



Università di Pisa

Master in Analisi, Prevenzione e Contrasto della Criminalità Organizzata e della Corruzione

TESI DI MASTER:

"Il Gioco d'Azzardo, il giro d'affari della

Criminalità organizzata attraverso le Sale da gioco".

Allievo:

Dr. Giovanni Manuguerra

*"... Gioco d'Azzardo. Passatempo il cui piacere consiste in parte
Nela coscienza dei propri vantaggi, ma soprattutto nello
Spettacolo delle perdite altrui..."*

(Ambrose Bierce)

Indice:

Introduzione.

pag. 05

Parte I:

Il Gioco D'Azzardo

Capitolo I: Il fenomeno del Gioco d'Azzardo,

ieri e oggi.

pag. 08

Capitolo II: Un quadro, sull'attuale situazione sociale del Paese. *pag. 12*

Parte II:
Casinò e Mini- Casinò,
Crisi, Successo e legami con la Criminalità Organizzata.

Capitolo III: <i>Il Settore del Gioco d’Azzardo dopo la Crisi,</i> <i>con uno sguardo all’Italia.</i>	<i>pag. 16</i>
Capitolo IV: <i>L’atteggiamento dello Stato Italiano,</i> <i>nei confronti del gioco.</i>	<i>pag. 19</i>
Capitolo V: <i>Il Gioco d’Azzardo Patologico (GAP).</i>	<i>pag. 25</i>
Capitolo VI: <i>Le Sale da Gioco in Italia.</i>	<i>pag. 28</i>
Capitolo VII: <i>Sale Gioco e Criminalità Organizzata,</i> <i>un binomio vincente.</i>	<i>pag. 32</i>
Capitolo VIII: <i>I Mini – Casinò.</i>	<i>pag. 38</i>
<i>Conclusione.</i>	<i>pag. 40</i>
<i>Bibliografia.</i>	<i>pag. 42</i>

Introduzione.

"Il gioco d'azzardo è il miglior modo per ottenere nulla da qualcosa". Partendo dalla frase di Wilson Mizner (sceneggiatore e scrittore statunitense del 1900), si può comprendere come il gioco d'azzardo fondi il proprio successo sulla sensazione che esso è capace di suscitare nel giocatore¹. Proprio per questo, nel corso degli anni, la letteratura scientifica si è dedicata all'analisi del gioco d'azzardo seguendo un approccio interdisciplinare.

Proprio per le sue peculiari caratteristiche, infatti, il gioco d'azzardo assume connotazioni ed analisi diverse, a seconda che lo si tratti dal punto di vista sociologico, giuridico, economico o secondo una prospettiva clinica.

Se ad esempio lo si affronta da una prospettiva economica, molto spesso viene preso in esame il nesso causa- effetto che lega alla recente crisi economica, alla crescita dell'offerta ludica e alla varietà dei giochi d'azzardo. Da più parti, tale nesso è giustificato dalla crescente e pressante esigenza, da parte dello Stato, di trovare fonti alternative di entrata, in un panorama di forte crisi e pochi guadagni, attraverso una sempre maggiore diffusione di un'offerta ludica legale. Un contesto del genere, finisce però, con l'avere ricadute negative da un punto di vista sociale. Infatti, non deve sorprendere come, a fronte della crisi, il tasso di gioco è aumentato sensibilmente portando molti soggetti, che vedono nel gioco d'azzardo l'unico modo per uscire da una situazione finanziaria difficile, anche ad indebitarsi, ricorrendo a fonti di finanziamento provenienti da organizzazioni criminali di cui poi finiscono con l'essere facili vittime.

Proprio in funzione di quest'ultimo aspetto, bisogna sottolineare come la letteratura scientifica concentra la proprio analisi sul mercato illegale del gioco d'azzardo, tralasciando molto spesso i metodi d'infiltrazione nel mercato legale da parte di queste organizzazioni.

¹ *"... Dedico questo mio lavoro a chi è stato capace di sopportarmi e supportarmi in tutti questi anni, in particolar modo ai miei nonni, ai miei genitori e a bum bum"*.

Ben si comprende, quindi, come anche analizzandolo sotto un qualsiasi singolo aspetto, il gioco implica indirettamente ulteriori sfaccettature che per un'analisi completa ed esaustiva non possono essere trascurate.

Proprio in funzione di ciò il lavoro, che qui s'intende presentare, si articola in due macro parti, nella cui prima metà si vuole analizzare il concetto stesso di gioco d'azzardo e l'evoluzione che esso ha subito nel corso del tempo, mettendolo in relazione con l'attuale situazione socio economica del nostro sistema Paese.

Nella seconda metà invece, si è deciso di affrontare ed analizzare l'atteggiamento che lo Stato italiano adotta nei confronti di questo settore cercando nello stesso tempo di riuscire a capire e di spiegare il perché dell'interesse da parte della criminalità organizzata nei confronti di questo settore, senza trascurare il fatto che esso rappresenta una piaga sociale. Proprio per questo, nella fine si sono analizzate le sale da gioco presenti in Italia e di come esse siano fonte attrattive per l'agire criminale, ma come nello stesso tempo esse vengano lasciate per abbracciare nuovi lidi chiamati mini-casinò².

² Bisogna tenere presente, però, come si può correre il rischio che mentre “un testo parlato” (face – to – face o vis - a’ - vis) può permetterci, e ci permette, di correggere, in corso d’opera, errori di valutazioni su una qualunque delle variabili o tesi che riscontreremo lungo il nostro cammino, un testo scritto, invece, è sempre, come fu detto una volta da Elio Vittorini (Piccola borghesia, Firenze, edizione di Solaria 1931), “... .. un manoscritto nella bottiglia lanciato lontano da noi, in mare aperto”, infatti possiamo solo immaginare, ma non vediamo in faccia, chi lo legge o chi lo leggerà e quando questo può avvenire e come, colui il quale leggerà lo scritto, vi si porrà nell’interpretarlo. Dobbiamo cercare, quindi, di fare ogni sforzo, possibile ed immaginabile, per poterlo “pre-vedere”.

Parte I:

Il Gioco D'Azzardo

Capitolo I: *Il fenomeno del Gioco d’Azzardo,*

ieri e oggi.

Il fenomeno del gioco d’azzardo, oggi, è finito con il divenire un elemento imprescindibile del vivere comune. Proprio in funzione di ciò, bisogna sottolineare come se da una parte non devono sorprendere le campagne di sensibilizzazione promosse³, volte a richiamare sempre di più l’attenzione sul suddetto fenomeno; dall’altra, risulta importante ravvisare una sempre maggiore attenzione da parte della letteratura scientifica su un fenomeno che per troppo tempo aveva trascurato.

Ciò detto provando a fare un piccolo passo indietro, cercando di dare un quadro chiaro ma sintetico sul suddetto fenomeno, si può iniziare osservando come il gioco d’azzardo risulti essere antico quanto l’uomo; e ciò è facilmente comprensibile se si guarda l’etimologia stessa della parola che lo indica. Il primo ad evidenziare ciò fu lo storico olandese Johan Huizinga nel 1938, il quale dichiarò: “... *il gioco è più antico della cultura, perché il concetto di cultura, per quanto possa essere definito insufficientemente, presuppone in ogni modo convivenza umana, e gli animali non hanno aspettato che gli uomini insegnassero loro a giocare. Anzi si può affermare senz’altro che la civiltà umana non ha aggiunto al concetto stesso di gioco alcuna caratteristica essenziale...*”⁴.

Tale affermazione se da un lato rafforza quanto sopra espresso, dall’altro ci aiuta ancora di più a comprendere come il gioco d’azzardo sia l’unione di due elementi imprescindibili della natura stessa dell’uomo, il “*gioco*” e “*l’azzardo*”; che risultano essere un motore capace di far entrare il gioco nella vita di un soggetto anche indirettamente.

Se da un lato bisogna riconoscere ad Huizinga, il merito di essere stato il primo ad inquadrare tale fenomeno, dall’altro risulta evidente come la visione da lui proposta, mal si adatta al fenomeno che noi oggi conosciamo; ecco perché un passo in avanti lo si compie con il sociologo francese Roger Caillois, dove si arriva, realmente, a definire sistematicamente la nozione di gioco, e cioè un’attività:

³ Su questo aspetto si ricordano le attività svolte e continua a svolgere “*Avviso Pubblico*”, nello specifico “*l’Osservatorio Parlamentare*”, e l’Associazione “*NoSlot*”.

⁴ Huizinga, 1938.

- “*libera*”, cioè senza costrizioni, dove ci si po’ ritirare semplicemente dicendo “io non gioco più”;
- “*separata*”, cioè circoscritta nello spazio e nel tempo, in anticipo;
- “*incerta*”, perché il ruolo dei giocatori si chiarisce durante lo svolgersi del gioco;
- “*improduttiva*”, perché alla fine del gioco la situazione è uguale a come lo era all’inizio, ad eccezione che durante non sia avvenuto lo scambio di oggetti tra le parti;
- “*regolata*”, sotto convenzioni che sospendono le normali leggi e ne creano di nuove;
- “*fittizia*”, accompagnata da una consapevolezza di trovarsi in una non realtà.

Si comprende, quindi, come il gioco d’azzardo, riprendendo la definizione dettata da R. Caillois nel 1958⁵ e con le caratteristiche anzidette, con l’aggiunta della componente del rischio in s’è risultino essere aspetti inscindibili dell’essere umano, i quali fanno parte del suo essere; evidenziando come essi l’accompagnino e si evolvono insieme.

