



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

ARCHIVIO ISTITUZIONALE DELLA RICERCA

Alma Mater Studiorum Università di Bologna Archivio istituzionale della ricerca

Mafie e gioco d'azzardo. Filiera imprenditoriale e dinamiche criminali

This is the final peer-reviewed author's accepted manuscript (postprint) of the following publication:

Published Version:

Availability:

This version is available at: <https://hdl.handle.net/11585/843784> since: 2022-01-20

Published:

DOI: <http://doi.org/10.4000/qds.4363>

Terms of use:

Some rights reserved. The terms and conditions for the reuse of this version of the manuscript are specified in the publishing policy. For all terms of use and more information see the publisher's website.

This item was downloaded from IRIS Università di Bologna (<https://cris.unibo.it/>).
When citing, please refer to the published version.

(Article begins on next page)

This is the final peer-reviewed accepted manuscript of:

Graziana Corica, Nicola De Luigi e Vittorio Mete, «Mafie e gioco d'azzardo», Quaderni di Sociologia [Online], 84- LXIV | 2020, online dal 01 settembre 2021, consultato il 18 novembre 2022. URL: <http://journals.openedition.org/qds/4363>;

The final published version is available online at : <https://doi.org/10.4000/qds.4363>

Rights / License:

The terms and conditions for the reuse of this version of the manuscript are specified in the publishing policy. For all terms of use and more information see the publisher's website.

This item was downloaded from IRIS Università di Bologna (<https://cris.unibo.it/>)

When citing, please refer to the published version.

Graziana Corica, Nicola De Luigi, Vittorio Mete

Mafie e gioco d'azzardo

Filiera imprenditoriale e dinamiche criminali

1. Introduzione

In questo articolo indaghiamo il ruolo delle mafie nel settore del gioco d'azzardo. Sottraendoci a un'idea "mafio-centrica" della società e dell'economia (Sciarrone, 2019, 10), proveremo a individuare lo spazio occupato da diversi attori, legali e illegali, in questo complesso, articolato e remunerativo ambito dell'economia italiana. Come già alcuni contributi classici hanno messo in evidenza per il contesto americano (Albini, 1971; Block, 1980; Reuter e Rubinstein, 1982; Reuter, 1983), e come emerge anche dalla letteratura più recente (Lupo, 2008; Sciarrone, 2009; Spapens, 2014), il gioco d'azzardo è un campo di attività tradizionalmente frequentato da criminali di tipo mafioso. Ovviamente, essendo in bilico tra legale e illegale, il settore è preda di forme diverse di criminalità, più o meno organizzate e con finalità differenti (Bianchetti e Croce, 2007; Ferentzy e Turner, 2009; Savona *et al.*, 2016). Tra queste, la più importante è probabilmente il riciclaggio del denaro sporco proveniente da altri traffici illeciti. Questo può avvenire sia attraverso una "ripulitura" dei soldi giocati nelle diverse attività del *gambling* (si immette denaro sporco nelle scommesse, si ricava denaro pulito dalle vincite), sia investendo nel settore dell'azzardo così come si investe in qualsiasi altra attività economica: acquisendo e gestendo punti scommesse, sale bingo ecc. Accanto al riciclaggio del denaro, i mafiosi possono frequentare alcuni segmenti del settore del gioco d'azzardo per estrarne risorse attraverso gli usuali meccanismi dell'estorsione. Il pizzo, com'è noto, può assumere forme differenti (Scaglione, 2008):

Le analisi contenute nel saggio si basano sulle acquisizioni empiriche raccolte nell'ambito della ricerca "Mafie e gioco d'azzardo in Emilia-Romagna". Si ringrazia il Dott. Gian Guido Nobili e l'assessorato Cultura, Politiche Giovanili e Politiche per la Legalità della Regione Emilia-Romagna per il sostegno fornito all'indagine. Per l'aiuto nella fase di ricerca sul campo, la raccolta dei documenti giudiziari e il confronto sui contenuti della nostra ricerca, abbiamo un debito di riconoscenza con Lorenzo Bombassei De Bona, Giuseppe Furcinitti, Giulia Migneco, Maura Ranieri, Michele Sciarretta, Dario Tuorto, Stefano Vaccari. Per gli utili consigli e le critiche costruttive vogliamo infine ringraziare i due anonimi referee. L'articolo è frutto di una riflessione comune e di un percorso di ricerca condiviso dei tre autori.

dal versamento periodico di una somma di denaro, all'acquisto forzato di beni e servizi, fino all'imposizione dell'assunzione di persone gradite al gruppo criminale. Nel caso del gioco d'azzardo, l'estorsione può manifestarsi con la richiesta del pizzo o con la imposizione di beni prodotti o distribuiti dai mafiosi, come ad esempio il noleggio delle slot machine. I mafiosi, infine, possono estorcere denaro ai giocatori baciati dalla fortuna o, forse ancor peggio, possono prestare denaro a tassi usurari a giocatori incalliti e in difficoltà (Scaglione, 2012, 485).

In Italia, per il peso e il ruolo che le mafie hanno nel panorama complessivo delle attività criminali, le diverse attività riconducibili al gioco d'azzardo sono state spesso teatro dell'azione di soggetti e gruppi mafiosi (Bianchetti e Croce, 2007; Scaglione, 2012; Calderoni *et al.*, 2014; Berritella e Provenzano, 2016). Diversamente dagli Stati Uniti, l'azione di tali gruppi mafiosi ha dovuto, per un lungo periodo, fare i conti con la retorica della "mafia buona" che non si contaminava con attività disonorevoli come la prostituzione, l'usura e, appunto, il gioco d'azzardo (Scaglione, 2012, 470). Ciò valeva soprattutto per Cosa nostra e per la 'ndrangheta nei loro territori di radicamento originario, dove le persone coinvolte in questo tipo di attività, come clienti o come imprenditori, erano considerate poco affidabili². Valeva meno per i mafiosi che operavano in aree di nuova espansione, specie se agivano – come per alcune attività tipicamente fanno i mafiosi (Paoli, 2000; Sciarrone, 2019) – a titolo individuale e non come rappresentanti del gruppo criminale di cui facevano parte o al quale erano legati (Scaglione, 2012, 471).

Questa ritrosia delle mafie italiane a frequentare il settore del gioco d'azzardo, perlomeno nelle aree a tradizionale insediamento, può dirsi oggi, a giudicare dalle risultanze investigative e giudiziarie, in larga parte superata. Oltre ai cambiamenti culturali che hanno investito le mafie, per le quali non è più ritenuto disonorevole impegnarsi nel gioco d'azzardo, il loro interesse si spiega probabilmente anche con le modifiche all'assetto regolativo e la rapida e significativa crescita economica del settore del *gambling*. In Italia, infatti, questo campo di attività ha recentemente vissuto trasformazioni radicali e tumultuose, ed è stato interessato da un processo di legalizzazione che lo ha portato ad essere uno dei mercati legali dell'azzardo più dinamici al mondo (La Rosa, 2016).

Visto che le capacità imprenditoriali delle mafie e il successo delle loro iniziative economiche variano grandemente a seconda del campo di

² Al riguardo, Attilio Scaglione riporta alcune frasi di Giovanni Falcone dalle quali traspare quale fosse, negli anni Ottanta del secolo scorso, la considerazione e il coinvolgimento di Cosa nostra nel gioco d'azzardo: "Non credo vi sia un solo esempio di mafioso che a Palermo gestisca case da Gioco [...]. Si tratta comunque di un genere di attività che non reca alcun prestigio a un uomo d'onore. È tollerata a titolo personale, ma provoca un richiamo all'ordine se diventa troppo vistosa" (Scaglione, 2012, 470-471).

attività considerato (Gambetta e Reuter, 1995; Jacobs *et al.*, 1999; Lavezzi, 2008; Busso e Storti, 2011; Savona *et al.*, 2016; Sciarrone e Dagnes, 2019), appare opportuno indagare quali aspetti del gioco d'azzardo attirino gli interessi mafiosi o lo rendano vulnerabile all'azione predatoria delle mafie. Da questo punto di vista, il gioco d'azzardo è un settore particolarmente interessante da considerare perché, nella sua evoluzione, mantiene alcuni tratti tradizionali e ne acquista altri, inediti e innovativi. Pertanto, mentre nelle attività più semplici (come il controllo dei locali in cui sono installate le slot machine) i mafiosi possono più facilmente mettere a frutto le loro usuali competenze e risorse, nelle attività più innovative o complesse (lo sviluppo del software che fa funzionare le slot machine o la definizione di strategie commerciali e finanziarie appropriate) i mafiosi sono chiamati a farsi strada in una selva di concorrenti altrettanto scaltri e agguerriti, alcuni dei quali ugualmente gravitanti in ambienti illegali, altri facenti parte a tutti gli effetti della filiera legale del gioco d'azzardo.

