

Il gioco delle mafie. Regolazione, mercati e criminalità nell'azzardo

Federico Esposito, Lorenzo Picarella, Rocco Sciarrone

Abstract: This paper investigates the relationship between Italian mafias and gambling in the light of the sector's rapid growth over the last thirty years. In the Nineties, the Italian government decided to legalize and then liberalize gambling. This decision has been justified on the ground of both economic and public order reasons. At the time, Italy was facing economic crisis and the gambling sector could generate an important financial income for the state through taxation. Moreover, the government claimed that legalizing gambling would have counter the long-standing influence of organized crime in the sector. From this perspective, legal gambling is seen as the only way to curb illegal gambling. However, this view is largely contradicted by the empirical evidence, which shows that the mafias have gradually migrated from illegal gambling to legal, government-controlled gambling. By reviewing a number of judicial sources, the paper investigates the presence of mafia-type groups in the legal gambling sector, focusing on slot machines' and online gambling's supply-chain which have been found to be the most infiltrated ones. We conclude that the problem of criminal influence should be approached not as a question of legal versus illegal gambling, but by addressing the regulatory model currently implemented in Italy.

Keywords: Gambling, organized crime, mafia

Sommario: 1. Criminalità, mafie e azzardo 121; 2. Il gioco pubblico in Italia 124; 2.1 La filiera delle *slot machines* 125; 2.2 La filiera del gioco online 127; 3. Le mafie e il gioco d'azzardo 129; 3.1 Il controllo violento del mercato: le *slot machines* 130; 3.2 Asimmetrie normative e dimensione territoriale: il nesso tra mafie e gioco online 133; 4. Conclusioni 135; Riferimenti bibliografici 139

1. Criminalità, mafie e azzardo

La criminalità organizzata ha sempre dimostrato un forte interesse per il gioco d'azzardo. Questa connessione diviene evidente soprattutto tra gli anni Venti e Sessanta del XX secolo, quando l'azzardo rappresenta uno dei principali ambiti di operatività per la mafia italoamericana (Albanese 2014). I capi mafiosi d'oltreoceano risultavano coinvolti principalmente nel mercato delle scommesse clandestine, nel controllo delle *slot machine* illegali e nella manipolazione degli incontri sportivi: attività che garantivano loro cospicui guadagni, fondamentali

Federico Esposito, University of Naples Federico II, Italy, federico.esposito2@unina.it, 0000-0002-2745-0074

Lorenzo Picarella, University of Turin, Italy, lorenzo.picarella@unito.it, 0000-0002-5281-3017

Rocco Sciarrone, University of Turin, Italy, rocco.sciarrone@unito.it, 0000-0002-7975-4344

Referee List (DOI 10.36253/fup_referee_list)

FUP Best Practice in Scholarly Publishing (DOI 10.36253/fup_best_practice)

Federico Esposito, Lorenzo Picarella, Rocco Sciarrone, *Il gioco delle mafie. Regolazione, mercati e criminalità nell'azzardo*, © Author(s), CC BY-SA 4.0, DOI 10.36253/979-12-215-0444-6.12, in Mario Perini (edited by), *Il gioco d'azzardo: una prospettiva multidisciplinare. Atti del convegno tenutosi presso il Dipartimento di Giurisprudenza dell'Università degli Studi di Siena il 1° dicembre 2023*, pp. 121-142, 2024, published by Firenze University Press and USiena PRESS, ISBN 979-12-215-0444-6, DOI 10.36253/979-12-215-0444-6

per consolidare il potere delle famiglie criminali di quei tempi (Dickie 2007). Queste attività erano attrattive non solo per i profitti elevati, ma anche perché considerate meno rischiose rispetto ad altre occupazioni illegali come il traffico di sostanze stupefacenti (Lupo 2008).

Anche le organizzazioni criminali italiane hanno dimostrato nel corso del tempo un significativo interesse per il settore. Ad esempio, l'azzardo è stato tra le attività peculiari della camorra napoletana sin dalle sue origini, soprattutto per quanto riguarda l'organizzazione del lotto clandestino e per le pratiche usuraie a esso associate (Monnier 1863). Verso la fine del XIX secolo, si ha invece evidenza del coinvolgimento della 'ndrangheta nella gestione del gioco illegale (Dickie 2012). D'altra parte, 'Cosa nostra' fino alla fine degli anni Ottanta del secolo scorso ha mostrato una certa esitazione nel partecipare a questi affari, almeno nei territori di tradizionale insediamento (Falcone 1991). Ciò va probabilmente ricondotto non tanto a un pregiudizio morale nei confronti dell'azzardo, quanto a ragioni di equilibrio interno all'organizzazione, poiché la gestione illecita del *gambling* avrebbe potuto creare conflitti tra le famiglie (Scaglione 2012). Al di fuori dalle aree di tradizionale radicamento mafioso, tra la fine degli anni Settanta e l'inizio degli anni Novanta risultavano poi operativi nel comparto altri attori criminali di stampo gangsteristico, che hanno promosso scommesse e lotterie illegali: è il caso della banda della Magliana nel Lazio e di gruppi malavitosi attivi nelle regioni del Nord Italia.

Lo scenario italiano ha tuttavia subito un cambiamento radicale dall'inizio degli anni Novanta, quando il gioco d'azzardo, fino ad allora fortemente regolamentato e limitato, è stato gradualmente liberalizzato, portando a un'imponente espansione dell'offerta legale di giochi nel corso di due decenni. Questa inversione di rotta è stata principalmente motivata da fattori di natura economica e tributaria (Rolando and Scavarda 2018). Analogamente a quanto accaduto in altri paesi europei (Sulkunen et al. 2019), l'ampliamento dell'offerta è avvenuto infatti in concomitanza con periodi di difficoltà finanziarie per lo Stato, che ha quindi visto nel gioco d'azzardo una leva fiscale strategica per rimpinguare il bilancio pubblico. Tale liberalizzazione del mercato ha determinato un notevole aumento dell'offerta e della varietà di giochi, portando l'Italia a posizionarsi al quarto posto nella classifica dei paesi in cui si scommette e gioca di più nel mondo (Matteucci 2022).

Attualmente si osserva quindi un costante incremento nel volume di denaro giocato dalla popolazione italiana, che ogni anno fa registrare nuovi record. Nel 2022 il dato più alto di sempre: poco più di 136 miliardi di euro (ADM 2022), cifra già superata dalle stime sui volumi giocati nel 2023, che si attesterebbero secondo alcuni calcoli intorno ai 150 miliardi di euro. Da questo settore lo Stato ricava una cifra significativa, diventata ormai una fonte essenziale di entrate per le finanze pubbliche. Si tratta di un settore strategico, dunque, e nel quale gli interessi 'in gioco' sono assai rilevanti (Mandolesi, Pelligra and Rolando 2022; Marionneau et al. 2022).

Oltre alle necessità fiscali, una delle principali argomentazioni a sostegno del processo di liberalizzazione vede nell'espansione dell'offerta legale di gioco

d'azzardo un freno alla diffusione di quello illegale (Rolando et al. 2020; Sciarrone, Esposito e Picarella 2023), da molto tempo oggetto degli interessi mafiosi. Questa visione meccanicistica del rapporto tra legale e illegale, condivisa peraltro da diversi partiti politici, è promossa con forza nel dibattito pubblico italiano dai principali attori imprenditoriali del settore, anche attraverso studi commissionati *ad hoc* (Eurispes 2020; Censis-Lottomatica 2023). Tale visione confligge tuttavia con le osservazioni delle forze dell'ordine (DIA 2021) e di alcune commissioni parlamentari d'inchiesta (Commissione gioco illegale 2022; Cpa 2023), che segnalano una presenza significativa delle mafie nel settore del gioco pubblico, quello cioè legale e gestito direttamente dallo Stato attraverso il ricorso a società concessionarie. In particolare, le agenzie di contrasto evidenziano come il gioco d'azzardo rappresenti attualmente per le consorterie mafiose una fonte primaria di guadagno, presumibilmente superiore al traffico di droga, alle estorsioni e all'usura (DIA 2021, 75).

Lo scopo di questo contributo è dunque indagare le modalità con cui la presenza mafiosa si manifesta nel settore del gioco pubblico in Italia, identificando condizioni e varchi che ne facilitano e rendono possibile la penetrazione. Ciò permette anzitutto di colmare una lacuna conoscitiva in ambito scientifico: nonostante il risalente interesse delle mafie per il gioco d'azzardo, gran parte della letteratura finora si è concentrata prevalentemente sulle dinamiche criminali all'interno dei mercati illegali. La nostra analisi, frutto di un'ampia ricerca (Sciarrone, Esposito e Picarella 2023), è invece focalizzata sul gioco d'azzardo come parte integrante dell'economia legale. La prospettiva adottata consente peraltro di prendere in esame anche gli effetti della liberalizzazione del gioco d'azzardo sulle modalità e le caratteristiche della presenza mafiosa nel settore. Si tratta quindi di affrontare un tema cruciale e ampiamente dibattuto, non solo sul piano scientifico: quello che riguarda la relazione tra modelli regolativi più o meno proibizionisti dei mercati del vizio e lo sviluppo della criminalità organizzata. Un campo di studi che sin dalle sue origini (Landesco 1932) include il fenomeno del gioco d'azzardo tra i suoi ambiti di interesse (Sulkunen et al. 2019). Sul punto, il caso dell'Italia appare dunque significativo proprio in virtù del frequente ricorso a retoriche fondate sulla contrapposizione 'idraulica' tra gioco legale e gioco illegale. Da tenere presente che il settore si configura come un mercato 'protetto', caratterizzato cioè da un ruolo decisivo dell'attore pubblico: uno spazio di tradizionale operatività delle mafie (Sciarrone 2009).

