L'OSSIMORO DEL GIOCO D'AZZARDO

Lo "scherzo" che crea dipendenza

Premio di studio "Legalità e Territorio"
Comune di Modena
5^ edizione – anno 2023

GIOVANNI PIO LONGO
DIEF UNIMORE
Dipartimento di ingegneria "Enzo Ferrari"
Ingegneria civile

INDICE

- Inquadramento giuridico 2
- Excursus storico della legislazione italiana in materia di gioco d'azzardo 3
- Gioco d'azzardo patologico 5
- Emilia-Romagna 6
- GAPS 8
- Modena 9
- Dibattito in consiglio comunale 12
- Cos'è cambiato con il Coronavirus 13
- Microtransazioni nei videogiochi 14
- Conclusioni 16

Inquadramento giuridico

L'articolo 721 del codice penale[1] definisce *"**giuochi d'azzardo** quelli nei quali ricorre il fine di lucro e la vincita o la perdita è interamente o quasi interamente aleatoria"*, mentre come *"**case da giuoco** i luoghi di convegno destinati al giuoco d'azzardo anche se privati e anche se lo scopo del giuoco è sotto qualsiasi forma dissimulato"*. Di seguito vengono citati altri articoli del codice penale che interessano il gioco d'azzardo.

Art. 718 c.p.
Esercizio di giuochi d'azzardo
Chiunque in un luogo pubblico o aperto al pubblico, o in circoli privati di qualunque specie, tiene un giuoco d'azzardo o lo agevola è punito con l'arresto da tre mesi ad un anno e con l'ammenda non inferiore a euro 206.
Se il colpevole è un contravventore abituale o professionale, alla libertà vigilata può essere aggiunta la cauzione di buona condotta.

Art. 719 c.p.
Circostanze aggravanti
La pena per il reato preveduto dall'articolo precedente è raddoppiata:
1) se il colpevole ha istituito o tenuto una casa da giuoco;
2) se il fatto è commesso in un pubblico esercizio;
3) se sono impegnate nel giuoco poste rilevanti;
4) se fra coloro che partecipano al giuoco sono persone minori degli anni diciotto.

Art. 720 c.p.
Partecipazione a giuochi d'azzardo
Chiunque, in un luogo pubblico o aperto al pubblico, o in circoli privati di qualunque specie, senza essere concorso nella contravvenzione preveduta dall'articolo 718, è colto mentre prende parte al giuoco d'azzardo, è punito con l'arresto fino a sei mesi o con l'ammenda fino a euro 516.
La pena è aumentata:
1) nel caso di sorpresa in una casa da giuoco o in un pubblico esercizio;
2) per coloro che hanno impegnato nel giuoco poste rilevanti.

Art. 722 c.p.
Pena accessoria e misura di sicurezza
La condanna per alcuna delle contravvenzioni prevedute dagli articoli precedenti importa la pubblicazione della sentenza. È sempre ordinata la confisca del denaro esposto nel giuoco e degli arnesi od oggetti ad esso destinati.

Art. 723 c.p.
Esercizio abusivo di un giuoco non d'azzardo
Chiunque, essendo autorizzato a tenere sale da giuoco o da bigliardo, tollera che vi si facciano giuochi non d'azzardo, ma tuttavia vietati dall'autorità, è punito con l'ammenda da euro 5 a euro 103.
Nei casi preveduti dai numeri 3 e 4 dell'articolo 719, si applica l'arresto fino a tre mesi o l'ammenda da euro 51 a 516.
Per chi sia colto mentre prende parte al giuoco, la pena è dell'ammenda fino a euro 51.

[1] Il **codice penale** è la codificazione e la principale raccolta di norme in materia di diritto penale nell'ordinamento italiano. Il codice è altresì noto come "codice Rocco", dal nome del Ministro di grazia e giustizia del Governo Mussolini che principalmente ne curò l'estensione, Alfredo Rocco. (Fonte: wikipedia)

EXCURSUS STORICO DELLA LEGISLAZIONE ITALIANA IN MATERIA DI GIOCO D'AZZARDO

La **normativa nazionale**[2] riguardante il gioco pubblico è caratterizzata da un vasto numero di norme. Il gioco è disciplinato dal Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza (T.U.L.P.S.), dalle leggi statali, dai regolamenti di funzionamento delle amministrazioni, come l'Agenzia delle dogane e dei monopoli, dalle Leggi regionali e dai regolamenti e ordinanze comunali, ma per comprendere meglio le vicende della regolamentazione italiana in materia del gioco d'azzardo è utile suddividerle in quattro fasi di seguito descritte.

Nella ***prima fase***, che va dal 1897 al 1992, l'obiettivo era la **limitazione del gioco** poiché considerato come un rischio in termini sociali, legali e finanziari. In tale periodo vennero introdotti: nel 1863 il Lotto, nel 1946 il Totocalcio, nel 1948 il Totip, le lotterie nazionali, le offerte popolari e furono aperte le prime case da gioco legali: i Casinò di Sanremo, Venezia, Saint-Vincent e Campione d'Italia. Con il D. Lgs 14 aprile 1948 n. 496 venne affidato allo Stato il controllo totale sul gioco pubblico.