Per contestualizzare il posto occupato dai mafiosi in questo campo di attività e indagare come essi si siano adattati alle trasformazioni che hanno interessato il settore delle slot machine, nel prossimo paragrafo si delinea brevemente l'evoluzione del mercato italiano del gioco d'azzardo legale, sia dal punto di vista economico sia sotto il profilo della regolamentazione del settore. Questa operazione appare necessaria per poi individuare con più precisione in quali gangli della filiera si annidino gli attori mafiosi e quali attività essi svolgano.

Partendo da questi presupposti teorici ed elementi conoscitivi, e sulla base di una rassegna delle principali vicende giudiziarie sul ruolo dei mafiosi nel gioco d'azzardo presentata nel paragrafo 3, è stata realizzata una ricerca empirica i cui principali risultati sono presentati nel paragrafo 4. La vicenda riguarda la più importante indagine giudiziaria condotta negli ultimi anni sulle ingerenze mafiose nel settore del gioco d'azzardo, c.d. "Black Monkey", relativa soprattutto, ma non solo, agli apparecchi di intrattenimento, un comparto specifico e particolarmente importante e redditizio del settore del gioco d'azzardo. Oltre che per la rilevanza intrinseca della vicenda, la scelta del caso-studio si giustifica anche per la ricchezza del materiale empirico reso disponibile dall'indagine, il cui principale protagonista, Nicola Femia, ha deciso di collaborare con la giustizia. Ciò costituisce una circostanza molto propizia perché consente di portare alla luce meccanismi solitamente nascosti o comunque inaccessibili per il ricercatore sociale.

Sul piano metodologico, la ricerca si basa sull'integrazione di diverse tecniche di ricerca sociale e sull'impiego di varie fonti documentali. In primo luogo, un'importante fonte è rappresentata dai documenti prodotti dalle istituzioni, quali la Commissione parlamentare antimafia (Cpa), la Commissione finanze della Camera dei Deputati o l'Agenzia delle dogane e dei monopoli (Adm). Tramite questi documenti è stato possibile tracciare le trasformazioni relative al funzionamento del comparto giochi e il

dibattito economico e politico che lo ha accompagnato. Sono state consultate le relazioni semestrali della Direzione investigativa antimafia (Dia) e annuali della Direzione nazionale antimafia e antiterrorismo (Dnaa) dal 2008 al 2018. Di alcune vicende emerse da questa disamina sono stati analizzati i rispettivi atti giudiziari (Tribunale di Bari, 2015; Tribunale di Napoli, 2009; Tribunale di Reggio Calabria, 2015a; 2015b). Relativa allo stesso decennio è l'ampia rassegna stampa tematica condotta a scala nazionale. Inoltre, sono state realizzate dieci interviste semi-strutturate a testimoni qualificati, tra addetti ai lavori, imprenditori e rappresentanti di categoria, politici nazionali e locali, esponenti delle agenzie di contrasto, dell'associazionismo e del terzo settore. I testimoni sono stati individuati in itinere, adottando la tecnica della palla di neve, grazie alle informazioni via via raccolte nella fase di ricerca sul campo. La ricostruzione realizzata attraverso questi passaggi ha consentito di individuare una vicenda ritenuta particolarmente significativa rispetto alle forme di illegalità e alle presenze criminali nella filiera imprenditoriale. La già citata operazione "Black Monkey" è stata approfondita con la strategia di ricerca dello studio di caso, attraverso l'analisi di materiale giudiziario e divulgativo pertinente e interviste ai principali testimoni della vicenda.

La ricchezza, la rilevanza e l'accessibilità (rispetto agli strumenti tipici delle scienze sociali) del caso *Black Monkey* ne fanno, dunque, un campo di osservazione privilegiato per indagare alcuni aspetti delle ingerenze contemporanee delle mafie nel settore del gioco d'azzardo. A questo proposito, nelle conclusioni sarà possibile ricollegare le risultanze empiriche tratte dal caso di studio agli aspetti caratterizzanti il rapporto tra mafie e gioco d'azzardo messi in luce dalla letteratura sociologica. Sarà altresì possibile trarre alcune conclusioni sulle strategie adottate dai mafiosi per stare al passo con le profonde trasformazioni che hanno interessato il settore del gioco d'azzardo.

2. Il settore del gioco d'azzardo in Italia

Negli ultimi tre decenni il settore del gioco d'azzardo legale in Italia ha conosciuto una progressione rapida e significativa del suo giro d'affari, divenendo uno dei più fiorenti al mondo in termini di denaro giocato. Infatti, tra il 1990 e il 2019 il valore della raccolta complessiva, cioè il totale delle puntate effettuate dai giocatori in tutti i tipi di gioco legale, è aumentato più di 20 volte, passando da poco meno di 5 a circa 110 miliardi di euro (Adm, 2019, 82).

Negli ultimi anni la crescita della raccolta è scaturita soprattutto dal ruolo di traino svolto dal comparto dei giochi online. A partire dal 2016, infatti, la crescita dei volumi di denaro investito nei giochi su rete fisica si è sostanzialmente arrestata, mentre la raccolta dei giochi a distanza è passata nell'arco dell'ultimo decennio da poco più di 2 miliardi (2009) a oltre

36 miliardi di euro (2019). Tuttavia, la rete fisica di raccolta si conferma ancora il mercato più importante, attirando due puntate di gioco su tre (*ibidem*). Un altro dato utile per comprendere meglio le caratteristiche del mercato dei giochi legali riguarda la capacità di raccolta di ciascun tipo di gioco. A svolgere un ruolo di primo piano sono soprattutto gli apparecchi da intrattenimento (Slot machine e VLT), in grado di raggiungere, nel periodo considerato, quasi la metà della raccolta complessiva del mercato (ivi, 83).

La crescita del settore del gioco d'azzardo legale è stata favorita dal processo di "apertura regolata" del mercato, che ha portato ad una progressiva estensione dell'offerta – grazie anche alle nuove possibilità legate all'innovazione tecnologica – e all'incremento del numero di operatori privati, a cui è affidata in regime concessorio la gestione e la commercializzazione delle attività di gioco (Calvosa, 2013). Tale evoluzione si è affermata in un arco temporale abbastanza ristretto.

L'avvio può essere rintracciato alla fine degli anni Novanta, con l'introduzione della doppia giocata del lotto, del superenalotto e con l'apertura delle sale bingo e delle sale scommesse. L'innovazione più rilevante è indubbiamente avvenuta nel 1998, attraverso l'introduzione delle scommesse sportive a quota fissa e della possibilità di scommettere su più eventi sportivi non connessi fra loro. La fase di consolidamento prende le mosse all'inizio del nuovo millennio. Dal 2004, con l'avvento delle newslot (o AWP), il mondo delle slot machine ottiene riconoscimento legale, emergendo dalla clandestinità in cui era sostanzialmente rimasto confinato fino a quel momento. Un processo analogo si è verificato sul fronte delle scommesse sportive, legalizzando la possibilità di effettuare scommesse online, anche su eventi *live*. Un altro fattore determinante che ha favorito lo sviluppo del mercato dei giochi è stata, nel 2006, la liberalizzazione del comparto, in risposta alla richiesta della Commissione europea di aprire il mercato anche agli operatori stranieri. Tramite questo provvedimento sono state introdotte importanti novità nel settore: la graduale riduzione delle imposte, l'ammissione di giochi già esistenti sul mercato internazionale (come le scommesse *peer to peer* e i giochi di abilità online), il rafforzamento della rete di raccolta e l'apertura alla vendita non specializzata all'interno di bar o tabaccherie. Nel 2010 il mercato legale dell'azzardo si è arricchito ulteriormente, con l'introduzione delle video-lottery, e l'anno successivo si è giunti anche alla definitiva liberalizzazione del gioco online.

