

GIOCHI CRIMINALI

Il ruolo delle organizzazioni mafiose nel gioco d'azzardo

di Pasquale Martucci

Il gioco d'azzardo

In qualsiasi tipo di società il gioco ha esercitato sempre un certo fascino, specie se competitivo e legato all'affermazione dell'uomo sull'altro uomo. Se poi si considerano le forme ludiche che servono a realizzare guadagni, ecco che è possibile affermare come i giochi siano creati per minimizzare l'impatto del pensiero razionale sulle nostre decisioni, ed allora, per indurci a giocare, i vari sistemi agiscono sul nostro apparato cognitivo attivando meccanismi basati sul potere di attrazione utilizzati per creare dipendenza. Quando un giocatore accede al gioco, occorre considerare il maggiore o minore rischio di diventare giocatori abituali, perché più tolleranti rispetto alle perdite. I giocatori sono indotti a continuare nel tentativo di recuperare i soldi spesi, accumulando scommesse sempre più rischiose. (V. Andreoli, G. B. Cassano, R. Rossi, 2001)

Entrano in campo tutta una serie di soggetti che gestiscono il settore gioco che, utilizzando complessi sistemi di marketing, per indurre le persone a continuare inviano messaggi del tipo: "gioca responsabilmente", oppure: "il gioco è vietato ai minori". Si tratta di parole che, pur indicando attenzione, sembrano invitare ad entrare in un mondo proibito, fatto di differenti sfaccettature e pericolose dinamiche. Si tratta di una macchina economicamente perfetta che vende un "bene", di cui i consumatori non possono più fare a meno. La retorica del "gioco responsabile", unita ad una sempre più dilagante offerta sostenuta da una pubblicità onnipresente, ha favorito negli anni più recenti l'esplosione del numero dei giocatori, del volume di denaro raccolto e dei profitti delle società private coinvolte. I divieti in ambito giuridico-normativo e le costanti accuse morali non solo non hanno fatto scomparire il gioco d'azzardo ma lo hanno fatto uscire dalla "legalità" per crescere e prosperare nell'"illegalità". (G. Mandolesia, V. Pelligra, 2018)

Oggi questo fenomeno è ancora più evidente nei territori e nelle aree geografiche in crisi economica e nei contesti di povertà e di degrado: qui diviene fonte di speranza e di fuga dalla realtà quotidiana, spazio di compensazione dalla vita, luogo dove costruire il proprio mondo di illusioni. L'azzardo, e la conseguente speranza di cambiamento, induce dipendenza sfruttando alcuni meccanismi cognitivi, come l'avversione alla perdita, gli errori nel giudizio probabilistico, la fallacia dello scommettitore e l'illusione del controllo. (L. Cancrini, 2002, 2003)

Nel nostro Paese si spendono quasi 1.500 euro pro-capite (neonati compresi) per tentare una fortuna che possa cambiare la vita, tra *videopoker*, *slot machine*, *Gratta e vinci*, *sale Bingo*. In una nazione in cui quasi due milioni di persone sono a rischio dipendenza dal gioco, il volume del danaro legale giocato è valutato in oltre 110 miliardi di euro (dati 2019), di cui circa 1/3 è rappresentato da giochi online: sono in aumento i giochi a base sportiva e in calo il *Poker Cash*. L'industria del gioco ha attualmente un fatturato complessivo pari al 3% del PIL e dà lavoro a 5.000 aziende, oltre che a 120.000 persone. I dati sono destinati ad incrementarsi se si guarda anche al gioco clandestino, diventato ora la nuova frontiera della criminalità organizzata. Infatti, le attività

giudiziarie hanno dimostrato che le organizzazioni criminali, su una buona parte del territorio nazionale, impongono sui loro territori *slot machine* che, anche quando sono regolari, assicurano guadagni ingenti e rapidi. (Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, 2020)

Molti studiosi hanno cercato di rispondere al quesito se il gioco d'azzardo sia legale o illegale. È vero che per poter svolgere queste attività bisogna essere in possesso di un'apposita licenza rilasciata dallo Stato: tutto ciò significa che i soggetti, dopo aver ottenuto la licenza statale, possono esercitare scommesse e giochi senza incorrere in alcun tipo di sanzione, a patto che i giocatori abbiano compiuto la maggiore età.

In assenza di ciò si agisce nell'illegalità.

La distinzione tra legale e illegale ha tuttavia confini molto labili. Nel gioco legale, la criminalità entra direttamente nelle società di gestione del gioco; nel secondo caso, quello dell'illegalità, si tratta di "pulire" i capitali sporchi provenienti da droga e affari illeciti. Ad ogni modo, si tratta di commistioni talmente complesse che il confine è molto labile.

