

**COMMISSIONE XII
AFFARI SOCIALI**

RESOCONTO STENOGRAFICO

INDAGINE CONOSCITIVA

6.

SEDUTA DI GIOVEDÌ 12 APRILE 2012

PRESIDENZA DEL PRESIDENTE **GIUSEPPE PALUMBO**

INDICE

	PAG.		PAG.
Sulla pubblicità dei lavori:		Barani Lucio (PdL)	9
Palumbo Giuseppe, <i>Presidente</i>	2	Miotto Anna Margherita (PD)	7, 12, 13, 15
INDAGINE CONOSCITIVA SUGLI ASPETTI SOCIALI E SANITARI DELLA DIPEN- DENZA DAL GIOCO D'AZZARDO		Mosella Donato Renato (Misto-ApI)	8
Audizione di rappresentanti dell'Ammini- strazione autonoma dei monopoli di Stato (AAMS):		Patarino Carmine Santo (FLpTP)	6
Palumbo Giuseppe, <i>Presidente</i>	2, 5, 6, 10 12, 13, 15, 16	Pedoto Luciana (PD)	6
		Sarubbi Andrea (PD)	8
		Tagliaferri Antonio, <i>Direttore delle strategie e dei giochi dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato</i>	2, 5, 11, 12, 13, 15

N. B. Sigle dei gruppi parlamentari: Popolo della Libertà: PdL; Partito Democratico: PD; Lega Nord Padania: LNP; Unione di Centro per il Terzo Polo: UdCpTP; Futuro e Libertà per il Terzo Polo: FLpTP; Popolo e Territorio (Noi Sud-Libertà ed Autonomia, Popolari d'Italia Domani-PID, Movimento di Responsabilità Nazionale-MRN, Azione Popolare, Alleanza di Centro-AdC, La Discussione): PT; Italia dei Valori: IdV; Misto: Misto; Misto-Alleanza per l'Italia: Misto-ApI; Misto-Movimento per le Autonomie-Alleati per il Sud: Misto-MpA-Sud; Misto-Liberal Democratici-MAIE: Misto-LD-MAIE; Misto-Minoranze linguistiche: Misto-Min.ling.; Misto-Repubblicani-Azionisti: Misto-R-A; Misto-Noi per il Partito del Sud Lega Sud Ausonia: Misto-NPSud; Misto-Fareitalia per la Costituente Popolare: Misto-FCP; Misto-Liberali per l'Italia-PLI: Misto-LI-PLI; Misto-Grande Sud-PPA: Misto-G.Sud-PPA.

PRESIDENZA DEL PRESIDENTE
GIUSEPPE PALUMBO

La seduta comincia alle 13,40.

(La Commissione approva il processo verbale della seduta precedente).

Sulla pubblicità dei lavori.

PRESIDENTE. Avverto che, se non vi sono obiezioni, la pubblicità dei lavori della seduta odierna sarà assicurata anche attraverso l'attivazione di impianti audiovisivi a circuito chiuso.

(Così rimane stabilito).

Audizione di rappresentanti dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato (AAMS).

PRESIDENTE. L'ordine del giorno reca, nell'ambito dell'indagine conoscitiva sugli aspetti sociali e sanitari della dipendenza dal gioco d'azzardo, l'audizione di rappresentanti dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato (AAMS).

Nel dare il benvenuto ai nostri ospiti, ricordo che sono presenti il dottor Antonio Tagliaferri, direttore delle strategie e dei giochi, il dottor Salvatore Lampone, responsabile per i controlli, l'*audit* e la sicurezza e il dottor Michele Giannarelli, responsabile dell'ufficio stampa.

Prima di dare alla parola al dottor Tagliaferri, comunico che il presidente del Consiglio nazionale degli utenti ha trasmesso una proposta concernente l'introduzione di norme per l'eliminazione della pubblicità televisiva, dei messaggi promo-

zionali, della sponsorizzazione e degli *spot* aventi a oggetto il *gambling* nelle fasce protette per la tutela dei minori.

Ringrazio i rappresentanti dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato per essere intervenuti a questa audizione. Come loro sanno, da oltre un mese la XII Commissione sta conducendo questa indagine conoscitiva per cercare di comprendere il fenomeno nella sua corretta dimensione, considerata la rilevanza delle problematiche ad esso connesse. Poiché i Monopoli di Stato, che controllano la parte legale del settore — l'altra, evidentemente, sfugge a questo controllo — sono particolarmente interessati alla questione, abbiamo sentito il dovere di ascoltarli.

Normalmente, le nostre audizioni iniziano con un intervento degli ospiti, dopodiché i parlamentari presenti potranno chiedere dei chiarimenti o formulare delle considerazioni. I soggetti auditi in questa sede possono altresì inviare successivamente delle memorie che saranno messe agli atti, anche in favore dei parlamentari oggi assenti perché impegnati in Aula.

Do ora la parola al dottor Antonio Tagliaferri.

ANTONIO TAGLIAFERRI, *Direttore delle strategie e dei giochi dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato*. Grazie, signor presidente. Innanzitutto, vi porto le scuse del direttore generale che non è potuto essere presente sia per motivi di salute sia per un impedimento improvviso. Peraltro, nella nota ufficiale che abbiamo inviato alla Commissione era già stata preventivata questa eventualità. Io sono preposto a due direzioni: una riguarda i giochi; l'altra le strategie, con funzioni di programmazione dei piani strategici nei quali l'Amministrazione è coinvolta.

Per entrare subito nel merito, occorre dire che ci sono alcuni spartiacque che interessano la materia. Un primo punto è — come il presidente ha ricordato introducendo l'audizione — che l'Amministrazione, in quanto, appunto, amministrazione pubblica, segue il gioco legale. Il primo spartiacque è costituito, dunque, proprio dall'affidamento a questa Amministrazione di una sorta di missione istituzionale, quella di essere un punto di riferimento e un centro regolatore del gioco con vincita in denaro in Italia. Ciò risale alla fine del 2001 e, quindi, questo è il primo spartiacque storico.

Non è, però, da quella data che inizia il mondo in questo specifico settore, essendo il gioco con vincite già cominciato da secoli. Infatti, in Italia il mondo dei giochi ha una fiorente cultura e tradizione, con sfaccettature positive e negative. Senza fare riferimenti storici precisi va da sé che la realtà di questo mondo è molto presente nel nostro tessuto sociale e sul territorio nazionale.

La disciplina del gioco con vincita in denaro, attraverso un soggetto pubblico, ha l'obiettivo di tutelare i soggetti portatori di interessi generali, diffusi o particolari. A livello di normativa nazionale, uno dei primi interventi è stato compiuto attraverso una norma della legge finanziaria del 2011, laddove è stato previsto in maniera espressa il divieto generale di gioco per i minori. Prima di questo intervento non esisteva una normativa simile, ma solo norme a carattere spurio. Per esempio, c'erano alcune norme sulle scommesse o sugli apparecchi da divertimento e intrattenimento che prevedevano espressamente un divieto di gioco per i minori; invece, per altri settori — basta pensare ai giochi tradizionali (concorsi a pronostico, Superenalotto, Lotto, lotterie e così via) — non c'era una norma del genere.

