Herbert A. Bloch

Sociologia del gioco d'azzardo

American Journal of Sociology, vol. 57, n. 3 (1951), pp. 215-221
(traduzione di Romolo Giovanni Capuano©)

Si può spiegare il risentimento diffuso nei confronti del gioco d'azzardo con l'incapacità dei giocatori di svolgere le funzioni produttive che normalmente ci si attende da loro. Il livello di intolleranza varia secondo la classe. L'elemento del caso nella vita umana è particolarmente sfruttato nelle società in cui lo status dipende, per lo più, dalla competizione e da criteri pecuniari. I meccanismi stabilizzanti e routinari della vita sociale sono in antitesi rispetto al gioco d'azzardo, il quale si oppone al controllo sociale arbitrario.

Gioco d'azzardo e patologia sociale

Il gioco d'azzardo vanta una storia che risale molto indietro nel tempo. Come passatempo informale e istituzionalizzato, non è necessariamente un male e può anzi, come è avvenuto in passato, rappresentare un'importante forma di svago. Tra le rovine archeologiche delle culture sumera, egizia e cinese sono stati rinvenuti manufatti e frammenti relativi a vari giochi di sorte come coppie di dadi, pietre e bastoncini divinatori, tavole da gioco e simili. I greci conoscevano bene i giochi d'azzardo e il lancio di dadi, in coppia o in numero superiore, costituiva uno dei passatempi preferiti dei romani. Le culture primitive, dagli antichi peruviani ai bantu in Africa e gli eschimesi in America del Nord, si sono divertite a praticare giochi come la morra o il lancio di sassolini o altri oggetti, in cui l'elemento del caso costituiva uno dei principali motivi d'attrazione. I primi riti magici e religiosi erano affidati molto alla sorte, come quando i romani esaminavano le interiora di animali sacrificali, sebbene l'intervento divino fosse adottato a fini esplicativi per imporre un qualche senso di ordine all'ignoto e all'imprevisto. I giochi di carte vantano una lunga storia: molte delle forme dei nostri moderni giochi di carte risalgono a prima dell'era medievale della storia europea.

Il gioco d'azzardo diventa una forma di patologia sociale solo quando viene a crearsi un risentimento diffuso nei suoi confronti a causa dei problemi sociali e psicologici che esso genera. Innanzitutto, nel giocatore impenitente, esso diviene spesso una dipendenza, come accade al celebre personaggio del classico minore di Dostoevski, *Il giocatore*, che trascura le sue responsabilità personali, familiari e sociali. Il giocatore è biasimato soprattutto per la sua incapacità di svolgere le normali funzioni produttive che ordinariamente ci si attende da lui più che per la natura del gioco in sé.

Nella maggioranza delle società, ci si può rispettabilmente dedicare al tempo libero solo quando il lavoro è messo al primo posto. Inoltre, lo svago non deve essere considerato socialmente distruttivo o improduttivo in sé. Quest'ultimo aspetto, sebbene non sia una caratteristica universale degli svaghi "antisociali", può tuttavia diventare tale in una cultura come la nostra, che attribuisce enorme valore all'attività economica. Questa attribuzione, comunque, è una funzione di classe. Nei gruppi economici svantaggiati, tale attività improduttiva è fortemente condannata, ma, presso il ceto medio abbiente, il gioco d'azzardo, sebbene "dispendioso," non è stigmatizzato allo stesso modo.

