I giochi di Stato in Italia

Le imprese, l'occupazione, i giocatori, l'Erario

Analisi quantitativa e sociologica dell'impatto sull'economia, il bilancio pubblico e la società di una delle attività più radicate nel costume e nel sistema Paese

Roma, 4 marzo 2020

NENS è l'acronimo di "Nuova Economia Nuova Società", l'associazione fondata nel 2001 dagli ex ministri Pier Luigi Bersani e Vincenzo Visco con l'obiettivo di dar vita a un centro di studi, dibattiti, ricerche e pubblicazioni, in grado di produrre cultura di governo nell'ambito del pensiero riformista e progressista. Il lavoro di Nens si articola lungo due principali direttrici. La prima è finalizzata all'elaborazione di materiali di studio e approfondimento utili al confronto politico che si svolge in Parlamento e nel Paese. La seconda è la diffusione delle elaborazioni condotte dal folto gruppo di studiosi, economisti, giuristi, sociologi sodali con l'attività del centro studi, in un circuito di pubblico costituito principalmente da operatori economici e politici, sindacalisti, imprenditori e media.

SAPAR è la prima associazione in Italia di gestori di apparecchi da intrattenimento del gioco di Stato. Nasce nel 1962 quando il gioco automatico italiano era riconducibile ai flipper e ai calcio balilla. Difende i diritti dell'intero comparto nelle sedi istituzionali e risponde alle esigenze di un'industria che negli anni si è costantemente evoluta nell'offerta e nelle tecnologie. SAPAR rappresenta e tutela 5000 piccole e medie imprese con oltre 150 mila lavoratori e s'impegna quotidianamente per proteggere il futuro di aziende e dipendenti, tutelando al contempo la salute della comunità nazionale.

Presentazione

Di Vincenzo Visco – Presidente del Nens

Una ricerca sul settore dei giochi legali presenta sempre la necessità di ben valutare luci e ombre. Nell'accogliere la proposta di realizzare uno studio approfondito su questo mondo composito, il Nens ha dunque deciso di analizzare per segmenti i diversi aspetti di quest'attività così popolare e diffusa della società italiana, mettendone in evidenza l'interesse economico pubblico e privato, i risvolti sociali, ma anche i pericoli di infiltrazione criminale e la necessità di regolamentazione e controllo stringente.

Il risultato d'insieme dimostra che grande deve essere l'attenzione rivolta a questo mondo, per diversi motivi.

Gli interessi pubblici coinvolti sono diventati di dimensione davvero rilevante: migliaia di imprese grandi e piccole inserite nella filiera, decine di migliaia di dipendenti, incassi miliardari annuali per l'Erario.

Altrettanto rilevanti sono i pericoli per i giocatori psicologicamente e socialmente più deboli. La proliferazione dei diversi tipi di gioco, dalle slot ai giochi online, dalle Vlt alle sale Bingo, alle scommesse sportive, ha favorito la diffusione e la crescita di forme di dipendenza patologica, la ludopatia.

La dimensione del business e le caratteristiche intrinseche dei giochi, che generano profitto per le imprese, dipendenza tra i giocatori favorendo l'usura, controllo del territorio, occasione di riciclaggio del denaro proveniente da attività criminali, hanno destato inoltre l'interesse della malavita, che preme continuamente per infiltrarsi nella filiera del gioco lecito.

Da qui, alcune conclusioni.

La filiera del gioco lecito ha fatto emergere e mettere sotto regole e controlli – sanitari e dell'autorità giudiziaria - una realtà diffusa che altrimenti sarebbe ancora oggi per larga parte "in nero" e nelle mani della criminalità.

Nel corso del tempo e con il cambiamento dei governi al potere sono state autorizzate diverse attività di gioco per ampliare un settore facilmente tassabile, ma alla prova dei fatti troppe e non sempre opportune: soprattutto per quanto riguarda la diffusione delle slot machine e giochi similari che permettono scommesse rilevanti e in un lasso di tempo tra una giocata e l'altra molto serrato.

Il progredire delle tecnologie rende necessaria una regolamentazione attenta e in continuo adeguamento. Tutte le imprese che operano nel settore del gioco devono essere registrate e completamente trasparenti di fronte alla legge, sia dal punto di vista dei flussi finanziari sia dei flussi di gioco.

Le società che svolgono la propria attività online, per quanto riguarda gli incassi e i flussi di gioco in Italia, devono rispondere alle autorità italiane anche se hanno sede estera.

Quanto alle slot machine, l'esperienza dimostra che alcuni limiti sono diventati indispensabili per evitare i risvolti negativi di questa realtà: per esempio, oltre a limitare ulteriormente l'ammontare delle possibili giocate e delle vincite, occorre rendere obbligatori tempi più lunghi per ciascuna giocata alle slot o alle Vlt e andare incontro maggiormente all'aspetto ludico e ricreativo richiesto dal pubblico.

Infine, per quanto riguarda i controlli, dovrebbero essere intensificati, resi più stringenti e più adeguati alla sfida, creando un centro di coordinamento delle informazioni delle diverse strutture coinvolte, dall'amministrazione dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli alla Guardia di Finanza, alle altre forze di polizia, alla magistratura, alle autorità sanitarie.

Primo rapporto Nens sul settore dei giochi in Italia

Committente: Sapar - Associazione italiana di gestori del gioco di Stato

Realizzato In collaborazione con il Dipartimento di Studi giuridici ed economici

Università di Roma La Sapienza

Team di ricerca:

Prof. Valeria De Bonis (Università di Roma La Sapienza)

Prof. Alessandro Gandolfo (Università di Pisa)

Prof. Sergio Mauceri (Università di Roma La Sapienza)

Dott. Antonio Biondi
Dott. Gianmarco Omiccioli

(Graduate School of Economics Barcelona)

Dott. Roberto Seghetti - Giornalista d'inchiesta

Dott.sa Sara Galmazzi - Giornalista specializzata

Coordinamento:
Dott. Luciano Cerasa – Direttore centro studi Nens

Indice

Il mercato del gioco di Stato in Italia **pag. 8**

Valeria De Bonis (Università di Roma Sapienza)
Alessandro Gandolfo (Università di Pisa)

Giochi e apparecchi ammessi dalla legge: descrizione e funzionamento di hardware e software, produttori e importatori **pag. 73**

Antonio Biondi
Gianmarco Omiccioli
(Graduate School of Economics – Barcelona)

I giochi di Stato tra intrattenimento e ludopatia: un'analisi sociologica **pag. 98**

Sergio Mauceri (Università di Roma La Sapienza)

Caso azienda: Roberto Sport, la repubblica democratica del calcio balilla **pag. 138**

Di Sara Galmazzi (Giornalista specializzata)

La filiera del gioco legale e le infiltrazioni della malavita **pag. 144**
Operazione Galassia: giochi online, rapporti trasnazionali, tecnologia e legami interessati con la criminalità locale

Di Roberto Seghetti (Giornalista d'inchiesta)

Il mercato del gioco di Stato in Italia

Valeria De Bonis (Università di Roma Sapienza)
Alessandro Gandolfo (Università di Pisa)

1. Introduzione

In Italia il business dei «giochi con vincite in denaro» è un importante comparto dell'economia nazionale che negli ultimi trent'anni è stato caratterizzato da una crescita sostenuta e importanti cambiamenti strutturali. Tale mercato offre parecchi spunti di riflessione sia a chi studia i fenomeni economici da una prospettiva generale e sistemica, sia a chi si occupa del comportamento di acquisto dei giocatori e prende in esame soprattutto le regole e le logiche in base alle quali si decide l'acquisto dei *prodotti di gioco*.

Il gioco d'azzardo, infatti, oltre ad essere una tra le principali fonti di entrate erariali per il nostro Paese, è in primo luogo una componente dell'attività di consumo di milioni di individui e rappresenta un fenomeno fortemente radicato nella storia e nella cultura della società italiana.

Il comparto del gioco pubblico, in quanto componente del più generale *mercato del largo consumo* è legato ai cambiamenti dei gusti e delle preferenze dei consumatori e, analogamente a molti altri mercati è sottoposto agli effetti dell'evoluzione tecnologica. Le imprese che ne fanno parte, infatti, investono sia in innovazioni di prodotto (nuovi giochi) che di processo (nuovi canali di distribuzione e nuove modalità di gioco) e competono per soddisfare meglio (e in modo più profittevole) rispetto alla concorrenza le aspettative dei giocatori.

Il comparto del gioco pubblico, dunque, oltre a concentrare l'attenzione, le speranze e le illusioni dei giocatori, assicura migliaia di posti di lavoro nelle imprese direttamente e indirettamente coinvolte nella articolata filiera industriale che fa capo a tale business.

Secondo gli ultimi dati disponibili, nel 2018 il mercato del gioco pubblico in Italia, a prezzi costanti (€ 2019) ha "movimentato" circa 107 miliardi di Euro (106.846 milioni in valore nominale). In

pratica, in circa 30 anni, tra il 1990 e il 2018 l'ammontare delle puntate effettuate dalla collettività dei giocatori è cresciuto di 22 volte (lo stesso dato, in termini reali, corrisponde a 11,4 volte).

Considerando l'andamento di medio-lungo periodo della raccolta (Tabella 1 e Figura 1), la crescita vertiginosa della "massa giocata" può essere distinta in 5 periodi (o fasi).

Un primo periodo (1990-1999) è stato caratterizzato da uno sviluppo sostenuto e costante della raccolta, che in 9 anni è aumentata di oltre 2,5 volte (+259%) in termini nominali e di circa 1,5 volte in termini reali (+157%).

Nel periodo successivo (1999-2003) si è registrata una fase di assestamento del mercato con una prima contrazione dei volumi giocati dopo quasi un decennio di forte espansione. Tra il 1999 e il 2003, infatti, la raccolta è diminuita in termini nominali di oltre l'11% (-11,2%) e in termini reali il calo è stato di poco inferiore al 20% (-19,6%).

Dopo tale periodo di "assestamento" è seguita la vivace ripartenza della crescita della raccolta. Tra il 2003 e il 2012, infatti, la raccolta passando da 24,8 miliardi di euro a 87,6 miliari ha fatto segnare un incremento record dell'ammontare complessivo del "giocato" pari ad oltre 4,5 volte (+465,4%) in valore nominale e poco meno di 4 volte (+370,4%) in termini reali.

A tale periodo di forte crescita, nel successivo triennio 2012-2014 ha fatto seguito una nuova fase di rallentamento, caratterizzata da una moderata flessione della raccolta passata da 87,6 a 84,3 miliardi di Euro (-3,7% a prezzi correnti e -5,0% a prezzi costanti).

A partire da 2014, la dinamica espansiva della raccolta è ripresa in misura sostenuta e tra il 2014 e il 2018 l'ammontare delle somme giocate, passando da 84,3 miliardi a 106,8 miliardi di Euro è aumentato di 22,5 miliardi di euro (21 miliardi a prezzi costanti), facendo segnare nel periodo un incremento relativo pari al + 26,7% in valori nominali (+24,2% a prezzi costanti).