Non per niente se si valuta la forma che il gioco d’azzardo ha assunto nel corso del tempo, si è passato dal c.d. gioco “*dell’astragalo*⁶” (gioco praticato già ai tempi dell’antica Grecia ed dell’Impero romano, dove quattro ossi brevi che venivano lanciati allo stesso momento per un totale di trentacinque combinazioni possibili.

⁵ “...Come quell’atteggiamento che porta ad attendere passivamente il fato, rischiare su questo una data somma di denaro per moltiplicarla accettando il rischio di perderla, esigendo (tale atteggiamento) una capacità di previsione, di rap- presentazione e di speculazione, di cui è capace solo una mente in grado di astrarre e pronosticare....”. Bianchetti R., Croce M. (2007), “Il crescente mercato del gioco d’azzardo in Italia: violenza o indifferenza collettiva? Questioni sui costi sociali e su... ‘lettimi guadagni’”, Socio- logia del diritto, n. 2.

⁶ Dickerson, 1993.

Ciò (Tale) finì con l'affascinare sia poveri che ricchi, tanto che sembra che gli imperatori Nerone, Claudio e Caligola fossero dei gran giocatori e che lo stesso Claudio redasse un volume intero sulla bellezza del gioco); per passare alla prima forma di lotteria usata nell'antica Cina (allo scopo di finanziare le casse imperiali).

Fino ad arrivare XV secolo, dove le lotterie divennero popolari in tutta Europa. Nel 1445 e nel 1446 si tennero a Gent e a Utrecht le prime lotterie moderne nel Vecchio Continente, i cui proventi furono utilizzati per fortificazioni, chiese e spese municipali, anche se già condannati socialmente.

Si arriva poi a tempi relativamente più recenti, dove nel XIX secolo nascono, insieme alla roulette e alla “poker” slot machine, i primi casinò e club privati di gioco d'azzardo. Frequentati dalle classi più alte e ricche, danno vita a un mondo fatto di eccessi, lussi e sconfitte così ben descritte da Dostoevskij nel suo *“Il giocatore”*; fino ad arrivare a tempi relativamente recenti, dove si assiste alla nascita dei c. d. *“Mini-Casinò”* (sale molto simili ai loro fratelli maggiori, che stanno sorgendo in Italia); le *“new slot-machine”*; oppure la nuova realtà del c.d. *“gaming online”* (nel quale sfruttando internet si aggira quell'aspetto psicologico di condanna da parte per la collettività nei confronti del giocato).

Quanto esposto sopra ci aiuta a comprendere due importanti cose e cioè:

- da un lato si evidenzia che il gioco d'azzardo si è evoluto di pari passo con la tecnologie scoprendo nuove forme e adattandosi sempre meglio alle nuove esigenze dell'essere umano, confermando quanto precedentemente detto;
- dall'altro lato si evidenzia come si sia fatto sempre più presente, da parte dello Stato, la necessità di regolamentare e intervenire, nel suddetto settore a difesa del cittadino; cercando di meglio definire o meglio delimitare il sottile confine che esiste tra il *“gioco d'azzardo legale”* e il *“gioco d'azzardo illegale”*.

Proprio vedendo le potenzialità di questo settore, nel corso degli anni e ancora di più ai giorni nostri, l'azione dello Stato è spesso oscillata tra la volontà di tutelare il cittadino e l'interesse di sostenere il bilancio statale attraverso le più svariate modalità di raccolta del gettito erariale derivante da gioco, bisogno quando mai più pressante alla luce della difficile situazione socio-economica che si stà attraversando.

In un contesto del genere, la policy italiana relativa al gioco d'azzardo, s'inserisce proprio nel solco di queste tensioni tra interessi contrastanti. Al crocevia tra la continua espansione del mercato del gioco d'azzardo e il preoccupante aumento dei giocatori patologici.

Capitolo II: *Un quadro, dell'attuale situazione sociale ed economica del Paese.*

Risulta però importante, quando fondamentale, riuscire ad inquadrare il contesto nel quale, oggi, il fenomeno del gioco d'azzardo è inserito e ancora di più fotografandone l'attuale situazione in cui verte il nostro Paese.

L'Italia, come del resto il resto del mondo, oggi avverte le conseguenze dalla crisi economica che si è sviluppata sul finire del 2007 e inizio del 2008; la c.d. "*Sub-prime*" (con tale sigla s'intende identificare quella particolare categoria di mutui, erogati a clienti, particolarmente rischiosi per la sostanziale inconsistenza delle loro garanzie patrimoniali e reddituali). La crisi (si è) innescatesi nel settore immobiliare quando, a seguito dei rialzi dei tassi decisi dalla Federal Reserves, per fronteggiare attese di crescita dell'inflazione, da una parte e dall'altro un prolungato trend di crescita dei prezzi delle case (una vera e propria "*bolla*"), ha fatto sì che gran parte delle famiglie statunitensi, beneficiarie dei suddetti mutui, sono risultate non più in grado di pagare le relative rate.

Risulta importante, quanto significativo, porre in essere una riflessione e cioè se la crisi dei sub-prime, ha per oggetto l'indebitamento del settore privato, perché l'Italia (dato la struttura del suo sistema economico, rispetto a quello statunitense, ad esempio) ne risulta così duramente colpita?

La risposta a questa domanda, è da ricercarsi nell'eccessiva esposizioni del sistema pubblico italiano, la quale ha consentito di trasmettere un'immagine deficitaria (del suddetto sistema), fornendo terreno fertile alla bolla speculativa che si è venuta a creare.

Per meglio dire se la crisi nasce dal fatto che il modello di sviluppo basato sulla crescita della domanda sostenuta dall'indebitamento privato e dall'afflusso di risorse dall'estero ha consentito di mantenere una prolungata e sostenuta dinamica positiva del PIL; innescando, in un certo senso, avvenimenti e/o meccanismi che hanno fatto sì che certi Paesi potessero spendere di più e fare una vita da "*ricchi*", quanto in realtà non potevano.

L'Italia, di contro, che aveva adottato, lo stesso meccanismo, per ciò che riguarda il settore pubblico, si è vista troppo esposta evidenziando la criticità del suddetto settore e la sua incapacità di porre in essere riforme strutturali credibili, capace di consentire la crescita del sistema economica del paese.

Ma soprattutto capace, di combattere il fenomeno dell'economia sommersa e di fronteggiare il fenomeno della corruzione.

L'effetto che si è generato ha fatto sì che negli anni, subito dopo lo scoppio della crisi, il settore industriale italiano (costituito da Piccole e Medie Imprese PMI), abbia visto il verificarsi di alcune importanti conseguenze quanto deleteri effetti e cioè:

- una riduzione notevole e persistente dei flussi di reddito, prodotto dalle imprese;
- dovuta principalmente alle difficoltà, di quest'ultime, all'ottenere l'incasso dei crediti vantati (proprio per questo non deve sorprendere, che i le principali richieste di finanziamento, promosse e/o avanzate dalle imprese nei confronti degli istituti di credito avevano come causale principalmente due voci di *“la ristrutturazione del debito”* e *“capitale circolante”*);
- il tutto causando una serie di fallimenti, di diverse realtà aziendali, che a loro volta hanno fatto sì che aumentasse l'indice di disoccupazione e di povertà.

Naturalmente se proviamo ad aprire una piccola parentesi sul resto del mondo la crisi, ha prodotto cambiamenti epocali quali lo spostamento del baricentro economico del vecchio continente dove l'Europa dell'est ha superato l'eurozona, quest'ultima che ha evidenziando, invece, la propria incapacità di porre in essere una politica economica unica capace di contrastare il suddetto fenomeno; mentre gli Stati Uniti hanno evidenziato la propria fragilità e si sono visti scalzare la leadership economica mondiale dalla Cina. Motore.

Se però, rivolgiamo nuovamente lo sguardo all'Italia si può notare come l'indice di povertà, l'Istat ha stimato che nel 2015 le famiglie residenti in condizione di povertà assoluta siano pari a 1 milione e 582 mila (il numero più alto dal 2005 a oggi)⁷.

Se si guarda invece al tasso di disoccupazione, tenendo presente quella giovanile sempre incredibilmente alta, all'inizio del secondo semestre del 2016 è sceso all'11,4 per cento, in calo di 0,1 punti percentuale rispetto al finire del semestre precedente.

Questi dati molto importanti, risultano essere quelli che maggiormente sono capaci di mettere in risalto:

- gli effetti generati dalla crisi dei sub - prime;
- l'incapacità, da parte dei diversi governi, di porre in essere manovre credibili capace di contrastare la crisi, risollevando il sistema socio-economico italiano;
- ma soprattutto (riallacciandosi all'argomento principale del presente lavoro), di come essi, insieme anche alla componente culturale, siano i tre elementi che maggiormente hanno caratterizzato il settore del gioco d'azzardo indirizzandone e modificandone l'andamento;
- ma soprattutto, a fronte di ciò, si può notare come al crescere di questi due elementi e quindi del malessere della popolazione, il volume di gioco anziché subire una battuta d'arresto, sia via via aumentato.

Ne deriva pertanto, che il gioco d'azzardo in Italia si va ad inserire in un contesto difficile, affetto da tensioni sociali ed economiche, affetto da una forte povertà, ma dal quale, proprio lo stesso settore del gioco, sembra trarne e fondere il proprio successo.