A differenza dell'alcolismo, della tossicodipendenza o della depravazione sessuale, il gioco d'azzardo non produce alcun effetto immediatamente nocivo sull'organismo umano o sul gruppo sociale. Il pericolo è rappresentato dal fatto che esso

interferisce con le normali assunzioni di responsabilità che la società organizzata impone. In secondo luogo, il gioco d'azzardo, come qualsiasi altra forma di comportamento sociale largamente diffuso e ampiamente praticato, ma soggetto a tabù, può diventare un problema sociale a causa dello stretto rapporto tra esso e ambienti illegali e privi di scrupoli. Nonostante le limitazioni pubbliche a cui è soggetto, soprattutto negli Stati Uniti, il gioco d'azzardo, nelle sue varie forme istituzionalizzate, che vanno dai giochi di carte con puntate più o meno alte alle corse dei cavalli, al bingo, alle scommesse sui risultati di vari tipi di competizioni sportive, al flipper e ad altri giochi che prevedono l'uso di aggeggi meccanici fino al vasto mondo delle lotterie clandestine che devastano i gruppi sociali a basso reddito delle nostre grandi città, è diventato una componente significativa degli svaghi moderni. Tuttavia, anche prima di essere associato alla malavita e al vizio, il gioco d'azzardo era visto con profondo sospetto a causa dei particolari danni psicologici, culturali e familiari che produce. A riprova di ciò, alcune comunità religiose, come quella dei metodisti, hanno profuso nella lotta contro il gioco d'azzardo quasi lo stesso vigore profuso nella lotta contro i vizi più direttamente nocivi.

Tuttavia, a causa dell'ambivalenza del pubblico, che condanna il gioco d'azzardo in quanto socialmente dannoso, mostrando però indifferenza o consenso nei confronti di giochi come il bingo praticati all'oratorio, il gioco d'azzardo è diventato estremamente difficile da disciplinare. Per questo motivo, oggi, molte nazioni europee e sudamericane hanno tratto profitto da quella che è considerata una inesorabile "debolezza umana", organizzando grandi lotterie nazionali gestite dal governo che consentono di far fluire i guadagni derivanti dal gioco d'azzardo verso l'erario.

La sociologia del gioco d'azzardo

Il fondamento di ogni gioco d'azzardo, indipendentemente dal tipo di gioco in questione, sembra risiedere nell'elemento casuale da cui dipende il successo dei giocatori. L'elemento aleatorio (o casuale), tuttavia, varia costantemente. Il gioco può richiedere una qualche abilità, come in certi giochi di carte e competizioni sportive, o può dipendere semplicemente dal lancio casuale di una coppia di dadi o dall'estrazione di una carta, come nel poker. In ogni modo, l'elemento casuale è sempre presente. È una componente indispensabile del suo fascino universale.

Alcuni sistemi sociali e culturali sembrano incoraggiare e sfruttare la componente del caso nella vita umana, soprattutto le società in cui lo status dipende in gran parte dalla competizione e da criteri pecuniari. Ciò è particolarmente vero negli Stati Uniti, dove la rapida espansione commerciale e lo sviluppo industriale concorrono a incitare l'individuo a una feroce competizione per il raggiungimento del successo economico, e dove l'espansione industriale è dipesa in gran parte da pericolose iniziative speculative. Negli Stati Uniti, ad esempio, la differenza tra alcune forme legittime e approvate di speculazione sul mercato azionario e la dedizione a giochi d'azzardo è, in gran parte, minima, eppure le prime sono approvate e i secondi condannati. Una dimostrazione di ciò è offerta dal brusco e pericoloso aumento della speculazione relativa ai prodotti primari, a danno della struttura economica americana e della sicurezza nazionale, all'inizio della crisi coreana nei primi mesi dell'estate del 1950. Nei primi giorni della guerra di Corea, alcuni speculatori cominciarono a fare incetta, quasi interamente a credito, di *futures* su semi di soia, lardo, grano e altri beni di prima necessità. Secondo una indagine della Commodity Exchange Authority del Dipartimento dell'agricoltura degli Stati Uniti, l'85-90% delle operazioni sui semi di soia del 21 luglio 1950 si sono rivelate pure speculazioni: scommesse sul rialzo dei

mercati in conseguenza della crisi. Il rapporto della Commodity Exchange Authority afferma:

> Uno speculatore che avesse acquistato dei *futures* appena prima della vicenda coreana e depositato una garanzia minima avrebbe potuto "incassare", cinque settimane dopo, il 28 luglio, un profitto approssimativo del 450% sul lardo, del 300% sull'olio di cotone, del 300% sui semi di soia, del 150% su alcuni capi di cotone o di lana, e di un relativamente modesto 100% sul mercato parzialmente fiacco del grano[1].

