

Game over

Prevenire la dipendenza patologica dal gioco d'azzardo nell'era di Internet

di Margherita Vestoso*



Sommario: § 1. – L'azzardo digitale: un fenomeno preoccupante in continua espansione. § 2. – Un percorso di studi interdisciplinare su forme, rischi e strategie di regolazione del gioco d'azzardo. § 3. – Considerazioni conclusive.

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

§ 1. – *L'azzardo digitale: un fenomeno preoccupante in continua espansione*

La tendenza a scommettere sull'esito di un evento futuro, base indissolubile del gioco d'azzardo, rappresenta una pratica sociale che appartiene da sempre alla storia dell'uomo. Già l'antropologo britannico Edward Burnett Tylor aveva evidenziato, nella seconda metà dell'ottocento, la possibilità di interpretare la propensione a giocare d'azzardo come un retaggio di quei rituali con cui le antiche società solevano un tempo interrogare le entità soprannaturali per sondare, appunto, il futuro¹.

Le origini lontane di questa pratica non devono tuttavia trarre in inganno e lasciar pensare che la stessa abbia attraversato i secoli immutata. Le manifestazioni assunte dal gioco d'azzardo sono infatti cambiate spesso nel corso del tempo, per effetto tanto della diversificazione dei modelli culturali che ne sono alla base quanto delle scelte di carattere giuridico, economico, istituzionale che si inseriscono all'interno di questo complesso scenario.

* Università Federico II di Napoli.

¹ L'interpretazione di Tylor, che assegna al gioco la qualifica di fattore culturale, muove dall'idea che la stessa cultura rappresenti un complesso di fenomeni sociali, entro cui rientrano tutte le attività che interessano la vita dell'uomo: dallo sport alla letteratura, dal diritto alla religione fino al gioco. Per un approfondimento sul punto, si v. E.B. TYLOR, *The history of games*, in *Fortnightly*, 1879, 25(149), 735. Per una panoramica più completa sul tema, si v. M. DI NAPOLI, *In ludo veritas*, in *ACME - Annali della Facoltà di Studi Umanistici dell'Università degli Studi di Milano*, 2016, 69(1), 13.

Non è un caso che il tema del gioco d'azzardo abbia finito nel tempo per raccogliere l'interesse di aree di studio differenti, dall'antropologia all'economia, dal diritto alla sociologia fino alle scienze mediche². Peraltro, le dimensioni del dibattito sono andate estendendosi nel corso degli ultimi anni, per effetto dell'interazione con la rete e il mondo delle tecnologie digitali. Il combinarsi di questi fattori ha infatti contribuito all'emersione di forme di gioco sempre più pervasive, praticabili all'interno di spazi virtuali perennemente accessibili, privi di particolari vincoli e capaci così di favorire una più rapida transizione dalla sfera ludica a quella patologica.

§ 2. – *Un percorso di studi interdisciplinare su forme, rischi e strategie di regolazione del gioco d'azzardo*

Le questioni affrontate in premessa trovano un ricco approfondimento nel volume *I pericoli del gioco d'azzardo nell'era digitale. Strategie di prevenzione e azioni di contrasto*, opera curata da Serena Vantin e pubblicata nella collana diretta da Thomas Casadei e Gianfrancesco Zanetti *Diritto e vulnerabilità - Studi e ricerche del CRID*.

Ispirato all'omonimo Progetto realizzato nel 2020 dal Gruppo di Lavoro sul Gioco d'Azzardo Patologico del CRID – Centro di Ricerca Interdipartimentale su Discriminazioni e vulnerabilità dell'Università di Modena e Reggio Emilia, in collaborazione con la Fondazione Universitaria "Marco Biagi" e l'amministrazione comunale della città di Modena, il volume prova ad alimentare un vivace dibattito interdisciplinare sul tema, nel tentativo di offrire un quadro delle diverse dimensioni oggi assunte dal gioco d'azzardo, da quella sociale e culturale a quella politica, da quella economica e giuridica a quella tecnologica.