Eppure, nonostante questo confine poco chiaro, negli anni novanta e nei primi anni duemila i diversi governi che si sono succeduti, indipendentemente dal colore politico, hanno incrementato il mercato introducendo nuovi giochi e consentendo la diffusione del gioco per incrementare le entrate. (G. Mandolesia, V. Pelligra, 2018)

In tempi di pandemia, soprattutto negli ultimi mesi, le abitudini al gioco d'azzardo specie sul web si sono impennate. È ciò che emerge da uno studio coordinato dall'Istituto di Sanità, con l'ISPRO, l'Università Vita-Salute San Raffaele e l'Università degli Studi di Pavia, che ha rilevato una crescita delle scommesse online, conseguente all'allentamento delle norme. Nel 2020 si è registrato un aumento di circa il 40% rispetto all'anno precedente dei casinò online, con incassi vicini al miliardo di euro. Sono raddoppiate le entrate per il poker, mentre le scommesse sportive hanno avuto un incremento del 38 % rispetto all'anno 2019. ("Covid e gioco d'azzardo durante e dopo il lockdown: lo studio dell'Iss", 2021)

In realtà, con la chiusura delle sale è proliferato il gioco illegale, con l'esplosione del gioco d'azzardo che ha favorito i guadagni della criminalità organizzata. Di fatto, sono proliferati gli account di gioco online, che permettono ai clan di mettere in piedi vere e proprie truffe truccando i risultati sportivi. Inoltre, le indagini della DIA documentano come le tecnologie offrano opportunità di infiltrazione attraverso il ricorso a piattaforme predisposte per frodi informatiche, che consentono anche consistenti evasioni fiscali. Anche se non sono direttamente coinvolti i clan, spesso imprenditori compiacenti si appoggiano alla criminalità per fare affari. (M. Mobili, 2021; "Ludopatìa: la pandemia fa crescere l'allarme", 2021)

La criminalità organizzata

L'ampliamento del gioco d'azzardo legale ha costituito una risorsa per le mafie che hanno investito per acquisire il controllo di questo importante settore economico. Non è un caso che il paradigma normativo dell'articolo 416 bis del codice penale preveda che le mafie, attraverso l'intimidazione e la conseguente omertà che ne deriva, mirino ad accumulare ricchezza illecita, acquisendo, tra l'altro, il controllo di attività economiche anche indirettamente. La criminalità mafiosa infatti condiziona il settore del gioco in maniera multiforme: a) condiziona direttamente la gestione di sale e punti di raccolta

inseriti nel circuito “legale” di gioco e scommesse; b) si è dotata di “strutture parallele” con le quali esercita l’offerta illegale, dai centri scommesse mimetizzati come Centri Trasmissione Dati alla realizzazione di siti abusivi per l’offerta di gioco e scommesse online, situati anche all’estero. (B. Sargenti, 2017)

Insieme allo spaccio degli stupefacenti, infatti, il gioco d’azzardo è il settore criminale che tira di più assicurando il più elevato “ritorno dell’investimento iniziale, a fronte di una minore esposizione al rischio”. Lo denuncia una delle ultime relazioni semestrali della Dia, che dedica un lungo ed approfondito focus proprio a “giochi e scommesse”, settore che ha visto la polarizzazione degli interessi di tutte le organizzazioni mafiose, dalla Camorra alla ‘Ndrangheta, dalla Criminalità pugliese a Cosa Nostra, in alcuni casi addirittura in consorzio tra di loro. (Relazione DIA, 17.07.2020)

A un mercato sempre più ampio, che nel 2018 ha movimentato qualcosa come 106,8 miliardi di euro, con riferimento alla sola parte emersa del fenomeno, corrispondono sempre maggiori profitti che garantiscono rilevanti introiti a fronte del rischio di sanzioni ritenute economicamente sopportabili. Una bella fetta dei guadagni disonesti del settore proviene dall’usura e dal racket, che vede le organizzazioni criminali protagoniste indiscusse nei loro territori. Gli analisti della Dia rilevano che si è assistito alla progressiva limitazione dell’uso della violenza nell’ambito di questo settore, sostituita da proficue relazioni di scambio e di collusione finalizzate a infiltrare economicamente il territorio. Una infiltrazione agevolata dallo sviluppo di meccanismi sofisticati, quali la gestione di piattaforme illegali di scommesse online, raggiungibili attraverso siti web dislocati in Paesi esteri, privi di concessione per operare in Italia. (Relazione DIA, 17.07.2020)