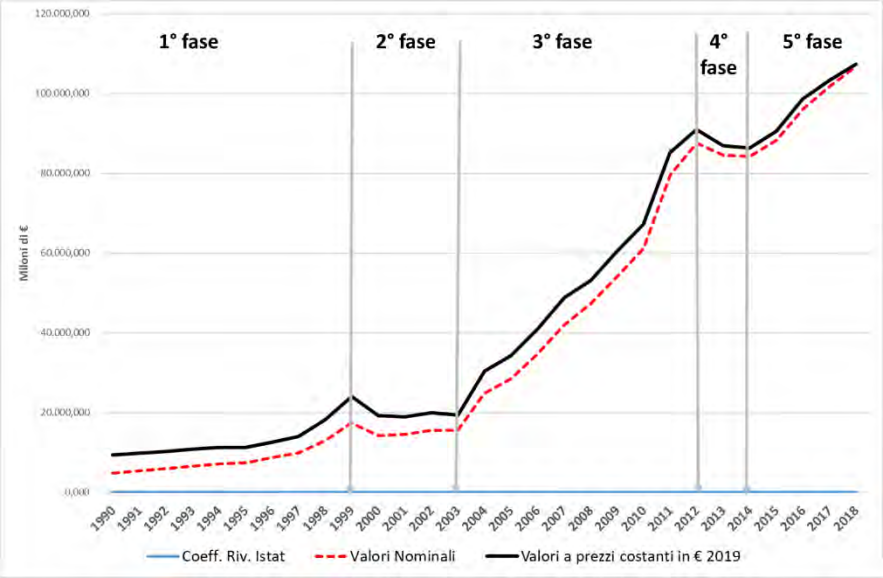
Tabella 1 – Andamento della raccolta del gioco pubblico in Italia. Anni 1990-2018. Valori nominali e Valori attualizzati (Euro 2019)

Anni	Coeff. Riv. Istat (A)	Valori Nominali (B)	Valori a prezzi costanti in € 2019 (AxB)
1990	1,931	4.861	9.387
1991	1,815	5.405	9.810
1992	1,721	5.924	10.195
1993	1,652	6.586	10.880
1994	1,590	7.097	11.284
1995	1,509	7.466	11.267
1996	1,452	8.690	12.618
1997	1,427	9.858	14.067
1998	1,402	12.965	18.176
1999	1,380	17.449	24.080
2000	1,346	14.259	19.193
2001	1,311	14.515	19.029
2002	1,280	15.600	19.968
2003	1,249	15.492	19.350
2004	1,225	24.786	30.363
2005	1,204	28.487	34.298
2006	1,181	34.718	41.002
2007	1,161	41.989	48.749
2008	1,124	47.336	53.206
2009	1,116	54.085	60.359
2010	1,099	61.145	67.198
2011	1,070	79.617	85.190
2012	1,039	87.596	91.012
2013	1,027	84.610	86.894

2014	1,025	84.318	86.426
2015	1,026	88.250	90.545
2016	1,027	96.100	98.695
2017	1,016	101.752	103.380
2018	1,005	106.846	107.380

Fonte: nostre elaborazioni su dati Istat e ADM

Figura 1 – Andamento generale della raccolta del gioco pubblico in Italia. Anni 1990-2018. Valori nominali e Valori a prezzi costanti (€2019)



Fonte: nostre elaborazioni su dati Istat e ADM

La dinamica di intensa e costante crescita di medio-lungo periodo registrata nel corso degli ultimi 28 anni, evidenziata dai dati dipende da diversi fattori.

In primo luogo, dal successo delle politiche pubbliche che attraverso una attenta regolamentazione del mercato ed efficaci azioni di contrasto hanno determinato l'emersione di quella parte consistente della domanda di gioco che in precedenza alimentava il mercato parallelo del gioco illegale, controllato dalla criminalità organizzata. All'incremento dei volumi di gioco nel mercato regolamentato ha fatto seguito, oltre alla maggiore tutela dei consumatori, l'aumento

delle risorse destinate a sostenere interventi di pubblica utilità, grazie alle entrate erariali aggiuntive.

In secondo luogo, un importante contributo allo sviluppo del settore del gioco legale deriva anche dalla elevata "qualità" dei prodotti. Il portafoglio italiano dei giochi pubblici con vincite in denaro, infatti, si caratterizza per un'offerta ampia, competitiva e attrattiva che lo rende uno tra i più completi ed equilibrati a livello internazionale (ACADI, 2019).

Inoltre, una spinta importante alla crescita dei volumi di gioco è stata data dall'innovazione tecnologica che negli ultimi anni ha profondamente innovato i canali che veicolano l'offerta di giochi al pubblico. Fino al 2008, infatti, in Italia era possibile giocare soltanto in modalità live che richiede la presenza fisica del giocatore nella sede di raccolta (ricevitoria, agenzia di scommesse, sala gioco, ecc.). Oggi accanto alla versione tradizionale del gioco è disponibile quella digitale che consente agli appassionati di giocare e scommettere da remoto attraverso il web e altri canali telematici.

L'affermazione del segmento di offerta dei giochi online - adatti ad appassionati che per stile di vita, familiarità con le tecnologie telematiche e di tempo da dedicare all'attività ludica, sono diversi da coloro che giocano esclusivamente in modalità live ha contribuito in misura decisiva alla crescita recente dei volumi giocati.

In buona sostanza, negli ultimi anni si è verificata una forte migrazione verso i canali telematici che ha interessato tutte le tipologie di gioco: dagli *skill games* (Poker on line e scommesse sportive) ai giochi del segmento *luck* (Gratta e Vinci, Lotto e Superenalotto, ecc.) (Gandolfo, De Bonis, 2011). La dimensione e la rapidità del successo dei giochi d'azzardo distribuiti attraverso i canali digitali sono spiegate dalla capacità di questo nuovo tipo di giochi di intercettare le aspettative e i gusti di una parte della domanda che i canali tradizionali non erano in grado di soddisfare e che oggi è espressione di nuove modalità di fruizione dell'esperienza di gioco. Sul mercato, infatti, negli ultimi anni si è registrata l'affermazione di modelli di gioco più individualistici, si gioca seduti al PC o davanti al televisore, spesso da soli; decontestualizzati, si gioca a qualsiasi ora e da ogni luogo dal quale sia possibile connettersi alla rete; globalizzati, in quanto i giocatori possono accedere ad un'offerta di gioco proveniente da ogni parte del mondo.

Oggi in Italia il mercato del *gioco d'azzardo legale*[1] si compone di due *filiere*; la prima, quella del «gioco pubblico», è gestita dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM), in cui è confluita l'Azienda Autonoma dei Monopoli di Stato (AAMS), che attraverso una rete di titolari di concessioni assicura la distribuzione regolata delle più diffuse tipologie di gioco legale. La seconda filiera riguarda l'attività delle «case da gioco» autorizzate o *casinò*. Si tratta di *società per azioni* il cui capitale è detenuto dalle amministrazioni concedenti[2] (Regioni, Provincie o Comuni); nel nostro Paese sono attive quattro strutture di questo tipo rispettivamente a: Sanremo, Campione d'Italia, Venezia e Saint Vincent[3] (Figura 2).

Tabella 2 – I segmenti in cui è articolata l'offerta di gioco legale

Denominazione della categoria	Tipologie
Apparecchi da divertimento e intrattenimento	AWP, VLT, apparecchi senza vincite in denaro[4]
Scommesse a base ippica	Ippica nazionale e internazionale, scommesse ippiche in agenzia, V7
Scommesse a base sportiva	Totocalcio[5], Totogol (1994), Scommesse a quota fissa, Big Match (2004)
Bingo	
Lotto	Lotto, 10eLotto
Lotterie	Differite e istantanee (Gratta&Vinci 1994)
Giochi numerici a totalizzatore	SuperEnalotto (1997), Superstar, SiVinceTutto SUperEnalotto (2011), Win for Life (2009)
Giochi di abilità, carte, sorte a quota fissa con partecipazione a distanza	Giochi rompicapo, di società, di parole, di carte, da casinò

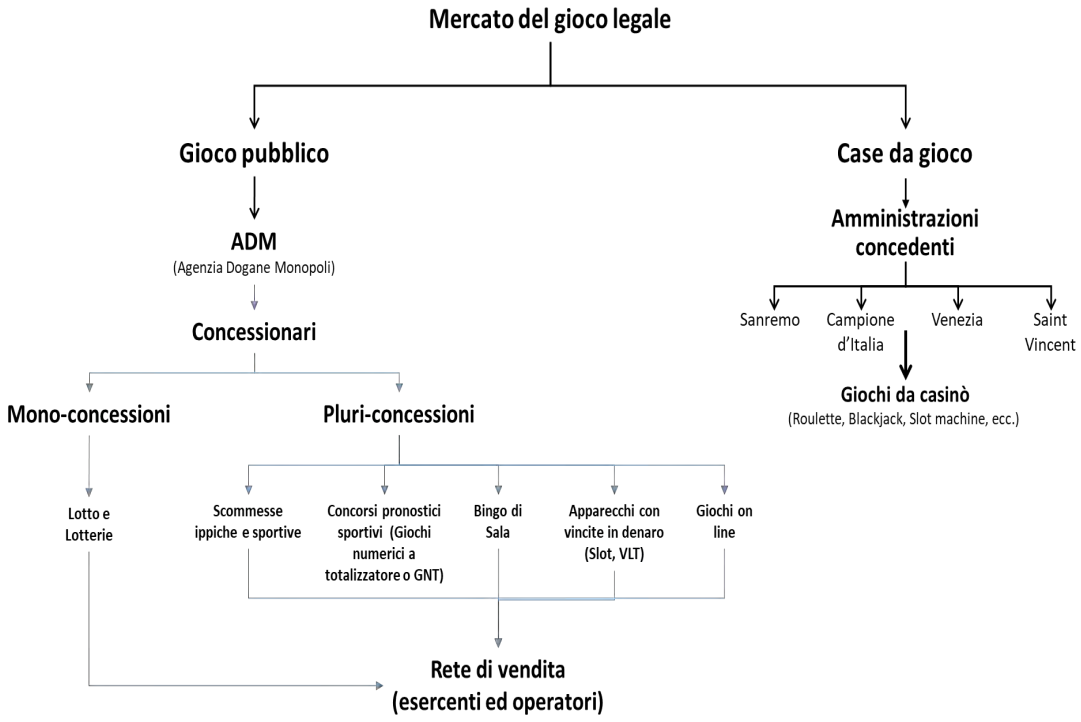
Nel seguito di questo lavoro, si farà riferimento alla prima componente, al cui vertice è posta la Pubblica Amministrazione, in particolare l'ADM, che disciplina il funzionamento del settore. Al livello successivo si collocano i concessionari.

[1] Tutti i giochi che prevedono vincite in denaro sono illeciti tranne quelli autorizzati dallo Stato, che vengono regolati e disciplinati dall'AAMS, l'Azienda Autonoma dei Monopoli di Stato.
[2] La legge non ammette soci privati, perciò l'azionista di controllo è lo stesso Ente locale titolare dell'autorizzazione all'esercizio del gioco.
[3] Dal 2009 ha riaperto la «sala da giochi» di Bagni di Lucca che secondo alcune fonti storiche, grazie all'autorizzazione rilasciata nel 1700 da un magistrato della Repubblica di Lucca, è stata la prima casa da gioco legale in Europa. La sala, chiusa nel 1953, ha riaperto mettendo a disposizione dei giocatori i più noti giochi da casinò (*roulette*, *blackjack* e *slot machine*), ma esclusivamente in versione elettronica, perciò non può essere considerata un'*autentica* casa da gioco.
[4] Gli apparecchi senza vincite in denaro, Awp e Vlt fanno parte dei giochi, ma non dei giochi d'azzardo.
[5] Fino al 1° luglio 2019.