Sullo sfondo di questo processo di ampliamento dell'offerta di giochi e parallela apertura agli operatori privati, si compie dunque il passaggio da un approccio in larga misura ispirato ad una logica proibizionista, sebbene in molti casi tollerante nei confronti del cosiddetto gioco informale e ricreativo, ad uno contraddistinto dalla progressiva introduzione di elementi di legalizzazione, secondo la logica della gestione del rischio piuttosto che della sua negazione.

La definizione del nuovo assetto regolativo individua anche gli attori della filiera del gioco d'azzardo legale e i rispettivi ruoli. Al vertice si colloca lo Stato, che attribuisce la gestione del settore all'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato (Aams). Nel 2012 l'Aams è annessa alla neonata Agenzia delle dogane e dei monopoli (Adm) che, per quanto riguarda il gioco d'azzardo, svolge un ruolo di regolazione e controllo sugli operatori del settore e di contrasto alle forme di illegalità. Al livello successivo si collocano i concessionari, a cui l'Agenzia affida la gestione del servizio. Si tratta di soggetti imprenditoriali privati, scelti attraverso gare pubbliche, che svolgono anche la funzione di raccolta degli introiti, stipulando contratti con i gestori degli apparecchi elettronici e affidando loro il mandato per la distribuzione e la gestione della raccolta. Alla base della filiera si trovano infine gli esercenti e gli operatori che erogano il prodotto-gioco al cliente finale (Gandolfo e De Bonis, 2011). La composizione della parte finale della filiera varia considerevolmente, tuttavia, al variare del tipo di gioco.

Nel caso degli apparecchi da intrattenimento – l'ambito più importante per volume di denaro giocato e su cui si focalizza questo contributo – l'organizzazione segue grosso modo la struttura presentata sopra. Dunque, al vertice troviamo l'Agenzia e i concessionari autorizzati, a seguire i proprietari o i detentori degli apparecchi e i gestori degli stessi. Questi ultimi provvedono alla distribuzione e all'installazione delle macchine presso gli esercenti e ne garantiscono la conformità di legge, in alcuni casi svolgono attività relative alla raccolta del gioco. Proseguendo verso la base, nello spazio tra gestori ed esercenti si collocano diverse figure, quali produttori, rappresentanti dei prodotti, manutentori degli apparecchi³.

I provvedimenti assunti dal legislatore nel corso degli ultimi due decenni hanno senza dubbio facilitato l'espansione del settore legale del gioco azzardo, favorendo l'ampliamento e la diversificazione dell'offerta. Il nuovo regime di regolazione ha contribuito anche a ridurre lo spazio di mercato per un'industria dei giochi clandestini storicamente estesa e radicata nel paese, sostenendone l'emersione. Del resto, lo Stato ha costantemente basato i suoi interventi di policy sul contrasto del diffuso e radicato gioco illegale. Tuttavia, la raccolta illegale resta una quota rilevante del mercato italiano dell'azzardo e la difficoltà di garantire un sistema di controllo efficace all'interno di un quadro regolativo ancora poco coerente, esito soprattutto della stratificazione di leggi e provvedimenti, lascia spazio alla diffusione di numerose ed eterogenee pratiche di

³ Per le video-lottery la filiera appare più concentrata. Gestori ed esercenti coincidono poiché questi apparecchi possono essere usati esclusivamente in sale dedicate, bingo e sale scommesse. Nello spazio tra concessionari ed esercenti si inseriscono i produttori di software e hardware, prevalentemente esteri.

illegalità. Tra queste, come vedremo nel prossimo paragrafo, anche quelle di natura mafiosa.

3. Le mafie nel settore dell'azzardo: attori, relazioni e pratiche di illegalità

Le forme di illegalità che caratterizzano il settore del gioco d'azzardo – come testimoniato dalla letteratura presentata nell'introduzione e come si può altresì ricavare dalla documentazione prodotta dalle agenzie di contrasto del fenomeno mafioso⁴ – si differenziano innanzitutto in base al livello della filiera in cui si manifestano e al tipo di gioco considerato. A proposito degli apparecchi di intrattenimento, le pratiche più utilizzate riguardano la manomissione tanto delle macchine (per rendere l'alea di rischio più elevata rispetto a quella regolamentare, con maggiori possibilità di perdite per i giocatori e corrispondenti aumenti di entrate illecite per i gestori dei locali), quanto dei collegamenti tra i dispositivi degli apparecchi che contengono le informazioni sul volume delle giocate e il concessionario. Un'altra modalità fraudolenta consiste nell'installazione di dispositivi (cosiddetti abbattitori) che interferiscono nel collegamento telematico. A queste pratiche prevalenti si aggiungono l'attivazione di apparecchi clandestini, non censiti, la clonazione delle smart-card, la trasformazione di videogiochi o giochi di abilità in slot con vincita di denaro, attraverso l'installazione di una seconda scheda.

Si tratta solitamente di pratiche di illegalità sviluppate da «associazioni criminali comuni, costituite dai produttori dei videogiochi che provvedono a rifornire locali pubblici e/o circoli privati, e dai gestori e noleggiatori degli apparecchi elettronici da intrattenimento installati a disposizione del pubblico, ma non a norma» (Dnaa, 2008, 316). Le pratiche illecite, tuttavia, derivano anche dall'interazione tra addetti del settore – imprenditori, esperti informatici e, in misura minore, funzionari pubblici e operatori delle società concessionarie – ed esponenti della criminalità organizzata.

Emblematico della rilevanza rivestita in questo campo dalla relazione tra imprenditori, più o meno legalmente riconosciuti, e figure della criminalità organizzata è quanto si ricava dalla documentazione dell'operazione "Hermes", condotta nel 2009 (Dnaa, 2010, 326-328; 2011, 298-299). Centrale in questa vicenda è la figura di Renato Grasso, condannato negli anni Novanta per reati di mafia, qui titolare di aziende di installazione e noleggio di video-poker. L'imprenditore intrattiene rapporti commerciali sia con gruppi mafiosi sia con altri soggetti imprenditoriali impegnati nello stesso settore. Il primo tipo di scambio riguarda soprattutto clan di

⁴ Si vedano, in particolare, le relazioni annuali della Dnaa e alcune Relazioni della Cpa che saranno citate puntualmente più avanti.

camorra e si configura come un gioco a somma positiva: i clan impongono sul mercato locale le macchine di Grasso che, a sua volta, si impegna a elargire ai gruppi una parte dei proventi (Tribunale di Napoli, 2010). Rientra nella stessa prospettiva anche la collaborazione con un importante esponente della compagine casalese che, mentre è soggetto alla misura dell'obbligo di soggiorno nei pressi della Capitale, avvia un'attività di distribuzione di videogiochi e scommesse in una zona ancora non contesa da altri gruppi criminali, rivolgendosi proprio alla società di Grasso per rifornirsi degli apparecchi.

