

INTRODUZIONE

Il gioco è un'attività a cui l'uomo è naturalmente predisposto ma che può costituire un rischio per lui, se vissuto in modo ossessivo e totalizzante. In tal senso, non rappresenta un *malum in se* ma soltanto un *malum quia prohibita*, ossia un problema sociale e giuridico in funzione delle modalità concrete con cui esso viene praticato. In particolare, ci si riferisce al gioco d'azzardo, che potenzialmente può favorire, in specifiche circostanze e alla presenza di alcune condizioni di vulnerabilità personale, l'assunzione di stili di vita disfunzionali oppure l'adozione ripetuta di comportamenti che possono divenire problematici e addirittura patologici per il soggetto coinvolto.

Attualmente, il gioco rappresenta, sia concretamente che simbolicamente, la «chiave di volta del vivere comune», uno «stile diffuso ed un modo di affrontare l'esistenza» per l'uomo moderno (*homo ludicus*), tanto da diffondersi in modo pervasivo e ricorrente in una realtà che si sta trasformando in una «forma estrema di edonismo» e dove «il solo scopo del vivere sono le gratificazioni immediate» (Ortoleva, 2012).

Alla luce di tali premesse, il gioco d'azzardo risulta essere un tema fortemente dibattuto ed esplorabile da più prospettive.

Tra queste, la sociologia considera il gioco d'azzardo come un impiego praticabile quotidianamente, socialmente accettato e legittimamente incentivato in epoca contemporanea perché, per quanto sia qualificabile come un vizio, per l'uomo moderno rappresenta un'occasione per liberarsi dai limiti sociali e poter esercitare il suo diritto di fare e avere tutto ciò che desidera.

Da un punto di vista clinico, il gioco d'azzardo esercitato assiduamente può sfociare in problematiche e manifestazioni negative in grado di compromettere gravemente le diverse sfere della vita umana oltre che condurre all'insorgenza di un vero e proprio disturbo psichiatrico.

La prospettiva giuridica, invece, tratta il gioco d'azzardo come una condotta pericolosa e immorale, definendolo come «un fatto profondamente antisociale», un capriccio che alimenta l'avidità umana, la repulsione al lavoro e al risparmio, avvilisce la dignità, delineandosi come la causa di sciagure individuali e familiari e persino di delitti (Antolisei, 2008).

L'azione di contrasto messa in atto dallo Stato coinvolge l'organismo istituzionale garante della legalità e della sicurezza in materia di apparecchi e congegni da divertimento ed intrattenimento che, dal 1° dicembre 2012, ha assunto la nuova denominazione di Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, in seguito alla combinazione di due organi precedentemente distinti, l'Agenzia delle Dogane e l'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato (AAMS). Questo attua delle norme di tipo amministrativo, rintracciabili sul sito www.agenziadoganemonopoli.gov.it. Ulteriori provvedimenti amministrativi disciplinanti il settore del gioco in Italia si trovano sul sito www.lexgiochi.it.

Inoltre, sul fronte penale vengono attuate delle norme di stampo repressivo nei riguardi dell'esercizio e della partecipazione ai giochi d'azzardo (artt. 718 e 720 c.p.) e dell'esercizio abusivo vietato dall'autorità (art. 723 c.p.). Il Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza (TULPS) sanziona, invece, l'uso illecito dei giochi automatici, semiautomatici ed elettronici (art. 110).

Al contempo, lo Stato ha legalizzato i giochi d'azzardo "responsabili", come si evince dal sito governativo sopra menzionato, «l'amministrazione autonoma dei monopoli di Stato regola il comparto del gioco pubblico in Italia attraverso una verifica costante dell'operato dei concessionari e una mirata azione di contrasto all'irregolarità. Nello svolgimento del ruolo pubblico assegnato, l'AAMS ha l'obiettivo primario di assicurare un ambiente di gioco legale e responsabile in un contesto tecnologicamente monitorato e in grado di certificare l'operato dei concessionari. In particolare AAMS è garante dei principi alla base dello Stato democratico attraverso la tutela dei consumatori, in particolare dei minori, delle fasce deboli e sensibili a fenomeni patologici e/o ludopatici».

