

Gioco a perdere. Il governo fa arrabbiare bar e sale slot

Andrea Pira 14 Dicembre 2023 alle 11:14

Huffington Post

Il mondo del gioco legale in Italia è in fibrillazione. Così come impostato dal governo, il riordino del settore non va giù. Soprattutto preoccupa che nell'attuazione delle delega fiscale sia stato deciso di partire dal gioco online, trascurando la parte fisica e il retail ossia bar e sale. Che qualcosa non vada nel decreto legislativo su cui lavora il ministero dell'Economia lo si era capito dai ritardi nei tempi per portare il provvedimento in Consiglio dei ministri. In almeno tre occasioni il testo, atteso, ha mancato la riunione. Le principali associazioni della filiera hanno anche inviato una lettera al ministero dell'Economia e all'Agenzia delle dogane e dei monopoli per far presenti tutte le loro preoccupazioni. I rappresentanti dei concessionari, dei gestori degli apparecchi di gioco e gli esercenti hanno poi avuto un faccia a faccia con il viceministro Maurizio Leo e convocato una conferenza stampa alla Camera.

Tutte occasioni per ribadire la propria posizione a partire dal rischio che il gioco online possa cannibalizzare la domanda, con risvolti negativi sia sul gettito per il fisco sia sull'occupazione. I Cahiers de doléances mettono al primo punto il costo delle concessioni per il gioco online. In base alle bozze sarò di 7 milioni a concessione, spalmato su nove anni e con un impatto di 778mila euro. Pochi operatori avrebbero la disponibilità economica di partecipare. Ciò spiegano le associazioni, determinerebbe un significativo pregiudizio verso le piccole e medie imprese italiane, avvantaggiando gli operatori più grandi e strutturati.

Il tema è delicato. Assieme ai produttori di sigarette il comparto del gioco è uno di quei settori che non gode di buona pubblicità e di cui ci si ricorda soltanto in tempo di manovra, quando di solito diventano bancomat per finanziare le misure. Per lo Stato è una fonte di introiti, con circa 11 miliardi girati all'Erario. L'equilibrio è complicato. Il gioco pubblico rappresenta un presidio contro quello illegale, ma allo stesso tempo deve fare i conti con fenomeni quali la ludopatia contro cui le Regioni hanno messo in campo una serie di azioni, come il distanziometro, che vieta punti gioco vicino a luoghi come scuole o chiese.

Le sigle pongono l'accento sui numeri della filiera: l'80% della spesa di gioco è regolamentata; portano il 90% del gettito erariale; costituiscono oltre il 95% dell'occupazione nazionale di settore, più di 140.000 persone tra esercenti, distributori, piccole e medie imprese di gestione apparecchi, produttori di tecnologie ed addetti commerciali ed amministrativi.

Il canale online rappresenta però uno dei nuovi snodi di sviluppo dei flussi di gioco. Tra il 2018-2022, la forte crescita in valori assoluti, da 106,8 miliardi a 136 miliardi, è dovuta integralmente all'esplosione del gioco online, i cui volumi in cinque anni sono passati da 31,4 a 73,1 miliardi.

“Il legislatore ha espresso, nel testo di delega, che serve una riforma unitaria di tutto il comparto. E una riforma unitaria dovrebbe essere letta anche del decreto attuativo su cui si sta discutendo. E invece non è così. Sotto il profitto del gettito erariale il riordino di un comparto e non dell'altro potrebbe accadere che degli 11 miliardi di euro, la domanda di gioco potrebbe essere spostata nell'online, e quindi verso una minima parte (circa 1 miliardo) di quelle entrate”, ha spiegato il conferenziere stampa Geronimo Cardia, presidente di Acadi (Confcommercio), l'associazione che riunisce i concessionari di gioco, “Altra questione è quella dell'impatto dei prodotti dei giochi sull'utenza, alla luce della sua tutela. Non è possibile pensare di intervenire solo su una parte dell'offerta. Serve poi garantire alle piccole e medie imprese di poter proseguire con le loro attività. Credo che non operando in modo organico si possa compromettere anche la possibilità di contrastare l'illegalità promuovendo l'offerta legale e regolare”.

I continui rinvii per il riordino sono però legati anche alla difficoltà a mettere d'accordo tutti gli attori di sistema. Non soltanto gli operatori. Un ruolo non da poco è in mano agli enti locali. “Il tema fondamentale è quello della concertazione tra lo Stato, le Regioni e gli enti locali per la pianificazione della dislocazione territoriale dei luoghi fisici di offerta di gioco. Gli interventi delle Regioni e degli enti locali che si sono susseguiti negli ultimi anni hanno creato situazioni limite sul territorio con una differenziazione di disciplina

che sembra non rivestire forme di coerenza e razionalità”, aveva spiegato all’agenzia specializzata Agimeg, Mario Lollobrigida, direttore per i Giochi dell’Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, “le distanze dai cosiddetti 'luoghi sensibili', anche qualora se ne dimostrasse l’effettività al fine della riduzione dei fenomeni di gioco problematico, dovrebbero essere uniformate a livello nazionale. Solo attraverso la concertazione e la definizione di regole certe sull’intero territorio potrà ripartire la necessaria ridefinizione del numero dei punti di raccolta sul territorio e conseguentemente legare pubbliche per l’affidamento in concessione delle varie tipologie di gioco". Una delle ragioni, forse per le quali il governo ha scelto di partire dall’online. Dove le limitazioni almeno fisiche non ci sono.