Un'ulteriore declinazione delle pratiche illecite deriva dal rapporto tra mafie ed esperti del settore, in particolare informatici, nello specifico ambito del gioco on line⁵. In merito a queste relazioni, appare opportuno sottolineare l'emergere di organizzazioni suddivise per funzione e segmenti territoriali, legati reciprocamente da rapporti di subordinazione, e dotate di una «strategia aziendale imprenditoriale di alto livello» (Cpa, 2016b, 39). Al vertice delle organizzazioni – dedicate alla creazione e alla gestione di piattaforme web illegali per la raccolta di scommesse – vi sono gli amministratori di rete, che controllano l'intero funzionamento del sistema e sono i destinatari ultimi della raccolta. A seguire si trovano i soggetti che intermediano tra il vertice e la base della filiera, rappresentata da centri e corner scommesse o agenzie autorizzate. Questi centri di raccolta delle scommesse sono inseriti anche nel circuito legale, in quanto detentori dell'autorizzazione dell'Aams. Si configurano così due strutture parallele, una legale e una clandestina, della cui esistenza i giocatori sono spesso ignari. L'accordo è analogo a quello evidenziato per altre operazioni: gestione monopolistica delle piattaforme in cambio di percentuali sulle somme giocate.

La dimensione reticolare e transnazionale che caratterizza le attività legali e illegali legate al settore del gioco è al centro dell'operazione "Gambling" del 2015, definita nella relazione del Procuratore nazionale antimafia del 2015 come «il paradigma dei rapporti 'ndrangheta-mondo dell'imprenditoria». Gli investigatori ricostruiscono il network di cui fanno parte diverse consorterie criminali – tra cui un gruppo di 'ndrangheta – esperti di varia nazionalità, aziende con sede a Malta, Panama e nelle Antille Olandesi e una rete commerciale composta anche da imprese riconducibili a Cosa nostra e camorra. La raccolta di scommesse è diretta a bookmaker e server stranieri, autorizzati da paesi con normative diverse da quella italiana. L'esercizio commerciale opera sostanzialmente come una sala scommessa, quindi come intermediario tra il giocatore e le società straniere, senza chiedere l'accreditamento degli scommettitori (Tribunale di Reggio Calabria, 2015a).

⁵ La ricostruzione è tratta dall'operazioni "New line" (Dnaa 2013) e "Imitation game" (Cpa 2016b).

Presentano caratteristiche simili tre operazioni condotte nel 2018 da altrettante Dda, poi rivelatesi interconnesse per dinamiche ed esponenti criminali coinvolti. Si tratta delle operazioni “Scommessa” (Bari), “Gaming offline” (Catania) e “Galassia” (Reggio Calabria). Questi procedimenti ricostruiscono «una rete tra criminalità organizzata barese, ’ndrangheta e mafia siciliana. L’attività, svolta in modo pressoché sovrapponibile dalle tre consorterie criminali, ha consentito una capillare infiltrazione dell’intero settore della raccolta del gioco [...]. Una figura di rilievo è stata individuata nel cassiere del clan Capriati, esponente della famiglia Martiradonna ed ideatore di questa multinazionale delle scommesse» (Dia, 2019, 215). Anche queste vicende riguardano puntate di gioco su piattaforme informatiche illegali riconducibili a società con licenze straniere, raccolte in centri di scommessa nazionali.

Infine, sono minoritarie le vicende relative ai rapporti di società concessionarie e funzionari dell’Aams con gruppi mafiosi. In relazione al primo fronte si può annoverare il rapporto “opaco” che lega la società concessionaria Gamenet ad alcuni personaggi vicini a gruppi di ’ndrangheta in Lombardia che, tra i diversi illeciti, aspirano a far rientrare la propria azienda tra le concessionarie dirette di Aams, ma sono bloccati dalle indagini della magistratura (Dnaa, 2012, 344). Mentre rientra nel secondo fronte il caso di corruzione di alcuni funzionari della direzione regionale siciliana di Aams da parte di un imprenditore ritenuto vicino a diversi gruppi di Cosa nostra. Il pagamento di tangenti è finalizzato a ottenere informazioni sui controlli e un iter facilitato per il rilascio delle concessioni per l’apertura di sale gioco.

In definitiva, il quadro che emerge dalla ricostruzione di queste indagini mette in evidenza alcuni elementi caratteristici del modo di operare della criminalità organizzata all’interno del gioco d’azzardo. Il rapporto tra mafiosi e operatori del settore si discosta dalle rappresentazioni stereotipate e semplicistiche offerte spesso dai media, basate sull’idea di una mafia che decide di andare alla conquista di nuovi territori e campi di attività senza incontrare particolari resistenze. In realtà, l’azione della criminalità organizzata nel campo del gioco d’azzardo risulta estremamente variegata e le relazioni che intrattiene con gli operatori del settore possono assumere diverse configurazioni. In primo luogo, il ruolo svolto degli attori mafiosi nella geografia del settore è perlopiù marginale. Appaiono invece determinanti le relazioni di chi possiede le competenze tecniche e manageriali. Dunque, i mafiosi impiegano le proprie risorse distintive – come la violenza e il potenziale di intimidazione⁶ – ma il know-how

⁶ Sono presenti, ma minoritarie, le vicende in cui le consorterie mafiose gestiscono autonomamente gli aspetti tecnici relativi ai collegamenti a siti non autorizzati o alla manutenzione degli apparecchi. Rientra in questi casi l’attività di un gruppo di Cosa nostra che acquisisce una progressiva autonomia rispetto all’imprenditore con cui aveva collaborato

appartiene a specifiche figure professionali estranee ai circuiti mafiosi. In secondo luogo, è importante osservare che alcune figure che emergono dalle operazioni citate sopra si muovono tra le modalità legali necessarie per stare sul mercato e le pratiche illegali, passando dunque da un campo all'altro, partecipando o in alcuni casi elaborando sistemi economicamente più vantaggiosi nella sfera illegale del gioco. Si tratta di imprenditori che hanno esteso l'ambito dei propri affari dalla sfera legale a quella illegale, entrando in contatto con esponenti della criminalità organizzata. Infine, se consideriamo la filiera del gioco d'azzardo nel suo complesso, appare poco frequente il coinvolgimento delle società concessionarie o l'accesso a queste da parte di esponenti della criminalità organizzata. In definitiva, le indagini giudiziarie passate in rassegna collocano gli attori criminali prevalentemente sul versante intermedio e basso della filiera. Si tratta perlopiù di imprenditori titolari di aziende di noleggio, installazione e commercio di macchinette, proprietari di centri raccolta o webmaster di siti internet.

4. *Mafia e gioco d'azzardo: il caso Black Monkey*

Alla luce delle modalità di inserimento dei gruppi mafiosi nei diversi ambiti economici e del funzionamento dello specifico mercato del gioco tracciati nei paragrafi precedenti, è ora possibile approfondire alcuni aspetti delle presenze mafiose in questo settore. A questo proposito, come notato nell'introduzione, si è ritenuto opportuno individuare un caso-studio particolarmente ricco e significativo, la cui esplorazione consente di gettare luce sullo spazio occupato dai mafiosi nella gestione delle slot machine che, come si è visto, costituisce un'attività di grande rilevanza economica nel settore del gioco d'azzardo. La scelta è caduta sull'operazione giudiziaria denominata "Black Monkey". L'indagine risale al 2013 ed è relativa all'attività imprenditoriale, lecita e illecita, di Nicola Femia nell'ambito delle apparecchiature elettroniche e del gioco on line⁷.

nelle fasi iniziali: «In un primo tempo il clan aveva imposto agli esercenti di ogni esercizio commerciale idoneo l'installazione degli apparecchi noleggiati dalle società vicine al gruppo. In seguito, aveva preteso la corresponsione del 50% degli utili. Infine, verificata la rilevanza economica della questione, il clan aveva iniziato a gestire direttamente gli apparecchi» (Dnaa, 2010, 333).

