

# Profili penali del gioco d'azzardo patologico

Dario Guidi

**Abstract:** This work examines the criminal profiles of gambling, analyzing the types of crimes contained in the penal code and in complementary legislation, with particular regard to the incriminating rules of “abusive exercise” conduct, and extending the investigation, albeit in short, to the criminal phenomena related to “pathological gambling disorder”. Finally, the work also examines the complex question of the impact of “gambling addiction” on the ability to understand and will.

**Keywords:** Pathological gambling, Penal code, Abusive gambling practice, Participation in gambling, Imputability

**Sommario:** 1. Cenni introduttivi sull'odierno quadro normativo 225; 2. Il gioco d'azzardo nel Codice penale 227; 3. La fattispecie incriminatrice dell'esercizio abusivo delle attività di gioco e scommessa (art. 4 l. n. 401/1989) 230; 4. I fenomeni criminosi correlati al gioco d'azzardo 232; 5. L'inquadramento della ludopatia tra i disturbi che incidono sull'imputabilità del soggetto agente 236; Riferimenti bibliografici 239

## 1. Cenni introduttivi sull'odierno quadro normativo

La disciplina nazionale del ‘gioco pubblico’ si compone di un vasto novero di disposizioni, che danno vita ad un intricato mosaico normativo con frequenti sovrapposizioni e problematiche di coordinamento intrasistematico. Il gioco è disciplinato nell’ambito di una pluralità di fonti normative: dal Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza (T.U.L.P.S.) alle leggi statali di settore dedicate alle varie tipologie di gioco; dai regolamenti emessi dalle autorità competenti alle leggi regionali e ad altre fonti normative di carattere integrativo. Insomma: un quadro a dir poco complesso ed eterogeneo (Beltrani 1999), di cui fa parte anche il ristretto novero di norme incriminatrici contenute nel Codice penale.

In tale multiforme (e caotico) contesto normativo si inserisce anche il gioco d'azzardo, fenomeno che in questi anni ha messo drammaticamente in luce l’ambigua postura e le contraddizioni del nostro legislatore *in subiecta materia*: da un lato si considera il giocatore d'azzardo come un soggetto ‘antisociale’, e si assume di conseguenza un atteggiamento proibizionistico-repressivo, stigmatizzando con il ricorso alla sanzione penale sia l’esercizio che la partecipazione a questa tipologia di giochi; dall’altro lato si introducono costantemente *deroghe* e nuovi spazi di liceità, legalizzando forme e modalità sempre più ‘tecnologiche’ e diversificate di gioco d'azzardo, che peraltro è fonte di rilevanti introiti per le

Dario Guidi, University of Siena, Italy, [dario.guidi@unisi.it](mailto:dario.guidi@unisi.it), 0009-0002-8384-661X

Referee List (DOI 10.36253/fup\_referee\_list)

FUP Best Practice in Scholarly Publishing (DOI 10.36253/fup\_best\_practice)

Dario Guidi, *Profili penali del gioco d'azzardo patologico*, © Author(s), CC BY-SA 4.0, DOI 10.36253/979-12-215-0444-6.18, 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. 225-240, 2024, published by Firenze University Press and USiena PRESS, ISBN 979-12-215-0444-6, DOI 10.36253/979-12-215-0444-6

caso dello Stato, e si considera il giocatore ‘compulsivo’ come una ‘vittima’ di tale sistema, un ‘malato’ da curare. Va detto che questa ambiguità di fondo è per certi versi immanente alla natura ancipite della condotta che si vuole disciplinare: il gioco d’azzardo può essere considerato alla stregua di una patologia da curare o invece come un comportamento illecito (in quanto socialmente dannoso) da reprimere e punire. La ricerca di un punto di equilibrio tra questi due estremi non sembra aver condotto sinora a risultati pienamente appaganti, in «una continua oscillazione tra permissivismo e proibizionismo» (Bianchetti 2015).

In ogni caso è chiaro che il fenomeno può essere osservato da prospettive diverse. Sotto il profilo sociologico il gioco d’azzardo è un comportamento di massa che crea forme di ‘interazione sociale diseguale’, in cui le parti stanno in posizioni non equivalenti: una forma di consumo «senza alcuna connessione con un valore d’uso» (Fiasco 2019). Dal punto di vista medico-psichiatrico il gioco d’azzardo ‘compulsivo’ è ormai da tempo considerato come una vera e propria patologia (appunto: «gioco d’azzardo patologico» o «ludopatia»). Segnatamente, il gioco d’azzardo patologico si fa rientrare nel *genus* delle «dipendenze comportamentali», cioè quelle tipologie di dipendenza che sono correlate ad un comportamento persistente e non ad una ‘sostanza’ e che sfociano infine nei disturbi della personalità. Infine, sotto l’aspetto giuridico-penale il gioco d’azzardo è considerato dal nostro legislatore come un comportamento socialmente dannoso, oltreché individualmente auto-distruttivo, che crea problemi di ordine pubblico e può rappresentare un fattore criminogeno. Non per caso le fattispecie incriminatrici dell’esercizio e della partecipazione al gioco d’azzardo sono ricomprese nel titolo I del libro III del Codice penale, dedicato alle «contravvenzioni di polizia», e più specificamente nell’ambito del capo II, che reca la *rubrica legis* «delle contravvenzioni concernenti la polizia amministrativa sociale». Su tali contravvenzioni ci soffermeremo nel prossimo paragrafo.

In ogni caso il complesso sistema di ‘autorizzazioni’ e ‘divieti’ di cui si compone l’attuale assetto di disciplina in materia di giochi e scommesse poggia su un principio generale dell’ordinamento: il gioco d’azzardo è legale quando è autorizzato dallo Stato. Lo Stato è l’unico soggetto che può autorizzare il gioco d’azzardo in quanto la competenza in materia è affidata all’Agenzia delle Dogane e dei Monopoli di Stato, che è autorità regolatoria, di vigilanza e di controllo, con poteri anche sanzionatori, in materia di *dogane, giochi ed accise*. Con particolare riferimento al settore ‘giochi’ tale Agenzia, come si legge sul sito ministeriale, «esercita il presidio dello Stato nel settore dei giochi garantendo gli interessi dell’Erario attraverso la riscossione dei tributi e l’eventuale gestione del contenzioso, tutelando il cittadino con il contrasto agli illeciti e gestendo il mercato delle concessioni e degli atti regolamentari» ([www.adm.gov.it](http://www.adm.gov.it)).