Contro l'elemento del caso agiscono, tuttavia, i meccanismi stabilizzanti e routinari che sono alla base dell'ordine sociale. Per conseguire un qualche tipo di sicurezza, ogni società cerca di ridurre l'ignoranza e l'imprevedibilità, e assicurare la propria sopravvivenza[2]. Un certo livello di ignoranza relativo al funzionamento dei fatti naturali e umani deve, però, necessariamente esistere sempre. L'ignoranza dei fatti, dunque, e di ciò che da essi deriva, svolge una funzione dinamica in tutte le società[3]. Quando si conosce con certezza l'esito di una data serie di eventi umani, non vi è alcuno stimolo a impegnarsi nella competizione e in altre forme di confronto sociale. Von Neumann e Morgenstern hanno dimostrato la verità di questo assunto ponendo a confronto il comportamento economico con l'elemento casuale presente nei giochi[4].

Una società come la nostra – complessa, impersonale e fortemente competitiva – attribuisce grande valore alla conformità e al bisogno di regolarità. Al tempo stesso, gli individui sono spinti a infrangere la routine al fine di intraprendere iniziative, promuovere azioni e tentare nuove strade, favorendo, così, lo sviluppo dinamico di una economia sociale in continua espansione. Per un numero elevato di individui, questo è difficile, se non impossibile. Schiacciato da un impiego stereotipato sempre più soggetto a regole, dal timore dell'incertezza, dalla pressione dei familiari e dalle opinioni di chi lo circonda, l'individuo medio ha paura di "assumersi dei rischi" per procurarsi ricchezza e prestigio, nonostante la tradizione lo assicuri che lo sviluppo e l'espansione del paese dipendano da persone che si sono assunti proprio rischi del genere. Inoltre, come hanno dimostrato Allison Davis e i coniugi Lynd nei loro studi su famiglie di classe operaia, spesso l'individuo medio si rende conto di essere intrappolato e di non avere né l'opportunità né lo stimolo a progredire ulteriormente[5]. Per molti, tuttavia, l'opportunità di fare il "colpaccio", scommettendo su una corsa di cavalli, intascando il ricco montepremi messo in palio da una trasmissione radiofonica a premi o rispondendo alla "domanda da 64 dollari[6]", è una possibilità autentica. Queste persone non tengono mai conto delle probabilità. Attualmente, il gioco d'azzardo svolge la stessa funzione che svolgono le pratiche magiche e le formule ritualistiche presso i primitivi, i quali credono che l'imponderabile abbia in serbo per loro infinite possibilità, compresa quella di un colpo di fortuna. Non è un caso, probabilmente, che i giocatori incalliti siano tra

---

[1] Dipartimento dell'agricoltura degli Stati Uniti, *Report of the Commodity Exchange Authority* (Washington, D.C., agosto, 1950).

[2] Cfr., per esempio., Wilbert E. Moore e Melvin M. Tumin, "Some Social Functions of Ignorance", *American Sociological Review*, XIV, n. 6 (dicembre, 1949), specialmente pp. 794 e 795.

[3] Si veda Robert K. Merton, "The Unanticipated Consequences of Purposive Social Action", *American Sociological Review*, 1 (dicembre, 1936), pp. 894-904.

[4] Cfr. John von Neumann e Oskar Morgenstern, *Theory of Games and Economic Behavior (*2d ed.; Princeton: Princeton University Press, 1947). Si veda inoltre Oskar Morgenstern, "The Theory of Games", *Scientific American*, CLXXX, n. 5 (maggio, 1949), pp. 22-25.

[5] Si veda, per esempio, Allison Davis, "The Motivation of the Underprivileged Worker", *ETC: A Review of General Semantics*, III, n. 4 (estate 1946), pp. 243-53.

