



# ORDINES

*Per un sapere interdisciplinare sulle istituzioni europee*

ISSN 2421-0730

NUMERO 1 – GIUGNO 2022

CASIMIRO CONIGLIONE

**Il gioco d'azzardo online:  
profili normativi e azioni di contrasto**

S. VANTIN (a cura di), *I pericoli del gioco d'azzardo nell'era digitale. Strategie di prevenzione e azioni di contrasto*, Giappichelli, Torino, 2021, pp. 112.

CASIMIRO CONIGLIONE\*

**Il gioco d'azzardo online: profili normativi e azioni di contrasto**

S. VANTIN (a cura di), *I pericoli del gioco d'azzardo nell'era digitale. Strategie di prevenzione e azioni di contrasto*, Giappichelli, Torino, 2021, pp. 112.

Il volume curato da Serena Vantin, sesta pubblicazione della collana "Diritto e vulnerabilità – Studi e ricerche del CRID" diretta da Thomas Casadei e Gianfrancesco Zanetti, è un interessante esempio di studio interdisciplinare sul fenomeno del gioco d'azzardo patologico o, più propriamente come si propone nel testo, dell'azzardopatia.

L'azzardopatia, notoriamente, è un disturbo psicologico che è stato inquadrato nella categoria delle dipendenze comportamentali, recando pregiudizi alla salute.

L'azzardopatia, oltre alle ricadute sul benessere psico-fisico, presenta altri aspetti negativi: da un lato, ricadute sulla dimensione sociale della collettività; dall'altro, ricadute economiche sul territorio. Come opportunamente evidenziato dall'Assessore Andrea Bosi nella *Premessa*, nella città di Modena si è raggiunta la cifra di 357 milioni annui spesi dai cittadini per il gioco d'azzardo (cfr. p. VII).

Rispetto ad un fenomeno di quest'ampia portata è assai utile il supporto che può venire, in termini di analisi ma anche di strategie di prevenzione, dal mondo accademico: l'opera costituisce, infatti, l'esito di un progetto di "Terza Missione" dell'Università di Modena e Reggio Emilia, al quale hanno partecipato il Gruppo di Lavoro sul Gioco d'Azzardo Patologico del CRID – Centro di Ricerca su Discriminazioni e vulnerabilità e la Fondazione "Marco Biagi" con il patrocinio del Comune di Modena.

Il filo conduttore, come puntualmente evidenziato da Gianluca Marchi nella *Prefazione*, è proprio quello di "uno sforzo collettivo di prevenzione e di contrasto" (p. XI).

La prima parte del volume raccoglie le riflessioni di giuristi aventi una formazione e un approccio diverso, con l'intento di cogliere le difficoltà e le ambiguità del diritto innanzi all'azzardopatia.

Il contributo di Simone Scagliarini (pp. 3-22), attraverso un approccio giuspubblicistico, evidenzia sia il reato di gioco d'azzardo (disciplinato dagli artt. 718, 720 e 721 c.p.), sia le forme di gioco lecito disciplinate dall'art. 10 dal Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza (TULPS). Attraverso questo approccio, l'A. indaga l'evoluzione della giurisprudenza

---

\* Dottorando in Lavoro, Sviluppo e Innovazione, Unimore - Fondazione Marco Biagi.

amministrativa e costituzionale le quali hanno ad oggetto i regolamenti emanati dagli Enti Locali per fronteggiare il fenomeno, facendo emergere una difficoltà – a tratti una vera e propria ambiguità – della legislazione statale che, al contrario, tende a favorire le forme di gioco d’azzardo lecite (con vincita in denaro) perché da esse derivano ingenti entrate fiscali per lo Stato.

Scagliarini, peraltro, traccia un bilanciamento tra l’iniziativa economica privata (disciplinata dall’art. 41 Cost) e la tutela della salute (disciplinata dall’art. 32 Cost) sottolineando che le pronunce della Corte costituzionale, con questioni sollevate in via incidentale, riguardanti più il riparto delle competenze, in via indiretta attestano come il gioco implichi conseguenze alla salute; di diverso avviso, invece, sono varie pronunce della giurisprudenza amministrativa che - più volte – ha sancito un obbligo per gli Enti Locali di tutelare la salute dei propri cittadini attraverso l’emanazione di regolamenti per l’installazione delle *slot machine*. Tuttavia, per evitare che il diritto costituzionale all’iniziativa economica fosse compromesso, la stessa giurisprudenza amministrativa ha preteso che i regolamenti non precludessero l’installazione di apparecchi per il gioco lecito e l’apertura di sale a ciò dedicate (cfr. pp. 13-16).

L’A., infine, riflette su come la pandemia non abbia fermato il gioco d’azzardo lecito, ribadendo che una maggiore rigidità è stata espressa dagli Enti Locali, mentre la legislazione statale – vedendo il gioco come un’iniziativa economica – ne ha limitato la fruizione solo a quanto necessario (i gratta vinci, a differenza delle sale *slot machine*, non hanno mai cessato la loro attività durante il *lockdown*).