Per rispondere a queste domande di ricerca, lo studio integra due dimensioni analitiche tra loro connesse. Dapprima, l'analisi si concentra sulla regolamentazione del settore, esplorando il funzionamento e la struttura delle filiere che risultano più suscettibili all'infiltrazione mafiosa: quelle delle *slot machine* e del gioco online. La comprensione delle dinamiche e dei meccanismi che sostengono il funzionamento di queste filiere è infatti cruciale per individuare le vulnerabilità del mercato dell'azzardo alla criminalità. A questo scopo, vengono dunque esaminati gli assetti normativi del comparto, la documentazione prodotta da varie autorità istituzionali, enti di ricerca e organizzazioni pubbliche e private. Parallelamente lo studio fa ampio riferimento a inchieste giudiziarie, la

cui analisi qualitativa permette di ricostruire le modalità attraverso cui la criminalità organizzata opera nel settore, Nello specifico, sono state prese in considerazione trenta operazioni condotte dalla magistratura nel corso degli ultimi due decenni in riferimento all'operatività di associazioni criminali di tipo mafioso nei mercati dell'azzardo. Le inchieste selezionate hanno interessato diverse regioni italiane, prevalentemente quelle a tradizionale insediamento mafioso, e riguardato molti tipi di gioco, anche se risultano prevalenti – come si è anticipato – i settori delle *slot machine* e delle scommesse online. Il doppio binario lungo il quale si muove la ricerca rimanda a una prospettiva analitica consolidata, nella quale, oltre alle strategie di agency degli attori mafiosi, assumono grande rilevanza i fattori del contesto economico e istituzionale che possono spiegare la penetrazione della criminalità nell'economia legale. Studiare le mafie a partire dai contesti è necessario anche per mettere in luce le relazioni intrattenute con gli attori che vi operano, quindi per porre l'attenzione sull'area grigia, intesa come spazio in cui prendono forma legami collusivi e alleanze, e in cui i confini tra legale e illegale si confondono e sovrappongono (Sciarrone e Storti 2019).

Nelle pagine seguenti, innanzitutto si dà conto – in modo mirato e selettivo – dei meccanismi di regolazione del settore del gioco d'azzardo in Italia. Sulla base di questa ricostruzione, sono poi descritte e analizzate nel dettaglio le filiere maggiormente interessate dalla presenza mafiosa. Successivamente si analizzano le modalità attraverso cui le mafie penetrano in questi mercati. Infine, sono tracciate alcune riflessioni conclusive che mettono in evidenza le vulnerabilità del settore e le opportunità che esso presenta in relazione agli interessi della criminalità organizzata.

2. Il gioco pubblico in Italia

Per lungo tempo in Italia il gioco d'azzardo è stato visto come una pratica da condannare poiché contrastante con i principi di moralità pubblica (Reith 1999). Esso era considerato un'attività che minava la sicurezza sociale e la salute pubblica, e veniva percepito come un ostacolo al lavoro e al risparmio (Rolando and Scavarda 2018). Di conseguenza, lo Stato italiano ha adottato nel corso del Novecento un approccio volto a limitare e controllare l'azzardo. Fino alla fine degli anni Ottanta ciò si è tradotto nell'istituzione del monopolio statale, accompagnato dalla legalizzazione di un numero molto limitato di giochi d'azzardo: le lotterie nazionali, alcuni tipi di scommesse ippiche e concorsi a premi su eventi sportivi.

Come anticipato, all'inizio degli anni Novanta è iniziato invece un processo di ampliamento dell'offerta di giochi d'azzardo, che ha prodotto una notevole apertura al mercato. In particolare, l'azzardo è diventato una fonte significativa di entrate fiscali, integrandosi pienamente nella politica fiscale dello Stato (Pedroni 2014). Nel corso dei trent'anni successivi il legislatore ha così incoraggiato la rapida e progressiva legalizzazione di nuovi giochi. Questo cambiamento di paradigma ha portato anche a una reinterpretazione del fenomeno del gioco d'azzardo, che è stato gradualmente visto come una forma comune di con-

sumo e di intrattenimento (Pedroni e Scavarda 2023; Goodman 1997; Young 2010), legittimata non soltanto in virtù dell'importanza dei suoi proventi per il bilancio pubblico (Bloch 1951). Un'ulteriore e rilevante giustificazione alla base dell'ampliamento dell'offerta è infatti rappresentata dai presunti benefici prodotti nelle attività di contrasto al gioco d'azzardo illegale, una questione strettamente collegata al ruolo tradizionalmente svolto dalla criminalità mafiosa nel settore, come si è detto.

Le ragioni fiscali e di ordine pubblico sono dunque alla base del modello regolatorio adottato dal legislatore italiano. Nonostante sia di impianto monopolistico, questo modello coinvolge comunque una pluralità di attori. Un ruolo centrale è affidato all'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM), l'ente incaricato di esercitare la governance sul gioco pubblico per conto dello Stato mediante il rilascio di concessioni a un numero limitato di imprese private. Tuttavia, le norme che disciplinano tale attività, così come le modalità attraverso cui essa viene condotta, cambiano in ragione del tipo di gioco. Ogni gioco d'azzardo presenta infatti caratteristiche specifiche che richiedono regole e requisiti organizzativi peculiari. Da ciò derivano diversi sistemi di assegnazione delle concessioni, che danno a loro volta origine a peculiari regimi fiscali e alla presenza di una eterogenea gamma di attori economici privati. Una situazione che suggerisce l'esistenza non di un unico mercato del gioco d'azzardo, ma di più mercati altamente differenziati (Sciarrone, Esposito e Picarella 2023).

Il rilascio delle concessioni statali segue due principali direzioni: per le lotterie nazionali, date le particolari esigenze logistiche e tecniche, viene assegnata una concessione unica a un singolo soggetto imprenditoriale, configurando così un monopolio di mercato. Per gli altri giochi, è prevista invece la presenza di più operatori economici. Tuttavia, in alcuni settori la competizione rimane limitata: ad esempio, nel caso delle *slot machine*, gli attori imprenditoriali in possesso di concessione statale sono soltanto undici. In altri settori si osserva invece una maggiore concorrenza, rilevabile dalla presenza di un numero cospicuo di operatori nei settori delle scommesse sportive e ippiche (188 concessionari), del gioco online (95) e delle sale Bingo (186) (ADM 2022). Di conseguenza, anche le relative filiere imprenditoriali mostrano configurazioni diverse, anche in relazione alla distribuzione geografica dell'offerta di gioco, che coinvolge attori operanti sotto il concessionario, come i produttori di giochi, i titolari di ricevitorie e sale giochi, nonché i gestori, i distributori e gli esercenti.

2.1 La filiera delle *slot machines*

Dopo aver offerto una breve panoramica del modello regolativo del gioco pubblico in Italia, rivolgiamo adesso l'attenzione al funzionamento delle filiere maggiormente interessate dalla presenza delle mafie. Partiamo dal comparto delle *slot machines*, tecnicamente chiamate dal legislatore apparecchi da intrattenimento con vincita in denaro. In Italia ne sono autorizzati soltanto due tipi: le *Amusement with prizes* (AWP) e le *Videolotteries* (VLT). Sebbene esteriormente presentino un aspetto molto simile, tra le due macchine sono ravvisabili rilevanti

differenze. Sotto il profilo tecnico, le AWP prevedono al loro interno una scheda di gioco e devono essere collegate a un router che a sua volta collega la macchina al server del concessionario, permettendogli così di monitorarne in tempo reale i flussi di gioco e il corretto funzionamento. Al contrario, le VLT sono sprovviste di scheda di gioco e funzionano come dei terminali connessi direttamente al sistema informatico del concessionario. Questa innovazione tecnologica risulta assai rilevante. Essa ha infatti reso le VLT refrattarie alla gran parte delle modalità di frode riscontrate frequentemente nelle AWP, soprattutto per quanto concerne la modifica della scheda di gioco e lo scollegamento dell'apparecchio dal router. Anche sotto il profilo dell'accesso al gioco da parte dell'utenza si rivelano differenze tra le due macchine. Le AWP possono essere installate in qualsiasi esercizio commerciale – soprattutto bar e tabaccherie – mentre le VLT solo nei casinò e in sale dedicate. Ciò ha comportato per le AWP la possibilità di essere distribuite in maniera capillare sul territorio nazionale, con un parco macchine e un'offerta di gioco molto più estesi di quanto si verifica per le VLT.