Per dare un elemento di valutazione alla Commissione, mi preme rilevare che l'Amministrazione si è posta fin da subito — quindi dal 2002 in poi — nella logica di intervenire, attraverso delle campagne di comunicazione e attraverso una modalità di interazione con gli operatori addetti al

gioco, con una *moral suasion* anche là dove non esisteva un espresso divieto per i minori, trasmettendo un messaggio che affermasse l'esigenza generale di evitare il gioco da parte dei minori stessi.

Non mi addentro nelle tematiche giuridiche che avevano portato, fino al 2010, a questa situazione. In generale, si ragionava nel senso che il minore, anche quando svolge un contratto di poco conto economico — per esempio entra in un bar e acquista un pacchetto di gomme — ha la capacità di assumere degli obblighi giuridici di acquisto, pur essendo un *minus quam* dal punto di vista giuridico. Vi era, dunque, una tradizione nell'ammettere che il minore, in questi casi, potesse svolgere un'attività di gioco. L'Amministrazione, però, si è sempre opposta a questo tipo di interpretazione e, attraverso l'attività propositiva che ci compete, abbiamo ottenuto dal Parlamento di prevedere, con la legge 13 dicembre 2010, n. 220, articolo 1, comma 70, il divieto di gioco per i minori. Questo è un primo dato importante.

Salto da un periodo all'altro per dar conto dell'attività dall'Amministrazione nel perseguire l'obiettivo della tutela dei soggetti deboli.

L'altro soggetto debole è il giocatore dipendente, nelle diverse accezioni di ludopatico, giocatore patologico o compulsivo. Anche in questo caso, solo attraverso il citato articolo 1, comma 70, della legge n. 220 del 2010, nel nostro ordinamento giuridico è stata prevista questa fattispecie — ovvero la figura del giocatore che è potenzialmente dipendente dal gioco e che, quindi, necessita di un intervento di recupero ed eventualmente anche di prevenzione — introducendo misure che possano permettere l'individuazione di questi soggetti.

Rispetto al dato normativo, che — ripeto — introduce nel nostro ordinamento solo nel 2011 la situazione giuridica descritta, l'Amministrazione si era già mossa nel passato attraverso delle campagne di comunicazione e dei progetti con alcune aziende sanitarie locali e con i due concessionari che esercitano i giochi monoconcessionari (il Lotto e il Superenalotto),

attivando dei *call center* e creando dei punti di riferimento per i soggetti giocatori con problematiche e per i loro nuclei familiari, con percorsi di accoglienza in termini sociali o più strettamente ospedalieri.

Tali progetti, iniziati nel 2007, sono proseguiti nel tempo e sono terminati nel 2010. In quest'ambito, un progetto particolare, che l'Amministrazione ha seguito con un'associazione che svolgeva attività nel settore giovanile, è « Giovani e gioco », che è stato concordato insieme a rappresentanze della pubblica istruzione con la finalità di far conoscere i rischi ai soggetti potenzialmente destinatari del gioco. Il progetto si rivolgeva, nello specifico, ad alunni delle scuole superiori di secondo grado, dai 16 anni in su, quindi vicini al passaggio alla maggiore età. Infatti sappiamo, da notizie provenienti dal mondo sociale, che tali soggetti hanno già contatti con il gioco. Abbiamo tentato, quindi, di arrivare nei settori nevralgici, cioè la scuola e i professori, anche con l'ausilio delle ASL e delle associazioni di categoria che seguivano il progetto, permettendo al giovane sedicenne, quindi quasi maggiorenne, di acquisire consapevolezza sui rischi del gioco.

Accanto a questo tipo di attività, c'è stato anche un intervento più strettamente volto a regolamentare i vari tipi di gioco. Sotto questo aspetto, i regolamenti — soprattutto quello sul gioco a distanza *on line* — hanno compiuto un progresso in termini di disciplina positiva perché si sono previste delle modalità di autore-sponsabilizzazione del giocatore. Infatti, attraverso l'obbligo di porre dei limiti di spesa o di poter sospendere il contratto di gioco, si è dato un segnale di una maggiore maturità, di responsabilizzazione e di controllo delle attività di gioco. In particolare, nel gioco a distanza, sul conto di gioco è possibile effettuare, da parte dei soggetti preposti, un controllo di breve e di lungo periodo.

Inoltre, sempre sotto l'aspetto regolamentare, una delle novità più importanti riguardo al gioco *on line* è quella di una carta dei servizi che permette di control-

lare come gli operatori propongono le loro offerte nel tempo e come gestiscono in concreto i diversi contratti di gioco. Ciò è rilevante perché nel gioco *on line* il giocatore e il computer hanno un rapporto uno a uno in un mondo ideale, il *web*, che porta in ambienti molto difficili da controllare. Tuttavia, l'intervento di regolamentazione effettuato è stato finalizzato proprio ad avere degli strumenti di conoscenza dei fenomeni e a tastare il polso della situazione.

Esemplificando, per ogni conto di gioco di cui la banca dati dell'Amministrazione ha la completa e autonoma disponibilità, essendo tale banca dati gestita dalla Sogei, siamo in grado di conoscere — e , tramite noi, anche l'autorità giudiziaria in caso di indagini ovvero altre autorità — il giocatore, che è identificato con nome, cognome e codice fiscale, il livello e la tipologia di gioco, il tipo di interazione, nonché l'altro potenziale giocatore con cui il nostro si è messo in contatto nel caso di giochi che si svolgono nella forma della *community*, con tavoli a cui partecipano diversi giocatori anonimi tra di loro. Pertanto, la possibilità di interscambio e di conoscibilità dei dati è uno dei fattori positivi del sistema di disciplina positiva che l'Amministrazione, sulla base di norme di legge primarie, ha posto in essere.

In questo contesto, si pone l'altro intervento *de iure condendo*, ossia il decreto interdirigenziale previsto nel già ricordato articolo 1, comma 70, che dovrà — visto che ancora non è stato formalizzato — contenere le linee di indirizzo per la prevenzione, il contrasto e la cura dei soggetti affetti da dipendenza sia nella forma problematica, sia in quella più grave.

Questo decreto, su cui l'Amministrazione ha lavorato insieme al dipartimento preposto del Ministero della salute e a quello per le politiche antidroga, è stato formalmente inviato, i primi di giugno del 2011, tramite il nostro gabinetto, alla Conferenza unificata Stato-regioni. Nonostante siano state svolte attività istruttorie, il decreto tuttavia giace ancora in quella sede.

A ogni modo, il decreto ha la presunzione — mi si perdoni l'espressione — di avere definito, primo tra i Paesi europei, in maniera quasi codicistica, alcune caratteristiche particolari del gioco patologico e problematico e di voler dare delle indicazioni di carattere generale agli operatori. In particolare, le realtà locali che operano sul territorio, quindi i comuni e le comunità rappresentate nella Conferenza Stato-regioni, devono concordare delle linee di indirizzo attraverso le quali disciplinare, per esempio, a livello regolamentare, gli orari di apertura e di chiusura degli esercizi commerciali che offrono attività di gioco. Inoltre, tali indirizzi debbono essere funzionali agli operatori di gioco, cioè agli esercenti, creando una cultura di responsabilizzazione nell'offerta di gioco rivolta a soggetti che possono avere caratteristiche di dipendenza o di debolezza. Insomma, il tessuto connettivo preventivo va in questa direzione.

In più, nel decreto è prevista l'istituzione di alcuni comitati in cui sono presenti diversi soggetti (associazioni di categoria, Codacons e così via), che devono mettere in campo delle griglie di criteri per regolamentare i messaggi pubblicitari ovvero le politiche di comunicazione. Accanto a questo, vi sono anche delle politiche di supporto agli organi che si occupano della cura dei soggetti dipendenti e che svolgono attività di contrasto.

