



## **IL GIOCO LEGALE IN ITALIA E NEL LAZIO: LE PROBLEMATICHE DEL SETTORE E LE CRITICITA' DELLE LIMITAZIONI REGIONALI**

Paolo Feltrin (Roma, 26 Aprile 2021)

## Il settore del gioco legale in Italia

ITALIA



17-18 milioni di giocatori \*  
- di cui 1 milione di persone con apparecchi da intrattenimento



110 miliardi di euro di giocate (raccolta) nel 2019  
- di cui 11 miliardi di euro di gettito erariale



47 miliardi di euro di giocate (raccolta) nel comparto AWP-VLT nel 2019  
- di cui 7 miliardi di euro di gettito erariale



58 mila esercizi con AWP attivi nel 2019  
5 mila sale VLT attive nel 2019

\* Istituto di fisiologia clinica del Consiglio Nazionale delle ricerche: 17 milioni di giocatori; Istituto Superiore di Sanità: 18,4 milioni di giocatori;  
Fonte: elaborazione su dati ISS, IFC-CNR, Acadi e ADM



**COME ERAVAMO...**

**UNA ANALISI DEL SETTORE DEL GIOCO LEGALE  
PRIMA DEL BIENNIO DEL COVID (2020-2021)**



# La filiera del gioco pubblico vale l'1% del Pil italiano

TOTALE

ITALIA

## FILIERA DEL GIOCO LEGALE

EFFETTI  
ECONOMICI 2017VALORE AGGIUNTO  
Miliardi di euroUNITÀ DI LAVORO  
Full-time equivalenti

DIRETTI

*Attività dei concessionari*

8,5

10.500

INDIRETTI

*Distribuzione e attività degli abilitatori (fornitori di servizi, gestori, provider)*

5,0

68.000

INDOTTI

*Dal consumo dei lavoratori attivati direttamente o indirettamente*

2,0

**13,5 Miliardi di valore aggiunto nella filiera  
= 1% del Pil**

**15,5 Miliardi compreso anche l'indotto**

**78.500 FTE nella filiera = 197.000 persone**

*Ordini di grandezza paragonabili:*

*60 mila ULA nell'industria farmaceutica*

*86 mila ULA nella fabbricazione di prodotti di elettronica*

*190 mila occupati in Basilicata*

Il valore aggiunto rappresenta un indicatore sintetico della capacità dell'impresa di creare valore a favore del contesto sociale complessivo in cui essa si colloca. Il valore aggiunto rappresenta infatti la ricchezza prodotta, calcolata come saldo tra il valore delle risorse materiali impiegate nell'attività produttiva e il valore dei beni e dei servizi offerti.

Fonte: elaborazione su dati Acadi



## Stabile la spesa dei giocatori, cresce il payout

TOTALE

ITALIA



83 Variazione percentuale della raccolta 2012-2019:

- Spesa: +6%, ma tra 2016 e 2019: +2%
- Vincite: +30%, ma tra 2016 e 2019: +18%
- Totale: +25%

82 Dal 2012 in poi la quota di payout è progressivamente cresciuta, con un'impennata negli ultimi quattro anni, arrivando all'82% nel 2019.

## La raccolta nel gioco a distanza è passata dal 17% al 33%

TOTALE

ITALIA



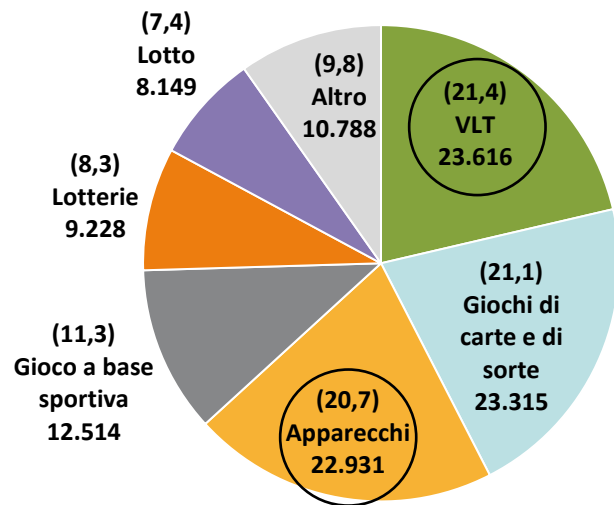
Fonte: elaborazione su dati ADM

Il gioco con AWP-VLT vale il 42% della raccolta e il 59% del gettito

TOTALE

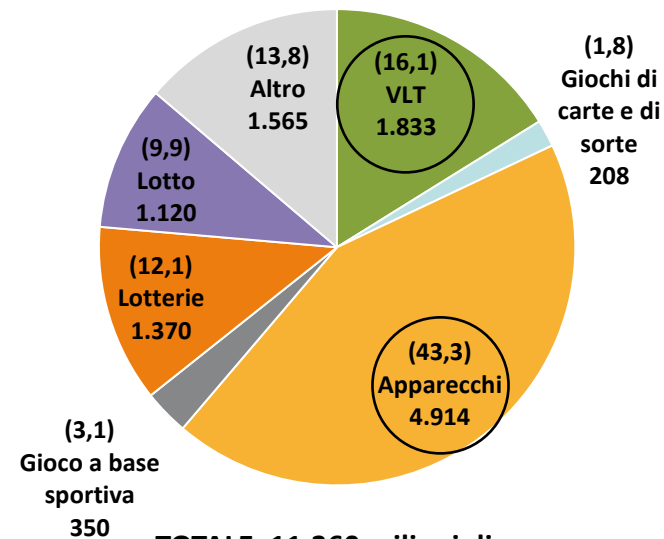
ITALIA

**RACCOLTA 2019**  
MILIONI DI EURO  
(TRA PARENTESI: COMPOSIZIONE %)



**TOTALE: 110.542 milioni di euro**  
- di cui AWP-VLT: 46.547 (42,1%)

**GETTITO 2019**  
MILIONI DI EURO  
(TRA PARENTESI: COMPOSIZIONE %)

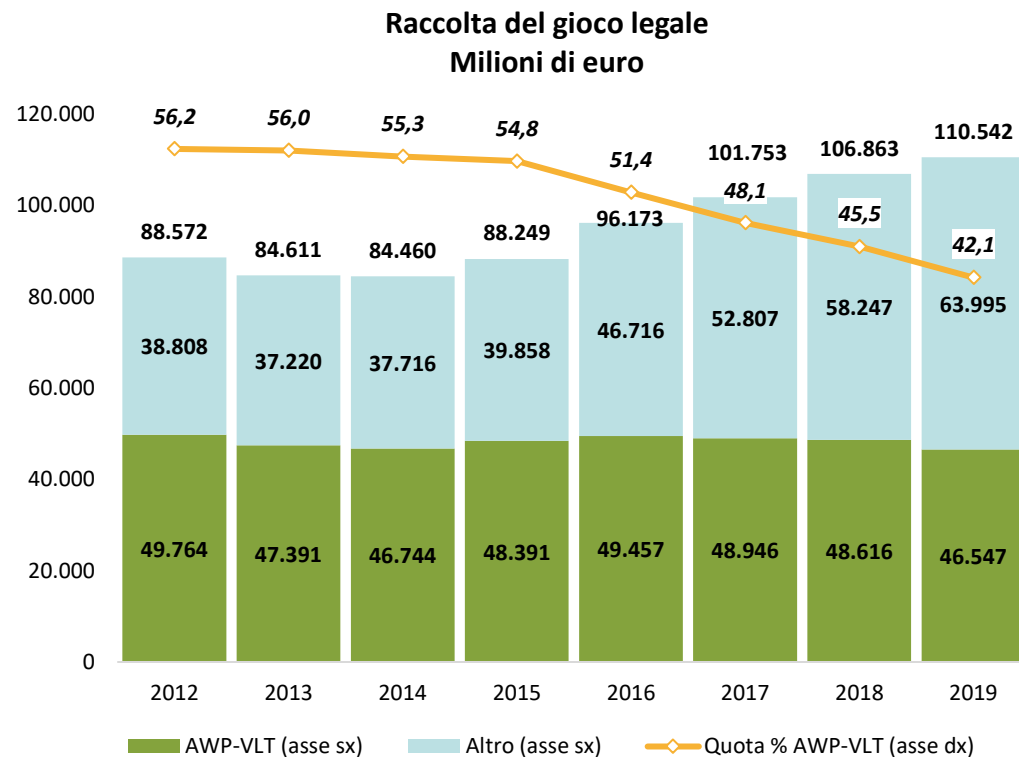


**TOTALE: 11.360 milioni di euro**  
- di cui AWP-VLT: 6.747 (59,4%)

## La raccolta nel comparto AWP-VLT è passata dal 56% al 42%

TOTALE

ITALIA



Variazione percentuale della raccolta 2012-2019:

- AWP-VLT: -6%
- Altro: +65%  
- di cui casino games: +83% (da 14% a 21%)
- Totale: +25%

Tra le altre voci, cresce in particolare il comparto «Giochi di carte organizzata in forma diversa dal torneo e giochi di sorte a quota fissa» (cosiddetti casino games), trainato dalla crescita del gioco a distanza.