I contributi proposti sono incentrati soprattutto sull'analisi delle derive patologiche del gioco d'azzardo o, per usare un'espressione che ricorre spesso all'interno dell'opera, sul problema dell'*azzardopatia*. Combinando riflessioni critiche e testimonianze provenienti dal mondo della psicologia e di organizzazioni impegnate in azioni di contrasto, il volume prova a far luce sulle nuove pericolose forme che il fenomeno va assumen-

² La letteratura che nel corso degli anni si è formata sul tema è ampissima. Volendosi limitare ad alcune opere esemplificative, si v. M. PINI, *Febbre d'azzardo. Antropologia di una presunta malattia*, Milano, Franco Angeli, 2012; S. SARTI, M. TRIVENTI, *Il gioco d'azzardo: l'iniquità di una tassa volontaria. La relazione tra posizione socio-economica e propensione al gioco*, in *Stato e mercato*, 2012, 32(3), 503; A. P. P. MONTI, P. PERRI, *La concessione di giochi d'azzardo e del cd "gioco lecito" online*, in *Cyberspazio e diritto*, 2005, 6(4), 18; R. BIANCHETTI, M. CROCE, *Il crescente mercato del gioco d'azzardo in Italia: violenza nascosta o indifferenza collettiva? Questioni sui costi sociali e sui "legittimi" guadagni*, in *Sociologia del diritto*, n. 2/2007, 1; M. D'AGATI, *La sociologia del gioco d'azzardo: bilanci, prospettive e ambizioni di un campo di studi "in progress"*, in *Rassegna italiana di sociologia*, 2005, 46(4), 687; A. IBANEZ, I.P. DE CASTRO, J. FERNANDEZ-PIQUERAS, C. BLANCO, J. SAIZ-RUIZ, *Pathological gambling and DNA polymorphic markers at MAO-A and MAO-B genes*, in *Molecular psychiatry*, 2000, 5(1), 105; J.L. DEREVENSKY, *Teen gambling: Understanding a growing epidemic*, Lanham, Rowman & Littlefield Publishers, 2012.

do nell'era digitale, sulle insidie di carattere economico, sociale e sanitario che esso pone a famiglie e persone più vulnerabili e sull'incapacità dell'attuale disciplina legislativa di porre un argine efficace a tutto ciò e alle conseguenze criminali che derivano dal relativo illecito penale.

Il saggio di Simone Scagliarini (3-22), che apre il volume, è dedicato invero proprio a quest'ultimo aspetto. L'Autore pone in evidenza alcune delle incertezze che ancora oggi accompagnano il quadro giuridico-normativo al cui interno si colloca il gioco d'azzardo. L'attenzione si concentra, in particolare, sul contrastante indirizzo politico che caratterizza le scelte compiute in questa materia dal legislatore statale e dagli enti governativi locali. Alle soluzioni adottate a livello centrale – di cui Scagliarini mostra l'evoluzione nel tempo – orientate a favorire la diffusione del gioco quale attività lecita foriera di entrate fiscali, si contrappongono infatti le posizioni di amministratori regionali e comunali, più attenti all'esigenza di prevenire e contrastare il gioco d'azzardo come patologia.

Nel contesto della sua riflessione, Scagliarini evidenzia peraltro come il contrasto fra i diversi interessi che sottendono al fenomeno – economici, da un lato, e di prevenzione della salute, dall'altro³ – si sia ravvivato in occasione della recente pandemia. L'incertezza economica che ha accompagnato il diffondersi del Covid-19 ha infatti stimolato il ricorso al gioco d'azzardo da parte delle fasce sociali più vulnerabili, generando una situazione di conflitto fra la propensione a tutelare le entrate fiscali provenienti dal gioco e l'esigenza di contenere forme di aggregazione sociale (si pensi, solo per fare un esempio, alla frequentazione di centri scommesse) rischiose per la salute pubblica.

La discussione sulle dimensioni assunte dal gioco d'azzardo in tempo di pandemia prosegue nel saggio di Gianluigi Fioriglio (23-38) che offre sul tema una riflessione di taglio informatico-giuridico. Il contributo esplora, in particolare, il rapporto fra ludopatia e gioco *online* alla luce della peculiare affezione tecnologia emersa nel corso del periodo pandemico. Esente da stringenti limiti materiali e giuridici, la rete costituisce in effetti già da alcuni anni una delle principali sedi di diffusione del gioco d'azzardo. A confermarlo sono proprio i dati empirici riportati da Fioriglio – tratti dal *Libro blu 2019*⁴ dell'Agencia delle Dogane e dei Monopoli

³ Il tema è oggetto di riflessione anche all'interno della giurisprudenza amministrativa, bisognosa di bilanciare gli interessi difesi dalle diverse amministrazioni che versano sul territorio dello Stato. In questo senso, indicativa è la linea assunta dal Consiglio di Stato che in una recente pronuncia ha riconosciuto la legittimità di provvedimenti regionali tesi a porre restrizioni all'esercizio del gioco d'azzardo per aver «realizzato un ragionevole contemperamento degli interessi economici degli imprenditori del settore con l'interesse pubblico a prevenire e contrastare i fenomeni di patologia sociale connessi al gioco compulsivo[...]» (cfr. Consiglio Stato, sez. V, 8 agosto 2018 n. 4867).