In linea generale e a grandi linee, possono darsi due situazioni ‘paradigmatiche’, conformi a legalità, di esercizio del gioco d’azzardo: 1) il gioco è gestito direttamente dall’Agenzia delle Dogane e dei Monopoli di Stato, che ha il compito di presidiare l’esercizio dei giochi più praticati, come il Lotto, il Superenalotto, il “gratta e vinci” e vari giochi online; 2) il gioco è gestito da privati (normalmente società di grandi dimensioni) autorizzati dallo Stato. Si pensi, per esemplificare,

ai casinò (in Italia Sanremo, Campione d'Italia, Venezia e *Saint Vincent*) e alle navi da crociera nel corso della navigazione.

## 2. Il gioco d'azzardo nel Codice penale

Il gioco d'azzardo costituisce un fatto illecito per il nostro Codice penale, che punisce sia l'esercizio che la semplice partecipazione a questa peculiare tipologia di gioco. Va detto però che nel corso degli anni sono state introdotte numerose deroghe al generale divieto di gioco d'azzardo, sulla base di decisioni prese a livello politico-legislativo, con il progressivo inserimento di sempre nuovi giochi tra quelli autorizzati. Si potrebbe dire che la disciplina legislativa del gioco d'azzardo nel nostro ordinamento, pur avendo attraversato 'fasi' diverse, si è gradualmente sviluppata attraverso provvedimenti di 'liberalizzazione'. Ma balza agli occhi la perdurante assenza, ancor oggi, di una normativa organica e unitaria sul gioco d'azzardo.

L'approccio originario del legislatore penale al fenomeno del gioco d'azzardo è ispirato ad una logica essenzialmente 'proibizionista', nel senso che, nel codice Rocco del 1930, il gioco d'azzardo era (ed è tuttora) vietato e previsto come reato. In particolare, la relativa disciplina è contenuta negli artt. 718-722 c.p. Sia «l'esercizio» che «la partecipazione» al gioco d'azzardo sono penalmente sanzionati nell'ambito di fattispecie contravvenzionali: in particolare, si tratta degli artt. 718 e 720 c.p. che puniscono, rispettivamente, «l'esercizio di giuochi d'azzardo» e la «partecipazione a giuochi d'azzardo» (Ranucci 1989).

Iniziando dall'art. 718 c.p., tale norma punisce con l'arresto da tre mesi ad un anno e con l'ammenda non inferiore a 206 euro «Chiunque, in un luogo pubblico o aperto al pubblico, o in circoli privati di qualunque specie, tiene un giuoco d'azzardo o lo agevola». Essendo prevista la pena 'congiunta' dell'arresto e dell'ammenda, questa contravvenzione non è ovviamente suscettibile di 'oblazione'. Ai sensi della disposizione in esame, il gioco d'azzardo è penalmente sanzionato quando si svolge nei seguenti luoghi: a) in un luogo pubblico, cioè accessibile a chiunque, senza alcun requisito o limitazione (si pensi ad una piazza o ad una strada pubblica); b) in un luogo aperto al pubblico, cioè accessibile nel rispetto di determinate condizioni (ad esempio, pagando il biglietto di ingresso o la consumazione). Si pensi a locali quali *pub*, cinema, teatri, ecc.; c) in un circolo privato. Quest'ultima locuzione si caratterizza per una portata semantica molto ampia e ricomprende non solo le associazioni e i circoli propriamente detti, ma ogni tipo di luogo privato in cui si pratica abitualmente il gioco d'azzardo. Il fatto di cui all'art. 718 c.p. è aggravato, con raddoppio della pena ivi prevista (quindi si tratta di una circostanza «ad effetto speciale», che comporta un aumento di pena in misura frazionaria superiore ad un terzo), nelle ipotesi previste dal successivo art. 719 c.p., e cioè: 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.

L'art. 720 c.p. punisce invece la mera «partecipazione» al gioco d'azzardo, stabilendo che: «1. Chiunque, in un luogo pubblico o aperto al pubblico, o in

circoli privati di qualunque specie, senza esser concorso nella contravvenzione preveduta dall'articolo 718, è colto mentre prende parte al giuoco di azzardo, è punito con l'arresto fino a sei mesi o con l'ammenda fino a 516 euro. 2. 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». Siamo qui in presenza di un fatto di minore gravità intrinseca rispetto alla precedente ipotesi di «esercizio del gioco d'azzardo», e infatti la condotta tipica di partecipazione è punita con pena *alternativa* ed è quindi oblationabile con il procedimento di cui all'art. 162 *bis* c.p. (c.d. «oblazione speciale»). Ciò implica che il contravventore può essere ammesso dal giudice a pagare, prima dell'apertura del dibattimento di primo grado ovvero prima del decreto penale di condanna, una somma corrispondente alla metà del massimo dell'ammenda, oltre alle spese del procedimento. Il pagamento estingue il reato. In tale ipotesi, però, l'accesso all'oblazione è subordinato ad una valutazione del giudice, che potrebbe respingere la domanda dell'imputato ove permangano conseguenze dannose o pericolose del reato oppure ove il fatto sia considerato "grave".

A differenza di quanto abbiamo visto con riguardo all'esercizio del gioco d'azzardo, la partecipazione individuale non è punita in ogni caso, ma solo quando il soggetto agente è colto «in flagranza di reato» in luoghi pubblici o in circoli privati. Si tratta di un paradigmatico esempio di «condizione obiettiva di punibilità», cioè di un accadimento a cui è subordinata la punibilità, ma che non rientra nel novero degli elementi costitutivi del fatto tipico. In altri termini, tali "condizioni" constano in avvenimenti 'esterni', successivi o concomitanti al fatto di reato e distinti sia dalla condotta criminosa sia dall'evento tipico, che risultano completamente svincolati dal dolo o dalla colpa, nel senso che essi operano anche se il soggetto agente non si è rappresentato né ha voluto l'accadimento che integra la condizione, ed anche se tale accadimento non era per l'agente prevedibile ed evitabile. In queste ipotesi, dunque, il reato è già 'perfetto' e connotato da un proprio coefficiente di disvalore, ma per motivi di opportunità e convenienza il legislatore ne subordina la punibilità al verificarsi di una determinata condizione (Ramacci 2023, 393; Bartoli e Palazzo 2023, 595; Mantovani 2020, 861). La disciplina di tali condizioni è contenuta nell'art. 44 c.p. che recita: «quando per la punibilità del reato la legge richiede il verificarsi di una condizione, il colpevole risponde del reato anche se l'evento da cui dipende il verificarsi della condizione non è da lui voluto». Nel caso del gioco d'azzardo la punibilità 'scatta' solo quando il giocatore è colto in flagranza di reato in uno dei luoghi indicati dal legislatore penale.

