

Il vizio del gioco e il cancro dell'azzardo

SIAMO PRONTI A GIOCARCI TUTTO?

di Dott. Emanuele TUMINO*

Sarà capitato a molti, credo almeno una volta nella vita, di raccogliere le memorie irrazionali – financo al limite con l'illogicità manifesta – di un soggetto fieramente ludopatico il quale, per puro caso o dietro esplicita richiesta di chissà quale sorta di assoluzione, in un impeto confessorio vuota il sacco della propria vita, o di parte di essa, decantando il raro coraggio e la coriacea resistenza con i quali innumerevoli volte ha affrontato il dealer nel blackjack a soldi veri, sentendosi percorrere dal brivido del gioco per tutta la schiena; il primo dato allarmante all'evidenza dell'improvvisato confessore emerge allorché il giocatore abituale, ove esortato, non abbia a ravvedersi, rimanendo inevitabilmente costretto, siccome incallito, in una sorta di stato comatoso irreversibile ove l'unico imperativo categorico sembra essere il continuare a giocare.

Il secondo dato, sconcertante oltreché pericoloso e preoccupante, risiede nel fatto che il gioco d'azzardo, a differenza del gioco dell'oca o del nascondino, non ha mai perso popolarità ed, anzi, spostando la lente d'ingrandimento sui ritmi del vorticoso sviluppo che sta interessando il gioco online, si appalesa in maniera cristallina come il settore in argomento non soltanto gode di ottima salute, ma sta crescendo senza troppe complicazioni, perfezionandosi e bruciando le tappe della consuetudine ⁽¹⁾. In un'epoca di dittatura virtuale, regnata dal *world wide web*, il gioco d'azzardo si è guadagnato una *comfort zone* nella realtà digitale, acclamato, invero, a furor di popolo; il problema giuridico scaturito nonostante cotanto consenso è che, tuttavia, non tutte le *cd. rooms*, (cioè i siti internet e le stanze da gioco virtuali) sono legali nel nostro Paese. Vero è, per altro verso, che un processo di progressiva e parziale liberalizzazione in materia è stato posto in essere dallo Stato Italiano, pur mantenendosi imperativamente - in *subiecta materia* inerente i giochi aleatori - l'imprescindibilità dell'autorizzazione dell'AAMS la quale, nondimeno, redige periodicamente una *black list* dei siti da oscurare perché ritenuti illegali ⁽²⁾.

La deriva - se vogliamo poi non così tanto fantascientifica - verso la quale ci stiamo dirigendo, vede protagonisti assoluti ed indisturbati i migliori fornitori di software per gioco d'azzardo, i quali hanno già cominciato il countdown per demo e test di realtà virtuale da cucire in maniera sartoriale addosso alle proprie slot machine, così alimentando l'attesa di quei giocatori - tra i quali i più trepidanti potrebbero essere proprio i nostri figli - ormai vogliosi di mettere le mani sull'intera gamma dei giochi virtuali.

Da questa rapida analisi trasversale del fenomeno, emerge con disarmante chiarezza quanto la sua portata sia ampia ed implicante vari e delicatissimi aspetti che passano dalla dimensione sociologica, pedagogica, economica, evolutiva, legislativa e financo politica della sempre vessata e quanto mai attuale questione dell'azzardo nel gioco ove la base è costituita essenzialmente dalla fortuna (così è per le scommesse, le

1 Così, per esemplificare, si è potuto osservare l'incremento dei giochi con croupier dal vivo, una nuova tendenza di molti casinò che hanno iniziato ad accettare (e, forse, a preferire, in alcuni casi) Bitcoin e altre criptovalute come metodi di pagamento, con l'ovvia conseguenza di aver reso le transazioni maggiormente snelle e flessibili. Se ci si sposta sul versante della *cd. "compatibilità mobile"*, si può osservare il frutto degli sforzi profusi dagli sviluppatori di software, veri e propri creatori di piattaforme di gioco a cui è possibile accedere tramite ogni sorta di dispositivo mobile, primo fra tutti l'inseparabile smartphone, che stanno favorendo il traffico online e l'indotto di denaro nei circuiti.