⁷ Come sostiene la Cpa, l'operazione è all'origine del «più importante dei processi in corso per quanto riguarda la deriva malavitosa [...] nella distribuzione di prodotti di gioco per quanto riguarda il gaming machine» (Cpa, 2016a, 5). Sul piano processuale, il primo grado di giudizio si è concluso nel 2017 con una condanna a 26 anni di reclusione a carico di Femia per il reato di associazione a delinquere di stampo mafioso. A seguito di questo pesante verdetto, Femia ha deciso di collaborare con la giustizia. Con la sentenza della Corte di Appello del 2019 le accuse di 416 bis sono state riviste: il gruppo di Femia è ora visto come un'associazione a delinquere semplice con l'aggravante del metodo

Personaggio con “gravissimi precedenti penali” (Tribunale di Bologna, 2012, 15), Femia è ritenuto vicino al gruppo dei Mazzaferro, una ’ndrina di Marina di Gioiosa Jonica (RC). A causa di un procedimento giudiziario in materia di droga, dal 1996 è stato sottoposto a diverse misure giudiziarie di restrizione della libertà personale a seguito dell’attenuazione delle quali, nel 2002, si trasferisce a Ravenna⁸. Nella località romagnola Femia costituisce una propria organizzazione criminale di cui diventa il capo. La compagine risulta caratterizzata da una differenziazione interna, da rapporti con imprenditori, gruppi criminali di tipo mafioso (Tribunale di Bologna, 2017, 696 e ss.) ed esponenti delle forze dell’ordine.

Lo spostamento dalla Calabria alla Romagna non coincide con l’avvio formale dell’attività nell’ambito del gioco d’azzardo, tant’è vero che dal 2002 al 2004 Femia non dichiara alcun reddito, mentre nel biennio successivo le cifre del conto corrente diventano consistenti e in buona parte derivate da versamenti in contanti (Tribunale di Bologna, 2019, 167). Seppur non esistano evidenze giudiziarie, secondo uno dei testimoni qualificati che ha condotto le indagini (Int. 8, Esponente forze dell’ordine), è ipotizzabile che in questa fase Femia lavori già con i primi modelli di videopoker in circolazione⁹. Si tratta di apparecchi che non possono restituire denaro, ma solo premi (come consumazioni da spendere all’interno dei locali), non hanno percentuali di vincita prestabilite e non comunicano gli introiti allo Stato, che riceve un pagamento una tantum tramite la Siae. Dal punto di vista normativo, in Italia questa fase è ancora caratterizzata da una sorta di ambiguità regolativa. Il gioco tramite questi primi apparecchi non è difatti né formalmente vietato né regolamentato in tutti i suoi aspetti.

Tra il 2003 e il 2004, come ampiamente riferito in precedenza, si registra un momento di svolta per il settore: è la fase della legalizzazione e della regolamentazione delle new-slot, non priva di ombre. Da più parti è sottolineata infatti la possibilità che le maglie larghe della legalizzazione

mafioso. Nel 2020 la Corte di Cassazione conferma, grosso modo, il quadro emerso nel secondo grado di giudizio. Le ultime due sentenze attribuiscono alle condotte intimidatorie ed estorsive un ruolo marginale ed episodico. Nell’organizzazione di Femia il carattere mafioso non emerge dall’interno permeando, proprio attraverso l’intimidazione, l’esterno. Piuttosto, nei casi in cui appare necessario il ricorso alla violenza o anche solo alla sua minaccia, Femia tenta di accreditarsi come soggetto in grado di esercitare la violenza attingendo alle sue relazioni con soggetti di acclarata fama criminale.

⁸ La scelta della località è motivata dalla presenza a Ravenna del fratello Franco, già attivo nel settore dei video-giochi, anche lui con precedenti penali di rilievo, e dalla necessità di spostarsi da un’area in cui la sua fama criminale appare compromessa (Int. 8, Esponente forze dell’ordine).

⁹ È probabile che ciò sia un effetto della progressiva emersione e legalizzazione del settore del gioco d’azzardo e che il percorso seguito da Femia sia stato battuto anche da altri soggetti che in quegli anni iniziano a frequentare questo campo di attività in rapida trasformazione.

consentano di far emergere non solo chi agisce nel rispetto delle regole, ma anche chi non ha intenzione di adeguarsi al nuovo assetto normativo. Così illustra questa fase di passaggio l'esponente di un'associazione di categoria:

Negli anni Novanta arrivano i videopoker, ti dicono che il videopoker è un prodotto legale [...]. La mia azienda allarga l'offerta e ai miei videogiochi affianco anche questi videopoker. Il videopoker è una macchina da guerra, ci mette gli occhi la criminalità. Allora qual è la differenza tra noi e loro? Che io ho i videogiochi e qualche videopoker, la criminalità ha solo videopoker e mette solo videopoker. A un certo punto succede che questo settore viene legalizzato, nella legalizzazione chi ti porti dentro? Ti porti dentro l'operatore che aveva la sala giochi, che costruisce, compra e mette l'awp perché è lecita. L'operatore vecchio di videopoker ci prova a mettere l'awp, poi si accorge che è tutta una cazzata: perché devo collegare la macchina a una rete dello Stato e guadagnare il 10% di quello che entra? No, io voglio guadagnare il 70% di quello che entra. Quindi rimango quello che ero prima, rimango dentro al settore, ma parallelo al settore, con un'offerta illegale (Int. 1 – associazione di categoria).

Il processo di legalizzazione, perfezionato dopo il 2003, identifica diversi attori e altrettanti livelli imprenditoriali nel settore del gioco lecito (si veda la parte centrale della Figura 1)¹⁰. Come notato in precedenza, è specificatamente nella zona intermedia della filiera che si collocano gli attori criminali. Precisa al riguardo il rappresentante di un'associazione del terzo settore: "Sono coinvolti i proprietari delle macchine e noleggiatori ed esercenti. I noleggiatori sono quelli che ti possono fare avere le macchine taroccate [...]. Sono i noleggiatori che, in accordo con gli esercenti, frodano" (Int. 3).

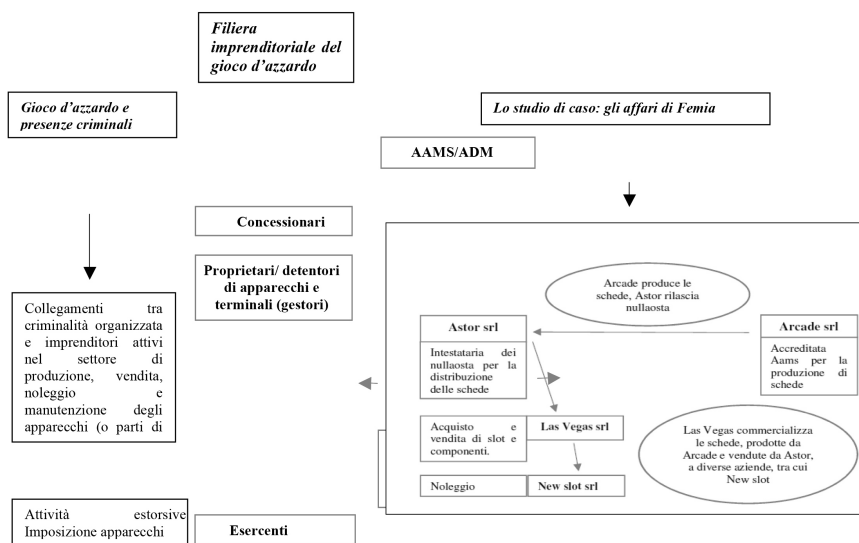
Anche le principali aziende riconducibili a Femia, intestate a figli e amici¹¹, si collocano in questa parte della filiera, specificatamente in due

¹⁰ La figura è costruita sulla base di fonti diverse e può essere scomposta in tre versanti. La parte sinistra riguarda la diffusione di pratiche illegali e l'eventuale presenza di interessi mafiosi nel gioco d'azzardo, indagate tramite la disamina di atti parlamentari e relazioni delle agenzie di contrasto, interviste con rappresentanti delle forze dell'ordine, politici locali, esponenti dell'associazionismo e del terzo settore. La parte centrale schematizza il funzionamento e la composizione del settore e si basa principalmente sull'analisi della normativa e dei dibattiti parlamentari, sul materiale prodotto prima dall'Aams e poi dall'Adm e sulle interviste a rappresentanti di categoria. Nella parte più a destra è infine collocato il caso *Black Monkey*, approfondito grazie alle interviste ai testimoni qualificati e al materiale giudiziario pertinente. La figura è frutto dunque dell'integrazione delle fonti impiegate per la ricerca e sintetizza graficamente le informazioni raccolte.