Il successivo art. 721 c.p. contiene una norma definitoria che illustra cosa debba intendersi per «giuoco d'azzardo» e per «case da gioco». «Agli effetti delle disposizioni precedenti: sono giuochi di azzardo quelli nei quali: a) ricorre il fine di lucro e b) la vincita o la perdita è interamente o quasi interamente aleatoria; sono 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». Gli elementi che caratterizzano la nozione giuridico-penale di gioco d'azzardo sono quindi essenzialmente due: 1) il fine di lucro; 2) la componen-

te aleatoria che prevale sulle capacità individuali. Ciò implica che il risultato di questa tipologia di gioco in termini di perdita o di vincita non dipendono dalle abilità personali del giocatore ma sono frutto del caso. Il rischio per il giocatore è dunque già *ab origine* più accentuato (Ariolli 1995) perché non 'controllabile' e non 'contenibile' sulla base delle proprie capacità o delle proprie conoscenze o informazioni. Alla luce di tale criterio devono essere ricompresi in questa categoria concettuale, ad esempio: le Lotterie e il Bingo; le *slot machines* e la *roulette*; i «gratta & vinci» e giochi analoghi; i giochi basati sul lancio dei dadi; i giochi numerici 'a quota fissa' (come il lotto) e 'a totalizzatore' (come il Superenalotto ed il c.d. «Eurojackpot»). Per solito si ricomprendono nel *genus* categoriale del gioco d'azzardo anche le scommesse sportive ed ippiche ma in relazione ad esse si potrebbe obiettare che talora la componente di abilità dello scommettitore – che ad esempio conosce lo stato di forma e/o le prestazioni di una squadra o di un cavallo – potrebbe assumere un rilievo decisivo. Altrettanto può dirsi con riguardo ai giochi di carte e in particolare al *poker*. A tale ultimo riguardo merita sottolineare che alcune modalità di questo gioco rientrano in effetti nel c.d. 'poker sportivo' e non risultano quindi classificabili come 'gioco d'azzardo'.

Sulla componente 'aleatoria' del gioco d'azzardo si è pronunciata anche la Suprema Corte, ad avviso della quale «Il gioco d'azzardo, punito dall'art. 718 Codice penale, si configura allorché l'abilità del giocatore assume un ruolo minimo rispetto alla aleatorietà, dovuta alla fortuna ed al caso, e sussiste un fine di lucro, che può essere escluso solo allorquando la posta sia talmente tenue da avere un valore irrilevante» (nella fattispecie la Corte ha ritenuto corretta la qualificazione della condotta dell'imputato ai sensi dell'art. 718 c.p. con riferimento all'istallazione e gestione in un pubblico esercizio di cinque *slot machines* al cui interno erano installati giochi di carattere aleatorio, desumendone la finalità di lucro dalla cospicua somma di denaro rinvenuta all'interno delle macchine) (Cass. pen., Sez. fer., 23 agosto 2016, n. 35529).

Occorre in ogni caso considerare che nel nostro ordinamento sono previste numerose deroghe al principio della rilevanza penale del gioco d'azzardo. Gli esempi emblematici sono quelli dei casinò (che sono appunto luoghi dedicati al gioco, anche d'azzardo) e delle navi da crociera, in relazione ai quali la nostra legislazione ammette anche i giochi di indole aleatoria. Ma ciò vale, ad esempio, anche per varie tipologie di giochi che si svolgono online. La disciplina penalistica è derogata talvolta in modo esplicito, talaltra implicitamente in forza del criterio di 'specialità' (*lex specialis derogat generali*). In tal senso si è pronunciata anche la Corte di Cassazione, affermando il principio di diritto secondo cui le norme che disciplinano determinate tipologie di gioco d'azzardo, subordinandone l'esercizio al conseguimento di apposite licenze o comunque all'assenso dell'amministrazione o ad altri provvedimenti autorizzatori, rivestono natura 'speciale' rispetto a quelle che incriminano il gioco d'azzardo. In dette ipotesi il gioco d'azzardo deve quindi considerarsi penalmente lecito. In una pronuncia avente ad oggetto i rapporti tra codice penale e legislazione complementare, ad esempio, il Supremo Collegio ha avuto occasione di affermare che «In materia di apparecchi e congegni di intrattenimento, integra la violazione amministrativa

di cui all'art. 110, commi sesto lett. a) e nono lett. d), r.d. 18 giugno 1931, n. 773, e non il reato di gioco di azzardo previsto dall'art. 718 cod. pen., l'installazione o l'utilizzo in luoghi pubblici o aperti al pubblico, in assenza del prescritto nulla osta, di apparecchi "totem" collegati a piattaforme telematiche che consentano l'esercizio di giochi nei quali ricorre il fine di lucro e l'aleatorietà della vincita» (Cass. pen., Sez. III, 27 gennaio 2017, n. 30803). Nella motivazione di questa sentenza la Corte ha osservato che la regolamentazione di cui al T.U.L.P.S. si pone in rapporto di specialità con la disciplina penalistica del gioco d'azzardo, laddove qualifica come leciti, sottoponendoli ai provvedimenti di assenso previsti dalla legge, giochi che in astratto rientrerebbero nella categoria dei giochi d'azzardo di cui all'art. 721 c.p. e che invece sono consentiti per la caratteristica di essere giocati attraverso apparecchiature elettroniche e con puntate di modesta entità economica; con la conseguenza che le eventuali violazioni del regime fissato ai sensi dai commi 6 e 7 del citato art. 110 sono sanzionate in via amministrativa ai sensi del successivo comma 9.

### 3. La fattispecie incriminatrice dell'esercizio abusivo delle attività di gioco e scommessa (art. 4 l. n. 401/1989)

Per concludere la nostra breve rassegna delle norme penali in materia di gioco d'azzardo non autorizzato, occorre soffermarsi anche su una importante disposizione extra-codicistica, che contempla al suo interno una pluralità di ipotesi di reato. Si tratta dell'art. 4 (*Esercizio abusivo di attività di giuoco o di scommessa*) della legge 13 dicembre 1989, n. 401 (recante «Interventi nel settore del giuoco e delle scommesse clandestini e tutela della correttezza nello svolgimento di manifestazioni sportive»), il cui testo ha formato oggetto nel corso degli anni di numerose modifiche, interpolazioni ed aggiunte.

Iniziando dal primo comma, esso contempla anzitutto una figura delittuosa che punisce con la reclusione da tre a sei anni e con la multa da 20.000 a 50.000 euro «chiunque esercita abusivamente l'organizzazione del giuoco del lotto o di scommesse o di concorsi pronostici che la legge riserva allo Stato o ad altro ente concessionario». Alla stessa pena soggiace chi, comunque, organizza scommesse o concorsi pronostici su attività sportive gestite dal Comitato olimpico nazionale italiano (CONI), dalle organizzazioni da esso dipendenti o dalla Unione italiana per l'incremento delle razze equine (UNIRE). In merito all'UNIRE va però precisato che, con la legge 15 luglio 2011, n. 111, tale ente è stato trasformato nella Agenzia per lo sviluppo del settore ippico (ASSI), che ne ha in un primo momento 'ereditato' funzioni e attività, e in particolare il compito di promuovere l'incremento e il miglioramento qualitativo e quantitativo delle razze equine. Con la successiva legge n. 135 del 7 agosto 2012 (G.U. n. 189 del 14 agosto 2012), tuttavia, è stata disposta la soppressione anche dell'ASSI ed il trasferimento delle relative funzioni al Ministero delle Politiche agricole alimentari e forestali ed all'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli.

