

Vicenza 6 dicembre 2017

Gioco d'azzardo – Gambling

# Materiale consultato ed utilizzato

Gabriele Greppi, Soggettività neoliberale e gioco d'azzardo "legale": la fragilità messa a Valore, Tesi di Dottorato, Università di Bologna, 2016

Filippo Torrigiani (a cura di), [Gioco sporco](#), sporco gioco. L'azzardo secondo le mafie, Cnca, 2017

Commissione parlamentare antimafia, Relazione sulle infiltrazioni e criminali nel gioco lecito e illecito, 2016

Maurizio Fiasco Il gioco d'azzardo e le sue conseguenze sulla società italiana. La presenza della criminalità nel mercato dell'alea, Consulta nazionale antiusura Giovanni Il onlus

Attilio Scaglione, *Illegal leisure*, gioco d'azzardo, organizzazioni mafiose, in Fabio Massimo Lo Verde (a cura di), Consumare/investire il tempo libero. Forme e pratiche del *leisure time* nella postmodernità, Bruno Mondadori, Milano, 2011

# La società del rischio

La società post-moderna di Beck è una società produttrice di rischi ed il rischio è divenuta la categoria interpretativa centrale nella lettura della società.

Si è passati dalla logica di distribuzione della ricchezza nella società della scarsità alla logica di distribuzione del rischio.

Le situazioni ed i conflitti sociali di una società “distributrice di ricchezza” si intersecano con quelli di una società “distributrice di rischi”.

# Il rischio e la modernità

Beck definisce la società contemporanea come società del rischio, affermando che *“nella modernità avanzata la produzione sociale di ricchezza va sistematicamente di pari passo con la produzione sociale di rischi”*.

La proliferazione dei rischi appare strettamente legata alla promozione della modernità: non è più il progresso sociale ma un principio generale di incertezza che governa l'avvenire della civiltà.

L'insicurezza diventa così, come osserva Castel, l'orizzonte insuperabile della condizione dell'uomo moderno: il mondo è un vasto campo di rischi, la *“terra è divenuta un sedile eiettabile”*.

# Il rischio e l'individuo

Il soggetto contemporaneo deve essere capace di costruire e di controllare autonomamente la sua vita, evitando, quanto più possibile, il ricorso a risorse previdenziali e collettive: egli deve distinguersi tramite una disponibilità esplicita al rischio e allo stesso tempo portare avanti una gestione previdente del rischio.

# Il rischio e l'individuo

Le risposte dei soggetti alla condizione di incertezza propria della “società del rischio” nella quale si trovano a vivere, diventano, attraverso il ricorso al gioco d’azzardo, scelte personali effettuate attraverso pratiche di consumo individuali.

Legalizzando il gioco d’azzardo, lo Stato italiano, si muove in questa cornice, trasferendo ai cittadini il rischio della sicurezza sociale, rendendoli azionisti delle chance offerte dal mercato globale piuttosto che beneficiari dell’azione di protezione istituzionale

# Di fronte al gioco non siamo tutti uguali

La vulnerabilità sociale appare come il retroterra del gioco d'azzardo problematico e patologico, e, per questo, si può affermare, in accordo con Simone Sarti e Moris Triventi, che il *gambling*, attuando una sorta di “tassazione volontaria” di tipo regressivo, contribuisce sistematicamente al perpetrarsi delle disuguaglianze sociali nel nostro paese, reiterando gli svantaggi strutturali delle categorie sociali più deboli.

# C.O e gambling: evoluzioni dei rapporti

Fino ad almeno la fine degli anni Ottanta del secolo scorso, l'insieme delle condotte criminali che rientrano nell'espressione "gioco d'azzardo", al pari dello sfruttamento della prostituzione, erano considerate estranee all'iniziativa di Cosa nostra e ritenute disonorevoli e contrarie ai valori e a principi di un uomo d'onore.

