anche ludopatia; quest'ultima si configura come da un lato l'incapacità di esercitare un controllo sulla situazione e dall'altro come l'utilizzo del gioco come elemento funzionale ad alleviare manifestazioni di sofferenza. Mentre le classificazioni di Scimecca, Lewy e Guerreschi inseriscono al loro interno anche giocatori sociali, che coincidono prevalentemente con chi pratica il gioco come forma di divertimento o professione, la classificazione clinica di Blaszczynski si concentra sulle manifestazioni problematiche del gioco, distinte per il tipo di trattamento

terapeutico previsto: minimo per il giocatore patologico normale, che può più facilmente tornare a livelli controllati di gioco; più intenso per quello vulnerabile, caratterizzato da una storia di gioco problematico in famiglia, tratti di personalità nevrotica ed eventi di vita avversi; massimo, e tuttavia spesso non risolutivo, per il giocatore patologico che manifesta deficit di attenzione e impulsività in conseguenza di disfunzioni neurologiche o neurochimiche. In tutte e quattro le classificazioni la focalizzazione sulla dimensione patologica è tuttavia prevalente.

Come evidenzia Reith [2007], proprio al culmine di un periodo di proliferazione commerciale e di deregolamentazione economica, al principio degli anni '80, il gioco problematico è discusso non in termini di comportamento di consumo ma nel quadro di una «epistemologia riduttiva e materialistica della malattia e del disturbo» [p. 37], significativamente riassunta dall'American Psychiatric Association che, nel 1980, introduce nel suo Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder [DSM-III] la voce *pathological gambler*. La sindrome è stata inizialmente descritta come un disordine del controllo degli impulsi: una compulsione caratterizzata dall'incapacità di resistere a forze travolgenti e irrazionali. In seguito, nelle successive edizioni del manuale [DSM-III-R del 1987 e nel DSM-IV del 1994] ci si concentra sugli aspetti legati alla dipendenza, sottolineando il carattere cronico e progressivo della condizione. In linea con le classificazioni precedentemente riportate, il DSM-IV distingue il gioco d'azzardo patologico dal gioco d'azzardo sociale e professionale, sulla base della presenza o assenza di elementi razionali: il giocatore sociale è colui il quale predefinisce un limite delle perdite definite accettabili e il giocatore professionista limita i rischi e disciplina la propria pratica di gioco [p. 283]. Il gioco d'azzardo patologico, quindi, è definito principalmente come una perdita di controllo – al centro anche di strumenti di *screening* della popolazione quali il South Oaks Gambling Screen [SOCS; Lesieur, Blume 1987] – riflessa nei ripetuti tentativi fallimentari di mettersi fine, così come nell'irritabilità prodotta dalle ingerenze altrui.

La narrazione del gioco eccessivo ha prodotto una tipologia definita del giocatore problematico, che sempre Reith [2007] schematizza in quattro figure idealtipiche più adatte a un inquadramento sociologico delle pratiche di gioco: (1) il *giocatore senza controllo*, caratterizzato da un comportamento di gioco compulsivo e reiterato; (2) il *giocatore irrazionale*, vittima di fallacie cognitive che gli danno l'illusione di controllare il gioco, operante in un territorio dai confini

porosi dove si incontrano credenze magico-mistiche e credenze scientiste basate su una «giddensiana fiducia in saperi “esperti” di lottologi, di maghi, di riviste specializzate che elaborano sistemi di ogni tipo e prezzo, tabelle statistiche con previsioni e probabilità di estrazione dei numeri ritardatari» [D’Agati, 2004, 89]; (3) il *giocatore dipendente*, soggetto ad una forma di *addiction* che assimila il gioco d’azzardo ad altre dipendenze quali fumo, droga, alcool, e che come tale ha generato una ricerca delle basi biochimiche, genetiche e neurologiche del comportamento di gioco patologico; (4) il *soggetto a rischio*, media statistica di variabili sociodemografiche comuni ai giocatori eccessivi. Quest’ultima tipizzazione, in particolare, è un effetto diretto della necessità di prevenzione delle ludopatie, in un’ottica di salute pubblica, che ha spinto ad affrontare lo studio del gioco con strumenti statistici, individuando fasce di popolazione più soggette alle derive del gioco (adolescenti, uomini, classi di bassa estrazione socio-economica) o più attratte dalle tipologie di giochi più dannosi (le *slot machines*).

Possiamo affermare, quindi, che il gioco ha subito un processo di medicalizzazione [Conrad 2007] che, da un lato, produce il rischio di una deresponsabilizzazione individuale, trasformando un comportamento deviante in una patologia individuale [*ibidem*] da trattare con terapie di tipo cognitivo o comportamentale; dall’altro, impedisce di considerare i fattori socio-culturali ed economici [Livingstone, Woolley 2007] che incidono sulla genesi e manifestazione del fenomeno [Maturo, Esposito, Tognetti 2020]. Del gioco d’azzardo si potrebbe dire, in sintesi, che quanto più viene medicalizzato tanto più viene de-sociologizzato.

La costruzione sociale del giocatore problematico, notano Rachel Volberg e Matt Wray [2007], enfatizza la necessità di un trattamento di «disintossicazione» dall’*addiction*, e anche quando individua segmenti di popolazione che, per caratteristiche anagrafiche, di genere, razziali o di status risultano più esposti alle ludopatie, presta meno attenzione a come le differenze culturali ed economiche nelle pratiche di gioco rispecchino meccanismi di dominio sociale ed emarginazione di più ampio respiro. In quest’ottica può essere evidenziato che i membri di minoranze sociali e gruppi subalterni, oltre ad essere più fragili di fronte al rischio del gioco eccessivo, hanno minori probabilità di ottenere aiuto per uscire dalla gabbia della ludopatia, trovandosi nella triplice condizione di individui «malati, stigmatizzati e ignorati» [*ibidem*]. Inoltre, considerare il gioco come patologia individuale piuttosto che come problema sociale deresponsabilizza implicitamente

lo Stato, che può promuovere azioni di contrasto alle *addiction* individuali mentre rimane promotore e beneficiario del gioco legalizzato [Sulkunen et al. 2021]. Sembra quindi rilevante adottare una prospettiva sociologica, al fine di analizzare il gioco d'azzardo non più e non solo come questione individuale, bensì come fenomeno sociale.