⁷ Istat, 2015.

Parte II:
Casinò e Mini- Casinò,
Crisi, Successo e legami con la Criminalità
Organizzata.

Capitolo III: *Il Settore del Gioco d’Azzardo dopo la Crisi, con uno sguardo all’Italia.*

Riprendendo quanto sopra detto, si può notare come negli anni subito dopo lo scoppio della crisi, il volume di gioco dei diversi paesi sia complessivamente variato. Infatti, se prima dello scoppio della crisi l’Asia risultava avere un volume di gioco pari all’incirca a quasi il 30 per cento dopo scoppio della crisi tale percentuale è scesa fino a quasi il 23 per cento; mentre altri paesi, quali l’America del Nord hanno visto incrementare il proprio volume d’affari passando dal 27 per cento fino a quasi raggiungere il 32 per cento⁸.

Se in un contesto del genere, quale quello delineato questi cambiamenti e/o andamenti possono risultare normali, ciò che in tutto questo sorprende è invece l’andamento del vecchio continente che segna un incremento e se si prova ad entrare ancora di più nello specifico, guardando il nostro Paese si può notare come l’Italia abbia più che incrementato il proprio volume di gioco; tanto è vero che il settore del gioco d’azzardo, per volume d’affari, divenisse la terza industria del paese.

Infatti, l’Italia nel 2009 ha fatturato 54,4 miliardi di euro, la Spagna 17 miliardi di euro e la Francia 19,3 miliardi⁹.

Rispetto a paesi non europei, caratterizzati da una lunga tradizione nel settore del gioco, l’Italia è il primo mercato al mondo delle lotterie istantanee: i Gratta e Vinci hanno raccolto 12,3 miliardi di dollari nel solo 2010, il 19 per cento del mercato mondiale. Al secondo posto emerge il mercato francese con un fatturato di 5,6 miliardi, mentre il terzo è il mercato cinese che fattura 4,7 miliardi circa¹⁰.

Attualmente, infatti, le aziende che operano nel settore giochi e scommesse si stima siano oltre 150.000, comprendendo tra queste anche quelle che hanno nel gioco una forma complementare di attività secondaria (tabaccherie, pubblici esercizi, ecc.). La forza

⁸ H2 Gambling Capital.

⁹ Vedi nota 7.

¹⁰ Vedi nota 7.

lavoro impiegata direttamente nel sistema del gioco è di circa 20.000 unità, mentre si stima che, indirettamente, occupi circa 200.000 lavoratori¹¹.

E se proviamo ad addentrarci ancora di più possiamo notare come ad oggi, le regioni con la più alta presenza di macchine e giochi sono: la Lombardia (1.211), Lazio (761), la Campania (661), Emilia Romagna (533), Piemonte (454), e così a scendere nelle varie regioni italiane¹².

A fronte di ciò risulta, quindi, innegabile il successo che il settore del gioco d'azzardo ha e sta ottenendo e che sembra non conoscere limiti, il quale si rafforza ancora di più se si pensa che sta assumendo, o sarebbe per meglio dire ha già assunto, una forma reticolare che risulta essere capace di azzerare quelli che sono i confini geografici, e che offre alla letteratura scientifica (in particolar modo quella economica) la possibilità di studiare il nostro paese come un *unicum*; senza la classica distinzione che si delinea tra nord e sud.

Le ragioni che risiedono alla base del successo del settore del gioco d'azzardo sono molteplici, e vanno ravvisati in diversi aspetti e/o elementi che colpiscono la società

Il primo fra tutti, risiede nell'evoluzione che il suddetto settore è stata capace di seguire, evolvendosi di pari passo, quasi in simbiosi, con l'evoluzione tecnologica. Infatti il vero e proprio salto di qualità il gioco d'azzardo lo compie con l'avvento del c.d. "*gioco d'azzardo online*". Con tale sigla si vuole intendere tutte quelle forme di gioco che vengono praticate e/o poste in essere, da un soggetto che siede davanti ad un computer (fra di esse spicca maggiormente il poker online, passando naturalmente per le più svariate forme di scommesse, fino ad arrivare all'accesso a siti che sembrano essere veri e propri casinò online) nella più completa forma di anonimato senza che quest'ultimo possa essere soggetto anche ad una condanna morale alla quale andrebbe incontro ponendo in essere una qualsivoglia altra forma di gioco, che lo esporrebbe pubblicamente. Cioè il computer, finisce con il diventare un filtro dietro il quale potersi nascondere.

¹¹ Cfr. Documento Agenzia delle Dogane e dei Monopoli presentato in VI Commissione il 6 giugno 2014.

¹² Avviso Pubblico, su dati del Ministero dell'Economia.

Altro elemento risulta essere l'aspetto culturale che il gioco impone, infatti come evidenziato sopra, il gioco d'azzardo in linea generale viene socialmente condannato in quanto viene visto dalla società come un vizio dannoso e deleterio per chi lo pratica. Ma se questo è vero in linea generale, risulta essere altrettanto vero che in certi casi così non è. Se per esempio, prendiamo il caso in cui in una data società giocare è parte integrante del vivere comune un qualsiasi giocatore non sarà condannato pubblicamente, bensì potrà in essere in gesto di normale costume.

Questa piccola parentesi risulta essere importante perché se da un lato è vero che il fenomeno del gioco d'azzardo deve il suo successo al gioco online (dove nel corso degli ultimi anni si è assistito ad un progressivo abbandono dei c.d. giochi classici quali gratta e vinci che oggi ricoprono all'incirca il meno del 13 per cento delle quote di mercato, unitamente al lotto che copre meno del 9 per cento; contro i giochi online che da soli coprono all'incirca più del 50 per cento del mercato videoludico); dove un elemento che ancora di più risulta essere importante, è che se si valuta sia il contesto socio-economico con il quale ci rapportiamo (più volte ribadito), unitamente all'andamento del tasso di povertà e l'indice di disoccupazione, il gioco d'azzardo sembra essere, un termometro capace di poter valutare l'impatto della crisi economica.

Dall'altro si assiste, quasi un tacito assenso nei confronti di chi gioca soprattutto da parte delle istituzioni che se da un lato tendono a tutelare il cittadino, scoraggiando il gioco dall'altro lo incentivano in quanto rappresenta una cospicua entrata per le casse dell'erario.

Capitolo IV: *L'atteggiamento dello Stato Italiano, nei confronti del gioco.*

Se da un lato il gioco d'azzardo, nel corso del tempo, si è evoluto assumendo le più svariate forme possibili, servendosi sia della tecnologia che adattandosi meglio a rispondere alle esigenze e/o bisogni dell'uomo; dall'altro lato, invece, l'atteggiamento dello Stato nei suoi confronti, volta in un ottica di difesa degli interessi del cittadino è andata via via cambiando, a favore di una visione che vede il gioco d'azzardo come una fonte di entrata (e anche considerevole) per esso.

Ma se proviamo, ad addentrarci un po' di più nello specifico su questo particolare aspetto, si può notare come quanto sopra detto, non corrisponde pienamente alla verità. Cioè se è indubbio che il settore del gioco d'azzardo rappresenta da solo la terza industria per il nostro Paese, stimato nel suo complesso in quasi 90 miliardi di euro (stima aumentata rispetto al 2011 dove era stimato in 76,1 miliardo di euro), è nello stesso tempo innegabile che nel corso del 2015 lo Stato abbia incassato dal gioco ben 8,7 miliardi di euro, cioè circa il 50% di 17,5 miliardi di spesa totale sostenuta dagli italiani. Dove, però, la raccolta complessiva sarebbe in realtà di 88,25 miliardi di euro la spesa nel settore del gioco (da 17,5 miliardi) va determinata sottraendo dal dato totale della raccolta la somma restituita in vincita (che si aggira intorno all'80%)¹³.

Di contro però, risulta altrettanto importante sottolineare come l'andamento delle entrate erariali non è proporzionale al volume di quanto speso da parte dei giocatori. Tale affermazione ritrova o per meglio dire fonda la propria ragion d'essere in alcuni importanti elementi, quali:

- il mercato del gioco d'azzardo illegale, che è stimato all'incirca in 10 miliardi di euro, nel suo complessivo;
- ma anche il fatto, che lo Stato rinunci ad una parte delle sue entrate derivanti dal suddetto settore, rimettendole sul mercato come payout e/o vincita ad una parte di quanto otterrebbe, allo scopo di incentivare i giocatori;

¹³ Dati esposti il 04/05/2016 in Commissione Finanze della Camera dei deputati dal sottosegretario all'Economia Baretta, pubblicati dall'Agenzia delle dogane e dei monopoli.