Le differenze appena riportate hanno un impatto anche sulla configurazione delle filiere, determinandone una diversificazione nella parte medio-bassa. Come si è detto, al vertice della filiera si colloca ADM, che affida attualmente l'organizzazione del gioco a undici concessionari (ADM 2022). Il livello dei concessionari presenta elevate barriere di ingresso. Per diventare operatore del settore vengono richiesti infatti ingenti capitali economici, oltre a un'elevata capacità tecnico-organizzativa: fattori che riducono considerevolmente la potenziale platea di imprese concorrenti. In alcuni casi i bandi di gara prevedono anche una pregressa esperienza nel settore, sfavorendo l'entrata di nuovi soggetti economici. Di fatto, si tratta di un settore dominato in maniera oligopolistica da poche imprese di grandi dimensioni, che operano in un mercato protetto a concorrenza limitata e con basso rischio imprenditoriale (Mandolesi, Pelligrà and Rolando 2022; Matteucci 2022).

Ad ogni modo, in virtù della differente estensione della rete di vendita degli apparecchi, l'organizzazione del gioco a livello territoriale porta a una biforcazione della filiera. Nel caso delle AWP i concessionari si affidano infatti ai cosiddetti 'gestori' per la distribuzione e l'installazione delle macchine presso gli esercizi commerciali, nonché per la raccolta delle somme di denaro giocate dagli utenti. I gestori mettono a disposizione del concessionario la propria rete di contatti commerciali per facilitare l'incontro e l'accordo tra le parti, finalizzato alla vendita e all'installazione dei dispositivi. Il loro ruolo è quindi di cruciale importanza in un mercato in cui per affermarsi conta soprattutto la capacità logistica a livello territoriale. In tal modo essi sono in grado di offrire vantaggi competitivi ai concessionari di riferimento. Differentemente dal livello dei concessionari, questo segmento della filiera non presenta peraltro particolari barriere di accesso al mercato: l'attività di impresa è caratterizzata da bassi livelli tecnologici e non richiede elevati investimenti finanziari iniziali.

Per le VLT i concessionari non ricorrono invece a soggetti imprenditoriali terzi ma svolgono in house l'attività di distribuzione. La filiera tende in questo caso ad accorciarsi, con il concessionario che si interfaccia direttamente con il

responsabile di sala, figura che si occupa della raccolta delle somme giocate. Gestori di sala ed esercenti rappresentano infine il segmento più basso della filiera e costituiscono la rete territoriale di offerta al pubblico delle *slot machines*, la cui produzione è spesso affidata a imprese specializzate, di norma ubicate all'estero.

2.2 La filiera del gioco online

Il gioco a distanza rappresenta la più recente frontiera dell'azzardo in Italia. Dal 2020 il settore fa registrare infatti volumi economici maggiori di quelli rilevati per i giochi erogati su rete fisica (ADM 2022)¹. Si tratta dunque di un mercato in forte ascesa, che negli ultimi anni ha visto un significativo incremento dei flussi di gioco non soltanto grazie alle possibilità offerte dal medium digitale ma anche in virtù delle restrizioni governative imposte sulle attività di azzardo offline a causa della pandemia (Fiasco 2020). Occorre sottolineare che per gioco a distanza si intendono tutte quelle forme di gioco che prevedono, anche parzialmente, la raccolta tramite canale telematico. Ciò implica che al suo interno rientrino non solo i giochi funzionanti esclusivamente da remoto, ma anche quelli tradizionalmente operanti su rete fisica che hanno ampliato la propria offerta aprendosi al nuovo canale grazie allo sviluppo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

La regolamentazione italiana in materia di azzardo online prevede la separazione tra l'offerta a distanza e quella fisica. Per il momento va evidenziato che la disciplina di settore stabilisce che l'utente possa giocare online unicamente da un proprio dispositivo dotato di connessione a internet ed esclusivamente su piattaforme di gioco autorizzate da ADM. Indispensabile per accedere a queste ultime è l'apertura di un conto di gioco personale, creato digitalmente dal singolo giocatore. È inoltre proibita ogni forma di intermediazione. Ad esempio, è vietato effettuare giocate assistite, cioè l'utilizzo da parte di terzi di un conto di gioco personale. L'attività di raccolta a distanza è infine proibita presso qualsiasi luogo fisico. È pertanto preclusa la possibilità di mettere a disposizione in esercizi commerciali qualunque dispositivo in grado di consentire l'accesso a piattaforme di *gambling* online.

Per quanto concerne la filiera, il livello dei concessionari autorizzati all'erogazione di gioco online conta attualmente 95 operatori e presenta quindi una maggiore competizione rispetto a quello delle *slot machines*, dovuta alla maggior elasticità dei requisiti per partecipare ai bandi di gara (ADM 2022). Le barriere di ingresso al mercato sono relativamente alte, essendo necessaria la disponibilità di ingenti risorse finanziarie da investire per avviare l'attività imprenditoriale. D'altra parte, nonostante il settore sia caratterizzato da un elevato livello tecnologico, i concessionari non devono necessariamente detenere competenze

¹ Nel 2022 i volumi della raccolta a distanza hanno superato i 73 miliardi di euro, dieci in più di quelli registrati per i giochi offline. Nel 2021 e nel 2020 i volumi sono stati rispettivamente di 67 e 49 miliardi di euro, a fronte dei 44 e dei 39 miliardi di euro registrati per il gioco offline.

in materia, ma possono esternalizzare la componente digitale affidando a software house la creazione dei giochi, del sito internet e dei servizi di gestione a essi connessi. In maniera simile a quanto visto per le *slot machines*, ciò che invece risulta cruciale per avere successo nel mercato, è la disponibilità di una buona rete commerciale e di un'efficace capacità di *marketing*.

A questo proposito i concessionari si rivolgono a figure specializzate, chiamate in gergo 'master'. I master sono imprenditori di piccole e medie dimensioni che gestiscono una rete piramidale di agenti e subagenti impegnata nel procacciamento di clienti da affiliare al concessionario di riferimento. È interessante osservare che queste reti commerciali, sebbene attive in un mercato digitalizzato, operano sia su un livello immateriale che su uno territoriale. Per quanto riguarda il primo, il meccanismo tipico prevede il ricorso al sistema delle cosiddette *skin*, ossia a dei siti di gioco connessi a quello del concessionario ma gestiti da soggetti terzi, i quali si impegnano a promuovere la piattaforma sulla base di accordi economici stipulati con i titolari della concessione². Per quanto riguarda il livello territoriale, le attività delle reti commerciali coordinate dai master puntano invece ad affiliare esercizi commerciali di ogni tipo affinché diventino Punti di vendita e ricarica (Pvr), ossia luoghi in cui i clienti possono aprire o ricaricare il proprio conto di gioco, senza tuttavia avere la possibilità di puntare online mediante i dispositivi presenti nel locale.

Un caso peculiare e delicato è quello dei Centri di trasmissione dati (Ctd), collegati a operatori economici stranieri attivi in Italia ma autorizzati all'esercizio di gioco d'azzardo in un altro Stato, di solito caratterizzato da più agevoli possibilità di accesso al mercato. I Ctd sono a tutti gli effetti locali commerciali aperti al pubblico, nei quali i giocatori possono puntare denaro sulle piattaforme online di questi *bookmaker* esteri attraverso dispositivi opportunamente predisposti. Anche l'attivazione dei Ctd avviene attraverso le attività di procacciamento e affiliazione portate avanti dai master. In concreto, in questi luoghi viene svolta un'attività di carattere transfrontaliero che produce un modello ibrido di offerta di gioco, a metà tra dimensione fisica e dimensione immateriale. L'esistenza di questo ibrido deriva da un'asimmetria normativa tra il livello nazionale e quello europeo, che nel corso degli anni ha generato diversi contenziosi amministrativi, arrivati fino alla Corte di giustizia europea. La questione ruota attorno all'esclusione degli allibratori esteri dalla possibilità di partecipare ad alcuni bandi per le concessioni del gioco d'azzardo in Italia, vicenda che ha portato questi ultimi a operare comunque sul territorio italiano ricorrendo alla forma giuridica del Ctd e facendo appello alla libertà di stabilimento garantita dai trattati europei. In tal modo, i Ctd sono andati incontro alla repressione giudiziaria dello Stato, dal momento che non prevedono né garantiscono entrate per il bilancio pubblico, ma solo ricavi per i *bookmaker* esteri. Un contenzioso che persiste e che ancora non chiarisce la legittimità dei Ctd, anche a fronte di numerose pronunce amministrative e penali sul caso e di una sanatoria emanata nel 2016 dalle autorità italiane.

² Di solito dietro una percentuale sulle giocate che avvengono sulla *skin* da loro controllata.

3. Le mafie e il gioco d'azzardo

Il materiale empirico raccolto nella nostra ricerca mostra una maggiore presenza delle organizzazioni mafiose in alcuni specifici comparti dell'azzardo: le AWP e il gioco a distanza. A questi vanno aggiunti i casi che riguardano i cosiddetti totem. Questi ultimi sono dispositivi 'ibridi' esteticamente molto simili alle *slot machines* ma dotati di connessione a internet, così da permettere a chi li usa di giocare su piattaforme online non autorizzate. I totem solitamente sono installati presso esercizi commerciali e seguono quindi i medesimi canali di distribuzione delle *slot machines* legali. Con essi si riproducono dunque le stesse dinamiche criminali riscontrate nel settore delle AWP.