2 L'effetto deterrente e contenitivo che dovrebbe sortire la preclusione autorizzativa non sembra tuttavia aver scoraggiato i veri fruitori dei servizi inerenti, i giocatori, i quali sembrano preferire le meno controllate rooms straniere a quelle italiane, operando di fatto una scelta che non resta priva di conseguenze sul duplice piano, da un lato del pregiudizio scontato dal giocatore italiano il quale, se abitué di piattaforme al di fuori dei confini dello Stato, è privo di invocare, suo malgrado, alcuna delle tutele offerte dalla normativa nazionale; dall'altro, dei mancati introiti dei quali l'erario non potrà più beneficiare, non potendo neppure tassare le vincite.

lotterie, la roulette, le slot machine, i dadi, il poker, anche se, come si dirà a breve, non in tutte le sue forme, etc.) ed ove, pertanto, l'esito del gioco è rimesso principalmente alla sorte. In questa sede, si sente il bisogno di dare voce ad una visione tutt'altro che miope o distorta di quello che può essere già definito un bel problema, che tenga conto non soltanto dell'allarme sociale creato dal fenomeno nel suo complesso ma anche della duplice veste (moralizzatrice e aizzatrice) indossata da uno Stato vittima e carnefice, in fin dei conti, di sé stesso, privilegiando per forza una chiave di lettura orientata agli interventi legislativi di maggior caratura e carattere posti in essere dal più lungimirante *conditor legum* italiano ed europeo ed intesi a contrastare un fenomeno dilagante, fino al punto da permeare la nostra intera società; a preoccupare è anche la capacità di attecchire che questo "gambling" ha nei confronti delle giovani e nubili menti sulla cuspide dell'età adulta, le quali mostrano una rilevante propensione ad eludere il precetto normativo anche in giovanissima età, riuscendo a giocare soprattutto online. Il problema, che è diventato la piaga della nostra società, è che in genere il giocatore non vuole mai ammettere di avere un problema, preferendo lottare da solo, come uno sprovveduto Don Chisciotte che pensa o, quel che ancora peggio, si illude di poterlo gestire, bramando il miraggio di una vincita che potrebbe consentirgli di sanare tutti i suoi debiti. L'interrogativo principe rimane allora come convincere un giocatore d'azzardo patologico a curarsi; a tal proposito, non si può non far menzione del coinvolgimento dei servizi sociali i quali smontano dal paziente ludopatico una vera e propria impalcatura "bio - psico - sociale" e la disfano attraverso un lavoro multidisciplinare ed elitario di equipe dedicate nelle quali sono chiamati ad intervenire medici e psicologi che, in concerto con gli assistenti sociali, garantiscono l'anonimato del paziente attraverso incontri in giorni diversi e ad orari diversi rispetto al resto dell'utenza. Il fatto di riconoscere di avere un problema costituisce, intelligenti pauca, il primo passo per risolverlo, ma un nuovo orientamento legislativo - il cui fulcro è da rintracciare nel D.P.C.M. del 12 gennaio 2017 - ha comunque inteso tutelare tutti coloro i quali, impantanati nell'inerzia, soffrono una dipendenza patologica dal gioco d'azzardo, mediante la definizione e l'aggiornamento di livelli essenziali di assistenza (cd. "LEA"), in seno ai quali prevedere programmi riabilitativi differenziati e l'ausilio dedicato presso le Aziende sanitarie ⁽³⁾. Nondimeno, la legge prevede anche dei meccanismi di tutela civile attraverso i quali persone diverse dal giocatore problematico possono intervenire e ragionare su un ventaglio di possibili accorgimenti con funzione principalmente contenitiva (oltre che ricognitiva) dei rischi a cui il ludopatico espone sé stesso e la propria famiglia; l'amministrazione di sostegno - introdotta dall' art. 1, L. 6/2004 - sembra l'istituto più utile a perseguire tali ambiziosi obiettivi, consentendo di affiancare un amministratore nominato da un giudice ad un soggetto in condizione di sofferenza fisica o psichica, anche parziale o temporanea che lo priva della cd. capacità d'agire. Sembra questa la sola via ad oggi disponibile per offrire un aiuto che sia mirato, efficace e non particolarmente invasivo, rimanendo al tempo stesso rispettoso della dignità della persona ed in grado di evitare i danni, subiti e subendi, economici e non, cui il giocatore va incontro; e, d'altronde, è sufficiente fare un giro per le strade delle nostre città per quantificare tali danni e constatare *ictu oculi* che nei bar, sale giochi e tabaccherie, regnano incontrastate le cd. macchinette "mangiasoldi", insieme a videolottery, Gratta e Vinci e al Lotto, con una diffusione a dir poco capillare. Nella consapevolezza che bisogna a tutti i costi scongiurare la piena liberalizzazione dell'azzardo, prima ancora che del gioco, e scientemente ritenendo che nell'attuale momento storico è massimamente raccomandabile da parte delle Istituzioni tutte e degli operatori del diritto coinvolti un atteggiamento di cautela e prudenza - nondimeno seguito da parole chiare ed azioni forti che vengano trasfuse nei futuri articolati e testi di legge e che trovino conferma negli interventi delle forze dell'ordine e della magistratura inquirente - merita un cenno importante l'incidenza dell'elemento, che potremmo definire "accidentale simbiotico", costituito dal nefasto avvento del Covid-19 col quale abbiamo assistito, almeno nelle primissime reazioni dopo la dichiarazione della pandemia da parte dell'OMS, ad un sorprendente contenimento di tutti i comportamenti impulsivi, complice la chiusura dei centri di scommessa ed il fatto ineludibile che il confinamento coatto tra le mura di casa con la propria famiglia o con alcuni conviventi ha