Quanto alla criminalità organizzata, oggi tutte le organizzazioni operano nel settore dei giochi. Ma se l’infiltrazione nel *gaming online* appartiene trasversalmente a tutte le organizzazioni, quella nel settore delle corse ippiche sembra essere appannaggio soprattutto di Cosa Nostra che “ha traslato su questo settore i metodi e l’organizzazione gerarchico-piramidale già adottata nel traffico internazionale di stupefacenti”. Se l’evoluzione del settore dei giochi e delle scommesse illegali si gioca sul piano internazionale, esattamente come i traffici di stupefacenti, la differenza è che per realizzare affari milionari nel settore dei giochi basta stabilire la sede legale di una società in un paradiso fiscale e un server che raccoglie e gestisce le giocate in un Paese non collaborativo. Il gioco crea un reticolo di controllo del territorio, senza destare allarme sociale. E anche in questo caso il parallelismo con gli stupefacenti è d’obbligo. La disseminazione dei punti di raccolta scommesse è paragonabile alla rete di pusher di una piazza di spaccio, con l’evidente differenza che i primi raccolgono denaro “virtuale” mentre i secondi raccolgono somme minime, con forte esposizione all’azione di polizia. Somme che devono poi essere riciclate nei circuiti legali con costi notevoli. (Relazione DIA, 17.07.2020)

Reticoli criminali

Le attività investigative illustrano le regioni in cui opera la mafia partendo dai luoghi d’origine (Calabria, Sicilia, Campania, Puglia) e interessando l’intero territorio nazionale. (Relazione DIA, 17.07.2020)

La criminalità organizzata calabrese contamina l'economia legale ed il monopolio di interi settori legati alle concessioni dei giochi, per un valore complessivo pari a circa 50 milioni di euro, dislocati tra Reggio Calabria, Roma, Milano e Messina.

Il settore dei giochi e delle scommesse continua a rappresentare per la mafia siciliana una lucrosa fonte di investimento. Dall'attività investigativa è emerso come un importante imprenditore del settore fosse riuscito, con l'appoggio delle famiglie mafiose, ad imporre il brand di raccolta scommesse della società a lui riconducibile, con sede a Malta. Sono state sottoposte a sequestro numerose agenzie e punti di raccolta delle scommesse che, dislocati sul territorio nazionale, utilizzavano però un network di diritto maltese, facente capo all'imprenditore.

In linea generale, tutti i mandamenti mafiosi sembrano interessati al settore, favorendo l'apertura di nuove agenzie di gioco secondo quanto si rileva dalla confisca recente dei beni nei confronti di esponenti di punta della famiglia di Brancaccio, che ha colpito un patrimonio di oltre 10 milioni di euro, composto da aziende e società, molte delle quali operanti nel settore delle scommesse. Altre attività investigative recenti hanno rivelato che Cosa nostra trapanese, si è significativamente infiltrata non solo nel settore delle scommesse e dei giochi online, ma anche nel business delle aste giudiziarie legate a procedure esecutive e fallimentari, facendo leva sul capillare controllo del territorio attraverso il sistematico ricorso all'intimidazione e all'assoggettamento.

Alcune organizzazioni camorristiche, casertane e napoletane, riversano il loro interesse nella gestione delle slot machine e delle scommesse sportive online. Da tali attività i clan traggono ingenti profitti sia direttamente, riuscendo a gestire tutta la filiera delle operazioni che attengono ai giochi, sia indirettamente, ricorrendo a prestiti con tassi usurari a giocatori affetti da *ludopatia*. Quello del gioco è solo uno dei tanti settori dai quali si evince che le organizzazioni camorristiche non si limitano a perpetrare reati vessando imprenditori, commercianti e comuni cittadini, ma si sono direttamente inserite nella gestione di attività economiche, interagendo anche con l'economia legale e attraverso circuiti ufficiali. Da alcune operazioni della Guardia di Finanza è emersa una lucrosa attività estorsiva da parte di alcune famiglie che imponevano le slot machine ad oltre un terzo dei bar e locali commerciali del territorio comunale di Marcianise. Dalle indagini è evidente inoltre il reinvestimento dei proventi derivanti dai traffici di droga e dall'usura proprio nel mercato delle new slot con il tentativo di monopolizzare il settore del gioco sul territorio.

Anche la criminalità organizzata pugliese e lucana sale alla ribalta nell'ambito della complessa indagine *'Ndrangames* che ha individuato le sue connessioni operative con la *'ndrangheta* del crotonese nel settore del gioco illegale. L'attività investigativa ha portato al sequestro preventivo di macchinette elettroniche installate da società riconducibili agli indagati, tra l'altro, presso alcuni esercizi commerciali in provincia di Perugia. Le operazioni investigative hanno permesso di delineare i profili evolutivi delle dinamiche criminali che oltre a condizionare l'economia locale attraverso pressanti condotte estorsive ed usuarie, mirano all'infiltrazione dei circuiti legali dell'economia e della finanza con il reinvestimento dei capitali illeciti in attività imprenditoriali mafiose, con propensione particolare al gioco online.

La criminalità brindisina è orientata al controllo del settore dei giochi, mediante il noleggio e la fornitura di slot machine e videolottery, nonché alla gestione dei servizi connessi alle scommesse, con notevoli flussi di cassa.