[6] Programma a premi radiofonico trasmesso dalla CBS intitolato "Take Italian or Leave It" e andato in onda dal 1941al 1948, che metteva in palio, appunto, 64 dollari come premio massimo [N.d.T.].

gli individui più superstiziosi. Questa incertezza è condivisa da tutti i popoli di tutte le culture ed è all'origine del proverbio imperituro "Finché c'è vita c'è speranza".

Il gioco d'azzardo costituisce una via di fuga dalla noia e dalla regolarità caratteristiche di gran parte della vita industriale moderna in cui la creatività e l'"istinto della capacità" sono andati persi. "L'assunzione del rischio" abbatte la routine e, per questo, è piacevole, soprattutto in una cultura in cui la regolarità immodificabile e prevedibile del lavoro è nettamente separata dal "tempo libero", il tempo in cui l'individuo si sente davvero "vivo". Il desiderio di nuove esperienze eccitanti rende le persone immediatamente disponibili a soddisfare gli interessi del gioco d'azzardo professionistico, come evidenziano Moore e Tumin:

> L'attrattiva di molti giochi di fortuna e di molti sport e competizioni in cui il caso può bilanciare o compensare le differenze note di abilità e prestazione, si basa, in gran parte, sull'esito imprevedibile di questi eventi. Anzi, alcuni dati, per quanto rudimentali, indicano che l'ignoranza del futuro nelle attività ricreative assume una funzione particolarmente significativa dove la routine (si legga: la perfetta prevedibilità) e la noia sono caratteristiche dei compiti lavorativi e una netta linea divisoria intercorre tra il tempo di lavoro e il tempo libero[7].

Rimangono, infine, le situazioni di "associazione differenziale", le opportunità e gli ampi periodi di tempo libero non pianificato consentiti dalla società moderna. I giochi di sorte sono tradizionalmente rinvenuti, e perfino incoraggiati, nelle attività ludiche dei bambini nella società moderna, dai tradizionali giochi d'indovinelli e di sfida alle prime imitazioni dei giochi degli adulti e dei giochi di carte. In molte famiglie, indipendentemente dalla classe sociale di appartenenza, i giochi di carte e altri giochi, anche se la posta è bassa, sono profondamente radicati. Queste forme comuni di svago sono caratterizzate da differenze etniche, di classe e perfino di sesso. Il bridge è, in gran parte, un passatempo tipico delle classi medie, mentre il poker è tradizionalmente considerato un "gioco per uomini", e il lancio dei dadi, se si esclude la sua versione professionistica come gioco d'azzardo, è diffuso presso i negri. Per molti giovani delle classi medie e inferiori, imparare a giocare a carte è parte del processo del diventare grandi ed è associato a ciò che caratterizza il mondo degli adulti. Per l'individuo dotato di scarse risorse interiori, il cui lavoro offra pochi stimoli, limitate opportunità di carriera e tedio, e nei cui primi anni di vita il gioco d'azzardo abbia svolto un qualche ruolo, giocare è una cosa normale e naturale come diventare un acceso tifoso di baseball o un patito del cinema.

In sintesi, il gioco d'azzardo svolge una sua funzione nelle società organizzate dove la tensione della competizione (associata alla carenza di prevedibilità) è grande e, per converso, la vita sociale ed economica è disciplinata in maniera rigorosa. Questo tipo di società, che attribuisce valore al "rischio" e all'"avventura", fornisce, tramite il gioco, uno sfogo a molti individui che, mortificati dalle restrizioni sociali e da opportunità limitate o nulle, non troverebbero alcuna soddisfazione al bisogno di nuove esperienze e di successo pecuniario. Questa propensione al rischio è espressa dal luogo comune che recita: "Perché no? Che hai da perdere?".

Le implicazioni sono duplici.