La posizione assunta dallo Stato in questo campo mira ad assicurare, a discapito del gioco illegale, una redditività importante che si traduce, secondo un'indagine dell'Associazione Libera, in un fatturato annuo di circa 76,1 miliardi di euro, dando occupazione a 120.000 addetti e 5.000 aziende di diverse dimensioni, tra cui una decina di concessionarie. Per rendere l'idea, tale somma è equivalente all'ammontare di quattro "normali" manovre finanziarie, due volte superiore a quanto le famiglie italiane spendono per la salute e, addirittura, otto volte di più di quanto viene impiegato per l'istruzione (Poto, 2012).

Tuttavia, le valutazioni negative sul gioco d'azzardo dal punto di vista sociologico, clinico e giudiziario non hanno scoraggiato atteggiamenti individuali e sociali, storicamente caratterizzati da sentimenti contrastanti e ambivalenti e da persistenti oscillazioni tra tolleranza e proibizionismo ma di fatto hanno favorito lo sviluppo del fenomeno su larga scala e, al tempo stesso, la composizione di un quadro normativo piuttosto frammentato, confuso e per certi versi ambiguo.

Lo scenario così descritto trova conferma nei paradossi che persistono attualmente nel nostro sistema sociale, in primis la tendenza delle istituzioni a condannare il gioco d'azzardo sul piano morale e giuridico ma a tollerarlo e promuoverlo a livello collettivo (Bianchetti & Croce, 2007). Certo, da oltre un decennio assistiamo, non solo come spettatori, ma anche come coautori, alla mutevole e sistematica messa a punto dell'offerta di gioco, sul territorio nazionale e non, tale per cui attualmente i luoghi, i tempi, le modalità d'azione e consumo attirano nella rete un numero sempre maggiore di fruitori potenzialmente a rischio di sviluppare problematiche riconducibili ad una dipendenza da gioco.

Dai risultati di una ricerca condotta dall'Osservatorio Gioco Online e promossa dalla School of Management del Politecnico di Milano congiuntamente con l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (AAMS) e con la società in house di ICT del Ministero dell'Economia e delle Finanze (Sogei), è stato registrato, dal 2013, un aumento del numero complessivo di siti mobile e di specifiche applicazioni realizzate dai diversi operatori del settore. La quota di mercato di

gioco online è raddoppiata rispetto all'anno precedente grazie all'impiego di dispositivi mobili (Smartphone e Tablet), con una capacità di penetrazione commerciale pari al 7%.

Pertanto, alcuni studi empirici confermano l'esistenza di una correlazione tra l'ampliamento delle opportunità di gioco e la quantità di giocatori coinvolti. E' responsabile di ciò l'innovazione che i giochi hanno subito sul piano qualitativo. Infatti, dai giochi *soft*, praticati in un determinato contesto di socialità, qualificabili come lenti, manuali e complessi, si è giunti oggi ai giochi *hard*, altamente tecnologici, d'uso semplice ed intuitivo, a cui si accede facilmente e che, valorizzando l'azione individuale, assicurano al giocatore una certa invisibilità e una riscossione immediata. Una tale manovra sta concretamente facilitando, nell'utenza, lo sviluppo di quadri sintomatici di compulsività, dipendenza e depressione (De Caria et al, 1998) (Guerrechi, 2000) (Recalcati, 2002) (Lavano & Croce, 2008) (Bellio & Croce, 2014).

Su questo sfondo, emergono chiare le due facce rappresentative della stessa medaglia, di fronte alle quali si resta legittimamente perplessi e che dovrebbero necessariamente stimolare l'attenzione e la sensibilità del giurista, ma non solo, sia sul piano teorico che su quello pratico.

Precisamente, da un lato, si ha davanti il fatto "noto", già affrontato, ossia quello riguardante le conseguenze che si stanno concretamente verificando a seguito del potenziamento quantitativo e qualitativo delle opportunità di gioco, riscontrabili oltre che nell'incremento della quantità di affari legali e illegali legati al settore, nei notevoli costi da affrontare sul piano sociale. Infatti, secondo l'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS), sono circa 1.800.000 gli italiani a rischio di sviluppare una dipendenza da gioco, vale a dire più del 3% della popolazione adulta, di cui circa 1.000.000 sono coloro a cui è già stata diagnosticata. Tra questi, il numero di giovani implicati, secondo l'Istituto di Fisiologia Clinica-Cnr di Pisa, si aggira sui 600.000 con un incremento annuo del 13% circa (Poto, 2012).