Nello specifico, per quanto riguarda quest'ultima attività, un anno prima della citata legge n. 220 del 2010, l'Amministrazione è stata dotata dal Parlamento, con una legge del 2009, di un comitato di alta vigilanza composto dai rappresentanti delle tre forze di polizia (Arma dei carabinieri, Guardia di finanza e Polizia di Stato) che, tra gli obiettivi di interventi programmati e coordinati a livello nazionale, prevede anche il contrasto dell'esercizio del gioco da parte dei minori. Per riportare alcuni dati, recentemente le forze di polizia, in due giorni hanno effettuato il controllo fisico di più di 15.000 punti vendita su tutto il territorio nazionale, constatando una ventina di casi di gioco illegale da parte di minori, che

hanno portato a un provvedimento di chiusura degli esercizi commerciali coinvolti. Ecco, questo è un esempio di come si sta svolgendo la necessaria azione di forte contrasto e di controllo del territorio grazie all'attività programmatica e di coordinamento delle forze di polizia partecipanti a questo.

Da ultimo, vorrei dire che l'Amministrazione dei monopoli ha messo in campo un altro progetto insieme alle associazioni di categoria dei consumatori (in particolare con Codacons), che mira a individuare delle griglie di parametri che, inseriti nei prodotti (gli apparecchi da divertimento e intrattenimento, le scommesse, il gioco *on line* e così via) o nelle procedure di gioco, possono segnalare, tramite atteggiamenti visivi, se il giocatore che sta interloquendo con la macchina presenti le caratteristiche « fisiognomiche » del giocatore dipendente, assumendo, poi, delle iniziative conseguenti. Si tratta di un progetto molto difficile, ma stiamo lavorando — ripeto — con le associazioni di categoria dei consumatori e ci stiamo impegnando molto intensamente.

Signor presidente, queste sono, sommariamente, le iniziative svolte e quelle in programma. Abbiamo consegnato alla Commissione una relazione con alcuni allegati che descrivono in maniera più analitica quello che ho cercato di sintetizzare. Siamo, ovviamente, a disposizione per rispondere alle vostre domande.

PRESIDENTE. Vorrei chiedere se voi sovvenzionate economicamente tutte queste indagini e queste attività: in pratica, come intervengono i Monopoli di Stato? Tutto ciò che lei ha descritto — i controlli, le ricerche, i sistemi e quant'altro — hanno bisogno di finanziamenti per essere portati avanti. Ecco, tutto ciò è finanziato tramite fondi vostri?

ANTONIO TAGLIAFERRI, Direttore delle strategie e dei giochi dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato. Sì, ma in misura molto parziale. Fino a una certa data, l'Amministrazione ha avuto, nell'ambito del proprio bilancio, una posta

che consentiva di fare attività di comunicazione e di sviluppo di giochi. Entro questa disponibilità finanziaria — parliamo di qualche milione di euro — abbiamo sovvenzionato le attività cui lei faceva riferimento. Successivamente, gli ultimi due Governi — e, in particolare, le cosiddette « norme Brunetta » hanno completamente reso impotente l'Amministrazione (la nostra, come tante altre) nel poter svolgere compiti di questo tipo, essendosi esaurita la disponibilità finanziaria.

Fino a oggi, però, abbiamo svolto tali attività con queste quote di bilancio, ma soprattutto grazie all'intervento di progetti messi in campo dai due grossi concessionari — Lottomatica, per il Lotto e le lotterie, e Sisal, per il Superenalotto — che, in qualità di gestori di giochi di grandi dimensioni hanno un obbligo, sancito nelle convenzioni, di fare comunicazione e promozione. In questo contesto, quindi, abbiamo dato delle indicazioni per indirizzare queste spese verso le finalità che ricordavo poc'anzi. Parliamo, comunque, di disponibilità economiche abbastanza contenute.

PRESIDENTE. Do ora la parola ai colleghi che intendano porre quesiti o formulare osservazioni.

LUCIANA PEDOTO. Ringrazio il direttore per la sua esposizione, anche se mi sembra che siano stati usati toni e termini molto rassicuranti. Ho appuntato alcune espressioni, come « punto di riferimento », « percorso », « progetti », « carta dei servizi », « strumenti di conoscenza del fenomeno ». Insomma, a sentire questa relazione, sembrerebbe che il fenomeno esista, ma che non rappresenti un problema perché è sotto controllo, è gestito, e, quindi, va tutto bene. Si afferma che il gioco è vietato ai minori e sembra quasi che sia vero, mentre sappiamo che sono tantissimi — purtroppo — i minori che giocano, oltre ai maggiorenni e agli adulti.

Pertanto, se per quanto corrisponde alle competenze dei Monopoli di Stato un'attività di controllo e di contrasto viene svolta — cosa di cui sono certa — essa è

evidentemente inefficace. Questa è una considerazione amara specialmente per chi, oltre a vivere nello stesso mondo in cui viviamo tutti, ha ascoltato ben altre relazioni in quest'aula.

Vengo, allora, alla domanda. Ritenete utile uno strumento che sia volto a non agevolare il fenomeno, come il divieto della pubblicità, in analogia con quanto già avviene per l'altro settore dei Monopoli di Stato, ossia il tabacco e le sigarette?

CARMINE SANTO PATARINO. In questa indagine abbiamo audito già diverse associazioni, abbiamo quindi avuto la possibilità di conoscere aspetti davvero interessanti. Confrontando quanto abbiamo sentito in occasione delle precedenti audizioni e quanto abbiamo sentito oggi, ci pare di essere in presenza di due mondi completamente diversi. Abbiamo avvertito la paura, che le associazioni già ascoltate in audizione nutrono; ci sono stati presentati i gravissimi problemi che derivano dal gioco d'azzardo; abbiamo appreso dei rischi che, secondo quanto denunciato da quelle associazioni, si corrono tutti i giorni in Italia e che riguardano non soltanto gli adulti, ma anche i minori.

Sotto quest'ultimo aspetto, una cosa è stabilire che i minori non possano giocare; un'altra è sapere che, invece, i minori vanno effettivamente a giocare tutti i giorni, spesso rubando i soldi alle proprie famiglie. Abbiamo sentito parlare di gravissime difficoltà in cui versano tantissime famiglie; abbiamo sentito addirittura di famiglie distrutte, disperate e di casi estremi di violenza derivanti dal gioco.

Apprezzo, quindi, gli sforzi della Amministrazione autonoma dei monopoli, anche se credo che essa abbia più la preoccupazione di incrementare il gioco che quella di limitarlo. Ecco, questa è la perplessità che nutro quando parliamo di giochi. Del resto, a voi che dite di aver avviato alcuni progetti nelle scuole, direi che sarebbe più giusto partire dalle scuole elementari perché il fenomeno nasce lì. È in quella sede che i bambini debbono cominciare a capire quanto sia importante non cedere all'uso del gioco, non soltanto

nelle scuole superiori, sebbene lì vi sia il soggetto che va materialmente a giocare.

