

SENATO DELLA REPUBBLICA

XV LEGISLATURA

N. 201

DISEGNO DI LEGGE

d'iniziativa della senatrice BURANI PROCACCINI

COMUNICATO ALLA PRESIDENZA IL 4 MAGGIO 2006 (*)

Modifica all'articolo 110 del testo unico delle leggi di pubblica sicurezza, di cui al regio decreto 18 giugno 1931, n. 773, concernente il divieto dell'installazione e dell'uso di apparecchi da gioco

(*) *Testo ritirato dalla presentatrice.*

ONOREVOLI SENATORI. - Tornano all'attenzione delle cronache vicende e fatti drammatici provocati dal gioco d'azzardo. Il 13 febbraio 2002 è stato arrestato a Milano un corriere della droga, si trattava di un pensionato di cinquantacinque anni di età indotto a commettere il reato di traffico illegale di stupefacenti, perchè indebitato in quanto diventato schiavo dei *videopoker*.

Il gioco d'azzardo costituisce un profondo male sociale, si stima che circa il 3 per cento della popolazione adulta ne sia colpita.

Le moderne tecnologie elettroniche ed informatiche permettono la realizzazione di macchine da gioco capaci di asservire, senza scampo, la volontà dei giocatori. Di fronte a macchine come i *videopoker* si diventa ineluttabilmente dipendenti. È stato dimostrato che il funzionamento dei *videopoker* non rispetta processi che il giocatore può governare con la sua abilità; lo schema di flusso dei programmi che regolano i giochi elettronici è basato sulla casualità e di fronte ai *videopoker* un giocatore non ha alcuna possibilità di poter competere vittoriosamente.

Chi gioca con il *videopoker* si misura con l'alea e quando inizia una partita è destinato a perderla. Il competitore che vorrà giocare con schemi di comportamento razionali non potrà di certo reggere il confronto con delle macchine che non seguono la logica: anche se dotato di grandissima abilità, in nessun modo potrà incidere sul risultato di una partita ingaggiata contro un avversario che reagisce con la casualità.

Da anni si discute di come contrastare il gioco d'azzardo e di come impedire la diffusione delle attività illecite e malavitose che esso genera.

Già pochi anni fa la materia era molto grave, oggi è diventata critica. Il gioco d'az-

zardo non è un fenomeno che si può affrontare solamente ai sensi del codice penale, esso va trattato soprattutto come un problema di carattere psico-sanitario e in tal senso bisogna considerarlo come una nuova malattia psicologica.

Dobbiamo tener conto che il gioco d'azzardo si è evoluto rispetto al passato e che la sua evoluzione è stata favorita dall'uso delle macchine da gioco dotate di tecnologie elettroniche. Questa novità lo ha fatto diventare un «disturbo psichiatrico emergente» e non a caso i maggiori studiosi che indagano sulle cause che disturbano la psiche umana, gli hanno riconosciuto il termine di «folia dell'ultimo millennio».

Abbiamo interpellato chi direttamente e personalmente si occupa delle conseguenze e delle deviazioni che provocano i giochi d'azzardo: ci hanno convinto che per debellare questo male è necessario impedire l'uso delle macchine da gioco con cui si può praticare. Per raggiungere tale obiettivo, è necessario abrogare la vigente disposizione di legge che ne consente l'installazione e l'uso. Facciamo riferimento al comma 5 dell'articolo 110 del testo unico delle leggi di pubblica sicurezza.

Che la situazione sia ad un punto critico lo testimoniano i dati che autorevoli personalità pubbliche e politiche (di tutti i partiti e movimenti), ma anche esponenti di Governo, in particolare della XIII legislatura, hanno rilasciato nel corso di discussioni appositamente svolte per denunciare l'estrema gravità del gioco d'azzardo.

A titolo informativo riportiamo qui di seguito i seguenti documenti:

a) nota del Governo Amato del dicembre 2000: «Il fenomeno del *videopoker*»;

b) interventi del ministro Bianco e del ministro Visco, nella seduta dell'Aula del Senato della Repubblica del 19 dicembre 2000.

Riteniamo urgente che si rendano efficaci le disposizioni recate dal presente disegno di legge, pertanto ne auspichiamo una rapida e il più possibile condivisa approvazione.