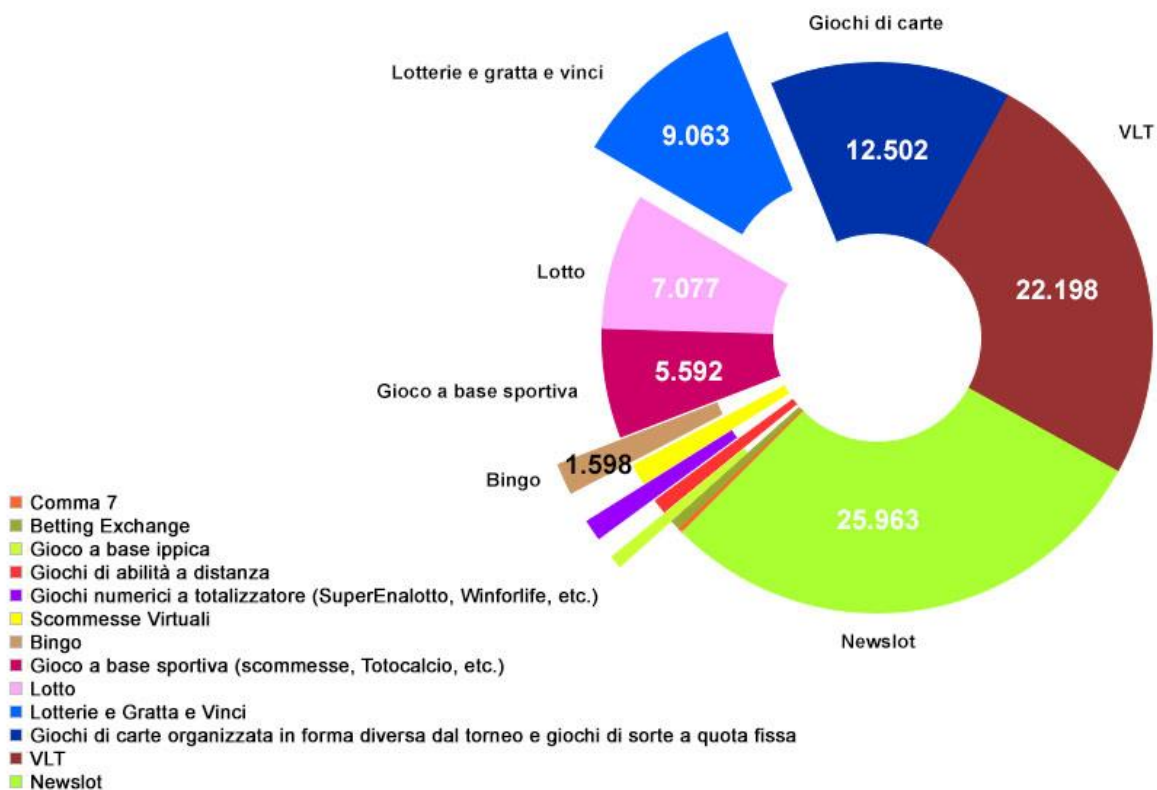
- ma soprattutto il fatto che negli ultimi anni sono andati via via sorgendo sempre più nuovi giochi o più comunemente conosciuti come giochi online; i quali sono stati capaci di conquistare una posizione dominante sul mercato, erodendo sempre più la quota che un tempo era invece coperta dai cosiddetti giochi tradizionali.

Proprio in funzione di quest'ultimo aspetto, così come evidenziato dal **Grafico n.1**, non deve sorprendere come il prelievo erariale si sia spostato dai c.d. «*giochi tradizionali*» (intesi quali gratta e vinci, estrazioni dell'otto ecc..), per abbracciare i c.d. «*nuovi giochi*».

Grafico n.1: Dati sulla Raccolta da Gioco d'Azzardo nel 2015, per tipologia di gioco.

Dati sulla raccolta da gioco d'azzardo nel 2015 per tipologia di gioco

Fonte: Elaborazione Avviso Pubblico su dati del Ministero dell'Economia (Dati in milioni di euro)



Fonte: Elaborazione Avviso Pubblico, su dati del Ministero dell'Economia (dati in Milioni di euro), 2015.

Questo finisce con l'evidenziare un cambio di tendenza nel comportamento, o meglio nel modo di agire da parte dello Stato italiano. Infatti, se nel più recente passato lo Stato ha messo in luce più volte la propria inefficienza e incapacità nell'adattarsi tempestivamente ai cambiamenti a cui tale settore è soggetto; in quanto tale comportamento si è tradotto principalmente in mancate entrate per esso e forse soprattutto nel venir meno nel suo compito principale ossia quello di tutelare i cittadini salvaguardandoli.

E' doveroso precisare, che in questa sede non si sta dicendo che le entrate per l'erario non si siano generate ma, si sta mettendo in risalto come esse non siano cresciute in maniera proporzionale al volume del gioco, si evidenzia però il fatto di come esse siano, nonostante tutto, cresciute nel corso del tempo. Fatta questa precisazione, risulta evidente, la necessità di una valutazione qualitativa discende direttamente da una serie di elementi che non possono non essere considerati e cercando di approfondire ancora di più quando sopra ribadito.

Tali perplessità erano già state ribadite nel comunicato stampa di AAMS del 21 gennaio 2009 che metteva in risalto come l'aumento del fatturato e delle entrate erariali fosse, da ricercarsi nell'azione promossa da diversi fattori, quali:

- l'ammodernamento della rete di vendita;
- l'avvio del gioco online legale;
- il recupero di quote dal gioco illegale (questo aspetto verrà affrontato in seguito);
- la stabilizzazione del fatturato lotterie;
- l'aumento del fatturato degli apparecchi;
- una politica di progressiva riduzione delle imposte sulle scommesse.

Ciò mette ancora di più il fatto che nel momento in cui si decide di gestire o meglio regolamentare il suddetto settore lo stato si trova a ricoprire una duplice veste, e cioè da una parte quella di imprenditore attivo, capace d'investire per averne un ritorno; mentre dall'altra è chiamato a ricoprire la propria veste istituzionale volta a tutelare il cittadino.

Cioè detto nel corso degli ultimi anni è sembrata prevale sempre più la prima impressione, a scapito della seconda, dove il cittadino è stato lasciato al proprio destino divenendo una vittima sia della criminalità organizzata ma anche e forse (sotto certi aspetti) dello stesso Stato.

Anche se è doveroso evidenziare un cambio di tendenza nel suo agire, infatti, il 21 luglio 2016 la “*Conferenza unificata Stato - Autonomie Locali*” si è riunita per esaminare le proposte avanzate dal Governo in merito alle caratteristiche dei punti di vendita ove si svolge il gioco pubblico e la loro ricollocazione territoriale, secondo quanto previsto dall’ultima legge di stabilità. La Conferenza ha deciso di rinviare ad una data successiva l’approvazione delle Linee guida.

Alcune delle suddette proposte risultano essere molto interessanti e, se sapute applicare, potrebbero risultare una forte barriera di salvaguardia per il cittadino nei confronti del demone del gioco.

Come, ad esempio, la proposta che dovrebbe prevedere un miglioramento della pressione fiscale che lo Stato esercita. Infatti, il “*PREU (prelievo erariale unico)*” sulle newslot che passerebbe dal 15% al 17,5 %, unita alla riduzione della percentuale minima destinata alle vincite (*c.d. payout*) che dal 74% passa al 70%, finirebbe con l’essere un primo quanto importante deterrente.

Nel contempo, viene posta una riduzione al ricorso di banconote nel caso di vincite ai “*VLT (videolottery)*”, prevedendo un maggior uso della *c.d.* banconota elettronica consentendo, in tal modo, una maggiore tracciabilità dei fondi, cercando di eliminare eventuali zone d’ombra che, soprattutto, il gioco online consente di realizzare e che ne ha caratterizzato la storia.

Ma uno di punti che, a mio modesto parere, desta un senso di salvaguardia è data dalla proposta o progetto di “*nessuna nuova slot e guerra ai totem*”.

Il disegno di legge di stabilità, prevede che, nell'anno in corso, non venga rilasciato alcun nulla osta per l'installazione di nuove newslot, consentendone solo la sostituzione di quelle già esistenti; inoltre, vieterebbe l'installazione negli esercizi pubblici dei c.d. totem e (apparecchiature che, attraverso la connessione telematica, consentono ai clienti di giocare sulle piattaforme di gioco messe a disposizione dai concessionari on-line, da soggetti autorizzati all'esercizio dei giochi a distanza, ovvero da soggetti privi di qualsiasi titolo o licenza rilasciato dalle competenti autorità) contempla, altresì, un inasprimento delle sanzioni applicate anche agli stessi titolari dell'esercizio.

Unitamente a questo, alla Conferenza unificata viene demandata la definizione delle caratteristiche che i punti vendita di gioco debbano possedere, nonché i criteri per la loro distribuzione e concentrazione territoriale, al fine di garantire migliori livelli di sicurezza per la tutela della salute, dell'ordine pubblico e della fede dei giocatori (e non solo dei soggetti economici che investono nel suddetto settore). Il tutto assume ancora più forza se si pensa che dovrà essere posta in essere una progressiva eliminazione totale dell'offerta di gioco dai c.d. *“esercizi generalisti secondari (alberghi, esercizi commerciali, edicole, ristoranti, e altri)”*.

Sotto questo aspetto, è positivo evidenziare il caso di buona amministrazione portato avanti dalla provincia di Bolzano, la quale è stata capace di sviluppare programmi di incentivazione per gli esercizi no slot positivamente sperimentati a livello locale. Tali programmi hanno favorito il progressivo abbandono e la dismissione degli apparecchi da parte dei suddetti esercizi.

Ma una delle proposte principali contenute nella legge di stabilità, è quella che affronta l'aspetto della pubblicità. Essa, infatti, prevede come qualunque forma di pubblicità, che abbia per oggetto il gioco d'azzardo, debba essere posta in essere seguendo le raccomandazioni e le linee dettate dall'Unione Europea, che contemplano il divieto per qualunque forma di pubblicità che possa finire con l'essere un messaggio e/o invito verso un gioco eccessivo o incontrollato e che neghi, non evidenziandone, i rischi di quest'ultimo.

