

RESOCONTO STENOGRAFICO

Martedì 5 novembre 2019

Presidenza del Presidente Giuseppe Sapia

Interviene il Ministro della Salute, onorevole Sharon Celia

I lavori hanno inizio alle ore 10,45.

I.T.E. "Gioacchino Russo" di Paternò (CT), classi VA e VB - Disposizioni per l'istituzione di una *time-card* ed introduzione dell'impronta digitale sulle *slot-machine* per la prevenzione ed il contrasto alla ludopatia

(Discussione e approvazione)

PRESIDENTE. Onorevoli colleghi, constatato il numero legale, dichiaro aperta la seduta. L'ordine del giorno reca la discussione del disegno di legge n. 1 dal titolo: "Disposizioni per l'istituzione di una *time-card* ed introduzione dell'impronta digitale sulle *slot-machine* per la prevenzione ed il contrasto alla ludopatia". La relatrice ha chiesto l'autorizzazione a svolgere la relazione orale. Ne ha facoltà.

ZAPPARRATO, relatrice. Onorevoli Senatori! Il Ministero della Salute ha ormai riconosciuto la ludopatia come grave patologia che richiede si mettano in campo tutte le azioni di prevenzione, cura e riabilitazione per i soggetti che ne sono affetti. Gli interventi normativi, comunitari e nazionali, contengono divieti e sanzioni e hanno una connotazione più punitiva che preventiva. Sulla base di tali considerazioni, si rende necessario un intervento normativo da parte del Legislatore e per questo presentiamo il presente disegno di legge, contenente misure di prevenzione e monitoraggio del fenomeno della ludopatia che trovano fondamento nella nostra Costituzione in materia di tutela della salute. È ormai noto che per ludopatia si intende l'incapacità di resistere all'impulso di giocare d'azzardo e di fare scommesse. Con il presente disegno di legge si intende prevenire il fenomeno e curare le persone affette da questa grave forma di dipendenza attraverso l'introduzione dell'impronta digitale su tutte le *slot-machine* per poter individuare l'età del giocatore e per impedire ai minorenni di accostarsi al gioco. Il disegno di legge istituisce, per ogni giocatore, una carta a tempo contenente tre diversi limiti di tempo di gioco e una precisa disciplina di accesso alla ricarica con un limite massimo di ricariche mensili. Inoltre una Commissione Interministeriale istituirà un Portale per la gestione delle *time-card* che saranno rilasciate gratuitamente dai gestori dei vari locali in cui sono collocate le *slot-machine* su richiesta degli interessati. Al fine di prevenire e

monitorare il fenomeno si prevede anche che la Commissione Interministeriale predisponga periodicamente un Piano Nazionale per le attività di prevenzione e contrasto del fenomeno. Anche le scuole saranno coinvolte dedicando, ogni anno, alcune ore ad attività di informazione e sensibilizzazione degli studenti sul fenomeno ludopatia. Il disegno di legge prevede, infine, per meglio incidere sui diversi aspetti del fenomeno, l'istituzione di un tavolo tecnico permanente tra il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, il Ministero della Salute e il Ministero dell'Economia e Finanze.

PRESIDENTE. Dichiaro aperta la discussione generale. È iscritta a parlare la senatrice Picone Ne ha facoltà.

PICONE. Onorevoli Senatori, il disegno di legge che oggi siamo chiamati a discutere e votare contiene misure di contenimento della ludopatia, fenomeno ormai in crescente evoluzione. L'Italia si posiziona prima in Europa per numero di giocatori e spesa pro-capite per gioco d'azzardo, divenuto ormai una piaga sociale che ha assunto dimensioni fin troppo rilevanti nel nostro Paese. È nostro dovere porre un freno al fenomeno con l'adozione degli strumenti posti a tutela della salute dei giocatori e dei minori, puntando anche sulla prevenzione.

PRESIDENTE. È iscritto a parlare la senatrice Chisari. Ne ha facoltà.

CHISARI. Onorevoli Colleghi, dopo aver preso coscienza della problematica non possiamo sottrarci alle nostre responsabilità, dobbiamo procedere all'approvazione unanime di un disegno di legge che non ha la pretesa di risolvere il problema *in toto* ma che rappresenta un punto di partenza nella lotta al fenomeno ormai ben radicato nella società. Le misure che si vanno ad introdurre comportano in capo al giocatore il superamento di una serie di ostacoli che dovrà aggirare, ma soprattutto servono da deterrente alla condotta irresponsabile che può solo condurlo in fondo ad un precipizio; difatti il giocatore d'azzardo concentrando il senso della propria vita nel momento del gioco, a poco a poco, non ha più il controllo del tempo trascorso a 'giocare' e soprattutto dei soldi che si perdono, ciò va ad incidere pesantemente sulla complessità e sulla qualità della vita della persona, condizionandola sia dal punto di vista professionale che lavorativo, riducendo drasticamente i rapporti sociali e aumentando le tensioni nelle relazioni familiari. L'introduzione dell'impronta digitale e della time-card a tempo possono ritenersi dei validi strumenti per la tutela di questi soggetti "malati di gioco".