2. *Il contributo della sociologia allo studio dell'azzardo*

Sarebbe tuttavia inesatto sostenere che il gioco d'azzardo non abbia attirato l'attenzione degli scienziati sociali. L'interesse della disciplina per questo tema è tuttavia lungi dall'essere sistematico. In questo paragrafo adatteremo una prospettiva storico-evolutiva per mettere in luce come l'azzardo sia stato analizzato da alcuni pensatori classici e contemporanei, prima come elemento estraneo e poi come fattore costitutivo del mondo sociale.

Nella *Teoria della classe agiata* [2007] Veblen indaga i consumi della *upper class* americana a cavallo tra XIX e XX secolo concentrandosi sulle pratiche sociali di sciupio e di ozio quali indicatori di benessere. In tale quadro, il gioco d'azzardo viene inserito tra le forme di «dispendio onorifico», il consumo vistoso delle classi abbienti esibito come segno di prestigio e distinzione. Al pari di altri segnali materiali di ricchezza, l'azzardo è uno *status symbol* in quanto comporta non solo una disponibilità economica per l'accesso alla pratica, ma anche la disponibilità di tempo da impiegare nel gioco, sottraendolo alle attività produttive della giornata lavorativa. Veblen quindi introduce la contrapposizione tra *agon* e *alea*, pur non utilizzando questi termini, che sarà poi teorizzata compiutamente da Caillois [2000] per quanto riguarda i giochi: da un lato le attività che fanno della competizione il presupposto principale e che richiedono abilità specifiche [intellettuali o fisiche] per poter superare l'avversario, comprese le attività produttive tipiche delle società capitalistiche; dall'altro le pratiche [tra cui l'azzardo] fondate sulla fortuna e che non richiedono quindi sforzi intellettuali o fisici per poter eccellere. Caillois precisa che esistono forme di gioco, come il poker, che uniscono *agon* e *alea*, abilità e fortuna, dimensioni che sono però collocate agli estremi della sua classificazione.

Anche Georg Simmel e Walter Benjamin si sono occupati tangenzialmente dell'azzardo nei loro ritratti dei tipi peculiari della modernità urbana. Il primo [2001] si concentra sull'avventuriero come individuo astorico, completamente assorbito dal presente, corpo estraneo rispetto al normale flusso della quotidianità. Come riassume Jedlowski [2002, 80]: «L'essenza dell'avventura è di essere tagliata fuori dal resto della vita e dalla sua continuità», come un elemento estraneo alla vita quotidiana; la medesima evasione resa possibile dal gioco d'azzardo, che trasporta l'attore sociale in una dimensione che ha le caratteristiche del «sogno». Anche il giocatore descritto da Benjamin nei *Passages di Parigi* [1986] vede scorrere gli eventi senza permettere loro di sedimentarsi, vivendoli come singole avventure indipendenti da quanto precede e quanto segue, proprio come se si trattasse ogni volta di una nuova mano di gioco. In compagnia di altre figure eroiche della modernità, quali il *flâneur*, il *dandy*, l'operaio, la prostituta, lo straccivendolo, anche il giocatore d'azzardo sembra intrappolato nella morsa di una società che cambia sotto i suoi occhi. Il giocatore è diametralmente opposto al *flâneur*: il primo cerca di far passare il tempo vuoto della noia, il secondo «accoglie il tempo perdendosi in quei *passages* che sono per eccellenza luoghi di sogno» [Chitussi 2006, 34]. Il giocatore benjaminiano è dunque «fuori dall'economia, dal tempo e dalla storia [Missaac 1995, 77] e in ultima analisi al di fuori della società, a differenza di figure che hanno a che fare con il rischio ma interpretano la modernità come opportunità, quali lo speculatore finanziario o l'agente di borsa.

La sociologia, in un primo tempo, si è raramente occupata dei giocatori eccessivi; tra i lavori germinali, espressamente dedicati al tema, ricordiamo quelli di Devereux [1968; 1980] che analizza le razionalizzazioni degli scommettitori nelle gare ippiche, e di Livingston [1974] e Lesieur [1976] che introducono nella sociologia del gioco d'azzardo le categorie di «giocatore patologico» e «carriera del giocatore», quest'ultima per indicare una traiettoria evolutiva negativa nei comportamenti di eccesso ludico [Lesieur, Custer 1984]. Nello specifico, sono individuate tre fasi della carriera del giocatore patologico: la vincita, la perdita e la disperazione [*ibidem*]. La carriera del giocatore patologico progredisce producendo problemi crescenti in tutte le sfere della sua vita, incluse le relazioni interpersonali, il lavoro e la situazione finanziaria. Le opzioni del giocatore si riducono quindi alle *exit strategies* [Hirschmann 1970], quali il suicidio, il carcere, la fuga, oppure a una strategia più vicina alla *voice* [*ibidem*], cioè la ricerca di aiuto.

È invece un contesto di aperta «devianza» quello in cui Merton [1995] inserisce la sua riflessione sul gioco d'azzardo. Riprendendo un tema classico della sociologia durkheimiana, l'anomia, Merton si interroga sul «sogno americano», orizzonte culturale di una società in rapida espansione, che rappresenta uno scopo cui non corrispondono adeguati mezzi legittimi per raggiungerlo. L'anomia è, in estrema sintesi, una situazione di incongruità tra le mete proposte dalla società e la possibilità di conseguirle effettivamente. Merton distingue tra società non anomiche, nelle quali si riscontra un equilibrio tra mete proposte e mezzi per raggiungerle, e società anomiche, in cui tale equilibrio viene a mancare, generando un alto tasso di frustrazione tra gli individui. Le strategie poste in atto dagli attori sociali per reagire alla condizione di anomia sono eterogenee: conformità, innovazione, ritualismo, rinuncia e ribellione [*ibidem*]. Merton inserisce il gioco d'azzardo tra le forme di adattamento innovativo, descrivendolo come uno strumento [illusorio] mediante il quale tutti gli individui possono rapidamente raggiungere la meta dell'affermazione economica. L'azzardo emerge quindi come una strategia adattiva dell'individuo alla struttura sociale.