L'art. 4, comma 1, contempla anche una fattispecie contravvenzionale, di carattere residuale rispetto alla predetta figura delittuosa, che punisce con l'arresto

da tre mesi ad un anno e con l'ammenda non inferiore ad euro 516,46 chiunque abusivamente esercita l'organizzazione di pubbliche scommesse su 'altre' competizioni di persone o animali e giochi di abilità. Le stesse sanzioni si applicano a chiunque venda sul territorio nazionale, senza autorizzazione dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, biglietti di lotterie o di analoghe manifestazioni di sorte di Stati esteri, nonché a chiunque partecipi a tali operazioni mediante la raccolta di prenotazione di giocate e l'accredito delle relative vincite e la promozione e la pubblicità effettuate con qualunque mezzo di diffusione. Le prime due ipotesi di reato contemplate dal primo comma dell'art. 4, dunque, puniscono entrambe l'esercizio abusivo, differenziandosi però in relazione all'oggetto materiale della condotta, ossia in riferimento alla tipologia di gioco, competizione o scommessa.

Nell'ambito dello stesso comma sono previste anche due figure criminose in materia di organizzazione illecita di giochi a distanza. La prima, di natura delittuosa, punisce con la reclusione da tre a sei anni e con la multa da 20.000 a 50.000 euro chiunque organizza, esercita e raccoglie a distanza, senza la prescritta concessione, qualsiasi gioco istituito o disciplinato dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli. La seconda, di indole contravvenzionale, punisce con l'arresto da tre mesi a un anno o con l'ammenda da euro 500 a euro 5.000 la condotta, meno grave sotto il profilo della intrinseca offensività, di chi, essendo in possesso dell'apposita concessione, organizza, esercita e raccoglie a distanza qualsiasi gioco istituito o disciplinato dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli con modalità e tecniche diverse da quelle previste dalla legge.

I successivi commi 2 e 3 dello stesso art. 4 contemplano due ulteriori ipotesi di reato, entrambe di natura contravvenzionale, che puniscono, rispettivamente, chi «dà pubblicità» all'esercizio di giochi e scommesse di cui al comma 1 e chi vi 'partecipa'. In entrambi i casi la norma si apre con una clausola di sussidiarietà espressa rispetto alla fattispecie di cui al primo comma, nel senso che le contravvenzioni in esame trovano applicazione soltanto al di fuori dei casi di concorso in uno dei reati previsti dal medesimo comma. In queste ipotesi, quindi, la condotta tipica è connotata da un coefficiente di disvalore di minore intensità rispetto all'esercizio abusivo, perché il fatto punibile si sostanzia nella mera 'pubblicizzazione' di giochi abusivamente esercitati o nella 'partecipazione' ad essi. Si spiega dunque il minor carico sanzionatorio, che qui consta nell'arresto fino a tre mesi e nell'ammenda da 51,65 a 516,46 euro.

L'art. 4 contiene infine alcune disposizioni 'estensive' delle sanzioni previste nei primi commi anche ad altre tipologie di condotta. In particolare: a) il comma 4 stabilisce che le disposizioni di cui ai commi 1 e 2 si applicano anche ai giochi d'azzardo esercitati a mezzo degli apparecchi vietati dall'articolo 110 TULPS; b) il comma 4 bis, aggiunto dall'art. 37, comma 5, della legge 23 dicembre 2000, n. 388, estende genericamente l'applicazione delle sanzioni di cui al presente articolo a chiunque, privo di concessione, autorizzazione o licenza ai sensi dell'art. 88 TULPS, svolga in Italia qualsiasi attività organizzata al fine di accettare o raccogliere o comunque favorire l'accettazione o in qualsiasi modo la raccolta, anche per via telefonica o telematica, di scommesse di qualsiasi

genere da chiunque accettate in Italia o all'estero; c) il comma 4 *ter*, introdotto dall'anzidetta l. n. 388/2000 e poi più volte modificato negli anni successivi (da ultimo, ad opera dell'art. 27, comma 1, lettera *b*, del d.l. 28 gennaio 2019, n. 4, convertito con modificazioni dalla l. 28 marzo 2019, n. 26), reca una 'clausola di chiusura' con cui il legislatore estende le sanzioni dell'art. 4 a «chiunque effettui la raccolta o la prenotazione di giocate del lotto, di concorsi pronostici o di scommesse per via telefonica o telematica, ove sprovvisto di apposita autorizzazione del Ministero dell'economia e delle finanze - Agenzia delle dogane e dei monopoli all'uso di tali mezzi per la predetta raccolta o prenotazione».

Da un punto di vista empirico-criminologico la 'disposizione a più norme' di cui al descritto art. 4, oltre a caratterizzarsi per un raggio di applicazione significativamente più ampio rispetto a quello dei reati contemplati dal codice penale, in cui troviamo descritte tipologie di condotta talvolta un po' anacronistiche rispetto alle odierne esigenze di tutela, contiene alcune incriminazioni che risultano connotate da un coefficiente più elevato di disvalore penale e da una carica offensiva più spiccata rispetto all'oggettività giuridica, che in questo caso si articola in due distinte *species* di bene tutelato: da un lato vi sono gli interessi patrimoniali dell'Erario, che indubbiamente subiscono un consistente *vulnus* dall'esercizio abusivo del gioco d'azzardo; dall'altro vi è l'interesse al corretto esercizio delle funzioni pubbliche di gestione, regolamentazione e vigilanza sul gioco d'azzardo. Tale ultimo interesse, in realtà, si configura e opera come un 'bene strumentale', la cui protezione costituisce cioè un mezzo in vista della tutela di un 'bene finale', rappresentato in questo caso «dall'interesse della collettività a vedere tutelati la sicurezza e l'ordine pubblico in presenza di un fenomeno che si presta a fornire l'*habitat* ad attività criminali» (Corte cost., 23 marzo 2004, n. 185). E, in effetti, sono ben note le strategie poste in atto dalla criminalità organizzata per 'conquistare' e gestire il mercato del giuoco abusivo. A ben riflettere, però, l'obiettivo che il legislatore realisticamente si prefigge attraverso queste incriminazioni consta, almeno fino a quando non si addiverrà ad una disciplina organica della materia, nel mero «contenimento del rischio»: ed invero, non potendosi vietare *tout court* un certo tipo di attività, si sceglie di subordinarne lo svolgimento al rispetto di determinati presupposti, condizioni e limiti, attraverso i quali il legislatore mira a garantire, nella logica di fondo del bilanciamento di interessi, lo svolgimento di tale attività secondo parametri legali e all'interno del perimetro, appunto, del «rischio consentito».