Le tipologie di gioco possono distinguersi in mono-concessioni (Lotto, Superenalotto, Lotterie) e pluri-concessioni (scommesse ippiche e sportive, concorsi pronostici sportivi, Bingo, apparecchi (Slot, VLT), giochi online. Alla base della filiera si trovano gli esercenti e gli operatori che erogano il prodotto-gioco al cliente finale.

In particolare, nel 2018 si contano 249 concessioni per i Giochi a base sportiva e ippica, 88 per il Gioco online, 11 per gli Apparecchi con vincite in denaro, 200 per il Bingo di sala, 1 per i Giochi numerici a totalizzatore (GNT) e 2 per Lotto e lotterie. Per quanto riguarda la rete di vendita, si contano 203 sale bingo; 33.450 punti vendita GNT; 34 ippodromi, 2959 negozi, 3359 punti vendita e 609 punti di raccolta per i giochi a base ippica (Ippica nazionale, V7 e Ippica in Agenzia); per i giochi a base sportiva (Concorsi pronostici, Big, Scommesse sportive a quota fissa e Scommesse virtuali) 1 agenzia, 3127 negozi, 4793 punti vendita, 2453 punti di raccolta; per le Lotterie, 61.726 punti vendita; per il Lotto, 34.354 ricevitorie; per gli apparecchi da intrattenimento, 62.894 esercizi con NewSlot per complessivi 263.322 apparecchi, 4979 sale VLT con 56.967 apparecchi, 87.036 apparecchi senza vincite in denaro (ADM, Libro Blu 2018).

Figura 2 – Il mercato del gioco legale in Italia



Fonte: nostre elaborazioni da Libro Blu 2018, 2017, 2016 (ADM)

Secondo la classificazione ATECO 2007[6] il comparto economico del gioco d'azzardo rientra nel codice di attività «92.00 - Attività riguardanti le lotterie, le scommesse, le case da gioco» che si articola in altre sottocategorie (Tabella 3).

Tabella 3 – L'articolazione del settore/comparto del gioco d'azzardo in Italia

Codice ATECO		Descrizione
92	Attività riguardanti le lotterie, le scommesse, le case da gioco	
92.00.01	Ricevitorie del Lotto, SuperEnalotto, Totocalcio, ecc.	Attività di giochi d'azzardo e scommesse quali: vendita di biglietti delle lotterie, ricevitorie del lotto e altri giochi a scommessa
92.00.02	Gestione di apparecchi che consentono vincite in denaro funzionanti a moneta o a gettone	
92.00.09	Altre attività connesse con le lotterie e le scommesse	Gestione di sale da gioco virtuali su internet, attività di bookmaker e scommesse, scommesse sulle corse, sale bingo, gestione di casinò, inclusi i casinò galleggianti, ideazione di giochi e concorsi a premi, croupier indipendenti
93	Attività sportive, di intrattenimento e di divertimento	
93.29.30	Sale giochi e biliardi	Gestione di apparecchi per intrattenimento che non consentono vincite in denaro funzionanti a moneta o a gettone

Secondo quanto riportato nella banca dati ISTAT, le società che hanno per oggetto le attività riguardanti le lotterie, le scommesse, le case da gioco ammontavano complessivamente a 10.584 unità nel 2017, a cui si aggiungono 1.624 società che gestiscono sale da gioco e biliardi per un totale complessivo di 12.208 imprese, con oltre 50.000 addetti.

[6] Il codice ATECO (acronimo di ATtività ECOnomica) è una stringa alfanumerica utilizzata per identificare le attività economiche per fini statistici, fiscali e contributivi. Le lettere individuano il macro-settore economico mentre i numeri (da due fino a sei cifre) rappresentano, con diversi gradi di dettaglio, le specifiche articolazioni e sottocategorie dei settori stessi. Dal 1° gennaio 2008 è in vigore la classificazione Ateco 2007.

Tabella 4 –Numero delle imprese attive del settore del gioco in Italia. Anni 2012-2017

	2012	2013	2014	2015	2016	2017
92.00: attività riguardanti le lotterie, le scommesse, le case da gioco	6.258	7.388	7.967	8.538	9.254	10.584
93.293: sale giochi e biliardi	2.528	2.077	1.846	1.664	1.605	1.624
Totale	**8.786**	**9.465**	**9.813**	**10.202**	**10.859**	**12.208**

Fonte: nostre elaborazioni su dati ISTAT

Tabella 5 – Numero degli addetti nelle imprese attive del gioco in Italia (valori medi annui). Anni 2012-2017

	2012	2013	2014	2015	2016	2017
92.00: attività riguardanti le lotterie, le scommesse, le case da gioco	32.363	35.114	36.675	37.878	41.142	45.634
93.293: sale giochi e biliardi	7.107	6.244	5.480	5.720	6.088	6.276
Totale	**39.471**	**41.358**	**42.155**	**43.598**	**47.230**	**51.911**

Fonte: nostre elaborazioni su dati ISTAT

Tabella 6 - Numero dei dipendenti nelle imprese attive del gioco in Italia (valori medi annui)

	2012	2013	2014	2015	2016	2017
92.00: attività riguardanti le lotterie, le scommesse, le case da gioco	29.397	31.467	32.946	34.020	36.895	40.589
93.293: sale giochi e biliardi	5.859	5.207	4.603	4.932	5.361	5.534
Totale	**35.256**	**36.674**	**37.549**	**38.952**	**42.255**	**46.123**

Fonte: nostre elaborazioni su dati ISTAT

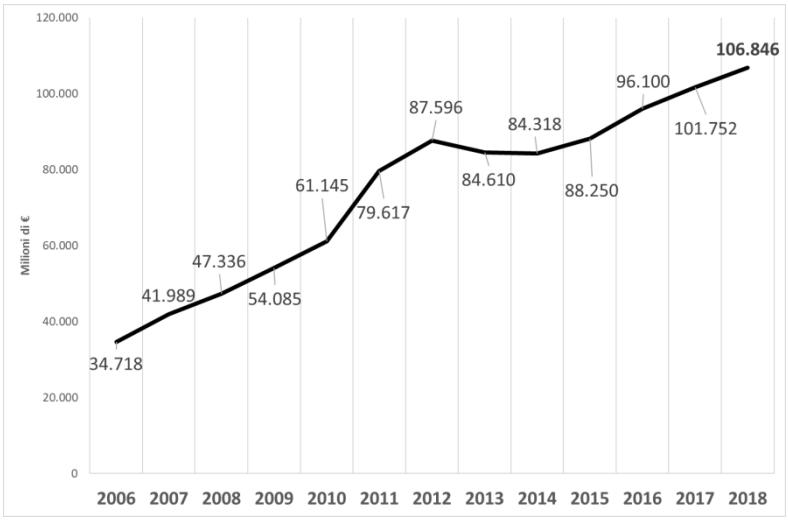
2. Raccolta, Vincite, Erario, Fatturato: una visione d'insieme dell'andamento delle variabili chiave del mercato del gioco pubblico nel periodo 2006-'18.

Nel mercato del gioco, la **raccolta**, o giocato, è la quantità scambiata, ovvero il numero di puntate da € 1 (o puntate "standard"). La **spesa** dei giocatori è la differenza tra l'ammontare giocato e le **vincite** riscosse (pay-out). La spesa dei giocatori da un lato alimenta il gettito erariale (**erario**) e da un altro lato costituisce il ricavo delle imprese appartenenti alla filiera del gioco pubblico (**fatturato della filiera**). Il rapporto tra la spesa dei giocatori e la raccolta è l'equivalente del prezzo del prodotto "gioco", ovvero il sacrificio (costo) che il giocatore deve sostenere per effettuare una singola puntata "standard", al netto delle vincite.

Queste variabili vengono prese in considerazione con riferimento al periodo 2006-2018, ovvero a partire dall'anno del c.d. Decreto Bersani, che rivoluzionò il panorama del settore attraverso l'introduzione di nuovi giochi e l'apertura alla concorrenza, anche internazionale.

La Figura 3 mostra l'andamento della raccolta nel periodo 2006-2018. A partire dal 2006 la raccolta – con la sola eccezione di un biennio tra il 2012 e il 2014 – è stata caratterizzata da una crescita costante culminata nel 2018, anno in cui è stato raggiunto il livello record di 106.846 milioni di euro (Figura 3), pari ad oltre il 6% del PIL.

Figura 3 – Evoluzione della raccolta del gioco pubblico. Anni 2006-2018

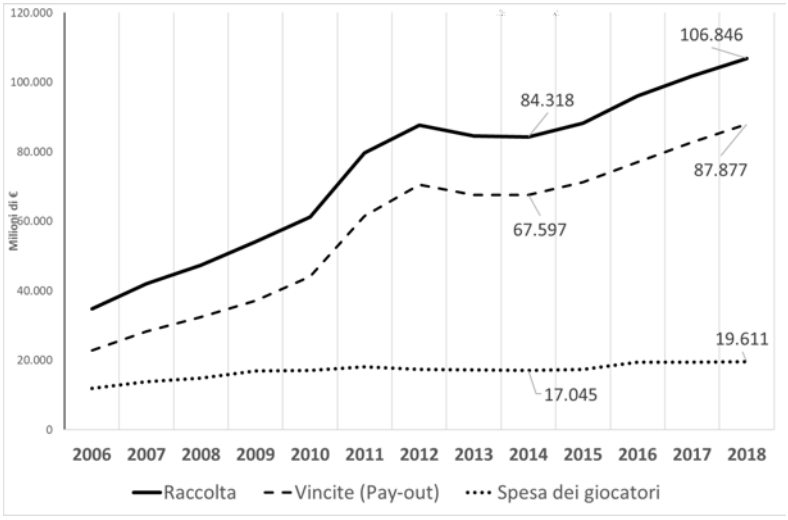


Fonte: nostre elaborazioni su dati ADM

Confrontando l'andamento della raccolta con quello delle altre variabili-chiave del mercato (

Figura 4) si rileva nel periodo considerato un andamento sostanzialmente analogo del pay-out (ovvero delle vincite dei giocatori), mentre la spesa dei giocatori è cresciuta con la raccolta e le vincite fino al 2011, per subire successivamente una leggera flessione (nel 2012 per l'aumento del pay-out, nonostante la raccolta fosse ancora in crescita), attestandosi tra il 2012 e il 2015 poco sopra ai 17.000 milioni di euro e tornare a crescere fino a circa 19.000 milioni di euro nel triennio successivo.

Figura 4 – Andamento della raccolta, del pay-out e della spesa dei giocatori (Anni 2006 -2018)



Fonte: nostre elaborazioni su dati ADM

In particolare, tra il 2014 – anno in cui ha avuto inizio un nuovo, rilevante, ciclo espansivo della domanda nel mercato del gioco pubblico – e il 2018, mentre la raccolta il pay-out (vincite dei giocatori) sono cresciute rispettivamente del +26,7% e del + 30,0%, la spesa complessiva dei giocatori è salita "solamente" del +15,0%. Sembra evidenziarsi una diminuzione della capacità (efficacia) della variabile "pay-out" nell'influenzare la crescita della spesa dei giocatori. In sostanza, gli incrementi registrati nella spesa complessiva per il gioco anno richiesto l'applicazione di condizioni (in termini di vincite o pay-out) via via più favorevoli ai giocatori di quanto non fossero in passato. [Possibili spiegazioni di tale fenomeno possono essere cercate nella "disaffezione di una parte del pubblico" dovuta alle campagne mediatiche di "demonizzazione" del gioco degli ultimi anni oppure da una nuova "fuga" verso l'offerta di gioco illegale]

In termini di spesa pro capite della popolazione maggiorenne, si è passati da € 248 del 2006 a € 387 del 2018, con un aumento del 55% ca.