Una delle prime analisi sociologiche dell'azzardo con finalità sistematiche è rintracciabile nel saggio di Bloch «The Sociology of Gambling» [1951], che elenca le principali linee di riflessioni sul tema. Tra queste, la dimensione ricreativa del gioco d'azzardo, occasione di interazione ludica tra gli attori sociali; la dimensione rituale del gioco come sistema di credenze in cui le convinzioni dei giocatori si configurano come modalità di costruzione di senso; la dimensione sociale dell'accettabilità del gioco, condannato nelle società che si fondano sull'etica della produttività e del lavoro, dove al tempo stesso il giocare in Borsa è al contrario approvato, pur presentando caratteristiche di rischio, perché fondato almeno in parte sulla competenza e sulle conoscenze del giocatore; la dimensione regolativa, che pone alle istituzioni il dilemma tra proibizione del gioco (che però comporterebbe la proliferazione del gioco illegale) e sua regolamentazione; e, non meno rilevante, il peso dell'appartenenza di classe nel determinare le pratiche di gioco (es. la speranza nel big win per le classi subalterne, che nella vincita vedono l'unica chance di avanzamento sociale all'interno di società complesse e altamente competitive).

La più articolata riflessione sull'azzardo come categoria sociologica è quella di Goffman, che non solo dedica all'argomento il saggio *Where the Action Is* [1969], ma fa del rischio connesso all'interazione quotidiana uno dei temi ricorrenti della

sua intera produzione intellettuale. «Dovunque si può trovare azione, vi è, con ogni probabilità, azzardo» [ibidem, p. 168], scrive il sociologo canadese. Il termine *action*, in Goffman, indica qualcosa di più della sua traduzione letterale in «azione», avvicinandosi al significato di «vita». Con questa precisazione possiamo ampliare la portata della frase goffmaniana fino ad affermare che ovunque vi sia vita vi è azzardo. L'attore sociale è un giocatore che scommette una posta e, nell'interazione quotidiana, si gioca continuamente le proprie chance di vittoria o perdita. Goffman insiste sulla natura ambivalente del gioco: «Nella misura in cui il gioco è un mezzo per conquistare un premio, esso costituisce una opportunità; nella misura in cui esso costituisce una minaccia per ciò che si è scommesso esso è un rischio» [p. 170]. L'azzardo quindi diventa con Goffman parte integrante, anzi metafora dell'interazione quotidiana. Altra intuizione centrale dello studioso è l'associazione tra azzardo e impegno: «Possiamo parlare di azzardo quando il soggetto si trova [o è spinto] in una posizione in cui deve completamente lasciarsi andare e perdere ogni controllo della situazione per effettuare [...] un impegno. Se non vi è impegno, non esiste azzardo» [p. 171]. Gioco d'azzardo e vita quotidiana si somigliano in quanto l'attore sociale corre rischi e scommette ogni giorno: attraverso le decisioni sulla sua vita lavorativa e personale ognuno di noi «punta» le proprie risorse emotive e/o materiali attendendosi un esito che non può mai essere totalmente certo, come quando, esemplifica Goffman, si cambia lavoro o ci si trasferisce in una nuova città. L'azione sociale ricorda il lancio della moneta perché le probabilità di indovinare il risultato, in entrambi i casi, «possono essere valutate solo in maniera molto imprecisa sulla base di connessioni vaghe con l'esperienza empirica e [ulteriore complicazione] colui che effettua la stima ha spesso ben poche possibilità di valutare sino a che punto la sua valutazione sia esatta» [p. 179].

Più recentemente, Aasved [2003] insiste sulle motivazioni non economiche che spingono al gioco, inquadrabile tra le pratiche improduttive del *loisir*. Il gioco è un'esigenza generata non solo dal tentativo di guadagno, ma anche da bisogni di tipo espressivo-simbolico. Letto in una prospettiva di integrazione sociale, il gioco d'azzardo è un ammortizzatore di tensioni individuali e collettive, attraverso il quale bisogni non soddisfatti trovano sfogo in modo socialmente accettabile; in prospettiva conflittuale, un elemento dello stile di vita di un attore sociale che contribuisce a definire i confini di ceto. Aasved, inoltre, sintetizza le tre principali conclusioni delle survey sul gioco condotte dagli anni Settanta del secolo scorso

soprattutto nel mondo anglosassone: (1) vi è una maggior propensione al gioco da parte degli uomini (*gender hypothesis*); (2) si tende a giocare con maggiore frequenza nelle città, rispetto alle aree rurali o ai centri minori (*rural-urban residence hypothesis*); (3) è attestata una relazione direttamente proporzionale tra occasioni di gioco (numero e frequenza dei concorsi e dei luoghi di gioco) e volume di spesa della popolazione per il gioco (*availability and exposure hypothesis*).

Ma è proprio la numerosità di queste survey a mostrare come la sociologia del gioco d'azzardo è troppo spesso ridotta alla sua componente socio-statistica, a scapito di ricerche qualitative che potrebbero meglio evidenziare i vissuti dei giocatori in relazione ai contesti sociali di gioco. Gli studi qualitativi, ancora sparuti [si veda, ad esempio, Reith, Dobbie 2013; Corney, Davis 2010] riprendono il concetto di «carriera del gioco» per decostruire le differenze tra giocatore sociale e patologico, evidenziando la presenza di modelli di comportamento variabili nel tempo, anziché tipi di giocatori stabili e definiti. Inoltre, questo insieme limitato di ricerche individua lo status socio-occupazionale, la rete sociale e il contesto di vita (inteso quindi come offerta di gioco d'azzardo) quali fattori che incidono sulla propensione al gioco.