In primo luogo, la probabilità di vincere o perdere in un gioco procura inquietudine, indecisione, novità e speranza, qualità che soddisfano importanti bisogni emotivi in individui le cui esistenze sono sempre più oggetto di disciplina[8]. Sebbene vadano presi in considerazione anche alcuni fattori e condizioni culturali, ciò può spiegare in parte la massiccia diffusione dei giochi d'azzardo con le carte in alcuni

---

[7] *Op. cit.*, p. 794.

[8] Le vite familiari di un piccolo gruppo selezionato di giocatori d'azzardo esaminati dall'autore erano caratterizzate da una forte irreggimentazione.

classi, come la piccola nobiltà terriera inglese del diciottesimo secolo. Per quanto fortemente stabile e ben inserita nella struttura sociale grazie a privilegi e favoritismi, la "vita di campagna", a giudicare dai racconti, dai diari e dalle lettere dell'epoca, era estremamente noiosa[9]. Il gioco d'azzardo, come i rischi derivanti dalla caccia alla volpe, forniva un diversivo aleatorio: l'estrazione di una carta poteva decidere il destino dell'intero patrimonio di un individuo. Il corrispettivo di questa tradizione aristocratica era visibile, nel Sud degli Stati Uniti prima della guerra, tra i ricchi proprietari di piantagioni.

In secondo luogo, la credenza che il caso possa agire equamente a favore dell'uno o dell'altro giocatore incoraggia la speranza di conseguire uno status sociale o una vincita; speranza che di norma non si crede possa venir realizzata secondo modalità convenzionali e prestabilite (chi non ha mai fantasticato su ciò che farebbe con un milione di dollari?). Inoltre, in America, la filosofia del "qualcosa in cambio di nulla" è evidente in numerose attività che vanno dalla raccolta di punti premio alle enormi vincite messe in palio dai programmi radiofonici. Ironicamente, questo incentivo opera anche quando ciò che si vince – ad esempio, mille scatolette di cibo per cane – può avere un valore scarso o nullo per il concorrente. Le stravaganze di un personaggio fittizio come Get-Rich-Quick Wallingford[10] o quelle del suo corrispettivo nella realtà, il magnate finanziario Bet-a-Million Gates[11], hanno suscitato l'ammirazione, l'invidia e l'emulazione di una generazione di americani all'inizio del secolo, allo stesso modo in cui oggi i grandi concorsi a premio della radio e della televisione attirano i figli e i nipoti dei membri di quella generazione.

Il tipo di personalità del giocatore d'azzardo

Dal momento che il gioco d'azzardo è così diffuso, i giocatori, a differenza degli alcolisti, non ricadono in una specifica tipologia. Tuttavia, è possibile rinvenire nelle loro personalità alcune caratteristiche comuni. Si può parlare di gioco d'azzardo in quanto forma di dipendenza, quando l'individuo trascura persistentemente e sistematicamente i suoi doveri fondamentali nei confronti della famiglia, del datore di lavoro e della comunità per il gusto del gioco. Le biografie dei giocatori incalliti rivelano un periodo di transizione nelle loro carriere in cui essi mettono seriamente a repentaglio le routine stabili e si allontanano sempre più dalla famiglia e dal lavoro per lunghi periodi. L'imprevedibilità e l'inaffidabilità del giocatore incallito in quanto componente di una famiglia e lavoratore ricorda l'imprevedibilità e l'inaffidabilità dell'alcolista. Se si escludono le corse dei cavalli e altri eventi che favoriscono il gioco d'azzardo, la maggior parte dei giochi possono essere praticati in qualsiasi momento del giorno e della notte, e, per il giocatore, diventa normale impegnarsi in lunghe sessioni notturne che sovvertono la routine della vita normale. Per l'individuo che si dedica sistematicamente ai propri giochi, dunque, la disciplina e l'ordine che, in una certa misura, caratterizzano la vita della maggioranza delle persone, non esistono più.

Non è insolito imbattersi in casi in cui si trascura la dieta e il sonno. Un'altra caratteristica è la sciatteria nell'aspetto personale, un elemento molto importante in una società altamente competitiva; sebbene non molto comune, questo elemento è

---

[9] Cfr., per esempio, David Matthew, *The Social Structure of Caroline England* (London: Oxford University Press, 1948).