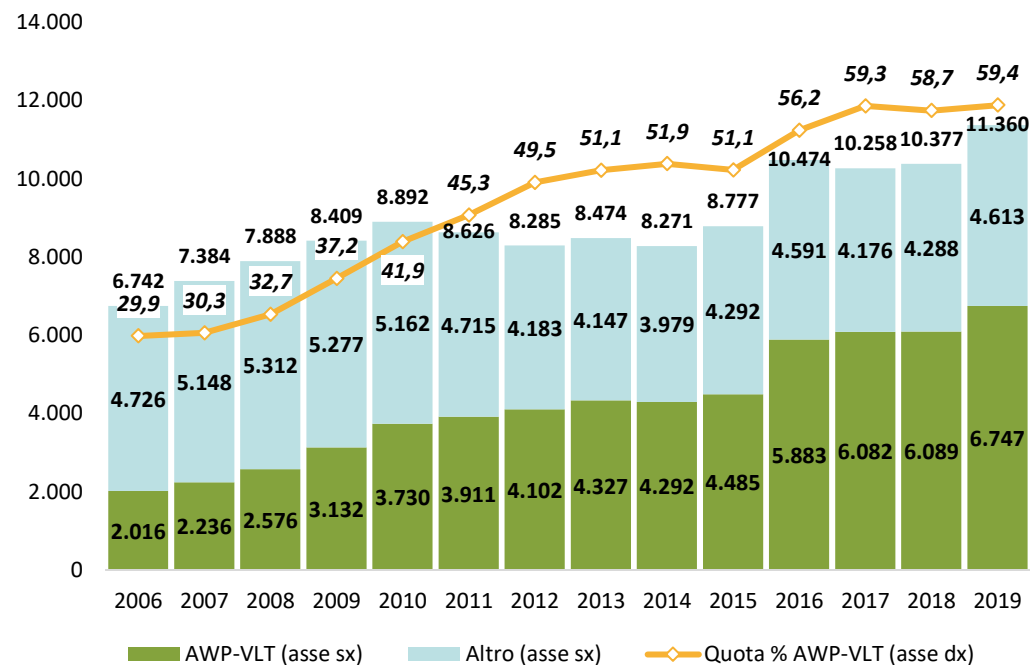


La quota di gettito da AWP-VLT è passata dal 30% del 2006 al 50% del 2012, per raggiungere oggi il 60%

TOTALE

ITALIA

Gettito fiscale del gioco legale  
Milioni di euro



Variazione percentuale del gettito 2012-2019:

- AWP-VLT: +64%
- Altro: +10%
- Totale: +37%

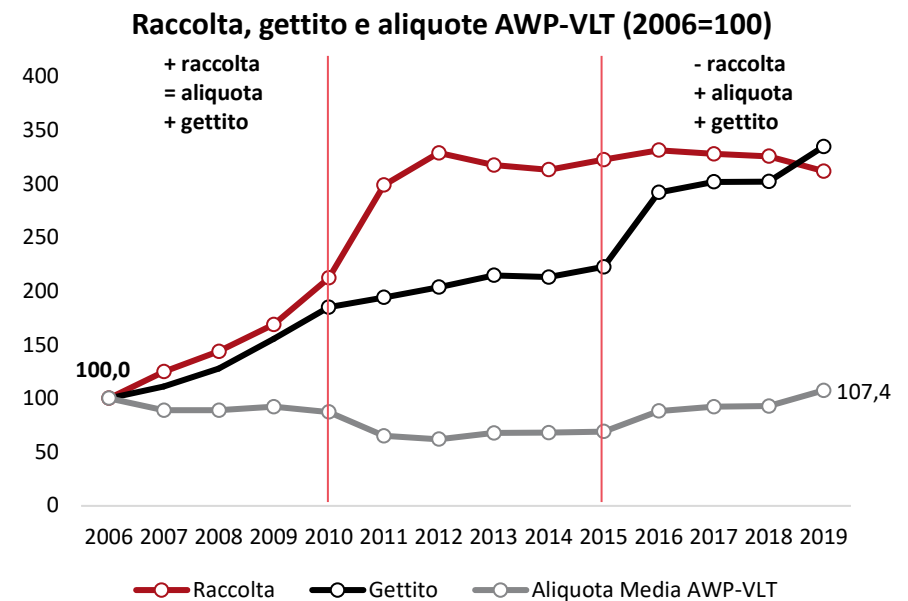
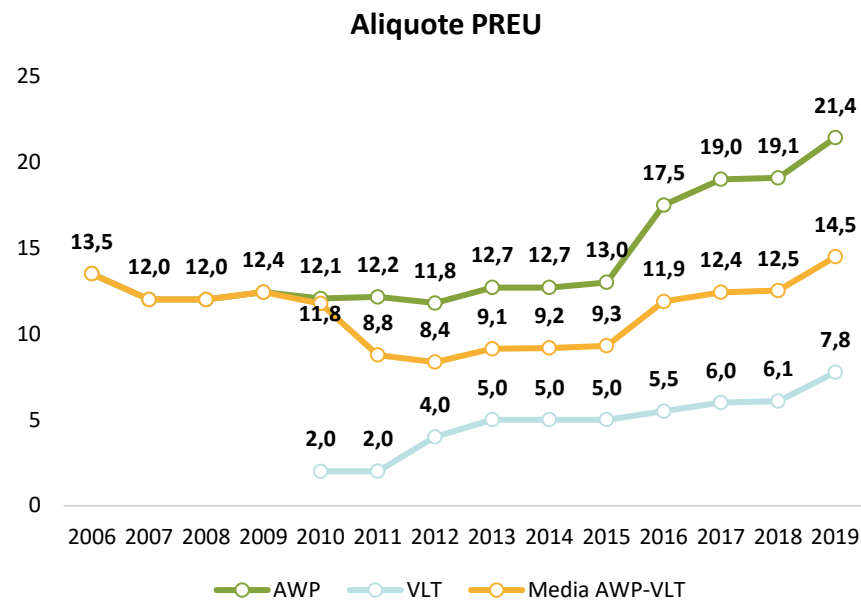
Quota % AWP-VLT: da 30% nel 2006 a 60%

Al gettito derivante dal PREU (prelievo erariale sulla raccolta) **va aggiunto 1 miliardo di euro di entrate per l'amministrazione pubblica** dovuto a contributi previdenziali ai titolari e ai dipendenti, imposte dirette (IRES, IRPEF), IRAP, ecc.

La crescita del gettito dal 2015 è avvenuta soprattutto a causa della crescita delle aliquote PREU

AWP-VLT

ITALIA



Le aliquote 2017-2019 sono calcolate come aliquote «di fatto», ovvero come rapporto tra gettito e raccolta.  
Fonte: elaborazione su dati CGIA Mestre e ADM – Libro Blu 2019 (Settembre 2020)

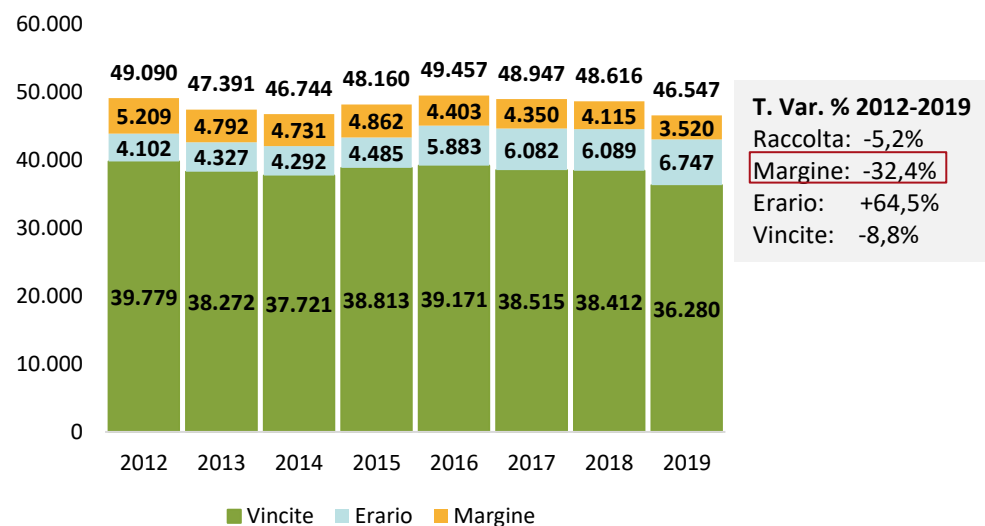


## AWP-VLT: crescita del gettito a scapito della marginalità delle imprese

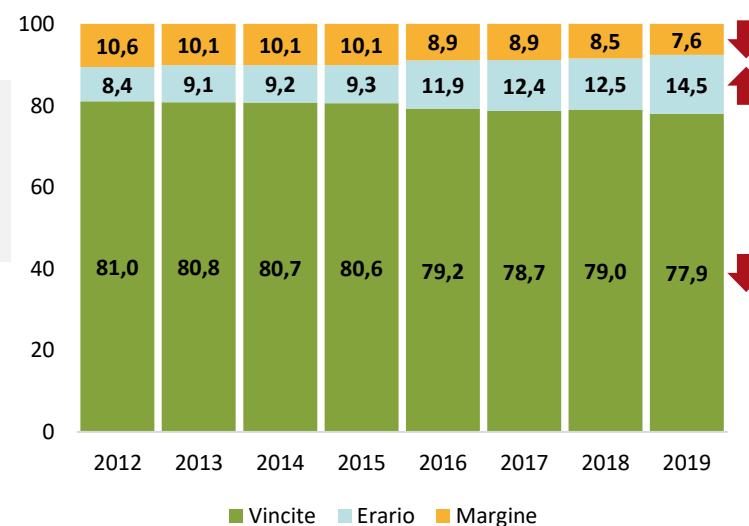
AWP-VLT

ITALIA

Composizione della raccolta AWP-VLT  
Milioni di euro



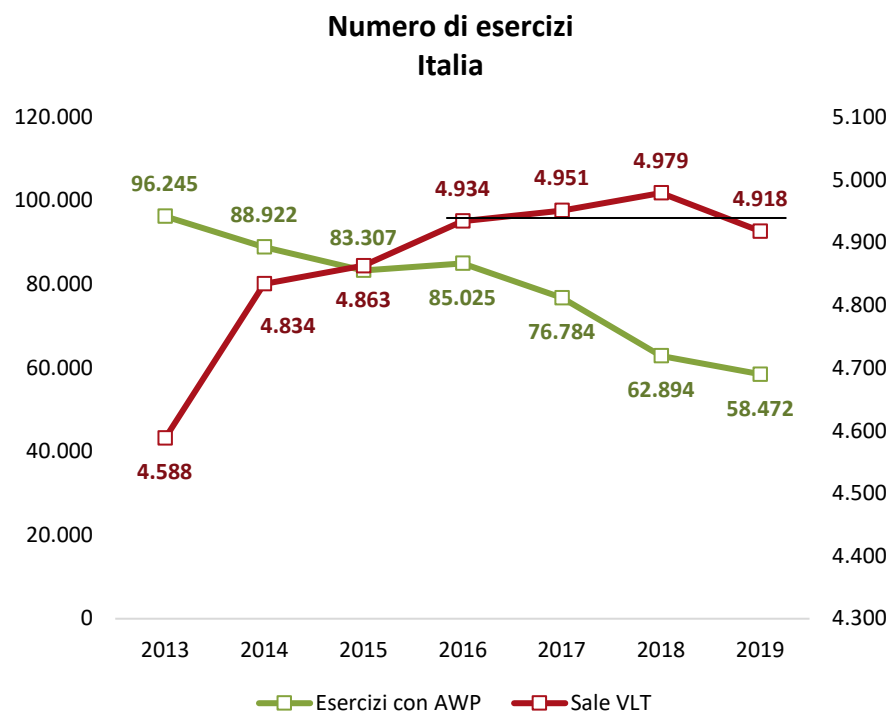
Composizione della raccolta AWP-VLT  
Valori %