3. Cinque temi per un'agenda di ricerca

Riconoscere che il giocatore problematico è una costruzione sociale [Reith 1999, 2007; Volberg, Vray 2007] non significa sminuire o sottostimare le conseguenze individuali e sociali dell'azzardo, che nelle sue manifestazioni patologiche pesa sui giocatori, sulle loro famiglie e sul sistema sanitario [Lombi, Pedroni 2019; Sulkunen et al., 2019]. Significa, piuttosto, prestare maggiore attenzione a come le differenze culturali ed economiche nelle pratiche di gioco rispecchino meccanismi di dominio sociale ed emarginazione di più ampio respiro. Studiare il gioco come patologia individuale anziché come fenomeno collettivo, al contrario, impedisce di evidenziarne le implicazioni sociali. D'altra parte, anche analizzare il gioco esclusivamente come una *social issue*, cioè unicamente in termini di *burden* sociale [si veda, ad esempio, Sulkunen et al, 2021], è fondamentale per portare alla luce la responsabilità degli stati nazionali nella promozione delle pratiche di gioco e nel sostegno all'industria dell'azzardo, ma impedisce di considerarne gli aspetti

positivi (ad es., introiti fiscali usati per finanziare servizi pubblici, effetti di socializzazione) e le funzioni sociali accanto agli aspetti negativi (costi sociali, patologie).

La sociologia non può accontentarsi delle dicotomie giocatore sociale/problematico o giocatore ricreativo/compulsivo, che riducono la complessità del fenomeno producendo un contesto stigmatizzante e deresponsabilizzante, nonché una profezia che si autoavvera. Il gioco d'azzardo andrebbe piuttosto tematizzato come fenomeno della contemporaneità analizzandone i processi che produce o da cui è prodotto. In questa sede, ne isoliamo cinque quali possibili e rilevanti direzioni di indagine per un'agenda sociologica di ricerca sul gioco d'azzardo.

In primo luogo, il rapporto tra gioco e stratificazione sociale. L'azzardo è stato letto come meccanismo di dominio sociale, strumento di distrazione di massa e valvola di sfogo per i ceti subalterni [Nibert 2000], ma anche forma di consumo resistenziale in cui i gruppi sociali oppressi o marginalizzati possono sperimentare forme di libertà dai vincoli sociali di genere e di classe [Borrell, 2004]. Sotto l'etichetta di azzardo si nasconde una variegata offerta di giochi (dalle scommesse sportive alle lotterie istantanee, dalle sale Bingo alle *slot machines*), diversi per caratteristiche anagrafiche, socio-culturale e di genere del target di riferimento, potenziale di *addiction* e contesto di fruizione. Più che il gioco d'azzardo esistono, in questo senso, molteplici *giochi* d'azzardo, che meritano indagini differenziate [tra i lavori più recenti, si vedano ad es. Rolando et al. 2021 sulle slot, Horn et al. 2021 sui gratta e vinci, Griffiths e Bingham 2002 sul Bingo] per comprendere come i contesti di fruizione e le caratteristiche socio-culturali dei giocatori incidono sulle pratiche e sulle carriere di gioco. Particolare attenzione merita il comparto dei giochi online, con particolare riferimento ai processi di individualizzazione del gioco o, al contrario, alla creazione di reti sociali rese possibili dai giochi basati sulla competizione con altri partecipanti.

Un secondo processo di interesse sociologico concerne la trasformazione del gioco d'azzardo in un settore dell'industria culturale, in virtù delle ragioni economiche, politiche e culturali che ne hanno sostenuto l'espansione nel tardo XX secolo e all'inizio del XXI: il sostegno degli Stati nel quadro di una regolamentazione parallela all'espansione dei profitti, ma anche il processo di secolarizzazione che affievolisce l'aura di «immoralità» del gioco e lo sdogana come attività di routine nelle abitudini della classe media. La crescente presenza del gioco nella vita quotidiana, ben fotografata dall'etichetta «McGambling» coniata da Robert Goodman

[1995], ha infatti come conseguenza la normalizzazione del gioco nell'opinione pubblica e nelle pratiche di attori sociali in precedenza insensibili al fascino dell'azzardo, quali i membri della classe media, all'interno di un quadro normativo segnato da una transizione globale dal proibizionismo alla legalizzazione, soprattutto negli ultimi tre decenni. L'espansione dell'industria è stata resa possibile anche dalla diversificazione dei contesti di gioco, con una progressiva colonizzazione di spazi precedentemente preclusi o estranei al gioco d'azzardo, quali bar e tabaccherie, ristoranti, hotel, club, centri commerciali, e con l'inserimento di servizi di ristorazione negli ambienti di gioco e la creazione di vere e proprie cittadelle del gioco (ad es. PlayCity, dove giochi quali il bowling e il ping pong, videogiochi e azzardo sono presentati come estensioni di un'unica offerta ludica). Il mercato dei giochi sta vivendo una trasformazione sia quantitativa, che aumenta la facilità di accesso ai giochi e il numero di giochi disponibili, sia qualitativa, attraverso l'immissione di giochi con crescente potenziale dipendentogeno, come le *slot machines* [Sulkunen et al. 2021]. La sociologia può utilmente inquadrare l'azzardo tra le industrie culturali e applicarvi modelli di analisi, quali quello di Paul Hirsch [1972], che la scompongono nelle sue fasi ideativo-produttive, distributive, comunicative e di consumo. Finora, è stata quest'ultima a catalizzare l'attenzione delle scienze sociali, nella forma delle indagini sui giocatori. Più recente è l'interesse per le strategie comunicative e per il ruolo della pubblicità nello strutturare l'azzardo come pratica ludica, ricreativa e sicura [Pedroni 2018; Binde 2013]: il gioco d'azzardo come *mainstream leisure activity* [Reith, 2007] conquista la classe media con il supporto di una comunicazione pubblicitaria che non fa riferimento ai concetti di azzardo e rischio, ma usa un linguaggio eufemizzato basato su gioco, partecipazione, edonismo e gratificazione istantanea. Tutta da costruire, invece, è la ricerca su concessionari, operatori, personale commerciale ed esercenti, ovvero gli attori sociali che a vari livelli di responsabilità contribuiscono a rendere possibile la pratica del gioco sul territorio nazionale, sebbene qualche tentativo di esplorazione del loro punto di vista sia stato fatto [Rolando et al. 2020].