Nella ***seconda fase,*** dal 1992 al 2002, si ha la **deregolamentazione del gioco d'azzardo**, il quale, a causa della forte crisi economica, era finalizzato al reperimento di mezzi monetari al fine di ridurre il debito pubblico. Nel 1994 nasce il ***"Gratta e Vinci"***, la prima lotteria istantanea che permette al giocatore di conoscere nell'immediato l'esito del gioco. Il 3 dicembre nacque il ***"SuperEnalotto"***. Le vendite di quest'ultimo aumentarono a causa dell'attrattività delle elevate somme messe in palio e dell'incapacità delle persone di percepire la scarsa probabilità di vincita. Nel medesimo anno venne utilizzata per la prima volta la parola ***"ludopatia"*** sui giornali.

La ***terza fase*** comprende il periodo che va dal 2003 al 2010 ed è proprio nel 2003 che lo Stato italiano vuole rendere il gioco d'azzardo un **settore economico indipendente**. Con il Decreto del Ministero dell'Economia e delle Finanze 31 maggio 2002, si accettano le scommesse effettuate per via telematica sugli eventi sportivi. Al fine di contrastare la diffusione del gioco illegale, le infiltrazioni della criminalità organizzata, il gioco irregolare e per perseguire la tutela del consumare, dei minori e dell'ordine pubblico, la Legge 7 luglio 2009, n.88 attua la nuova disciplina in materia di gioco on line, stabilendo disposizioni riguardanti l'esercizio e la raccolta a distanza di alcuni giochi, ad esempio le scommesse.

Infine, la ***quarta fase***, dal 2011 ad oggi. Il decreto direttoriale 11 aprile 2011, n. 666 introduce il **poker cash**[3] e i **giochi da casinò**. La Legge 15 luglio 2011, n. 111 avvalora il divieto per i minori alla partecipazione ai giochi pubblici in cui è prevista una vincita in denaro. Nel 2012 la **ludopatia viene riconosciuta come patologia da gioco d'azzardo**. Con il D.lg. 13 settembre 2012, n. 158 per la prima volta questa patologia viene riconosciuta tra i Livelli Essenziali di Assistenza (LEA) e di conseguenza viene riconosciuto al soggetto affetto il diritto alla cura presso il sistema sanitario pubblico. Con tale decreto è stato predisposto un **Piano d'azione nazionale** in cui si prevede di: contenere i messaggi pubblicitari; divulgare avvertimenti sul rischio di dipendenza e le reali possibilità di vincita; vietare l'ingresso nelle aree di gioco ai minori di 18 anni; intensificare i controlli nel rispetto delle norme; predisporre una progressiva

[2] Fonte: www.diritto.it

[3] Nel poker il **cash game**, noto anche come **ring game**, indica propriamente il poker giocato con denaro reale o, più frequentemente, con gettoni che hanno valore di denaro reale (*table stakes*). (Fonte: wikipedia)

riallocazione dei punti di gioco e di raccolta tenendo in considerazione la presenza di aree sensibili ed infine costituire un Osservatorio al fine di valutare le misure idonee per contrastare sia la diffusione del gioco d'azzardo che la dipendenza a suddetti giochi. Nello stesso periodo nasce **l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli** in seguito all'incorporazione dell'AAMS. Con la Legge 23 dicembre 2014, n. 190 si destinano 50 milioni di euro annui, a decorrere dal 2015, per scopi di prevenzione, cura e riabilitazione di soggetti affetti da dipendenza da gioco d'azzardo (DGA).

Gioco d'azzardo patologico

Per natura, l'attività di gioco non è nefasta, basti pensare all'etimologia della parola *"gioco"*, la quale deriva dal latino ***"iocus"***[4] ed indica lo ***scherzo***; pertanto, si rimanda ad un'accezione positiva del termine. Esistono infatti diverse persone che dedicano il proprio tempo a questo esercizio ludico considerandolo semplicemente una forma di svago. Nel presente caso si parla di **gioco d'azzardo sociale**[5], in quanto i soggetti possono cessare quando lo desiderano, non sviluppando un accanimento morboso e non giocando per più tempo di quello stabilito in origine.

Quando però si oltrepassa la sottile linea che definisce i confini tra ciò che si può ancora catalogare come un passatempo sociale e ciò che non lo è più, si arriva all'**ossimoro del gioco**. Quest'ultimo perde quanto di positivo detto in precedenza, per assumere un significato del tutto diverso: si parla di uno **"scherzo" che crea dipendenza**.

L'espressione ***"Gioco d'azzardo patologico (GAP)"*** indica l'incapacità di resistere all'impulso di giocare d'azzardo o fare scommesse. Tale dipendenza comportamentale, definita dall'**Organizzazione Mondiale della Sanità**[6] come *"Malattia Sociale"*[7], è in grado di compromettere la salute e la condizione del singolo individuo e della sua famiglia. Disturbi della personalità, ansia, depressione, altre dipendenze, quali alcol e droga, deficit dell'attenzione e iperattività sono fattori di rischio che aumentano la possibilità di sviluppare una ludopatia.