## In forte calo gli esercizi con AWP. Più stabile il numero di sale VLT

AWP-VLT

ITALIA



Dal 2013 calo consistente del numero di esercizi con AWP: -39,2%

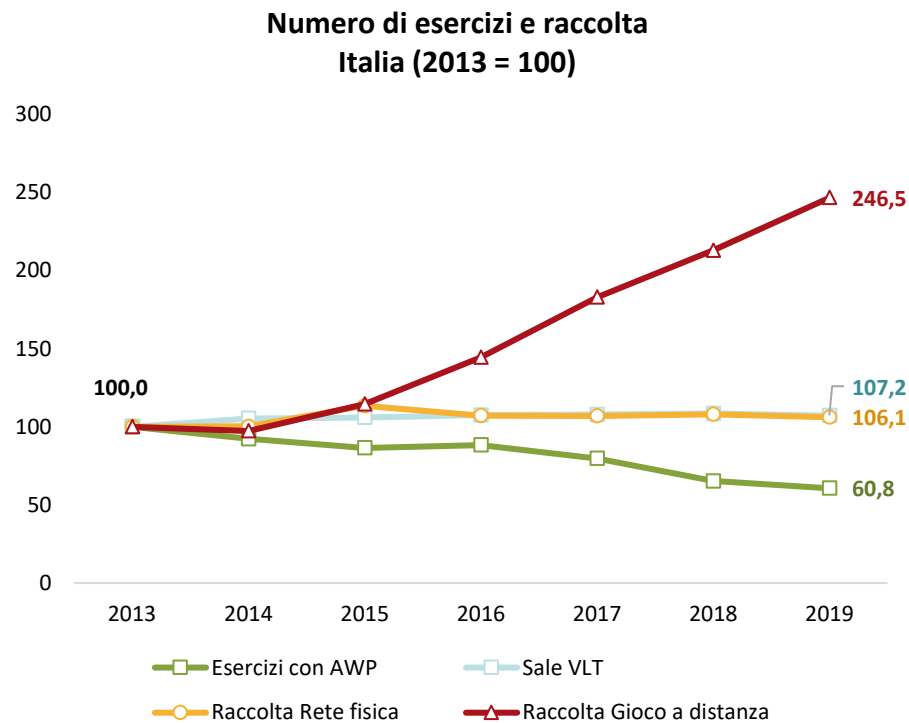
Sale VLT:

- stop crescita nel 2018
- 61 sale in meno rispetto al 2018
- numero di sale 2019 sotto i livelli del 2016

In forte crescita la raccolta nel gioco a distanza a fronte di una maggiore stabilità nella raccolta e nella consistenza della rete fisica VLT

AWP-VLT

ITALIA



In un'ottica di medio periodo (2013-2019) si assiste a una transizione nei volumi di gioco.

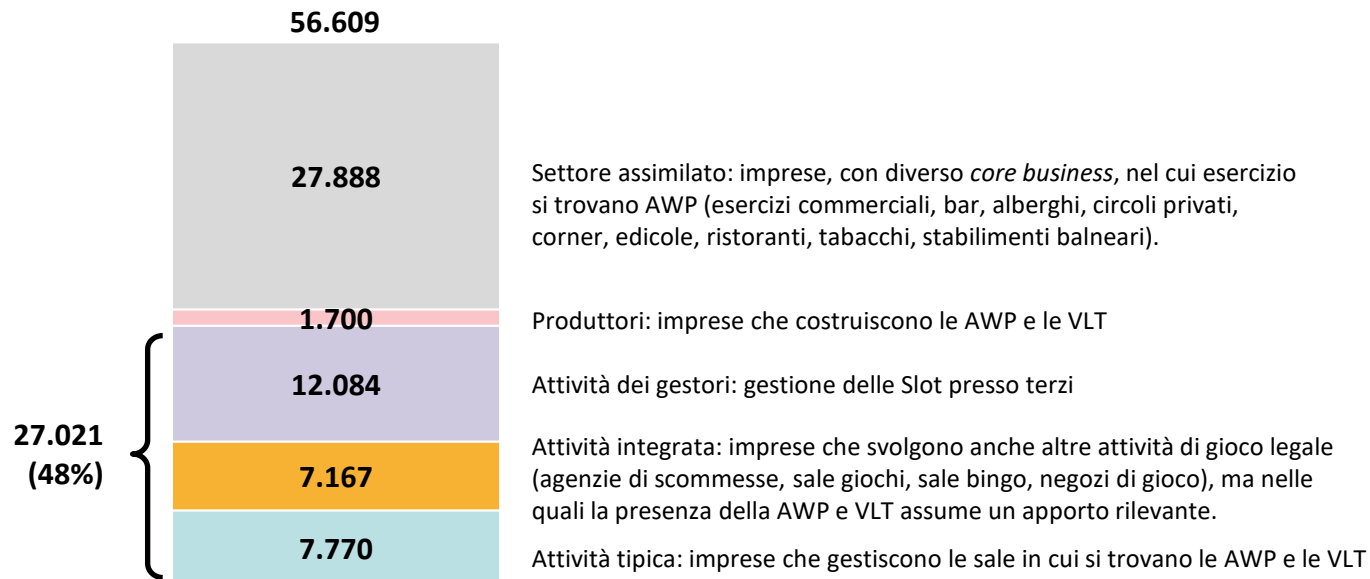
- La raccolta nel gioco a distanza è oggi 2,5 volte quella del 2013
- Sostanzialmente stabili (+6/7%) la raccolta nella rete fisica e il numero di sale VLT
- In forte calo (-39%) il numero di esercizi con AWP

## 27 mila occupati nei segmenti maggiormente dipendenti dall'offerta AWP-VLT per la propria attività

AWP-VLT

ITALIA

### OCCUPATI DEL COMPARTO AWP-VLT 2018 IN ITALIA



🔍 I dati qui riportati sono relativi al solo comparto AWP-VLT, sono espressi in termini di occupati (teste, non full-time equivalenti) e riguardano il 2018.



## Il settore del gioco pubblico nel Lazio

LAZIO



1,8 milioni di giocatori



7,6 miliardi di euro di giocate (raccolta) nel 2019



4,6 miliardi di euro di giocate (raccolta) nel comparto AWP-VLT\* nel 2019  
- di cui 1 miliardo di euro di gettito erariale



ca. 6.400 esercizi del comparto AWP-VLT nel 2019  
- di cui ca. 1.300 esercizi specializzati

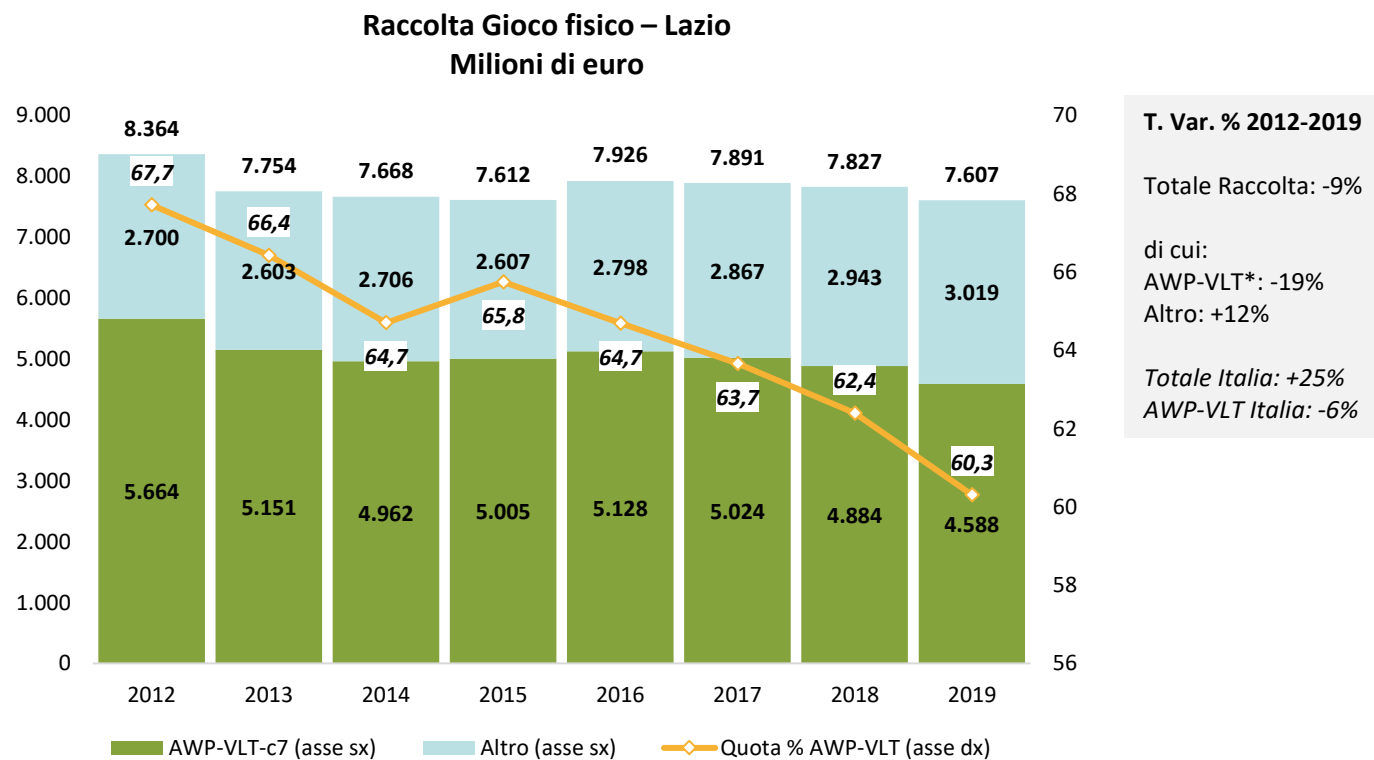
\* Compreso il comparto «Comma 7» (apparecchi senza vincita in denaro, es. pesche verticali o videogiochi ). A livello nazionale vale lo 0,3 % della raccolta AWP + VLT + Comma 7.  
Fonte: elaborazione su dati Acadi