3 Il D.L. 158/2012, noto come "Decreto Balduzzi", ha introdotto nel nostro ordinamento la collaborazione tra centri specializzati e i Servizi per le tossicodipendenze, con lo scopo di monitorare il processo terapeutico della ludopatia, ampiamente riconosciuta tra i livelli essenziali di assistenza (Lea) nei quali rientrano tutte quelle attività, servizi e prestazioni che il servizio sanitario nazionale eroga a tutti i cittadini, a titolo gratuito o previo pagamento di un ticket, prescindendo dal reddito e dal luogo di residenza.

ridotto drasticamente la ricerca spasmodica del gioco; siffatto abbagliante miraggio è durato giusto il tempo che la vita quotidiana riprendesse un ritmo leggermente più veloce, poiché è tornato prepotente nei pensieri del giocatore il disperato ricorso all'impulsività; il lockdown e la minaccia pandemica che ne ha costituito la "base giuridica", hanno con certezza incrementato il rischio di alterazione dello stato di salute mentale nella popolazione ma, in realtà, il vero focus su cui porre l'attenzione – che poi è forse il vero e principale problema – è la propensione al gioco dell'italiano il quale comunque, in spregio alle restrizioni da Covid-19 e noncurante di qualsivoglia clamore pandemico, ha continuato e continua a giocare. Questo è quanto. Tale è la portata patologica del fenomeno.

Lo Stato (*idest*: il banco) perde, signori e signore, perché ha voluto (o ha dovuto) chiudere il più possibile e ad ogni costo, traghettando i giocatori sulle rive del gioco illegale: dopo il Covid-19, infatti, è esplosa l'altra bomba, quella poco intelligente del gioco d'azzardo, pedissequa conseguenza della contrazione del gioco legale. Eppure, si è letto, sono stati numerosi gli interventi di repressione in diversi capoluoghi di provincia dove sono state smantellate vere e proprie sale illegali; dunque, non si può e non si vuole certo imbastire in questa sede un processo alle intenzioni o alle azioni di chi ha legiferato e governato questo Paese, indubbiamente tra le migliori ipotizzabili, ma si deve fare ammenda sulle soluzioni adottate, che si sono mostrate oltremodo fragili alla prova dei fatti. Vi è poi una considerazione che ha il sapore di una riflessione e che è legata alla doppia veste indossata da uno Stato che sembra fare il "doppio gioco", per un verso utilizzando il gioco pubblico " [...] sempre più come bancomat per far quadrare i conti di manovre, decreti e provvedimenti d'urgenza, nonché [come] terreno di scontro tra amministratori locali e lo Stato centrale sulle regole di accesso al gaming, il contrasto alla ludopatia e la lotta all'illegalità"⁽⁴⁾, per altro, nel dichiarato intento di combattere la piaga della dipendenza dal gioco, volendo scongiurarne la fruizione ad ogni costo e ad ogni livello normativo, insistendo con ogni mezzo disponibile per confinare il gioco nelle strette maglie della legalità tra le quali, però, sembra tuttavia lucrare macinando ricavi su ricavi e portando l'Erario a dover fare i conti con perdite da questo gioco lievi, anche se non per questo certo trascurabili.