Quest'oggi abbiamo sentito che c'è questa attenzione, ma è altrettanto vero che c'è una pubblicità sfrenata e talvolta assurda. Come si fa, allora, a conciliare la preoccupazione da parte della vostra amministrazione di limitare i rischi con il fatto che si fa una pubblicità come quella presentata? Ecco, credo sarebbe più istruttivo per noi mettere a confronto quanto ha detto quest'oggi il rappresentante dell'Amministrazione Autonoma dei Monopoli con quanto hanno più volte sostenuto i rappresentanti delle associazioni. Infatti, da un confronto potremmo, forse, avere una maggiore chiarezza del quadro.

Vorrei sapere se la vostra Amministrazione possiede il quadro preciso della situazione relativa ai danni che i giochi producono nei soggetti cosiddetti « deboli ». Cosa rispondono quando le associazioni che seguono da anni i soggetti più deboli e a rischio evidenziano la gravità e presentano il quadro, talvolta addirittura terribile, della situazione? Quali sono i provvedimenti dell'Amministrazione, che ha sicuramente la preoccupazione di vedere incrementare il gioco?

D'altra parte, abbiamo visto che nell'arco di qualche anno i giochi sono enormemente aumentati, sia in numero, sia come opportunità, ossia come giornate in cui si va a giocare. Ecco, vorrei sapere se risultano vere le notizie secondo le quali — come dicevano le associazioni che abbiamo audito — il guadagno per lo Stato è estremamente relativo rispetto a quello degli enti gestori. E se questo è vero quali sono le ragioni che hanno spinto l'Amministrazione a incrementare notevolmente i giochi? Sotto questo aspetto, c'è solo da aspettarsi che la fantasia raggiunga limiti inimmaginabili. Ogni giorno spunta come un fungo un nuovo gioco. L'Amministrazione sa — ripeto — qual è il quadro preciso della situazione?

In definitiva, se con i giochi uno Stato, pur correndo i rischi di vedere una società andare in degrado, guadagna talmente tanto da utilizzare quelle risorse anche per

questioni di carattere sociale, si può anche fare un conto. Se, invece, lo Stato non ottiene neppure questo, mi chiedo se è opportuno continuare con i giochi.

ANNA MARGHERITA MIOTTO. Vorrei porre quattro domande secche al nostro ospite. Prima di tutto, vorrei però chiedere se, oltre alla relazione che è stata svolta ora, vi è altro materiale. Siccome annetto a questa audizione un'importanza rilevantissima, ero preoccupata della stringatezza della relazione, ma apprendo che vi sono gli allegati.

Pongo — ripeto — quattro interrogativi. Ho sentito citare attività di finanziamento di progetti e di campagne che tendono a informare e a dissuadere dal gioco facile. Vorrei, quindi, chiedere qual è il comitato scientifico al quale fa riferimento l'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato per approvare tali progetti e campagne di informazione. È chiaro, infatti, che non ci si può affidare semplicemente a degli esperti di comunicazione. Questa è la prima domanda.

La seconda questione riguarda la citata campagna « Giovani e gioco ». Ecco, vorrei sapere se è ancora in corso perché mi era sembrato di capire che fosse stata sospesa. Vorrei inoltre sapere quanto è costata, ricordando, peraltro, che c'è stata — molto opportunamente — una raccolta di firme da parte di alcuni senatori per chiederne la sospensione poiché aveva un contenuto chiaramente diseducativo.

Passo alla terza domanda. L'azienda è in grado di conoscere in tempo reale tutte le attività dei giochi che si svolgono, nelle varie forme, nel nostro Paese. Nelle indagini mensili sono pubblicati gli importi per ciascun gioco; vengono cioè comunicati gli aspetti di natura quantitativa. Ecco, ho già formulato una domanda analoga in precedenti audizioni, ma non ho trovato risposta perché credo che possa pervenire solo dall'Amministrazione dei Monopoli di Stato. In sostanza, sono interessata a sapere, per ciascuno di questi giochi, quante sono numericamente le giocate e quante le vincite e non, quindi, in termini assoluti. Sappiamo che le giocate non hanno tutte

lo stesso importo, ma sarebbe interessante sapere quante sono le giocate per ciascuno di questi giochi e quanti sono i vincitori. Insomma, mi interessano le vincite, poi, teoricamente, le persone che vincono possono vincere anche due o tre di questi premi. È interessante, tuttavia, conoscere il rapporto fra le vincite e le giocate.

Inoltre, secondo l'Amministrazione, la diffusione dei giochi a cosa è correlabile? Si gioca di più se si trova la macchinetta sotto casa? È l'occasione di giocare che fa aumentare il gioco? È l'opportunità di avere un gioco a portata di mano? Oppure è la frequenza delle vincite? O ancora, è l'ammontare della vincita che fa aumentare il gioco, con l'obiettivo di risolvere tutti i problemi della propria vita?

Penso che l'Amministrazione sia in grado di dare queste risposte. Siccome questi dati non sono a nostra conoscenza e nessuna delle autorità e degli esperti che abbiamo sentito finora è riuscito a svelare questo arcano, credo che sarebbe utile sentire la vostra opinione.

ANDREA SARUBBI. I colleghi che mi hanno preceduto hanno già anticipato alcune delle osservazioni che sto per formulare. Anche a me, con questa audizione, sembra di vivere in un universo parallelo perché siamo reduci da altre audizioni che ci hanno raccontato realtà molto meno idilliache e molto più complicate.

A proposito dei minori, il famoso opuscolo «Giovani e gioco» distribuito nelle scuole, a un certo punto, poneva tre possibilità ai ragazzi. La prima era non giocare per nulla; la seconda, di giocare anche i calzini e la vecchia zia; la terza era di giocare in maniera responsabile. Tuttavia, se qualcuno rispondeva di non giocare per nulla era considerato un bacchettone, una persona che nella vita non amava rischiare e così via. In base a quanto ci hanno riferito le associazioni che abbiamo audito, si trattava di una campagna dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato, vorrei chiedere, quindi, se ciò corrisponde al vero e se i Monopoli di Stato hanno voluto davvero lanciare il messaggio che un minimo di

gioco è indispensabile per essere *à la page* e per essere accettati dal proprio contesto sociale. Questa è la prima domanda, peraltro anticipata anche dall'onorevole Miotto.

In secondo luogo, molte iniziative dei Monopoli di Stato mi sembrano lodevoli. Nella documentazione che ci è stata consegnata tra gli allegati, leggo di commissioni, dipartimenti, associazioni professionali e quant'altro. Vorrei dire, però, ai Monopoli di Stato che basta un *art director* sbagliato di una campagna pubblicitaria e si annullano tutte le commissioni del mondo. Difatti, se la Sisal fa una pubblicità del Superenalotto il cui concetto di fondo è che per realizzare il proprio sogno — sia esso comprare la propria squadra di calcio o diventare un libero imprenditore — basta giocare la schedina della vita, tutto ciò ammazza il lavoro del Parlamento, dei maestri, della Chiesa (per chi ancora ci va), delle famiglie e tutti gli enti educativi che stanno tentando di dire il contrario. Allora, vorrei chiedere ai Monopoli di Stato hanno qualcosa da dire su questa campagna della Sisal e se l'approvano o ne prendono le distanze. Mi sembra, infatti, che sul tabacco siano stati adottati criteri diversi e che, seppure non i migliori del mondo, abbiamo limitato i danni. Viceversa, mi sembra che sul gioco siamo stati abbastanza superficiali, per cui spero che non lo saremo ancora in futuro.