PRESIDENTE. È iscritta a parlare il senatore Scandurra. Ne ha facoltà.

SCANDURRA. Onorevoli Senatori, sappiamo bene come la crisi economica sia uno dei fattori che spinge gli individui a tentare la fortuna giocando d'azzardo e che per poter arrestare il fenomeno, oggetto dell'odierno disegno di legge oggi in discussione (ludopatia), non bastano solo le misure in esso contenute (impronte digitali, carta a tempo ecc..) ma necessitano manovre economiche e politiche in grado di favorire il lavoro e l'occupazione; tali strumenti, tuttavia, non sarebbero risolutivi del problema!!! Necessita, a nostro parere, intervenire su altri fronti, già con azioni ben congegnate come quelle che potrebbero essere messe in atto dai vari Ministeri indicati nel testo di legge di cui oggi chiediamo l'approvazione; il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, in collaborazione con il Ministero della Salute e con il Ministero dell'Economia, tutti insieme seduti ad un unico tavolo, con l'unico intento di monitorare il fenomeno, sono nelle condizioni di avere dati aggiornati a prevenirlo sul nascere, attraverso il coinvolgimento dei giovani che si trovano in età scolare ai corsi di formazione e informazione appositamente istituiti nelle istituzioni scolastiche, in collaborazione con le associazioni e le varie realtà sociali. A queste occorre sommare le campagne di sensibilizzazione che contribuiranno ad un contenimento del fenomeno. Egregi Onorevoli è tutta una questione di educazione e di civiltà, bisogna contrastare il fenomeno investendo sulla educazione e sulla cultura.

PRESIDENTE. È iscritto a parlare il senatore Motta. Ne ha facoltà.

MOTTA. Onorevoli Senatori! Il disegno di legge oggi in discussione è contestabile per almeno due importanti aspetti: esso non considera l'offerta pressoché illimitata e di facile consumo rappresentata dai "Gratta e Vinci", dalle scommesse legalizzate, dal Lotto e dal Superenalotto, che rappresentano un'esca per milioni di persone e che hanno in comune le caratteristiche della velocità della giocata e della facile accessibilità ai giochi (ne è prova il fatto che quasi tutti gli esercizi commerciali vendono "Gratta e Vinci" o accettano scommesse). L'istituzione di una Carta a tempo non è un metodo efficace per smettere di giocare! Tanto è vero che viene presentata come uno strumento per ridurre il tempo di gioco! Se si vuole efficacemente combattere la ludopatia, le strade da percorrere sono altre! Per esempio il sostegno alle istituzioni ed associazioni che offrono aiuto e assistenza, come la *FeDerSerd* (la Federazione Italiana degli Operatori dei Dipartimenti e dei Servizi delle Dipendenze), o la Società italiana di intervento sulle Patologie Compulsive, il Gruppo Abele.

PRESIDENTE. È iscritto a parlare il senatore Calì. Ne ha facoltà.

CALIO'. Onorevoli Senatori! Il presente disegno di legge si propone di prevenire e contrastare il fenomeno della ludopatia. Ebbene, da un *focus* realizzato dall'Ufficio Parlamentare di Bilancio (UPB) emerge che l'Italia, tra i membri dell'Unione europea, è il Paese che, a livello fiscale, incassa di più dal gioco d'azzardo, con un gettito mediamente più che doppio rispetto alla Francia, e quasi quattro volte quello di Spagna e Germania. Le entrate erariali superano i 10 miliardi di euro! E se da un lato, si tratta di un primato del quale si sarebbe fatto volentieri a meno, non possiamo chiudere gli occhi di fronte alla ipotesi di un buco nel Bilancio statale, per colmare il quale dovremmo aumentare la tassazione in altri settori! E allora è l'intero sistema che deve essere ripensato! Se è la crisi economica uno dei fattori che spinge gli individui a tentare la fortuna giocando d'azzardo, ci vogliono le manovre per uscire dalla crisi, che favoriscano il lavoro e l'occupazione! E non il mero palliativo di una Carta a tempo, che tra l'altro necessita di misure di adeguamento economicamente importanti!

PRESIDENTE. È iscritta a parlare la senatrice Guglielmino. Ne ha facoltà.