[4] Fonte: www.treccani.it

[5] Fonte: www.gruppoclinico.it

[6] L'Organizzazione Mondiale della Sanità, istituita nel 1948, è l'Agenzia delle Nazioni Unite specializzata per le questioni sanitarie. (Fonte: www.salute.gov.it)

[7] Si definisce "Malattia Sociale" quella malattia che, a causa del considerevole numero dei soggetti colpiti, presenta una vasta diffusione e una notevole frequenza nei vari strati della popolazione, dimostrando perciò una significativa incidenza di morbosità, letalità e mortalità. (Fonte: www.cefalea.it)

Emilia-Romagna

La regione **Emilia-Romagna**[8] continua ad assumere un ruolo attivo nella lotta contro la ludopatia mediante iniziative volte ad ostacolare lo sviluppo del gioco d'azzardo nel territorio regionale, quale ad esempio l'approvazione del **Piano regionale di contrasto al Gioco d'azzardo patologico** nel 2019-2020, che, attraverso uno stanziamento di circa 3.7 milioni di euro, si pone l'obiettivo di comprendere le dimensioni del fenomeno, prevenire le varie forme di dipendenza da gioco e collaborare allo sgombero delle cause sociali e culturali che possano favorire la ludopatia. È stato inoltre potenziato l'**Osservatorio regionale** in modo tale che il monitoraggio dei risultati del Piano regionale e l'aumento delle iniziative nelle scuole avvengano in maniera repentina. In ultimo, il Piano prevede lo sviluppo di una rete competente di trattamento multidisciplinare per accrescere ulteriormente la collaborazione dei servizi sociosanitari con i gruppi delle associazioni Giocatori Anonimi e Gruppi familiari *"Gam-Anon"*[9].

Con la **legge regionale dell'Emilia-Romagna n. 4 del 2013**, la regione ha adottato un piano integrato triennale per il contrasto, la prevenzione e la riduzione del rischio della dipendenza dal gioco patologico. La legge regionale prevede che le sale gioco debbano avere una **distanza minima di 500 metri dai luoghi sensibili**, calcolandola tenendo conto del percorso pedonale più breve; inoltre è prevista la mappatura dei luoghi sensibili.

Gli esercizi a cui viene rilasciato il marchio ***"Slot freE-R"***[10] vengono posti in una corsia preferenziale per quanto riguarda agevolazioni, incentivi finanziari e contributi regionali.

Citando un articolo[11] di **Giuseppe Caruso**, nel 2019, il volume di denaro speso in gioco d'azzardo in Italia è cresciuto del **3,5%**, raggiungendo i **110,5 miliardi di euro**, con una spesa media pro-capite di **2.180 euro annui**. Secondo i dati dell'Agenzia delle dogane e dei Monopoli, l'Emilia-Romagna è la **quinta regione** d'Italia ad aver speso più denaro in gioco d'azzardo, con una spesa di oltre 6 miliardi di euro complessivi. Nel 2019, in Emilia-Romagna, la Spesa media pro-capite in gioco d'azzardo è stata pari a **1.607 euro**, con importanti differenze tra le diverse province, come si evidenzia nel grafico. La Spesa media pro-capite ha raggiunto il valore più elevato in **provincia di Modena** con ben 1.783 euro scommessi in gioco d'azzardo, mentre il valore più basso è stato rilevato nel ferrarese con una media pro-capite di 1.389 euro.

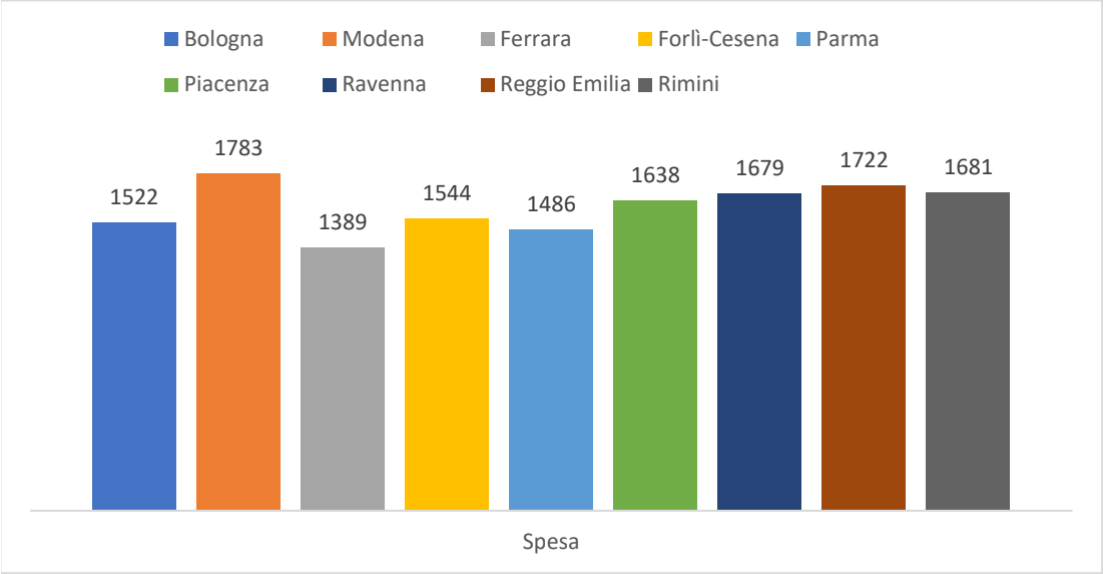
---

[8] Fonte: LEGGE REGIONALE 04 luglio 2013, n. 5
NORME PER IL CONTRASTO, LA PREVENZIONE, LA RIDUZIONE DEL RISCHIO DELLA DIPENDENZA DAL GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO, NONCHÉ DELLE PROBLEMATICHE E DELLE PATOLOGIE CORRELATE.