#### 4. I fenomeni criminosi correlati al gioco d'azzardo

Il problema del gioco d'azzardo si intreccia da tempo con due fenomeni criminosi che destano un sempre crescente allarme sociale: l'usura e il riciclaggio. In particolare, la criminalità organizzata si muove in vari ambiti, sia mediante infiltrazione nell'economia legale che mediante attività di gestione illecita di gioco clandestino e di erogazione di prestiti usurari. Come si legge nella *Relazione della Direzione investigativa antimafia relativa al II semestre 2019*, le mafie operano prevalentemente lungo due direttrici: da un lato, la gestione 'storica' del

gioco d'azzardo illegale, le cui prospettive sono andate allargandosi con l'offerta online; dall'altro, la contaminazione del mercato del gioco e delle scommesse legali, che garantisce rilevanti introiti, a fronte del rischio di sanzioni ritenute economicamente sopportabili.

Da quest'angolo visuale, le principali modalità tipiche di azione della criminalità organizzata risultano essenzialmente inquadrabili in tre classi di ipotesi: 1) l'attività di estorsione ai danni delle società concessionarie, delle sale da gioco e degli esercizi commerciali (soprattutto bar e tabaccherie); 2) la gestione delle scommesse sportive e dei giochi online, realizzate attraverso i cosiddetti «centri di trasmissione dati» (CTD) su piattaforme collocate all'estero, nonché, in taluni casi, l'imposizione di propri apparecchi in esercizi pubblici; 3) la concessione di prestiti a tassi usurari nei confronti di giocatori che non dispongono di altre risorse per far fronte ai propri debiti di gioco.

Con riguardo, anzitutto, all'usura, che punisce chiunque si fa dare o promettere, sotto qualsiasi forma, per sé o per altri, in corrispettivo di una prestazione di denaro o di altra utilità, interessi o altri vantaggi usurari (art. 644 c.p.), il problema si pone perché il giocatore d'azzardo patologico, dovendo effettuare continui esborsi in denaro a seguito delle perdite e degli ingenti debiti di gioco che si accumulano inesorabilmente nel corso del tempo, può trovarsi in situazioni di difficoltà economica o addirittura in condizioni 'disperate' di carenza di liquidità, vedendosi dunque costretto a far ricorso a prestiti in denaro al di fuori dei tradizionali circuiti legali di erogazione del credito, e accettando anche l'imposizione di interessi a tasso usurario.

Nel caso invece in cui il giocatore si rivolga ad un istituto di credito, l'angolo visuale da cui riguardare il fenomeno muta completamente. In tale evenienza, infatti, potrebbe accadere che le condizioni economico-patrimoniali del giocatore, al momento in cui richiede un affidamento bancario, siano sufficientemente solide e comunque non destino preoccupazione, non ostando alla concessione del prestito. Tali condizioni, però, nel caso del giocatore patologico, sono destinate a deteriorarsi rapidamente, di talché potrebbe insorgere un rischio per l'istituto di credito concedente, ove in un momento successivo insorgessero i presupposti per invocare la c.d. «usura in concreto». Quest'ultima fattispecie è contemplata, unitamente all'usura «in astratto» o «oggettiva», nel terzo comma dell'art. 644 c.p., ai sensi del quale: «La legge stabilisce il limite oltre il quale gli interessi sono sempre usurari. Sono altresì usurari gli interessi, anche se inferiori a tale limite, e gli altri vantaggi o compensi che, avuto riguardo alle concrete modalità del fatto e al tasso medio praticato per operazioni similari, risultano comunque sproporzionati rispetto alla prestazione di denaro o di altra utilità, ovvero all'opera di mediazione, quando chi li ha dati o promessi si trova in condizioni di difficoltà economica o finanziaria» (Cianci 2017).

Il primo alinea di questo comma si riferisce, come anticipato, all'usura «oggettiva» (o «in astratto»), che oggi è la fattispecie paradigmatica di usura. In tale ipotesi il limite oltre il quale gli interessi si considerano usurari è stabilito per legge. Il previgente requisito consistente nell'approfittamento dello stato di bisogno della vittima non figura più tra gli elementi strutturali del reato ma

solo come circostanza aggravante. La determinazione del tasso-soglia, infatti, è oggi rimesso ad un meccanismo di calcolo prestabilito dal legislatore e non alla discrezionalità del giudice. In particolare, l'art. 2, comma 4, della legge n. 108/1996, così come modificato dall'art. 8, comma 5, lettera d, del d.l. 13 maggio 2011, n. 70, recita: «Il limite previsto dal terzo comma dell'articolo 644 del codice penale, oltre il quale gli interessi sono sempre usurari, è stabilito nel tasso medio risultante dall'ultima rilevazione pubblicata nella Gazzetta Ufficiale ai sensi del comma 1 relativamente alla categoria di operazioni in cui il credito è compreso, aumentato di un quarto, cui si aggiunge un margine di ulteriori quattro punti percentuali. La differenza tra il limite e il tasso medio non può essere superiore a otto punti percentuali». Le fonti che concorrono alla determinazione del c.d. «tasso soglia» sono quindi numerose: a) la legge n. 108/1996 stabilisce i criteri per la determinazione del «tasso soglia»; b) la Banca d'Italia pubblica sul proprio sito le Istruzioni per la rilevazione dei tassi effettivi globali medi ai sensi della legge sull'usura, che vengono periodicamente aggiornate; c) con cadenza trimestrale il Dipartimento del Tesoro del Ministero delle Finanze, avvalendosi della collaborazione della Banca d'Italia e dell'Ufficio Italiano Cambi, rileva il TEGM (Tasso Effettivo Globale Medio) praticato dalle banche e dagli intermediari nel corso del trimestre precedente per operazioni della stessa natura. Questo meccanismo di calcolo garantisce un livello soddisfacente di trasparenza «oggettiva» sia sul fronte della determinazione e applicazione dei tassi di interesse, sia sul versante dell'accertamento di eventuali condotte illecite, e soprattutto è un procedimento 'controllabile', che consente agli istituti di credito, anche attraverso appositi programmi informatici, di non superare i limiti legali e quindi di non incorrere in responsabilità penale.

