

## **GIOCO D'AZZARDO E CRIMINALITÀ**

Cresciuto esponenzialmente negli ultimi anni, il gioco d'azzardo è ben radicato sul territorio nazionale: l'Italia si colloca al primo posto in Europa e al terzo nel mondo tra i Paesi in cui si gioca di più, con una spesa pro capite di circa 1.260 euro l'anno per tentare il colpo di fortuna che possa cambiare la vita tra videopoker, slot-machine, Gratta e vinci, Enalotto e sale Bingo.

Non solo. Con un totale di circa 95 miliardi di euro di fatturato, la ricca azienda del gioco arriva ad essere la terza industria del Paese, che dà lavoro a più di 120 mila addetti e muove gli affari di oltre 5.000 aziende, grandi e piccole.

Un'impresa sempre in attivo, che non risente della crisi che colpisce l'Italia e che anzi aumenta ogni anno il suo giro d'affari, alimentando mafia, camorra e 'ndrangheta, che si spartiscono il racket del gioco d'azzardo dal Piemonte alla Sicilia, come dimostrato dalle operazioni condotte dalle forze di polizia e dalle indagini avviate da 10 Direzioni Distrettuali Antimafia in 22 città, nel solo 2010. Inchieste che hanno portato a numerosi arresti e alla denuncia di oltre 8mila persone, al sequestro di 3.746 videogiochi illegali e alla scoperta di 1.918 i punti di raccolta di scommesse non autorizzate o clandestine. Indagini dalle quali è anche emerso che il gioco illegale in mano alle organizzazioni criminali vale, in termini di giro d'affari, oltre 10 miliardi di euro e vede coinvolti 41 clan, infiltrati anche nel gioco legale come mezzo per riciclare denaro o concedere prestiti a tassi usurari.

I sistemi usati dalle cosche per infiltrarsi nel circuito legale sono i più fantasiosi: dalle sale bingo usate come lavanderie per il riciclaggio di soldi sporchi all'imposizione del noleggio di apparecchi, dalla gestione di bische clandestine al toto nero, dai prestiti usurari ai giocatori indebitati al racket delle slot-machine. Fino all'acquisto da parte dei clan dei biglietti vincenti di Lotto, SuperEnalotto, Gratta e vinci, pagati con un sovrapprezzo dal 5 al 10 per cento, altro canale privilegiato per ripulire il denaro. Al momento ci sono 10 concessionarie autorizzate, ognuna delle quali ha collegamento telematico che comunica i dati sulle giocate al Fisco per poi applicare le tasse al 12 per cento: l'attività delle mafie consiste nell'alterare le macchinette in modo da annullare o abbattere i dati comunicati al Fisco. I rischi e le sanzioni sono contenute: difficile dimostrare l'associazione mafiosa, e alla fine si viene giudicati solo per l'intrusione abusiva in un sistema informatico o per concorrenza sleale. Nella gestione delle slot, di fatto, grazie ai vari trucchetti, la malavita organizzata rappresenta l'undicesimo concessionario occulto del Monopolio.

Quella legata al gioco per il nostro Paese è una vera e propria emergenza, che coinvolge molti settori: economico, aziendale, sociologico, psicologico e giuridico, con grosse ricadute di tipo sanitario, sociale, sui rapporti familiari e sulla situazione patrimoniale di migliaia di cittadini.

Si presume che i giocatori a rischio ammontino ad almeno due milioni, mentre circa 800mila sarebbero le persone dipendenti dal gioco d'azzardo, alla stregua di una droga. La "ludopatia", che inquadra il gioco d'azzardo nell'ambito delle cosiddette "dipendenze comportamentali", rappresenta oggi un disturbo psicopatologico riconosciuto, che può portare all'autodistruzione.