[9] **Gam-anon è un'associazione di auto-aiuto**, in cui familiari ed amici di giocatori compulsivi si riuniscono per condividere esperienze, forza e speranza allo scopo di risolvere il problema comune. (Fonte: www.gamanonitalia.org)

[10] Il marchio *Slot FreE-R* è una vetrofania che viene consegnata a tutti gli esercenti pubblici che aderiscono all'iniziativa istituita dalla Regione Emilia-Romagna con la Legge Regionale n. 5/2013, impegnandosi a non installare apparecchi per il gioco d'azzardo oppure a dismettere quelli già installati. (Fonte: www.comune.modena.it)

[11] L'identikit del moderno giocatore d'azzardo: un'analisi statistica.



Fonte: Elaborazioni su dati dell'Agenzia delle dogane e dei Monopoli;

Dai risultati dell'indagine si evince principalmente che: gli uomini sono, in media, più propensi delle donne a giocare d'azzardo; se cresce il livello d'istruzione nella popolazione, si riduce lo stock di scommesse; i giovani sono meno propensi a giocare d'azzardo e il tasso di disoccupazione sostiene la Spesa in gioco d'azzardo, spingendola verso l'alto.

GAPS

Il **GAPS**[12] **Emilia-Romagna** è uno studio[13] mirato a constatare la propagazione, le caratteristiche e i fattori di rischio del gioco d'azzardo mediante un'analisi statistica rivolta alla popolazione di età compresa tra i 18 e gli 84 anni residente nella regione in esame.

Nel 2020 sono stati 1835 i soggetti intervistati, dai quali si è constatata la scarsa conoscenza di informazioni sulle modalità di accesso ai servizi sanitari specifici per le dipendenze. Peraltro, la maggior parte dei rispondenti non è stata in grado di rispondere a domande dirette sulla conoscenza della presenza di servizi quali le Unità Mobili, i Centri di salute mentale, quelli psichiatrici e altri ancora sul proprio territorio, ma anche delle problematiche di dipendenze trattate. I servizi dei SerD[14], legati al trattamento delle dipendenze da sostanze lecite e illecite sono quelli maggiormente conosciuti. In generale, i servizi legati alla dipendenza da gioco d'azzardo risultano essere meno celebri rispetto a quelli volti a contrastare le dipendenze da sostanze legali e illegali, a testimonianza di quanto la ludopatia non sia ancora concepita come una vera dipendenza.

[12] Gambling Adult Population Survey.

[13] Fonte: "L'azzardo nella regione Emilia-Romagna" Rapporto di Ricerca sulla diffusione del gioco d'azzardo nella Regione Emilia-Romagna attraverso lo studio GAPS - Gambling Adult Population Survey. A cura di Claudia Luppi, Silvia Biagioni, Sabrina Molinaro.

[14] I Ser.D. sono i servizi pubblici per le dipendenze patologiche del Sistema Sanitario Nazionale, istituiti dalla legge 162/90. (Fonte: www.politicheantidroga.gov.it)

Modena

Che ruolo assume il Comune di **Modena** nella lotta al gioco d'azzardo patologico? Per rispondere a questa domanda, analizziamo quello che è il recente passato di quest'attività nel modenese[15].

La **Questura di Modena** nel 2017 ha stimato la presenza nel territorio di oltre **30 esercizi** tra sale gioco e sale slot e circa **250 esercizi pubblici** ove sono presenti slot machine. La mancanza di una precedente norma che regolasse l'ubicazione delle sale gioco, consentendone l'installazione anche in aree limitrofe a luoghi sensibili quali: istituti scolastici, luoghi di culto, impianti sportivi e strutture sanitarie, ha fatto sì da facilitare la possibilità di affacciarsi al mondo del gioco d'azzardo in qualsiasi ora della giornata.

In merito all'attività di prevenzione degli effetti della ludopatia, nel 2013 il comune di Modena ha aderito al **"Manifesto dei sindaci per la legalità contro il gioco d'azzardo"** (DG 2013/287). Tra gli aspetti maggiormente rilevanti del manifesto ricordiamo le modifiche all'articolo 20.2 del RUE "Limitazioni all'insediamento all'attività connesso con le lotterie e le scommesse"; l'approvazione da parte del Consiglio comunale delle modifiche all'articolo 13 del Regolamento comunale introducendo il divieto ad installare apparecchi per il gioco d'azzardo negli spazi di proprietà comunale dati in: locazione, convenzione, comodato e così via; il sorgere di un gruppo di lavoro intersettoriale finalizzato a condividere procedure e controlli combinati; l'attivazione di corsi di formazione specifici rivolti al personale della polizia municipale in materia di controlli, lo svolgimento di indagini statistiche sulla percezione del fenomeno, mediante il coinvolgimento di 1614 maggiorenni, dal quale si è potuto evincere che il 72.2% del campione prova una certa avversione se dovesse trovare delle apparecchiature legate al gioco d'azzardo in un esercizio pubblico e un ulteriore 53.4% ritiene che questi locali siano frequentati da gente poco raccomandabile; una successiva indagine condotta dall'Ufficio Politiche per la Legalità e le Sicurezze ha dimostrato che, su 1400 studenti delle scuole medie di secondo grado, il 28.4% conosce effettivamente soggetti afflitti dalla ludopatia, motivo per il quale sono stati realizzati seminari sulla prevenzione del gioco d'azzardo per gli studenti, i relativi genitori ed insegnati.