¹¹ Il ricorso alle intestazioni fittizie risulta necessario per salvaguardare il patrimonio da eventuali aggressioni giudiziarie, considerato che nel periodo interessato dalle indagini Femia è sottoposto a misure di prevenzione ed è in attesa del giudizio conclusivo del processo sul fronte calabrese. Queste pratiche si rivelano strategiche anche in seguito all'istituzione dell'albo degli operatori delle new slot, nel 2010, esito di un complesso iter

segmenti relativi all'acquisto e al noleggio degli apparecchi new slot, e alla produzione delle schede da inserire in questi. Appartiene al primo segmento la maggior parte delle aziende considerate, come Las Vegas e New Slot. Rientrano nel secondo due imprese accreditate presso l'Aams, una come produttrice (Arcade) e l'altra come intestataria dei nulla-osta per la distribuzione delle schede informatiche (Astor). Quest'ultima vende le schede a diverse società, tra le quali rientrano quelle riconducibili a Femia¹². L'accesso alla produzione gli permette di rivolgersi direttamente agli imprenditori che, come lui, si occupano di noleggio, saltando il passaggio presso i produttori di schede. Inoltre, l'attività delle due aziende consente a Femia di controllare un pezzo importante della filiera del gioco, così come rappresentato graficamente nella Figura 1.

Figura 1 *Filiera del gioco d'azzardo, presenze criminali e affari di Femia*



parlamentare e ritenuto un importante argine all'illegalità dagli operatori economici del settore e che, tra i vari requisiti, prevede anche il possesso della certificazione antimafia (Commissione finanze, 2010; Cpa, 2011a, 2011b). L'introduzione dell'albo non sembra aver influito sulle attività di Femia che, come sottolineato, opera attraverso prestanome in regola coi requisiti richiesti dalla normativa (Tribunale di Bologna, 2017, 452-454).

¹² Le aziende che gravitano nell'orbita di Femia sono circa una decina e coinvolgono imprenditori soprattutto del Nord Italia. Se alcune di queste collaborazioni derivano da semplici rapporti commerciali, altre sono emblematiche della modalità "predatoria" che caratterizza l'azione imprenditoriale di Femia. In molti casi, infatti, riesce a trarre vantaggio da situazioni debitorie delle aziende con cui collabora introducendosi, sempre tramite prestanome, nell'assetto societario delle aziende (Tribunale di Bologna, 2012).

Le pratiche illegali che caratterizzano la vicenda qui considerata, analoghe a quelle emerse in altre operazioni giudiziarie accennate in precedenza, appaiono perpetrate a prescindere dalla presenza mafiosa e, in questo caso specifico, prima dell'acquisizione delle aziende di produzione di schede da parte di Femia. Alcune figure che emergono dalle indagini, infatti, si muovono tra le modalità legali necessarie per stare sul mercato e le pratiche illegali, passando da un campo all'altro, partecipando o in alcuni casi elaborando sistemi economicamente più vantaggiosi nella sfera illegale del gioco. Si tratta di imprenditori o "paraimprenditori" che hanno esteso l'ambito dei propri affari dalla sfera legale a quella illegale, occupando di fatto ampi spazi economici (Dnaa, 2010, 336).

Col passare del tempo, gli attori illegali modellano – o raffinano – le loro pratiche in base alle attività di controllo e di investigazione operate dalle agenzie statali. In particolare, le prime manomissioni sono esterne, visibili e riguardano l'hardware delle macchine (come l'introduzione della doppia scheda); in seguito ai controlli delle forze dell'ordine, le alterazioni si spostano sul fronte interno, sul software. Con questi meccanismi le frodi possono essere ai danni dello Stato, con schede che comunicano un giocato minore rispetto a quello effettivo, oppure a essere truffati sono prevalentemente i clienti e i commercianti, attraverso schede che alterano il ciclo delle vincite, attivandolo per percentuali minori rispetto a quelle previste.

Infine, a partire dal 2006, come emerge anche dall'indagine *Rischiattutto*, Femia diversifica ulteriormente l'offerta imprenditoriale investendo nel gioco on line. Stabilisce rapporti commerciali con una società londinese ed è socio di un'azienda rumena avviata con un imprenditore del settore e referente di un sito autorizzato dall'Aams; entrambe le aziende operano su siti ritenuti illegali in Italia¹³. Femia "vende" l'accesso a questi siti a circa 60 centri gioco presenti su tutto il territorio nazionale (Tribunale di Bologna, 2012, 26-29). Pur rientrando nello stesso settore economico, il gioco on line presenta una filiera diversa rispetto a quella prevista per le apparecchiature elettroniche. Differenti sono inoltre le forme di illegalità e minori appaiono le possibilità di controllo e contrasto da parte dello Stato¹⁴.

¹³ L'illecito riguarda due aspetti, relativi rispettivamente all'illegalità dei siti e alle modalità di accesso agli stessi da parte dei giocatori. Le piattaforme presentano domini diversi rispetto a quelli autorizzati, non sono soggetti alla riserva statale e non prevedono la presenza di contratto e conto di gioco (che rendono identificabile il giocatore) richiesti dalla normativa vigente. Su questo fronte sono inizialmente coinvolti due imprenditori italiani con aziende straniere che vendono a Femia l'accesso ad alcuni siti. La sentenza di secondo grado stabilisce che il compito di richiedere l'accreditamento delle credenziali di questi siti presso le autorità italiane spetta all'acquirente e dunque a Femia, che invece non ha provveduto a finalizzare questo passaggio (Tribunale di Bologna, 2019, 146).

¹⁴ Basti pensare che nell'arco di alcuni anni sono stati chiusi 5.834 siti non autorizzati. Ma per ogni sito chiuso le organizzazioni criminali provvedono ad avviare un nuovo do-

La compresenza dei due rami aziendali non sembra un problema nell'assetto imprenditoriale di Femia. L'introduzione del gioco on line non implica infatti la dismissione dell'attività di produzione e soprattutto di noleggio. Questo ramo della filiera comporta rischi economici ma, allo stesso tempo, consente a Femia di giustificare l'afflusso di denaro in contante derivante dal gioco on line¹⁵.

Come si vede, il gruppo capeggiato da Femia mostra una grande capacità di adattamento al contesto normativo e all'evoluzione tecnologica di questo florido settore economico: è in grado di stabilire connessioni fuori dall'Italia per aggirare l'azione di contrasto, cambia la struttura societaria, applica nuove strategie per continuare a estrarre denaro dall'attività del gioco d'azzardo. Dai primi anni Duemila, le pratiche adottate scivolano sempre più verso il polo dell'illegalità conclamata. Uno slittamento che è probabilmente all'origine dei guai giudiziari che da lì a poco travolgeranno Femia insieme alla costellazione imprenditoriale da lui architettata.

Conclusioni

In questo articolo abbiamo provato a delineare lo spazio occupato dai mafiosi nella filiera imprenditoriale del gioco d'azzardo, in particolare nel ricco segmento delle slot machine. L'analisi delle vicende giudiziarie, così come sintetizzate nelle relazioni periodiche delle agenzie di contrasto, suggerisce che i mafiosi riescano ad occupare prevalentemente i rami bassi di tale filiera. È soprattutto nell'ultimo anello della catena – quello degli esercenti – che la presenza mafiosa diventa palpabile, sia attraverso l'estorsione monetaria sia con l'imposizione di macchinette di ditte "amiche". Come mostra il caso-studio approfondito nel precedente paragrafo, le dinamiche criminali non riguardano però soltanto questa sfera e non si manifestano solo attraverso queste pratiche. Al di là della qualificazione giudiziaria di Femia – condannato per associazione mafiosa in primo grado, assolto per questa imputazione in appello e in Cassazione, che ha però confermato le condanne per gli altri reati – forme persistenti ed invasive di illegalità caratterizzano anche la parte centrale della filiera imprendito-

minio corrispondente. Inoltre, poiché tali siti sono legali in giurisdizioni diverse da quella italiana, i contenuti degli stessi non vengono cancellati, ma semplicemente spostati sul nuovo portale (Cpa, 2016b, 36).