## Lazio: cala la raccolta da AWP-VLT e la sua quota

TOTALE

LAZIO



AWP-VLT: compreso il comparto «Comma 7» (apparecchi senza vincita in denaro, es. pesche verticali o videogiochi). A livello nazionale vale lo 0,3 % della raccolta AWP + VLT + Comma 7.  
Fonte: elaborazione su dati ADM



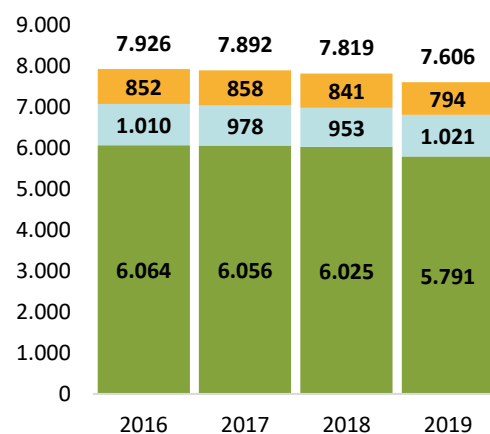


## In contrazione del -7% il margine del comparto AWP-VLT del Lazio

AWP-VLT

LAZIO

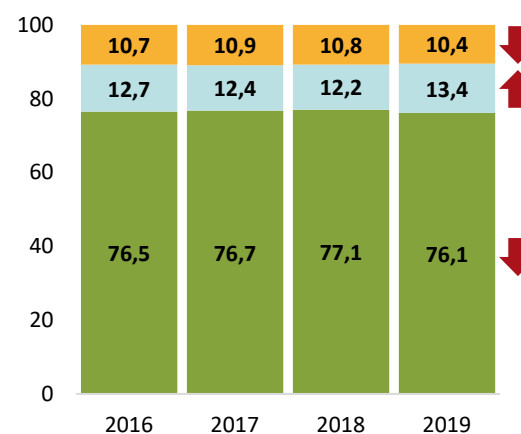
**Composizione della raccolta  
AWP-VLT Lazio  
Milioni di euro**



**T. Var. % 2016-2019**  
 Raccolta: -4,0%  
 Margine: -6,8%  
 Erario: +1,1%  
 Vincite: -4,5%

■ Vincite ■ Erario ■ Margine

**Composizione della raccolta  
AWP-VLT Lazio  
Valori %**



■ Vincite ■ Erario ■ Margine

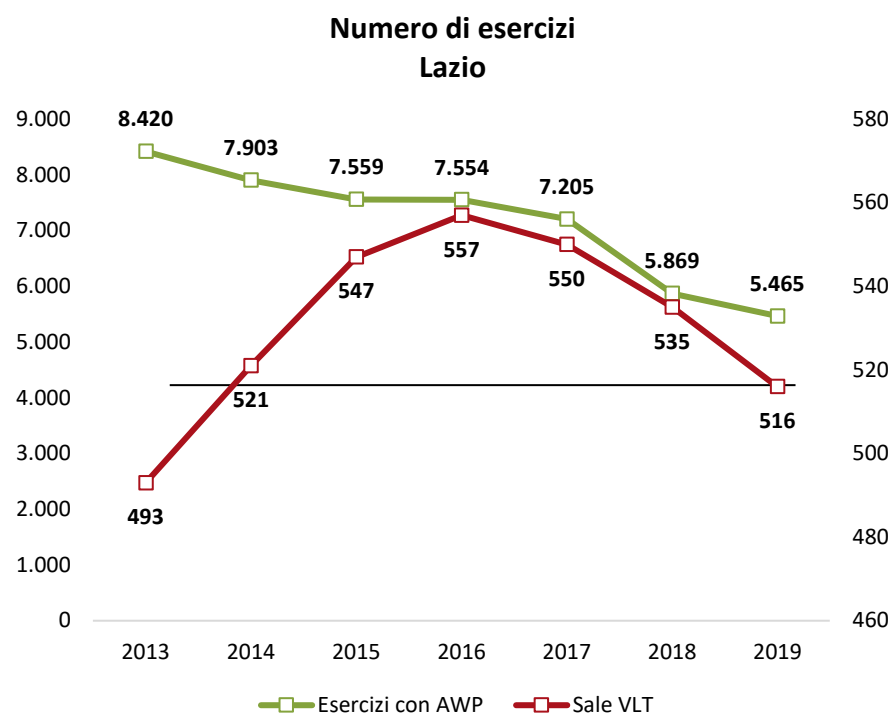
AWP-VLT: compreso il comparto «Comma 7» (apparecchi senza vincita in denaro, es. pesche verticali o videogiochi). A livello nazionale vale lo 0,3 % della raccolta AWP + VLT + Comma 7.  
 Fonte: elaborazione su dati ADM



## In forte calo gli esercizi con AWP del Lazio In contrazione anche le sale VLT

AWP-VLT

LAZIO



Dal 2013 calo consistente del numero di esercizi con AWP: -35,1%

Sale VLT:

- stop crescita nel 2016
- 41 sale in meno rispetto al 2016 (-7,4%)
- sale 2019 sotto il livello del 2014

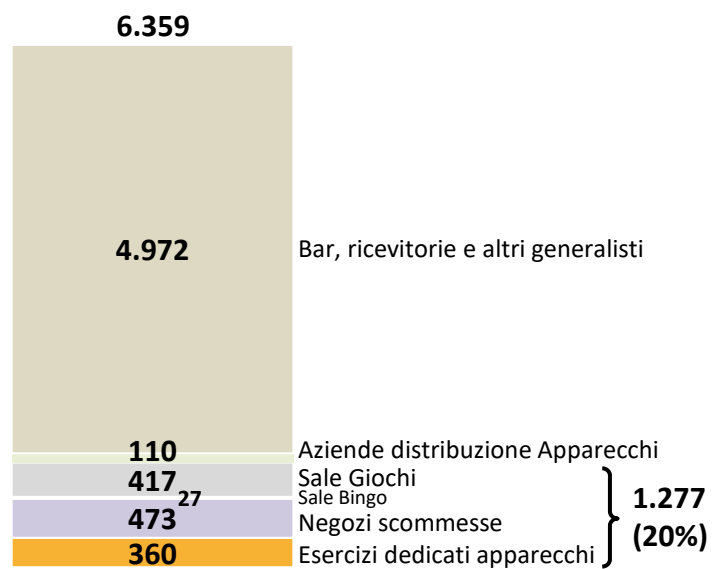
Il 22% degli esercizi del comparto AWP-VLT del Lazio è specializzato in questo segmento di attività

AWP-VLT

LAZIO

**ESERCIZI DEL COMPARTO AWP-VLT 2019 LAZIO**

ESERCIZI REGISTRATI AL RIES



Fonte: elaborazione su dati CGIA Mestre

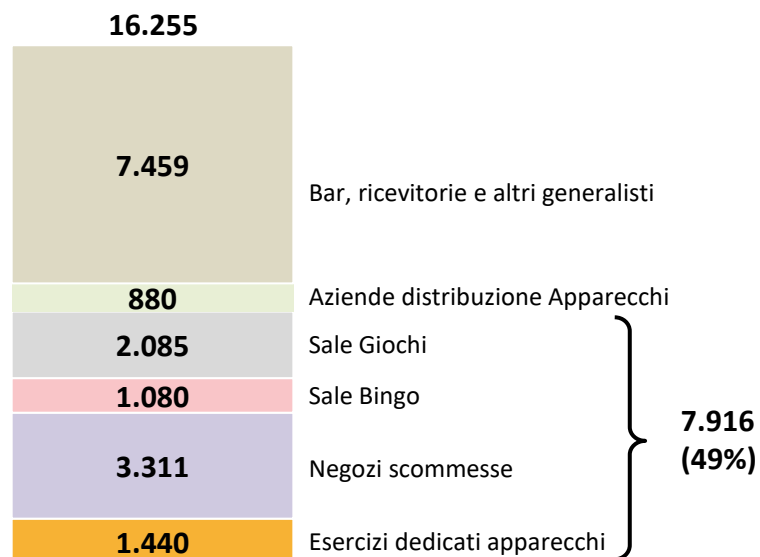
Gli esercizi più strettamente specializzati danno lavoro al 54% della filiera

AWP-VLT

LAZIO

### OCCUPATI DEL COMPARTO AWP-VLT 2019 LAZIO

REDDITI DA LAVORO EQUIVALENTI NEGLI ESERCIZI REGISTRATI AL RIES



## La regolamentazione avrà un effetto diversificato lungo la filiera

AWP-VLT

LAZIO

Il 28 Febbraio 2020 il Consiglio Regionale del Lazio ha modificato la Legge Regionale **5 agosto 2013, n. 5** recante “**Disposizioni per la prevenzione e il trattamento del gioco d’azzardo patologico**”

Disposizioni 2013: no retroattività del «**distanziometro**» alle attività esistenti

Disposizioni 2020: retroattività graduale nel tempo e a seconda degli esercizi del «**distanziometro**»

Il distanziometro si applica retroattivamente (per attività in concessione già autorizzate)

**Dal 31 agosto 2021:** rimozione apparecchi da **esercizi generalisti** nel raggio di 500 mt da luoghi sensibili

**Dal 28 febbraio 2024:** rimozione degli apparecchi da **sale dedicate** entro lo stesso raggio da luoghi sensibili

**Dal 28 febbraio 2025:** applicazione retroattività distanza per gli esercizi con licenza ex art. 88 Tulpas successiva al 1 gennaio 2014



Due macro condizioni di effetto per il singolo esercizio:

1. Collocazione rispetto al raggio: Eurispes stima una **percentuale di insediabilità compresa tra lo 0,7% e il 5%**
2. **In base al contributo dell’offerta AWP-VLT al fatturato di impresa**



## Più di 5.000 esercizi a rischio «retroazione» già dal prossimo anno

AWP-VLT

LAZIO

A fronte di una percentuale di insediabilità compresa tra lo 0,7% e il 5% secondo le stime Eurispes, si adottano due scenari cautelativi, il primo con una percentuale di insediabilità pari 10%, il secondo con una percentuale di insediabilità pari al 5%.