Ma se questo è, indubbiamente, un aspetto positivo, di contro però, ciò che fa sorgere qualche perplessità risiede nel fatto che non viene specificato nessun limite temporale entro il quale tale proposta debba essere approvata.

Scetticismo che aumentano quanto, prendendo in esame le altre proposte, alcune di esse lasciano spazio ad alcune zone d'ombra come il possibile verificarsi dei c.d. "*mini casinò*".

Ciò è dettato dal fatto che nel testo della legge di stabilità, non viene specificato la corretta distinzione tra esercizi di classe A (sottratti alle prescrizioni previste dai provvedimenti regionali e locali) ed esercizi di classe B.

Provando a concludere, risulta evidente come nelle proposte sul tema del gioco d'azzardo, contenute nella legge di stabilità 2016, sussistano sia aspetti positivi che aspetti negativi. Ma ciò che deve far guardare con un certo ottimismo è il fatto che emerge la volontà, da parte dello Stato, di tornare al suo ruolo di tutela del cittadino (ruolo che nel corso degli anni sembrava essere venuto meno).

Nello stesso tempo, ci si auspica che la Conferenza unificata approvi le Linee guida solamente dopo che essa abbia chiarito tutti i dubbi e le perplessità che un tema di questa rilevanza è capace di presentare.

Tenendo presente, che quanto di buono fin qui visto debba essere accompagnato con delle proposte volte a verificare e contrastare l'infiltrazione e la presenza delle organizzazioni cimali, cosa che purtroppo sembra mancare.

Capitolo V: *Il Gioco d’Azzardo Patologico (GAP).*

Se proviamo per un momento a ricollegarci all’aspetto che riguarda l’entrate erariale, e concentriamo la nostra analisi, proprio sulle regioni che abbiamo evidenziato sopra, si può notare come il prelievo erariale corrisponda rispettivamente: 14065 € mld (Lombardia), 7611 € mld (Lazio), 6821 € mld (Campania), 5994 € mld (Emilia Romagna), 5060 € (Piemonte)¹⁴.

Da questi dati è importante fare un’importante riflessione e cioè che il fenomeno del gioco d’azzardo abbraccia tutta la penisola italiana, senza considerare i confini geografici, e che (anche se i dati di gioco e non sul prelievo) evidenziano come maggiormente, in linea di massima si gioca al sud, ciò su cui risulta importante concentrare l’analisi sulla figura “*tipo di giocatore*”, cioè capire cosa spinge un soggetto a giocare. Le cause, sono da ricercarsi in moltissimi aspetti del vivere quotidiano: il grado d’istruzione, l’eventuale o meno occupazione lavorativa, ma anche il contesto nel quale esso è inserito e/o per meglio dire vive.

Aspetto quest’ultimo che molto spesso tende ad essere tralasciato o preso meno in considerazione, ciò perché si sottovaluta il peso di una coscienza collettiva e gli effetti che una condanna prima che penale ma sociale possono avere nei confronti del singolo soggetto.

Ed è forse la mancata presa di consapevolezza da parte della collettività, una delle cause che oggi ha fatto sì che nascesse la patologia definita come “*gioco d’azzardo patologico (GAP) o ludopatia*”; inteso come un disturbo del comportamento che rientra nella categoria diagnostica del controllo degli impulsi (DSM26 IV-TR, 2000). Molto probabilmente però, il DSM¹⁵, che è in fase di definitiva redazione, inserirà questa patologia nei disturbi di dipendenza comportamentale.

¹⁴ Elaborazione Avviso Pubblico, su dati del Ministero dell’Economia (dati in Milioni di euro).

¹⁵ DSM sta per Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, ovvero Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali. Il DSM, redatto dall’American Psychiatric Association, è uno dei sistemi nosografici per i disturbi mentali più utilizzato da medici, psichiatri e psicologi di tutto il mondo, sia nella clinica che nella ricerca.

In effetti, nonostante i numerosi studi e ricerche, la dipendenza da gioco è un tema ancora controverso, tanto che diagnosi, prognosi e cura sono difficilmente condivise dagli studiosi. Inoltre, non si può ridurre il GAP a una patologia caratterizzata da malati omogenei per causa e cura del disturbo. (BLASZCZYNSKI, NOWER, 2002) (NOWER et al., 2013).

Al momento i giocatori possono essere classificati come: giocatori sociali (nei quali non vi è traccia di patologia), giocatori problematici (nei quali la patologia è in sviluppo), e giocatori patologici. Molto sommariamente, il giocatore patologico è riconoscibile dal fatto che il suo comportamento risponderà ad almeno cinque dei seguenti dieci sintomi:

- il gioco è tutto ciò a cui riesce a pensare: pianifica le giocate future, rievoca quelle passate;
- per raggiungere lo stato di eccitazione desiderato deve rischiare ogni volta di più;
- tenta di controllare questo impulso del gioco senza riuscirci;
- è nervoso e facilmente irritabile quando tenta di smettere di giocare;
- gioca d'azzardo per sfuggire ai problemi o alleviare sentimenti di colpa, ansia, depressione, impotenza;
- rincorre le proprie perdite al gioco giocando ancora;
- mente per nascondere agli altri la propria dipendenza;
- ha commesso reati per finanziare le sue giocate;
- ha messo a repentaglio relazioni, lavoro, studio, o carriera per il gioco d'azzardo;
- si affida agli altri per sistemare la sua situazione finanziaria destabilizzata dal gioco.

Se, quindi, lo studio clinico del GAP, risulta in continuo aggiornamento, non bisogna dimenticare che l'estensione e la percezione di tale disturbo possa derivare da una società a sua volta malata, come parzialmente sopra ribadito. Infatti, la medicalisation del problema non va ad escludere le responsabilità politiche e civili di uno Stato, ma ne deve sostenere il ruolo nella tutela del cittadino (MOSCROP, 2011).

Il decreto Balduzzi è sicuramente un passo importante verso il riconoscimento del GAP, ma se lo Stato non si farà carico delle proprie responsabilità ne uscirà ancora una volta delegittimato. Il GAP è un disturbo comportamentale che si sviluppa su due binari: quello personale e quello ambientale. I soggetti più deboli, esposti continuamente alla tentazione del gioco, non resisteranno, e chi sarà riuscito a intraprendere un percorso di cura si ritroverà a dover faticare il doppio per evitare i consigli di chi dalla tv lo invita a *“giocare il giusto”*.

Capitolo VI: *Le Sale da Gioco in Italia.*

L'Italia, sotto il profilo del gioco d'azzardo, contrariamente a quello che comunemente si può pensare si caratterizza per una lunga storia riguardante proprio tale tema. Infatti non sorprende la sua tradizione, fonda le proprie radici, fino ai tempi dell'Impero romano, quando il predecessore del Backgammon odierno era una forma molto popolare di gioco d'azzardo tra i soldati romani.

Proprio in funzione di questo non deve sorprendere che la “*prima casa da gioco pubblica*” e/o “*casinò*” è stata aperta a Venezia nel 1638. Si dice anche che i giochi del Baccarat e del Bingo sono stati inventati in Italia verso la fine del XV secolo. Il gioco d'azzardo italiano ha anche fortemente influenzare lo sviluppo delle scommesse in tutta l'Europa occidentale.

Infatti, la parola “*casinò*” è di origine italiana, ma prima di proseguire è opportuno definire o provare a definire cosa sono i le case da gioco, esse si possono definire come, nota in tutto il mondo come casinò, quel luogo che offre e in cui si pratica esclusivamente il gioco d'azzardo, parzialmente vietato nel nostro paese e in molti altri paesi europei e mondiali, ma altrettanto consentito in altri. Si tratta di ambienti sempre estremamente grandi, con molte sale da gioco, contenenti anche più tavoli di uno stesso tipo di gioco.

Le sale sono spesso gestite da grandi gruppi, e l'elevato guadagno ne fa oggetto di grande speculazione economica da parte di investitori di tutto il mondo che cercano luoghi in cui investire grandi somme di denaro con elevate probabilità di ritorno degli investimenti.

Di contro però, nonostante come si è avuto modo di appurare, l'Italia (soprattutto dopo lo scoppio della crisi economica, che ha fatto sì che il fenomeno subisse un'accelerata), è stata caratterizzata da una profonda apertura nei confronti di questo settore, che sembra non conoscere limiti e/o battute d'arresto; sorge alcuni punti interrogativi quali il fatto che in Italia ci sono soltanto le quattro “*storiche*” case di gioco situati al Nord e in zone di confine: Sanremo (inaugurato con il nome di Kursaal il 12 gennaio 1905, vanta di essere il più antico di Italia), Venezia (ospitato dal 1638 nella Ca' Vendramin sul Canal Grande, si definisce la casa da gioco più antica del mondo),

Campione d'Italia e Sain Vincent, mentre se si considera il resto d'Europa le case da gioco sono moltissime.

Perché questa scelta, da parte dello stato? E proprio tale scelta è sicura la scelta migliore per il nostro Paese?