D'altra parte, invece, vi è l'aspetto "meno noto", ma non meno allarmante, riguardante i crescenti effetti economico-finanziari, socio-comportamentali e clinico-sanitari che il fenomeno sta scatenando. La stima dei costi socio-sanitari in Italia prodotti da circa 120.000 vittime del gioco compulsivo è pari a 1 miliardo e 800 milioni di euro. Un dato che, secondo i pareri statistici, in un futuro alquanto prossimo potrebbe crescere esponenzialmente tanto da superare i 46 miliardi di euro l'anno, circa la metà del guadagno che lo Stato ricava dal settore, poiché, date le premesse, diventeranno presto 3 milioni i soggetti a rischio di incappare nella ludopatia cronica. Ulteriori spese connesse al fenomeno sono riconducibili alla disoccupazione e perdita di produttività, spese giudiziarie, terapie e ricoveri, oltre che sostegno economico ai familiari (Ricciardi & Cadeddu, 2013).

Questo quadro critico sembra fluttuare in uno stato di «volontaria indifferenza o di funzionale disattenzione» (Bianchetti & Croce, 2007) attuata di proposito dalla cultura egemone che manipola la realtà, oscurandola, e manovra la natura profondamente immorale e illegale di determinati meccanismi a proprio favore, violentandone la struttura e restituendole una parvenza diversa e accettabile.

A partire dal primo capitolo, verranno trattati diversi aspetti relativi all'argomento: in primis, un excursus di carattere letterario sul concetto di gioco; l'evoluzione storica del gioco d'azzardo come fenomeno sociale; i rischi ed i costi che questo comporta, non solo in territorio nazionale ma anche in Europa e nel mondo, per poi dar luce all'impatto che la pandemia di Covid-19 ha avuto, sia sul piano sociale che su quello economico.

Nel secondo capitolo, verrà tracciato il profilo psicodiagnostico del giocatore d'azzardo, con focus sulla questione nosografica sorta con il passaggio dalla quarta alla quinta edizione del Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali.

Il terzo capitolo illustrerà i diversi modelli d'interpretazione del Disturbo da Gioco d'Azzardo in materia neurobiologica, neurocognitiva e, in ultimo, i modelli

bio-psico-sociali, di matrice integrativa. In seguito, ci si è soffermati sulle tipologie di trattamento impiegate sui pazienti. In particolare, quello farmacologico, che comprende la somministrazione di antidepressivi, antagonisti degli oppioidi, stabilizzatori del tono dell'umore, antipsicotici e altri farmaci; quello psicologico, con approccio cognitivo-comportamentale.

Nell'ultimo capitolo, si dà spazio alla questione giurisprudenziale, in tema di imputabilità. L'analisi di casi reali rappresenterà, infine, uno spunto per l'elaborazione di rilevanti riflessioni criminologiche.

CAPITOLO 1

L'UNIVERSO DEL GIOCO

1.1 Il gioco nella letteratura

Il termine “gioco”, in lingua italiana, è definito come «qualsiasi esercizio, singolo o collettivo, cui si dedichino bambini o adulti per passatempo o svago o per ritemperare le energie fisiche e spirituali: giochi all'aperto, infantili, di società [...]». In una seconda accezione invece il gioco è una «competizione fra due o più persone, regolata da norme convenzionali e il cui esito dipende in maggiore o minor misura dall'abilità o dalla fortuna», contemplando qui il gioco d'azzardo e, di conseguenza, la serietà che l'attività ludica esige in alcune sue configurazioni.

Tuttavia, con tale termine non si intende solo un'attività di svago, di esercizio, di allenamento o una competizione regolamentata, ma anche molto altro.

In particolare, Gregory Bateson, nella sua opera *Questo è un gioco* (1955), introduce la questione del dualismo lessicale, distinguendo il *game* dal *play*; quest'ultimo, una volta che viene organizzato e regolato, ad esempio da sanzioni in caso di vittoria o sconfitta, si tramuta, appunto, in *game*. Pertanto, da un lato esiste il gioco strutturato e regolamentato, dall'altro il giocare, l'atteggiamento ludico generale, fonte di divertimento e spensieratezza.

Nel 1947, Emile Benveniste, dal canto suo, ha descritto il gioco come «ogni attività regolata che ha il suo fine in sé stessa e non mira a una modificazione utile del reale», volendo prendere le distanze dalle teorie di stampo economico-matematico che governano la sfera ludica quando questa interferisce strategicamente con i rapporti sociali.