# C.O. e gambling: evoluzioni dei rapporti

Sebbene fosse ritenuto disdicevole e moralmente riprovevole sperperare il denaro nel “vizio del gioco”, la gestione di simili attività illecite poteva comunque rientrare nelle competenze di singoli mafiosi, che ne esercitavano il controllo sia direttamente, attraverso il proprio coinvolgimento sia indirettamente affidando la gestione a soggetti terzi di fiducia o riscuotendo una tangente sugli incassi conseguiti da altri

Quello stesso insieme di attività illecite che in Sicilia erano considerate contrarie alla condotta di un uomo d'onore, al Nord erano invece oggetto di dispute e controversie.

# C.O e gambling: evoluzioni dei rapporti

Non vi sarebbe stata dunque alcuna pregiudiziale moralistica o ideologica nei confronti della gestione del gioco d'azzardo da parte di Cosa nostra (ma un discorso simile può farsi anche per la 'ndrangheta calabrese). Le ragioni dell'apparente moratoria potrebbero essere riconducibili ad aspetti di natura pratica, collegati all'esigenza di limitare il proliferare di condotte illecite, capaci di alimentare instabilità e disordine in un'organizzazione che, al contrario, faceva dell'ordine e della stabilità i cardini del proprio sistema criminale.

# **C.O e gambling: evoluzioni dei rapporti**

**L'esercizio del controllo del territorio, perseguito attraverso l'imposizione del racket delle estorsioni, e una rigida organizzazione gerarchica, mal si sarebbe conciliato con una politica criminale eccessivamente tollerante nei confronti di attività illecite che favorivano l'arricchimento personale e disincentivavano la cooperazione di gruppo.**

# Attrazione fatale

Il settore dei giochi riveste oggi particolare interesse per le associazioni mafiose quale strumento per operazioni di riciclaggio e per entrare in contatto con persone che hanno disponibilità economiche. Un ambiente dove è possibile allacciare relazioni con diversi soggetti “utili” che occupano determinate posizioni sociali e che possono rivelarsi strumentali per il perseguimento di diversi obiettivi.

# C.O. e gaming

I clan calabresi, campani e siciliani si sono da tempo gettati a capofitto sul vecchio/nuovo business dello sfruttamento economico del tempo libero e hanno esteso i propri interessi dallo svago illecito a quello lecito. Gli esempi classici più ricorrenti sono quelli riconducibili alla sfera del gioco d'azzardo, al controllo delle bische clandestine, delle scommesse sportive, delle corse di cavalli, delle lotterie di quartiere.

Ma oggi le mafie hanno inquinato il gioco lecito, attraverso l'acquisizione di agenzie di scommesse, mini casinò, corner-shop, sale bingo.

# Le dimensioni

L'infiltrazione mafiosa nel settore del gioco d'azzardo ha assunto dimensioni estremamente preoccupanti (Scaglione 2011). Nel corso degli anni, come testimoniato dalle numerose indagini antimafia, le organizzazioni mafiose hanno messo le mani su decine di sale bingo, agenzie di scommesse, ricevitorie, bar e altri locali attrezzati per l'utilizzo di apparecchi da videopoker

# Il processo di legalizzazione

Il primo tassello risale al 1997 ed è rappresentato dall'inserimento della doppia giocata nel lotto e nel superenalotto e dalla istituzione delle sale scommesse. Due anni dopo è la volta delle sale bingo che si diffondono rapidamente in tutto il Paese.

Il vero punto di svolta si ha però soltanto nel 2003, quando, per arginare la diffusione delle macchinette illegali per il gioco d'azzardo, il governo italiano rivoluziona il comparto dei giochi pubblici liberalizzando le slot machine.

# Il processo di legalizzazione

Nel 2006, in seguito all'emanazione del cosiddetto decreto Bersani, la rete dei centri per la raccolta del gioco si moltiplica in maniera esponenziale, passando nel giro di pochi anni da alcune centinaia a svariate migliaia di punti vendita. Vengono introdotte nuove modalità di intrattenimento (i giochi che “raggiungono l'utente”) e viene legalizzato il gioco d'azzardo on line seppure con alcune limitazioni.