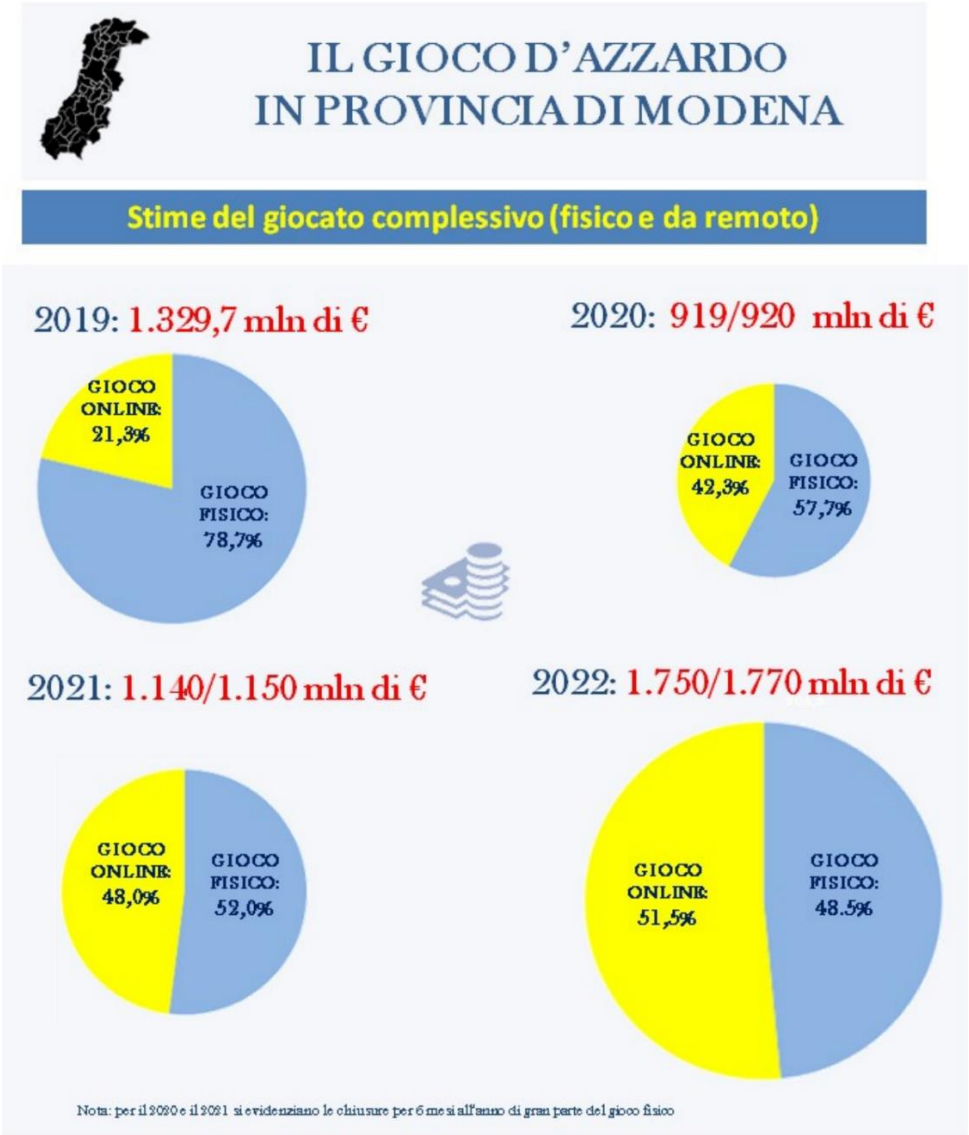
Il Comune di Modena, grazie al lavoro dell'Assessore alla legalità, il Dott. Andrea Bosi, ha presenziato all'assemblea annuale dell'associazione Avviso Pubblico del 5 maggio 2023 sul tema "La cultura come antidoto alle mafie", a Monte Sant'Angelo, in Puglia, e lo stesso assessore ha partecipato in rappresentanza del Comune di Modena, socio dal 2011 e capofila del Coordinamento Provinciale dal 2014, anche in qualità di vicepresidente dell'associazione, ha presentato le azioni attuate dall'amministrazione modenese per la promozione della legalità e il contrasto ai fenomeni mafiosi: l'istituzione del tavolo per la legalità, le azioni di contrasto al gioco d'azzardo patologico, lo sportello antiusura e le molte attività di educazione alla cittadinanza responsabile realizzate nelle scuole e all'università.