Ma il terzo comma dell'art. 644 c.p., come si diceva poc'anzi, contempla anche l'ipotesi della c.d. «usura in concreto» o «soggettiva». In quest'ultimo caso il legislatore affida al prudente apprezzamento del giudice del caso concreto la valutazione circa il carattere usurario o meno degli interessi, limitandosi ad indicare alcuni parametri di riferimento del giudizio: 1) le concrete modalità del fatto ed il tasso medio praticato per operazioni similari; 2) la sproporzione tra gli interessi dati o promessi e la prestazione di denaro o altra utilità; 3) le condizioni di difficoltà economica o finanziaria di chi ha dato o promesso tali interessi (situazione che ovviamente può venire in rilievo in relazione al giocatore d'azzardo patologico). Le banche devono quindi prestare particolare attenzione alle condizioni economico-finanziarie del cliente e al tasso praticato proprio in relazione all'usura *soggettiva*. Il giocatore d'azzardo patologico, infatti, è un soggetto che in qualsiasi momento può trovarsi in condizioni di difficoltà economica o finanziaria (se non addirittura in stato di bisogno), di talché è possibile che al momento della richiesta di un prestito egli possa fornire adeguate garanzie reddituali e/o patrimoniali che poi vengono meno nell'arco del breve o medio periodo. Posto che nell'usura «soggettiva» non rileva il superamento del tasso soglia ma è il giudice a valutare se nel caso concreto, in presenza di condizioni di difficoltà economica o finanziaria, vi sia sproporzione tra prestazione e controprestazione, l'instaurazione di un rapporto contrattuale «sinallagmatico»

di durata con un cliente affetto da disturbo da gioco d'azzardo patologico fa insorgere rischi più elevati, dal punto di vista delle eventuali responsabilità penali, soprattutto quando il tasso effettivamente praticato è 'contiguo', anche se inferiore, al limite legale rappresentato dal tasso soglia.

Al gioco d'azzardo si collega anche il fenomeno criminoso del 'riciclaggio'. In relazione a tale fenomeno, infatti, la criminalità organizzata opera prevalentemente su due fronti: a) gestendo attività autorizzate di gioco come strumento di 'ripulitura' del denaro sporco; b) gestendo attività clandestine di gioco d'azzardo con ingenti guadagni. La figura delittuosa del riciclaggio, contemplata dall'art. 648 *bis* c.p., punisce chiunque, al di fuori dei casi di concorso nel reato, sostituisce o trasferisce denaro, beni o altre utilità provenienti da delitto, ovvero compie in relazione ad essi altre operazioni, in modo da ostacolare l'identificazione della loro provenienza delittuosa (Razzante 2023). Recentemente è stato inserito un nuovo comma che contempla l'ipotesi in cui il riciclaggio abbia ad oggetto denaro o cose provenienti da contravvenzione punita con l'arresto superiore nel massimo a un anno o nel minimo a sei mesi (comma aggiunto dall'art. 1, comma 1, lett. d, n. 2, del d.lgs. 8 novembre 2021, n. 195). Nel 2014 era stata introdotta anche una fattispecie di 'autoriciclaggio', che punisce chi, avendo commesso o concorso a commettere un delitto, impiega, sostituisce, trasferisce, in attività economico-finanziarie, imprenditoriali o speculative il denaro, i beni o le altre utilità provenienti da tale delitto in modo da ostacolare concretamente l'identificazione della provenienza delittuosa (art. 648 *ter*.1, introdotto dalla l. 15 dicembre 2014, n. 186). Anche in relazione a tale ipotesi nel 2021 è stato introdotto un nuovo comma che estende la punibilità ai fatti commessi su denaro o beni provenienti da contravvenzione punita con l'arresto superiore nel massimo a un anno o nel minimo a sei mesi (ovviamente la pena è meno severa).

Dal punto di vista dell'analisi criminologica, negli ultimi anni si tende ad adottare un modello 'trifasico' di lettura del fenomeno del riciclaggio, alla luce del quale esso si articola in tre *steps* successivi: 1) immissione di proventi illeciti nel sistema finanziario, in modo diretto o indiretto (c.d. *placement*); 2) occultamento e/o travisamento dell'origine delittuosa attraverso artifici di varia natura e complessità (c.d. *layering*); 3) reimpiego in attività economiche lecite (*integration*), che vengono quindi esercitate in una situazione di «vantaggio competitivo» rispetto alle imprese «oneste», che quindi rischiano di indebolirsi o addirittura di essere estromesse da determinati settori di mercato. Segnatamente: a) il *placement* consiste nell'immissione dei proventi da reato nel sistema finanziario, direttamente nel mercato interno e/o all'estero, spesso mediante deposito di fondi presso istituti o intermediari finanziari; b) il *layering* consta nel compimento di una serie di operazioni finanziarie dirette a separare il capitale dalla sua origine illecita; c) la condotta di *integration* si articola nelle attività dirette ad 'integrare' nei circuiti dell'economia legale capitali e risorse che traggono la loro origine da attività delittuose, facendo circolare la ricchezza 'ripulita' nell'economia reale. Occorre comunque tener presente che, da un punto di vista empirico-realizzativo, il riciclaggio può attuarsi anche in un contesto spazio-temporale piuttosto circoscritto, attraverso una successione di attività

strettamente interdipendenti, le cui fasi realizzative tendono talora a sovrapporsi e a confondersi senza apparente soluzione di continuità.

Ragionando ancora in termini criminologici, sono stati individuati tre caratteri di fondo che accomunano i vari metodi di riciclaggio: 1) l'anonimato sulle identità dei titolari del denaro o dei beni; 2) l'impiego di tecniche decettive per occultare l'origine del denaro; 3) la c.d. 'mimetizzazione' delle transazioni finanziarie. Per realizzare tali attività le organizzazioni criminali si avvalgono oggi di personale altamente specializzato che comprende, ad esempio, operatori in ambito bancario e dell'intermediazione finanziaria, esperti di *web marketing* e di criptovaluta, esperti in materie giuridiche; contabili e prestanomi, nonché falsari di documenti, ecc.

Il riciclaggio, inoltre, ha assunto negli ultimi decenni un carattere sempre più transnazionale e organizzato (si parla oggi di una vera e propria «industria del riciclaggio»). Le procedure di *money laundering* sono oggi facilitate dalla globalizzazione dell'economia e dall'utilizzo di tecnologie informatiche sempre più sofisticate, nonché dalla diffusione della c.d. *net economy*. Il ricorso sempre più frequente ai sistemi di *banking online*, *trading online*, moneta elettronica (*e-cash*), strumenti di credito informatizzato e criptovaluta (che appunto significa valuta 'nascosta'), ha creato un terreno particolarmente fertile per le attività di riciclaggio. Proprio per queste ragioni, anche le strategie di contrasto vengono oggi elaborate ed attuate sempre più su un piano 'sovranzionale'. In particolare, l'azione internazionale antiriciclaggio si svolge oggi su almeno quattro versanti di intervento: a) l'armonizzazione delle legislazioni dei singoli Stati nel senso della uniforme criminalizzazione del riciclaggio (con particolare riguardo a condotte, autori e reati-presupposto); b) il sequestro e la confisca dei proventi illeciti (in base a regimi di disciplina differenziati e con varie forme di confisca: obbligatoria; per equivalente; per sproporzione, ecc.); c) la vigilanza sul sistema finanziario, resa possibile da una regolamentazione ispirata a nuovi criteri di trasparenza (con il graduale smantellamento del 'segreto bancario'); d) la collaborazione sempre più intensa con gli operatori professionali privati.

