

Interrogazione Parlamentare

SPADONI, MANLIO DI STEFANO, COLLETTI, DELL'ORCO, COMINARDI, DALL'OSSO, MUCCI, FERRARESI, SILVIA GIORDANO, SARTI, PAOLO BERNINI, TACCONI, GRANDE, DEL GROSSO, DI BATTISTA, SIBILIA e SCAGLIUSI. —

Al Ministro della salute, al Ministro dell'economia e delle finanze.

— Per sapere —

premessi che:

nel 2011, il mercato italiano del gioco d'azzardo ha raccolto, al netto dei premi erogati, 18,4 miliardi di euro, pari al 4,4 per cento del mercato mondiale e oltre il 15 per cento di quello europeo;

secondo CONAGGA (Coordinamento nazionale gruppi per giocatori d'azzardo), a fronte di una netta riduzione dei risparmi delle famiglie e della spesa per alimenti a causa della crisi economica, nel 2011 è cresciuta la spesa sul gioco d'azzardo del 30 per cento rispetto al 2010;

secondo una rielaborazione dei dati dell'Amministrazione autonoma Monopoli di Stato del 2012, la spesa annua pro capite sul gioco d'azzardo è di 1703 euro; secondo il CNR, il gioco d'azzardo coinvolge il 58,1 per cento dei maschi tra i 15 e i 19 anni e il 36,8 per cento delle ragazze; a fronte di un aumento della spesa sul gioco d'azzardo, le entrate per l'erario hanno visto una riduzione di circa il 10 per cento rispetto allo stesso periodo dell'anno precedente;

secondo le indagini della Guardia di finanza, ammonta ad oltre 98 miliardi di euro l'evasione fiscale di alcune società concessionarie di slot machine dei quali solo una minima parte è stata ad oggi recuperata;

il rapporto 2011 della Corte dei Conti dice che « il consumo dei giochi interessa prevalentemente le fasce sociali più deboli » e, secondo CONAGGA, gioca di più chi ha una minore scolarizzazione; secondo una stima di CONAGGA, che tiene conto dei costi sanitari, dei costi indiretti e dei costi per la qualità della vita, i costi sociali complessivi causati in Italia dai giocatori d'azzardo patologici sono stimabili tra i 5,5 e i 6,6 miliardi di euro, andando perciò ad assorbire gran parte delle risorse incassate dall'erario;

i soldi che le famiglie spendono nei giochi vengono tolti dai consumi, provocando un danno indiretto per le casse dello Stato dovuto alla « mancata » IVA incassata, quantificabile, secondo CONAGGA, in 3,8 miliardi di euro ogni anno; gli apparecchi, quali slot machine e videolottery, raccolgono il 54 per cento del fatturato complessivo e, grazie alle loro caratteristiche quali minore lasso di tempo fra una partita e l'altra, l'assenza di relazioni umane, la spazialità e temporalità diffusa e gli stimoli visivi e sonori, risultano essere i maggiori responsabili dell'instaurarsi di dipendenze;

anche i giochi online, che raccolgono il 16 per cento del fatturato complessivo, presentano caratteristiche analoghe agli apparecchi —:

quali azioni si intendano mettere in campo per recuperare i 98 miliardi di euro evasi e contrastare, in futuro, i fenomeni di evasione;

a fronte di un costo sociale così elevato e delle sempre più numerose patologie dovute al gioco d'azzardo, se non si ritenga opportuno assumere iniziative volte a vietare su tutto il territorio nazionale gli apparecchi quali slot machine, videolottery e i giochi d'azzardo online.