Ad ogni modo, AWP, azzardo online e totem rappresentano i tipi di gioco maggiormente presenti nella documentazione giudiziaria analizzata. Residui risultano invece i rilievi su altri comparti del gioco pubblico, come quello delle VLT, del Bingo e delle scommesse sportive in agenzia, mentre sono del tutto assenti notizie di reato nei settori delle lotterie nazionali ed istantanee. Altrettanto marginali sono alcune pratiche legate all'alterazione delle competizioni sportive (*match fixing*) e al gioco strettamente illegale, ossia quello che avviene al di fuori dell'arena del gioco autorizzato dallo Stato, come l'organizzazione clandestina di corse ippiche, lotterie e case da gioco (cfr. Banks and Waugh 2018). Il dato è interessante poiché si tratta di pratiche tradizionalmente associate alla criminalità organizzata, ma che sembrano oggi costituire dei business poco attrattivi soprattutto se raffrontati alle possibilità di accumulazione illecita offerte dal mercato legale.

Ad esempio, le lotterie clandestine consentono guadagni molto modesti e non sembrano godere di grande popolarità nello scenario criminale. Emblematica in tal senso è la vicenda di un boss romano, che dopo essere entrato nel business del gioco online e delle *slot machines* propone ai suoi sodali di riorganizzare il totomero – attività nella quale si era specializzato negli anni Ottanta – incontrando forti resistenze da parte del gruppo per via della non profittabilità dell'iniziativa rispetto ad altre attività ben più redditizie (Tribunale di Roma 2019). Talvolta l'organizzazione di queste lotterie si sovrappone comunque a quella del pizzo, costituendo una pratica estorsiva supplementare e alternativa. Ciò si evidenzia nel caso di un clan di Cosa nostra operante in un rione di Palermo, che imponeva ai commercianti del territorio controllato l'acquisto di biglietti di gioco non autorizzati, destinando i ricavi della vendita al finanziamento delle spese per gli affiliati detenuti (Tribunale di Palermo 2020).

La gestione di bische clandestine risulta invece più proficua per le organizzazioni mafiose, anche per via dell'intensa attività usuraia collegata. Ciò emerge in particolare con l'intraprendenza mostrata da un clan 'ndranghetista attivo in Piemonte sin dagli anni Novanta in questo settore. Il gruppo è riuscito nel corso degli anni a imporre a Torino e provincia il monopolio violento di questo mercato illecito di gioco, specializzandosi nella organizzazione di tornei di poker (Tribunale di Torino 2009; 2011; 2017). Anche le corse ippiche clandestine rappresentano un settore peculiare in cui si riscontra presenza mafiosa (Tribu-

nale di Messina 2016; 2018). Si tratta di competizioni che vedono scontrarsi scuderie non autorizzate e che richiamano un pubblico di appassionati soprattutto in alcuni territori del Sud Italia, dove tali pratiche paiono risultare ancora radicate. Rilevante è il fatto che queste competizioni rappresentano un'occasione per i clan per accrescere il loro consenso sociale e rinforzare la propria reputazione. Allestire e promuovere le corse, da un lato, produce approvazione in cerchie sociali contigue; dall'altro, mette in evidenza la caratura delinquenziale di tali gruppi, che nell'organizzare le competizioni sfidano platealmente l'ordine pubblico³. L'interesse per questa attività deriva anche dagli introiti provenienti dalle scommesse illegali che ruotano attorno alle corse. Tuttavia, non si riscontrano tentativi di pilotare le gare né di esercitare un controllo mafioso violento sia nella loro organizzazione che in quella dei relativi circuiti di scommesse (Tribunale di Messina 2017).

La legalizzazione dell'azzardo sembra dunque aver fortemente ridimensionato i tradizionali mercati illeciti del settore. Per contro, essa è stata soggetta a processi di compenetrazione tra legale e illegale, che hanno dato forma a un ambiente particolarmente ospitale per le mafie (cfr. Sciarrone e Storti 2019). Questo è quanto emerge più chiaramente dal materiale empirico analizzato. Da segnalare innanzitutto che il riciclaggio e l'acquisizione di società rappresentano le modalità tipiche di infiltrazione mafiosa in tutti i comparti del gioco pubblico. Ad esempio, attraverso il meccanismo delle vincite fasulle, i sodalizi criminali acquistano in contanti a prezzi maggiorati i ticket vincenti delle lotterie, delle VLT o delle scommesse sportive, con il fine di ripulire il denaro sporco (Cpa 2017; Tribunale di Bari 2019). Risulta poi accertato l'interesse da parte delle mafie verso l'acquisizione di quote in società che operano nel settore del Bingo o come agenzie di scommesse (Cpa 2023; Tribunale di Reggio Calabria 2018). D'altro canto, i reati associativi tendono a individuare la manifestazione più tradizionale della criminalità mafiosa, ossia quella di governo dei mercati attraverso l'offerta di servizi di protezione (cfr. Reuter 1983; Gambetta 1992; Campana and Varese 2018), riscontrata maggiormente nei settori delle AWP e dell'online.

3.1 Il controllo violento del mercato: le *slot machines*

Il materiale empirico a disposizione circoscrive in maniera piuttosto chiara i varchi che si schiudono alle mafie nella filiera delle *slot machines*, nonché le principali prassi criminali adoperate nel comparto. La presenza mafiosa in questo settore si rinviene soprattutto nel segmento dei gestori, ossia coloro che fungono da intermediari tra concessionario ed esercenti occupandosi della distribuzione delle AWP. In questo spazio le condotte illecite risultano ricorrenti e si manifestano in due forme diverse e talvolta sovrapponibili. La prima, di na-

³ Le competizioni si svolgono in tarda notte in strade cittadine non necessariamente periferiche. Il pubblico segue in auto o in moto i cavalli in gara, incitando i fantini rumorosamente sia con il suono del clacson sia sparando talvolta in aria colpi di armi da fuoco.

tura fraudolenta, prevede la diffusione presso esercizi commerciali di macchine modificate. A essere modificate, in particolare, sono le componenti hardware e software delle schede di gioco, che consentono così di alterare i flussi informativi e/o il *payout*. Ciò produce un arricchimento illecito rispettivamente a danno dell'erario, a cui viene sottratto denaro, e del giocatore, a causa della probabilità più elevata di perdere. Questo tipo di manomissione presenta inoltre il vantaggio di non richiedere particolari abilità tecniche, tant'è che spesso si riscontra la messa in atto di procedure piuttosto rudimentali di alterazione delle schede di gioco, talvolta portate avanti dagli stessi mafiosi.

Tra le pratiche fraudolente rientra anche la distribuzione dei totem, commercializzati lungo i medesimi canali utilizzati per le AWP. Come si è detto, questi dispositivi sono dotati di connessione a internet e permettono al pubblico di giocare su piattaforme online non autorizzate. Essi risultano piuttosto simili esteriormente alle *slot machines*, ma anche ad altri dispositivi destinati alla promozione di giochi, nonché ad apparecchi multiservizi come quelli per le ricariche dei conti di gioco. Sfruttando la somiglianza con gli apparecchi leciti viene messo in atto un camuffamento finalizzato ad aggirare il divieto della messa a disposizione presso gli esercizi commerciali di apparecchi con connessione a internet predisposti per il gioco online. In questo caso però l'operazione fraudolenta richiede l'*expertise* di imprese che lavorano nel settore informatico. Per esempio, in un'inchiesta che coinvolge clan di 'ndrangheta e organizzazioni criminali operanti in Basilicata, viene svelato come il network criminale si appoggi a una software house in grado di dotare gli apparecchi dell'accesso a piattaforme non autorizzate di giochi d'azzardo, in particolare mediante il collegamento con un sito greco e con un *cloud computing* ubicato ad Amsterdam (Tribunale di Potenza 2017). L'apporto di questi professionisti digitali risulta quindi cruciale per la realizzazione dell'illecito, in quanto gli attori mafiosi sembrano non possedere il capitale umano necessario.

La diffusione di AWP modificate o di totem non è raro che avvenga tramite la stipula di accordi collusivi con i titolari degli esercizi commerciali presso cui vengono installati (cfr. Corica, De Luigi e Mete 2020). La realizzazione di guadagni illeciti costituisce infatti un incentivo alla infrazione della normativa anche per gli esercenti, che ottengono vantaggi economici rilevanti da queste attività illecite, spesso consistenti in una percentuale sulle giocate effettuate dall'utenza. Un ulteriore incentivo a investire in questo tipo di attività è costituito anche dalle difficoltà nell'espletamento dei controlli da parte delle agenzie di contrasto, collegata sia alle scarse risorse a disposizione sia alla notevole estensione dell'offerta degli apparecchi sul territorio. Secondo un magistrato intervistato nel corso della ricerca, questo tipo di pratiche portate avanti dalle organizzazioni mafiose possono trovare uno spazio di operatività che non necessita del ricorso a metodi intimidatori, perché c'è un profitto che reciprocamente viene conseguito. Tuttavia, non sono rari i casi in cui il business è condotto con metodi violenti. Quando manca la cooperazione da parte degli esercenti, i clan mafiosi ricorrono infatti esplicitamente alla forza di intimidazione, esercitando violenza o facendo leva sulla reputazione criminale detenuta, soprattutto nelle aree in

cui già esistono forme di controllo territoriale. In questi casi, le organizzazioni mafiose impongono violentemente i totem e le AWP, sia lecite che illecite; allo stesso tempo, scoraggiano la concorrenza attraverso atti intimidatori e obbligando gli esercenti a non stipulare contratti con imprese non controllate dal clan.