Rispondere a queste domande, risulta non così facile, ma volendoci provare, possiamo partire da un'analisi prima di tutto dell'aspetto legislativo che regola il gioco d'azzardo e ancora di più cercare di entrare nello specifico nella parte riguardante le case da gioco. Se si guarda all'aspetto legislativo il gioco d'azzardo, viene recepito nel nostro ordinamento all'art. 721 del codice penale dove il gioco d'azzardo viene definito come “...*quel gioco nel quale ricorre il fine di lucro e la vincita o la perdita e interamente o quasi interamente aleatoria...*”; evidenziando come affinché sussista il gioco d'azzardo debbano sussistere due fattispecie e cioè “*il fine di lucro*” e “*l'aleatorietà della vincita o della perdita*”. Così com'è affrontato nel sistema giuridico italiano, viene posta in essere una valutazione normativa di due elementi, ovvero l'alea e il fine di lucro; evidenziando come se da un lato entrambe non sono dissociabili in termini di priorità, dall'altro risultano inscindibili concorrendo a caratterizzare anche tale fattispecie come criminosa.

Ecco perché il nostro sistema precisa che è proibito il gioco d'azzardo illegale, ossia quello non controllato dallo Stato, e non quello lecito, dove viene sanzionato penalmente ai sensi degli art. 718¹⁶ – 719¹⁷ – 720¹⁸ – 722¹⁹ - 723²⁰ del codice penale.

¹⁶ Prevede che il reato, si perfeziona in presenza di due elementi costitutivi della fattispecie: uno soggettivo “*il fine di lucro* (su questo aspetto è intervenuta la Corte di Cassazione, con sentenza n. 3096 del 25 giugno 2012, che ha affermato che il fine di lucro non può essere ritenuto esistente solo perché l'apparecchio automatico riproduca un gioco vietato, ma deve essere valutato considerando anche l'entità della posta, la durata delle partite, la possibile ripetizione di queste e il tipo di premi erogabili, in denaro o in natura)”. L'aspetto oggettivo riguarda in “*l'aleatorietà*” dove in deroga a questa prescrizione di carattere generale, il legislatore ha autorizzato il gioco d'azzardo affidandone l'organizzazione, la gestione e il controllo ad un soggetto pubblico. Questo passaggio risulta quanto mai importante e delicato allo stesso tempo in quanto ha finito con il dare vita al fenomeno del gioco d'azzardo che risulta essere autorizzato e pertanto legale, purché sottoposto alla vigilanza dello Stato. E più precisamente alla vigilanza “*dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli*” precedentemente sotto la supervisione “*dell'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato (AAMS)*”.

¹⁷ Prevede una serie di circostanze aggravanti, nel caso in cui il fatto sia commesso in un pubblico esercizio.

¹⁸ Punisce la condotta di chi partecipa a giochi d'azzardo.

Provato a dare un quadro chiaro e sintetico dell'aspetto normativo che ha per oggetto il gioco d'azzardo, si può notare come le critiche mosse sopra trovino conferma evidenziando come il sistema giuridico italiano (su tale tema) risulti essere, quanto mai deficitario oltre che lacunoso; infatti, ad oggi sono soltanto quattro (le case da gioco) proprio perché solo lì è stato autorizzato lo sfruttamento legale del gioco d'azzardo.

Proprio a fronte di questo sorge spontanea la domanda ma quali sono le ragioni che spingono il legislatore ad autorizzare l'esistenza, oggi, di queste case da gioco?

La risposta a tale domanda risiede nell'aspetto economico che suddetti esercizi sono capaci di generare, favoriti ancora di più dalla posizione geografica in cui essi sono situati.

Le quattro storiche case da gioco, sono tutti situati al nord Italia, tagliando fuori di fatto tutti i giocatori del centro e del sud. La loro posizione, infatti, non è casuale, evidenziando come essi abbiano in comune il fatto di esser in luoghi di confine (come Sanremo e Saint Vincent) o nelle vicinanze di Slovenia e Croazia (Venezia) o addirittura in un exclave in territorio svizzero (Campione). Questo consente a sua volta di riuscire ad ottenere una deroga, alle norme previste dal codice penale, e che viene rinnovata ogni anno, con la giustificazione di fermare i flussi di giocatori diretti oltre frontiera e di consentire lo sviluppo di zone che al tempo erano considerate in depressione economica.

Se proviamo a fare un'analisi sulla motivazione e il quadro sinottico evidenziato possiamo notare come la motivazione che sottintende, alla base della decisione di rinnovare ogni anno la delega sembra quasi essere uno specchio per le allodole; cioè come un volersi giustificare di fronte una società che ormai non esiste più e che non considera più il gioco come prima.

Anche perché, nel più recente passato sono state presentate, più o meno regolarmente, proposte per aprire nuovi casinò.

¹⁹ Prevede pene accessoria e misura di sicurezza per le fattispecie delittuose esaminate.

²⁰ Ha per oggetto l'esercizio abusivo di un giuoco non d'azzardo.

Ciò trova ancora di più conferma, se si considera il fatto che la corte costituzionale abbia più volte, espressamente chiesto regole certe per regolamentare le case da gioco, intervenendo sul tema.

Oltre al fatto che si sono registrati, proposte da parte di associazioni nazionali per il turismo, che hanno proposto di sfruttare i casinò aprendone uno per regione nei luoghi più turistici per un rilancio attivo dell'economia evidenziando come il settore del gioco d'azzardo, possa fornire un trampolino per il rilancio e la ripresa del sistema economico italiano; consentendo la creazione di nuovi posti di lavoro e occupazione che le nuove case da gioco potrebbero creare nel nostro paese, ma proposte che fino ad oggi sono finite con il non produrre nulla, o per meglio dire hanno prodotto come effetto che favorire il gioco non controllato e/o illegale.

Capitolo VII: *Sale Gioco e Criminalità Organizzata,* *un binomio vincente.*

Nel nostro Paese, quindi, il gioco d'azzardo ha assunto proporzioni enormi nel corso degli anni, finendo con il rappresentare nello stesso tempo “un rilancio attivo dell'economia “ ma di contro anche un terreno fertile per la criminalità organizzata, capace di muovere svariati miliardi di euro. Infatti, il settore del gioco d'azzardo, tramite una grande disponibilità di denaro liquido e radicamento nel territorio, permette alle suddette organizzazioni di offrire molteplici servizi, capaci di attrarre nelle loro maglie i diversi giocatori più o meno disperati.

Non sorprende, quindi, come nel dossier “*Azzardopoli*”, redatto dall'associazione Libera si contano 49 clan che si dividono il mercato del gioco d'azzardo, dal Piemonte alla Sicilia, con poche regioni immuni. I clan operanti sul territorio nazionale riescono a studiare tecniche sofisticate che intaccano persino il gioco legale.

Prendendo spunto da questa osservazione risulta non (così) facile, così come lo può sembrare, evidenziare il rapporto che sussiste tra i casinò e criminalità organizzata. Ciò perché se nell'immaginario collettivo, favorito anche da diversi film, il binomio casinò organizzazioni criminali risulta quanto mai inscindibile e facilmente verificabile; nella realtà così non è, anzi è l'esatto opposto.

Questo perché, da un lato si parla di un rapporto costituito da due soggetti, di cui la natura e/o esistenza di uno dei due non deve venire fuori ma anzi essere messa in discussione e celata in ogni modo, ancora di più risulta problematico se si pensa alla difficile impresa di analizzare economicamente il nesso causale tra gioco d'azzardo e criminalità organizzata. Ulteriormente le difficoltà aumentano, se si pensa che oggi molto arduo riuscire a cogliere la sottile linea che intercorre tra gioco legale e gioco illegale.

Fatta questa premessa, come già visto sopra il settore illegale del gioco d'azzardo da solo rappresenta una quota superiore al 10 per cento dell'intero settore.

Secondo la Guardia di Finanza²¹, il mercato illegale non solo finisce con il sottrarre risorse allo Stato ma danneggia anche la libera concorrenza nel settore. Più nello specifico esso mina sia gli interessi dello Stato, in quanto produce evasione fiscale, sia gli interessi della collettività in quanto ne sottrae risorse finanziarie.

L'organizzazione che è capace di organizzare e mettere in atto le suddette attività, promuove giochi illegali e abusivi che danneggiano gli operatori autorizzati che rispettano le regole, generando così forme di mercato di monopolio. Si inficia così la sicurezza del sistema poiché le offerte di gioco, non gestite e non garantite dallo Stato, sono insicure e pericolose; soprattutto se si parla d'ingenti somme di denaro; assumendo ulteriori problemi se si guarda all'aspetto prettamente sociale dove il giocatore disperato diviene vittima di tali organizzazioni.

Se proviamo ad approfondire l'analisi del binomio sale da gioco o casinò e organizzazioni criminali, si può notare come essi risultano essere il luogo preferito dalle diverse organizzazioni per poter ripulire e/o riciclare il denaro derivante da traffici illeciti; cioè se dal posizionamento del mercato dei beni illeciti il criminale ha già tratto un primo beneficio, non importando se esso chiuda da un punto di vista prettamente contabile in pari o i perdi.

Ciò che per lui conta è riuscire a “lavare”, il bene, dalla sua origine diletta (se ad esempio, si entra in possesso di 2.000.000,00euro derivanti da una rapina, e successivamente se ne riesce a ricavare anche la metà ma puliti, risulta tutto di guadagnato per il criminale)²².

Non sorprende, pertanto, come nel corso degli anni si sono susseguite diverse operazioni, che hanno avuto per oggetto i quattro casinò presenti in Italia, volti proprio ad attestare la presenza delle suddette organizzazioni al loro interno.