### ESERCIZI DEL COMPARTO AWP-VLT DEL LAZIO

| Tipologia di esercizio            | Stato di fatto | Attivi con insediabilità = 10% | Attivi con insediabilità = 5% | Perdita con insediabilità = 10% | Perdita con insediabilità = 5% |
|-----------------------------------|----------------|--------------------------------|-------------------------------|---------------------------------|--------------------------------|
| Dedicato Apparecchi               | 350            | 35                             | 20                            | -315                            | -330                           |
| Ambito giochi                     | 1.000          | 100                            | 50                            | -900                            | -950                           |
| Ambito ristorazione e ricevitorie | 5.000          | 500                            | 250                           | -4.500                          | -4.750                         |
| Totale                            | 6.350          | 635                            | 320                           | -5.715<br>(-90%)                | -6.030<br>(-95%)               |

Effetti  
possibili  
già dal  
2021

Ambito giochi: negozi scommesse, sale Bingo, sale giochi e distribuzione apparecchi. Ambito ristorazione e ricevitorie: bari, ricevitorie e altri generalisti

## Almeno 5.000, nello scenario meno sfavorevole, i posti di lavoro a rischio

AWP-VLT

LAZIO

È stata stimata la perdita di occupazione del comparto AWP-VLT negli scenari di insediabilità al 10% e al 5% adottando il numero medio di occupati per esercizio da fonte Eurispes e due diverse ipotesi sul grado di dipendenza dell'occupazione dalla presenza di apparecchi AWP-VLT a seconda della tipologia di esercizio. L'ipotesi di dipendenza occupazionale intermedia assume: 100% per gli esercizi dedicati (ovvero che tutta l'occupazione dipenda dalla presenza di apparecchi AWP-VLT), 40% per i generalisti giochi (in linea con la quota di raccolta AWP-VLT sul totale raccolta) e 20% per i generalisti ristorazione e altro. L'ipotesi di dipendenza occupazionale massima rappresenta il caso estremo in cui tutta l'occupazione viene meno con la rimozione degli apparecchi AWP-VLT.

### OCCUPAZIONE DEL COMPARTO AWP-VLT DEL LAZIO

| Tipologia di esercizio            | Stato di fatto | Perdita con insediabilità = 10% e dipendenza intermedia | Perdita con insediabilità = 5% e dipendenza intermedia | Perdita con insediabilità = 10% e dipendenza massima | Perdita con insediabilità = 5% e dipendenza massima |
|-----------------------------------|----------------|---------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| Dedicato Apparecchi               | 1.450          | -1.300                                                  | -1.350                                                 | -1.300                                               | -1.350                                              |
| Ambito giochi                     | 7.300          | -2.600                                                  | -2.800                                                 | -6.600                                               | -7.000                                              |
| Ambito ristorazione e ricevitorie | 7.500          | -1.300                                                  | -1.400                                                 | -6.700                                               | -7.100                                              |
| Totale                            | 16.250         | -5.200<br>(-32%)                                        | -5.550<br>(-34%)                                       | -14.600<br>(-90%)                                    | -15.450<br>(-95%)                                   |

Effetti  
possibili  
già dal  
2021



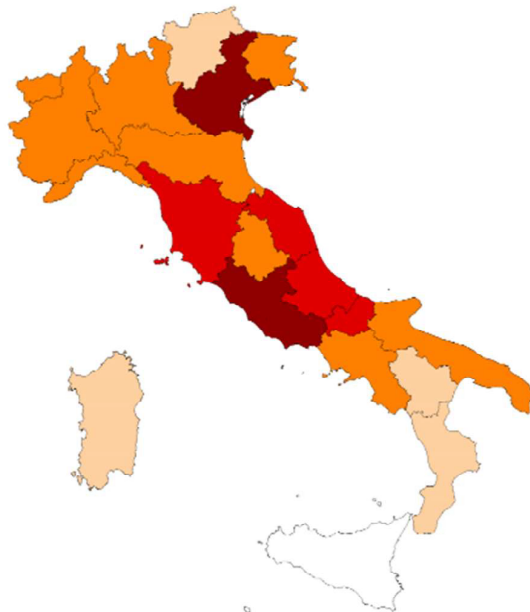
Ambito giochi: negozi scommesse, sale Bingo, sale giochi e distribuzione apparecchi. Ambito ristorazione e ricevitorie: bari, ricevitorie e altri generalisti

## Nel Lazio la perdita di addetti nel comparto AWP-VLT ha effetti sociali più accentuati che nel resto d'Italia

AWP-VLT

LAZIO

Densità degli **ADDETTI** (numero ogni 100 mila abitanti)  
"Gestione di apparecchi che consentono vincite in denaro  
funzionanti a moneta o a gettone" (Ateco 92.00.02)



Fonte: dati CGIA Mestre

Il Lazio è la regione italiana con la più alta densità di addetti nella gestione di apparecchi che consentono vincite in denaro funzionanti a moneta o a gettone: 25 addetti ogni 100 mila abitanti.

La media complessiva delle altre regioni italiane è di 14 addetti ogni 100 mila abitanti.

Significa che, a parità di riduzione nel numero di addetti nel comparto diretto AWP-VLT, **l'effetto per la popolazione è 1,8 volte più forte in Lazio** rispetto alla media delle altre regioni italiane.





300 milioni di gettito erariale a rischio nello scenario meno sfavorevole

AWP-VLT

LAZIO

**PERDITA DI GETTITO FISCALE DEL COMPARTO AWP-VLT DEL LAZIO**

| Gettito                             | Stato di fatto | Perdita con insediabilità = 10% e hp dipendenza intermedia | Perdita con insediabilità = 5% e hp dipendenza intermedia | Perdita con insediabilità = 10% e hp dipendenza massima | Perdita con insediabilità = 5% e hp dipendenza massima |
|-------------------------------------|----------------|------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|
| Perdita percentuale                 |                | -32%                                                       | -34%                                                      | -90%                                                    | -95%                                                   |
| Perdita assoluta (milioni di euro)  |                | -327                                                       | -347                                                      | -919                                                    | -970                                                   |
| Gettito rimanente (milioni di euro) | 1.021          | 694                                                        | 674                                                       | 102                                                     | 51                                                     |

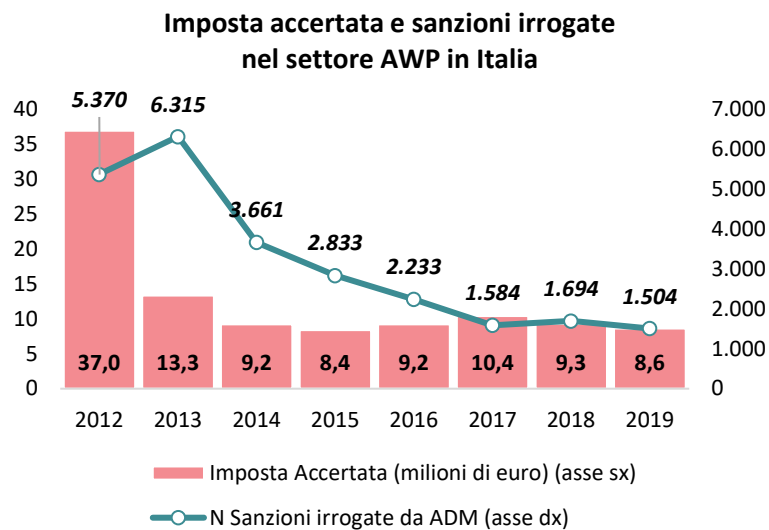
Si ipotizza una percentuale di perdita di gettito fiscale pari alla perdita occupazionale.



## In calo, in Italia, il numero di sanzioni e l'imposta accertata nel settore AWP

### In crescita, con regolazione altamente restrittiva, l'illegalità

Il numero di sanzioni irrogate da ADM e l'imposta accertata nel settore AWP è in tendenziale calo. Dopo un picco nel 2017 l'imposta accertata ha continuato a calare.



Fonte: elaborazione su dati ADM

In Piemonte dal 2016 al 2018 i dati relativi ai controlli mostrano una forte crescita dei fenomeni di illegalità. Si evidenzia l'aumento esponenziale dell'imposta evasa nel periodo successivo all'entrata in vigore della Legge Regionale.