⁴ L'espressione si riferisce alla relazione con cui l'Agencia delle Dogane rende conto delle proprie attività ispettive, indicando, fra le altre cose, i principali dati relativi al gioco d'azzardo lecito in Italia. La versione più aggiornata della relazione risale all'anno 2019 (cfr. Agencia delle Dogane e dei Monopoli, *Libro Blu 2019*, Roma, 2020, reperibile all'indirizzo <https://www.adm.gov.it/portale/documents/20182/6061302/Libro+blu+2019+-+Relazione.pdf/0faabcc4-83ea-4466-861a-e4cb367b2c57?version=1.0>).

– da cui emerge un pieno affermarsi del fenomeno già prima dell’insorgere della pandemia.

Lo stato emergenziale seguito alla diffusione del Covid-19 ha tuttavia finito per acuire le caratteristiche di questo scenario. Le politiche di contenimento dei contagi, infatti, se per un verso hanno determinato la generalizzata chiusura dei luoghi deputati al gioco d’azzardo lecito, per altro verso hanno favorito il ricorso al *gambling online*, risultato “vincente” proprio per la sua ubiquità, vale a dire per il fatto di poter essere praticato in ogni momento, da qualsiasi luogo e con una molteplicità di dispositivi.

Come opportunamente sottolineato da Fioriglio, peraltro, questa prima preoccupante caratteristica del gioco *online*, di per sé già idonea a favorire lo sviluppo di dipendenze patologiche, si combina spesso con un secondo aspetto problematico, vale a dire l’oscurità algoritmica che caratterizza oggi tutte le nostre interazioni *online*, incluse quelle incentrate sul gioco⁵. I codici informatici che vengono eseguiti dalle piattaforme preposte al gioco d’azzardo *online* restano opachi, imperscrutabili, rendendo complesso ~~cogliere~~ – alla stregua di quanto accade per tutte le diverse forme di regolazione algoritmica che oggi permeano la società – le dinamiche che conducono realmente all’applicazione di una regola, sia pur di gioco.

Le conseguenze non sono di poco momento: l’indeterminatezza delle condizioni che contribuiscono alla produzione dell’evento futuro (con conseguente vittoria o perdita al gioco), è uno degli elementi salienti nella distinzione tra gioco lecito e illecito e, insieme all’ubiquità e alla garanzia dell’anonimato, ha l’effetto di trasformare il *gambling online* nella sede ideale per lo sviluppo di un rapporto sempre più patologico con il gioco. Nel saggio è chiarito, inoltre, come questo tipo di indeterminatezza non ricorra soltanto nell’ambito dei tradizionali giochi d’azzardo *online* (il poker, il bingo, la roulette, ecc.) ma anche in quello apparentemente più innocente dei videogiochi, al cui interno possono trovarsi pratiche che vanno dalla scommessa su eventi futuri incerti al caso più ambiguo delle *loot box*, alle quali l’Autore dedica un’attenzione particolare⁷.

⁵ Sul tema dell’opacità algoritmica e degli effetti di questa sulla società, l’Autore si è soffermato in più occasioni. Da ultimo, si v. G. FIORIGLIO, *La Società algoritmica fra opacità e spiegabilità: profili informatico-giuridici*, in *Ars interpretandi*, 2021, 26(1), 53.

⁶ Una lettura più ampia sul concetto di regolazione algoritmica, sulle sue insidie e sugli scenari futuri che si profilano in questa direzione è presentata in N. LETTIERI, *Antigone e gli algoritmi. Appunti per un approccio giusfilosofico*, Mucchi, 2020. Per una lettura di taglio giusfilosofico sul ruolo degli strumenti *online* di regolazione e sul cambiamento che essi impongono alle categorie tradizionali del diritto, si v. TH. CASADEI, *Nodi della rete e forme di regolazione*, in *Ars interpretandi*, n. 1/2017, 7.