DONATO RENATO MOSELLA. Non vorrei ripetere domande già poste e per questo svolgo solo una riflessione. Innanzitutto, dico a me stesso e ai colleghi che mi aspettavo proprio questa relazione dall'Amministrazione dei monopoli di Stato. Non fanno che il loro lavoro, per cui l'audizione alla quale li abbiamo invitati non poteva che svolgersi in questo modo.

Vorrei, inoltre, porre due considerazioni. Innanzitutto, abbiamo la consapevolezza che il problema ha forti valenze sociali e anche sanitarie, per questo dobbiamo iniziare un percorso che diventi anche legislativo. Poiché anch'io ho diverse perplessità su quanto emerso, mi associo, quindi, alle domande che sono state poste

dai colleghi intervenuti prima di me, in particolare a quella sulla comunicazione.

Il direttore, nella sua relazione, ha posto — giustamente — l'accento sulle due questioni che maggiormente ci stanno a cuore in questa fase, ovvero i minori e il gioco patologico. Questi sono i due nodi centrali. Formulo, allora, una prima domanda che peraltro è stata già posta e che riguarda le campagne di comunicazione che vengono svolte — da quanto ci è stato riferito — sotto l'egida dell'Amministrazione. In particolare, vorrei capire chi organizza queste campagne, alcune delle quali, da alcuni punti di vista, compreso il mio, sono discutibili nel merito. Insomma, chi scrive i testi? Chi visiona il materiale? Chiedo ciò non tanto per curiosare nella specificità dell'Amministrazione, ma per capire meglio e per poter legiferare tenendo conto in maniera sana della realtà.

Insomma, la domanda che ci poniamo è questa: l'Amministrazione, oltre a commissionare lo *spot* o la campagna di comunicazione (sia essa educativa, preventiva o di promozione e di ampliamento della platea dei giocatori), ha un organismo che approva tali campagne? Chi approva i testi delle pubblicità che vengono diffuse? Come abbiamo sentito, poiché tali campagne vengono anche promosse insieme al Ministero della pubblica istruzione, quindi entrano nelle scuole e noi — come legislatori — crediamo sia necessario approfondire e capire meglio lo spirito con cui vengono effettuate tali campagne, che mi auguro, non vadano nella direzione opposta alla nostra, soprattutto in riferimento alle due categorie dei minori e dei giocatori compulsivi o patologici. Su questo vorremmo, quindi, una risposta più chiara.

Un elemento che mi sfugge e che non ho ancora capito, pur avendo seguito tutte le audizioni, essendo sempre stato detto a mezza bocca, è come viene organizzata la promozione e la diffusione di strumenti di gioco sul territorio nazionale. C'è un criterio di ampliamento, di posizionamento o di altra natura? Mi riferisco, ovviamente, soprattutto alle strutture più a rischio.

È stata accennata, per esempio, la questione delle macchinette, sulle quali si ipotizza di mettere la telecamera per individuare il giocatore. Non vorrei entrare nel merito, ma l'uso delle macchinette — come appare anche dai numeri che ci sono stati sottoposti — si va allargando a macchia d'olio e spesso si perde il controllo. Come abbiamo ascoltato nelle audizioni precedenti, molti minori si avvicinano al gioco grazie al fatto che ci sono apparecchiature che sfuggono al controllo anche dei gestori perché sono posizionate in locali che pur essendo autorizzati sfuggono alla visione perché sono collocate nell'androne o in un angolo.

Esiste, dunque, una struttura dell'Amministrazione che si occupa della strategia di pianificazione e di diffusione degli strumenti di gioco, qualunque essi siano (a parte quello informatizzato che è un capitolo a parte e che mi sembra non opportuno approfondire in questa sede perché richiederebbe un'altra discussione). Si ha contezza di una strategia? Insomma, possiamo capire a che cosa andiamo incontro, anche rispetto al tema che stiamo trattando?

LUCIO BARANI. I miei colleghi sono già intervenuti su molti aspetti del problema del gioco. Per parte mia, come riflessione a voce alta, vorrei dire che ho ascoltato con grande attenzione quanto ci ha riferito il nostro ospite e che mi aspettavo di sentire proprio quanto lui stesso ci ha detto; non mi aspettavo niente di diverso perché non poteva dirci nulla di diverso. Del resto, se ci avesse detto qualcosa di diverso, non lo avremmo capito.

Peraltro, anche nella relazione scritta che l'Amministrazione ha presentato, ho avuto modo di leggere — essendo l'ultimo a intervenire — che il gioco è sempre esistito. Se andiamo a vedere qualsiasi filmato o documentario, vediamo che gli antichi giocavano ai dadi o ai cavalli o alla morra. Insomma, il gioco è sempre esistito.

Ho avuto la fortuna di fare il sindaco per diversi anni. Nel mio comune c'era la tradizione del gioco della morra, ma per

farlo come manifestazione pubblica dovevo chiedere l'autorizzazione alla questura perché era vietato da una legge che risaliva al Ventennio. A quel tempo, avevano vietato questo gioco con decreto, ma vi posso garantire che nel mio comune si giocava ovunque illegalmente, nelle stalle, nei campi e così via.

Non sappiamo — perché nessuno lo conosce con certezza — il rapporto tra la percentuale di gioco lecito e quello illecito. Quando era sottosegretario Giovanardi ci aveva parlato di 60 miliardi di euro spesi solo per le *slot machine*, cioè circa 1.000 euro per cittadino, compresi quelli appena nati. Continuiamo a dirci che il gioco è vietato ai minori, ma come si fa a vietarlo se poi i minori giocano a qualsiasi *slot machine* o in qualsiasi ricevitoria? Anche se non sono mai andato a giocare, nei tabacchini non ho mai visto chiedere un documento a nessuno. Per quanto riguarda il gioco *on line*, entrano facilmente nei siti con i dati dei genitori o del fratello maggiore.

Riguardo alla pubblicità, essa esiste. Mettendomi nei panni di chi fa questo mestiere, mi chiedo come si possa non fare la pubblicità di un gioco del quale si è operatori, trattandosi, per giunta, di un'attività che lo Stato considera legale e che ha pianificato, da un punto di vista normativo, mettendo dei paletti.

Un'altra questione riguarda il limite di spesa per i cittadini, che è relativo. Chi ha un reddito di 100.000 euro ha un limite di spesa necessariamente diverso da chi è disoccupato o da chi ha un reddito di 6.000 euro.

Sulla dipendenza, è dipendente chi gioca tutti i giorni, oppure chi gioca dieci o venti volte al giorno? Ecco, questi sono dati che ci sfuggono. Fino a che punto c'è la dipendenza? Qual è il limite che riteniamo dipendenza, quindi patologico?

Ecco, mi sto rendendo conto che ci siamo messi in un percorso molto tortuoso e difficile. In questa indagine conoscitiva abbiamo sentito tutto e l'opposto di tutto. In particolare, quello che abbiamo sentito oggi — ma ribadisco che non mi aspettavo

nulla di diverso — è differente da quello che abbiamo sentito nei giorni scorsi e che pure ci ha arricchito.