Terzo punto dell'agenda di ricerca sul gioco, e collegato al precedente, è il problematico legame tra l'industria dell'azzardo e lo Stato quale regolatore del mercato, beneficiario degli introiti fiscali e responsabilità della salute pubblica [Beckert, Lutter, 2009; Tremblay, 2003]. Quale che sia la forma di regolazione vigente nei singoli contesti nazionali, dal monopolio al libero mercato, gli Stati

hanno sviluppato una crescente dipendenza dalle entrate provenienti dal gioco d'azzardo, utilizzate per l'erogazione di servizi ai cittadini, trasformando il gioco in uno strumento fiscale e redistributivo; parallelamente hanno assunto il duplice e ambiguo ruolo di regolatore che da un lato promuove il gioco d'azzardo incamerandone ingenti entrate e dall'altro tenta di contrastarne le derive patologiche, in un circuito che promuove l'azzardo come forma di intrattenimento priva di rischi e, così facendo, crea un mercato dell'azzardo e normalizza le occasioni di gioco per potenziali individui dipendenti. In altri termini, lo Stato sembra posizionarsi contemporaneamente come beneficiario della produzione e generatore del consumo di gioco, contraddittorio agente di protezione e sfruttamento dei cittadini [Young 2010; Tremblay 2003]. Un'ambiguità di difficile soluzione perché il calcolo dei costi/benefici del gioco d'azzardo è materia di dibattito [Fiasco 2010; Pedroni, 2014; Rolando, Scavarda, 2018]: fino a che punto i costi in termini di patologie, dipendenze e benessere collettivo sono compensati dai benefici del gioco, forma di tassazione volontaria usata per la spesa pubblica e terreno di contrasto al gioco illegale? Una collegata e ancora più complessa domanda di interesse sociologico riguarda il contesto di produzione normativo delle leggi che ampliano progressivamente il mercato del gioco: in quale contesto prende forma il sostegno (o, al contrario, l'opposizione) dei *policy makers* alla liberalizzazione dei giochi? In riferimento al contesto italiano, Bassoli et al. [2021] hanno identificato un'opposizione tra i *frame* del legislatore nazionale, che inquadra la legalizzazione come uno strumento di contrasto al gioco illegale gestito dalla criminalità organizzata, un'opportunità economica e una fonte fiscale, e quelli dei politici locali che vedono nell'espansione del gioco un rischio sanitario (che pesa sui sistemi sanitari regionali) e di sicurezza (nella misura in cui le sale gioco legali attirano una clientela problematica e possono essere infiltrate da organizzazioni criminali).

Un quarto processo da indagare è il consumo del gioco d'azzardo come forma di *loisir*. Come evidenziato nel par. 3, la letteratura riconosce l'esistenza di giocatori non problematici che nell'azzardo vedono una funzione ricreativa e nei suoi luoghi uno spazio di socializzazione. Questo aspetto è largamente trascurato dalla letteratura in favore dello studio dei casi patologici. Nel quadro della transizione, nelle società occidentali, da un'etica della produzione a un'etica del consumo [Bauman 2002], il desiderio di autorealizzazione dell'individuo trova concretizzazione nei comportamenti d'acquisto, strumenti di costruzione dell'i-

dentità personale e sociale e non più meri artefatti. Il consumatore tardomoderno, soggetto competente – anche se non necessariamente razionale – conosce il valore simbolico dei beni di consumo e li assembla in un paniere che riproduce e comunica il suo stile di vita. Il gioco d'azzardo non patologico diventa così una tessera nel mosaico degli stili di vita da studiare, in una visione priva di pregiudizi, come forma di consumo e medium di relazione, in particolare con gli strumenti dell'etnografia e l'osservazione partecipante di sale scommesse, sale slot, Bingo, bar e tabaccherie in cui siano commercializzati prodotti di gioco. Quanto al giocatore eccessivo, protagonista di una forma di «consumo inappropriato» [Reith 2007] in cui l'autocontrollo e la consapevolezza sono rimpiazzate da irresponsabilità, dipendenza e perdita di controllo sulla propria vita economica e relazionale [Pedroni 2017], la ricerca sociologica può integrare la letteratura psico-medica rifacendosi alla nozione di *carriera del giocatore* [Reith, Dobbie 2013; Rolando et al. 2021] in un approccio costruzionista: in che modo un individuo impara a provare piacere attraverso il gioco? In che modo e quando il piacere viene sostituito da routine, compulsione e dipendenza? Quali fattori contestuali, legati sia agli ambienti dell'azzardo - compresa l'architettura dei luoghi fisici e le tecnologie utilizzate in ambito virtuale, entrambe progettate dall'industria dell'azzardo per favorire la dipendenza [Schüll 2015] - sia alla socializzazione alle pratiche di gioco, determinano l'apprendimento dei comportamenti necessari a giocare, delle conoscenze e del linguaggio per descrivere le sensazioni di gioco? Come nel noto lavoro di Becker [1953] *Becoming a Marijuana User*, il comportamento dei singoli attori sociali può essere spiegato sulla base non solo di predisposizioni antecedenti, ma anche e soprattutto di motivi e disposizioni che si sviluppano nel corso dell'esperienza e prendono forma dentro una carriera di gioco, aiutando a identificare le tappe che trasformano l'esperienza di consumo ricreativo in dipendenza patologica.

Infine, un tema di ricerca promettente riguarda il rapporto tra il gioco d'azzardo e la dimensione del «rischio». L'alea, nota Martin Young [2010], occupa una dimensione centrale nelle economie simboliche del nostro tempo, fondate sulla produzione del desiderio, tanto da elevare il *big win* a prodotto ultimo del capitalismo, piena realizzazione di tutti i sogni del consumatore.