Le maggiori criticità dell'intero sistema gioco - segnatamente, poi, di quello d'azzardo – abbisognano oggi di essere affrontate con fermezza sul piano legislativo, auspicando uno sforzo normativo organico, puntuale e senza precedenti da parte del legislatore nazionale e transfrontaliero che, latore di una visione di ampio respiro, possa condurre sotto l'egida del diritto e dei suoi precetti i punti di crisi del mercato e dei concessionari pubblici, riducendone drasticamente l'incidenza, virulenta a motivo della mancata riforma dell'intero comparto; una lacuna da colmare ad ogni costo in modo da contenere, anche e soprattutto in termini di legalità, la piaga del gioco d'azzardo; un vuoto normativo che verosimilmente si è rivelato concausa delle contrazioni strutturali della domanda di gioco attraverso la tessera sanitaria - giustappunto determinate dagli interventi normativi effettuati nel 2020 - e del calo di reddito delle scommesse, intrinsecamente legato agli interventi sulle imposte. L'impatto sugli operatori "legali" del settore è pur sempre mitigato dai ristori, qualcuno potrà dire se qualcun altro potrà vederli.

La disciplina concernente la materia del gioco e della scommessa è atomizzata tra la legislazione statale e quella degli enti locali, stante, purtroppo, l'assenza di un'armonizzazione normativa a livello comunitario. Il taglio settoriale (e sartoriale) di alcuni tra i più recenti interventi normativi posti in essere sia a livello nazionale che transnazionale è controbilanciato dalle previsioni del codice penale italiano che contempla due fattispecie differenti e riferite a due momenti distinti del gioco d'azzardo, "esercizio" e "partecipazione", disciplinati rispettivamente dagli articoli 718 e 720, cod. pen.; la norma per prima richiamata punisce chiunque, in un luogo pubblico o aperto al pubblico o in circoli privati di qualunque specie, tiene un gioco d'azzardo o altrimenti lo agevola, prevedendo la pena dell'arresto da tre mesi a un anno e l'ammenda non inferiore ad euro 206,00 ⁽⁵⁾; il rimprovero contenuto nel successivo art. 720, cod. pen., punisce, invece, chiunque, - negli stessi luoghi contemplati dal citato art. 718 ma senza essere incorso nella contravvenzione

4 Così M. Mobili, "Gli italiani giocano 20 miliardi l'anno e lo Stato se ne trattiene 10 in tasse". Nell'articolo pubblicato da *Il Sole 24 Ore* il 5 novembre 2018, l'autore mette in evidenza come "a conti fatti [nel 2017] su ogni due euro giocati uno è rimasto nelle casse dello Stato sotto forma di tasse o prelievi di varia natura". Il testo integrale dell'articolo è disponibile per la consultazione all'indirizzo internet: https://www.ilssole24ore.com/art/gli-italiani-giocano-20-miliardi-l-anno-e-stato-se-ne-trattiene-10-tasse-AE03D3aG?refresh_ce=I

ivi prevista - è colto mentre prende parte al gioco d'azzardo: l'ordinamento penale commina, in queste ipotesi, la sanzione dell'arresto fino a sei mesi o l'ammenda fino a euro 516,00; va precisato, da un lato che, in caso di condanna per l'una o l'altra contravvenzione, viene sempre ordinata la confisca del denaro esposto nel gioco e degli oggetti ad esso correlati; dall'altro, che per entrambi i reati spiegati sono poi previste delle circostanze aggravanti ⁽⁶⁾. Sondando invece le ipotesi di partecipazione al gioco contemplate dal menzionato art. 720 cod. pen., la condotta rimproverata può consistere tanto nel puntare o nel tenere il banco, quanto nello scommettere sul gioco altrui, senza che per questo sia necessaria una partecipazione diretta.