##### 5. L'inquadramento della ludopatia tra i disturbi che incidono sull'imputabilità del soggetto agente

Mutando prospettiva e ponendoci infine nell'ottica del giocatore affetto da disturbo da gioco d'azzardo patologico, occorre evidenziare che tale disturbo potrebbe incidere, in taluni casi particolarmente gravi, sulla capacità di intendere e di volere ai fini della responsabilità penale. Al riguardo va premesso che, com'è stato lucidamente osservato, il disturbo da gioco d'azzardo patologico può costituire addirittura un fattore criminogeno (Bianchetti 2015). Il giocatore patologico, infatti, è un soggetto particolarmente 'fragile' che può venire a trovarsi in condizioni 'disperate' sotto il profilo economico ma anche dal punto di vista psichico-emotivo, soprattutto perché la c.d. ludopatia, nelle sue forme più gravi, può comportare isolamento e profondo disagio nelle relazioni personali e nella vita di relazione, fino a causare la perdita del lavoro e la rottura delle

pregresse relazioni familiari, sociali e sentimentali. In tali circostanze estreme, il soggetto ludopatico può essere facilmente coinvolto in attività criminose sia in modo diretto, perché commette reati (soprattutto contro il patrimonio) per procurarsi la liquidità necessaria a continuare a giocare, sia indirettamente, perché la criminalità organizzata sfrutta la particolare vulnerabilità (e ricattabilità) di questi soggetti 'deboli' per «arruolarli nella manovalanza criminale» (Romani 2006, 350).

Quando ciò accade si pone dunque, per il giocatore d'azzardo patologico che commette uno o più reati, un problema di imputabilità. Tale ultimo concetto designa, ai sensi dell'art. 85 c.p., la capacità di intendere o di volere. Con la locuzione capacità di intendere si allude alla capacità di comprendere il significato e le conseguenze delle proprie azioni nel mondo esterno. L'espressione «capacità di volere» indica invece la capacità di controllo dei propri impulsi e stimoli, cioè la capacità di scegliere tra più alternative possibili di azione sulla base di scelte consapevoli, senza rimanere 'preda degli istinti'. In poche parole, e detto prosaicamente, si tratta della capacità di auto-controllo dell'individuo. Al riguardo, occorre anche tener presente che il concetto di imputabilità, pur avendo ovviamente un sostrato 'naturalistico', va inteso a fini giuridico-penali in senso 'normativo'. Ed invero, in alcuni casi il legislatore stabilisce *a priori* che la persona deve essere ritenuta non imputabile, con presunzione 'assoluta' (o, come anche suol dirsi, *iuris et de iure*) e quindi non suscettibile di prova contraria, pur potendo sussistere in concreto la capacità di intendere e di volere intesa in senso naturalistico, come nel caso del minore di anni quattordici. In altre ipotesi, viceversa, il legislatore presume la sussistenza dell'imputabilità anche se sul piano naturalistico essa non sussiste in concreto al momento del fatto, come nel caso in cui lo stato di incapacità sia stato 'preordinato' dal soggetto agente o l'incapacità derivi da 'stati emotivi o passionali'.

Tra le situazioni normativamente idonee ad escludere o a diminuire la capacità di intendere o di volere il codice elenca anche l'infermità mentale e le c.d. 'dipendenze'. In particolare, non è imputabile chi, nel momento in cui ha commesso il fatto, era, per infermità, in un tale stato di mente da escludere la capacità d'intendere o di volere (art. 88 c.p.). Il vizio parziale di mente (che fa scemare grandemente la capacità di intendere o di volere), invece, non esclude ma attenua l'imputabilità, comportando l'applicazione di una circostanza attenuante. L'ubriachezza o lo stato di stupefazione escludono l'imputabilità solo quando sono dovute a caso fortuito o forza maggiore. Occorre aggiungere che, nel nostro ordinamento, anche lo stato di intossicazione cronica da alcool o da sostanza stupefacenti rileva come causa di esclusione dell'imputabilità (art. 95 c.p.). Viceversa, l'ubriachezza o lo stato di stupefazione abituali, non solo non escludono l'imputabilità, ma costituiscono una circostanza aggravante (art. 94 c.p.). Quindi, nel caso delle dipendenze (da alcool o da stupefacenti) la linea di confine tra difetto di imputabilità e responsabilità aggravata è molto labile e deve essere attentamente valutata dal giudice del caso concreto di volta in volta.

Anche la giurisprudenza di legittimità si è soffermata su tali profili, attribuendo sempre maggior rilievo, sia pure attraverso un processo di graduale ela-

borazione, alla categoria del disturbo della personalità. In particolare, merita annotazione una pronuncia emessa sul punto dalle Sezioni Unite della Cassazione, con cui è stato enunciato il principio di diritto secondo cui i c.d. «disturbi della personalità», pur non integrando gli estremi di una malattia mentale inquadrabile in una specifica categoria nosografica, possono in taluni casi incidere, escludendola o riducendola, sulla imputabilità: «Anche i disturbi della personalità, come quelli da nevrosi e psicopatie, possono costituire causa idonea ad escludere o scemare grandemente, in via autonoma e specifica, la capacità di intendere e di volere di un soggetto agente ai fini degli artt. 88 e 89 c.p., sempre che siano di consistenza, rilevanza, gravità e intensità tali da concretamente incidere sulla stessa; per converso, non assumono rilievo ai fini della imputabilità le altre “anomalie caratteriali” e gli “stati emotivi e passionali”, che non rivestano i suddetti connotati di incisività sulla capacità di autodeterminazione del soggetto agente; è inoltre necessario che tra il disturbo mentale ed il fatto di reato sussista un nesso eziologico, che consenta di ritenere il secondo causalmente determinato dal primo» (Cass. pen., Sez. Un., 8 marzo 2005, n. 9163).

A seguito e sulla scorta di tale *leading decision*, le sezioni semplici della Cassazione hanno ribadito più volte nel corso degli anni che anche i disturbi della personalità, ivi incluse nevrosi, psicopatie e anche forme gravi di dipendenza, possono integrare ipotesi di ‘infermità’ rilevante giuridicamente, sempre che essi abbiano potuto influire in maniera significativa sulla funzionalità dei procedimenti intellettivi e volitivi del soggetto. Quindi l’art. 88 c.p. può trovare applicazione anche quando la patologia mentale non trae origine da lesioni anatomico-cerebrali o comunque non presenta una base organica, né rientra in una classificazione della nosografia ufficiale, ma assume la fisionomia del «disturbo della personalità», purché sia «di consistenza, intensità e gravità tali da incidere concretamente sulla capacità di intendere o di volere, escludendola o scemandola grandemente, e a condizione che sussista un nesso eziologico con la specifica condotta criminosa, per effetto del quale il fatto di reato sia ritenuto causalmente determinato dal disturbo mentale» (Cass. pen., Sez. VI, 27 aprile 2018, n. 30733).

