

**AZZARDO E SCOMMESSE:
QUANDO IL GIOCO DIVENTA MALATTIA E DEBITO**

di Gabriele Bordoni

Sommario

1. Introduzione storica
2. L'epoca moderna
3. Dalla proibizione alla tassazione
4. La contropinta locale
5. La pubblicità e le sue ricadute
6. Lo stato attuale del fenomeno in Italia ed in Europa
7. Prospettive nell'immediato futuro

1. Introduzione storica

Per inquadrare il fenomeno del gioco d'azzardo nella sua attuale dimensione - seppure in sintesi ed a grandi linee, nei suoi tratti più rilevanti per il contesto in trattazione- è utile partire da lontano, dalla Storia, scoprendo così che già Babilonesi, Sumeri, Assiri ed Egizi conoscevano il gioco aleatorio per eccellenza (tanto da averne ricavato l'etimo) ossia i dadi (latino alea ed arabo "az-zahr"); il che descrive l'innato gusto dell'uomo per la sfida alla sorte, come fonte di divertimento ed anche di tensione adrenalinica, molto prima che a queste emozioni si legasse il risvolto economico.

Di questo diverso aspetto troviamo invece traccia in epoca più recente e possiamo assumere come data precisa di riferimento il 1638, anno di fondazione del primo Casinò in Italia, quello di Venezia che, assieme a pochi altri, resterà sino agli anni '90 uno dei pochi territori del gioco d'azzardo lecito, in virtù di convenzioni statali e di correlati statuti speciali di quelle istituzioni.

Al di fuori di quelle "isole" proliferavano le bische clandestine laddove, ad onta del divieto penale di cui agli art. 714 e segg. CP, si gestiva e si praticava il gioco d'azzardo illegale, quello sommerso.

2. L'epoca moderna

E' soltanto verso la fine dello scorso millennio che si assiste alla svolta, con l'intervento dell'elettronica che diffonde le c.d. macchinette videopoker un po' ovunque (ancorchè il loro uso fosse sanzionato dall'art. 110 TULPS) e della rete

che propone sempre più numerosi siti dedicati al gioco d'azzardo (anche in esito a decisioni del Giudice Europeo che consacravano la libertà di iniziativa transnazionale anche in materia di gioco, la più nota essendo quella della CGE del 6/11/2003 nella causa 243/01 per la quale “una normativa nazionale contenente divieti penalmente sanzionati di svolgere attività di raccolta, accettazione, prenotazione e trasmissione di proposte di scommessa, relative, in particolare, a eventi sportivi, in assenza di concessione o autorizzazione rilasciata dallo Stato membro interessato, costituisce una restrizione alla libertà di stabilimento e alla libera prestazione dei servizi previste, rispettivamente, agli artt. 43 CE e 49 CE”).

Questo nuovo sviluppo tecnologico è andato rapidamente a ridurre sino ad azzerarla la distanza spazio-temporale tra gioco e giocatore: da un gioco da consumare in luoghi particolari ed in certi orari, si passava al gioco ubiquitario ed in ogni momento della giornata.

La normativa nazionale cercò dapprima di arginare comunque il fenomeno (ad es. con la legge 289/2002 edita per contrastare l'uso illegale di apparecchi e congegni da divertimento e intrattenimento) ma poi, con la legge 266/2005, nella dichiarata ottica di contrasto ai fenomeni di illegalità connessi alla gestione, anche on-line, dei giochi con vincite in denaro, finì per attribuire in particolare all'Azienda Autonoma Monopoli di Stato (ora Agenzia dei Monopoli) la puntuale regolamentazione del settore e la sua contestuale sottoposizione a tassazione.