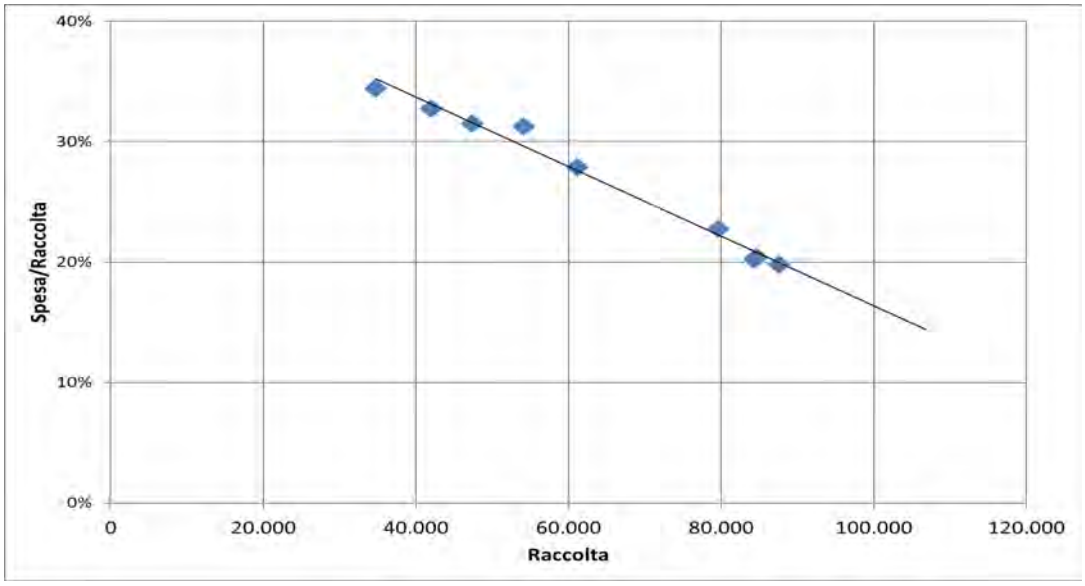
Tabella 7 - Spesa pro capite (popolazione maggiorenne)

Anno	Spesa
2006	248
2007	285
2008	306
2009	345
2010	347
2011	368
2012	351
2013	348
2014	337
2015	342
2016	385
2017	384
2018	387

Fonte: nostre elaborazioni su dati Istat e ADM

In Figura 5 è messa in evidenza la relazione negativa tra la raccolta e il rapporto spesa/raccolta nel periodo 2006-2018.

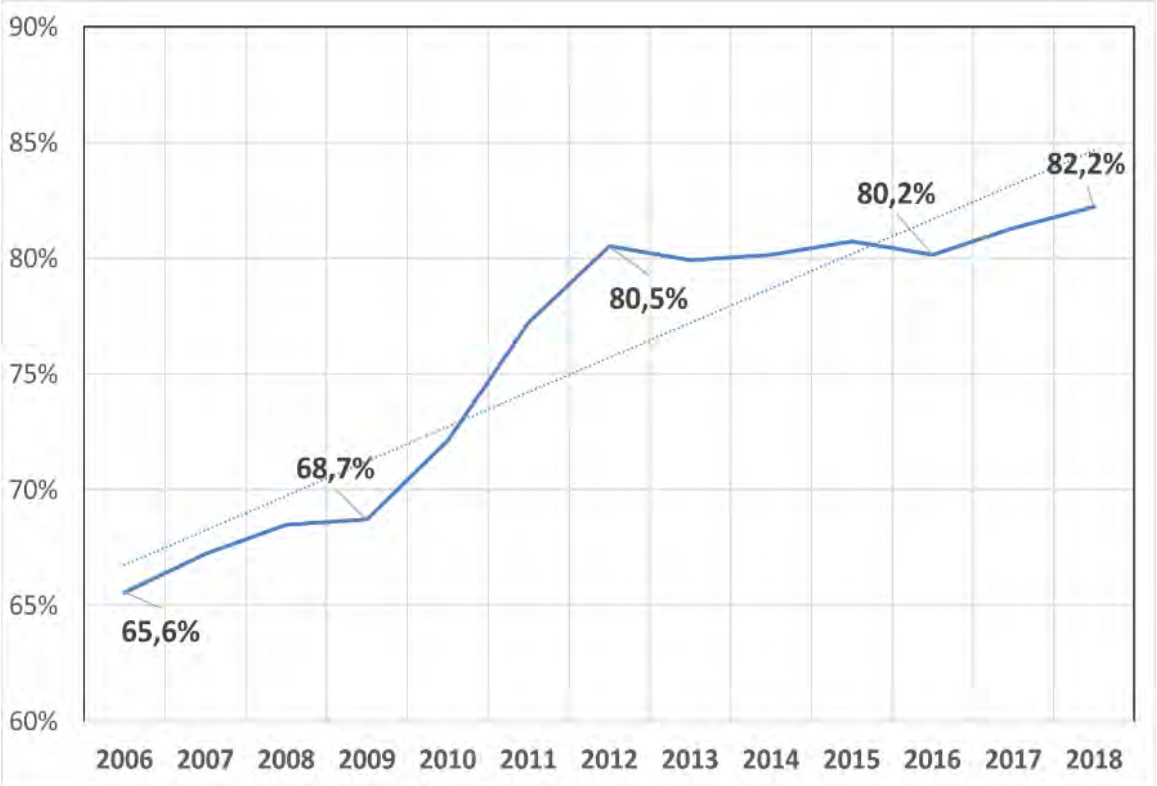
Figura 5 – Relazione tra raccolta e rapporto spesa/raccolta (prezzo). Anni 2006-2018



Fonte: nostre elaborazioni su dati ADM

L'aumento della raccolta è correlato alla diminuzione del prezzo della puntata "standard", ovvero alla crescita del rapporto tra vincite e raccolta.

Figura 6 – Andamento del rapporto Vincite/Raccolta. Anni 2006-2018

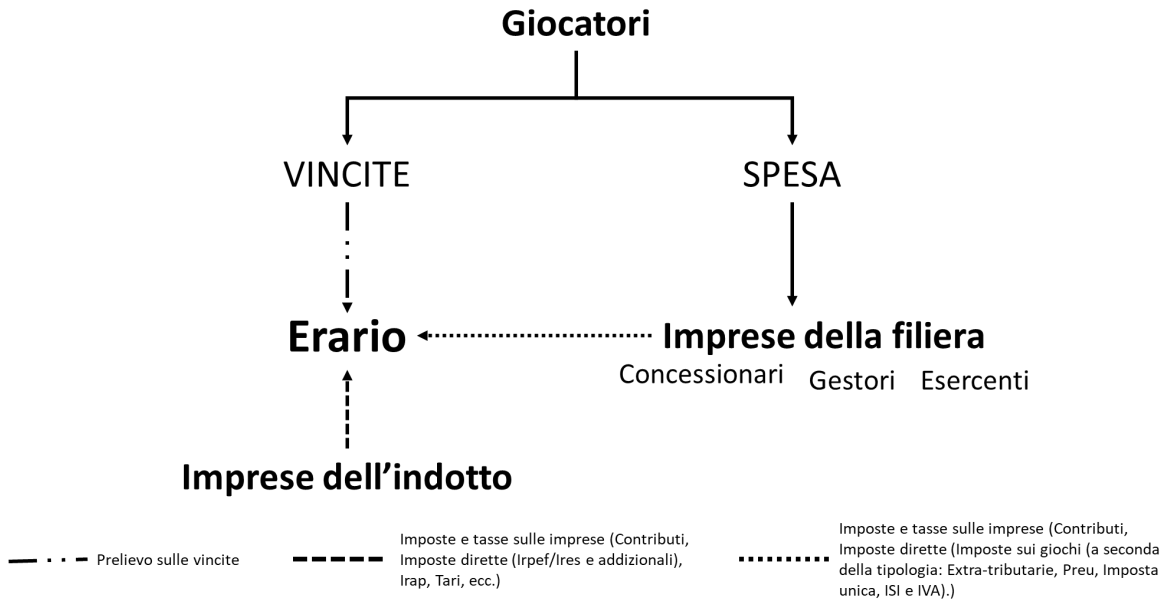


Fonte: nostre elaborazioni su dati ADM

Come osservato in precedenza la spesa complessiva dei giocatori alimenta le entrate erariali e il fatturato delle imprese della filiera.

Tuttavia, all'erario, oltre alle entrate che colpiscono direttamente il gioco (a seconda della tipologia: Extra-tributarie, Preu, Imposta unica, ISI e IVA), contribuiscono anche altre fonti di gettito legate al mercato del gioco pubblico. In particolare le imposte e tasse che gravano sulle imprese del settore e su quelle dell'indotto (Contributi, Imposte dirette (Irpef/Ires e addizionali), Irap, Tari, IVA).

Figura 7 – Le componenti del gettito erariale originato dal gioco pubblico



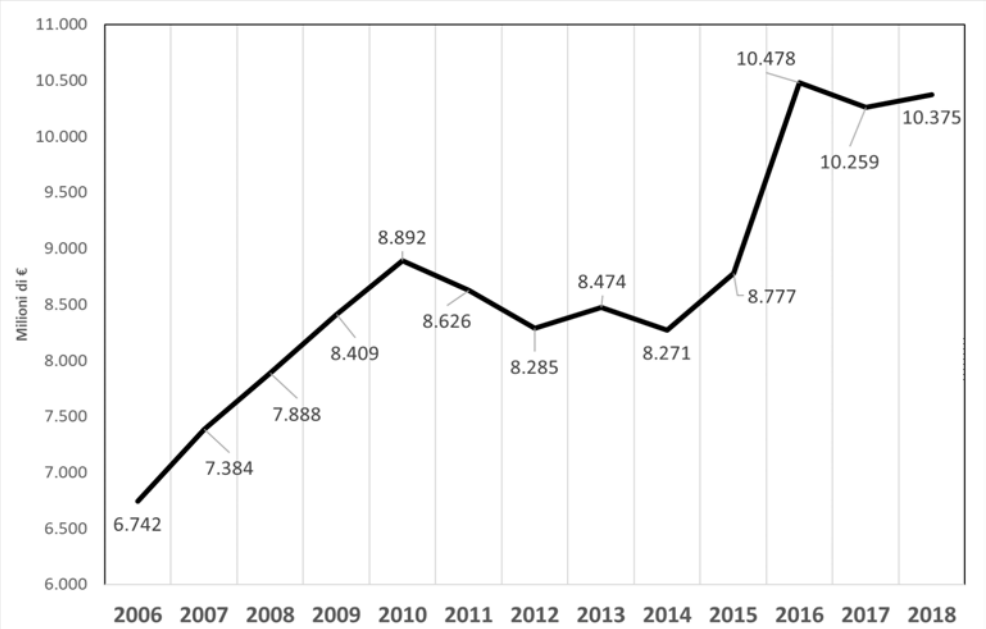
Fonte: nostre elaborazioni su dati ADM

Nel quinquennio 2006-'10 il gettito erariale complessivo, passando da 6,7 a 8,9 miliardi di euro è aumentato del 32,8% (oltre 2 miliardi di euro). Tale incremento è stato determinato, in primo luogo, dall'aumento della raccolta e della spesa dei giocatori in seguito all'introduzione di nuove tipologie di giochi. Nel quinquennio successivo (2011-'15) il gettito erariale si è mantenuto stabile (il valore medio annuo a prezzi correnti è stato pari a circa 8,5 miliardi di euro). A partire dal 2015 si è registrato un nuovo, significativo, incremento del gettito, che nel 2016 ha superato i 10 miliardi di euro, grazie alla ripresa della raccolta e all'aumento della pressione fiscale sulle vincite. Dal 2012, infatti, è stata introdotta la cosiddetta «tassa sulla fortuna»[7], che insieme al prelievo sui conti dormienti, nel 2018 ha fornito un gettito pari a 657 milioni di euro.