In primo luogo, fu Johan Huizinga, nel 1939, lo studioso che si avvicinò al tema del gioco con l'opera *Homo Ludens*, adottando un approccio integrativo tra più

discipline, quali l'etnografia, la sociologia, la psicologia e la linguistica e offrendo diversi spunti di riflessione e approfondimento agli studiosi successivi.

Egli analizzò e concepì il gioco come principio caratterizzante l'evoluzione umana, riconoscendogli una funzione pre-sociale, considerandolo sovrapponibile alla cultura ma senza determinarne mai chiaramente i confini, come nota Umberto Eco nella sua critica. Tuttavia, quest'ultimo appare d'accordo con Huizinga per il fatto che "gioco e serietà non si opporrebbero come due opzioni mutuamente esclusive [...]".

Il contributo di Huizinga risulta importante per aver descritto una ludicità parallela all'esistenza umana, da non intendersi come semplice causa o effetto dei mutamenti culturali. Seppur trascurando l'eventuale descrizione e classificazione dei giochi, egli ne identifica, nel complesso, il medesimo atteggiamento psicologico finalizzato alla competizione regolata. Questa però, come sottolinea Eco, non viene analizzata nella sua struttura ma, anzi, illustrata come *play*.

Una successiva analisi degna di attenzione viene proposta dal sociologo francese Roger Caillois che ne *I giochi e gli uomini* (1958) riconosce il ruolo preminente che l'attività ludica ha ricoperto nel merito dell'evoluzione socio-culturale umana, come metro del suo sviluppo «nella misura in cui essa consiste nel passaggio da un universo caotico a un universo regolato che poggia su un sistema coerente ed equilibrato ora di diritti e doveri, ora di privilegi e responsabilità». Pare, dunque, riproporsi la dicotomia *play-game* come conseguenza di un'evoluzione storica che, dall'esperienza di forme ludiche libere giunge alle forme strutturate del *game*, diversamente dalla concezione semplicistica di Huizinga, secondo cui il gioco risulta essere manifestazione essenziale di ogni disciplina, sia essa arte, filosofia, diritto ecc.

In particolare, R. Caillois ripropone la divergenza lessicale sopra citata nei concetti di *paidia* e *ludus* come modalità di gioco contrapposte in cui la prima coincide con la fantasia e l'improvvisazione, mentre la seconda esprime una certa serietà, delineandosi come un regolamentato tentativo di superare ostacoli.

Egli classifica i giochi in quattro categorie fondamentali, non esclusive ma conciliabili, che assecondano rispettivamente un bisogno psicologico specifico del giocatore (Marino, 2016):

- *Agon* rappresenta la competizione (ad esempio, in ambito sportivo) che accomuna tutte quelle attività ludiche in cui i giocatori sfruttano le proprie abilità fisiche e mentali con il solo scopo di prevalere gli uni sugli altri, con responsabilità sulle proprie azioni;
- *Alea* è il caso e comprende la gran parte dei giochi d'azzardo (ad esempio, le lotterie) in cui non ha incidenza alcuna abilità personale ma il cui esito dipende esclusivamente da elementi esterni e indipendenti dalla volontà dei giocatori, i quali deliberatamente si abbandonano al volere del fato.

Agon e *alea*, pur rappresentando estremi opposti in tale classificazione, sono tra loro assolutamente compatibili se si pensa, ad esempio, al gioco del poker in cui, per raggiungere dei risultati, è necessario che il giocatore sappia ben gestire la componente casuale (in questo caso, la distribuzione delle carte) in modo da ottimizzare le proprie risorse e abilità.

- *Mimicry* è la maschera ed esprime il desiderio, il bisogno o la necessità di simulare comportamenti di vario genere, a seconda delle esigenze ludiche del momento; è importante che l'attore affascini lo spettatore e lo spettatore creda alla rappresentazione, come accade nei giochi di ruolo o relativamente al comportamento adottato al tavolo dai giocatori di poker;
- *Ilinx* è la vertigine, la sensazione di ebbrezza, di alienazione o di stordimento che si prova quando si è soggetti a forze sulle quali non si ha il controllo; il gioco suscita tali emozioni, ha la funzione di stordire i sensi e sovrastare la ragione; ciò è ben rappresentato dagli sport estremi ma ugualmente dal gioco d'azzardo.