Va sottolineato come nella maggior parte dei casi analizzati le mafie non ricoprano direttamente il ruolo di distributori di apparecchi, salvo alcune forme di compartecipazioni societarie. Esse formano piuttosto alleanze con imprenditori del settore in possesso del *know-how* necessario per operarvi, sia in termini di certificazioni che di procedure amministrative. Tali imprenditori operano legittimamente e possono quindi rappresentare per i mafiosi la testa di legno con cui penetrare nel mercato legale. Anzi, è proprio la loro attività formalmente legale a risultare importante per l'occultamento di quella illecita, in quanto rende possibile la distribuzione promiscua di prodotti regolari e prodotti modificati. È quanto si è verificato, ad esempio, negli esercizi commerciali controllati da un clan siciliano, in cui venivano installati, oltre a regolari AWP, alcuni totem camuffati da dispositivi multimediali destinati a una pluralità di servizi per il commercio elettronico, come le ricariche telefoniche e i servizi *pay-per-view* (Tribunale di Messina 2016).

Sull'altro versante, alcuni imprenditori, ben consapevoli dell'operatività delle mafie nel settore, per affermarsi sul mercato ricorrono al forte legame che i clan hanno con i propri territori: un elemento che può rivelarsi fondamentale per avere successo nell'attività di distribuzione. I clan possono offrire agli attori imprenditoriali una serie di servizi di protezione, fondamentalmente diretti all'eliminazione della concorrenza. In maniera non diversa da quello che succede in altri settori dell'economia legale, quello che emerge è quindi la formazione di partnership mutualmente vantaggiose tra imprenditori e mafiosi. Esempificativa di queste partnership è la vicenda di un imprenditore pugliese che stringe accordi con i diversi clan operanti nella città di Bari per conquistare il monopolio della distribuzione delle *slot machines* in tutti i quartieri cittadini (Tribunale di Bari 2019). Ancor più rilevante è il caso di un imprenditore napoletano, che grazie all'alleanza con decine di clan di camorra finalizzata all'imposizione violenta dei suoi apparecchi nei locali commerciali delle province di Napoli e Caserta riesce ad acquisire una posizione dominante sul mercato (Tribunale di Napoli 2009; Consiglio e De Nito 2015). La sua spiccata abilità imprenditoriale, alla base di un impero economico con un giro di affari che si estende in molte altre aree di Italia, gli permette di diventare il «contraente forte» dello scambio criminale: sono i clan «ad aver bisogno di lui, della sua esperienza di “capitano d'industria”, dell'ampio strumentario di cui dispone, delle sue “entrate” istituzionali e, soprattutto, del suo denaro» (Tribunale di Napoli 2009, 105). Egli sfrutta strategicamente tale asimmetria presentandosi non soltanto come punto di riferimento imprenditoriale dei camorristi che vogliono operare nel mercato dell'azzardo, ma fondando lo sviluppo del suo business proprio sull'utilizzo strumentale della reputazione criminale e sul ricorso a capitali economici mafiosi. L'imprenditore che sfrutta i clan si impone quindi quale dominus della relazione in forza delle sue competenze economiche, risultando quindi autonomo nelle scelte di mercato.

3.2 Asimmetrie normative e dimensione territoriale: il nesso tra mafie e gioco online

Il gioco online è il settore dell'azzardo che attualmente risulta più interessato dalle mafie. L'appetibilità di questo business deriva prevalentemente dagli ingenti guadagni ricavabili e dal basso rischio di incorrere nella repressione delle agenzie di contrasto in virtù delle asimmetrie normative presenti a livello europeo e per la difficoltà nell'effettuare controlli efficaci, a ragione soprattutto della immaterialità e transnazionalità di internet (Banks 2014).

L'attività criminale nel *gambling* online si caratterizza anche in questo caso per la natura fraudolenta, ma ciò che risulta decisamente peculiare è che le pratiche messe in atto dalle mafie, nonostante la dimensione virtuale di internet, si esplicano prevalentemente nel mondo fisico. Il meccanismo illecito ruota, infatti, attorno alla diffusione presso esercizi commerciali di siti privi di autorizzazione da parte di ADM e di proprietà di operatori esteri. In tali esercizi sono attivati, in particolare, i Ctd o i Pvr, che costituiscono di fatto il segmento territoriale della filiera dell'online e presentano inoltre grandi vulnerabilità rispetto al compimento di illeciti. In particolare, i Ctd sono un mezzo utilizzato dai *bookmaker* esteri per operare in Italia senza essere vincolati alle norme nazionali in materia fiscale e di offerta di giochi. Ciò permette loro di commercializzare esentasse una gamma maggiormente vasta di scommesse, con puntate e vincite più allettanti di quelle previste dalla normativa italiana. La controversa situazione sotto il profilo della loro legittimità ha portato a pronunce giudiziarie contrastanti, che non sempre hanno portato alla repressione dei Ctd. Ed è proprio in questo contesto di incertezza normativa che le mafie hanno trovato spazio per inserirsi e per mettere a frutto le loro competenze criminali, con particolare riferimento al vasto mondo del *betting online* (Sciarrone, Esposito e Picarella 2023).

Un altro caso rilevante riguarda i Pvr, considerati criminogeni da chi si occupa di contrasto al gioco illecito. Sebbene essi costituiscano un luogo dove i giocatori possono solamente aprire e ricaricare il proprio conto di gioco, è infatti sufficiente la sola presenza al loro interno di dispositivi dotati di connessione a internet per aggirare i divieti previsti dalla normativa. D'altra parte, sebbene sia vietata la messa a disposizione di computer collegati a piattaforme di gioco, nei locali commerciali che ospitano Pvr non è altrettanto proibita la presenza di computer finalizzati ad altri scopi, come la semplice navigazione sul *web*: una possibilità che non solo rende estremamente difficile il controllo di legalità, ma anche molto agevole l'aggiramento delle norme. Esemplificativo è il sistema illecito messo in piedi da un imprenditore collegato alla 'ndrangheta', il quale diventa operatore di *betting* a Malta, operando tuttavia in Italia attraverso una rete di Ctd, la cui apertura e diffusione in Calabria viene affidata a diversi clan del territorio (Tribunale di Reggio Calabria 2015). In questo caso l'imprenditore si rivolge a dei consulenti, che sulla base delle pronunce giurisprudenziali in materia gli consigliano di adottare la forma legale dei Ctd, ritenuta maggiormente efficace per operare illegalmente nel settore. Successivamente, gli stessi consulenti suggeriscono il ricorso anche allo schema legale del Pvr, degli internet point o delle attività multiservizi, in grado di garantire un migliore occul-

tamento della diffusione di siti di scommesse non autorizzati. Peraltro, come emerge dalle intercettazioni, queste pratiche fraudolente vengono portate avanti nella ferma convinzione che le agenzie di contrasto non posseggano le competenze per scoprirle.

Nel gioco online la presenza delle mafie si manifesta in due segmenti della filiera: quello dei *master* e quello dei concessionari esteri. In maniera non diversa da quanto rilevato in precedenza, alcuni imprenditori esteri dell'online stringono alleanze con i clan mafiosi per affermarsi commercialmente sui territori di influenza di questi ultimi e introdursi dunque nel mercato italiano. Nella maggior parte dei casi analizzati, i mafiosi vengono ingaggiati dagli allibratori stranieri come master impegnati nell'attivazione di Ctd e di Pvr. In questo campo essi mettono a frutto le loro competenze specifiche di specialisti nell'uso della violenza e nelle relazioni sociali (Sciarrone 2011), garantendo così al concessionario di riferimento una buona diffusione del *brand* e l'eliminazione della potenziale concorrenza. Nei locali controllati dai clan viene inoltre offerta ai clienti, sempre accanto alle attività formalmente lecite, la possibilità di giocare su piattaforme online non autorizzate attraverso puntate in contanti, in spregio all'obbligo di pagamento elettronico previsto per il gioco a distanza. L'occultamento delle giocate in contanti viene reso possibile dall'utilizzo di conti di gioco intestati a terze persone, ma anche e soprattutto da sofisticate operazioni finanziarie, le quali sono architettate da professionisti complici. Anche i giocatori sono consapevoli dell'illiceità di tali piattaforme, particolarmente attrattive poiché consentono di effettuare puntate con alea e premi più alti rispetto a quelli previsti dalla normativa. La diffusione di queste piattaforme avviene spesso tramite l'accordo collusivo con esercenti compartecipi dell'attività fraudolenta. Tuttavia, la violenza rimane sempre latente e pronta a essere manifestata, soprattutto per scoraggiare potenziali concorrenti: è quanto accade a un master operante per un *brand* rivale in un territorio controllato da un clan di 'ndrangheta, che viene costretto dietro minaccia a cambiare zona di attività (Tribunale di Reggio Calabria 2015).