Tra il 2017 e il 2018 l'incremento della raccolta (+ 5,0%) non è stato accompagnato da un proporzionale aumento del gettito erariale (+1,1%): in questo periodo, infatti, è aumentata soprattutto la raccolta del canale online, sottoposto a un regime fiscale sensibilmente più favorevole rispetto a quello degli altri giochi.

[7] La "tassa sulla fortuna" è la quota che per alcuni giochi in caso di vincita superiore a determinate soglie va versata all'Erario.

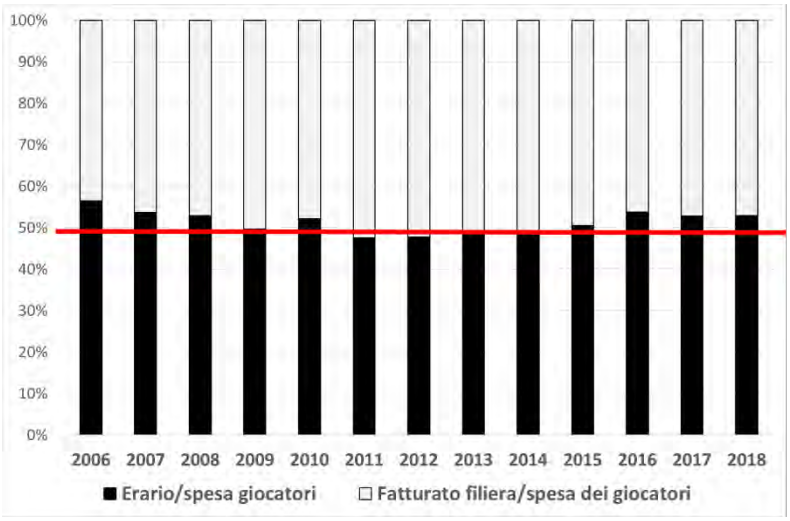
Figura 8 – Andamento del gettito erariale. Anni 2006-2018. Milioni di euro (valori nominali)



Fonte: nostre elaborazioni su dati ADM

Nel periodo considerato (2006-'18), la spesa dei giocatori si è sostanzialmente equi-distribuita tra le imprese della filiera e l'erario. In particolare, la quota assorbita dall'erario risulta leggermente superiore al 50% della spesa dei giocatori fatta eccezione per gli anni 2009, 2011, 2012, 2013 e 2014.

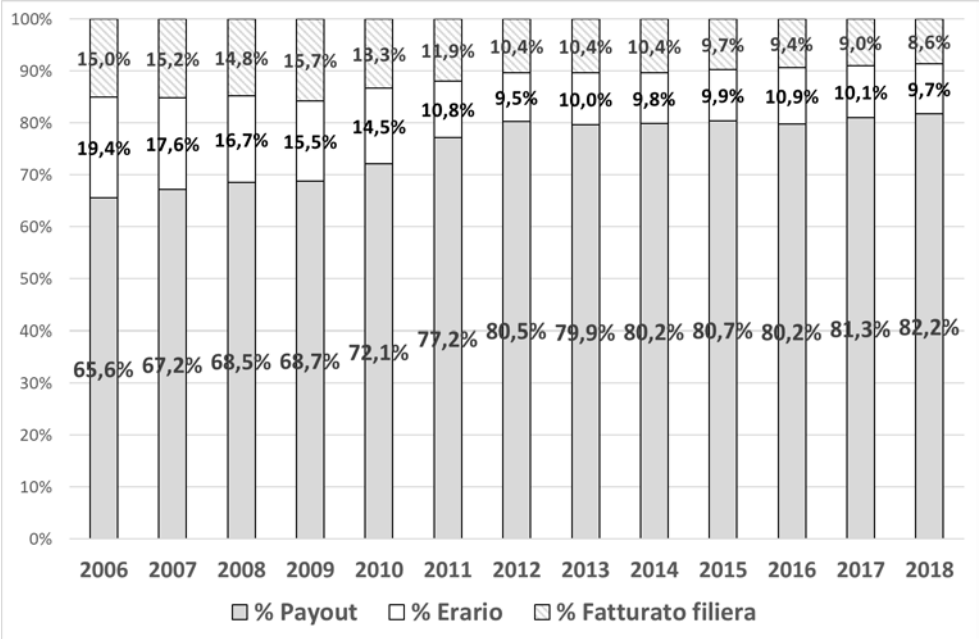
Figura 9 – Ripartizione della spesa dei giocatori tra entrate erariali e fatturato delle imprese della filiera del gioco pubblico. Valori %. Anni 2006-'18



Fonte: nostre elaborazioni su dati ADM

Considerando la ripartizione della raccolta tra vincite (pay-out), erario e fatturato delle imprese della filiera, tra il 2006 ed il 2018 si rileva il tendenziale e costante aumento delle somme restituite ai giocatori (le "vincite") e contestualmente una evidente riduzione della quota assorbita dall'erario e dal fatturato delle imprese della filiera. Mentre all'inizio del periodo considerato (2006), le somme che "rientravano nelle tasche dei giocatori" erano pari al 65,6% della raccolta, nel 2018 il peso del pay-out sulla raccolta è salito al'82,2% (+ 16,6 punti %). Andamenti contrare si registrano per le altre due variabili chiave del mercato. L'incidenza del prelievo erariale è passata dal 19,4% del 2006 al 9,7% del 2018 con una riduzione di circa 10 punti percentuali (-9,7%). Analogamente, il peso del fatturato delle imprese della filiera del gioco pubblico è scesa dal 15% del 2006 all'8,6% del 2018 (-6,4 punti percentuali).

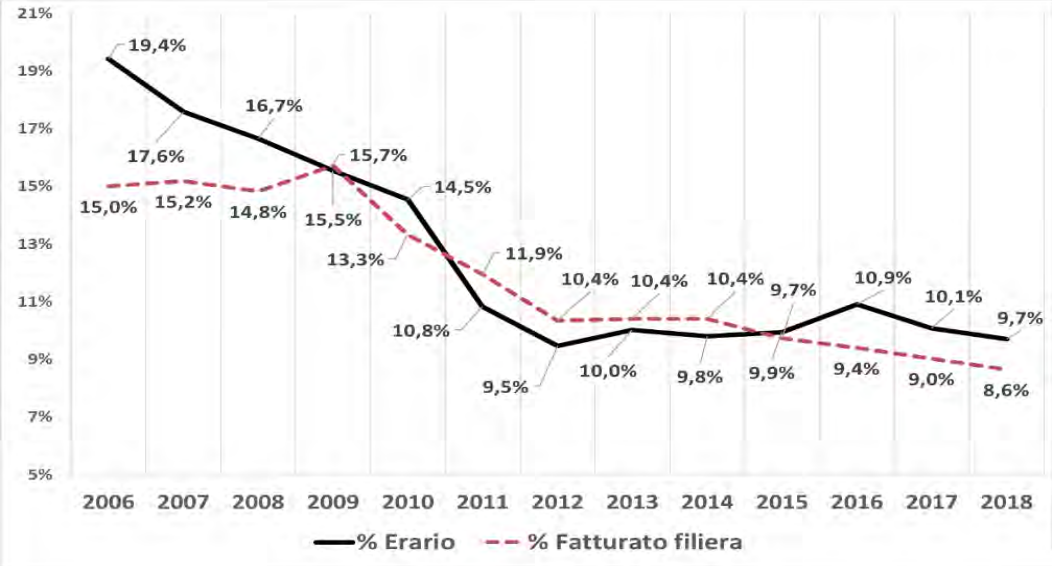
Figura 10 – Ripartizione della raccolta tra pay-out (vincite ai giocatori), erario e fatturato delle imprese della filiera. Anni 2006-'18. Valori%



Fonte: nostre elaborazioni su dati ADM

In Figura 11 è presentato il confronto tra l'andamento del peso sulla raccolta, rispettivamente, delle entrate erariali e del fatturato delle imprese della filiera del gioco pubblico. Il peso del fatturato delle imprese che operano nella filiera del gioco pubblico presenta un primo evidente calo tra il 2009 e il 2012 in cui il peso sulla raccolta delle risorse destinate a rimunerare le imprese del settore scende dal 15,7% al 10,4%. Dopo il triennio 2012-'14 di relativa stabilizzazione della quota, si registra a partire dal 2015 una nuova evidente flessione che porta il peso del fatturato delle imprese della filiera nel 2018 al'8,6%, in pratica la metà del valore rilevato all'inizio del periodo considerato.

Figura 11 – Confronto tra peso sulla raccolta delle entrate erariali e del fatturato delle imprese della filiera. Anni 2006-'20



Fonte: nostre elaborazioni su dati ADM

3. L'Italia nel panorama europeo e internazionale

Nel 2018, la spesa mondiale ha superato i 453 miliardi di dollari. In Europa, la spesa complessiva è stata di oltre 87 miliardi di euro (87,2 miliardi), di cui oltre 22 miliardi sono stati spesi per il gioco online. Tra i paesi europei, l'Italia presenta la spesa maggiore, detenendo il 21,4% del mercato europeo del gioco pubblico, seguita da Regno Unito, Germania, Francia e Spagna (Tabella 8).