In Piemonte e in Emilia Romagna sono emersi riscontri in cui alcuni gruppi delinquenziali hanno affinato le loro capacità operative specializzandosi nella gestione

delle sale da gioco illegali e degli apparati videopoker. Nel Lazio, la DIA ha rilevato azioni illegali riferite al settore del gioco, in cui un ruolo di rilievo è stato esercitato da elementi di spicco della ex “Banda della Magliana”, della camorra e della mafia siciliana, dediti al traffico internazionale di stupefacenti, alle estorsioni, all’usura, al controllo del gioco d’azzardo ed al conseguente riciclaggio dei profitti illeciti nell’acquisizione di molteplici attività imprenditoriali e commerciali del litorale romano. Infine, ci sono riscontri in Lombardia, Liguria, Toscana, Umbria e perfino la criminalità cinese utilizzerebbe il gioco d’azzardo, ed in particolare modo quello delle *slot machines*, per riciclare del denaro contante ottenuto illecitamente. (Relazione DIA, 17.07.2020)

Il riciclaggio

Facendo ricorso al gioco d’azzardo, le mafie italiane, e alcuni clan di quelle straniere, sono coinvolte nel settore illegale delle scommesse ma anche in quello legale, attraverso il fenomeno delle tristemente famose “lavanderie” per il riciclaggio di denaro sporco. Per fare un esempio, i casinò, le corse ai cavalli e le lotterie sono mezzi per legalizzare i proventi illegali. L’acquisto di biglietti avviene con denaro sporco mentre nei casinò è possibile sostituire, dopo l’acquisto di chip dei casinò, il rimanente con soldi “puliti”, oppure richiedere un assegno da inviare ad una banca di provenienza lecita. (DirittoConsenso, 2019)

Per semplificare, il riciclaggio di denaro è un processo in tre fasi.

1) All’inizio, c’è il “posizionamento” o “*smurfing*”, ovvero convertire i proventi del crimine in una successione di piccole transazioni o depositi anonimi, in conti bancari o altri strumenti o oggetti negoziabili, rimborsabili o vendibili. Piccoli depositi in contanti sono poi ripetutamente versati sul conto bancario da una serie di individui. Le disponibilità liquide, essendo ora in un’entità legittima, perdono alcune delle originarie “tracce” illecite quando vengono successivamente ritirate o utilizzate per l’acquisto di ulteriori beni.

2) La seconda fase è quella della “stratificazione”, o “*layering*”. Il ricavato dell’attività di *smurfing* viene convertito o spostato ulteriormente dalla fonte originaria acquistando beni legittimi. Il bene viene poi venduto a un terzo indipendente e spesso ignaro. Questa fase viene ripetuta più volte, con lo scopo di far apparire i proventi sempre più “legittimi” di quanto non lo siano realmente.

3) La terza fase è quella della “integrazione”, ove i proventi vengono trasferiti in un’economia legale. L’esempio più comune è quello in cui i proventi sono “iniettati” in un’azienda sana che ha un’alta percentuale di vendite in contanti (ad esempio, un casinò).

Il risultato è che alla fine i danari vengono puliti e si suppone che perdano tutte le loro origini illecite originarie. Si ottiene così un profitto apparentemente lecito dall’attività originaria illecita. (“I paradigmi del riciclaggio di denaro”, 2019)

La mafia che investe su questo settore è l’unica con un bilancio sempre in attivo e non risente della crisi che colpisce il nostro paese. Conta su ben migliaia di punti e agenzie autorizzate sul territorio. Qui si sviluppa *Azzardopoli*, il paese del gioco d’azzardo, dove decine di clan gestiscono «i giochi delle mafie» e fanno saltare il banco. Una percentuale importante sui tantissimi clan censiti nelle relazioni Antimafia in relazione all’usura. E ormai l’80% delle attività criminali mafiose non possono prescindere dalla

commistione usura-gioco d'azzardo. Da Chivasso a Caltanissetta, passando per la via Emilia e la Capitale, al «tavolo verde» troviamo: i Casalesi di Bidognetti, i Mallardo, i Santapaola, i Condello, i Mancuso, i Cava, i Lo Piccolo, gli Schiavone. Le mafie sui giochi non vanno mai in tilt e di fatto si accreditano ad essere il quattordicesimo concessionario «occulto» dei Monopoli di Stato. (D. Poto, 2012)

Non vi è dubbio che l'ampliamento del gioco d'azzardo legale abbia costituito una risorsa per le mafie anziché un freno agli affari, come era nelle intenzioni del legislatore dal 2004 in poi. Trattandosi di un importante settore economico la mafia ha, nel suo dna, la tendenza ad acquisirne il controllo. Non è un caso che il paradigma normativo dell'articolo 416 bis del codice penale preveda che le mafie, attraverso l'intimidazione e la conseguente omertà che ne deriva (in ciò consiste il metodo mafioso) mirino ad accumulare ricchezza illecita, acquisendo, tra l'altro, il controllo di attività economiche anche indirettamente. (B. Sargenti, 2017)