Il fenomeno dei videopoker

Il Governo ha confermato la proposta di vietare i giochi elettronici con vincite in denaro, per eliminare un fenomeno con ampi risvolti sociali e criminali.

La pericolosità del *videopoker* è dimostrata dal fatto che in un anno e mezzo un fenomeno trascurabile è diventato esplosivo, non solo in Italia ma anche all'estero. In un anno e mezzo le macchinette installate sono circa 800.000, per un volume di affare pari a circa 40.000 miliardi, partendo da zero e con uno sviluppo rapidissimo e senza confronti. Inoltre, la stragrande maggioranza di coloro che giocano al *videopoker* è costituita da minori e spesso da persone appartenenti alla fascia sociale più debole.

Il *videopoker* è un fenomeno interamente illegale: un'attività tutta in nero, dalla prima all'ultima fase del processo. Il risvolto sociale è impressionante: un figlio tenta di strangolare la madre perchè ha bisogno dei soldi per il *videopoker*; ragazzini rapinano negozi perchè devono giocare al *videopoker*, lavoratori finiscono in mano agli usurai per lo stesso motivo, madri di famiglia disperate che chiedono l'intervento delle Forze dell'ordine perchè il marito spende l'intero stipendio con questi giochi.

La velocità massima del gioco produce un accentuato grado di assuefazione legato essenzialmente alla dinamica tecnica, alla velocità, che provoca a lungo andare una condizione in qualche modo paragonabile ad uno

stordimento ed una notevole attenuazione delle capacità anche di autocontrollo.

I bar e le sale giochi si sono trasformati in bische a cielo aperto, con esiti disastrosi. Sono diverse decine di migliaia i punti in cui si può giocare a *videopoker* e ciò rende non difficile, ma difficilissimo, un controllo sull'intero territorio nazionale e quindi anche il controllo, per esempio, sulla possibilità dei minori di andare a giocare. Il Governo ha ricevuto appelli dalle associazioni antimafia, dai sindacati di polizia, dalle ACLI, dal *forum* delle famiglie e da varie altre associazioni.

L'unico intervento possibile è quello che elimina la natura di azzardo di questo gioco. Sono queste considerazioni che hanno portato alla scelta di eliminare le vincite in denaro e stabilire puntate massime di 2.000 lire.

Quello che il Governo può fare, in relazione alle preoccupazioni serie e rispettabili avanzate da alcuni ambienti e riprese da alcuni senatori, riguarda la fase di transizione. Esso si deve impegnare per evitare che in questa fase vi siano momenti traumatici anche sotto l'aspetto occupazionale. Tale impegno riguarda l'accoglimento di un eventuale ordine del giorno in cui il Governo s'impegna nella fase transitoria, ovviamente sino all'approvazione del regolamento, a fare in modo che vi sia il tempo necessario per una riconversione, assolutamente necessaria.

Per le ragioni che ho evidenziato e che sono essenzialmente legate ad un problema di sicurezza pubblica, la raccomandazione del Governo è quella di tenere conto di questi elementi. Invito pertanto i senatori a ritirare gli emendamenti, tenendo conto della disponibilità del Governo ad accogliere un ordine del giorno riguardante un aspetto specifico del quale ci si potrebbe fare utilmente carico.

Intervento del Ministro Visco (Seduta Aula del Senato della Repubblica del 19 dicembre 2000)

«Signor Presidente, unitamente al collega Bianco, spiegherò le ragioni per le quali il Governo ha presentato la soluzione contenuta nel disegno di legge finanziaria e i motivi per cui la ritiene assolutamente non derogabile.

Si tratta di una questione che è stata a lungo discussa anche alla Camera dei deputati, dove si è avuto un dibattito con posizioni diverse, a livello trasversale, nel corso del quale molti Gruppi hanno sottolineato che l'intervento fosse troppo drastico. Tuttavia, alla fine tutti i Gruppi hanno riconosciuto che la posizione del Governo era quella corretta e si sono orientati per il mantenimento del testo governativo.