Tratto fondamentale della modernità è, secondo la nota proposta di Ulrich Beck [2019], la gestione del rischio, tanto che la stessa organizzazione sociale ha conosciuto un passaggio dalla gestione del benessere alla distribuzione e gestione

dei rischi, percepiti sempre più come globali e generalizzati. Lo Stato si muove in questa cornice trasferendo ai cittadini il rischio della sicurezza sociale, rendendoli azionisti delle chance offerte dal mercato globale piuttosto che beneficiari dell'azione di protezione delle istituzioni. In altre parole, il modello di intervento statale cambia da agonistico a aleatorio. Emerge, secondo Young [2010], una contraddizione tra l'esigenza individuale di minimizzare l'esposizione ai rischi globali e il contemporaneo coinvolgimento spontaneo nel mercato di massa dell'alea. Contraddizione a partire dalla quale Young [*ibidem*] sviluppa un ragionamento articolato in tesi, antitesi e sintesi, vale a dire una vera e propria dialettica della società del rischio. Il rischio è una categoria concettuale che contiene una relazione dialettica: la dimensione del rischio globale indifferenziato, fonte di ansia, e quello del rischio individuale differenziato, fonte di piacere. L'antitesi della società del rischio globale sono i rischi aleatori, quali quelli derivanti dal gioco d'azzardo, che si presentano come «scelta personale» fatta nell'ambito delle pratiche di consumo consapevoli del cittadino (a eccezione, ovviamente, dei casi di gioco problematico); l'*alea* è una «scelta del consumatore» consistente nell'abilità di assumere un rischio controllabile. In questo senso, sarebbe interessante approfondire la rappresentazione dei rischi globali e individuali (collegati all'azzardo) formulata dai giocatori, per capire fino a che punto siano intesi come controllabili e in che modo incidano sulla propensione al gioco. Come i giocatori definiscono i «rischi» legati al gioco d'azzardo? Esistono delle differenze tra i tipi di gioco? Ne sono consapevoli? In che modo la rappresentazione dei rischi connessi all'azzardo influenza le pratiche e i tipi di gioco prevalenti?

Conclusioni

In questo articolo abbiamo documentato l'esistenza di un *corpus* non unitario di studi sociologici sul gioco d'azzardo e la predominanza di un approccio medicalizzato al tema, il cui esito più evidente è la costruzione sociale della figura del giocatore problematico. La nostra tesi è che lo studio dei processi sociali che stanno alla base della pratica del gioco d'azzardo, e parallelamente dei processi prodotti dall'esistenza di un'industria dell'azzardo, sono fondamentali per una

comprensione del fenomeno complementare all'approccio psico-medico. Tra i molti temi da inserire in un'agenda di ricerca sociologica sul gioco d'azzardo abbiamo suggerito i seguenti: il ruolo della stratificazione sociale nella produzione delle pratiche di gioco, attraverso l'analisi delle diverse tipologie di gioco come contesti di fruizione non completamente assimilabili l'uno all'altro; la trasformazione dell'azzardo in un'industria culturale, che richiede lo studio delle sue fasi ideative, produttive e distributive e non solo di quelle promozionali e di consumo, comprese le soluzioni tecnologiche e progettuali messe in campo per creare ambienti immersivi e flussi continui di gioco che, come Natasha Schüll [2015] evidenzia, possono contribuire a generare dipendenza; la relazione tra industria del gioco e Stato, attraverso l'analisi dei *frame* che condizionano il sostegno o il contrasto dei *policy makers* nazionali e locali alla progressiva liberalizzazione del gioco; il gioco d'azzardo come forma di consumo ricreativo, con focus su motivazioni e disposizioni che si formano nel corso dell'esperienza di gioco e determinano le differenziazioni di carriera tra giocatori "normali" e giocatori patologici; il rapporto tra il gioco d'azzardo e la dimensione del rischio, inteso come assunzione di un rischio controllabile e scelto dal giocatore.

Se, come sostiene Reith [1999], siamo entrati in una «age of chance» in cui il gioco incarna le tendenze della modernità, è in questi processi che possiamo trovare nuove chiavi interpretative per comprendere il gioco d'azzardo come forma di produzione culturale in cui si incontrano e scontrano gli interessi di regolatori, produttori e consumatori-giocatori. Intensificare la ricerca sulle direzioni sopra suggerite potrà essere utile a ricollocare l'approccio sociologico al gioco, un campo di studi «in progress» [D'Agati, 2005], al centro dei *gambling studies*.

Riferimenti bibliografici

Aasved M.

2003, *The Sociology of Gambling: Volume II*, Charles Thomas Publisher, Springfield, Illinois USA.

Bauman Z.

2002, *La libertà*, Città Aperta, Troina, EN, (ed. or. 1998).

Beck U.

2019, *La società del rischio. Verso una seconda modernità*, Carocci Editore, Milano (ed. or. 1986).

Beckert J., Lutter M.

2009, *The Inequality of Fair Play: Lottery Gambling and Social Stratification in Germany*, *European Sociological Review*, vol. 25, n. 4, pp. 475-488, August.

Benjamin W.

1986, *Parigi, Capitale del XIX secolo. I «Passages» di Parigi*, Einaudi, Torino (ed. or. 1982).

Binde P.

2005, *Gambling across cultures: Mapping worldwide occurrence and learning from ethnographic comparison*. *International Gambling Studies*, vol. 5, n. 1, pp. 1-27.

2013, *Why people gamble: A model with five motivational dimensions*. *International Gambling Studies*, vol. 13, n. 1, pp. 81-97.

Blaszczyński A.

2000, *Pathways to Pathological Gambling: Identifying Typologies*, *Electronic Journal of Gambling Issues*, n. 1, pp. 1-14.

Bloch, H. A.

1951, *The Sociology of Gambling*, *American Journal of Sociology*, vol. 57 n. 3, pp. 215-21.

Borrell J.

2004, *Alcohol Consumption and Problem Gambling as Form of Resistance*, *eCommunity*. *International Journal of Mental Health and Addiction*, vol. 2, n. 1.

Caillois R.

2000, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Milano, Bompiani 2000 (ed. or. 1966).

Chitussi B.

2006, *Filosofia del sogno. Saggio su Walter Benjamin*, Mimesis, Milano.