La criminalità online

Dove ci sono grandi potenzialità di guadagno, la criminalità organizzata è sempre in agguato e le tecnologie possono rappresentare un punto a favore per le attività illecite, perché sul Web è più facile "nascondersi", facendo ricorso a piattaforme di gioco appositamente predisposte per le frodi informatiche, molto spesso e volentieri allocate all'estero. In parole povere, le principali mafie italiane aprono società di betting e di gaming in Paesi europei differenti dall'Italia (principalmente a Malta), che di fatto offrono giochi e raccolgono scommesse anche sul nostro territorio. Anche se a gestire tali società non sono direttamente i clan mafiosi, alle spalle troviamo comunque imprenditori dalla dubbia moralità che, per portare avanti i loro affari illegali, fanno riferimento ad alcuni grandi boss.

E così, anche di recente, si è reso necessario attuare diverse disposizioni normative concernenti il gioco d'azzardo. Tra i principali provvedimenti si segnala la decisione di indire entro la fine del 2020 una nuova gara per affidare le concessioni (della durata di 9 anni) relative a slot machine e VLT, prevedendo una riduzione di tali apparecchi sul territorio nazionale rispettivamente del 24 e del 12 per cento. È stato approvato un ulteriore aumento del Prelievo Erariale Unico (Preu) su tali apparecchi da gioco e una contestuale riduzione su di essi del *payout* (la percentuale di vincite destinate ai giocatori). Il Decreto Fiscale prevede invece l'ennesima proroga all'introduzione delle cd. "AWPR", le slot machine di nuova generazione chiamate a sostituire le attuali AWP. Non si tratta di una mera definizione tecnica: il sistema utilizzato dalle AWPR – a controllo remoto, come le VLT – consentirebbe il pieno utilizzo dell'applicativo SMART, la piattaforma messa a disposizione dei Comuni per monitorare l'orario di funzionamento degli apparecchi da intrattenimento. (Bilancio di previsione dello Stato per il 2020, legge n.160 del 27 dicembre 2019; "Decreto Fiscale", legge n.157 del 19 dicembre 2019)

Come può un utente distinguere una piattaforma di gioco legale da una illegale?

Gli operatori rispettosi delle norme imposte, come i casinò online presenti su imiglioricasinonline.net, presentano un logo direttamente in home page. Parliamo di una certificazione che decreta la serietà della piattaforma. In altre parole, il giocatore può tutelarsi, e non dovrà fare altro che tenersi alla larga da tutti quegli operatori che

non presentano il suddetto logo. Investendo in una corretta comunicazione in tal senso si potrebbero individuare le varie provenienze.

Il legislatore ha distinto l'attività di offerta e raccolta dei giochi attuata con i canali di diffusione da remoto (internet) da quella effettuata tramite il canale fisico presente sul territorio, tracciando la netta separazione tra le due diverse modalità. La normativa vigente ha poi indicato il divieto di intermediazione tra giocatore ed esercente per la raccolta del gioco nonché il divieto di raccolta presso luoghi fisici, pure per il tramite di soggetti terzi incaricati, anche con apparecchiature telematiche.

Il problema maggiore è costituito proprio dal gioco online, che va distinto da quello esercitato presso le sedi fisiche, in cui i soggetti sono individuati ed hanno concessioni. Per questo motivo nel caso dell'utilizzo di *Totem multimediali*, piattaforme online per l'azzardo, esistono due divieti essenziali: a) divieto di offerta e raccolta di giochi in modalità a distanza presso sedi fisiche; b) divieto assoluto di accesso sul territorio italiano alle piattaforme di gioco non autorizzate da Adm (c.d. “.com”).

La diffusione dei cosiddetti “totem”, apparecchi installati all'interno di esercizi pubblici, collegati alla rete internet, consentono, in modo illegale, il gioco a distanza. Essi sono equiparabili a un terminale internet attraverso cui gli avventori possono accedere a server di gioco generalmente localizzati all'estero. Molto spesso i congegni sono camuffati per richiamare la fattezze di apparecchi differenti, che presentano vincoli e controlli ben diversi da quelli previsti e richiesti per i giochi legali. Le tipologie di sono sostanzialmente due: i computer collegati a piattaforme di gioco e i “promogames”. (B. Sargenti, 2017)

Nel primo caso (computer collegati a piattaforme di gioco) si tratta di apparecchi formalmente destinati ad altra funzione rispetto al gioco, quali la normale navigazione online, ma che tramite internet raggiungono piattaforme telematiche gestite da server ubicati anche all'estero (principalmente a Malta). Con questi apparecchi, tramite l'inserimento di denaro o tramite l'acquisto di password, l'utente può accedere ai server di gioco, utilizzando quindi le apparecchiature come veri e propri strumenti da intrattenimento per l'accesso da remoto anche ai siti di scommesse.