Vorrei dire anche che stiamo parlando di gioco lecito, ma non ci nascondiamo che l'illecito è di gran lunga superiore. Peraltro, basta accendere la televisione per vedere che alcuni fenomeni sono davvero estesi: ieri sera in un programma televisivo hanno mostrato la vicenda delle partite vendute — che, tra l'altro, riguarda il Lecce, quindi la Puglia — in cui il portiere dice al giocatore che la palla stava andando fuori, ma quello risponde che invece doveva andare dentro perché si era venduto la partita e doveva fare autorete. Il calcio scommesse mostra un sistema moderno del calcio, ma credo che in tutte le altre attività accadano cose simili. Si gioca ai combattimenti dei galli, dei cani e quant'altro. In Italia, ormai, esistono anche queste situazioni. Una volta si scommetteva sul pugilato, quindi sul combattimento tra uomini, adesso lo si fa anche su altre cose.

In conclusione, sono certo che abbiamo fatto bene a svolgere tutte queste audizioni. Mi auguro, però, che arriveremo a una sintesi finale condivisa. Ammettendo la mia ignoranza, in questo momento ho difficoltà ad effettuare valutazioni approfondite, anche tenendo conto di tutte le considerazioni che ho svolto (la distinzione tra gioco legale e illegale, la relatività del limite di spesa, internet, la pubblicità, il numero di giochi e così via). Certo, fa una certa impressione quando si va in un bar a far colazione vedere, già alle sette del mattino, gente che è seduta, mezza disperata, a quelle macchinette « mangiasoldi ».

PRESIDENTE. Ringrazio i deputati intervenuti. Prima di cedere la parola per la replica, vorrei solo fare qualche osservazione. È ovvio che nessuno nasconde che il gioco sia sempre esistito. Qualcuno ha addirittura detto, in questa indagine conoscitiva, che è un fatto genetico. Personalmente, contesto questa affermazione perché se riconduciamo tutto alla genetica si può dire qualsiasi cosa. Si potrebbe dire che si hanno particolari tendenze che, se

assecondate, portano a quegli esiti. Facendo un paragone di ordine medico, si può anche dire che un soggetto che è geneticamente portatore di un tumore, se non lo asseconda ha meno probabilità di prenderlo.

L'altro aspetto che vorrei evidenziare, che ha colpito particolarmente anche me, è quello su cui si è soffermato anche l'onorevole Patarino, cioè che i guadagni per lo Stato non sono aumentati proporzionalmente alla diffusione del gioco.

Mi sorprende poi che abbiate controllato 15.000 esercizi e abbiate trovato a giocare solo venti minori. È una percentuale molto esigua rispetto a quanto abbiamo sentito in questa sede.

Concordo, infine, con quanto diceva l'onorevole Barani; dobbiamo fare, cioè, una differenza tra il gioco come passatempo e la patologia vera e propria, quindi la dipendenza dal gioco d'azzardo. Questo è il problema. È ovvio che i confini non sono sempre ben definibili, come per la droga leggera e quella pesante. Tuttavia, volendo esprimere la mia opinione personale, sono convinto che l'incentivazione non faccia bene perché si può passare dal passatempo alla dipendenza vera e proprio con tutti i danni che ne discendono.

Do la parola al dottor Tagliaferri per la replica.

ANTONIO TAGLIAFERRI, *Direttore delle strategie e dei giochi dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato*. Innanzitutto, vi ringrazio dell'attenzione e delle domande poste. Se sono stato imprudente nel dare l'impressione di una situazione del tutto positiva, me ne scuso. Mi ero limitato a dare un segnale, con uno scorrimento quasi mnemonico, di quello che abbiamo fatto nel tempo per spiegare i punti di intervento, senza nessun giudizio positivo o negativo.

In primo luogo, riguardo alla comunicazione, bisogna comprendere il ruolo dell'Amministrazione, che non è quello del sindacato, né quello di polizia in senso stretto, né quello sanitario. Tuttavia, essendo un soggetto pubblico responsabile deve essere in grado di poter rispondere

sia a livello della sua *mission* pubblicistica, sia a quello di ciò che fanno gli operatori di cui si avvale. L'Amministrazione, anche sui temi sui quali ho riferito, agisce esclusivamente sulla base di indicazioni normative, per cui, se non c'è una norma che vieta la pubblicità, si continua a farla.

La nostra Amministrazione si è storicamente occupata della fabbricazione e della commercializzazione del tabacco, settore nel quale siamo arrivati, attraverso una disciplina comunitaria, a vietare la pubblicità anche sugli stessi pacchetti di sigarette. Riguardo al gioco, posso affermare che l'Amministrazione non ha una preferenza negativa per una soluzione di questo tipo. Tuttavia, questo compito è rimesso al legislatore. Dico questo non per non affrontare il tema, ma perché abbiamo dei paletti entro cui possiamo muoverci.

Non volevo dire, quindi, che tutto va bene, ma che il sistema di regole attuali – per dirlo in maniera chiara e comprensibile – nasce da un'indagine parlamentare degli anni 2001-2003, allorquando la Commissione bicamerale presieduta dal senatore Pedrizzi elaborò un documento dal quale risultava che c'era l'esigenza di mettere mano al settore attraverso una regolamentazione statale. Quindi, la regolamentazione, attraverso una canalizzazione e un controllo del gioco, appariva come un'esigenza di ordine pubblico. Questo è stato l'antefatto che ha determinato l'intervento del legislatore in seguito al quale l'Amministrazione ha assunto il ruolo di cui vi ho parlato.

Se diciamo che abbiamo intrapreso alcune iniziative e che ci sono alcune regolazioni, non significa che tutto va bene. Ci sono dei ritorni in termini sociali che, ovviamente, ricadono nella valutazione delle forze sociali stesse e che esulano dal nostro ambito di intervento. Il compito dell'Amministrazione è mettere nelle condizioni i soggetti preposti di potere valutare adeguatamente i fenomeni. Da questo punto di vista, dico che il sistema attuale mette in grado i soggetti

che operano sul territorio di poter avere i più pregnanti e profondi elementi di valutazione per poter lavorare.

Circa la possibilità di incrementare o meno il gioco, non c'è una politica in senso stretto, governativa o parlamentare, che porta all'incremento del gioco. Viceversa, c'è una politica che tende a regolarizzare i settori di gioco illegale, rendendo il gioco legale potenzialmente concorrente con quello illegale per ricondurlo in un alveo di legalità. Non c'è un incremento in senso commerciale perché l'Amministrazione non è un operatore commerciale; non svolge giochi, ma semplicemente disciplina il settore. Abbiamo, dunque, un quadro di quanto e di dove si gioca.

Vorrei rispondere lapidariamente alla domanda sul rientro in termini di volume ai giocatori. Al giocatore su 100 euro giocati ritorna il 75 per cento, quindi 75 euro su 100. Quello che resta — cioè 25 euro — remunera la filiera, cioè tutta l'organizzazione che sta dietro al gioco. In particolare, di questo 25, il 50 per cento va a entrate erariali. Questi sono i numeri crudi del gioco gestito dall'Amministrazione.

PRESIDENTE. Parliamo sempre di gioco legale. Su quello illegale faremo un'altra indagine. In pratica, lei sta asserendo che in Italia, su 100 euro scommessi, 75 ritornano agli scommettitori?

ANTONIO TAGLIAFERRI, Direttore delle strategie e dei giochi dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato. Sì. Questa è la realtà in base ai numeri che abbiamo.

ANNA MARGHERITA MIOTTO. Il rapporto 75 su 100 è noto; è certificato dai Monopoli, quindi non si discute. Questo 100 può essere fatto da 3.000 puntate d'importo variabile, ma la mia domanda è quante giocate si fanno e quante vincite? Infatti, a fronte di un milione di giocate, ci possono essere — come accade per uno di questi giochi a cui è meglio non fare pubblicità — solo due vincite. Può anche accadere che entrambe le vincite siano di

un solo vincitore, non interessa la persona fisica. Allora, quante vincite ci sono? Questo dato è importante nel momento in cui si organizza la pubblicità.