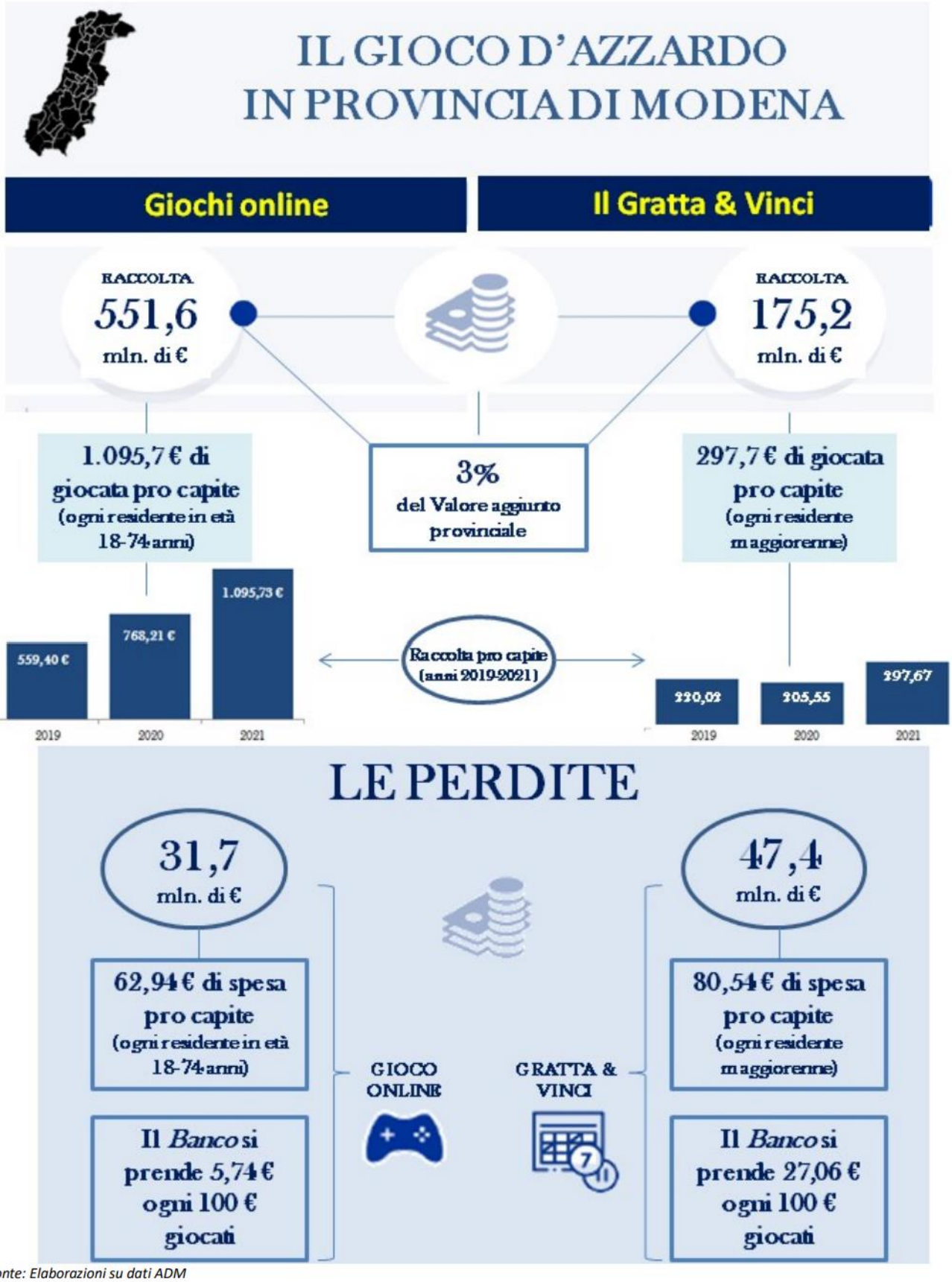
Sulla base di tali iniziative, si evince come il Sindaco e la Giunta comunale di Modena si impegnino quotidianamente attraverso le forze dell'Ordine e la Polizia municipale a verificare la limitazione dell'orario di apertura delle sale da gioco (dalle ore 10.00 alle ore 13.00 e dalle

[15] Fonte: ordinanza del sindaco di Modena Gian Carlo Muzzarelli, del 13/03/2017.

ore 17.00 alle ore 22.00) e l'obbligo di chiusura la domenica, mentre per sale di nuova apertura si ha l'obbligo di mantenere una distanza minima dai lughi sensibili, inoltre gli apparecchi d'intrattenimento devono essere spenti nelle ore di non funzionamento e il titolare dell'esercizio è obbligato ad esporre un cartello riportando gli orari di funzionamento delle apparecchiature.

Si ritiene opportuno altresì citare il ***1° Rapporto sul gioco d'azzardo legale nell'Unione Terre d'Argine*** ove nasce il progetto **"Un argine all'azzardo"**, un percorso lungo, articolato ed innovativo, che ha visto la costruzione di una larga ed inedita alleanza di forze attorno al comune obiettivo di contrastare la crescita del gioco d'azzardo nel nostro territorio. Questo attraverso una battaglia culturale, con il dialogo coi cittadini, con i ragazzi, ma anche con l'orientamento e l'aiuto alle persone in difficoltà ed alle loro famiglie. Ivi si fa il punto sui numeri del gioco nei Comuni di Carpi, Soliera, Campogalliano e Novi di Modena, realtà dove nel tempo sono state molteplici e qualificate le iniziative promosse dalle Amministrazioni. Il ***2° Rapporto sul gioco d'azzardo legale in provincia di Modena*** fotografa, e in alcuni casi cerca di prevedere, i cambiamenti impetuosi in atto in questo settore. Vengono di seguito riportati alcuni dati resi disponibili da **Federconsumatori Modena APS** a seguito di una richiesta di accesso civico generalizzato, avanzata all'Agenzia delle Accise, Dogane e Monopoli di Stato.