²¹ VI Relazione del Comitato Commissione Parlamentare Antimafia, “Relazione della Commissione parlamentare d'inchiesta sul fenomeno della mafia e sulle altre associazioni criminali, anche straniere, sui profili del riciclaggio connessi al gioco lecito e illecito”, a cura di Luigi Li Gotti, 2012.

²² Per una disamina generale si rimanda a Razzante R. (2011), La regolamentazione antiriciclaggio in Italia, Giappichelli, Torino.

Infatti, ad esempio la presenza e l'operatività della 'ndrangheta nel territorio provinciale di Imperia è dimostrata, anche, dalla sua presenza nel settore del gioco d'azzardo, attestato dalle tante indagini che hanno interessato a vario titolo il casinò di Sanremo, che hanno avuto per oggetto:

- usura ed estorsioni intentate ai danni dei giocatori;
- furti di fiches messi a segno, probabilmente, per realizzare operazioni illecite di riciclaggio.

Si evidenzia, inoltre, come il suddetto casinò è stato oggetto di attività investigativa da parte anche di polizie europee tra il 1993 il 1994 nonché nel 2006, indagine condotta dalla Polizia di Stato, denominata “*Aggia mangià*”. Nel 2009 altre indagini della procura della Repubblica di Sanremo avevano accertato che veniva sottratto denaro mediante la tecnica del cambio fiches, procedimento n. 2712/09 RGNR; nel 2011 ulteriore indagine della procura di Sanremo ha svelato l'esistenza di un gruppo di croupiers che si impossessava illecitamente di fiches, con la complicità di un dipendente comunale impiegato quale controllore al casinò²³.

Se si volge lo sguardo verso gli altri casinò si può riscontrare, nel 2013, la Maxi-operazione antiriciclaggio; dove l'indagine della “*Direzione Investigativa Antimafia (DIA)*” puntava ad accertare l'eventuale infiltrazione della criminalità organizzata, all'interno di tali esercizi. Dai riscontri è risultato che tra i frequentatori del Casinò di Sain Vincent, infatti, vi sarebbero stati alcuni personaggi appartenenti alla 'ndrangheta, già emersi nell'indagine “*Minotauro*” della Dia di Torino sulle infiltrazioni della criminalità organizzata in Piemonte.

La DIA infatti, ha proceduto alla raccolta dei nominativi dei soggetti frequentatori delle case da gioco italiane, allo scopo di riuscire a porre in essere eventuali studi incrociati da cui poter far emergere eventuali legami. Ciò dimostra ancora di più l'interesse attrattivo di tale settore.

Bisogna precisare, che le diverse case da gioco hanno dato ampia disponibilità e collaborazione alle forze dell'ordine, e anche se successivamente da studi fatti non si sono riscontrate infiltrazioni, un po' di sospetto permane, ciò favorito dalla situazione economia in cui essi vertono.

²³ Relazione sulla situazione dei Comuni, sciolti per infiltrazione e condizionamento di tipo mafioso della Commissione parlamentare Antimafia.

Se le sale da gioco risultano essere capaci di attrarre ingenti somme di denaro, che a loro volta sono calamite per le organizzazioni criminali; risulta altrettanto vero però, che la crisi ha colpito anche i casinò, (le) i quali hanno avviato un circolo discendente di crisi, che dal 2007 ha subito un'accelerazione. Non sorprende, quindi, come il casinò di Venezia, risultava nel 2012 in cima alla lista delle 1.423 società partecipate con conti in rosso, più precisamente con circa 20,3 milioni di euro di passivo patrimoniale.

La spiegazione se da un lato è fornita dalla crisi, che ha sottratto risorse finanziari ai potenziali clienti, dall'altro lato sussiste anche la concorrenza di nuove forme di gioco, fra cui spiccano i VLT e i casinò online.

Se questi due “*novità ludiche*” da un lato hanno fatto entrare in crisi le quattro case da gioco presenti in Italia, dall'altro hanno avuto l'effetto di spostare le somme di denaro, verso nuovi luoghi che a loro volta sono state fonte attrattiva delle organizzazioni criminali (un po' come una falena che è attratta dalla luce) e dove ancora una volta lo Stato è stato incapace di intervenire tempestivamente.

Infatti, in funzione del quadro che si è delineato, non sorprende che a seguito di ispezioni promosse dalla Guardia di Finanza su 87.050 apparecchi con vincita in denaro, e su 13.250 apparecchi senza vincita in denaro, il 13% è risultato irregolare, cioè all'incirca 12.717, con un sequestro di oltre 5.000 Newslot²⁴.

Da un confronto sul territorio nazionale emerge che nel 2013 nella provincia di Torino risultano irregolari solamente il 10% delle Newslot, contro il 40% fatto registrare nelle province di Catania, Messina, Ragusa e Siracusa. E ancora ne sono un ulteriore esempio, l'inchiesta della Dda di Napoli denominata “*Operazione Hermes*”, incentrata sulla figura di R. Grasso, imprenditore con legami con la camorra nell'ambito dei videopoker.

Si passa poi a Lecce dove è partita l'inchiesta, per un giro milionario di scommesse illegali via internet, sulla Golbet Sportwetten, in teoria austriaca, ma in realtà controllata da soci e amministratori italiani.

²⁴ Interrogazione all'ex sottosegretario al Ministero delle 24 giugno 2012

In provincia di Modena il clan Schiavone, corrompendo due agenti di custodia, è riuscito a gestire, dal carcere duro, due bische clandestine, mascherate da circoli privati, che fruttavano ai casalesi circa 200.000 euro mensili.

Tra Catania e Caltanissetta, dieci arresti, i clan Madonia e Santapaola controllavano i videopoker attraverso due reclutatori d'imprenditori incensurati²⁵.

Inoltre, se si guarda la relazione della Commissione Antimafia, risulta come il Piemonte è una delle regioni con la maggiore densità e propensione al gioco finendo con l'essere centro d'interesse per attività poco lecite quali il riciclaggio e l'usura; e dove nello stesso tempo, nel mirino dei criminali, finiscono imprenditori e gestori di sale da gioco "sottoposti a pressioni estorsive" che in cambio di protezione hanno l'obbligo d'installare nei propri locali gli apparecchi per il gioco manomessi.

Non sorprende, quindi, come in totale si stima che oltre il 9% dei beni sequestrati ai clan riguardano agenzie di scommesse e sale giochi.

Se si guarda al gioco online "*...la 'ndrangheta ha ideato complessi meccanismi di interposizione personale e societaria, deputati ad alterare fraudolentemente i sistemi elettronici, anche attraverso l'utilizzo di esperti per la gestione di circuiti paralleli di scommesse clandestine...²⁶.*"

In definitiva, questi sono alcuni esempi che mettono in luce alcuni importanti considerazioni:

- le sale da gioco e/o casinò, anche se in crisi, risultano essere il primo punto d'interesse per le organizzazioni criminali;
- le stesse organizzazioni hanno messo in luce di come il loro fine principale sia il riciclaggio di denaro;
- di contro, però, hanno anche evidenziato come sono stati capaci di abbracciare e adattarsi ai cambiamenti di questo settore, meglio dell'organo garante della legalità, abbandonando lidi sicuri.

²⁵ Libera. Associazione, nomi e numeri contro le mafie. Azzardopoli (2013).

²⁶ Vedi nota 18.

Risulta, quindi, che se ad oggi il gioco online ha rappresentato per molti anni un canale preferenziale per scambi 'anonimi' di denaro e per la canalizzazione di ingenti flussi di denaro sporco difficilmente localizzabili, il tutto facilitato dall'assenza di controllo e di vigilanza ad opera dello Stato; di contro ha evidenziato come il binomio casinò criminalità organizzata non è sempre risulta essere quello vincente o per lo meno certo.

Capitolo VIII: *I Mini – Casinò.*

Se la crisi economica non ha risparmiato le quattro storiche case da gioco italiane, trascinandole in uno spiraglio di deficit, la controtendenza che segue il settore del gioco d'azzardo (rispetto alla crisi) è invece confermata dalla nascita del fenomeno dei c.d. "mini-casinò".

I mini – casinò sono, a tutti gli effetti, vere e proprie sale dedicate al gioco, identiche ai loro fratelli maggiori. Più nello specifico sono dei piccoli casinò dotati di ogni gioco elettronico, ma senza croupier. Si chiamano Videolottery, detti anche VLT, e sono la nuova tendenza del momento: slot machine, video poker, giochi elettronici di ogni tipo con cui si può giocare scommettendo denaro vero. Così come vincere, e ovviamente anche perdere.

Il loro successo si basa su due fattori principali, quali:

- la clientela che è sempre molto elevata;
- e una facilità di apertura.

Se guardiamo la facilità d'apertura, ad esempio, bisogna precisare come se per una sala giochi bisogna rispettare determinati requisiti e seguire il regolamento comunale, mentre per l'apertura di un videolottery è sufficiente il permesso che viene rilasciato dalla questura sulla base di una legge nazionale. Nel primo caso, quindi, sono disciplinati anche gli orari, la posizione, il numero, le restrizioni, nel secondo le VLT gli unici requisiti richiesti sono l'integrità morale del titolare, che non deve avere condanne pendenti a suo carico, e determinati requisiti del locale da attrezzare, come la sorveglianza a circuito chiuso e una determinata metratura; non specificando nulla in termini di gestione dell'attività.