#### Controlli della GDF sul settore Gioco in Piemonte

| Descrizione                    | 2016      | 2017      | 2018       | Variazione 2018 - 2016 |         |
|--------------------------------|-----------|-----------|------------|------------------------|---------|
| Tributo Recuperato (in euro)   | 476.838   | 952.708   | 4.596.919  | 4.120.081              | +864,0% |
| Stima della Raccolta*(in euro) | 4.008.665 | 7.667.091 | 36.708.128 | 32.699.463             | +815,7% |

Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati Guardia di Finanza



**Stefano Musolino**, Sostituto Procuratore della Procura della Repubblica di Reggio Calabria e della Direzione Distrettuale Antimafia, e membro del Comitato Scientifico dell'Osservatorio Eurispes su "Giochi, Legalità e Patologie"

La storia ci insegna che, **ogni qual volta si inibisce la libera concorrenza in settori economici in cui esiste una forte domanda**, per finalità di contenimento dei rischi impliciti alla somministrazione dei relativi beni o servizi, **si genera sempre un circuito economico parallelo che tenta di soddisfare quella domanda, per di più a prezzi più contenuti, rispetto al mercato legale, eludendo l'imposizione fiscale**. L'esempio storico viene dalla stagione del proibizionismo degli alcolici negli Stati Uniti, ma la dinamica tende a ripetersi in tutti i mercati, allorché lo Stato ritiene di dovere imporre speciali restrizioni, dazi o accise, al fine di monopolizzare – direttamente o indirettamente – ovvero di controllare l'offerta (in passato, ad esempio, la criminalità organizzata nazionale era impegnata nel contrabbando di tabacchi e del sale).

[...]

Lo ripeto, li giudico [i provvedimenti di distanziamento] **restrizioni poco efficaci che rispondono alla necessità di dotarsi di strumenti normativi, attraverso cui occultare, ipocritamente, i reali problemi che stanno a fondamento dell'impressionante crescita della domanda che caratterizza questo settore economico**. Credo, piuttosto, che **dovrebbero essere indagate ed affrontate le ragioni del disagio sociale ed economico che giustificano la richiesta sempre più variegata ed ampia di strumenti di gioco e di scommesse, ampliando gli spazi d'infiltrazione nel settore delle organizzazioni criminali**. A me pare che solo intervenendo sulle ragioni che stanno a fondamento dell'anomala crescita della domanda di giochi e scommesse, insieme ad una chiara regolamentazione del sistema che offra spazi fisiologici allo sviluppo dell'offerta da parte dei bookmaker, si possano risolvere le molte criticità che caratterizzano il settore.



**Federico Cafiero De Raho**, *Procuratore Nazionale Antimafia e Antiterrorismo*

Oltre alle infiltrazioni criminali, è certo che l'area del gioco presenti dei rischi per la salute dei cittadini, anche se i dati oggi in nostro possesso sono, forse, meno allarmanti di quelli che emergono dal consumo di tabacco, di droghe e di alcol. È quindi necessario attrezzarsi per questa specifica dipendenza "sine substantia", che inoltre molto spesso si manifesta in connubio con altre forme di dipendenza "da sostanza". **Ma pensare di intervenire vietando di fatto di giocare legalmente, per un verso non garantisce una libertà che deve essere comunque rispettata, per l'altro spalanca praterie per il gioco illegale. [...] La repressione deve riguardare l'illegalità, e in proposito la politica dovrebbe intervenire dotando le Forze dell'ordine e gli inquirenti di strumenti più avanzati. Una cosa è certa: il proibizionismo, in questo come in altri settori, ha sempre dimostrato di non essere una soluzione.**

*Relazione della Corte dei Conti sul Rendiconto generale dello Stato 2018*

**La riduzione del numero degli apparecchi da intrattenimento stabilita dalle norme nazionali, unita all'inasprimento delle limitazioni di distanze da luoghi sensibili e degli orari di gioco da parte di norme regionali e locali, ha determinato una contrazione del mercato legale e un probabile incremento dei fenomeni illegali.**



**Antonio De Donno**, *Procuratore Capo della Repubblica di Brindisi e Presidente dell'Osservatorio permanente su Gioco, Legalità e Patologie, dell'Eurispes*

**Proibizionismo e para-proibizionismo altro non sono che l'anticamera del gioco illegale gestito dai settori malavitosi. Alcune iniziative** assunte dalle Autonomie locali ed "eccedenti" il così detto "spirito dell'Intesa", quali la riproposizione sic et simpliciter dello strumento del "distanziometro" e la compressione degli orari giornalieri nei quali è possibile esercitare il gioco legale, certo inconsapevolmente **producono il rischio di una ripresa dell'area dell'illegalità**. Ogni eccessiva "compressione" delle dinamiche logistiche ed orarie relative al gioco legale, in primo luogo rafforza l'identità problematica del giocatore a rischio o patologico.

**Franco Gabrielli**, *Capo della polizia. Direttore generale della pubblica sicurezza*

**La chiusura delle sale giochi e l'interruzione delle scommesse sportive e dei giochi gestiti dai Monopoli di Stato potrebbero aumentare il ricorso al gioco d'azzardo illegale online.**



# 2 miliardi di raccolta a rischio trasferimento nell’illegalità?

AWP-VLT LAZIO



È stata ipotizzata una perdita di raccolta e gettito proporzionale alla percentuale di persone a conoscenza dell’esistenza di circuiti di gioco illegale / che vi hanno partecipato.  
Fonte: elaborazione su dati Eurispes, ADM

RACCOLTA E GETTITO TOTALE GIOCHI (MILIONI DI EURO)

|                                                                                              | Raccolta | Gettito | Margine |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|----------|---------|---------|
| Totale Lazio 2019                                                                            | 7.606    | 1.021   | 794     |
| Risorse a rischio illegalità senza necessità di ricerca ulteriore dei possibili canali (27%) | 2.054    | 276     | 214     |
| - di cui a rischio di rapida fuga (4,7%)                                                     | 357      | 48      | 37      |

Risorse che possono essere intercettate da soggetti già attivi nel mercato illegale oppure attrarre nuovi operatori

GIOCATORI

|                                                                                      | Raccolta  |
|--------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| Totale Lazio 2018                                                                    | 1.800.000 |
| A rischio illegalità senza necessità di ricerca ulteriore dei possibili canali (27%) | 486.000   |
| - di cui a rischio di rapida fuga (4,7%)                                             | 84.600    |



## Tra 300 e 700 gli operatori a rischio attrazione nei circuiti illegali **AWP-VLT** **LAZIO**

Le risorse a rischio uscita nell'illegalità possono essere intercettate da soggetti già attivi nel mercato illegale oppure attrarre nuovi operatori.

Si possono ipotizzare due situazioni:

1. I nuovi operatori accantonano il gettito eluso come extra-profitto: sono 1.700 e sono più ricchi degli operatori che rimangono nei circuiti legali.
2. Il gettito eluso viene considerato margine, con l'effetto di una «torta più grande» da suddividere tra un maggior numero di operatori illegali.

Il tutto assumendo che gli operatori illegali mantengano gli stessi pay-out in essere a favore dei giocatori. Nell'ipotesi che questo venga invece abbassato, gli extra-profitti e/o gli operatori attratti nel circuito illegale aumentano ulteriormente.

| SCENARIO CON GETTITO ELUSO = EXTRA-PROFITTO             |                                  |
|---------------------------------------------------------|----------------------------------|
| Margine AWP-VLT (fatturato di filiera)                  | 794 milioni di euro              |
| Numero di esercizi filiera AWP-VLT                      | 6.359                            |
| Margine medio (fatturato per esercizio)                 | 125 mila euro                    |
| Margine a rischio trasferimento nell'illegalità         | 4,7% di 794 = 37 milioni di euro |
| Esercizi a rischio trasferimento nell'illegalità        | ca. 300                          |
| Gettito eluso = extra-profitto degli operatori illegali | 48 milioni di euro               |

| SCENARIO CON GETTITO ELUSO = MARGINE             |                                    |
|--------------------------------------------------|------------------------------------|
| Margine AWP-VLT (fatturato di filiera) + Erario  | 1.815 milioni di euro              |
| Margine a rischio trasferimento nell'illegalità  | 4,7% di 1.815 = 85 milioni di euro |
| Esercizi a rischio trasferimento nell'illegalità | ca. 680                            |



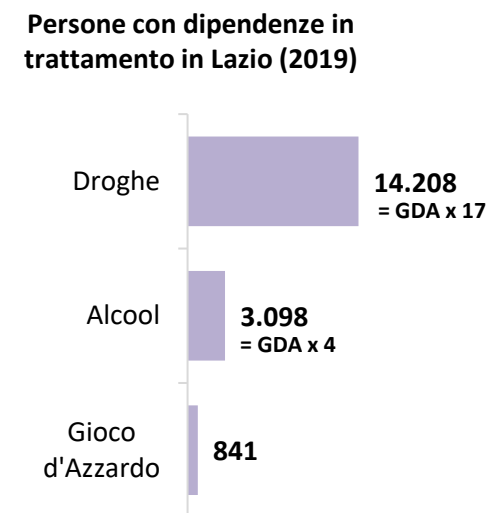
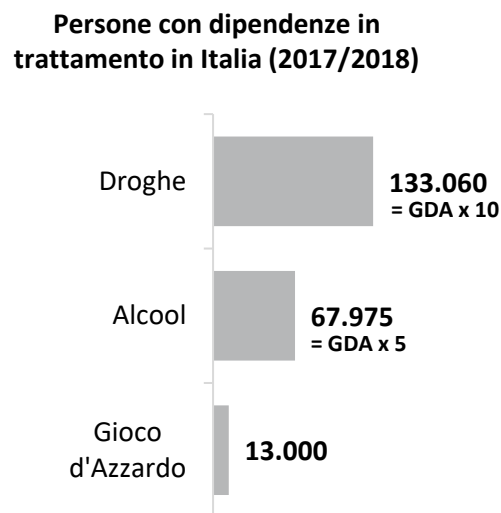
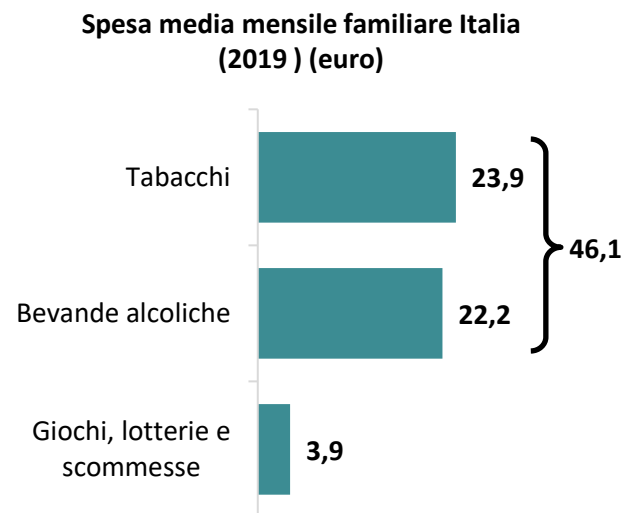
## La spesa media familiare per il gioco è meno di un decimo di quella per alcool e tabacchi