3. Dalla proibizione alla tassazione

Insomma, agendo sintonicamente a quella corrente di pensiero propensa alla legalizzazione degli stupefacenti, almeno di quelli cd. “leggeri”, per eliminare una componente della economia deviante e far emergere il problema nella sua completezza, si finì per rendere l'azzardo legale, abrogando in particolare il ricordato art. 110 TULPS e mantenendo i divieti soltanto per la partecipazione a giochi d'azzardo dei minori di 18 anni (di questi aspetti si occuperanno particolarmente la legge 89/2009 -che prevede adozione di strumenti ed accorgimenti per l'esclusione dell'accesso al gioco online da parte dei minori e dispone l'obbligo di esposizione del divieto in modo visibile negli ambienti di gioco- e la legge 23/2014 tesa al riordino delle disposizioni in materia di gioco d'azzardo con finalità di tutela dei minori e contrasto al gioco patologico).

Del resto il dibattito circa l'opportunità della legalizzazione del gioco d'azzardo, sottoponendolo a tassazione, era nato già al momento dell'introduzione del Codice Rocco che mantenne il sistema punitivo del previgente Codice liberale Zanardelli, non lasciando campo a quella Dottrina pur abbastanza vivace e

diffusa (della quale fu alfiere Tullio Martello) che premeva per la liberalizzazione del gioco, a patto che fosse controllato dallo Stato e canalizzato ai fini d'incremento del gettito erariale.

In seguito, la legge di stabilità 2016 (L. 208/2015) ha introdotto norme che sanzionano l'utilizzo dei c.d. totem ovvero postazioni computer collegate alla rete internet, attraverso le quali è possibile collegarsi a siti di gioco online aggirando i divieti della nuova legge regolatrice della materia ed ha istituito il Fondo per il gioco d'azzardo patologico-GAP.

Ma certo è che la massima attenzione dello Stato -legata all'importanza di quella fonte di entrate che in breve è divenuta pilastro insostituibile dell'economia nazionale, attestandosi attorno ai dieci miliardi di gettito per le casse dello Stato, rappresentando il 3% circa del PIL- è stata rivolta al prelievo unico erariale (imposta specifica sul gioco) sulle VLT e sulle slot ed alle caratteristiche del sistema di gioco che consentisse un colloquio tra tutte le componenti della filiera del gioco (esercente diretto, gestore sovrapposto, concessionario di rete ed Agenzia dei Monopoli) in tempo reale, garantendo la tracciabilità dei dati di gioco ed il costante monitoraggio del corretto funzionamento del sistema e del relativo gettito.

4. La contropinta locale

Regioni e Comuni (ognuno per quanto di competenza, avallati dalla Corte Cost. con la sent. 108/2017) hanno agito parzialmente in controtendenza, introducendo -a mò di parziale contrappeso- divieti di collocazione di macchine da gioco in prossimità di luoghi sensibili come le scuole; avvertendo maggiormente le ricadute in termini di costi per la collettività ed essendo esclusi dal profilo finanziario, gli Enti territoriali hanno impresso note dissonanti, creando una certa stimolazione sul Legislatore nazionale che, con il 2018, ha infine introdotto una norma di contingentamento dei terminali da gioco, riducendone sensibilmente il numero.

5. La pubblicità e le sue ricadute

Nel contempo, tuttavia, la pubblicità del gioco lecito diffusa dai media è in espansione, specie quella che rimanda ai giochi reperibili in rete, anche se proposta con richiami (quasi sempre frettolosamente esposti a margine dei singoli spot) alle possibili ricadute patologiche del fenomeno; come per il fumo, il contrasto alla sua diffusione viene affidato a modalità vistosamente inadeguate e spesso visibilmente proposte in maniera tale da renderle ancor più di mera

facciata, nella consapevolezza ipocrita del loro valore meramente di sterile propaganda.

Insomma, si inneggia ai sogni delle vittorie milionarie che il gioco può consentire (pressochè in astratto) mentre si cerca di marginalizzare soltanto in apparenza la sua (concreta) ricaduta sociale sul piano della alienazione del singolo, quando non della vera e propria patologia o, quanto meno, dell'affievolimento culturale rispetto al quadro valoriale legato all'impegno, al sacrificio, allo sviluppo delle qualità del singolo, al lavoro ed al senso di appartenenza ad una collettività piuttosto che ad un insieme di monadi sconnesse (esposte, per di più, ad un crescente indebitamento, sin da età giovanili).