Conrad P.

2007, *The medicalization of society: on the transformation of human conditions into treatable disorders* Johns Hopkins University Press, Baltimore.

Corney, R., Davis, J.

2010, *The attractions and risks of Internet gambling for women: A qualitative study*. Journal of Gambling Issues, n. 24, pp. 121-139.

D'Agati M.

2004, *Gioco d'azzardo e modernità: una prospettiva sociologica*, Rassegna Italiana di Sociologia, vol. XLV, n. 1, gennaio-marzo, pp. 79-102.

2005, *La sociologia del gioco d'azzardo: bilanci, prospettive e ambizioni di un campo di studi "in progress"*, Rassegna Italiana di Sociologia, vol. XLVI, n. 4, ottobre-dicembre, pp. 687-697.

Devereux E.

1968, *Gambling*, voce in *International Encyclopedia of the Social Sciences*, vol. VI, pp. 53-62.

1980, *Gambling and the Social Structure: A Sociological Study of Lotteries and Horseracing in Contemporary America*, Arno Press, New York.

Doni, M., Tomelleri, S.

2011, *Giochi sociologici. Conflitto, cultura, immaginazione*, Milano, Raffaello Cortina Editore.

DSM-III

Diagnostic and statistical manual of mental disorders, Vol. 3, American Psychological Association Publishing.

DSM-III-R

Diagnostic and statistical manual of mental disorders, Vol. 3-R, American Psychological Association Publishing.

DSM_IV

Diagnostic and statistical manual of mental disorders, Vol. 4, American Psychological Association Publishing.

Elias N., Dunning E.

1970, The quest for excitement in unexciting societies, in Luschen G. (a cura di) *The cross-cultural analysis of sport and games*, Stipes, Champaign, IL., pp. 31-51.

Erens B., Mitchell L., Orford J., Sproston C., White C.

2004, *Gambling and problem gambling in Britain*, London and New York, Routledge 2004.

Ferentzy P., Turner N. E.

2013, *A history of problem gambling*. Springer-Verlag

Fiasco M.

2010, *Breve storia del gioco in Italia: tre epoche per tre strategie*, Narcomafie, Settembre, pp. 22-30.

Goffman E.

1988, *Where the Action Is*, in *Modelli di interazione*, Il Mulino, Bologna, pp. 167-307 (ed. or. 1969).

Goodman R.

1995, *The Luck Business: The Devastating Consequences and Broken Promises of America's Gambling Explosion*, Simon and Schuster, New York.

Griffiths M., Hayer T, Meyer G.

2009, *Problem gambling: A European perspective*, in Meyer G., Hayer T., Griffiths M. (a cura di) *Problem gambling in Europe: Challenges, prevention, and interventions*, Springer Science, New York.

Griffiths, M, Bingham, C.

2002, *Bingo playing in the UK: The influence of demographic factors on play*, International Gambling Studies, vol. 2, n. 1, pp. 51-60.

Guerreschi C.

2000, *Giocati dal gioco*, SanPaolo, Milano.

Hirsch, P. M.

1972, *Processing fads and fashions: An organization-set analysis of cultural industry systems*. American journal of sociology, vol. 77, n. 4, pp. 639-659.

Hirschmann A. O.

1970, *Exit, voice and loyalty. Responses to Decline in Firms, Organizations, and States*. Cambridge University Press, Cambridge.

Horn, T. L., Whelan, J. P., Li, Q., McPhail, A., Meyers, A. W., Majeed, R., & Huette, S.

2021, *'Play responsibly': consumers' attention to and understanding of warning messages on scratch-off lottery tickets*. International Gambling Studies, vol. 21, n. 3, pp. 361-380.

Huizinga J.

1982, *Homo Ludens*, Einaudi, Torino (ed. orig. 1938).

Jedlowski P.

2002, *Memoria, esperienza e modernità. Memorie e società nel XX secolo*, FrancoAngeli, Milano.

Kassinove J. K., Schare M. L.

2001, *Effects of the "near miss" and the "big win" on persistence at slot machine gambling*, Psychology of Addictive Behaviors, vol. 15, n. 2, pp. 155-158.

Le Breton, D.

2017, *Sociologia del rischio*, Mimesis, Milano.

Lesieur H.R.

1976, *The Chase: Career of the Compulsive Gambler*, Doubleday Anchor, Garden City [NY].

1984, *The Chase: The Compulsive Gambler*, Schenkman, Cambridge.

Lesieur, H. R., Custer, R. L.

1984, *Pathological gambling: Roots, phases, and treatment*. The Annals of the American Academy of Political and Social Science, vol. 474, n. 1, 146-156.

Lesieur, H. R., Blume S. B.

1987, The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. *American journal of Psychiatry*, vol. 144, n. 9, p. 1.

Lewy R.

1994, *Existe-t-il un profil psychosociologique du joueur?*, Les Cahiers Espaces, vol. 38, pp.145-158.

Livingston J.

1974, *Compulsive Gambler: Observations on Action and Abstinence*, Harpre Torchbooks; New York.

Livingstone, C., Woolley, R.

2007, *Risky business: A few provocations on the regulation of electronic gaming machines*. *International gambling studies*, vol. 7, n. 3, pp. 361-376.

Lombi, L., Pedroni, M.

2019, Rethinking the Approach to Gambling Disorder: The Case of the Italian Healthcare Services. *Italian Sociological Review*, 9(3), 383-383.

Luhmann, N.

1996, *Sociologia del rischio*, Mondadori, Milano (ed. or.1991).

Maturo, A., Esposito, M., Tognetti, M.

2020, *Medicalizzazione, biomedicalizzazione e farmacologizzazione*, in Cardano M., Giarelli G., Vicarelli G. (a cura di) *Sociologia della salute e della medicina*, Il Mulino, Bologna, pp.

Merton, R. K.

1995, *Opportunity Structure: the Emergence, Diffusion, and Differentiation of a Sociological Concept, 1930s-1950s*, in Adler F. e Laufer W. S. (a cura di), *The Legacy of Anomie Theory*, New Brunswick, Transaction, pp. 3-78.