Inoltre, se naturalmente, il gioco d'azzardo delle videolottery è ovviamente vietato ai minori di 18 anni per legge, nulla viene espresso sia sulla posizione che sugli orari di apertura. Mentre una sala giochi non può essere aperta di mattina, per evitare che i ragazzi la frequentino al posto di andare a scuola e può aprire solo dopo mezzogiorno, una videolottery invece può avere gli orari che vuole.

Una sala giochi poi non può essere aperta vicino ad ospedali o altre strutture in cui si possa istigare una clientela non in perfetta salute, cosa che invece non sussiste per le VL; cosa che finisce per intaccare direttamente la salute delle persone.

Infine, le VLT sono regolate direttamente dallo Stato e, quindi, non sorprendono le proposte avanzate in merito ed inserite nella proposta di legge di stabilità del 2016, allo scopo di evidenziare come l'impatto che essi hanno sulla popolazione non venga tralasciato dallo Stato ma, anzi, quest'ultimo si trova ad aver agito nella veste ambigua di colui che deve tutelare i propri cittadini e, di contro, di colui che rivestire la figura d'imprenditore.

Ciò si rispecchia ancora di più da un'indagine promossa da *"Wired"*, dove si evidenzia come Trento è il Comune italiano di medie dimensioni con il maggior numero di sale giochi, seguito da Piacenza con 13 e Terni con 12,80; dove ai piedi del podio c'è Bolzano, con 11,70. Inoltre, infine, si evidenzia come l'impatto che i mini-casinò hanno sull'intero tessuto dell'offerta videoludica sui cittadini è in proporzione maggiore di quello si possa immaginare.

Conclusione.

Da oltre un ventennio, il mercato italiano del gioco d'azzardo ha assistito ad una trasformazione e ad una sistematica implementazione dell'offerta ludica, senza precedenti, capace di rispondere tempestivamente e sistematicamente all'evolversi dei bisogni dei videogiocatori.

Di contro ad essa, però, è seguita una crescita del numero complessivo dei giocatori e degli individui che, purtroppo, presentano disturbi patologici da gioco d'azzardo. Nei giocatori, infatti, l'evolversi e il diffondersi di gravi dipendenze, hanno implicato, come conseguenza, maggiori costi per collettività. Tutto questo favorito il proliferare del mercato illegale e l'intensificarsi dell'infiltrazione delle organizzazioni criminali in questo settore. Quest'ultimo fattore si coniuga e avuto terreno fertile al manifestarsi della crisi economica che oggi, a livello globale e più nello specifico a livello nazionale, sembra non voler lasciare il nostro Paese.

Ma se proviamo ad esaminare il risvolto della medaglia possiamo notare come questo settore è capace di offrire ed muovere ingenti somme di denaro e come, inoltre, esso rappresenti un settore in contro tendenza con l'andamento generale dell'economia non solo nazionale quanto quella globale.

Da ciò risulta evidente come il settore del gioco d'azzardo possa costituire un settore capace di divenire un punto fermo e fondamentale, forse, su cui puntare per il rilancio e la crescita dell'intero sistema paese.

E ciò trova ancora di più conferma se si ricorda che si sta parlando di un settore che da solo rappresenta la terza industria per il nostro Paese.

Proprio in funzione di questo, non sorprende come il gioco d'azzardo sia stato per molto tempo un tema assai disatteso nella ricerca scientifica nel nostro paese nonostante il peso economico che esso rivesta, così come sopra evidenziato, oltre che la sua rilevanza nella vita quotidiana del cittadino.

Solo oggi il tema del gioco d'azzardo sta vivendo una nuova “ primavera”, una riscoperta che per troppo tempo è stato “ dimenticato”, tenuto chiuso in un cassetto.

Ma forse la dimenticanza, potrebbe essere l'atteggiamento ambiguo promosso, e qui evidenziato, da parte dello Stato, che troppo spesso ha preferito far primeggiare il ruolo dell'imprenditore a scapito del suo compito principale e cioè di garante del cittadino?

In risposta a tale domanda, volendo provare ad essere ottimisti, si vuole segnalare un cambio di tendenza nell'agire da parte dello Stato, quasi un suo ritorno alle origini o meglio alla riscoperta del proprio ruolo, così come evidenziato nelle nuove proposte da esso avanzate.

Possiamo affermare che, solo se lo Stato sarà capace di continuare su questa linea, chiarendo i punti in ombra che sembrano esserci, anche nelle ultime proposte di riforma, ed essendo più presente nel rispondere ai bisogni dei cittadini, solo allora si potrà puntare seriamente su questo settore.

Bibliografia.

- *"Il Gioco d'azzardo in Italia, Contributi per un approccio interdisciplinare", a cura di Fabio La Rosa, casa editrici Franco Angeli S.r.l., Milano, 2015.*
- *"Il Gioco d'azzardo in Italia", a cura del Centro Studi Gruppo Abele e Associazione per lo studio del gioco d'azzardo e comportamenti a rischio, Torino, 2009.*
- *Agenzia delle dogane e dei monopoli (2013), Organizzazione, attività, statistica.*
- *Audizione CNEL sui Giochi, a cura di Lino Busà e Bianca La Rocca, 2011.*
- *Basile R., Giunta A. (2005), "La Localizzazione degli Investimenti Diretti Esteri in Italia: Vincoli istituzionali, Mezzogiorno e politiche di attrazione", Rivista Economica del Mezzogiorno, XIX, n. 4, pp. 771-794.*
- *Becchi A., Rey G. (1994), L'economia criminale, Laterza, Roma-Bari.*
- *Bianchetti R. (2013), "Disturbo da gioco d'azzardo e imputabilità". Diritto Penale Contemporaneo.*
- *Bianchetti R., Croce M. (2007), "Il crescente mercato del gioco d'azzardo in Italia: violenza o indifferenza collettiva? Questioni sui costi sociali e su... 'legittimi guadagni'", Sociologia del diritto, n. 2.*
- *Bianchetti R., Croce M. (a cura di) (2010), Il crescente mercato del gioco d'azzardo" in Italia, Rapporto Associazione Contribuenti sul gioco d'azzardo; "L'Italia che gioca", uno studio su chi gioca e chi viene "giocato" dal gioco", novembre.*
- *Billeri M., Centorrino M., Davidi P. (2013), "Chi vince al gioco d'azzardo online". Lavoce.info.*
- *Centorrino M., Signorino G. (1993), "Criminalità e modelli di economia locale", in Zamagni S. (a cura di), Mercati illegali e mafie. L'economia del crimine organizzato, il Mulino, Bologna.*
- *Convegno Agicos, Sala Billions, 5 dicembre 2012.*
- *Dossier FIPAC Confesercenti (2013), Il gioco non ha età. Ludopatia al tempo della crisi.*
- *Ferraris G. (2011), Gioco sporco, Dalai, 2011.*
- *Il Codice Civile, libro Quarto.*
- *Il gioco d'azzardo in Italia. I dati e la ricerca, a cura del Centro Studi del Gruppo Abele e dell'Associazione per lo studio del gioco d'azzardo e dei comportamenti a rischio, Torino 2009.*
- *Il Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza, approvato con Regio Decreto del 18 giugno 1931, n.773, art. 88 e 110.*
- *L'Italia che gioca: uno studio su chi gioca: uno studio su chi gioca per gioco e chi*

viene “giocato” dal gioco, *Rapporto a cura del Consiglio nazionale delle Ricerche, 2012.*

- *Libera (2013), L'azzardo non è un gioco.*
- *Libera, Associazione, nomi e numeri contro le mafie, Azzardopoli.*
- *Piccola borghesia, edizione di Solaria Firenze, 1931.*
- *Rapporto CNEL sui “Giochi delle mafie: gli interessi delle organizzazioni criminali nel mercato dei giochi”.*
- *Rapporto Transcrime Progetto PON Sicurezza 2007-2013 “Gli Investimenti delle Mafie”.*
- *Relazione sul gioco d'azzardo 2013. Sarti S., Triventi M. (2015), “Il gioco d'azzardo: l'iniquità di una tassa volontaria”. Lavoce.info.*
- *Sentenza Placanica, 6 marzo del 2007, par. 72.*
- *Strumph S.K. (2003), “Illegal sports bookmakers”. W.P., University of North Carolina at Chapel Hill.*
- *Testo Unico delle leggi di pubblica sicurezza (TULPS).*
- *Transcrime (2013), PON Sicurezza 2007-2013. Gli investimenti delle Mafie. Trattato di Maastricht (7 febbraio 1992), e direttiva 2006/123/CE “Servizi forniti nel mercato interno”.*
- *VI Relazione del Comitato Commissione Parlamentare Antimafia (2012), “Relazione della Commissione parlamentare d'inchiesta sul fenomeno della mafia e sulle altre associazioni criminali, anche straniere, sui profili del riciclaggio connessi al gioco lecito e illecito”, a cura di Luigi Li Gotti.*
- *Zaradin D. (2012), Il cuore di Milano, identità e storia di una capitale morale, Rizzoli, Milano.*
- *Documento Agenzia delle Dogane e dei Monopoli presentato in VI Commissione il 6 giugno 2014.*
- *Istat.*
- *Il Fatto Quotidiano.*
- *Il Sole 24ore.*
- *Agenzia delle Dogane e dei Monopoli di Stato.*
- *Wired.*
- *Avviso Pubblico.*
- *Legge di Stabilità 2016.*