Fonte: Elaborazioni su dati ADM

Dibattito in consiglio comunale

Nel mese di giugno 2023 ha avuto luogo un **dibattito in consiglio comunale**[16], che ha portato all'approvazione dell'adesione del Comune di Modena alla campagna **"Mettiamoci in gioco"** di Avviso pubblico per la pubblicazione dei dati sul gioco d'azzardo lecito.

La delibera di adesione, presentata dall'**Assessore alle Politiche per la legalità Andrea Bosi**, è stata approvata nella seduta consiliare di giovedì 29 giugno con il voto a favore dei gruppi di maggioranza (Pd, Sinistra per Modena, Europa verde-Verdi, Modena civica), Movimento 5 stelle, Lega Modena, Alternativa popolare, Modena al centro, Gruppo indipendente per Modena, Modena sociale, e l'astensione di Fratelli d'Italia.

L'obiettivo della suddetta campagna è quello di **pubblicare e rendere disponibili senza alcun vincolo sul sito dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli tutti i dati sul gioco d'azzardo lecito**, per singolo gioco (fisico e online) e per singolo Comune, in modo che gli enti locali possano conoscere la situazione del gioco sul territorio e utilizzare i dati stessi come base per impostare azioni mirate di informazione e prevenzione.

Uno dei temi più discussi è stato quello sottoposto dalla consigliera **Barbara Moretti** (Modena al centro), la quale ha spiegato che *"il problema maggiore è il **gioco online** che è accessibile anche ai più piccoli. Bisogna fare di più per la prevenzione, soprattutto nelle scuole, e lavorare sulla sensibilizzazione e sulla diffusione della consapevolezza dei rischi, oltre che accompagnare giocatori e famiglie in un percorso di uscita dalla dipendenza"*.

L'Assessore alle Politiche per la legalità Andrea Bosi ha concluso il dibattito affermando che *"la battaglia contro il gioco d'azzardo dipende da una decisione politica e la politica non può essere neutra"*. L'Assessore ha ricordato i risultati positivi delle azioni attuate sul territorio comunale che hanno portato a una riduzione da 29 a 8 delle case da gioco, facendo diminuire al contempo la raccolta derivante dal gioco d'azzardo fisico dagli oltre 350 mila euro del 2019 ai meno di 300 mila del 2022. Infine, ha precisato che *"i fondi che l'amministrazione ricava dalle sanzioni a chi non rispetta le norme che abbiamo imposto sono utilizzati per azioni di prevenzione nelle scuole"*.

[16] Fonte: www.comune.modena.it/salastampa

Cos'è cambiato con il Coronavirus?

Le restrizioni[17] dovute ai vari provvedimenti emanati dal **Governo** e dall'**Agenzia delle Dogane e dei Monopoli**, al fine di contrastare la diffusione del **Covid-19**, hanno limitato notevolmente l'accesso al gioco d'azzardo; l'aumento delle ore passate in casa dagli italiani a causa del lock down ha inevitabilmente condotto alla diffusione del **gioco d'azzardo online**. Già prima del Coronavirus, il mondo virtuale non subiva tutte le limitazioni della controparte reale, in quanto disponibile 24 ore su 24 e fruibile da qualsiasi luogo, ma purtroppo è tanto comodo quanto pericoloso, poiché non vi è un filtro per l'accesso dei minori, non è garantita la sicurezza dei propri dati personali e finanziari, non viene rispettato il payout[18], senza contare che dietro questi siti molto spesso si celano gli interessi della criminalità organizzata. Secondo le stime della **Guardia di Finanza**, il denaro raccolto con meccanismi di frode sulle scommesse via web ammonta a **4,5 miliardi di euro**. Per evitare di incappare in qualsiasi tipo di frode online, è consigliabile verificare la presenza del logo dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, accertarsi sul sito dell'Agenzia se il sito in questione sia in possesso di regolare autorizzazione, controllare se sia presente tra la lista dei siti inibiti, pubblicati sul sito dell'Agenzia, assicurarsi che al momento della registrazione venga richiesto un documento e il codice fiscale.

AGENZIA ADM

L'AGENZIA DELLE ACCISE, DOGANE E MONOPOLI

[17] Fonte: www.avvisopubblico.it

[18] La percentuale di vincite fissata su diverse tipologie di gioco.