Ad esempio, con una pronuncia concernente in modo specifico il disturbo da gioco d’azzardo patologico, la Suprema Corte, pur dichiarando nel caso di specie inammissibile il ricorso dell’imputato, ha espressamente riconosciuto la potenziale incidenza di tale disturbo sulle capacità di autodeterminazione del soggetto agente: «ai fini del riconoscimento del vizio totale o parziale di mente, il gioco d’azzardo patologico, che è da considerarsi un disturbo della personalità o disturbo del controllo degli impulsi destinato, come tale, a sconfinare nella patologia e ad incidere, escludendola, sulla imputabilità per il profilo della capacità di volere, può rientrare nel concetto di ‘infermità’, purché sia di consistenza, intensità e gravità tali da incidere concretamente sulla capacità di intendere o di volere, escludendola o scemandola grandemente, e a condizione che sussista un nesso eziologico con la specifica condotta criminosa» (Cass. pen., Sez. VI, 19 luglio 2018, n. 33463). Nella motivazione di questa sentenza si trova anche precisato che «il gioco d’azzardo patologico viene classificato per i più recenti approdi della nosologia medica (“Manuale diagnostico e statistico

dei disturbi mentali” o DSM nei suoi successivi aggiornamenti) quale disturbo del controllo degli impulsi e definito come comportamento persistente, ricorrente e maladattativo che registra una compromissione delle attività personali, familiari o lavorative».

In conclusione, ed in estrema sintesi, il disturbo da gioco d'azzardo patologico viene fatto ormai rientrare, per *communis opinio* dottrinale e giurisprudenziale, nella composita e multiforme categoria (inclusa nel DSM: *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*) dei «disturbi della personalità», e in particolare nell'alveo dei «disturbi da controllo degli impulsi» (Tani e Ilari 2016, 33). Questo tipo di disturbo, a sua volta, pur non essendo riconducibile alle tradizionali classificazioni nosografiche della malattia mentale a base organica, è ritenuto idoneo ad incidere in modo rilevante sulla capacità di intendere e di volere, fino al punto da poter essere considerato, nei casi più gravi, causa di esclusione dell'imputabilità. Va infine precisato che le dipendenze ('da sostanza' o 'comportamentali') incidono, almeno nella maggior parte dei casi, più sulla 'capacità di volere' che su quella di 'intendere', nel senso che l'alcolista, il tossicodipendente o il soggetto ludopatico sono tendenzialmente in grado di comprendere il significato e le conseguenze delle proprie azioni nel contesto sociale e relazionale in cui agiscono ma, ciò nonostante, commettono il reato perché non riescono a frenare determinati impulsi e quindi ad esercitare un pieno controllo sulla propria sfera volitiva.

#### Riferimenti bibliografici

- Ariolli, Giovanni. 1995. "L'esercizio del giuoco d'azzardo: caratteri identificativi, principio di uguaglianza e libero convincimento del giudice." *Cassazione penale* 12: 3217-225.
- Bartoli, Roberto, e Francesco Carlo Palazzo. 2023. *Corso di diritto penale, parte generale*, Torino: Giappichelli.
- Beltrani, Sergio. 1999. *La disciplina penale dei giochi e delle scommesse*. Milano: Giuffrè.
- Bianchetti, Raffaele. 2015. "Imputabilità penale e disturbo da gioco d'azzardo: quali indicazioni dalla giurisprudenza italiana?" *Diritto penale contemporaneo* 13, 43: 9-14. <<https://air.unimi.it/handle/2434/291718?mode=complete>>.
- Bonora, Claudio. 2007. *L'usura*, Padova: CEDAM.
- Cianci, Andrea. 2017. "L'usura c.d. bancaria: evoluzione storico-normativa e recenti arresti giurisprudenziali." *Diritto ed Economia dell'impresa* 4: 949-75. <[https://images.dirittoeconomiaimpresa.it/f/indici/Fascicolo4\\_2017\\_FXp0H\\_DEI.pdf](https://images.dirittoeconomiaimpresa.it/f/indici/Fascicolo4_2017_FXp0H_DEI.pdf)>.
- Di Santo, Antonio. 2023. "Il gioco d'azzardo in Italia: i confini della sua liceità. Disciplina penale e rapporto tra ludopatia e capacità d'intendere e di volere." <<https://www.altalex.com/documents/news/2023/04/01/gioco-azzardo-italia-confini-liceita>> 1° aprile 2023 (02/05/2024).
- Fiasco, Maurizio. 2019. "La complessa sociologia del gioco d'azzardo." *Corti supreme e salute* 3: 487-530. <[http://www.cortisupremeesalute.it/wp-content/uploads/2020/01/8\\_sociologia-gioco-azzardo-Fiasco-1.pdf](http://www.cortisupremeesalute.it/wp-content/uploads/2020/01/8_sociologia-gioco-azzardo-Fiasco-1.pdf)>.
- Gargani, Alberto. 2000. "Usura semplice e usura qualificata: osservazioni critiche sulla riforma del delitto di usura alla luce del paradigma carrariano." *Rivista italiana di diritto e procedura penale* 1: 71-84.

- Guerrini, Roberto, e Fabrizio Ramacci. 2023. *Corso di diritto penale*. Torino: Giappichelli.
- Mantovani, Ferrando. 2020. *Diritto penale*. Padova: CEDAM.
- Mencarelli, Roberto, e Rita Tuccillo. 2019. *Azzardopatia. Profili civili e penali del gioco d'azzardo patologico*. Roma: Nuova Editrice Universitaria.
- Ranucci, Diana. 1989. 'Voce' *Giuoco d'azzardo e giuochi vietati (diritto penale)*. *Enciclopedia giuridica XV*.
- Razzante, Ranieri. 2023. *Riciclaggio e reati connessi. Applicazioni giurisprudenziali e di vigilanza*. Milano: Giuffrè.
- Romani, Pierpaolo. 2006. "Ipotesi legislative e contenimento delle attività illecite." In *Il gioco & l'azzardo. Il fenomeno, la clinica, le possibilità di intervento*, a cura di Mauro Croce, e Riccardo Zerbetto, 348-60. Milano: FrancoAngeli.
- Tani, Franca, e Annalisa Ilari. 2016. *La spirale del gioco. Il gioco d'azzardo da attività ludica a patologia*. Firenze: Firenze University Press.