[10] "Wallingford diventa-ricco-subito", personaggio creato dallo scrittore George Randolph Chester per una serie di storie apparse sulla rivista *Cosmopolitan* nei primissimi anni del XX secolo [N.d.T.].

[11] "Gates scommetti-un-milione" soprannome dell' industriale del filo spinato e dell'acciaio John Warne Gates (1855 – 1911) [N.d.T.].

interpretato di solito come una caratteristica di classe. Alcuni giocatori, infatti, si dedicano assiduamente a coltivare un aspetto elegante come indice di benessere e rispettabilità e, fra l'altro, di solvibilità in quanto compagni o avversari di gioco. L'aspetto psicologico interessante del gioco d'azzardo è l'enorme controllo che esso viene a esercitare, infine, sulla personalità, paragonabile, in un certo senso, al controllo che esercita l'alcol, senza gli effetti fisici nocivi di quest'ultimo. Una volta schiavo del gioco, anche se è in grado di riconoscere il danno che il suo comportamento causa alla famiglia, ai colleghi e agli altri, l'individuo continua imperterrito a seguire la propria inclinazione, e vive nella speranza di conseguire, in un colpo solo, una vincita sufficiente a compensare le perdite precedenti e, di conseguenza, risarcire la famiglia e gli amici. La motivazione del gioco, una volta che ha acquisito una sua "autonomia funzionale", può avere la meglio su altri aspetti fondamentali della personalità[12]. Questa motivazione è così forte che l'individuo può arrivare a trasgredire la legge per raggiungere il proprio obiettivo. L'appropriazione indebita è un reato comune tra i giocatori d'azzardo.

L'ansia continua che domina la vita del giocatore d'azzardo genera una tensione emotiva. Egli è spesso in preda all'agitazione e, per lunghi periodi di tempo, si trova in una condizione di ipertensione. Non può permettersi di rilassarsi in quanto è costantemente impegnato a reperire fondi per le proprie puntate o a stabilire o piazzare scommesse. Dedica molto tempo ed energie alla sua attività. Per esempio, sono sbalorditivi la quantità di tempo e la concentrazione che riserva allo studio dei fogli di notizie sui cavalli che corrono.

Soggetto alla tensione derivante dai rischi continui che si assume, il giocatore impara a ostentare un caratteristico comportamento espressivo. L'ansia e l'agitazione interna sono spesso celate da una parvenza di calma stoica, che genera il noto fenomeno della "faccia impassibile"[13] del giocatore di poker abituale. Inoltre, come l'alcolista nasconde l'alcol e il denaro in vista di una futura sbronza, il giocatore conserva una riserva di fondi – il "gruzzolo per le scommesse" – a cui non attinge nemmeno per una necessità urgente propria o della famiglia. Infine, chi gioca manifesta interessanti meccanismi di compensazione e altre caratteristiche modalità di riduzione della tensione psicologica: per esempio, si vanta spesso delle proprie vincite, reali o immaginarie, al cospetto di individui che non giocano, mentre lamenta perdite esagerate con i suoi compagni di gioco.

L'umorismo tipico dell'ambiente del gioco e le battute che i giocatori si scambiano riflettono le tensioni e il cinismo a quelle sottostante; cinismo che rivela che i giocatori sono consapevoli della futilità del gioco d'azzardo. È degno di nota il contrasto tra l'eterna speranza del giocatore di riuscire a "far saltare il banco" e la consapevolezza realistica che ciò è praticamente impossibile.

Il codice etico del giocatore d'azzardo

Nel corso dei secoli, il gioco d'azzardo ha prodotto un proprio codice etico, divenuto tradizionale. La prima regola è espressa dal "codice del gentiluomo": i debiti di gioco devono essere onorati e hanno la precedenza rispetto ad altre forme di obbligo. Questa norma può essere, in parte, una sopravvivenza del codice aristocratico del "debito d'onore" del XVIII secolo. Essa è ritenuta così fondamentale che il giocatore può ricorrere a qualsiasi mezzo, anche illecito, pur di saldare i suoi creditori.