In alcuni casi si è registrata la presenza delle mafie anche nel segmento dei concessionari esteri. Non di rado, infatti, i mafiosi acquistano licenze come operatori del *betting* in Stati in cui la legislazione prevede dei requisiti molto laschi. Ciò diventa propedeutico per mettere in atto in Italia gli schemi fraudolenti precedentemente illustrati. In questo senso è emblematica la traiettoria di un clan di Cosa nostra operante nel territorio di Catania (Tribunale di Catania 2018, 2021). In un primo momento, il gruppo mafioso stringe un accordo con un operatore estero di *betting* per operare come master nell'apertura di Ctd nella propria zona di competenza. Il clan acquisisce così nel tempo una propria specializzazione nel settore e decide di fare il salto e diventare esso stesso concessionario. Grazie alla guida di un imprenditore che produce siti per il gioco a distanza e alla consulenza di esperti legali, il clan riesce tramite prestanome ad acquisire la licenza come operatore di *betting* a Curaçao, mettendo in piedi un articolato sistema societario a scatole cinesi per occultare l'attività illecita. Ciò gli consente infine di utilizzare le competenze e la rete territoriale maturate in precedenza come master, stavolta però per diffondere le proprie piattaforme illecite.

4. Conclusioni

Quanto sin qui osservato permette di discutere criticamente una delle principali retoriche presenti nel dibattito pubblico italiano a supporto della liberalizzazione dell'azzardo: quella dell'espansione del gioco legale come unico freno al gioco illegale. Nonostante l'enfasi con cui tale posizione viene sostenuta da diversi attori, essa trova solo in minima parte riscontro nella nostra analisi. La legalizzazione e il conseguente allargamento dell'offerta di azzardo in Italia hanno infatti contribuito unicamente a marginalizzare le forme tradizionali di gioco illegale, come nel caso delle bische, delle lotterie e delle corse clandestine: fenomeni che comunque continuano a costituire uno spazio di azione produttivo di guadagni per diversi clan, sebbene le loro dimensioni risultino notevolmente più modeste di quanto registrato in passato. Ciò a cui si è assistito invece è stata la transizione delle pratiche illecite dai mercati illegali del gioco al mercato legale gestito dai concessionari per conto dello Stato (Sciarrone, Esposito e Picarella 2023). Questo è uno dei punti più rilevanti della presente ricerca, che si pone peraltro in linea con le recenti analisi delle agenzie di contrasto, che individuano il gioco d'azzardo come uno dei business attualmente più redditizi per le organizzazioni mafiose (cfr. DIA 2021).

Anche se in misura e forme diverse, la presenza delle organizzazioni criminali si registra in tutti i comparti del gioco pubblico. Gli affari dei clan ricorrentemente sono incanalati in più direzioni e abbracciano più di un settore. Ciò è favorito dalle caratteristiche dei diversi tipi di gioco, ma anche dalla loro distribuzione commerciale, che spesso segue logiche di sovrapposizione. Ad esempio, nelle agenzie di scommesse possono essere collocate AWP e VLT, oppure possono essere attivati dei Pvr. Non a caso, in diverse inchieste si è registrata l'operatività dei clan contemporaneamente sia nel gioco online che in quello su rete fisica, soprattutto per quanto riguarda le *slot machines*. La contiguità tra giochi diversi all'interno degli stessi luoghi e canali distributivi favorisce inoltre l'occultamento delle pratiche criminali, che avviene tramite la commistione tra attività lecite e illecite. Ad esempio, di frequente si è riscontrato come accanto alle AWP in regola venissero distribuite anche quelle modificate e i totem; allo stesso modo, la diffusione di siti non autorizzati viene quasi sempre affiancata da una regolare attività di Pvr presso agenzie di scommesse o internet point.

In uno scenario così composito può essere quindi utile offrire un quadro sinottico dell'operatività delle mafie nel gioco d'azzardo. Si possono individuare in tal senso quattro principali tipi di attività: a) il riciclaggio; b) il reinvestimento in attività economiche e l'acquisizione di società; c) la diffusione di prodotti di gioco illeciti; d) il controllo violento del mercato. Le prime due attività, sebbene trasversali a tutti i tipi di gioco, sono le uniche modalità attraverso cui si estrinseca la presenza mafiosa nei settori delle lotterie, delle sale Bingo, delle VLT e delle scommesse in agenzia. Il gioco d'azzardo per sua natura si presta a favorire pratiche volte alla ripulitura del denaro di provenienza illegale, visti soprattutto gli ingenti flussi economici che caratterizzano il mercato. La diffusione di prodotti di gioco illeciti e la regolazione violenta del mercato risultano invece

circoscritte al campo del gioco a distanza e delle *slot machines*. La commercializzazione di prodotti illeciti mette in luce come la vulnerabilità del settore sia riconducibile alle caratteristiche degli stessi giochi. Alcuni di essi risultano infatti maggiormente esposti a operazioni di elusione fiscale o di aggiramento dei controlli. Come in precedenza visto, le AWP possono essere modificate tramite un rudimentale intervento sulla scheda di gioco, alterando in tal modo la reale entità delle puntate. Anche nel gioco online l'aggiramento dei divieti e l'occultamento dell'attività illecita possono essere realizzati attraverso il ricorso a procedure tecnico-informatiche non particolarmente complesse. In tali comparti, dunque, mediante pratiche illegali che intervengono sui prodotti è possibile ottenere ingenti guadagni, che vengono sottratti in tutto o in parte al fisco. Queste possibilità sono invece assenti o comunque non facili da raggiungere in relazione ad altri tipi di gioco. Esemplificativo in tal senso è il caso delle VLT che, prive di una scheda di gioco, risultano difficilmente modificabili tramite intervento esterno. Dunque, se lotterie, scommesse in agenzia, VLT e Bingo limitano le opportunità criminali al riciclaggio e al reinvestimento nell'economia lecita, il gioco a distanza, le AWP e i totem rispondono invece anche a una logica di accumulazione di ricchezze: un elemento che amplifica vulnerabilità e attrattività di tali settori. La regolazione violenta del mercato prevede infine il ricorso a risorse e all'erogazione di servizi fortemente connessi a forme di controllo territoriale. Esse si riscontrano quindi in contesti a più elevato radicamento mafioso. In particolare, risultano importanti sia il richiamo alla reputazione criminale sia la conoscenza del contesto locale e delle relative caratteristiche economiche.

Ciò mette in luce un'ulteriore vulnerabilità delle filiere dell'online e delle AWP. Entrambe presentano al loro interno segmenti imprenditoriali intermedi caratterizzati da un basso livello di specializzazione e da un forte legame con il territorio. Si tratta di elementi che tradizionalmente rendono permeabili i mercati legali alla penetrazione mafiosa (Sciarrone 2009). Nello specifico, si fa riferimento al livello dei gestori delle AWP e a quello dei master o in generale delle reti commerciali attivate dai concessionari del gioco online. Entrambi i livelli rappresentano l'anello di congiunzione tra la parte alta della filiera, costituita appunto dai concessionari, e la sua dimensione territoriale, formata da migliaia di piccoli esercenti. In tali segmenti, i mafiosi riescono a impiegare o a mettere a disposizione di altri le principali competenze da loro possedute, cioè la riserva di violenza e il capitale sociale (cfr. Sciarrone 2009, 2011). Essi si propongono quali interlocutori privilegiati di quegli imprenditori che hanno necessità di affermarsi sul mercato. In sostanza, operano come rappresentanti commerciali impegnati a legare in maniera stabile gli esercenti al proprio imprenditore di riferimento al fine di diffondere siti non autorizzati, AWP e/o totem. Vengono offerti in tali contesti servizi di «protezione di garanzia», che prevedono un controllo sulle possibilità di ingresso nel mercato e l'accesso privilegiato a risorse e informazioni rilevanti (Sciarrone e Storti 2019). Gli attori mafiosi esercitano così forme di regolazione di mercato facendo largo affidamento sulla reputazione criminale di cui godono e sulla connessa capacità di utilizzare violenza e forza di intimidazione. In questa prospettiva, la specializzazione delle mafie nel ruolo di

distributori di prodotti di gioco sul territorio richiama una proprietà connessa alla dimensione costitutiva del loro radicamento territoriale.