PRESIDENTE. Per capire meglio, l'Amministrazione dice che in Italia si giocano un milione di euro l'anno, di cui 750.000 euro ritornano ai giocatori. Questo è quanto l'Amministrazione ha affermato. Ciò vale indipendentemente dal numero di vincitori che ci sono.

ANTONIO TAGLIAFERRI, Direttore delle strategie e dei giochi dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato. Tornando alla domanda relativa al guadagno per l'erario, mi sembrava di aver sentito dire che esso appare troppo basso. Secondo i dati a nostra conoscenza, il 50 per cento del ricavo degli operatori va alle entrate erariali. Questo è il punto principale.

Venendo alla scomposizione dei dati riguardanti il numero di giocate, la massa complessiva di denaro, il numero delle vincite e dei vincitori, bisogna ragionare su singoli settori perché non tutti i giochi sono uguali. Per fare un esempio, senza far riferimento a operatori, vi sono giochi a totalizzatore, come il Superenalotto, che, mediamente, per ogni concorso fatturano 10 milioni di euro e, nei momenti di picco, 20 milioni. Questo dato, considerato che la giocata minima è 2 euro, corrisponde a 5-6 milioni di giocate per concorso.

L'Amministrazione ha una contezza statistica di questi dati, tenendo presente che il sistema è ufficialmente dotato di banche dati che rilasciano in tempo reale una ricevuta di gioco. Nel caso del gioco legale, quando c'è una transazione di gioco, vi è una banca dati che, nella maggior parte dei casi, è presso Sogei, all'anagrafe tributaria. Nel caso del Lotto e del Superenalotto, invece, tale banca dati è presso i due concessionari, e poi giunge comunque a Sogei. La banca dati registra, in tempo reale, il numero di biglietti, quindi le giocate effettuate. Ovviamente, non possiamo sapere se a ogni biglietto è associata una persona fisica distinta.

Rispetto alla domanda di sapere chi sono e quanti sono i vincitori, possiamo dire che il sistema italiano è l'unico in Europa che ha esteso al sistema del gioco con vincite in denaro la direttiva comunitaria sull'antiriciclaggio. Quindi, per tutte le vincite e le giocate superiori a 1.000 euro c'è l'identificazione della persona fisica, per cui abbiamo delle misure che possono permettere la tracciabilità dei soggetti fisici che stanno dietro alla giocata o alla vincita. Questa è una peculiarità del nostro Paese rispetto agli altri Stati europei, sempre nella logica di mettere a punto una disciplina più rigida.

PRESIDENTE. Sì, ma credo che l'onorevole Miotto volesse dire che, se è vero che tornano ai giocatori 750 euro su 1.000, tuttavia, potrebbe accadere che questi 750 ritornino a un unico soggetto, mentre altre 1.000 persone, nel frattempo, si sono rovinate. In pratica, questi 750 euro non sono distribuiti a più persone. Insomma, l'onorevole si riferiva a questa « anomalia ».

ANTONIO TAGLIAFERRI, *Direttore delle strategie e dei giochi dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato*. Non è un'anomalia perché dipende dal tipo di gioco.

ANNA MARGHERITA MIOTTO. Facciamo un esempio. Nel caso della Lotteria Italia ci sono 35 vincite — che possono anche essere fatte da meno persone — ma si vendono 5 milioni di biglietti. Per gli altri giochi, però, non è chiaro cosa succede, per cui chiedevo se fosse possibile fare un'indagine.

ANTONIO TAGLIAFERRI, *Direttore delle strategie e dei giochi dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato*. Abbiamo i dati, quindi possiamo fare tutte le indagini. Tuttavia, non si possono confondere piani e situazioni statistiche diverse. Seguendo il discorso dell'onorevole Miotto, la Lotteria Italia, che è uno dei giochi tradizionali in crisi, vende il nu-

mero di biglietti citato; è vero che ci sono 60 vincitori, ma c'è anche una massa di premi che vengono distribuiti durante la trasmissione televisiva. In ogni caso, questo non è un tipo di gioco che va per la maggiore.

PRESIDENTE. L'onorevole portava questo esempio per dire che in quel caso sappiamo cosa succede.

ANTONIO TAGLIAFERRI, *Direttore delle strategie e dei giochi dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato*. A partire dal 2008, l'Amministrazione, per motivazioni di bilancio ricordate in premessa, non ha fatto delle campagne di comunicazione sui *mass media* di ampia diffusione, come accadeva nel passato. Peraltro, anche in quel caso, si faceva comunicazione per dire che il gioco legale si fa dove ci sono concessionari, che consiste in certi tipi di gioco, con certe caratteristiche e così via.

Dal 2008, per motivi di ordine finanziario, le campagne di stampa non sono state più fatte. Sono stati solo portati avanti un paio di progetti, che ho ricordato in maniera esemplificativa — ad esempio « Giovani e gioco » — i quali hanno comportato una spesa annua di 70.000 euro, con il coinvolgimento delle strutture della pubblica istruzione e delle associazioni di categoria che ho citato.

La giocata media dei giocatori italiani è intorno ai 10 euro all'anno. Ovviamente, è una media statistica; sono i famosi polli di Trilussa. In sostanza, come ho detto prima, su 100 euro giocati, 75 tornano ai giocatori. Ora sto dicendo che il valore della giocata media dei giocatori italiani è di 10 euro all'anno. Questo non è un *totem*, ma è il valore statistico che emerge dai dati che interpoliamo.

Riguardo alla diffusione o ai luoghi dedicati al gioco, vorrei dire che non dipendono da una scelta volontaria dell'Amministrazione. Normalmente, queste attività si svolgono sulla base di una

norma e della relativa procedura di gara che mette a bando un pacchetto di luoghi. Accanto a questo sistema più raffinato di diffusione, ci sono alcuni tipi di giochi — come il Lotto o il Superenalotto — che sono ubicati nelle tabaccherie o nei bar.

Sulle macchinette, mi permetterei di aprire una parentesi. Dopo il 2004, le macchinette sono state regolarizzate e sono tutte collegate in tempo reale alla banca dati dell'Amministrazione. Esse hanno una diffusione molto alta; tuttavia, è nell'interesse della collettività canalizzare il più possibile questi dispositivi. Peraltro, alcuni tipi di questi apparecchi — le *videolottery* — sono stati, per una scelta gestionale e normativa, lasciati solo in alcuni luoghi che hanno una destinazione esclusiva e che sono dotati di una licenza di polizia, *ex* articolo 88 del Testo unico. Insomma, si è rispettata l'esigenza di contingentare questi luoghi. Se, poi, sono pochi o troppi, è una scelta politica, quindi chi di dovere provveda a darci le direttive del caso. Per parte nostra, non abbiamo una soluzione pro o contro.

L'onorevole Sarubbi parlava dell'opuscolo della campagna « Giovani e gioco ». Ebbene, quel progetto è stato pensato insieme a personale altamente qualificato dell'università del Sacro Cuore e di un'associazione di categoria dedicata alla promozione nei confronti della gioventù. Non era, quindi, distribuito inopinatamente agli studenti, ma comprendeva un insieme di test che i professori e i promotori somministravano, in maniera anonima, ai ragazzi in aula, dopo aver commentato e spiegato le finalità del progetto. Dopodiché — sempre in maniera anonima — si raccoglievano i test per ricavare un profilo dei soggetti.