6. Lo stato attuale del fenomeno in Italia ed in Europa

Dunque, al momento si assiste ad una evidente tensione fra le attività imprenditoriali sviluppatasi nel settore dei giochi di azzardo e gli interessi pubblici che, pur a fronte di entrate ragguardevoli per la finanza pubblica statale, si confrontano nuovamente con le esigenze di regolazione dell'offerta di gioco per motivi di ordine pubblico e di prevenzione di rischi socio-sanitari per gli utenti del servizio e conseguenti oneri, con particolare riguardo ai soggetti più deboli ed esposti ai pericoli di ludopatia.

Ai confini più estremi non mancano residue note di penale evidenza, legate al fenomeno, soprattutto in tema di usura e di riciclaggio, ma talvolta anche di elusione fiscale o truffa verso lo Stato (per mancata contabilizzazione o deviazione dei flussi delle giocate; note sono state le inchieste giudiziarie sul camuffamento degli algoritmi di gioco per alterare le percentuali di vincita delle slot o per deviare parte del flusso delle giocate, sottraendole alla redistribuzione ai giocatori così come alla sottoposizione al tributo fiscale).

L'analisi comparata del fenomeno con altri Paesi europei (Grecia, Germania, Spagna, Danimarca, Gran Bretagna, Belgio, Finlandia) vede, d'altra parte, una sostanziale omogeneità dell'approccio alla materia da parte dell'Autorità statale, ma con il primato italiano in tema volume complessivo del gioco e di misura della tassazione (più elevata rispetto alla media della UE).

7. Prospettive nell'immediato futuro

Se quanto abbiamo rapidamente osservato descrive il passato ed il presente del gioco aleatorio in Italia -ma non solo- quale futuro possiamo immaginare, soprattutto per le nuove generazioni nate in questo contesto?

Un contesto nel quale anche lo sport -appesantito dalle scommesse che troppo spesso hanno contaminato ed alterato i risultati delle competizioni- ha perso parte

del suo valore educativo e formativo sul piano psico-fisico per assumere una connotazione economica che ha consegnato alla storia vicende squallide di giovani atleti pronti a vendere la partita della loro squadra per una ricarica telefonica, oltre a quelle più note e fosche di contatti operativi fra club blasonati, giocatori professionisti ed ambienti della criminalità organizzata.

Un futuro che sia responsabile e consapevole e che recuperi quanto di buono può esserci nel gioco che, quand'anche d'azzardo ed aleatorio (in fondo, la vita stessa è in certa parte aleatoria e pur per questo ci affascina e non la ripudiamo), deve rimanere relegato al mondo parallelo dello svago, senza sostituirsi alla realtà che va indirizzata verso obiettivi diversi da quanto può condurre alla dipendenza, all'indebitamento ed al sovra-indebitamento.

In un Paese civile, non è alla sorte che va affidato il compito di azzerare le disuguaglianze sociali attraverso la offerta apparente delle stesse possibilità (quando, in concreto, è lo Stato soltanto che certamente raggiunge il risultato prefissatosi, senza alcuna certezza sulla corretta redistribuzione della raccolta) ma quell'obiettivo primario va perseguito riqualificando, sviluppando e garantendo il lavoro nel quale si possano provare l'impegno ed il merito.

Mentre il gioco dev'essere riqualificato come consapevole evasione, alla quale ci si dedica con leggerezza e spensieratezza, accompagnate dalla padronanza di se stessi e dalla chiara idea che la propria libertà vale ben di più di una effimera chimera; un gioco che serva a sdrammatizzare e che sia ricreativo e stimolante, anziché problematico, foriero di debito, di alienazione e di dipendenza.