# Il processo di legalizzazione

Nel 2009, infine, con il cosiddetto decreto Abruzzo l'Amministrazione dei Monopoli amplia a dismisura le possibilità di svago dei consumatori, distribuendo nuove apparecchiature come le *video lotteries* e le *video lottery terminal (vlt)*. Nascono nuove lotterie ad estrazione istantanea (i nuovi gratta e vinci), nuovi giochi numerici con estrazioni giornaliere, e soprattutto vengono cancellate le restrizioni ai giochi on line e agli *skill games* (roulette, dadi, giochi di carte, poker, solitario ecc.).

# La legalizzazione non funziona

La legalizzazione del gioco d'azzardo, anziché mettere in crisi il mercato delle bische e delle scommesse clandestine, ha favorito il consolidamento e la congiunzione delle dinamiche del gioco illecito e di quello lecito. Da un lato, infatti, le attività illegali hanno beneficiato degli spazi, anche fisici, e delle nuove modalità e opportunità di svago dischiuse dal gioco lecito, per ampliare la propria offerta e il proprio giro d'affari. Dall'altro lato, il settore legale è stato pesantemente inquinato dai capitali della criminalità organizzata e utilizzato per la perpetrazione di nuove condotte criminali.

# Legalizzazione e C.O.

Di fronte al mutato scenario, le organizzazioni criminali di stampo mafioso non si sono fatte trovare impreparate, ma hanno anzi prontamente adattato strutture e modalità di azione alle nuove opportunità economiche.

*L'estensione dello spazio del gioco lecito, pur avendo contribuito, seppur marginalmente, a contrastare la componente sommersa e illegale del fenomeno, ha prodotto l'effetto perverso di favorire la penetrazione dei gruppi mafiosi nel mercato legale del gioco d'azzardo (Commissione antimafia, 2010)*

# Rapporto tra gioco legale e gioco illegale

L'espansione del gioco d'azzardo legale fa da battistrada a quello illegale e lo potenzia. Anche a seguito dell'allarme sociale dovuto alla presenza mafiosa, vengono proposte e regolamentate via via nuove forme di gioco legale (ivi compresi, di recente, i casinò *on line*) che ingrossano la platea dei giocatori, parte dei quali però vengono successivamente attratti da offerte illegali similari, apparentemente più allettanti.

I perdenti diventano non di rado preda dei cosiddetti cambisti e dello strozzinaggio. Essi assai spesso vivono nelle province più povere e appartengono alla fasce economicamente più disagiate, sicché intaccano in modo grave lo scarso reddito di cui dispongono.

# Un settore industriale

La filiera del gioco e dell'intrattenimento si configura come un vero e proprio settore industriale, caratterizzato da grande dinamicità: conta oltre 6.600 imprese e un bacino occupazionale di circa 200 mila addetti (tra operatori direttamente impiegati nel settore e quelli che operano all'interno dei punti vendita).

# Come si entra in società

La criminalità mafiosa ha operato enormi investimenti acquisendo ed intestando a prestanome sale deputate al gioco, oppure mediante uno o più sodali all'interno delle compagini societarie delle singole società di gestione del luogo, quali preposti o con altri compiti di rappresentanza,

- per percepire rapidamente guadagni consistenti (soprattutto se le regole vengono alterate per azzerare le possibilità di vincita o per abbattere i prelievi erariali),
- per riciclare capitali illecitamente acquisiti.

# Gambling e dintorni

La c.o. investe anche sulle attività sulle attività indirette e collaterali del settore, come i prestiti elargiti ai giocatori che hanno bisogno di contanti per proseguire il gioco o sulle attività ricreative collegate al gioco, come ristoranti, casinò, strutture alberghiere, locali di intrattenimento, ecc.; fino ad esercitare un condizionamento capillare e totale di tutte quelle attività economiche che vi ruotano intorno, così imponendo lavoratori, fornitori di beni e servizi, e le ditte subappaltatrici nell'esecuzione dei lavori

I guadagni delle mafie si annidano

nelle falle e negli interstizi del sistema:  
manomissioni, segnali e connessioni che saltano,  
anomalie

cui corrispondono interventi di controllo blandi o  
non tempestivi, transazioni che avvengono  
nell'ombra, pagamenti anonimi, e così via.