La seconda tipologia di “totem” (cioè i *promogames*) sono postazioni internet che formalmente consentono di esercitare attività commercialmente neutre in quanto non comportano effettive vincite in denaro ma solo premi e, pertanto, sarebbero ammesse ai sensi della Direttiva comunitaria n. 31/2000. In effetti tali apparecchi riproducono piattaforme di e-commerce collegate a “promotional games”, giochi del tutto identici a quelli offerti mediante le Video Lotteries, ovvero mediante i siti che offrono gioco legale online, formalmente presentati come “giochi promozionali”.

In entrambi i casi gli apparecchi non prevedono limiti particolari alle puntate e l'applicazione della cosiddetta “tassa sulla fortuna” oltre i 500 euro di vincita. Inoltre, in caso di vincita non viene rispettata la normativa di identificazione dell'utente per importi superiori ai 1.000 euro. (Torrighiani, 2017)

Verifiche condotte su alcune macchine hanno consentito di accertare che risultavano dotate di hardware costituito da schermi *touch screen*, tastiera di comando anche virtuale e da altri componenti tipici del personal computer (scheda madre, scheda di rete, lettore smart card...). Oltre alle applicazioni che consentono l'accesso a internet (come ad esempio Internet Explorer), sono presenti anche software di *Virtual Networking Computing*, ossia applicazioni che consentono di vedere e controllare il desktop di un computer remoto connesso in una rete locale o internet, e anche software di protezione delle postazioni pubbliche. All'interno del Totem sono solitamente

presenti software di gioco i cui link rimandano a piattaforme online liberamente accessibili tramite internet. L'acquisto di crediti tramite smart card (fornita dall' esercente), banconote (se il Totem stesso è configurato per l'introduzione di denaro contante) o ticket con codice a barre forniti ai giocatori dietro corresponsione all' esercente di un corrispondente importo in denaro contante, è quindi agevole.

I giochi utilizzabili dall'utente dei "totem" sono molto simili alle NewSlot; tuttavia, in questa fase, si sta diffondendo sul mercato anche un'offerta assimilabile alle VLT (con offerta di jackpot), ovvero veri e propri cloni dei giochi più famosi. Molti modelli riproducono l'offerta dei casinò online, anche con giochi di carte (poker, baccarat, black jack) e in molti casi è possibile anche scommettere. (Torrighiani, 2017)

Conclusioni

I legami delle mafie con le strutture di gioco d'azzardo sono dunque evidenti anche se operano in modo complesso. Per Luciano Violante, occorrerebbe prima distinguere tra il gioco illegale che alimenta soltanto le mafie e quello legale che alimenta soltanto i padroni del banco. È importante non essere complici, perché chi gioca illegalmente è come se pagasse una tassa alla mafia, organizzazione di uomini, armi, soldi, relazioni sociali, economiche e politiche. Bisogna prendere quegli uomini, confiscare armi e soldi, prosciugare i canali degli arricchimenti, rompere tutte le relazioni con le imprese e le istituzioni. (F. Torrighiani, 2017)

Si tratta, quindi, di una questione inderogabile: l'impegno nella lotta contro le mafie e ogni forma di criminalità organizzata si fa concretezza nel momento in cui si afferma la consapevolezza che le istituzioni addette alla repressione – autorità giudiziaria e forze di polizia, carabinieri, finanza – da sole non bastano: le istituzioni non sono in grado con le loro sole forze di debellare il fenomeno, serve una responsabilità sociale, comune e condivisa. I cittadini, i lavoratori devono aiutare le istituzioni segnalando i casi sospetti d'illegalità, aiutando le vittime di tali abusi e violazioni a trovare il coraggio di denunciare quanto accade, aumentando la soglia di attenzione verso tali fenomeni, spesso nascosti o che una certa cultura del disinteresse tende ad ignorare o a non voler vedere. Certo è che operando per diminuire e contrastare il "divario sociale" che separa i troppi che non ce la fanno da coloro che ce la fanno benissimo, intervenendo sui fattori di disagio sociale, anche attraverso la grande e variegata area del volontariato e della solidarietà, si possono ridurre i margini di operatività e presenza delle organizzazioni mafiose e criminali. Restando al tema, occorre puntualizzare che l'attuale combinato disposto che disciplina la materia in cui si articola la fase finale dell'azzardo, determina vincite in favore di pochi soggetti che, invero, ne traggono ingenti profitti. (F. Torrighiani, 2017)

Il settore azzardo, per mezzo di un'ascesa incontenibile, è giunto a rappresentare un volume di affari impressionante.