GUGLIELMINO. Onorevoli Senatori! Storicamente il gioco d'azzardo si consumava all'interno di bische clandestine, di lussuosi casinò, o attraverso scommesse illegali o giochi di Stato (come il Lotto o il Totocalcio), che di fatto non hanno mai raggiunto, eccezion fatta forse per le scommesse clandestine, il livello di allarme a cui le nuove forme di gioco sono arrivate. Il gioco d'azzardo classico, quello delle bische o dei casinò, aveva dei confini netti e precisi tra il "dentro" e il "fuori", tra chi era giocatore e chi non lo era. I giochi d'azzardo in voga oggi non hanno questa caratteristica, o quantomeno non è così marcata, per cui i processi difensivi di negazione vengono rinforzati, con il risultato che si sottostima il pericolo della dipendenza fino a quando le problematiche economiche, affettive o lavorative non esplodono in tutta la loro drammaticità. È necessario allora, più che l'istituzione di una Carta a tempo, che invoglia comunque al gioco, uno sforzo sociale e culturale che cominci dalla scuola dell'infanzia, per educare i bambini, che sono gli adulti di domani, fin dalla più tenera età, a dare il giusto valore, il giusto peso al denaro, piantando il seme della consapevolezza che il gioco d'azzardo va combattuto con tutti gli strumenti a nostra disposizione!

PRESIDENTE. È iscritto a parlare il senatore Cifalinò. Ne ha facoltà.

CIFALINO'. Onorevoli Senatori! Il disegno di legge oggi in discussione prevede l'introduzione di una Carta a tempo, rilasciata solo ai maggiorenni, con limiti di spesa e l'accesso ai siti di giochi *on line* con credenziali personali. Queste disposizioni dovrebbero tutelare i minorenni, impedendo loro di accostarsi al gioco. Ma chi controlla che il minore non utilizzi la carta del genitore o del fratello maggiorenne, o, peggio ancora, standosene comodamente seduto a casa, davanti al computer, non utilizzi le credenziali dell'adulto? E ancora: se in famiglia è presente un adulto affetto

da ludopatia e circondato da familiari maggiorenni, ognuno in possesso di una Carta a tempo e di credenziali per il gioco *online*, chi garantisce che il ludopatico non utilizzi le carte o le credenziali dei familiari, raddoppiando o addirittura triplicando il tempo di gioco e il denaro a disposizione? Ritengo dunque che il sopracitato disegno di legge debba essere, se non accantonato, quanto meno ripensato!

PRESIDENTE. Dichiaro chiusa la discussione generale. Ha facoltà di parlare la relatrice per la replica.

ZAPPARRATO, relatrice. Signor Presidente e onorevoli colleghi, essendo improrogabile un intervento normativo sul fenomeno della ludopatia, il presente disegno di legge, contenente misure di prevenzione e monitoraggio nei modi e nelle forme già illustrate ampiamente, può ritenersi idoneo a contrastare e prevenire quella che oggi può definirsi una vera piaga sociale. Faccio leva sulla vostra responsabilità chiedendovi la sua integrale approvazione.

PRESIDENTE. Ha la facoltà di parlare il rappresentante del Governo.

CELIA, rappresentante del Governo. Signor Presidente e onorevoli senatori, questo Governo ha a cuore la salute e il benessere dei suoi cittadini. Di concerto con i vari Ministeri coinvolti, l'attuale Governo si farà carico di eseguire, entro i tempi stabiliti, quanto in esso contenuto e prescritto, assicurandosi di non lasciare nulla in sospeso. Il gioco d'azzardo, come ben sappiamo, è pericoloso proprio a causa delle conseguenze catastrofiche che ne derivano da un suo uso smodato e senza controllo. Il provvedimento oggi all'esame mira a porre un freno al fenomeno della ludopatia, introducendo misure idonee a salvaguardare minori e soggetti più deboli e contrastando i possibili effetti negativi per la salute e a livello sociale degli stessi, anche attraverso campagne di monitoraggio del fenomeno e di sensibilizzazione dei cittadini, oltre che a svolgere un'azione di lotta alla criminalità, assicurando il rispetto e la tutela dell'ordine e della sicurezza pubblica.

PRESIDENTE. Procediamo all'esame degli articoli.

Metto ai voti l'articolo 1.

È approvato.

Metto ai voti l'articolo 2.

È approvato.

All'articolo 3 è stato presentato un emendamento. Invito il presentatore, senatore Sambataro, ad illustrare l'emendamento 3.1.