Quindi, nessuno è andato in giro dicendo che chi gioca è bravo e chi non gioca è bacchettone. Tra l'altro, nei profili che abbiamo analizzato dopo le polemiche quasi nessuno è risultato bacchettone. Nessun ragazzo si è identificato in questo profilo. A ogni modo, non è questo il punto che ci interessa.

Vorrei tuttavia precisare che non si è trattato di un opuscolo distribuito a caso, ma di un progetto educativo svolto da persone competenti in aula, insieme agli insegnanti. Insomma, si aveva questa garanzia, per cui l'Amministrazione ci ha messo il bollino. Peraltro, il progetto è terminato nel 2011, come abbiamo detto rispondendo alle Commissioni parlamentari che ci hanno interpellato. In ogni caso, siamo a disposizione per dare conto di quello che abbiamo fatto.

Sul discorso dei luoghi in parte ho già risposto, riguardo alla modalità *on line* vorrei precisare che non vi può accedere chiunque. Occorre un soggetto maggiorenne che deve aver stipulato un contratto con un operatore attraverso il filtro del sito di Sogei, quindi dell'anagrafe tributaria, che controlla che gli estremi identificativi coincidano con il rilascio di un codice fiscale esistente, dopodiché si consente all'operatore di immagazzinare questo dato. Dal punto di vista patologico, può succedere che un soggetto maggiorenne metta a disposizione i dati per un minore. È accaduto, per esempio, da parte di alcuni genitori con i propri figli. Tuttavia, si tratta di comportamenti deprecabili che, però, non possono pregiudicare il sistema dell'*on line*, che, proprio perché ha caratteristiche di maggior rischio e di maggiore invasività nell'attività relazionale e sociale, è uno dei pochi settori rigidamente disciplinato con diverse iniziative, come l'autolimitazione, la possibilità di sospendere o di richiedere un intervento dal centro per sospendere il contratto e così via.

Riguardo alla pubblicità, oggi possono farla solo gli operatori legali. Quando questi soggetti fanno attività di promozione del gioco devono, però, seguire le nostre direttive finalizzate a non alimentare l'eccessiva propensione al gioco. Ben vengano, poi, iniziative di legge o di altro tipo che rendano ancora più forte e stringente questo vincolo. L'Amministrazione è consapevole degli interessi di cui è portatrice.

PRESIDENTE. Non ho capito il meccanismo per cui aumenta la propensione al gioco, ma non gli incassi. In pratica, aumentano i punti vendita, le persone che giocano, le macchinette e quant'altro, ma gli incassi per lo Stato non aumentano proporzionalmente alla diffusione del gioco stesso.

ANTONIO TAGLIAFERRI, *Direttore delle strategie e dei giochi dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato*. La risposta è molto semplice. La disciplina fiscale non è uguale per tutti i giochi. Per legge, ogni gioco ha una disciplina fiscale che dipende dalle circostanze del tipo di offerta di gioco. Esemplificando, nei giochi classici, come il Lotto, è lo Stato che fa il banco. Questo è l'unico gioco in cui la raccolta sta nel bilancio dello Stato come entrata lorda. In questo caso, non c'è un'imposta di gioco; c'è solo quello che resta come utile finale e quello che diventa una sorta di imposta di fatto, che varia nel tempo.

Voi certamente saprete che il Lotto porta un utile erariale molto variabile nel bilancio dello Stato, che non si spiega neanche in relazione alla raccolta. Per esempio, nell'ultimo triennio, in anni in cui è aumentata la raccolta, è diminuita l'entrata erariale perché sono aumentate le vincite; viceversa, in un anno di questo triennio in cui la raccolta è diminuita è aumentato l'utile erariale rispetto all'anno precedente perché erano diminuite le vincite. Questo avviene nel tipo di gioco in commento.

Ci sono, però, altri giochi in cui le cose funzionano diversamente. Per esempio, nel gioco *on line*, in altri Paesi europei, in cui già prima i cittadini andavano a giocare, si gioca con un'imposta intorno all'1-2 per cento. La nostra imposta di gioco è intorno a 3-4 punti percentuali. Se non rendiamo l'offerta legale di quel tipo di gioco non dico simile, ma competitiva rispetto a quella illegale, il giocatore italiano non preferisce, anche se gli costa un po' di più, giocare nell'ambito della legalità, ma si rivolge sempre a quel circuito. Questa è la motivazione tecnica.

Tra l'altro, vi sono giochi in cui il ritorno al giocatore, proprio per ragioni di offerta commerciale, è intorno al 92-93 per cento delle giocate. Tutti i giochi di « casinò » o di poker *on line* previsti nel nostro sistema danno al giocatore una vincita che sta tra il 92 e il 95 per cento. Se aggiungete, mediamente, i 3,5 punti percentuali d'imposta, arriviamo quasi a 100, per cui diventerebbe improponibile. Questo è uno dei motivi tecnici per cui, per alcuni giochi, c'è questa esigenza.

ANNA MARGHERITA MIOTTO. Sulla diffusione dei giochi non mi sembra che sia stata data una risposta. Avevo posto un interrogativo riguardo a cosa fosse correlata. C'è una ripartizione molto diversa fra le varie categorie di gioco. Per le macchinette, in assoluto, si spende di più. Tuttavia, chiedevo se si sceglie il gioco in base alla prossimità. Insomma, quali sono gli elementi che fanno sì che ci sia un maggiore numero di giocatori?

ANTONIO TAGLIAFERRI, *Direttore delle strategie e dei giochi dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato*. Per rispondere alla domanda, occorre dire che i giocatori si distinguono in due principali categorie. C'è il giocatore « professionale » che gioca per vincere, quindi ha delle competenze sugli eventi o sulle modalità di gioco; vi è, poi, il giocatore « d'impulso », che gioca sulla base della notizia sul giornale perché, per esempio, c'è un *jackpot* alto oppure per effetto emulativo e quant'altro; infine, vi sono alcune altre motivazioni che spingono verso un certo tipo di gioco. Da indagini statistiche degli operatori del settore, emerge, per esempio, la familiarità, per cui quando in famiglia si ha l'esperienza di soggetti che giocano, si può essere più predisposti al gioco. Alcuni tipi di gioco, poi, invogliano a fare molte giocate di basso importo ripetute nel tempo, il cosiddetto « rigioco ». Questo tipo di modalità coinvolge i giocatori che non hanno un interesse specifico per quel tipo di gioco, ma hanno una propensione al-

l'intrattenimento o comunque a impegnarsi in una sorta di sfida. Insomma, siamo davanti a un panorama molto variegato.

PRESIDENTE. Ringrazio i rappresentanti della Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato per il loro contributo e i colleghi che sono intervenuti. Mi auguro che questa Commissione possa introdurre delle norme per regolamentare ancora meglio questo campo.

Dichiaro conclusa l'audizione.

La seduta termina alle 15,05.

*IL CONSIGLIERE CAPO DEL SERVIZIO RESOCONTI
ESTENSORE DEL PROCESSO VERBALE*

DOTT. VALENTINO FRANCONI

*Licenziato per la stampa
il 6 settembre 2012.*

STABILIMENTI TIPOGRAFICI CARLO COLOMBO

