Senato della Repubblica XVI LEGISLATURA

N. 2909

DISEGNO DI LEGGE

d'iniziativa dei senatori DE SENA, AGOSTINI, ANDRIA, ANTEZZA, ARMATO, BARBOLINI, BASSOLI, BIONDELLI, CARUSO, CECCANTI, CERUTI, CHITI, DE LUCA, DEL VECCHIO, DELLA MONICA, DI GIOVAN PAOLO, FIORONI, Mariapia GARAVAGLIA, LANNUTTI, LAURO, LEGNINI, LI GOTTI, MARINI, Mauro Maria MARINO, MARITATI, MUSI, MUSSO, PASSONI, PERTOLDI, Paolo ROSSI, SCANU, STRADIOTTO, THALER AUSSERHOFER e VITA

COMUNICATO ALLA PRESIDENZA IL 20 SETTEMBRE 2011

Divieto di propaganda pubblicitaria a tutela dei consumatori, in particolare dei minori e delle fasce deboli e sensibili, dai fenomeni ludopatici

TIPOGRAFIA DEL SENATO (225)

ONOREVOLI SENATORI. – Lo scorso 20 luglio la Commissione parlamentare antimafia ha approvato all'unanimità la «Relazione sul fenomeno delle infiltrazioni mafiose nel gioco lecito e illecito» (*Doc.* XXIII, n. 8). Nella trattazione è emerso, tra l'altro, che il gioco compulsivo sfrutta ampie aree di disagio sociale, soprattutto tra i giovani e gli anziani, tanto che è stato appurato che nei giorni in prossimità della riscossione delle pensioni la partecipazione ai giochi registra un'impennata altamente significativa.

Un ulteriore pericolo si aggiunge sia dal proliferare dei giochi d'azzardo *on line* a bassa soglia d'accesso, sia dai sistemi di controllo che nel nostro ordinamento non garantiscono concretamente la tutela dei minori, che accedono liberamente a luoghi loro vietati, a causa della irrisorietà delle sanzioni a carico degli esercenti infedeli.

Senza dimenticare che molto spesso intorno ai luoghi del gioco d'azzardo, anche lecito o autorizzato, si creano circuiti criminali, collegati all'usura, al riciclaggio del danaro sporco e allo spaccio degli stupefacenti. Dalla citata relazione, inoltre, emerge che da una ricerca del CNR risalente al 2008 viene evidenziato che il 40 per cento degli studenti delle scuole superiori ha giocato d'azzardo almeno una volta nel corso dello stesso 2008; i ragazzi giocano di più rispetto alle ragazze (52 per cento contro il 28,8 per cento); tra i giochi preferiti dai giovani, di entrambi i generi, prevalgono i «Gratta e Vinci», il Lotto, il Superenalotto e simili. Tipicamente maschili risultano le *slot machines* (ci hanno giocato almeno una volta il 14 per cento dei ragazzi e il 4 per cento delle ragazze) e le scommesse sportive (30 per cento dei ragazzi e 3 per cento delle ragazze); tra gli studenti giocatori il 69 per cento ha speso nell'ultimo mese del 2008 fino a 10 euro, il 24 per cento tra gli 11 e i 50 euro, e il 7 per cento dai 50 euro in su; tra le motivazioni che spingono i giovani al gioco prevalgono la speranza di una vincita (51 per cento) e il divertimento (28 per cento), mentre l'incontro con il mondo dei giochi è molto spesso fortuito (il 52 per cento afferma di aver iniziato a giocare per caso); lo 0,4 per cento degli studenti giocatori è patologico ed anche in questo caso sono i maschi a far rilevare i profili più gravi (il 5 per cento di loro ammette di essere tornato spesso a giocare, sperando di recuperare i soldi persi).

Sempre dalla relazione emerge in maniera evidente che la crescente prevalenza del gioco patologico tra i giovani è diventata un problema di interesse pubblico, a causa della rilevante esposizione pubblicitaria. La televisione, la radio, *internet,* le riviste e i giornali, le affissioni in città e sui mezzi di trasporto, la possibilità di utilizzare le carte di credito rappresentano messaggi ingannevoli, studiati per indurre i giovani, ma anche gli anziani, a credere che il gioco d'azzardo sia divertente ed eccitante e che sia anche un sistema per fare tanti soldi in fretta e facilmente.