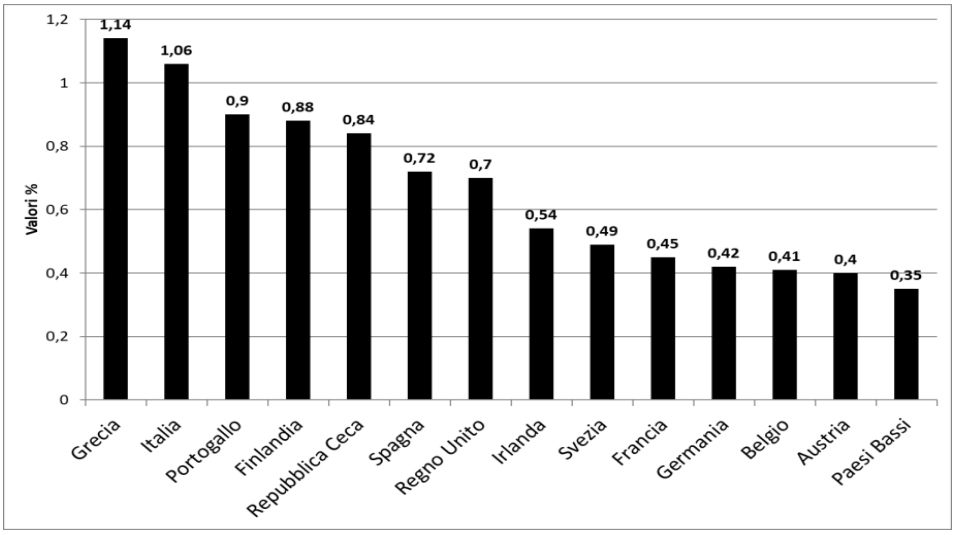
Tabella 8 –Spesa per il gioco pubblico in Europa. Anno 2018. Miliardi di € (valori assoluti e %)

	Valori assoluti	Valori %
Italia	18,7	21,4%
Regno Unito	17,2	19,7%
Germania	14,2	16,3%
Francia	10,6	12,2%
Spagna	8,8	10,1%
Paesi Bassi	2,7	3,1%
Svezia	2,2	2,5%
Grecia	2,1	2,4%
Finlandia	2,1	2,4%
Portogallo	1,8	2,1%
Belgio	1,8	2,1%
Repubblica	1,7	1,9%
Irlanda	1,7	1,9%
Austria	1,6	1,8%
Totale	**87,2**	**100%**

Fonte: nostre elaborazioni su dati Marketline e Statista

La Grecia è il Paese che presenta il rapporto spesa/PIL più elevato (dove la spesa si concentra sul gioco online), seguito dall'Italia con l'1,06% (Figura 12)

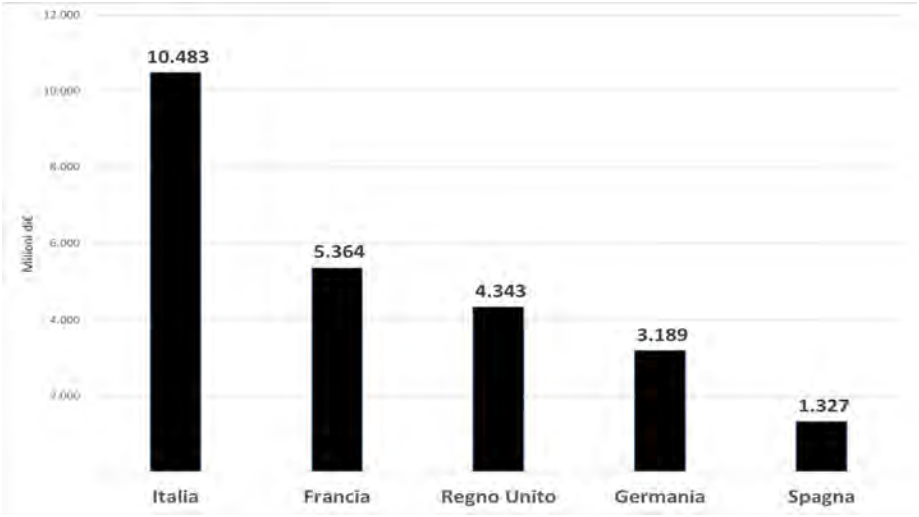
Figura 12 – Andamento del rapporto Spesa dei giocatori/PIL nei principali paesi europei. Anno 2018



Fonte: nostre elaborazioni su dati Marketline e statista.com

L'erario italiano ottiene un gettito superiore a quello degli altri paesi europei.

Figura 13 – Il gettito delle imposte sul gioco legale in alcuni paesi europei. Anno 2018 (Valori in milioni di € a prezzi correnti)



Fonte: nostre elaborazioni su dati Eurostat

4. La segmentazione del mercato per categoria di gioco

L'attuale panorama dei giochi è in larga misura conseguenza dell'ampliamento dell'offerta volto a contrastare il gioco illegale e a favorire la ripresa del settore dopo la crisi dei primi anni del nuovo millennio.

Una serie di nuovi giochi (tra cui, in particolare, le scommesse sportive) sono stati lanciati sul mercato, da un lato, per colmare il *vuoto di domanda* determinato dal declino di alcuni prodotti "storici" che avevano perso il gradimento del pubblico (Totocalcio e Totogol), e, da un altro lato, per colmare il *vuoto di offerta* legato alla mancanza di slot machine legali. Il segmento degli apparecchi da intrattenimento, infatti, non era ancora regolamentato, mentre i congegni illegali, in piena attività, drenavano quote consistenti di volumi di gioco. Nel 2002 sono state introdotte in Italia le sale Bingo con un discreto successo iniziale (5% di quota di mercato il primo anno, salita all'8,1% l'anno successivo); nel 2004 sono state legalizzate le New Slot, che hanno contributo, già al primo anno di presenza sul mercato, al 2,5% della raccolta complessiva (Tabella 9).

Tabella 9 – Il lancio dei "nuovi" giochi sul mercato italiano

Anno	Tipo di gioco
1998	Scommesse sportive a quota fissa
2000	Bingo
2004	AWP, Big Match
2005	Scommesse ippiche a totalizzatore
2006	Giochi accessori Lotto e Superenalotto
2008	Poker a torneo, Scommesse live
2009	Skill games, V7[8]
2010	VLT, Nuove formule Lotto
2011	Poker cash, Giochi da casinò e Bingo a distanza
2012	Slot a distanza
2013	Scommesse virtuali
2014	Betting exchange

Fonte: nostre elaborazioni su dati ADM, ACADI; Ufficio parlamentare di bilancio

[8] Il V7 è erede del Totip, introdotto allo scopo di rilanciare il settore delle scommesse ippiche; parte del gettito era destinata a coprire le spese per la ricostruzione del recente terremoto in Abbruzzo. È un esempio di impiego del gettito per interventi a favore della collettività.

Il 2004 è stato l'anno della vigorosa ripresa del mercato dei giochi, caratterizzato da una crescita record nella raccolta (+60% rispetto all'anno precedente). A tale risultato contribuirono diversi fattori, in primo luogo gli effetti delle azioni di contrasto al gioco illegale e non regolamentato.

Tra il 2004 e il 2008 sono andati a regime, sia in termini di gradimento da parte del pubblico che di penetrazione territoriale delle reti di raccolta, i nuovi prodotti lanciati nel periodo precedente.

In questa fase si nota, in particolare, la crescita esponenziale della raccolta legata alle apparecchiature elettroniche, passata da meno di 4,5 miliardi di euro nel 2004 a quasi 22 miliardi di euro nel 2008 (+385%) grazie soprattutto al successo della lotta al gioco illegale che ha determinato l'emersione di una quota consistente della raccolta "in nero".

Altra importante novità fu l'introduzione degli *skill games* ovvero i giochi che consentono di valorizzare la competenza del giocatore, cioè la sua conoscenza delle discipline sportive, degli atleti e dei fatti che possono influenzare le performance delle squadre impegnate nelle diverse competizioni (tra questo tipo di giochi si ricordano in particolare le scommesse a quota fissa). Con l'introduzione degli *skill games* si registra un aumento della disaffezione dei giocatori nei confronti dei concorsi pronostici di tipo tradizionale (Totocalcio). Questo si verifica perché i prodotti sul mercato sono, in diversa misura, sostituti tra loro e l'introduzione di nuovi giochi comporta un effetto di cannibalizzazione all'interno dell'offerta.

Gli skill games, lanciati in Italia alla fine del 2007, nel 2010 hanno generato oltre il 5% della raccolta complessiva (3,1 miliardi di euro) con un tasso di crescita del 34%, superando il Bingo e i giochi a base ippica.

Tabella 10 – Andamento della raccolta per categorie di giochi. Totale Italia. Anni 2006-2018. Valori a prezzi correnti

Categoria di gioco		2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Scommesse sportive		2.585	2.820	4.085	4.170	4.496	3.925	3.995	3.839	5.398	6.659	8.671	11.493	12.647
Scommesse ippiche		2.893	2.743	2.272	1.983	1.730	1.371	1.012	812	681	636	608	553	536
Giochi a distanza		---	---	242	2.348	3.146	8.418	13.972	13.280	12.381	13.771	16.946	20.884	24.613
Lotto		6.588	6.177	5.852	5.662	5.231	6.810	6.221	6.333	6.629	7.077	8.093	7.481	8.017
Giochi numerici a totalizzatore		2.000	1.940	2.509	3.776	3.524	2.396	1.779	1.376	1.188	1.055	1.579	1.526	1.545
Lotterie		3.962	7.951	9.274	9.434	9.368	10.151	9.764	9.612	9.442	9.063	8.981	9.110	9.242
Bingo		1.755	1.726	1.636	1.512	1.955	1.934	1.763	1.664	1.624	1.598	1.602	1.619	1.647
Apparecchi														
	AWP	14.935	18.632	21.466	25.200	30.777	29.729	27.412	25.428	25.396	25.963	26.355	25.429	24.064
	VLT	---	---	---	---	918	14.883	21.678	21.963	21.348	22.198	23.102	23.517	24.535
	Con premi ≠ €	---	---	---	---	---	---	---	303	231	230	236	140	140
	Totale Apparecchi	*14.935*	*18.632*	*21.466*	*25.200*	*31.695*	*44.612*	*49.090*	*47.694*	*46.975*	*48.391*	*49.693*	*49.086*	*48.739*
TOTALE		**34.718**	**41.989**	**47.336**	**54.085**	**61.145**	**79.617**	**87.596**	**84.610**	**84.318**	**88.250**	**96.173**	**101.752**	**106.986**

Fonte: nostre elaborazioni su dati ADM

In quello stesso anno vengono introdotte le VLT e, negli anni successivi, si amplia notevolmente l'offerta dei giochi on-line, che, nel 2018 hanno contribuito a generare il 29,4% della raccolta totale, passando dai 21.330 milioni del 2016 a 26.932 del 2017 e ai 31.440 del 2018, con un aumento del 47% in soli due anni, a fronte della sostanziale staticità della raccolta del canale fisico (74.737 milioni nel 2016, 74.735 nel 2017, 75.330 nel 2018). Anche all'interno del comparto on-line si nota un'ulteriore cannibalizzazione, dei "giochi da casinò" a danno del Poker cash.