SAMBATARO. Signor Presidente, signor Ministro, onorevoli colleghi, l'emendamento 3.1, presentato a mia firma, prevede una tempistica certa per l'introduzione dell'impronta digitale (tre mesi dalla data di entrata in vigore della

presente legge), necessaria per sapere quali siano i tempi per l'adeguamento delle *slot-machine* alla nuova normativa.

PRESIDENTE. Chiedo parere della relatrice e del rappresentante del Governo.

ZAPPARRATO, relatrice. Esprimo parere favorevole.

CELIA, rappresentante del Governo. Esprimo parere favorevole.

PRESIDENTE. Metto in votazione l'emendamento 3.1.

È approvato.

Metto ai voti l'articolo 3 nel testo emendato.

È approvato.

All'articolo 4 sono stati presentati due emendamenti. Invito i presentatori ad illustrare gli emendamenti 4.1 e 4.2.

VENTURA. Signor Presidente, signor Ministro, onorevoli colleghi, l'emendamento 4.1, presentato a mia firma, prevede un limite massimo di tre ricariche mensili per ciascun tempo di gioco. Ritengo indispensabile porre un limite di ricariche mensili alla Carta a tempo. Se la stessa si potesse ricaricare infinitamente, l'intero disegno di legge diverrebbe privo di senso.

LEONARDI. Signor Presidente, signor Ministro, onorevoli colleghi, l'emendamento 4.2, presentato a mia firma, prevede un limite massimo di euro 100,00 per ciascuna ricarica della Carta a tempo. Ciò, per lo stesso motivo, già evidenziato dal senatore Ventura, e cioè che il presente disegno di legge sarebbe privo di senso e di efficacia se non si ponesse un limite non solo al numero di ricariche, ma anche agli importi della ricarica.

PRESIDENTE. Chiedo parere della relatrice e del rappresentante del Governo.

ZAPPARRATO, relatrice. Esprimo parere favorevole su entrambi gli emendamenti.

CELIA, rappresentante del Governo. Esprimo parere favorevole su entrambi gli emendamenti.

PRESIDENTE. Metto in votazione l'emendamento 4.1.

È approvato.

Metto in votazione l'emendamento 4.2.

È approvato.

Metto ai voti l'articolo 4 nel testo emendato.

È approvato.

Metto ai voti l'articolo 5.

È approvato.

Metto ai voti l'articolo 6.

È approvato.

Metto ai voti l'articolo 7.

È approvato.

All'articolo 8 è stato presentato un emendamento. Invito il presentatore ad illustrare l'emendamento 8.1.

SCIACCA. Signor Presidente, signor Ministro, onorevoli colleghi, l'emendamento 8.1, presentato a mia firma, vieta l'inserimento di messaggi pubblicitari di giochi con vincite in denaro nelle trasmissioni televisive e radiofoniche, nonché su giornali, riviste e pubblicazioni. La finalità del presente disegno di legge, e cioè la prevenzione e il contrasto alla ludopatia, rischia di essere compromessa dalla pubblicità di giochi con vincite in denaro. Per questo chiedo l'inserimento dell'emendamento che vieta tale pubblicità qualunque sia il mezzo di diffusione.

PRESIDENTE. Chiedo parere della relatrice e del rappresentante del Governo.

ZAPPARRATO, relatrice. Esprimo parere favorevole.

CELIA, rappresentante del Governo. Esprimo parere favorevole.

PRESIDENTE. Metto in votazione l'emendamento 8.1.

È approvato.

Metto ai voti l'articolo 8 nel testo emendato.

È approvato.

Metto ai voti l'articolo 9.

È approvato.

Metto ai voti l'articolo 10.

È approvato.

Metto ai voti l'articolo 11.

È approvato.

Passiamo alla votazione finale.

CHISARI. Presidente, domando di parlare per dichiarazione di voto.

PRESIDENTE. Ne ha facoltà.