¹⁵ Come sottolinea l'esponente delle forze dell'ordine da noi intervistato, "Femia avrebbe tolto tutti i noleggi, perché il noleggio per i problemi che dava non giustificava il guadagno. I problemi sono: il bar che non paga le schede; l'incaricato che va a mettere il noleggio, incassa e dovrebbe pagare Femia, ma con i soldi che incassa deve pagare i suoi debiti e quindi ritarda a pagare Femia. Sono dinamiche normali di commercio [...]. Ma a lui a che cosa serviva? Parzialmente anche a giustificare molto del contante che lui portava su dalle bische clandestine" (Int. 8, Esponente forze dell'ordine).

riale del gioco d'azzardo. La scalata criminale verso i gradini più alti del settore si accompagna al processo di "apertura regolata" del mercato del gioco d'azzardo che, in tempi relativamente rapidi, da ambito sommerso diventa pienamente legale. Ciò incide sulle caratteristiche del contesto in cui il gruppo criminale era abituato ad agire. Il settore diventa allora ibrido, con alcuni aspetti tradizionali (il controllo delle sale slot) che si intrecciano con i cambiamenti tecnologici e organizzativi descritti nei paragrafi precedenti. Anche a causa delle contromisure adottate dalle agenzie di contrasto, le vecchie pratiche illegali diventano di colpo impossibili da realizzare o sono comunque molto rischiose. La combinazione di queste trasformazioni pone l'organizzazione capeggiata da Femia di fronte a un bivio: essere espulsa dal settore del gioco d'azzardo o provare a fare un salto di qualità, risalendo verso i rami intermedi della filiera. Come visto nel precedente paragrafo, è questa seconda strada ad essere battuta.

Dunque, per riprendere alcuni punti teorici toccati nell'introduzione a proposito della diversa capacità dei mafiosi di frequentare settori economici differenti, Femia dà prova di sapersi muovere anche in un segmento imprenditoriale che smette di essere semplice e tradizionale e diventa più sofisticato e complicato, sia sul piano tecnico sia in termini di organizzazione aziendale. La nuova configurazione del settore richiede ora la collaborazione di tecnici informatici per lo sviluppo dei software di gioco, di aziende produttrici delle schede da installare nelle slot machine, di sedi d'impresa dislocate in paesi esteri che permettano di neutralizzare l'azione delle agenzie di contrasto. Femia fa tutto questo, ampliando la sua rete criminale, tesa tra legale e illegale, che configura un'area grigia non particolarmente articolata (Sciarrone, 2011; Sciarrone e Storti, 2019). Dall'indagine non emergono, infatti, contatti con la sfera politica né relazioni collusive, che pure sarebbero state utili, con i soggetti regolatori posti ancora più a monte della filiera. Figurano invece rapporti di scambio – in alcuni casi violenti e con metodi estorsivi, in altri pacifici e collaborativi – con soggetti imprenditoriali che occupano grosso modo il suo stesso livello nella filiera, con qualche esponente delle forze dell'ordine e con liberi professionisti disponibili a fornire consulenze sulle intestazioni fittizie dei beni e sui controlli amministrativi presso le sale giochi. I consulenti così come i collaboratori – ai quali sono attribuite diverse funzioni, dal recupero dei proventi degli illeciti, all'intestazione fittizia di qualche ditta – sono regolarmente retribuiti per la loro attività, né più e né meno di un qualunque dipendente o professionista che collabora con un'azienda pienamente legale.

Insomma, rifacendosi alla nota classificazione proposta da Sciarrone (2009, cap. 2) sui rapporti tra mafia e imprenditori, Femia sembra essere un tipo di imprenditore mafioso "propriamente detto" e che agisce a titolo individuale seguendo la "logica degli affari" piuttosto che la "logica dell'appartenenza" (Sciarrone 2019, 31-32). Egli mette infatti in piedi un'attività economica i cui proventi non sono condivisi col gruppo criminale con il quale è in rapporto. Da questo punto di vista, al pari di altri

affari formalmente leciti e espressamente illeciti, il gioco d'azzardo sembra essere un settore nel quale i mafiosi giocano una partita in proprio, guadagnando o perdendo risorse che sono individuali o, al massimo, della famiglia di sangue dell'imprenditore. È probabilmente anche questa sua autonomia rispetto al gruppo criminale col quale è in rapporto, la sua non subordinazione alle gerarchie associative, che rende Femia un mafioso *sui generis*. Non è infatti un caso che, come accennato in precedenza e come capita anche in altri processi sulle mafie in aree non tradizionali (Visconti, 2015; Martone, 2017), il riconoscimento giudiziario della sua mafiosità sia incerto e sia cambiato tra un grado di giudizio e l'altro.


In definitiva, il nostro studio ha consentito di esplorare le modalità di penetrazione e di conquista di un settore economicamente rilevante e in rapida evoluzione da parte di un soggetto ritenuto mafioso o comunque vicino ad ambienti mafiosi. Rispetto ad altre vicende che vedono il coinvolgimento di mafiosi nel settore del gioco d'azzardo, il caso-studio qui analizzato ha permesso di fare luce sulle dinamiche criminali che interessano rami più alti della filiera economico-imprenditoriale. Dunque, per riprendere le diverse finalità e modalità di coinvolgimento dei mafiosi nel settore del gioco d'azzardo individuate da Scaglione (2012) e discusse nell'introduzione, le vicende considerate non sembrano avere a che fare con i reati più comuni e violenti come l'estorsione o l'usura. Piuttosto, la vicenda che ruota intorno a Femia mostra come i mafiosi abbiano saputo adattarsi e sfruttare i processi di legalizzazione che hanno di recente interessato il settore del gioco d'azzardo, insinuandosi nei rami più alti della filiera imprenditoriale e operando come un attore economico formalmente legale. Paradossalmente, dunque, la decisione di policy che ha spinto il settore del gioco d'azzardo verso l'emersione dall'informalità e dall'illegalità che da sempre lo caratterizzavano si è dimostrata foriera di un effetto perverso non trascurabile: le pratiche di illegalità che hanno accompagnato questa transizione non sono sparite, ma sono diventate più sofisticate e intangibili, dunque, più difficili da individuare e contrastare.

Dipartimento di Scienze Politiche e Sociali,
Università di Firenze
Dipartimento di Scienze Politiche e Sociali,
Università di Bologna

Riferimenti bibliografici

- Albini J. (1971), *The American Mafia Genesis of a Legend*, New York, Appleton-Century-Crofts.
- Berrittella M. e Provenzano C., (2016), *Le infiltrazioni mafiose nel settore del gaming italiano: un'analisi empirica*, in La Rosa F. (a cura di), *Il gioco d'azzardo in Italia. Contributi per un approccio interdisciplinare*, Milano, FrancoAngeli.