⁷ L’attenzione dell’Autore si concentra sulla pericolosa dinamica che scandisce il rilascio delle *loot box*: l’idea che acquistando più scatole (*box*) si possano far crescere le chance di vincere il bottino tanto desiderato (*loot*), sembrerebbe riprodurre un’aspettativa non diversa da quella che ricorre nel caso limite delle *slot machine* e in generale di altre tipologie di azzardo la cui liceità è in dubbio. La legittimità delle *loot box* si scontra peraltro con un altro fattore di contesto, rappresentato dalla peculiare evanescenza che caratterizza le piattaforme di gioco *online*. Come sottolineato, il mercato dei videogiochi tende oggi ad orientarsi sempre più verso una logica di servizio, concedendo all’utente non un software da installare, ma l’opportunità di usufruire di un client di gioco, accessibile da remoto. I premi con-

La considerazione più immediata che emerge dalla lettura del contributo riguarda la pervasività e la peculiare alea che caratterizzano il gioco d'azzardo *online*, elementi che rischiano di incentivare forme gravi e patologiche di dipendenza *sine substantia*. Sul tema si sofferma in modo puntuale Serena Vantin (39-48) che propone, nel suo saggio, una disamina accurata delle caratteristiche, dei profili soggettivi e dei rischi sociali connessi al fenomeno del 'gioco d'azzardo patologico' (GAP).

Il contributo esplora l'azzardopatia quale fenomeno rilevante sul piano sanitario⁸ e prova a mappare gli elementi che contribuiscono ad amplificare la diffusione all'interno del territorio nazionale. I dati statistici riportati a supporto della riflessione⁹ mostrano come il rischio di maturare una dipendenza dal gioco d'azzardo costituisca oggi una realtà in crescita nella popolazione italiana, soprattutto fra i più giovani, con fattori scatenanti diversi che vanno dalla stessa età ai modelli familiari e culturali di riferimento, dalle condizioni economiche ed educative allo stress da lavoro.

Come segnalato dall'Autrice, le politiche di contrasto all'azzardopatia adottate nel corso degli ultimi anni dal Ministero della Salute¹⁰ – in alcuni casi in stretto raccordo con il Ministero dell'Economia – si sono dimostrate inefficaci, per l'incapacità di cogliere il problema nella sua globalità. A questa lacuna Vantin contrappone una lettura intersettoriale del fenomeno, tesa a far luce sulla relazione esistente fra i diversi fattori indicati in precedenza e su quelle aree di sovrapposizione fra gli stessi che possono favorire l'emersione di forme più persistenti di gioco d'azzardo patologico.

Anche in questo caso, un'attenzione particolare è dedicata al ruolo svolto dalla rete, infrastruttura che getta sullo scenario descritto nuove e sempre più pericolose zone d'ombra. Le insidie e i potenziali pericoli che in essa si celano sono presentati da Vantin come elementi in grado di favorire, specie fra i giovani, l'insorgere e il consolidarsi di uno stato di vulnerabilità, stimolando così un rapporto ossessivo con il gioco che si mostra difficile da curare.

nessi al gioco rischiano così di svanire non appena la piattaforma venga chiusa dai rispettivi proprietari o gestori, anche senza alcun preavviso.

⁸ Come precisato dalla stessa Autrice, il GAP costituisce un disturbo psichiatrico formalmente riconosciuto dall'*American Psychiatric Association* e definito dal Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali (DSM-IV) come disturbo del controllo degli impulsi.

⁹ Di particolare rilevanza sono i dati provenienti dall'indagine epidemiologica sul gioco d'azzardo in Italia realizzata, nel 2018, dall'Istituto Superiore di Sanità (ISS), in collaborazione con l'Agenzia delle Dogane e Monopoli. Lo studio mostra quanto il fenomeno sia diffuso fra i giovani (circa un quarto dei quattordicenni intervistati ha dichiarato di aver giocato d'azzardo almeno una volta) e quale distribuzione esso assuma sul territorio italiano (i valori più elevati riguardano il Sud Italia, dove la diffusione del gioco d'azzardo fra i minori di 18 anni supera il trentasei per cento).

¹⁰ Si segnala, da ultimo, l'intervento del ministro della Salute Roberto Speranza che ha da poco firmato un decreto recante il regolamento per l'adozione delle "Linee di azione per garantire le prestazioni di prevenzione, cura e riabilitazione rivolte alle persone affette dal gioco d'azzardo patologico". In questo senso, si v. https://www.salute.gov.it/portale/news/p3_2_4_1_1_stampa.jsp?id=5819.