E' appena il caso di sottolineare che il compito riservato all'interprete e relativo all'individuazione ed alla qualificazione delle condotte summenzionate non è sempre di facile soluzione; affinché un gioco possa considerarsi "d'azzardo", infatti, devono sussistere due elementi essenziali: il fine di lucro - che può essere escluso solo allorquando la posta sia talmente tenue da avere un valore irrilevante - e la circostanza che la vincita (o la perdita) siano integralmente (o quasi del tutto) aleatorie, rendendo il meccanismo di gioco rischioso, imprevedibile e dall'esito incerto, secondo la qualificazione prevista dal nostro ordinamento penale nel successivo art. 721, cod. pen.; detto in altri termini, per configurare l'azzardo nel gioco devono coesistere un elemento subiettivo - identificato nella volontà di trarre dal gioco un'utilità economica, sia essa denaro o altro bene - ed un elemento oggettivo, determinato dal fatto che l'esito del gioco medesimo non potrà mai essere frutto dell'abilità dei giocatori ma dipenderà esclusivamente (o quasi) dalla sorte. Nella pratica, per esempio, potrà risultare non del tutto agevole qualificare "azzardosa" la condotta del partecipante ad un torneo di cd. "Texas Hold'Em", giacché, in una siffatta variante del gioco del poker, risulta decisivo e discriminante l'elemento costituito dall'abilità insita nel giocatore piuttosto che l'alea stessa del rischio; ciò è tanto vero che la stessa Suprema Corte di Cassazione ha avuto modo di ribadire in più occasioni come un torneo di poker nella nota variante "Texas Hold'Em" può non integrare la fattispecie del gioco d'azzardo; in una pronuncia del 2013, gli Ermellini hanno motivato la loro decisione sostenendo che, essendo *"la posta in gioco costituita esclusivamente dalla sola quota d'iscrizione, [consentendosi soltanto] l'assegnazione di un numero uguale di gettoni, di valore solo nominale, per ciascun giocatore, senza possibilità di rientrare in gioco acquistando altri gettoni, con preventiva individuazione del premio finale, [il "Texas Hold'Em"] non costituisce esercizio di gioco d'azzardo quando, considerate le concrete modalità di svolgimento del gioco, risulti preponderante l'abilità del giocatore sull'alea ed irrilevante il fine di lucro rispetto a quello prettamente ludico* ⁽⁷⁾. Per contro, sempre secondo il condivisibile indirizzo del Giudice di Legittimità, lo

5 Le condotte perseguite dall'art. 718, cod. pen., sono quelle che si concretano segnatamente nel tenere un gioco d'azzardo (ivi comprendendosi direzione, amministrazione ed organizzazione tecnica di mezzi e cose, prescindendo dall'effettiva e diretta partecipazione al gioco) e nell'agevolare o in altro modo rendere possibile o comunque facilitare lo stesso - ad esempio prestando i locali, il denaro o gli attrezzi per il gioco - sia mediante azioni che omissioni. Il bene giuridico tutelato dal rimprovero penale è l'interesse dello Stato a controllare il gioco d'azzardo ed a disciplinarlo, dovendosi ravvisare l'elemento costitutivo del reato nella commissione in luogo pubblico, in luogo aperto al pubblico o in circoli privati di qualunque specie. Il secondo comma dell'art 718 cod. pen. stabilisce che qualora il colpevole sia un contravventore abituale o professionale ex artt. 104 e 105, cod. pen., alla libertà vigilata potrà essere aggiunta la cauzione di buona condotta a mente dell'art. 237, cod. pen.

Dal punto di vista dell'inquadramento sistematico, va aggiunto altresì che tanto l'esercizio, quanto la partecipazione al gioco d'azzardo appartengono alla famiglia dei reati comuni, giacché suscettibili di essere commessi da chiunque; entrambe le fattispecie, poi, sono perseguibili d'ufficio, non necessitando la querela da parte del soggetto offeso. L'autorità giudiziaria competente è il Tribunale in composizione monocratica avente sede nel luogo ove è commesso il fatto di reato.

6 Per quel che riguarda, segnatamente, l'*"esercizio del gioco d'azzardo"* la pena è raddoppiata:

i) se il colpevole ha istituito o tenuto una casa da gioco;

ii) se il fatto è commesso in un pubblico esercizio;

iii) allorché nel gioco vengano impegnate poste rilevanti;

iv) se fra coloro che partecipano al gioco ci sono persone minori degli anni diciotto.

Per quanto concerne la *"partecipazione"*, la pena è aumentata:

i) nelle ipotesi in cui il giocatore venga sorpreso in una casa da gioco o in un pubblico esercizio;

ii) a carico di coloro che hanno impegnato nel gioco poste rilevanti.

7 V., in tal senso, Cass. Pen., Sez. III, sent. n. 32835 del 29 luglio 2013.

"*chemin de fer*" configura gli estremi del gioco d'azzardo, "essendo fondato esclusivamente sull'alea, senza che sia determinante l'abilità del giocatore" (8).