**ITALIA**

17 milioni di giocatori = 34% della popolazione maggiorenne  
- di cui 1 milione di persone con apparecchi da intrattenimento (2%)

**LAZIO**

1,8 milioni di giocatori = 36% della popolazione maggiorenne



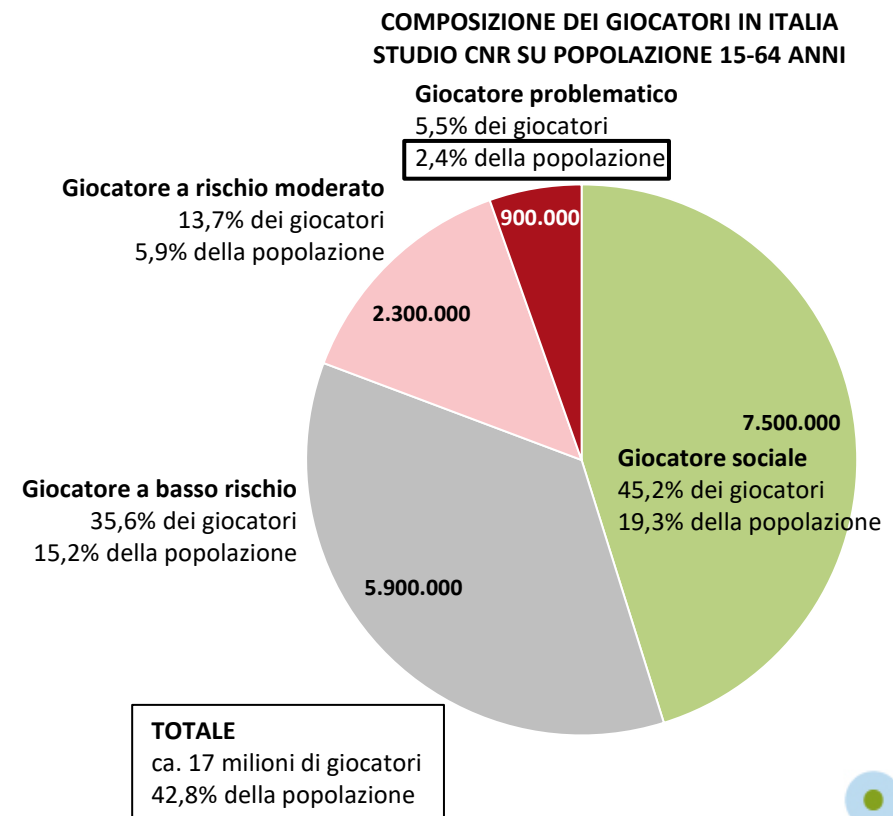
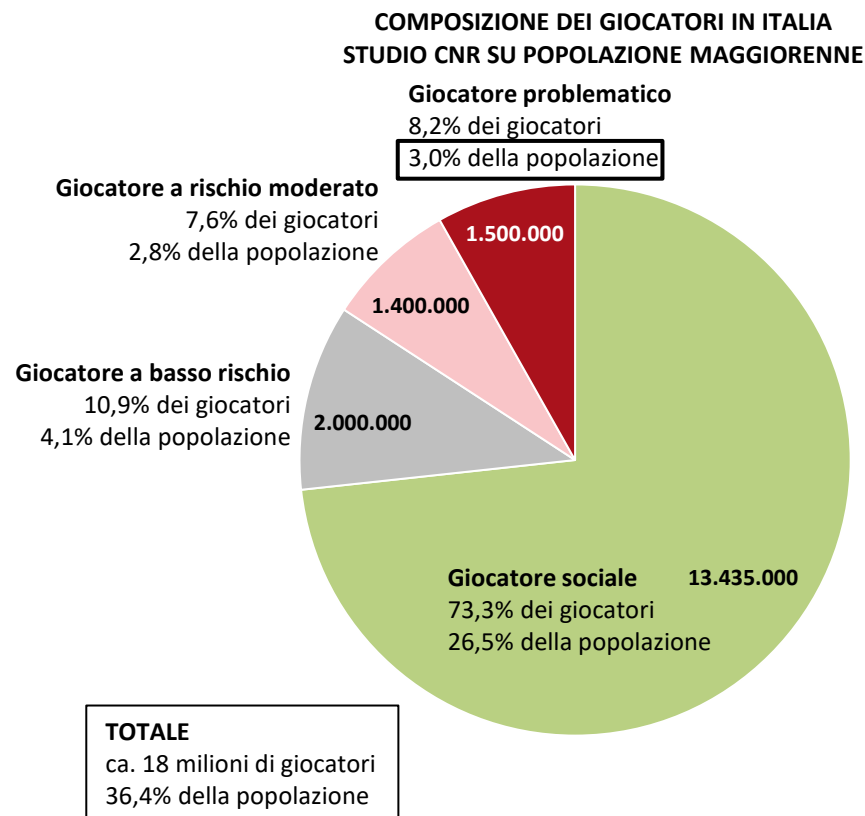
Persone con dipendenze in Italia: Droghe anno 2018; Alcol e GDA 2017

Fonte: elaborazione su dati Istat, Ministero della Salute, Istituto Superiore di Sanità, PCDDM Dipartimento per le politiche antidroga, Dipartimento di Epidemiologia del SSR Lazio





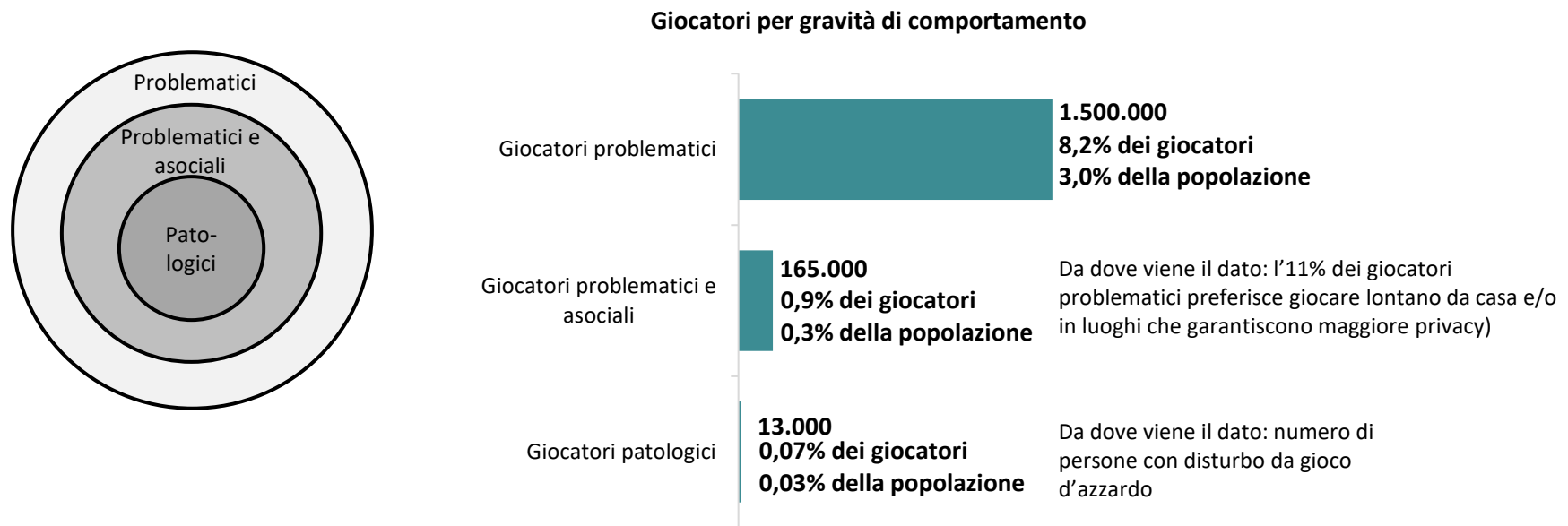
## I giocatori problematici sono il 2-3% della popolazione



Fonte: elaborazione su dati Istituto di Fisiologia Clinica CNR Istituto Superiore di Sanità

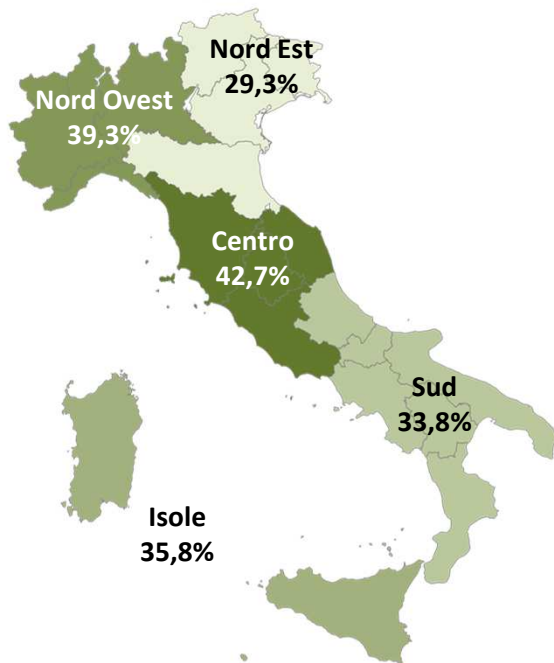
## I giocatori patologici rappresentano lo 0,07% dei giocatori complessivi