Il contributo di Gianluigi Fioriglio (pp. 23-38), ricorrendo agli strumenti di analisi dell’informatica giuridica, mira a far emergere come la rivoluzione digitale, con la dematerializzazione dei luoghi, abbia incrementato il fenomeno del gioco d’azzardo *online* attraverso l’ubiquità del gioco (ossia la possibilità di giocare in ogni luogo, in ogni tempo e con una pluralità di dispositivi) e attraverso i sistemi elettronici di pagamento che con rapidità e facilità permettono il pagamento e/o il continuo dell’attività (senza tralasciare i sistemi di pagamento anonimi quali, ad esempio, le cripto valute).

L’A., inoltre, indaga gli aspetti critici del gioco d’azzardo *online* quali: la deresponsabilizzazione del giocatore, ossia l’incapacità del giocatore di percepire quanto effettivamente stia spendendo; l’anonimato che può garantire alle organizzazioni criminali di entrare nei siti di gioco e lucrare sui guadagni, ma può comportare anche la presenza di minori che

imprudentemente accedono al sito del gioco d'azzardo; l'oscurità dei codici informatici (c.d. fenomeno della *black box*), ossia l'impossibilità di capire quale sia la logica che permette al sistema di offrire l'esperienza di gioco, e di capire se effettivamente stia seguendo le regole ovvero se è progettato per non far vincere il giocatore (cfr. pp. 31-33).

Fioriglio riflette anche sul fenomeno delle *loot boox* che definisce come "pacchetti virtuali che possono avere un impatto estetico e/o funzionale all'interno di un videogioco e vengono acquistati senza sapere cosa contengono, in quanto il contenuto medesimo viene determinato su base casuale" (p. 35). L'A. paragona questo fenomeno a quello dello *slot machine*, perché ha il medesimo funzionamento della macchina: l'aleatorietà. Il rischio maggiore è che i minori (ma non solo), magari tentati dall'implementare la propria esperienza o il loro *ranking* di gioco, comincino impulsivamente ad acquistare questi pacchetti pregiudicando le esperienze di buon gioco (quali *l'esports*). Fioriglio, a questo proposito, auspica che il legislatore promuova maggiormente il fenomeno del buon gioco, a discapito di quello illecito. In questo modo, ad avviso dell'A., è opportuno puntare più sulla prevenzione che sulla repressione (cfr. p. 38).

Infine, il contributo di Serena Vantin (pp. 39-48), attraverso un approccio giusfilosofico e intersettoriale, intende far emergere la vulnerabilità dei minori in rete, rappresentando come il gioco d'azzardo online abbia avuto un'impennata del 13% (p. 42). Ad avviso di Vantin, è necessario implementare l'alfabetizzazione informatica dei giovani e incrementare la *digital fluency* ovvero la capacità di far un uso critico delle tecnologie informatiche nonché la capacità d'intendere gli effetti nocivi di un uso eccessivo (p. 43).

Ciò nonostante, l'A. muove una critica sull'eccessivo utilizzo dello strumento della *soft law*, perché tali strumenti (oltre a non essere vincolanti) si giovano della collaborazione dei *provider*. Inoltre, l'A., attraverso la distinzione tra *selfregarding* e *other-regarding actions* di John Stuart Mill, auspica che il legislatore – abbandonando almeno sul campo del gioco d'azzardo e minori la figura antipaternalista – ripensi i confini della liceità: non soltanto tra divieti e proibizioni ma anche sul fronte culturale, inteso come costante dialogo con l'associazionismo e le istituzioni affinché il diritto trovi il giusto equilibrio tra la libertà dei minori e la loro necessità ad essere protetti da questo fenomeno (cfr. p. 48).

Attraverso una metodologia che va dalla teoria alla prassi, la seconda parte del volume (pp. 50-75) raccoglie le testimonianze di chi opera concretamente sul fronte del contrasto all'azzardopatia: Giulia Migneco

traccia un'analisi sociale sul fenomeno dell'abuso al gioco d'azzardo; Giorgia Pifferi e Isabella Morlini avviano una riflessione sugli aspetti psicologici; Pamela Bussetti e Marzio Govoni indagano gli aspetti economici e la tutela del consumatore; Andrea Ligabue concentra la sua indagine, dal punto di vista del ludologo, sottolineando le differenze tra l'azzardopatia e il buon gioco, nonché il valore educativo del buon gioco.

Nel suo complesso, questo volume mostra bene la gravità del fenomeno in tutte le sue sfumature e implicazioni, presupposto logico-necessario per prevenirlo e combatterlo.

È plausibile sostenere che simili progetti di "terza missione" promossi dall'Università – tramite la collaborazione degli Enti Locali e dell'associazionismo – possano apportare un significativo contributo alla collettività nel far aumentare la consapevolezza sui rischi per la salute che l'azzardopatia comporta.