Microtransazioni nei videogiochi

Come si evince dai paragrafi precedenti, la campagna volta a contrastare il gioco d'azzardo fisico ha ottenuto negli ultimi anni notevoli risultati, ma nell'era digitale che stiamo attraversando la vera preoccupazione è il gioco online. Tra i temi più caldi e discussi a riguardo vi è quello delle **microtransazioni**[19] presenti all'interno dei videogiochi. Per microtransazioni si intendono tutti gli acquisti effettuati con moneta reale, direttamente all'interno del gioco. È importante notare che non si tratta quindi di acquisti effettuati tramite monete virtuali interne al gioco stesso, bensì di **vero denaro scambiato con moneta virtuale. Il problema delle microtransazioni prende una piega piuttosto negativa quando queste spese servono ad acquistare le cosiddette "loot boxes"**. Secondo la definizione di wikipedia, si tratta di **un oggetto consumabile virtuale**[20], che può essere ottenuto da un videogiocatore, in modo da ricevere un oggetto casuale tra i vari a disposizione nel gioco stesso. Questo oggetto virtuale può avere un valore prettamente estetico, oppure può influenzare in maniera significativa l'esperienza di gioco, aumentando, ad esempio, il potere del personaggio controllato dal videogiocatore. Come mai questo fenomeno ha preso piede così prepotentemente? Tutto ruota attorno al trucco psicologico secondo cui si pensa di spendere una cifra irrisoria, ma che in realtà si rivela essere un acquisto da effettuare più volte, portando il videogiocatore a spendere più di quanto potesse immaginare e in questo modo è come se non si accorgesse della reale quantità di denaro speso poiché diluito in più acquisti del valore di pochi euro. Se un videogioco "classico" richiede solitamente una spesa media di 50 euro per essere acquistato, una microtransazione può richiedere anche pochi centesimi. Un gioco gratuito offre spesso un tempo di gioco limitato, che però può essere aumentato pagando somme anche inferiori ad 1 euro. Questo modello è lo stesso che ha permesso a giochi come **Angry Birds**[21] di fatturare oltre 70 milioni di dollari. Cosa rende così attraenti le loot boxes? Secondo alcuni studi intrapresi da Skinner e Ferster[22], questo modello di apprendimento sfrutta la **gratificazione dopaminica**, che fornisce una ricompensa non prevedibile, quindi estremamente soddisfacente. Le loot boxes offrono infatti come premio un oggetto di gioco la cui qualità e desiderabilità sono completamente randomizzati, come in un gratta e vinci. **Quando l'oggetto è particolarmente raro, la dopamina fa il suo gioco** e, come per qualsiasi dipendenza classica, ci richiede quell'esperienza nuovamente, per poter di nuovo godere di quella sensazione tanto emozionante quanto breve.

L'**Australian Environment and Communications Reference Committee** ha svolto uno studio sul tema delle microtransazioni in cui è stata condotta un'indagine su un campione di 7.400 videogiocatori tutti maggiorenni. **Lo studio ha raccolto informazioni su 3 aspetti**: rapporto con il gioco d'azzardo, comportamento di spesa verso le loot boxes ed altri acquisti all'interno del gioco. **Lo studio ha evidenziato come vi sia un'evidente relazione tra acquisto di loot boxes e gioco d'azzardo**. Più evidenti erano i comportamenti legati al gioco d'azzardo, maggiori erano i soldi spesi in loot boxes. Viene quindi evidenziato come le loot boxes, possano di fatto rappresentare un primo approccio al gioco d'azzardo.

---

[19] Fonte: www.agendadigitale.eu

[20] Armi, vestiti o equipaggiamento da utilizzare all'interno del gioco ed in nessun modo esistente nel mondo reale.

[21] ***Angry Birds*** è una serie di videogiochi rompicapo sviluppati da Rovio Mobile. (Fonte: wikipedia)

[22] Teoria comportamentale.

A differenza di altri stati, come il Belgio che ha reso completamente illegali le loot boxes e di conseguenza tutti i videogiochi che le contengono, l'**Italia** purtroppo non si è ancora espressa a riguardo o quanto meno non ci sono ad oggi informazioni sufficienti per poter esprimere la posizione politica del nostro Paese.

CONCLUSIONI

Nonostante gli sforzi dello Stato, della regione Emilia-Romagna e del comune di Modena nel prevenire e limitare il gioco d'azzardo, ognuno di noi ha il dovere di impegnarsi in prima persona per contrastare questo fenomeno che, soprattutto con l'avvento del gioco online, rischia di prendere il sopravvento in maniera repentina ed esponenziale. Informarsi sull'argomento è il primo passo per essere davvero consapevoli di ciò a cui si va incontro ed è utile sia dal punto di vista della prevenzione, sia per consigliare ed aiutare i soggetti affetti da ludopatia, attraverso il numero verde 800 558822 conferito dall'Istituto Superiore di Sanità, oppure mediante lo Sportello di Prevenzione del Gioco d'Azzardo Patologico.

Quello che chiediamo è che ci si impegni nel redigere un bilancio sociale dei costi dell'azzardo in Italia. Un bilancio che tenga conto della salute delle persone, dei drammi familiari, dei disastri affettivi sociali ed economici portati dall'abuso del gioco. Mentre il Paese è avvolto in una crisi drammatica, mentre il potere d'acquisto di stipendi e pensioni precipita sotto i colpi dell'inflazione, "un'industria" cresce incessantemente. Quella luccicante delle false speranze, quella che cerca impossibili scorciatoie ai problemi, in realtà aggravandoli. L'auspicio è che i giovani ed i minorenni possano leggere le informazioni sui vari siti e che le Istituzioni, tra cui il Comune di Modena, proseguano con l'informazione nelle scuole, nelle Università, nei luoghi di lavoro ecc. attraverso incontri, corsi di formazione e casi pratici.

Infine, da un'indagine svolta presso il mio corso del terzo anno e grazie al seminario tenuto dell'assessore Bosi sul gioco d'azzardo nel primo semestre a.a. 2022/2023, si è potuto coinvolgere vari studenti in tale progetto di diffusione.

Modena, lì 01 settembre 2023

Giovanni Pio Longo