Il rapporto tra clan mafiosi e imprenditori del comparto evidenzia un ulteriore elemento, cruciale per la presenza delle organizzazioni criminali all'interno dell'azzardo: le collusioni con gli attori economici legali e la centralità dell'area grigia. Occorre evidenziare come i clan si inseriscano in ambienti economici caratterizzati da una preesistente 'sregolazione' ed entro cui instaurano soprattutto relazioni con imprenditori e professionisti (Sciarrone 2011). L'interazione tra questi attori dà forma a reti criminali a geometria variabile, nelle quali il ruolo dei mafiosi non sempre è dominante ma gli scambi e i rapporti di forza sono mutevoli e continuamente rinegoziati. Molte volte essi occupano una posizione periferica, soprattutto in confronto alla funzione rivestita da soggetti che dispongono del *know-how* indispensabile per la realizzazione di questi affari. Con specifico riferimento alle relazioni instaurate tra attori mafiosi e imprenditoriali, i casi esaminati sembrano coprire inoltre l'intero spettro dei rapporti possibili (Sciarrone 2009). In quest'ottica è possibile individuare alcune specificità relative ai diversi livelli delle filiere. Gli esercenti, per esempio, si configurano il più delle volte come imprenditori 'subordinati', cioè come imprenditori che subiscono l'imposizione mafiosa. Sebbene non manchino casi di cooperazione con i mafiosi, dovuti in particolare all'opportunità di ottenere guadagni in maniera illecita, sugli anelli territoriali delle filiere si esercita il più delle volte una pressione estorsiva che li mette in una condizione di chiara subalternità. Diverso è il caso dei *bookmaker* esteri, delle società di software house e dei gestori di AWP, che sembrano invece configurarsi come imprenditori «collusi», ossia figure che instaurano con i soggetti mafiosi un rapporto cooperativo e di scambio reciproco, talvolta strumentale e temporaneo, talvolta continuativo.

Un ruolo fondamentale per la penetrazione mafiosa nel mercato legale dell'azzardo viene giocato anche dai professionisti (cfr. D'Alfonso, De Chiara e Manfredi 2018). In particolare, le *software house* rendono possibile ai soggetti mafiosi l'ingresso nel vasto mercato del gioco online. Questi ultimi non dispongono infatti delle competenze necessarie per la creazione delle piattaforme digitali o per la produzione di schede di gioco e devono necessariamente cercarle al di fuori dell'organizzazione. Altrettanto importante è il ruolo dei consulenti legali, degli avvocati e dei commercialisti, che mettono a disposizione le loro competenze per aggirare le normative e per effettuare costituzioni e passaggi societari, fondamentali per l'infiltrazione nell'economia legale, per occultare l'attività illecita e per evadere il fisco. Soprattutto nell'online, la figura del consulente legale svolge un ruolo chiave nel favorire pratiche elusive e nel limitare i danni derivanti dalla repressione giudiziaria.

Un altro fattore di vulnerabilità delle filiere alla penetrazione mafiosa è l'estensione dell'offerta di gioco sul territorio, strettamente collegata alla questione dei controlli. In generale, più diffusa è l'offerta di giochi, maggiori sono le difficoltà nelle attività di monitoraggio e verifica. Risulta quindi difficile monitorare le sale in cui sono installate le AWP, di gran lunga più numerose rispetto

a quelle in cui sono attive le VLT. Lo stesso vale per i Pvr e i Ctd, che non sono soggetti a particolari limitazioni numeriche e prevedono soprattutto procedure snelle per la loro attivazione.

A rendere ulteriormente complicato il controllo del settore si aggiungono poi aspetti intrinseci alle specificità di alcuni giochi. Innanzitutto, l'elevata tecnicità della materia, che intralcia le procedure di accertamento degli illeciti da parte dell'autorità giudiziaria, non sempre dotata di risorse e delle necessarie competenze tecniche: un dato noto anche agli stessi attori criminali, che contribuisce a rafforzare il loro proposito illegale. A questo va associato, con particolare riferimento all'online, che il medium digitale offre maggiori strumenti per compiere illeciti e aggirare i controlli in virtù della sua natura dematerializzata e deterritorializzata (cfr. Wall 2015; Lusthaus 2018; Picarella 2023). Per esempio, la somministrazione di piattaforme di gioco non autorizzate richiede la semplice disponibilità di dispositivi dotati di connessione a internet, fattore che moltiplica a dismisura le occasioni per dissimulare l'attività illecita. Se nei confronti della criminalità operante online la repressione penale a livello nazionale è poco efficace, altrettanto problematiche sono inoltre le attività di contrasto richieste sul piano internazionale, che risultano ancora deboli e inadeguate (cfr. Brenner 2010).

Merita infine un discorso specifico il tema della regolamentazione. Come si è visto, essa sconta problemi legati alle asimmetrie su più livelli, che incidono in modo cruciale sulle opacità che contraddistinguono i mercati del gioco. Più nel dettaglio, un esito della discordanza tra la disciplina comunitaria e quella nazionale è stata la creazione di uno spazio in cui poter attuare comportamenti che si collocano a cavallo tra legale e illegale, non sempre perseguibili dalla magistratura. Emblematico è il caso dell'online, soprattutto per quanto riguarda l'operatività in Italia dei *bookmaker* esteri attraverso i Ctd: un dato che evidenzia come le asimmetrie normative aumentino l'incertezza e la confusione del comparto, rendendo sfumato il confine tra legale e illegale (Sciarrone e Storti 2019).

Per queste ragioni va respinta se non rifiutata la visione idraulica del rapporto tra legale e illegale. Anzi, il persistente processo di liberalizzazione del mercato dell'azzardo che ha caratterizzato e caratterizza ancora il caso italiano pare aver decisamente fallito nel raggiungimento di uno dei suoi obiettivi principali, ossia quello di eliminare la presenza della criminalità organizzata nel gioco. Quest'ultima sembra anzi essere stata favorita – come abbiamo visto – dai numerosi fattori che hanno contribuito a rendere particolarmente 'grigio' questo particolare ambito dell'economia legale. Rifuggendo da una concezione meccanicistica della relazione tra offerta e domanda di gioco, attraverso la quale viene letto anche il rapporto tra gioco lecito e illecito, bisogna dunque focalizzare l'attenzione sui processi di regolazione del settore alla ricerca di soluzioni efficaci per contrastare la produzione di illegalità. Il problema, in sostanza, è intervenire sulle numerose vulnerabilità delle filiere più esposte all'infiltrazione delle mafie, tenendo conto della multidimensionalità del rapporto tra queste e il gioco d'azzardo.

Riferimenti bibliografici

- ADM (Agenzia delle Dogane dei Monopoli). 2022. *Libro Blu. Organizzazione, statistiche e attività. Relazione*. <<https://www.adm.gov.it/portale/documents/20182/151943740/Libro+blu+2022+-Relazione.pdf/0c22441f-e908-8e3c-75e7-828d150bf57a?t=1704734828425>> (22/04/2024).
- Albanese, Jay. 2014. *Organized Crime. From the mob to transnational organized crime*. New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315721477>
- Allum, Felia, Merlino Rossella, and Alessandro Colletti. 2019. "Facilitating the Italian mafia: the grey zone of complicity and collusion." *South European Society and Politics* 24: 79-101. <https://doi.org/10.1080/13608746.2019.1575563>
- Banks, James. 2014. *Online gambling and crime: causes, controls and controversies*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315598918>
- Banks, James, and Dan Waugh. 2018. "A taxonomy of gambling-related crime." *International gambling studies* 19: 339-57. <https://doi.org/10.1080/14459795.2018.1554084>
- Bassoli, Matteo, Michele Marzulli, and Marco Pedroni. 2021. "Anti-gambling policies: framing morality policy in Italy." *Journal of Public Policy* 1: 137-60. <https://doi.org/10.1017/S0143814X19000345>
- Bloch, Herbert. A. 1951. "The sociology of gambling." *American Journal of Sociology* 57: 215-21. <https://doi.org/10.1086/220938>
- Brenner, Susan. 2010. *Cybercrime. Criminal threats from cyberspace*. Santa Barbara: Praeger.
- Campana, Paolo, and Federico Varese. 2018. "Organized crime in the United Kingdom: illegal governance of markets and communities." *The British Journal of Criminology* 58: 1381-1400. <https://doi.org/10.1093/bjc/azx078>
- Censis-Lottomatica. 2023. *Secondo rapporto Lottomatica-Censis. Il gioco legale in Italia. Il valore sociale ed economico del gioco*. Milano: oVer Edizioni.
- Commissione gioco illegale (Commissione parlamentare d'inchiesta sul gioco illegale e sulle disfunzioni del gioco pubblico). 2022. *Relazione sul settore del gioco in Italia, XVIII Legislatura*. <https://www.senato.it/application/xmanager/projects/leg19/file/repository/relazioni/libreria/novita/XIX/Gioco_illegale.pdf> (09/03/2024).
- Consiglio, Stefano, e Ernesto De Nito. 2015. "Quando gli imprenditori usano i clan: il caso del re dei videopoker." In *Affari di camorra. Famiglie, imprenditori e gruppi criminali*, a cura di Luciano Brancaccio, e Carolina Castellano, 189-210. Roma: Donzelli.
- Corica, Graziana, De Luigi Nicola, e Vittorio Mete. 2020. "Mafie e gioco d'azzardo." *Quaderni di Sociologia* 84: 137-56. <https://doi.org/10.4000/qds.4363>
- Cpa (Commissione parlamentare d'inchiesta sul fenomeno delle mafie e sulle altre associazioni criminali, anche straniere). 2017. *Relazione sulle infiltrazioni mafiose e criminali nel gioco lecito e illecito, XVII Legislatura*. <<https://www.camera.it/temiap/allegati/2017/01/12/OC177-2634.pdf>> (11/03/2024).
- Cpa (Commissione parlamentare d'inchiesta sul fenomeno delle mafie e sulle altre associazioni criminali, anche straniere). 2023. *Relazione sull'attività svolta, XVIII Legislatura*. <<https://www.parlamento.it/Parlamento/4301>> (14/03/2024).
- D'Alfonso, Stefano, De Chiara Aldo, e Gaetano Manfredi. 2018. *Mafie e libere professioni. Come riconoscere e contrastare l'area grigia*. Roma: Donzelli.
- DIA (Direzione Investigativa Antimafia). 2021. *Relazione del Ministro dell'Interno al Parlamento sull'attività svolta e i risultati conseguiti. Secondo semestre*. <<https://>