Bisogna discernere con prudenza l'esercizio di un gioco rischioso, aleatorio nei termini e con le implicazioni che abbiamo definito, dalla ratio sottesa nelle scommesse, per le quali occorre procedere ad una loro differenziazione sul piano degli effetti, in guisa che l'interprete potrà (e dovrà) distinguere tra:

i) scommesse cd. tutelate (quali sono quelle legate all'esito di una gara sportiva) le quali, secondo autorevole orientamento dottrinale e giurisprudenziale, consentono l'azione in giudizio per il pagamento della posta promessa poiché giusta scaturigine di un'obbligazione civile a mente dell'art. 1934 cod. civ.;

ii) scommesse *tout court* vietate ai sensi degli artt. 718 e ss. cod. pen.;

iii) scommesse non del tutto proibite dall'ordinamento ma tollerate, le quali, secondo l'insegnamento costante della giurisprudenza, sono fonte di un'obbligazione naturale che non attribuisce, dunque, alcuna legittimazione ad agire in giudizio al soggetto interessato (9).

Ulteriore elemento di complessità che connota la piaga del gioco d'azzardo è dato da tutte quelle violazioni – di varia natura e che costituiscono la parte più sommersa e rilevante di questo mercato – perpetrate con apparecchi automatici ed elettronici vietati dalla legge; le condotte *contra legem*, in queste ipotesi, sono sanzionate dall'ordinamento unicamente in via amministrativa, ma nulla toglie, come hanno ribadito gli stessi giureconsulti del Palazzaccio, che si possa configurare l'ammissibilità del concorso del reato di gioco d'azzardo ove ne siano presenti gli elementi integrativi necessari (10). Il giurista accorto non dimenticherà di osservare un ulteriore aspetto che emerge dall'applicazione della disciplina codicistica alla fattispecie concreta e, cioè, che la sussistenza del reato di esercizio di giochi d'azzardo richiede non solo la prova della reale esistenza di mezzi idonei ad esercitarlo, ma, più incisivamente, da un lato la prova dell'effettivo svolgimento di un gioco e, dall'altro, allorquando si tratti di apparecchi automatici da gioco naturalmente aleatori, la *probatio diabolica* che l'apparecchio sia stato effettivamente utilizzato per fini di lucro, non essendo sufficiente in tale ultimo caso, "accertare che lo stesso sia "potenzialmente" utilizzabile per l'esercizio del gioco d'azzardo" (11). Quando si parla di gioco d'azzardo, non bisogna comunque dimenticare, poi, che tutti quegli apparecchi elettronici idonei a riprodurre il gioco del poker devono essere considerati strumenti d'azzardo e, in quanto tali, vietati a mente dell'art. 110, quinto comma, R.D. 18 giugno 1931 n. 733, poiché connotati da aleatorietà assoluta, sul presupposto che consentono comunque la vincita di un qualsiasi premio in danaro o in natura, ivi compresa la ripetizione o il prolungamento della partita (12).

Dalle slot machines al gioco dei dadi, il meccanismo che connota l'azzardo è sempre lo stesso, tanto è vero che la combinazione dei numeri dei dadi lanciati dai giocatori, dalla cui somma minore o maggiore dipende la vincita, non è attribuibile all'abilità del giocatore, bensì interamente al caso, circostanza non di poco momento che rende sussistente il requisito - richiesto dall'art. 721 cod. pen. - della natura aleatoria della vincita e della perdita; per comprendere quanto sia determinante il connotato dell'aleatorietà ai fini della individuazione delle fattispecie di gioco d'azzardo, basti considerare che il famoso gioco delle tre carte (così come, d'altronde, quelli similari delle tre tavolette, delle tre piastrelle e dei tre campanelli) non rientra nelle fattispecie di gioco d'azzardo perché risulta principalmente connotato d'abilità del giocatore e l'incidenza

8 Cfr. Cass. Pen., Sez. II, sent. n. 7972 del 19 febbraio 2013.

9 Basti pensare, a tal proposito, a quanto disposto dall'art. 1933, cod. civ.

10 Cass. Pen., Sez. III, sent. n. 46816 del 18 dicembre 2008.

11 Ex multis, Cass. Pen., Sez. III, sent. n. 21639 del 8 giugno 2010.

12 E' doveroso sottolineare in questa sede che le fattispecie di reato delle quali si è sin qui argomentato non vanno confuse con il reato previsto dall'art. 4, L. 13 dicembre 1989 n. 401, che sanziona l'uso di apparecchi elettronici finalizzato all'esercizio abusivo del giuoco del lotto, di scommesse o di concorsi prognostici, attraverso l'organizzazione - senza essere in possesso di idoneo provvedimento autorizzativo - del lotto o di scommesse o di concorsi pronostici riservati allo Stato o ad altro ente concessionario; restano espressamente esclusi dall'ambito di applicazione del citato art. 4 l'esercizio e la partecipazione ai giochi d'azzardo (anche videopoker), pur se svolti in forma organizzata, che continuano dunque ad essere sanzionati dagli artt. 718 ss. del codice penale.