In base al gioco, questi quattro elementi si possono idealmente collocare su un continuum occupato, agli estremi opposti, dalla *paidia*, intesa come assenza di confini e regole, gioco libero e improvvisato e dal *ludus*, inteso come rispetto delle

regole, calcolo meticoloso delle probabilità (Pollastri, 2013). In sostanza, tendono alla *paidia* i giochi svolti dai bambini, come le corse disordinate, nel caso dell'*agon*, e le conte, nel caso dell'*alea*; al *ludus*, i giochi regolamentati, come la dama o il rugby, nel caso dell'*agon*, e le slot machine, nel caso dell'*alea*.

Gli stessi elementi categorizzati sopra, se messi in relazione, non risultano appartenere completamente a qualsiasi gioco anzi, prendendo in considerazione, ad esempio, la roulette si può constatare in essa la totale assenza dell'*agon*. In questo caso, infatti, il giocatore svolge un ruolo del tutto passivo in quanto, incapace di incidere sull'esito del gioco, ne diviene spettatore.

Da qui, R. Caillois si sofferma su un fondamentale nodo teorico relativo all'eventualità che il gioco, avente la funzione di soddisfare le suddette pulsioni idealmente e separatamente dalla vita normale, la contaminino, provocando delle conseguenze che in modo inesorabile sfocerebbero in una perversione specifica e sfrenata per ogni categoria fondamentale descritta.

Il progressivo distacco del gioco dalla sua realtà fittizia per abbracciare e invadere quella vera e propria avviene a causa del profondo disequilibrio tra gli elementi del gioco. In tal senso, accade che l'*agon* può trasformarsi in antagonismo sociale; l'*alea* può andare oltre il puro divertimento e trasformarsi in superstizione; la *mimicry* può trasformarsi in alienazione, psicosi e fenomeni dissociativi della personalità; l'*ilinx* può sfociare in dipendenze e vizi. R. Caillois resta, perciò, estremamente convinto che una barriera debba necessariamente esistere e delimitare l'attività ludica per impedirne la degenerazione.

Inoltre, egli stila delle qualità attribuibili alla sfera ludica, che è impegnativa, in quanto coinvolge completamente chi vi si cimenta; regolamentata, in modo che si raggiunga l'obiettivo prefissato e si concluda il gioco; incerta, perché non è possibile prevederne gli esiti, altrimenti verrebbe meno la competitività e la curiosità del giocatore; separata, come appena visto, necessita di barriere per evitare degenerazioni, deve essere circoscritta a livello spazio-tempo in modo determinato; improduttiva, non può avere scopi reali; fittizia, perché implica

coscienza da parte del giocatore di far parte per un breve periodo di una realtà artificiosa e perciò priva di conseguenze nella vita reale ma palestra di vita. Dal momento in cui il gioco non rispetta i suddetti requisiti ma, anzi, rivela un notevole livello di degenerazione dei quattro elementi categorizzati, ci ritroviamo nel campo del gioco d'azzardo.

1.1.1. La degenerazione ludica

In Italia, l'art. 721 del Codice Penale definisce «giuochi d'azzardo» quelli nei quali ricorre il fine di lucro e la vincita o la perdita è interamente o quasi interamente aleatoria. Per stabilire, pertanto, se un gioco presenti o meno il carattere dell'azzardo è necessario considerare due elementi:

- l'elemento soggettivo, costituito dallo scopo di lucro che si delinea nella volontà del giocatore di trarre un profitto economico dal gioco.
- l'elemento oggettivo, costituito dall'aleatorietà: possono definirsi aleatori tutti i giochi il cui esito non dipenda dall'abilità del giocatore ma esclusivamente, o quasi, dal caso.

Date le premesse, si fa sottile il confine tra il semplice gioco e il gioco d'azzardo e lo si associa al valore intrinseco della posta, proporzionale all'interesse del giocatore ad aggiudicarsela. Accade che quando quest'interesse supera quello per l'aspetto ludico e ricreativo originario del gioco, si gioca esclusivamente per soddisfare la possibilità o probabilità di vincere la posta in palio. Va da sé che qualsiasi gioco presenti una componente di "azzardo" che può essere incrementata in base al fattore di rischio che il giocatore si assume. In sostanza, se la posta è cospicua, l'universo del gioco si confonde con quello serio della vita reale (Mehl, 1990).

In base al peso che l'elemento fortuna ha sul gioco distinguiamo tre categorie. La prima riguarda i giochi sul cui esito non è possibile esercitare nessun controllo. L'illusione di poter influenzare la singola giocata è frutto di convinzioni