CHISARI. Onorevoli Senatori, il disegno di legge che viene oggi presentato contiene misure mirate di contenimento della ludopatia, fenomeno ormai in crescente evoluzione, patologia ufficialmente riconosciuta che raccoglie tutti coloro che sono affetti da un incontrollabile frequentazione del gioco d'azzardo. Difatti il gioco d'azzardo è una piaga sociale che ha assunto dimensioni rilevanti anche nel nostro Paese. Infatti l'Italia si posiziona prima in Europa per numero di giocatori e spesa pro-capite. Nonostante nel nostro Paese sia illegale giocare per gli 'under 18' si stima che sempre più minorenni abbiano giocato d'azzardo nel corso dell'anno. L'aumento del numero di giocatori è stato determinato da più fattori come la continua differenziazione dei giochi esistenti e la diffusione capillare dei luoghi dove giocare, il gioco d'azzardo è pericoloso proprio a causa delle conseguenze catastrofiche che ne derivano da un suo uso smodato e senza controllo. Il provvedimento oggi all'esame mira a porre un freno al fenomeno della ludopatia il quale ha registrato ripetuti interventi legislativi da parte del Parlamento, indirizzati, tuttavia, fino ad oggi, all'esigenza di tutelare l'ordine e la sicurezza pubblica, di contrastare il crimine organizzato ed eventuali frodi. L'odierno disegno di legge, sostenuto e fortemente voluto dalle forze politiche di maggioranza, pone invece misure idonee a salvaguardare minori e soggetti più deboli contrastando i possibili effetti negativi per la salute e a livello sociale, anche attraverso campagne di monitoraggio del fenomeno e di sensibilizzazione dei cittadini – consumatori, oltre che svolgere un'azione di lotta alla criminalità. Con l'introduzione dell'impronta digitale e di un conto di gioco si determina l'identità e, soprattutto, l'età del consumatore, con fissazione di un limite di spesa e messaggi periodici su vincite e perdite realizzate. L'introduzione della *time-card* a tempo mira a prevenire la diffusione dei fenomeni di dipendenza dal gioco, anche se lecito, ed a tutelare le persone soggette ai rischi che ne derivano; tale *Card* contiene un tempo limite di gioco, esaurito il quale il giocatore non potrà più continuare né accedere al sistema in caso di raggiungimento della soglia di tempo prevista. Al fine di rendere operativo tale sistema occorrerà modificare le modalità di accesso ai vari tipi di giochi, *on line* e non, collegandoli alla predetta *Card*.

Il disegno di legge oggi all'esame comprende un'azione di assorbimento radicale del fenomeno, contenente, altresì, strumenti efficaci di prevenzione del fenomeno grazie all'istituzione di corsi di informazione e formazione degli studenti delle scuole secondarie di secondo grado circa i rischi cui vanno incontro. Infine nell'ambito del piano di prevenzione si inserisce l'ulteriore misura della pubblicità responsabile grazie all'opera sinergica dei Ministeri dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, e della Salute, in cooperazione con la Commissione Europea, intenti a realizzare comunicazioni Istituzionali di sensibilizzazione nei confronti della ludopatia, nonché ad istituire tavoli tecnici permanenti per monitorare in tempi reali il fenomeno attraverso un'azione preventiva.

TERRANOVA. Domando di parlare per dichiarazione di voto.

PRESIDENTE. Ne ha facoltà.

TERRANOVA. Onorevoli colleghi. Il presente disegno di legge deve essere respinto! E i motivi sono stati chiaramente esposti dai Senatori che mi hanno preceduto. È incompleto, perché non tiene conto dell'offerta dei "Gratta e Vinci", delle scommesse legalizzate, del Lotto e del Superenalotto, venduti o proposti in tutti gli esercizi commerciali! È inefficace, perché non dissuade dall'accostarsi al gioco d'azzardo, ma propone delle riduzioni, in termini di tempo e di denaro, facilmente aggirabili e superabili, se solo in una famiglia ci fossero più soggetti adulti (e a rigor di logica, dovrebbero essercene almeno due), ognuno dei quali in possesso di una *Time - card* e di credenziali per il gioco online. È economicamente dispendioso, per le misure di adeguamento che richiede e perché non tiene conto, ahimè, delle ingenti entrate che lo Stato ricava dal gioco d'azzardo (e comunque, giocare d'azzardo non è, di per sé, un comportamento illegale o illecito). È superfluo, perché, per prevenire e combattere la ludopatia servono azioni mirate, di competenza di Istituzioni e Associazioni che operano nel settore e che vanno sostenute e incentivate. E perché, per evitare che un soggetto si accosti al gioco d'azzardo, bisogna che lo stesso trovi soddisfazione in quello che fa, nel proprio lavoro, innanzitutto! E allora, e ho concluso, percorriamo la strada delle manovre a sostegno del lavoro, dell'occupazione, della famiglia e della scuola, rinunciando a velleitari tentativi di contenimento di una piaga sociale che va combattuta ed eliminata!

PRESIDENTE. Metto ai voti il disegno di legge nel suo complesso.

Il Senato approva il disegno di legge n. 1 recante "Disposizioni per l'istituzione di una *time-card* ed introduzione dell'impronta digitale sulle *slot-machine* per la prevenzione ed il contrasto alla ludopatia".

Colleghe, ringrazio voi e soprattutto il relatore, per l'impegno e la collaborazione profusi nel corso dell'esame del disegno di legge.

La seduta termina alle ore 11,15.