della fortuna riveste, in siffatte ipotesi, un ruolo di minimo rilievo⁽¹³⁾. Si pensi, ancora, alla scommessa sulle corse dei cavalli che non è prevista dalla legge come fattispecie di gioco d'azzardo né può ritenersi tale in concreto, difettando l'elemento della piena aleatorietà in quanto ben può il giocatore contare sulla propria abilità nel formulare un giudizio prognostico, fondato sulle proprie conoscenze, per determinare quale cavallo sarà verosimilmente vincente.

Maggiore chiarezza sul tema del gioco d'azzardo è stata acquisita sul versante transfrontaliero già dal 2011, grazie agli sforzi profusi dalla Commissione Europea la quale, nell'adozione di un apposito Libro Verde, ha inteso individuare la maggior parte dei servizi riconducibili alla nozione di "gioco d'azzardo online"⁽¹⁴⁾, cui è seguita, qualche anno più tardi, una Raccomandazione della stessa Commissione, la n. 2014/478/UE, che ha finalmente e compiutamente definito i servizi di gioco d'azzardo online come quelli che implicano "*una posta pecuniaria in giochi di sorte, compresi quelli con un elemento di abilità, come le lotterie, i giochi da casinò, il poker e le scommesse, che venga fornito con qualsiasi mezzo a distanza, mediante strumenti elettronici o altra tecnologia che faciliti la comunicazione e su richiesta individuale di un destinatario di servizi*". Tale è la definizione europea dei cd. "giochi di sorte" (*games of chance*). Per il resto, la normativa comunitaria appare tuttavia frammentata e contenuta soltanto in fonti di diritto derivato; l'unica norma europea di rango primario che si occupa della materia è costituita dall'art. 56 TFUE il quale considera legittime le restrizioni (eventuali) alla prestazione dei servizi in argomento soltanto se giustificate dalla salvaguardia di interessi pubblici espressamente individuati, tra i quali la tutela dei giocatori d'azzardo da pratiche fraudolente (sia ove si versi in ipotesi di gioco d'azzardo cd. "problematico" che "patologico"), la tutela dell'ordine pubblico e la prevenzione di altri reati⁽¹⁵⁾; ma l'effetto collaterale della normativa comunitaria che per sommi capi si è analizzata risiede nella circostanza che lo Stato italiano mal digerisce le concessioni rilasciate da altri Stati membri, di fatto non riconoscendone la validità ed innalzando, piuttosto, una barriera preclusiva alle società di gioco che intendono operare in Italia le quali devono ottenere una specifica autorizzazione o licenza italiana, concessa peraltro per periodi ristretti e ad un numero limitato di potenziali operatori; l'atteggiamento protezionistico italiano non poteva che innescare una serie di rinvii pregiudiziali innanzi alla Corte di Giustizia UE, con pochi effetti, invero, giacché tanto la giurisprudenza di legittimità quanto quella di merito⁽¹⁶⁾ hanno sistematicamente disatteso i principi enunciati dalla Corte di Lussemburgo. A porre fine alla *querelle* italo-comunitaria ci ha pensato il Consiglio di Stato nella sua pronuncia n. 208 del 16.01.2009 con la quale, ad opera dei giudici della VI Sezione, è stato ribadito che l'art. 88 TULPS non può essere considerata norma con portata discriminatoria giacché risulta applicabile alla platea indistinta degli operatori di scommesse in Italia, a prescindere dalla loro origine o nazionalità.

Quanto esposto in narrativa consente senz'altro all'interprete di riconsiderare, secondo le giuste proporzioni, un fenomeno, come quello dell'azzardo nel gioco, la cui portata non va assolutamente sottovalutata; non vi è motivo di dubitare, infatti, che nell'immediato futuro saremo tutti chiamati a fare la nostra parte in questo "gioco", mentre altrettanto chiaro deve essere che nessuno, a partire dalle famiglie, continuando con le industrie del gioco e finendo con le Istituzioni, potrà permettersi il lusso, in questa manche agli antipodi del solito, di fare il proprio, di gioco, lucrando sul proprio interesse di parte. In una partita epocale come quella che si sta giocando sulla scacchiera mondiale in questo momento storico e dove l'azzardo costituisce per

13 Pertanto, secondo il giudizio del Supremo Consesso espresso dalla II Sezione Penale nella sentenza n. 48159 del 27 novembre 2019, il gioco delle tre carte non realizza di per sé il reato di truffa.