Il mercato globale del gioco d'azzardo ormai si attesta su un valore intorno ai 500 miliardi di dollari, corrispondente alle riserve finanziarie di alcune super potenze mondiali, come pure al fatturato di aziende globali il cui organico supera gli 80 mila dipendenti. Insomma, siamo di fronte ad un mercato globale che non conosce crisi o decadenza.

Prendendo spunto dai dati pubblicati nel 2015, il comparto gioco d'azzardo è stato suddiviso attraverso le seguenti tipologie:

1. 50/60 tipi di lotterie istantanee;
2. 17 di “gratta e vinci” online;
3. giochi a base ippica,
4. New Slot: 308.230 in esercizio;
5. oltre 50 mila VideoLottery (slot di ultima generazione) in esercizio;
6. circa 5.000 Manifestazioni Scommesse a Quota Fissa autorizzate: spaziano dalla *disciplina del Surf* alla *Lotta Greco Romana*, dal *Golf* al *Rugby*; si può scommettere sui campionati dell’*Atletica leggera* americani, fino a giungere al *Volley* praticato nello Stato dello Yemen;
7. 5 tipologie di giochi numerici a totalizzatore (Superenalotto, Win for Life, ecc.)
8. 2 tipologie di Bingo: di sala (attraverso oltre 200 Sale Bingo presenti sul territorio nazionale). (F. Torrigiani, 2017)

Occorre ricordare che non esiste in Italia una vera e propria legge organica che disciplina la materia del gioco d’azzardo. Al riguardo, le normative che regolano le scommesse sono molto ampie e l’intera offerta è, di fatto, regolata dai Codici Civile e Penale, da Leggi speciali, da Sentenze della Corte Costituzionale, da innumerevoli Decreti in materia e dal Testo Unico delle leggi di Pubblica Sicurezza e da Leggi di Stabilità.

Lo schema italiano di esercizio del gioco pubblico, con vincite in denaro, si basa da un lato sulla necessità di garantire la riserva in favore dello Stato in materia di giochi e scommesse e, dall’altro, sulla concessione di servizio, mediante la quale l’Amministrazione, attraverso Adm (braccio operativo del Ministero dell’Economia e delle finanze) affida ad un soggetto privato – individuato sulla base di selezioni ad evidenza pubblica ed ovviamente nel pieno rispetto della normativa comunitaria – l’esercizio del gioco, ampliando la sfera giuridica del destinatario e mantenendo sull’attività stringenti poteri di controllo. Nel merito, quindi, la disciplina della materia è riservata allo Stato centrale che la esercita tramite l’Adm. Il mercato del gioco d’azzardo in Italia è dunque gestito attualmente, per conto dello Stato, da 12 Concessionari attraverso una minuziosa rete industriale che interessa circa 7.000 imprese e coinvolge oltre 120.000 addetti, unitamente a 104 concessioni rilasciate per l’esercizio del gioco online. (F. Torrigiani, 2017)

In conclusione, pare che la questione dell’ingresso delle mafie nel gioco d’azzardo sia un problema molto sentito dalle istituzioni, che da qualche anno cercano di attuare una serie di azioni puntando alla regolamentazione sempre più efficace del settore attraverso il supporto di esperti informatici.

Unitamente alle azioni investigative degli inquirenti, un importante rilievo è posto nel lavoro della Commissione Parlamentare Antimafia. Nell’ambito dell’articolazione interna, il Comitato preposto si preoccupa di analizzare le infiltrazioni mafiose e criminali nel gioco lecito e illecito e di svolgere un’attività istruttoria anche ai fini della formulazione di adeguate proposte normative che si inseriscano utilmente nell’iter legislativo. Dopo un accurato lavoro conclusosi nel mese di luglio 2016, il Comitato ha redatto una Relazione che termina con 23 proposte di modifica normativa rivolte al legislatore, proprio per contenere l’utilizzo illegale del gioco da parte della criminalità. Le proposte sono state poi inviate ai rami del Parlamento e approvate senza alcun voto contrario da parte di Camera e Senato.

Gli ambiti delle proposte sono cinque, ovvero:

1. barriere all’ingresso, riguardanti l’ampliamento dei reati per cui è richiesta la White List, in riferimento a rilascio e rinnovo delle concessioni;

2. revisione delle sanzioni penali e amministrative, rendendo le pene più severe che prevedono la decadenza della concessione anche per gli intermediari;
3. rafforzamento delle misure antiriciclaggio per la tracciabilità delle vincite, attraverso nuove modalità di tracciamento, sottoponendo i conti gioco al controllo antiriciclaggio;
4. politiche antimafia e ruolo autonomie locali;
5. una nuova governance del settore.

Per concludere, è necessario ridurre drasticamente la diffusione dei punti gioco, rendere più sicuri i rimanenti, alzare l'asticella degli *standard antimafia e di moralità* affinché sia omogeneo per tutti gli attori della filiera del gioco pubblico e legale, dal vertice a valle, dare agli enti locali poteri straordinari per gestire le emergenze sui territori, adeguare le norme antiriciclaggio.