# Attività mafiose nel settore

Negli ultimi dieci anni, **infiltrazioni mafiose sono state scoperte all'interno della proprietà di agenzie di scommesse, corner, sale bingo, sale giochi ecc.**

Soltanto a Palermo, le forze dell'ordine hanno sequestrato alle famiglie di Cosa nostra numerose agenzie di scommesse e due grandi sale bingo: la prima riconducibile al boss di Villabate Nino Mandalà, fedelissimo di Bernardo Provenzano; la seconda, una delle più grandi d'Europa, di proprietà del boss Nino Rotolo, esponente di vertice dello storico mandamento palermitano di Pagliarelli.

# Attività mafiose nel settore

Recenti indagini antimafia hanno evidenziato **l'acquisizione, da parte di soggetti riconducibili alla criminalità organizzata, della direzione di alcune società di gestione degli apparecchi da intrattenimento tipo casinò, che da soli rappresentano più della metà dell'intero volume delle giocate. In particolare, l'iniziativa mafiosa, operata a questo livello, si sostanzia nell'alterazione e nel taroccamento delle *new slot* e delle macchine da videopoker.**

# Gioco online

Sul fronte del gioco *on line* sono risultate estremamente diffuse le condotte illecite che consistono nell'operare tramite siti illegali gestiti da società straniere, i cui *server* sono collocati in paesi a fiscalità agevolata (siti che presentano un'estensione *".com"* o comunque diversa da *".it"*). La scarsa possibilità di regolamentazione di internet rappresenta una straordinaria opportunità per le organizzazioni criminali

# Gioco online

Ciò consente di conseguire almeno due importanti risultati:

a) di aggirare i controlli dei concessionari, riducendo quasi del tutto il pagamento del prelievo erariale unico (PREU) destinato allo Stato;

b) di azzerare la probabilità delle vincite dei clienti, moltiplicando, al contrario, in maniera esponenziale l'incasso dei gestori.

# I trucchi del mestiere

Le condotte criminali finalizzate nel settore dei giochi sono particolarmente attive nella gestione degli apparecchi. Sono principalmente rivolte:

- ad attivare apparecchi clandestini, mai censiti;
- ad interrompere i flussi di comunicazione, concernenti i dati di gioco, dalle "macchinette" al sistema di elaborazione del concessionario (per determinati periodi la macchinetta funziona ma non trasmette i dati perché il collegamento è interrotto);

# I trucchi del mestiere

- ad intervenire direttamente sul sistema telematico, attraverso l'installazione di congegni destinati ad interferire nel collegamento telematico tra l'apparecchio e la concessionaria, al fine di modificare il flusso di dati e sottrarre alla tassazione la maggior parte dei ricavi prodotti dall'uso degli apparecchi;
- Gli apparecchi vengono anche alterati nel sistema di gioco, abbassando significativamente il *payout*, e dunque le probabilità di vincita del giocatore.

## L'attività della C.O. nel settore

- la tradizionale attività estorsiva, del tutto simile a quella esercitata per la altre attività commerciali si esercita anche nei confronti delle società concessionarie e delle sale da gioco;

## L'attività della C.O. nel settore

- l'imposizione delle "macchinette di *videopoker*" negli esercizi pubblici esistenti nei territori sottoposti a controllo mafioso;
- l'infiltrazione di società, punti scommessa e sale da gioco, sia intestandole a prestanome sia attraverso la compartecipazione delle società che hanno ottenuto regolare concessione da parte da ADM;

## L'attività della C.O. nel settore

- la raccolta e la gestione su piattaforme illegali di scommesse sportive, mediante la gestione di siti internet dislocati in Paesi esteri, che sono privi di concessione in Italia, ma che ne consentono il gioco in violazione della normativa vigente.

# Il maltolto

attraverso tali meccanismi la criminalità si  
appropria:

degli importi che dovrebbero essere corrisposti a  
titolo di imposta (PREU)

dell'aggio del concessionario che è anch'esso  
proporzionale al volume delle giocate