La risposta suggerita va nel senso di una maggiore consapevolezza delle caratteristiche e dei pericoli della rete in generale e, parallelamente, verso l'adozione di strategie pratiche e giuridiche in grado di semplificare la comprensione delle dinamiche che inducono a giocare d'azzardo *online*. Pur senza dimenticare i riflessi giuridico-filosofici di una simile impostazione – l'idea che il legislatore possa intervenire sulle abitudini culturali e di vita dei cittadini di fatto si scontra con chi promuove una lettura liberale e anti-paternalistica del diritto –, Vantin non esita a proporre un ripensamento dei meccanismi non solo di cura dell'azzardopatia ma anche di prevenzione della stessa, suggerendo di guardare verso interventi normativi capaci di stimolare una più sana gestione del rapporto con la rete e l'emersione di una vera e propria *digital literacy*.

A corredo delle considerazioni esposte dai primi tre Autori si pongono i dati statistici riportati nella seconda parte del volume, dedicata alle testimonianze di Giulia Migneco (51-57), Giorgia Pifferi e Isabella Morlini (59-65), Pamela Bussetti e Marzio Govoni (67-69), Andrea Ligabue (71-76).

Oltre ad arricchire la riflessione di spunti interessanti, che provengono dall'osservazione sul campo, le testimonianze citate sottolineano, ancora una volta, l'esigenza di individuare risposte più efficaci ai pericoli posti dal gioco d'azzardo *online*, risposte che sappiano combinare azioni di contrasto immediate e percorsi trasversali di educazione digitale.

§ 3. – *Considerazioni conclusive*

Il quadro che emerge dalla lettura de *I pericoli del gioco d'azzardo nell'era digitale* è senza dubbio interessante e getta una luce sulle tante zone d'ombra che ancora oggi caratterizzano lo scenario giuridico-normativo del gioco d'azzardo, specie nella sua versione *online*. Un primo elemento sul quale l'opera sembra invitare a riflettere è, perciò, l'esigenza per il diritto di maturare una visione più consapevole dell'azzardo quale fenomeno socio-culturale, dei pericoli ad esso associati e degli effetti amplificativi che in questo scenario svolgono le nuove tecnologie.

I contributi presentati all'interno del volume pongono ben in evidenza, in effetti, il ricco ed eterogeneo complesso di fattori, dinamiche ed esigenze che incidono sulla gestione e regolazione del fenomeno. Da un lato, c'è il bisogno di rendere la popolazione più partecipe delle ambiguità e dei rischi che si annidano nel gioco d'azzardo *online* (solo una delle tante conseguenze problematiche della rete); dall'altro, quello di contrastare le infiltrazioni criminali che popolano questo contesto, agevolate dall'anonimato e dall'assenza di interazioni fisiche che esso garantisce.

Le diverse proposte degli autori offrono, altresì, un contributo importante alla riflessione sui contenuti che potrebbero assumere i nuovi strumenti di regolazione del fenomeno. In questo senso, si manifesta con forza l'esigenza di guardare verso strategie di prevenzione – e non solo di

cura – dell'azzardopatia. Lo sguardo del legislatore dovrebbe perciò proiettarsi verso soluzioni normative capaci di integrarsi in modo più puntuale con i modelli socio-culturali che partecipano alla diffusione del gioco d'azzardo, eventualmente sfruttando la stessa dimensione digitale che questo va oggi assumendo.

In un mondo che si muove sempre più verso modelli algoritmici di regolazione della realtà¹¹, vale la pena guardare alla tecnologia non più solo come a una fonte di pericoli ma anche come al veicolo di nuove – e in alcuni casi probabilmente più efficaci – politiche di intervento.

Abstract

The paper reviews *I pericoli del gioco d'azzardo nell'era digitale. Strategie di prevenzione e azioni di contrasto*, a book edited by Serena Vantin, gathering reflections and testimonies on gambling and the new pathological dimensions of the phenomenon the Internet and digital technologies can drive. After a glance at the cultural project and the objectives at the basis of the work, we will explore the contents, trying to catch the different readings provided by the Authors on compulsive gambling and the role that law could play to prevent – not just to control – the phenomenon. Finally, we will devote some final remarks to new regulatory strategies to help face such a complex scenario.

¹¹ Per una disamina sui vari effetti della regolazione algoritmica, con particolare riguardo all'ambito giuridico, si veda il fascicolo monografico, a cura di A. ANDRONICO e TH. CASADEI, della rivista *Ars interpretandi*, 26(1), 2021 dedicato a *Algoritmi ed esperienza giuridica*.