14 A titolo meramente esemplificativo e non esaustivo, vi rientrano le scommesse con spread, i giochi multimediali e quelli promozionali, i servizi di lotteria, il gioco d'azzardo gestito da associazioni di beneficenza od organizzazioni senza scopo di lucro.

15 Un ulteriore passo in avanti è stato compiuto dal nostro Paese con la Legge Comunitaria 2008, l. 88/2009, la quale, per un verso ha escluso espressamente l'accesso al gioco online per i minori (art. 17, lett. e)), per altro verso ha introdotto nell'ordinamento il cd. "conto di gioco" ovvero un contratto stipulato tra giocatore e gestore sulla scorta di uno schema predisposto dall' AAMS, che costringe il giocatore a prestabilire i propri limiti di spesa settimanali e mensili (art. 19); per altro ancora, ha introdotto due nuove fattispecie incriminatrici aventi l'una natura delittuosa e l'altra contravvenzionale. La legge di stabilità 2016, n. 208/2015, infine, sanziona l'impiego del cd. "totem", apparecchio che consente dalla sala gioco di collegarsi alle piattaforme online.

16 V. per tutti Trib. Ragusa, sent. n. 46/2006

definizione la variabile incognita decisiva, occorrerà forse “azzardare” a tutti i livelli, pur sempre guidati dalle regole e dal lume del buon senso, beninteso, ma sotto la guida di un Legislatore che non tema osare, rifugiandosi sotto la coperta dei correttivi emergenziali, e che si mostri in grado di “azzardare” la predisposizione di misure (forse impopolari ma) efficaci anche per le già compromesse generazioni future. Pur volendosi (e, forse, potendosi, come si è visto) sostenere che tanto l'emergenza pandemica quanto la minaccia di chiusure claustrofobiche siano fattori che spingono uomini e donne a dare il meglio di sé per proteggersi, ciò non toglie che, a fronte di labili ripensamenti sociali (per lo più legati appunto all'imprevedibile parabola pandemica di questo tempo), rimane urgente la predisposizione di un impianto legislativo di riordino dell'intero settore che contempri quantomeno il dimezzamento dei punti vendita, una nuova concezione legislativa degli apparecchi di gioco e misure di gran lunga più efficaci che sanzionino il contravventore, offrendo un'area di tutela informata a criteri di deterrenza secondo le più recenti indicazioni del Ministero della Salute e della Commissione Antimafia. E' questo un momento di crisi che può (e deve) diventare un'occasione senza precedenti da cogliere immediatamente per partorire uno sforzo congiunto, seguito da un apparecchiamento preparatorio che coinvolga il più possibile le famiglie, i nostri giovani e le Istituzioni tutte al fine di informare in maniera compiuta sugli effetti e le conseguenze del gioco d'azzardo; il tutto per realizzare un lavoro che non deve essere assolutamente sprecato. L'auspicio è quello di formare tanto una coscienza pubblica forte e saldamente piantata sull'indimenticato principio di legalità, quanto una memoria vigile e consapevole degli effetti nefasti prodotti in questi ultimi anni dal gioco d'azzardo, che possa preparare soprattutto i più giovani ad affrontare una partita che, nella denegata ipotesi venga ancora giocata risicando mossa dopo mossa, probabilmente non vedrà né vinti né vincitori ma soltanto vittime. E' questa, dunque, qui ed ora, la più grande, impegnativa ed importante partita che siamo chiamati a giocare e che costituisce la vera sfida del prossimo futuro alla quale approcciarsi con raffinato sentire e lucida arguzia, mai dimenticando che, come in tutte le partite che si rispettano, si comincia a giocare sempre con lo stesso brivido a percorrere la schiena di ogni giocatore, tuttavia, arrivati a quest'ultima mano, un mero sussulto potrebbe non essere più sufficiente: *“Les jeux sont faits, rien ne va plus”*.

19 Aprile 2021

*Assistente Capo in servizio presso le Volanti della Questura di Ragusa**