---

[12] Cfr. Gordon W. Allport, *Personality: A Psychological Interpretation* (New York: Henry Holt & Co., 1937), cap. VII.

[13] In inglese, appunto, *poker face* [N.d.T.].

Questa norma, tuttavia, evidenzia un importante aspetto sociologico. Nel gioco d'azzardo, l'eccitazione di fondo sta nell'aspettativa di riuscire a fare il "colpaccio". Ciò, naturalmente, dipende dal caso o dall'incapacità di prevedere l'esito del gioco. Questo, però, presuppone una certezza: la certezza che il perdente regolerà i suoi debiti. In caso contrario, lo stesso gioco non ha alcuna validità. "Vincere" senza "vincere" non ha senso. Di conseguenza, affinché il gioco abbia significato e sia proficuo, è necessario presumere che il perdente pagherà il suo debito. La certezza, ossia la certezza che se si vince si viene pagati, è a fondamento della *istituzionalizzazione* dello stesso caso[14].

Il gioco d'azzardo: un dilemma della società moderna

L'esercizio e l'organizzazione del gioco d'azzardo sembrano seguire un ciclo. Esso è così radicato come forma di svago, e varie condizioni culturali della società moderna che lo promuovono sono così favorevoli a esso, che, come la proibizione dell'alcol, la regolamentazione e altre forme di controllo sociale arbitrario sono spesso considerate una violazione dei diritti individuali. Di conseguenza, il gioco è una pratica diffusa che, nonostante abbia effetti disgreganti sui gruppi e sugli individui e rischi di entrare nell'orbita della malavita, non è sottoposto ad alcun controllo. E quando si tenta di sottoporlo a un qualche tipo di controllo, è praticamente impossibile che questo perduri nel tempo a causa del sostegno che la tradizione gli accorda. Pertanto, regolamentazioni e altri tipi di controllo sortiscono solo effetti parziali. Misure del genere contribuiscono a spianare la strada a giochi d'azzardo ancora vietati e a favorire il controllo irresponsabile da parte di elementi illegali e corrotti della società. Ciò conduce a ulteriori forme di controllo legale, che è impossibile far rispettare e che generano nuova corruzione, con il risultato che, da ultimo, l'opinione pubblica chiede a gran voce la legalizzazione di tutti i giochi d'azzardo. La legalizzazione diffusa del gioco d'azzardo mette a repentaglio l'intera società e reintroduce il bisogno di un controllo parziale; e il ciclo ricomincia. A quanto pare, questa è la fase del ciclo in cui ci troviamo al momento. Dal punto di vista del controllo sociale, il gioco d'azzardo, dunque, pone due importanti problemi: quello del singolo giocatore dissoluto e quello dell'efficacia del controllo diffuso.

Il giocatore estremo, la versione sociopatica del giocatore, richiede un intervento concertato da un punto di vista terapeutico e psichiatrico.

Il controllo sociale del gioco d'azzardo ci pone di fronte a una alternativa: (1) il gioco d'azzardo può essere ridotto o eliminato solo nella misura in cui siano coltivate altre forme di svago, un problema che comporta una riconsiderazione globale della società; (2) una soluzione più percorribile è che il gioco d'azzardo può essere regolamentato secondo criteri sociali convenzionali tramite una adeguata legislazione permissiva e di controllo.

[14] Nella gerarchia di valori del giocatore, l'incapacità di onorare quanto dovuto rappresenta un peccato cardinale, poiché la persistenza dell'intera struttura del gioco professionistico dipende dal saldo del debito. Ciò è talmente evidente ai giocatori di professione che le organizzazioni di settore, che di norma non sono disponibili a promuovere gli interessi reciproci, differiscono la scadenza del debito purché la fiducia dei giocatori rimanga intatta.