Scenario cautelativo con dati ISS che contemplano un più elevato numero di giocatori patologici rispetto alla studio IFC-CNR

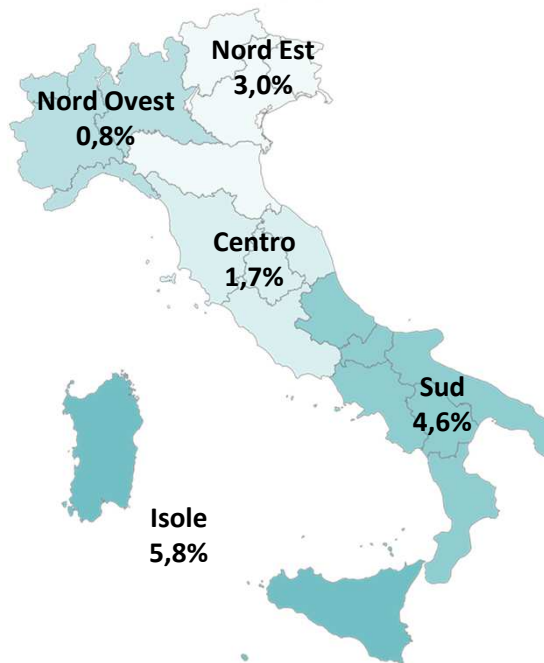


## Più giocatori non significa più comportamenti problematici

Percentuale di giocatori sul totale della popolazione



Percentuale di giocatori problematici sul totale della popolazione



Percentuale giocatori

Centro  
42,7%

Nord Ovest  
39,3%

Isole  
35,8%

Sud  
33,8%

Nord Est  
29,3%

Percentuale problematici

Isole  
5,8%

Sud  
4,6%

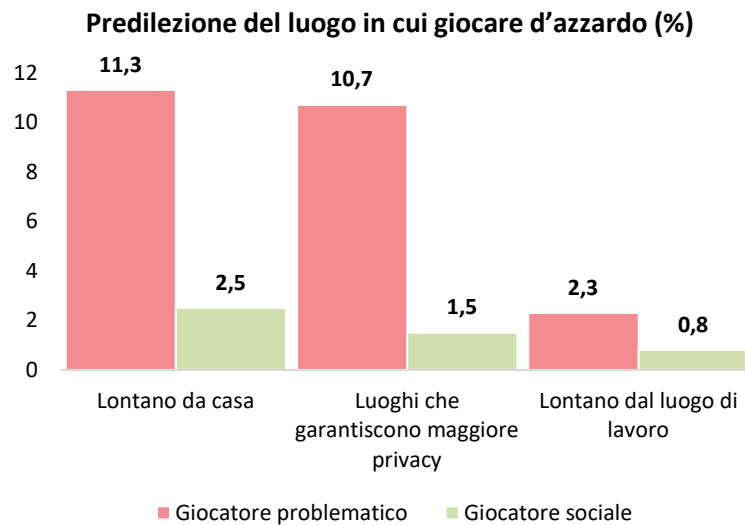
Nord Est  
3,0%

Centro  
1,7%

Nord Ovest  
0,8%

## Distanziometro e compressione degli orari possono avere effetti controproducenti

Il “**distanziometro**” non mitiga la pulsione al gioco dei giocatori problematici o patologici, mentre può avere un effetto di dissuasione per quelli “sociali”.



**Compressione degli orari: rischio incentivazione della coazione a ripetere** a causa della consapevolezza di disporre di uno spazio temporale inferiore (“devo poter vincere”, “devo recuperare quello che ho perso”).

Distanziometro e compressione degli orari possono produrre un ulteriore spostamento

- verso comportamenti patologici
- verso l'illegalità
- sul gioco online: regolamentato ma meno controllabile e con un moltiplicatore occupazionale non diffuso sul territorio



*Martinotti G, Pettorruso M, Clerici M,, et al. Il disturbo da gioco d'azzardo. Implicazioni cliniche, preventive e organizzative. Journal of Psychopathology 2020;26(Suppl 1):3-8.*

Un discorso analogo può essere fatto per il fenomeno del gioco online che, non risentendo dell'applicazione di limitazioni (tempi di utilizzo e distanze), potrebbe risultarne incrementato. **Il canale online è sicuramente più difficilmente gestibile e può favorire lo sviluppo di comportamenti addictive: ciò in ragione dell'assenza di un contesto circostante in grado di arginare, almeno qualche volta, certi comportamenti.** L'individuo può infatti giocare da casa – 24 ore su 24 – con perdita di consapevolezza del denaro utilizzato e soddisfacendo invece la propria voglia di sfidare la fortuna grazie a un alto livello di privacy personale. **La possibilità di accedere da casa o da qualsiasi altro luogo a casinò virtuali, sembra facilitare lo sviluppo della compulsione nel gioco e può determinare facilmente un utilizzo disregolato del gioco online su prodotti che, peraltro, possono non essere neanche soggetti al controllo dello Stato se non distribuiti dall'offerta pubblica regolamentata.**

[...]

Si può ritenere come, allo stato attuale del fenomeno, **le risposte al problema del gioco d'azzardo non siano ancora sufficientemente delineate e socialmente soddisfacenti**, come testimoniato dai recenti dati ISS che non hanno certo dimostrato una contrazione del fenomeno. Dal punto di vista clinico poi, sebbene manchino studi controllati e scientificamente fondati sul tema, si deve ritenere che **le misure come il “distanziometro” e la limitazione degli orari di gioco appaiono dagli effetti incerti:** queste misure potrebbero limitare il fenomeno gioco abbattendo però, in primis, la componente sociale dello stesso. **Ben diversa sembra la capacità di porre limiti al disturbo da gioco d'azzardo, ossia alle condotte di gioco veramente patologiche: il giocatore patologico non vede infatti limiti effettivi alla compulsione attraverso difficoltà derivanti dallo spostamento o dalle modificazioni agli orari di gioco.**

*Adele Minutillo, Istituto Superiore di Sanità*

**Dal punto di vista sanitario non sappiamo se il distanziamento funziona.** In realtà, non abbiamo evidenze scientifiche, se non in modelli statunitensi o australiani, molto lontani dalla nostra realtà. [...] Nei mesi passati abbiamo sentito molti giocatori in trattamento per il disturbo da gioco d'azzardo. **Tanti ci raccontano che nel momento della compulsione del comportamento cercano un luogo di gioco spesso lontano dal posto dove vivono.** Questo avviene perché, quando il giocatore è in fase di compulsione, si sente in colpa verso la famiglia perché sa che sta togliendo loro soldi e tempo. Cerca quindi posti lontani dal suo abitudinario e dove non lo conoscono per andare a giocare. Se questo fosse confermato dalla ricerca che stiamo effettuando, **il distanziamento potrebbe addirittura far aumentare la dipendenza piuttosto che risolverla.** Il disturbo da gioco d'azzardo è un problema che esiste, ma **il rischio è che si generalizzi troppo o che si utilizzino misure che non servono effettivamente a chi ha il disturbo.**

*Emilio Sacchetti, Professore Emerito dell'Università di Brescia, già Presidente della Società Italiana di Psichiatria, Presidente della Accademia Italiana di Scienze delle Dipendenze Comportamentali*

**Tutte le forme di dipendenza hanno un'origine multifattoriale,** cioè non hanno un unico fattore; certamente pesa la dinamica dei rapporti sociali, ma esistono poi una componente genetica, una componente ambientale, una componente relazionale. Definire quanto specificamente pesi ciascuna componente è esercizio assai complesso, anche perché esse si manifestano diversamente nel tempo. Faccio un esempio: il gioco d'azzardo è sempre esistito, ma ai giorni nostri è molto più frequente perché oggi si gioca in molte più forme. Una volta, nell'antichità, a giocare erano i soldati e i nobili, oggi è cambiata l'utenza, tutti possono giocare con le diverse tipologie anche 24 ore al giorno, e molto più spesso; per questo **è illusorio pensare di risolvere gli eccessi limitando le ore dell'offerta di alcuni giochi.** Questa idea di "comprimere" è generata da comprensibili e rispettabili atteggiamenti culturali, ma non ha reale efficacia.

*Serenella Pascali, pedagoga, membro dell'Osservatorio Permanente "Giochi, Legalità e Patologie" dell'Eurispes e componente del Dipartimento Promozione della Salute e del Benessere Sociale della Regione Puglia.*

**I giocatori "patologici" riferiscono la componente compulsiva, clinicamente riconosciuta, che è propria di tutte le dipendenze, siano esse da sostanze o da comportamenti, perché il meccanismo neurale alla base è il medesimo: l'irrinunciabilità a ripetere l'azione del gioco e l'impossibilità di opporre una resistenza, tanto che la vita individuale e sociale del giocatore patologico si struttura attorno a questa unica azione: giocare. Dunque, occorre chiedersi se la componente compulsiva associata alla velocità della pratica del gioco è contenuta o favorita dalla forte delimitazione oraria. Sembrerebbe esserne favorita, dato che la coazione a ripetere, tipica del disturbo compulsivo, associata alla frequenza e alla ripetitività, dilata la sua ampiezza proprio nella consapevolezza di disporre di uno spazio temporale inferiore ("devo poter vincere", "devo recuperare – chasing – quello che ho perso"). [...] Ritenere validi, efficaci e sufficienti strumenti quali le limitazioni orarie, (o, per altro verso, il "distanziometro") appare al contempo un **errore sul piano sanitario, come su quello culturale e dell'analisi sociale**»**



## **QUALI PROSETTIVE NEL DOPO COVID...**

**LE DIFFICOLTA' DEL SETTORE,  
I RISCHI DELLE REGOLAZIONI REGIONALI NON COORDINATE,  
LE RICADUTE NEGATIVE SULL'OCCUPAZIONE,  
IL PERICOLO DI UN'IMPENNATA DEL GIOCO ILLEGALE.**