Tabella 11 – La raccolta dei giochi a distanza. Anni 2016-'18. Miliardi di € (prezzi correnti)

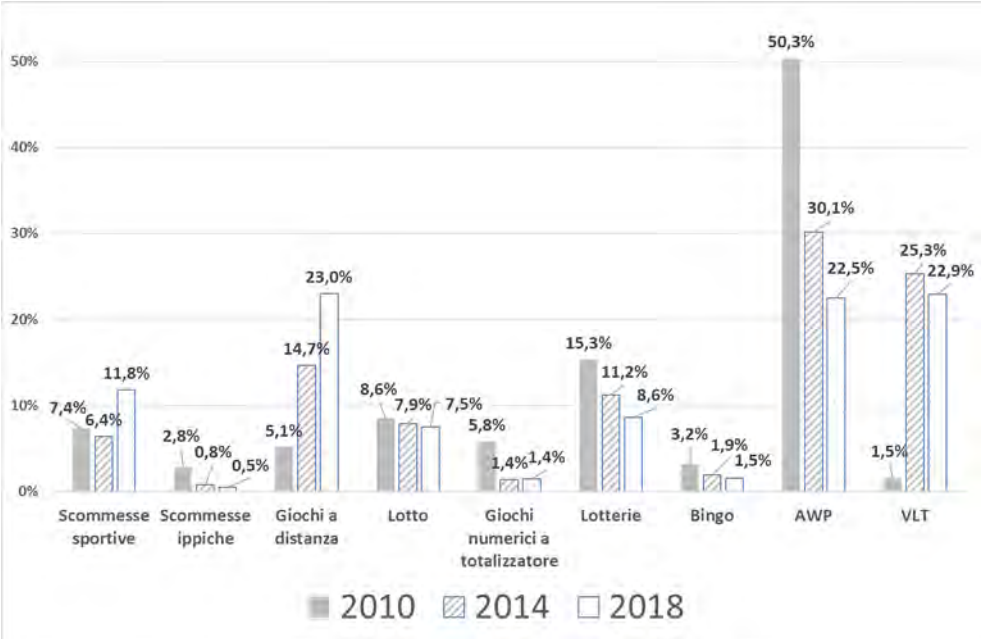
Tipo di giochi	Raccolta 2016	Raccolta 2017	Raccolta 2018
Giochi numerici a totalizzatore	16	20	31
Gioco a base ippica	70	74	80
Gioco a base sportiva	4.054	5.649	6.441
Lotto	57	88	104
Scommesse virtuali	69	73	148
Totale	*4.265*	*5.904*	*6.805*
Betting exchange	784	1.130	1.507
Bingo	100	116	128
Giochi di carte "non torneo" e giochi di sorte a quota fissa e slot	10.378	16.310	19.759
di cui Slot	*7.106*	*9.781*	*12.866*
di cui giochi non slot	*3.272*	*6.529*	*6.893*
Torneo	794	924	933
Poker cash	4.990	2.520	2.274
Lotterie	19	27	34
Totale	*17.065*	*21.028*	*24.635*
TOTALE	**21.330**	**26.932**	**31.440**

Fonte: nostre elaborazioni su dati ADM

Nel 2018 gli apparecchi da intrattenimento con vincite in denaro hanno raccolto circa il 46% delle somme giocate, facendo registrate un calo per le New Slot e una crescita per le VLT, la cui raccolta sorpassa quella AWP. Tale andamento è stato certamente influenzato dalla la riduzione del numero di slot presenti sul territorio nazionale, completata, nella misura prevista del 35%, nel giugno 2018.

I grafici che seguono permetto di confrontare le quote della raccolta delle diverse categorie di giochi nel 2010 e nel 2018.

Figura 14 – Andamento della raccolta per tipologie di giochi. Anni 2010-2014-2018



Fonte: nostre elaborazioni su dati ADM

Poiché parte degli importi giocati (raccolta) ritorna ai giocatori sotto forma di vincite, la quota di mercato è meglio rappresentata prendendo in considerazione la spesa dei giocatori. Le percentuali di raccolta e spesa non si equivalgono perché il peso delle vincite sulla raccolta (pay-out) varia sensibilmente a seconda del tipo di gioco.

Nel periodo considerato, il pay-out medio è salito dal 72,1% del 2010, all'82,1% del 2018 (+10 punti percentuali). Tuttavia l'andamento dei pay-out riconosciuti ai giocatori dalle singole tipologie di giochi presentano nel periodo andamenti piuttosto differenziati. In particolare, si sono mantenuti costantemente al di sopra di tale valore i pay-out dei Giochi a distanza, delle VLT e delle Scommesse sportive. Invece, nel periodo considerato hanno "restituito" ai giocatori tendenzialmente meno della media: le scommesse ippiche, le Lotterie, il Lotto il Bingo le AWP e soprattutto i GNT.

In Tabella 12 sono evidenziati i pay-out delle singole categorie di giochi all'inizio (2010) e al termine del periodo di osservazione (2018) e il valore medio del pay-out ai giocatori riconosciuto da ciascuna categoria di giochi. In pratica nel periodo 2010-'18 per ogni 100 euro giocati, sono rientrati sotto forma di vincite mediamente circa 80 Euro, anche se le singole categorie di giochi presentano profili alquanto diversi. È evidente che i giochi a distanza con un pay-out medio pari al 95,3%, le VLT con l'88,8% e le scommesse sportive con oltre l'80% di pay-out esercitano una forte attrazione nei confronti dei giocatori.

Tabella 12 – I pay-out delle principali categorie di giochi nel 2010 e nel 2018 e il valore medio nel periodo 2010-'18. Valori %

	2010	2018	Valore medio
Scommesse sportive	80,4	86,1	82,8
Scommesse ippiche	69,8	74,3	71,3
Giochi a distanza	88,1	95,9	95,3
Lotto	60,4	70,5	65,1
Giochi numerici a totalizzatore	46,5	60,8	47,9
Lotterie	69,0	73,7	72,3
Bingo	66,8	70,2	68,6
AWP	75,1	70,2	73,4
VLT	90,3	87,7	88,8
Pay-out medio	**72,1**	**82,1**	**79,4**

Le differenze nella percentuale di pay-out dipende dal diverso grado di concorrenza che caratterizza i diversi segmenti del mercato dei giochi, ivi compresa quella di fornitori esteri o illegali. Considerando la spesa dei giocatori (Tabella 13), la rappresentazione cambia notevolmente

.

Tabella 13 - Spesa per categoria di gioco al netto dell'imposta sulle vincite (Milioni di € a prezzi correnti)

Categoria di gioco	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Scommesse sportive	670	683	944	1.013	881	912	699	784	999	965	1.130	1.580	1.756
Scommesse ippiche	904	853	701	608	523	414	299	241	198	181	171	152	138
Giochi a distanza	---	---	46	75	375	432	500	474	433	486	585	728	865
Lotto	2.973	2.706	2.502	2.493	2.073	2.793	2.111	2.205	2.156	2.283	3.068	2.423	2.363
Giochi numerici a totalizzatore	1.296	1.187	1.549	2.667	1.884	1.388	951	796	671	675	730	619	606
Lotterie	1.532	2.708	3.037	3.041	2.903	2.770	2.786	2.656	2.609	2.460	2.431	2.438	2.410
Bingo	786	785	758	670	649	552	565	609	555	474	467	478	490
Apparecchi	3.789	4.835	5.369	6.344	7.666	7.423	6.827	6.386	6.457	6.683	7.519	7.587	7.168
AWP	---	---	---	---	89	1.446	2.314	2.529	2.412	2.553	2.766	2.845	3.018
VLT	---	---	---	---	---	---	---	303	231	230	236	140	140
Con premi	3.789	4.835	5.369	6.344	7.755	8.869	9.141	9.218	9.100	9.466	10.521	10.572	10.326
Totale Apparecchi		---	---	---	---	---	*300*	*300*	*324*	*372*	*397*	*452*	*657*
TOTALE	**11.950**	**13.757**	**14.906**	**16.911**	**17.043**	**18.130**	**17.352**	**17.283**	**17.045**	**17.362**	**19.103**	**18.990**	**18.954**

Fonte: nostre elaborazioni su dati ADM

Nel 2018, la quota di mercato delle AWP è del 38% contro il 23% della raccolta, quella delle VLT del 16%, contro il 23% della raccolta; quella delle Lotterie è del 13%, contro il 9% della raccolta; Lotto 12% contro 7%, Scommesse sportive 9% contro 12%, Giochi a distanza 5% conto 23%, GNT 3% contro 1%, Bingo 3% contro 2%.

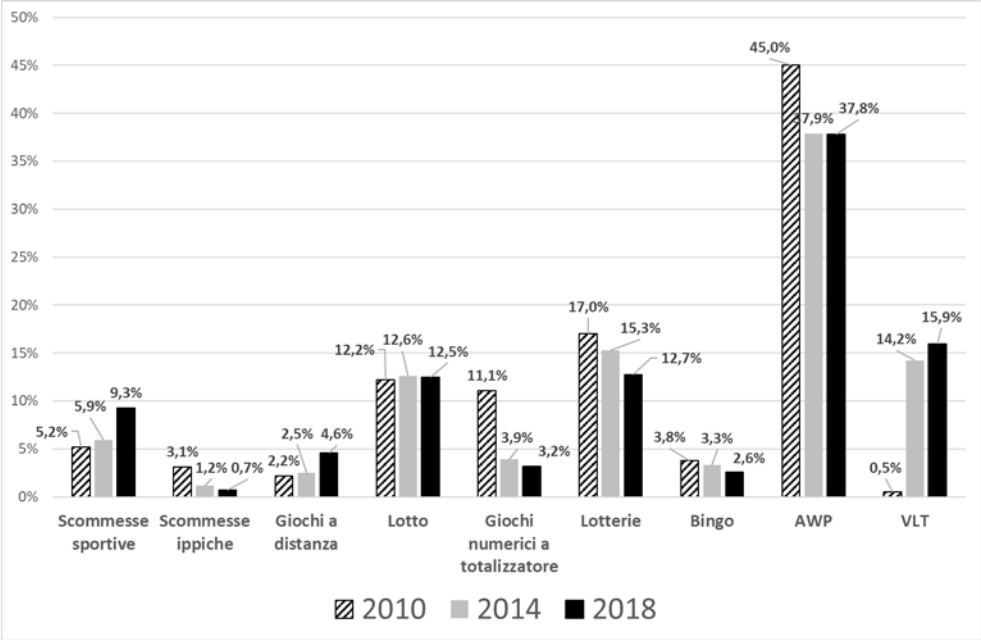
Rispetto al 2010, la quota di mercato cresce per Giochi a distanza, VLT e Scommesse sportive, resta pressoché invariata per il Lotto mentre decresce per gli altri giochi.

Tabella 14 – Quota di mercato per categoria di giochi (Valori%)

Categoria di gioco	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Scommesse sportive	5,6	5,0	6,3	6,0	5,2	5,0	4,0	4,5	5,9	5,6	5,9	8,3	9,3
Scommesse ippiche	7,6	6,2	4,7	3,6	3,1	2,3	1,7	1,4	1,2	1,0	0,9	0,8	0,7
Giochi a distanza	---	---	0,3	0,4	2,2	2,4	2,9	2,7	2,5	2,8	3,1	3,8	4,6
Lotto	24,9	19,7	16,8	14,7	12,2	15,4	12,2	12,8	12,6	13,1	16,1	12,8	12,5
Giochi numerici a totalizzatore	10,8	8,6	10,4	15,8	11,1	7,7	5,5	4,6	3,9	3,9	3,8	3,3	3,2
Lotterie	12,8	19,7	20,4	18,0	17,0	15,3	16,1	15,4	15,3	14,2	12,7	12,8	12,7
Bingo	6,6	5,7	5,1	4,0	3,8	3,0	3,3	3,5	3,3	2,7	2,4	2,5	2,6
Apparecchi													
AWP	31,7	35,1	36,0	37,5	45,0	40,9	39,3	36,9	37,9	38,5	39,4	40,0	37,8
VLT	---	---	---	---	0,5	8,0	13,3	14,6	14,2	14,7	14,5	15,0	15,9
Con premi ≠ €	---	---	---	---	---	---	---	1,8	1,4	1,3	1,2	0,7	0,7
Totale Apparecchi	31,7	35,1	36,0	37,5	45,5	48,9	52,6	53,3	53,5	54,5	55,1	55,7	54,5

Fonte: nostre elaborazioni su dati ADM

Figura 15 – Andamento della quota di mercato delle categorie di giochi. Anni 2010-2014 -2018



Fonte: nostre elaborazioni su dati ADM

La spesa dei giocatori, come esposto sopra, viene ripartita tra erario e imprese. Anche in questo caso, la quota delle imprese, il "fatturato", varia a seconda della categoria di gioco.