Riferimenti bibliografici

1. AA.VV., "La filiera del gioco in Italia: prospettive di tutela e promozione della legalità", Documenti CNEL Osservazioni e proposte del 27.09.2012.
2. AA. VV., "Io non gioco con le mafie", Osservatorio civico antimafie, Reggio Emilia, 2012.
3. Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, "Dati ufficiali sul gioco d'azzardo", 11 settembre 2020.
4. V. Andreoli, G. B. Cassano, R. Rossi (a cura di), "Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali. DSM-IV", Masson, 2001.
5. M. Arena, M. Presilla, "Giochi, scommesse e normativa antiriciclaggio", Filodiritto, 2012.
6. L. Cancrini, "Una tossicomania senza farmaci", EDUP, 2002.
7. L. Cancrini, "Schiavo delle mie brame: storie di dipendenza da droghe, gioco d'azzardo, ossessioni di potere", Frassinelli, 2003.
8. D. Capitanucci (a cura di), "Il gioco d'azzardo in Italia: i dati e la ricerca", Gruppo Abele, 2009.
9. V. Caretti, D. La Barbera (a cura di), "Le nuove dipendenze: diagnosi e clinica", Carocci, 2009.
10. S. Castorina, G. Mendorla, "Ammalarsi per gioco: socialità e patologia nelle sale scommesse", Bonanno, 2011.
11. "Covid e gioco d'azzardo durante e dopo il lockdown: lo studio dell'Iss", Ricerca Salute e vita, 2 febbraio 2021.
12. A. Cuzzocrea, "Le linee di intervento della nuova regolamentazione antiriciclaggio nel settore del gioco", Quaderni dell'antiriciclaggio Analisi e studi. Banca d'Italia Eurosystema, Numero 9 – gennaio 2018.
13. DIA, "Relazione antimafia" inviata al Parlamento, 17.07.2020.
14. *DirittoConsenso*, "Alcuni metodi di riciclaggio di danaro", 02.05.2019.
15. M. Fiasco (a cura di), "Il gioco d'azzardo e le sue conseguenze sulla società italiana. La presenza della criminalità nel mercato dell'alea", Raccomandazioni della Consulta Nazionale Antiusura alle Istituzioni, Giugno 2014.
16. P. Garbolino, "I giochi d'azzardo: un manuale per capire, un saggio per riflettere", Il saggiatore, 1998.
17. "I paradigmi del riciclaggio di denaro", P&S Legal, www.pandslegal.it, 6 novembre 2019.
18. F. La Rosa, "Il gioco d'azzardo in Italia: contributi per un approccio interdisciplinare", Angeli, 2016.

19. “Ludopatia: la pandemia fa crescere l’allarme”, www.centrostudilivativo.it - 26 febbraio 2021.
20. G. Mandolesia, V. Pelligra, “L’economia della manipolazione e dell’inganno: il settore dell’azzardo in Italia”, Crenos, 2018.
21. M. Mobili, “Gioco pubblico, con il lockdown a rischio 180mila posti di lavoro”, Il Sole 24 ore, 18 febbraio 2021.
22. R. Pani, R. Biolcati, “Le dipendenze senza droghe: lo shopping compulsivo, internet e gioco d’azzardo”, De Agostini Scuola, 2006.
23. D. Poto, “Azzardopoli 2.0 Quando il gioco si fa duro... le mafie iniziano a giocare Numeri, storie e giro d’affari criminali della «terza impresa» italiana”, Edizioni Gruppo Abele 2012.
24. B. Sargenti, “Le Infiltrazioni della criminalità organizzata nel gioco lecito e illecito”, Relazione Seminario sul gioco d’azzardo, Treviso 5 ottobre 2017.
25. N. M. Scala (a cura di), “Gioco d’azzardo patologico e usura: studio preliminare sull’incidenza nelle regioni Lazio e Campania”, Relazione sulle attività istituzionali programmate dal commissario di Governo per il coordinamento delle iniziative antiracket e antiusura, luglio 2016.
26. R. Razzante, “La regolamentazione antiriciclaggio in Italia”, Giappichelli, 2011.
27. D. Tettamanzi, “Gioco d’azzardo e morale”, EDUP, 2002.
28. F. Torrigiani (a cura di), “Gioco sporco, sporco gioco: l’azzardo secondo le mafie”, Coordinamento Nazionale Comunità di Accoglienza (CNCA) – novembre 2017.
29. C. Zavattiero, “Lo stato bisca: gratta e vinci, win for life, superenalotto, slot machine, pokeronline, casinò: la nazione è malata di gioco. Italiani vittime o complici? Il ruolo della politica e della malavita in un mercato che non conosce crisi”, Ponte alle Grazie, 2010.