- direzioneinvestigativaantimafia.interno.gov.it/wpcontent/uploads/2022/09/Relazione_Sem_II_2021-1.pdf> (24/02/2024).
- Dickie, John. 2007. *Cosa Nostra. Storia della mafia siciliana*. Roma-Bari: Laterza.
- Dickie, John. 2012. *Onorate società. L'ascesa della mafia, della camorra e della 'ndrangheta*. Roma-Bari: Laterza.
- Eurispes. 2020. *Il Bingo nella crisi del gioco legale in Italia: rischi e prospettive dell'offerta più "social" della galassia gioco*.
- Falcone, Giovanni, in collaborazione con Marcelle Padovani. 1991. *Cose di Cosa Nostra*. Milano: Rizzoli.
- Fiasco, Maurizio. 2020. "Il gioco d'azzardo incontra il cigno nero. Problemi epistemologici e istituzionali." *Lirpa International Journal* 4: 116-46. http://do.org/10.48237/LIJ_036
- Gambetta, Diego. 1992. *La mafia siciliana. Un'industria della protezione privata*. Torino: Einaudi.
- Goodman, Robert. 1997. "The luck business: The devastating consequences and broken promises of America's gambling explosion." *Trends Organized Crime* 3: 45-6. <https://doi.org/10.1007/s12117-997-1184-y>
- Landesco, John. 1932. "Prohibition and crime." *The Annals of the American Academy of Political and Social Science* 163: 120-29. <https://doi.org/10.1177/000271623216300113>
- Lupo, Salvatore. 2008. *Quando la mafia trovò l'America: storia di un intreccio intercontinentale, 1888-2008*. Torino: Einaudi.
- Lusthaus, Jonathan. 2018. *Industry of anonymity. Inside the business of cybercrime*. Cambridge: Harvard University Press.
- Mandolesi, Gabriele, Pelligra Vittorio, and Sara Rolando. 2022. "The gambling industry's corporate structure in a partially liberalised market." In *The global gambling industry*, edited by Janne Nikkinen, Virve Marionneau, and Michael Egerer, 11-25. Wiesbaden: Springer Gabler. <http://doi.org/10.1007/978-3-658-35635-4>
- Marionneau, Virve, Mandolesi Gabriele, Rolando Sara, and Janne Nikkinen. 2022. "Does the system matter? Surplus directed to society in monopolistic and license-based gambling provision." *Journal of Gambling Issues* 49: 68-89. <http://dx.doi.org/10.4309/jgi.2022.49.3>
- Matteucci, Nicola. 2022. "Il boom italiano del gioco d'azzardo: mercato, istituzioni e politiche." *Stato e Mercato* 2: 327-61. <https://dx.doi.org/10.1425/105233>
- Monnier, Marc. 1863. *La camorra: notizie storiche raccolte e documentate*. Firenze: Barbera.
- Pedroni, Marco. 2014. "The "banker" state and the "responsible" enterprises. Capital conversion strategies in the field of public legal gambling." *Rassegna Italiana di Sociologia* 1: 71-98. <<http://www.rivisteweb.it/doi/10.1423/76932>>.
- Pedroni, Marco, e Alice Scavarda. 2023. "Un'agenda di ricerca per la sociologia del gioco d'azzardo." *Quaderni di Teoria Sociale* 2: 155-82. <https://doi.org/10.57611/qts.v2i1.239>
- Picarella, Lorenzo. 2023. "La criminalità organizzata cibernetica. Il reato associativo tra mutamento sociale e giurisprudenziale." *Meridiana. Rivista di storia e scienze sociali* 106: 157-78. <http://doi.org/10.23744/5235>
- Reith, Gerda. 1999. *The age of chance. Gambling and western culture*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203978306>
- Reuter, Peter. 1983. *Disorganised crime. The economics of the visible hand*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology Press.
- Rolando, Sara, and Alice Scavarda. 2018. "Italian gambling regulation: justifications and counter-arguments." In *Gambling Policies in European Welfare States*, edited by

- Michael Egerer, Janne Nikkinen, and Virve Marionneau, 35-57. Cham-London: Palgrave Macmillan.
- Rolando, Sara, Scavarda Alice, Jarre Paolo, and Franca Beccaria. 2020. "The social debate about gambling regulation in Italy: an analysis of stakeholders' arguments." *International Gambling Studies* 20: 296-314. <https://doi.org/10.1080/14459795.2020.1737722>
- Scaglione, Attilio. 2012. "Illegal leisure, gioco d'azzardo, organizzazioni mafiose." In *Consumare/investire il tempo libero. Forme e pratiche del leisure time nella postmodernità*, a cura di Fabio M. Lo Verde, 137-56. Milano: Mondadori.
- Sciarrone, Rocco. 2009. *Mafie vecchie, mafie nuove. Radicamento ed espansione*. Roma: Donzelli.
- Sciarrone, Rocco, a cura di. 2011. *Alleanze nell'ombra. Mafie ed economie locali in Sicilia e nel Mezzogiorno*. Roma: Donzelli.
- Sciarrone, Rocco, e Luca Storti. 2019. *Le mafie nell'economia legale. Scambi, collusioni, azioni di contrasto*. Bologna: il Mulino.
- Sciarrone, Rocco, Esposito Federico, e Lorenzo Picarella. 2023. *Il gioco d'azzardo, lo Stato e le mafie*. Roma: Donzelli.
- Sulkunen, Pekka, et al. 2019. *Setting limits: gambling, science and public policy*. Oxford: Oxford University Press.
- Wall, David. 2015. "Dis-organised crime: towards a distributed model of the organisation of cybercrime." *The European Review of Organised Crime* 2: 71-90. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2677113>
- Young, Martin. 2010. "Gambling, capitalism and the State: towards a new dialectic of the risk society?" *Journal of Consumer Culture* 10: 254-73. <https://doi.org/10.1177/14695405103645>

Fonti giurisprudenziali [sotto-sezione]

- Trib. di Bari, Ordinanza di applicazione delle misure cautelari personali della custodia in carcere e degli arresti domiciliari e di parziale rigetto nei confronti di Vincenzo Anemolo più 48 del 09/12/2019.
- Trib. di Catania, Ordinanza di applicazione di misure cautelari personali nei confronti di Veronica Agnello più 94 del 20/11/2018.
- Trib. di Catania, Ordinanza di applicazione della misura coercitiva della custodia in carcere nei confronti di Vincenzo Abate più 335 del 29/01/2019.
- Trib. di Messina, Ordinanza di applicazione di misure cautelari nei confronti di Paolo Aloisio più 68 del 13/06/2016.
- Trib. di Messina, Ordinanza su richiesta di applicazione di misura cautelare personale nei confronti di Antonio Caruso più 10 del 03/11/2017.
- Trib. di Messina, Ordinanza di applicazione di misure cautelari personali nei confronti di Antonio Lipari più 12 del 19/10/2018.
- Trib. di Napoli, Ordinanza di custodia cautelare a carico di Germano Acunzo più 86 del 16/04/2009.
- Trib. di Palermo, Ordinanza applicativa di misure cautelari di natura personale e reale nei confronti di Pietro Abbagnato più 104 del 27/04/2020.
- Trib. di Potenza, Ordinanza di applicazione di misure cautelari personali e reali nei confronti di Nicolino Grande Aracri più 20 del 23/03/2017.
- Trib. di Reggio Calabria, Ordinanza di applicazione di misura cautelare nei confronti di Mario Gennaro più 127 del 13/07/2015.
- Trib. di Reggio Calabria 2018, Fermo del Pubblico Ministero di indiziati di delitto e sequestro preventivo d'urgenza nei confronti di Carmelo Ficara più 10 del 05/04/2018.

Trib. di Roma, Ordinanza di misure cautelari nei confronti di Salvatore Nicitra più 40 del 28/12/2019.

Trib. di Torino, Richiesta di applicazione della misura cautelare della custodia in carcere nei confronti di Giuseppe Belfiore più 12 del 18/07/2009.

Trib. di Torino 2011, Ordinanza di applicazione della misura cautelare in carcere nei confronti di Nicodemo Agostino più 190 del 31/05/2011.

Trib. di Torino 2017, Sentenza di primo grado con rito abbreviato nei confronti di Adolfo Crea più 25 del 7/11/2017.