Devo anche dire che tale questione è diventata improvvisamente esplosiva. La pericolosità del fenomeno è dimostrata dal fatto che in un anno e mezzo questa materia da trascurabile è diventata esplosiva e ciò è accaduto non solo in Italia ma anche all'estero, coinvolgendo infatti il dibattito e i divieti presenti anche in altri Paesi.

In un anno e mezzo abbiamo registrato una dinamica impressionante e spaventosa nell'installazione di queste macchinette e nel fatturato di tale affare; in passato non era mai accaduto un fatto del genere. Le macchinette installate sono circa 800.000, per un volume di affare pari a circa 40.000 miliardi, tutto ciò partendo da zero e con uno sviluppo rapidissimo.

Nel corso dell'ultimo anno abbiamo potuto verificare che si tratta di un fenomeno interamente illegale, sotto almeno tre profili.

In primo luogo, quello della trasparenza e dell'emersione, cioè della regolarità nei confronti del fisco e della registrazione; è un'attività tutta in nero, dalla prima all'ultima fase del processo.

C'è poi un altro risvolto, strettamente criminale e malavitoso, che diventa sempre più preoccupante.

Infine, c'è un risvolto sociale impressionante. Ho qui un *dossier* alto circa 3 centimetri - che posso depositare se i senatori lo ritengono -, che contiene una serie di rapporti e di resoconti di polizia, alcuni ritagli di giornale e una serie di prese di posizione sulla vicenda di alcune associazioni. In esso sono riportate storie impressionanti: il figlio che tenta di strangolare la madre perchè ha bisogno dei soldi per il *videopoker*; ragazzini che rapinano negozi perchè devono giocare al *videopoker*, lavoratori che finiscono in mano agli usurai per lo stesso motivo madri di famiglia disperate che chiedono l'intervento delle Forze dell'ordine perchè il marito spende l'intero stipendio con questi giochi.

Da quello che il Governo è riuscito a capire, anche nell'ambito dei confronti internazionali, il motivo di tutto ciò deriva dal meccanismo di velocità massima del gioco, che produce un'assuefazione micidiale. Oggi tutti i bar e le sale giochi, dove si recano senza alcun limite i nostri bambini e i nostri ragazzi, si sono trasformati in bische a cielo aperto, con esiti disastrosi; potenzialmente questi sono fenomeni che minano una società.

Non a caso abbiamo gli appelli delle associazioni antimafia, dei sindacati di polizia, delle ACLI, del *forum* delle famiglie e di varie altre associazioni di questa natura che hanno una sensibilità sociale, perchè sono presenti sul territorio, e che chiedono che si intervenga. Ebbene, l'unico intervento possibile è quello che elimina la natura di azzardo, di speculazione, di gioco che non dovrebbe essere a disposizione di tutti.

Quindi, i motivi sono essenzialmente questi. Le altre ragioni che sono state sollevate dai colleghi non sono rilevanti rispetto a questa realtà: per il momento dobbiamo cercare di arrestare questo fenomeno, poi dovremo ragionarci sopra. È chiaro che se una persona va a Las Vegas nei *casinò* trova milioni di

queste macchinette, ma quelli sono per l'ap- punto luoghi a ciò deputati.

C'è poi un altro risvolto su cui penso che il Ministro Bianco potrà diffondersi nel dettaglio più di me: queste macchinette sono ormai uno strumento di controllo del territorio da parte della malavita. Il meccanismo funziona con dei distributori raccoglitori sul territorio che in moltissimi casi sono or-

ganizzazioni direttamente criminali e quindi si crea un altro problema di ordine pubblico. Vedete, onorevoli colleghi, non possiamo lamentarci della diffusione della criminalità sul territorio, del fatto che non vi sono sufficienti possibilità di controllo e poi approvare norme o consentire che si sviluppino *business* che portano esattamente a questo».

DISEGNO DI LEGGE

Art. 1.

1. Il comma 5 dell'articolo 110 del testo unico delle leggi di pubblica sicurezza, di cui al regio decreto 18 giugno 1931, n. 773, e successive modificazioni, è abrogato.

2. Sono abrogate tutte le disposizioni e le misure correlate alle disposizioni abrogate ai sensi del comma 1.

Art. 2.

1. La presente legge entra in vigore il giorno successivo a quello della sua pubblicazione nella *Gazzetta Ufficiale*.