Missac P.

1995, *Walter Benjamin's Passages*, MIT Press, Cambridge (ed. or. 1987).

Nibert D.

2000, *Hitting the Jackpot: Government and the Taxing of Dreams*, Monthly Review, New York.

Orford J.

2019, *The gambling establishment: Challenging the power of the modern gambling industry and its allies*, Routledge, London.

Pedroni, M.

2014, The «banker» state and the «responsible» enterprises. Capital conversion strategies in the field of public legal gambling. *Rassegna italiana di sociologia*, 55(1), 71-98.

2017, *Extreme Losers: On Excess and Profitless Expenditure in Male Gambler Practices*. Journal of Extreme Anthropology, 1(3), 61-82.

2018, 'Let Me Dream with the Betting Sheet in my Hand': *Gambling Advertising Narratives and the Destigmatisation of Gamblers*. In Bray, P., Rzepecka, M. (a cura di), *Communication and Conflict in Multiple Settings*, Brill Press, Leiden, pp. 183-202.

Pryor FL.

1976, *The Friedman–Savage utility function in cross-cultural perspective*. Journal of Political Economy, vol. 84, n. 4, pp. 821–34.

Reith G.

1999, *The Age of Chance. Gambling and Western Culture*, Routledge, London.

2007, *Gambling and the Contradictions of Consumption. A Genealogy of the «Pathological» Subject*, American Behavioral Scientist, vol. 51, n. 1, pp. 33-55.

Reith, G., & Dobbie, F.

2013, *Gambling careers: A longitudinal, qualitative study of gambling behaviour*. Addiction Research & Theory, vol. 21, n. 5, pp. 376-390.

Rolando, S., Scavarda, A.

2018, *Italian gambling regulation: Justifications and counter-arguments*. In Egerer, M., Marionneau, V., Nikkinen, J. (a cura di) *Gambling policies in European welfare states: Current challenges and future prospects*, Londra, Palgrave Macmillan, pp. 37-57.

- Rolando, S., Scavarda, A., Jarre, P., Beccaria, F.
2020, The social debate about gambling regulation in Italy: An analysis of stakeholders' arguments. *International Gambling Studies*, 20(2), pp. 296-314.
- Scimecca J.
1971, *A Typology of the Gambler*, International Journal of Contemporary Sociology, vol. 8, pp. 56-71.
- Schüll, n. d.
2015, *Architetture dell'azzardo. Progettare la dipendenza*, Bologna, Sossella.
- Simmel G.
2001, *L'avventura*, in *Filosofia dell'amore*, Donzelli, Roma, pp. 57-71 (ed. or. 1911).
- Sulkunen P., Babor T. F., Cisneros Orberg J., Egerer M.
2019, *Setting Limits: Gambling, Science and Public Policy*, Oxford University Press, Oxford.
- Sulkunen P., Babor T. F., Cisneros Ornberg J., Egerer M., Hellman M., Livingstone C., Marionneau V., Nikkinen J., Orford J., Room R., Rossow I.
2021, *Limitare l'azzardo. Gioco, scienza e politiche pubbliche*, Carocci, Roma.
- Tremblay A.
2003, *Towards a Social Map of Gambling. A Historical Approach to the Relationship Between Gambling, the State and Society*, Society and Leisure, vol. 26, pp. 503-531.
- Veblen T.
2007, *La teoria della classe agiata. Studio economico sulle istituzioni*, Einaudi, Torino (ed. or. 1899).
- Volberg R.A., Wray M.
2007, *Legal Gambling and Problem Gambling as Mechanism of Social Domination? Some Considerations for Future Research*, American Behavioral Scientist, vol. 51, n. 1, pp. 56-85.

Young M.

2010, *Gambling, Capitalism and the State: Towards a New Dialectic of the Risk Society?*, Journal of Consumer Culture, vol. 10, July, pp. 254-273.

Marco Pedroni è professore associato di Sociologia dei processi culturali e comunicativi presso l'Università degli Studi di Ferrara, dove insegna Sociologia della cultura, Media e giornalismo e Sociologia dei media digitali. È Prorettore ai rapporti con gli studenti. È autore di *Coolhunting. Genesi di una pratica professionale eretica* (FrancoAngeli, 2010), co-autore di *Fenomenologia dei social network* (Guerini, 2017) e curatore di vari volumi, tra cui *I media e la moda* (con A. D'Aloia, Carocci, 2022), *Moda e arte* (con P. Volonté, FrancoAngeli, 2012), *From Production to Consumption: The Cultural Industry of Fashion* (Interdisciplinary, 2013). Ha pubblicato articoli su moda, media, industrie culturali e gioco d'azzardo su riviste quali *Fashion Theory, Poetics, Film, Fashion & Consumption* e *Journal of Consumer Culture*, oltre a saggi all'interno di antologie e volumi collettanei. È co-editor della rivista *International Journal of Fashion Studies* edita da Intellect Books.

Alice Scavarda è assegnista di ricerca presso l'Università degli Studi di Torino, dove insegna Sociologia della Salute. È membro dell'Advisory Board della European Society for Health and Medical Sociology (ESHMS) e del direttivo della sezione AIS di Sociologia della Salute e della Medicina. È autrice di *Pinguini nel deserto. Strategie di resistenza allo stigma da Autismo e Trisomia 21* (Il Mulino, 2020) e (con M. Cardano e M. Cioffi) di *Dislessia all'università. Il caso dell'ateneo torinese* (Franco Angeli, 2021). Ha inoltre curato (con A. Genova e M. Świątkiewicz-Mośny) *Disability Policy in Europe. Cognitive Disability and the Impact of the Covid-19 Pandemic* (Emerald, 2023). Ha pubblicato articoli sul gioco d'azzardo sulla rivista *International Journal of Gambling Studies* e il capitolo *Italian Gambling Regulation: Justifications and Counter-Arguments. Current Challenges and Future Prospects*, in Egerer M., Marionneau V., Nikkinen J. (eds, 2018, Palgrave) *Gambling Policies in European Welfare States*, Palgrave Macmillan.