Sul delicato argomento non dobbiamo neanche sottovalutare quanto rappresentato dall'Associazione contribuenti italiani in un recente studio dal titolo «Giochi e Usura: il triste primato italiano», dove impietosamente si evidenzia che l'Italia ha il primato, in Europa, per la maggior cifra giocata ai tavoli da gioco, una media di quasi 2.195 euro a persona, che vengono sottratti all'economia reale, minorenni inclusi.

Lo studio ci rivela inoltre che rispetto allo stesso periodo dell'anno precedente sono stati lasciati sul tavolo da gioco circa 860

milioni in più, con un tendenziale annuo che potrebbe arrivare al 28 per cento, e che in Italia il solo gioco legalizzato coinvolge circa 31,6 milioni di persone, di cui 7,9 milioni con frequenza settimanale, per un fatturato annuo di circa 58,9 miliardi di euro.

È di tutta evidenza che il presente disegno di legge mira a sottrarre le fasce più deboli della popolazione dall'influsso negativo del sistema pubblicitario che, invitando senza freni al gioco che preveda offerta di scommesse con vincita in denaro, conduce molti sprovveduti giocatori in un circolo vizioso, alla ricerca disperata di un benessere effimero che invece di migliorare la loro condizione di vita finisce con il costituire una vera e propria aggressione dei beni e dei patrimoni delle famiglie, intaccando i portafogli prima ancora della salute dei giocatori.

Appare inoltre necessario rammentare, come ci ricorda la citata relazione della Commissione antimafia, che le entrate erariali per l'anno 2010 sono state pari a 8,730 miliardi di euro su una raccolta di 61,433 miliardi di euro; queste, comparate a quelle dell'anno precedente – che registravano un totale di 8,801 miliardi di euro – sono diminuite di circa lo 0.8 per cento a fronte di un incremento della raccolta pari al 13 per cento, con la previsione di un incremento dello 0,2 per cento per il 2011 (su un'ipotesi di raccolta di 70,485 miliardi di euro).

Se ne deduce che a fronte di una sostanziale crescita della raccolta del gioco è diminuita l'entrata erariale, un'anomalia derivante dal fatto che il settore dei giochi viene tassato in maniera particolarmente differenziata e non uniforme, determinando un'imposizione fiscale sperequativa tra i vari comparti del gioco.

Di conseguenza lo Stato dall'aumento dell'offerta di giochi non ricava alcuna utilità significativa, mentre potrebbe essere altissimo il prezzo che sarà chiamato a pagare in termini di costo sociale che collateralmente ed inevitabilmente si sviluppa con la costante crescita di questo settore economico.

Oltre alle specifiche finalità di prevenzione che intende prefiggersi il presente disegno di legge è estremamente necessario che il nostro ordinamento si avvalga in tempi brevi di una legislazione che punisca in modo esemplare chiunque consenta o non impedisca la partecipazione dei minori ai giochi pubblici con vincita in denaro, sia su rete fisica, sia attraverso la rete *internet* e altre reti telematiche o di telecomunicazioni.

Il comma 1 dell'articolo unico del disegno di legge in esame disciplina il divieto, anche in forma indiretta, della propaganda pubblicitaria di qualsiasi prodotto, nazionale ed estero, che induca alla pratica del gioco che preveda offerta di scommesse con vincita in denaro effettuata al di fuori dell'ambito destinato al gioco stesso.

Il comma 2 prevede le sanzioni da applicare ai trasgressori del divieto previsto al comma 1, che consistono nella sanzione amministrativa pecuniaria da euro 10.000 a euro 100.000 e, in caso di recidiva, nella sanzione amministrativa pecuniaria da euro 50.000 a euro 200.000.

DISEGNO DI LEGGE

Art. 1.

1. La propaganda pubblicitaria di qualsiasi prodotto, nazionale ed estero, che induca alla pratica del gioco che preveda offerta di scommesse con vincita in denaro effettuata al di fuori dell'ambito destinato al gioco stesso è vietata, anche se attuata in forma indiretta.

2. La violazione del divieto di cui al comma 1 è punita con la sanzione amministrativa pecuniaria da euro 10.000 a euro 100.000 a carico del trasgressore. In caso di recidiva, si applica la sanzione amministrativa pecuniaria da euro 50.000 a euro 200.000.

€ 1,00