- Bianchetti R. e Croce M. (2007), *Il crescente mercato del gioco d'azzardo in Italia: violenza nascosta o indifferenza collettiva? Questioni sui costi sociali e sui... "legittimi" guadagni*, «Sociologia del diritto», 2, pp. 113-158.
- Block A. (1980), *East side, West side: Organizing Crime in New York 1930-1950*, New Brunswick, NJ, Transaction Publishers.
- Busso S. e Storti L. (2011), *I contesti ad alta densità mafiosa: un quadro socio-economico*, in Sciarrone R. (a cura di), *Alleanze nell'ombra. Mafie ed economie locali in Sicilia e nel Mezzogiorno*, Roma, Donzelli.
- Calderoni F., Favarin S., Garofalo L. e Sarno F. (2014), *Counterfeiting, illegal firearms, gambling and waste management: an exploratory estimation of four criminal markets*, «Global Crime», 15 (1-2), pp. 108-137, <https://doi.org/10.1080/17440572.2014.883499>.
- Calvosa P. (2013), *Il settore dei giochi pubblici on line in Italia. Dinamiche di sviluppo, modelli di business e strategie competitive*, Milano, Franco Angeli.
- Ferentzy P. e Turner N. (2009), *Gambling and Organized Crime—A Review of the Literature*, «Journal of Gambling Issues», 23, pp. 111-155.
- Jacobs J.B., Friel C. e Raddick R. (1999), *Gotham Unbound: How New York City Was Liberated from the Grip of Organized Crime*, New York, NYU Press.
- Gambetta D. e Reuter P., (1995), *Conspiracy among the Many: The Mafia in Legitimate Industries*, in Fiorentini G. e Peltzman S. (a cura di), *The Economics of Organised Crime*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Gandolfo A. e De Bonis V. (2011), *Il gioco pubblico in Italia fra tradizione e innovazione: aspetti economici e di marketing*, «Discussion Papers», 2011/115, Pisa, Dipartimento di Economia e Management (DEM).
- La Rosa F. (2016) (a cura di), *Il gioco d'azzardo in Italia: contributi per un approccio interdisciplinare*, Milano, Franco Angeli.
- Lavezzi A.M. (2008), *Economic structure and vulnerability to organised crime: Evidence from Sicily*, in «Global Crime», 9, 3, pp. 198-220.
- Lupo S. (2008), *Quando la mafia trovò l'America: storia di un intreccio intercontinentale, 1888-2008*, Torino, Einaudi.
- Martone V. (2017), *Le mafie di mezzo: mercati e reti criminali a Roma e nel Lazio*, Roma, Donzelli.
- Paoli L. (2000), *Fratelli di mafia: Cosa Nostra e 'Ndrangheta*, Bologna, il Mulino.
- Reuter P. (1983), *Disorganized crime: the economics of the visible hand*, Cambridge, MIT Press.
- Reuter P. e Rubinstein J. (1982), *Illegal Gambling in New York: A Case Study in the Operation, Structure, and Regulation of an Illegal Market*, Washington, U.S. Department of Justice, National Institute of Justice.
- Savona E.U., Riccardi M. e Berlusconi G. (2016) (a cura di), *Organised Crime in European Businesses*, London - New York, Routledge.
- Scaglione A. (2008), *Il racket delle estorsioni*, in La Spina A. (a cura di), *I costi dell'illegalità. Mafie ed estorsioni in Sicilia*, Bologna, il Mulino.
- Id. (2012), *Illegal leisure, gioco d'azzardo, organizzazioni mafiose*, in Lo Verde M. (a cura di), *Consumare/investire il tempo libero. Forme e pratiche del leisure time nella postmodernità*, Milano, Bruno Mondadori.
- Sciarrone R. (2009), *Mafie vecchie, mafie nuove. Radicamento ed espansione*, Roma, Donzelli.

- Id. (2011), *Mafie, relazioni e affari nell'area grigia*, in Sciarbone R. (a cura di), *Alleanze nell'ombra. Mafie ed economie locali in Sicilia e nel Mezzogiorno*, Roma, Donzelli.
- Id. (2019), *Tra Sud e Nord. Le mafie nelle aree non tradizionali*, in Sciarbone R. (a cura di), *Mafie del Nord. Strategie criminali e contesti locali*, Roma, Donzelli.
- Sciarbone R. e Dagnes J. (2019), *Geografia degli insediamenti mafiosi. Fattori di contesto, strategie criminali e azione antimafia*, in Sciarbone R. (a cura di), *Mafie del Nord. Strategie criminali e contesti locali*, Roma, Donzelli.
- Sciarbone R. e Storti L. (2019), *Le mafie nell'economia legale*, Bologna, il Mulino.
- Spapens T. (2014), *Illegal gambling in Paoli L.* (a cura di  e *Oxford handbook of organized crime*, New York, Oxford University Press.
- Visconti C. (2015), *Mafie straniere e 'ndrangheta al Nord. Una sfida alla tenuta dell'art. 416 bis?*, «Diritto Penale Contemporaneo», 1, pp. 353-381.

Altre fonti

Adm (Agenzia delle dogane e dei Monopoli)

2019 *Libro blu 2019 - Relazione*.

Commissione Finanze della Camera dei Deputati

2010 Resoconto stenografico, audizione, seduta del 9 novembre 2010.

Cpa (Commissione parlamentare di inchiesta sul fenomeno della mafia e sulle altre associazioni criminali, anche straniere)

2011a *Audizione del direttore generale dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato, dottor Raffaele Ferrara*, Resoconto stenografico n. 88.

2011b *Relazione sul fenomeno delle infiltrazioni mafiose nel gioco lecito e illecito*, doc. XXIII, n. 8, Roma.

2016a *X Comitato – Infiltrazioni mafiose nel gioco lecito e illecito*, Audizione del dott. Massimo Passamonti, presidente Sistema Gioco Italia - Sgi, n. 6, Roma.

2016b *Relazione sul fenomeno delle infiltrazioni mafiose e criminali nel gioco lecito e illecito*, doc. XXIII, n. 18, Roma.

Corte di Cassazione

2020 *Sentenza n. 617/2020*, Sezione penale I.

Dia (Direzione Investigativa Antimafia)

2019 *Relazione del Ministero dell'Interno al Parlamento. Attività svolta e risultati conseguiti dalla Direzione Investigativa Antimafia. Gennaio-Giugno 2019*, Ministero dell'Interno, Roma.

Dnaa (Direzione Nazionale Antimafia e Antiterrorismo)

2008 *Infiltrazioni della criminalità organizzata nel gioco (anche) lecito*, in *Relazione annuale sulle attività svolte dal Procuratore nazionale antimafia e dalla Direzione nazionale antimafia nonché sulle dinamiche e strategie della criminalità organizzata di tipo mafioso nel periodo 1° luglio 2007 - 30 giugno 2008*.

2010 *Infiltrazioni della criminalità organizzata nel gioco (anche) lecito*, in *Relazione annuale sulle attività svolte dal Procuratore nazionale antimafia e dalla Direzione nazionale antimafia nonché sulle dinamiche e strategie della criminalità organizzata di tipo mafioso nel periodo 1° luglio 2009 - 30 giugno 2010*.

2011 *Infiltrazioni della criminalità organizzata nel gioco (anche) lecito*, in *Relazione annuale sulle attività svolte dal Procuratore nazionale antimafia e dalla Direzione nazionale antimafia nonché sulle dinamiche e strategie della criminalità organizzata di tipo mafioso nel periodo 1° luglio 2010 - 30 giugno 2011*.

2012 *Infiltrazioni della criminalità organizzata nel gioco (anche) lecito*, in *Relazione annuale sulle attività svolte dal Procuratore nazionale antimafia e dalla Direzione nazionale antimafia nonché sulle dinamiche e strategie della criminalità organizzata di tipo mafioso nel periodo 1° luglio 2011 - 30 giugno 2012*.

2013 *Infiltrazioni della criminalità organizzata nel gioco (anche) lecito*, in *Relazione annuale sulle attività svolte dal Procuratore nazionale antimafia e dalla Direzione nazionale antimafia nonché sulle dinamiche e strategie della criminalità organizzata di tipo mafioso nel periodo 1° luglio 2012 - 30 giugno 2013*.

Tribunale di Bari

2015 *Ordinanza sulla richiesta di applicazione di misure cautelari della custodia in carcere a carico di Martiradonna Vita et al.*, n. 11661/15.

Tribunale di Bologna

2012 *Ordinanza di custodie cautelari a carico di Agostino Francesco +30*, n. 482/11.

2017 *Motivazioni sentenza nei confronti di Agostino Francesco et al.*, n. 901/17.

2019 *Sentenza contro Crusco Filippo et al.*, n. 6599/19.

Tribunale di Napoli

2010 *Sequestro preventivo a carico di Grasso Renato*.

Tribunale di Reggio Calabria

2015a *Ordinanza di applicazione di misura cautelare a carico di Gennaro Mario + 127*.

2015b *Fermo di indiziato di delitto a carico di Tavarelli Paolo Carlo et al.*, n. 5585/15.