Nel 2018, il gettito complessivo delle singole categorie di gioco varia dai 22 milioni delle Scommesse ippiche (senza considerare gli 11 milioni degli apparecchi senza vincite in denaro) ai 4593 delle AWP.

Tabella 15 – Gettito fiscale per categorie di gioco. Anni 2006-'18 (Milioni di € a prezzi correnti)

Categoria di gioco	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Scommesse sportive	284	230	249	218	214	184	177	163	207	239	227	316	350
Scommesse ippiche	141	133	110	97	83	66	48	39	32	29	28	26	22
Giochi a distanza	---	---	7	70	94	103	108	100	94	106	119	146	174
Lotto	1.960	1.747	1.565	1.566	1.249	1.737	1.134	1.210	1.114	1.179	1.809	1.277	1.135
Giochi numerici a totalizzatore	1.013	1.030	1.233	1.218	1.576	1.081	816	642	549	487	468	434	439
Lotterie	977	1.663	1.821	1.838	1.731	1.331	1.406	1.486	1.462	1.353	1.336	1.328	1.311
Bingo	351	345	327	270	215	213	194	183	179	176	192	187	190
AWP	2.016	2.236	2.576	3.132	3.712	3.613	3.235	3.229	3.225	3.375	4.612	4.709	4.593
VLT	---	---	---	---	18	298	867	1.098	1.067	1.110	1.271	1.373	1.493
Con premi ≠ €	---	---	---	---	---	---	-	24	18	18	19	11	11
Prelievo su conti dormienti e vincite 6% o quota di cui:	---	---	---	---	---	---	300	300	324	705	397	452	657
Prelievo sulle Vincite (6%)	---	---	---	---	---	---	*300*	*300*	*320*	*370*	*395*	---	---
Quota aggiuntiva L. 190/2014	---	---	---	---	---	---	---	---	---	*333*	---	---	---
TOTALE	**6.742**	**7.384**	**7.888**	**8.409**	**8.892**	**8.626**	**8.285**	**8.474**	**8.271**	**8.777**	**10.478**	**10.259**	**10.375**

Per comprendere la pressione fiscale sui giochi, si considerino le quote del prelievo sulla raccolta e sulla spesa, che misurano, a prescindere dalla forma di tassazione, l'onere effettivo dell'imposizione (Tabella 16)

Tabella 16 – Andamento del rapporto Erario[*]/Raccolta. Anni 2006-'18. Valori %

Categorie di gioco	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Scommesse sportive	11,0	8,2	6,1	5,2	4,8	4,7	4,4	4,2	3,8	3,6	2,6	2,8	2,8
Scommesse ippiche	5,5	4,7	2,7	2,3	1,8	1,7	1,2	1,0	0,6	0,4	0,3	0,2	0,2
Giochi a distanza	-	-	2,9	3,0	3,0	1,2	0,8	0,8	0,8	0,8	0,7	0,7	0,7
Lotto	29,8	28,3	26,7	27,7	23,9	25,5	18,2	19,1	16,8	16,7	22,4	17,1	14,2
Giochi numerici a totalizzatore	50,7	53,1	49,1	32,3	44,7	45,1	45,9	46,7	46,2	46,2	29,6	28,4	28,4
Lotterie	24,7	20,9	19,6	19,5	18,5	13,1	14,4	15,5	15,5	14,9	14,9	14,6	14,2
Bingo	20,0	20,0	20,0	17,9	11,0	11,0	11,0	11,0	11,0	11,0	12,0	11,6	11,5
Apparecchi	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
AWP	13,5	12,0	12,0	12,4	12,1	12,2	11,8	12,7	12,7	13,0	17,5	18,5	19,1
VLT	-	-	-	-	2,0	2,0	4,0	5,0	5,0	5,0	5,5	5,8	6,1
Con premi ≠ €	-	-	-	-	-	-	-	7,9	7,8	7,8	8,1	7,9	7,9
Totale Apparecchi	13,5	12,0	12,0	12,4	11,8	8,8	8,4	9,1	9,2	9,3	11,9	12,4	12,5

[*]*Il dato relativo al gettito non comprende il prelievo sui conti dormienti e il prelievo sulle vincite*

Fonte: nostre elaborazioni su dati ADM

Tabella 17 - Andamento del rapporto Erario/Spesa. Anni 2006-'18. Valori %

Erario/Spesa	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Scommesse sportive	42,4	33,7	26,4	21,5	24,3	20,2	25,3	20,8	20,7	24,8	20,1	20,0	19,9
Scommesse ippiche	15,6	15,6	15,7	16,0	15,9	15,9	16,1	16,2	16,2	16,0	16,4	17,1	15,9
Giochi a distanza	0,0	0,0	15,2	93,3	25,1	23,8	21,6	21,1	21,7	21,8	20,3	20,1	20,1
Lotto	65,9	64,6	62,5	62,8	60,3	62,2	53,7	54,9	51,7	51,6	59,0	52,7	48,0
Giochi numerici a totalizzatore	78,2	86,8	79,6	45,7	83,7	77,9	85,8	80,7	81,8	72,1	64,1	70,1	72,4
Lotterie	63,8	61,4	60,0	60,4	59,6	48,1	50,5	55,9	56,0	55,0	55,0	54,5	54,4
Bingo	44,7	43,9	43,1	40,3	33,1	38,6	34,3	30,0	32,3	37,1	41,1	39,1	38,8
AWP	53,2	46,2	48,0	49,4	48,4	48,7	47,4	50,6	49,9	50,5	61,3	62,1	64,1
VLT	---	---	---		20,2	20,6	37,5	43,4	44,2	43,5	46,0	48,3	49,5
Con premi ≠ €	---	---	---	---	---	---	---	7,9	7,8	7,8	8,1	7,9	7,9

Fonte: nostre elaborazioni su dati ADM

Nel 2018, i giochi meno tassati sono le Scommesse e i Giochi a distanza (con aliquote implicite tra lo 0,1% e il 2,8% della raccolta e tra il 16 e il 20% della spesa); il prelievo aumenta per Bingo, Lotto e VLT (tra 6 e 14% della raccolta e 39 e 49% della spesa, mentre i giochi maggiormente tassati sono Lotterie, AWP e GNT (tra 14 e 28% della raccolta e 39 e 72% della spesa).

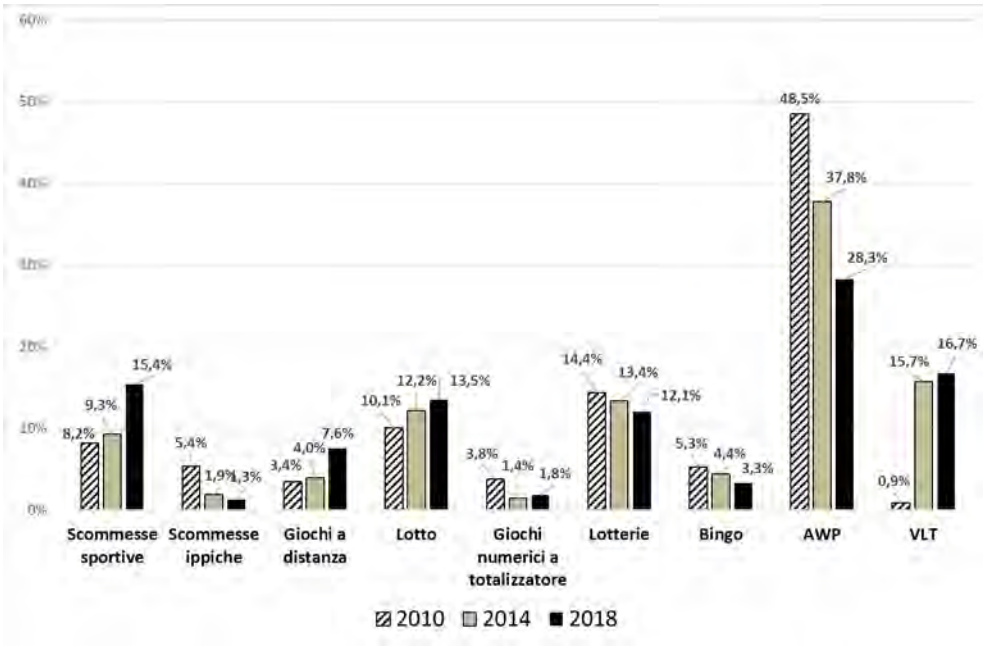
Il prelievo erariale viene sottratto alla spesa per determinare il fatturato delle singole categorie di gioco. Le quote sul fatturato totale forniscono un diverso quadro rispetto a quelle di spesa e raccolta, con le AWP che, pur mantenendo la posizione di testa, scendono al 28%.

Tabella 18 – Fatturato per categoria di gioco. Anni 2006-'18. (Milioni di € a prezzi costanti)

Categoria di gioco		2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Scommesse sportive		386	453	695	795	667	728	522	621	792	726	903	1.264	1.406
Scommesse ippiche		763	720	591	511	440	348	251	202	166	152	143	126	116
Giochi a distanza				39	5	281	329	392	374	339	380	466	582	691
Lotto		1.013	959	937	927	824	1.056	977	995	1.042	1.104	1.259	1.146	1.228
Giochi numerici a totalizzatore		283	157	316	1.449	308	307	135	154	122	188	262	185	167
Lotterie		555	1.045	1.216	1.203	1.172	1.439	1.380	1.170	1.147	1.107	1.095	1.110	1.099
Bingo		435	440	431	400	434	339	371	426	376	298	275	291	300
Apparecchi														
	AWP	1.773	2.599	2.793	3.212	3.954	3.810	3.592	3.157	3.232	3.308	2.907	2.878	2.575
	VLT	---	---	---	---	71	1.148	1.447	1.431	1.345	1.443	1.495	1.472	1.525
	Con premi ≠ €	---	---	---	---	---	---	---	279	213	212	217	129	129
	Totale Apparecchi	*1.773*	*2.599*	*2.793*	*3.212*	*4.025*	*4.958*	*5.039*	*4.867*	*4.790*	*4.963*	*4.619*	*4.479*	*4.229*
TOTALE		**5.208**	**6.373**	**7.018**	**8.502**	**8.151**	**9.504**	**9.067**	**8.809**	**8.774**	**8.585**	**9.022**	**9.183**	**9.236**

Fonte: nostre elaborazioni su dati ADM

Figura 16 – Andamento della quota di mercato sul fatturato per categorie di giochi. Anni 2010-2014-2018



Fonte: nostre elaborazioni su dati ADM

Tabella 19 – Spesa per categoria di gioco con vincita in denaro. Valori in mln di €

Categoria di gioco	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Scommesse sportive	881	912	699	784	999	965	1.130	1.580	1.756
Scommesse ippiche	523	414	299	241	198	181	171	152	138
Giochi a distanza	375	432	500	474	433	486	585	728	865
Lotto	2.073	2.793	2.111	2.205	2.156	2.283	3.068	2.423	2.363
Giochi numerici a totalizzatore	1.884	1.388	951	796	671	675	730	619	606
Lotterie	2.903	2.770	2.786	2.656	2.609	2.460	2.431	2.438	2.410
Bingo	649	552	565	609	555	474	467	478	490
AWP	7.666	7.423	6.827	6.386	6.457	6.683	7.519	7.587	7.168
VLT	89	1.446	2.314	2.529	2.412	2.553	2.766	2.845	3.018

Fonte: nostre elaborazioni su dati ADM

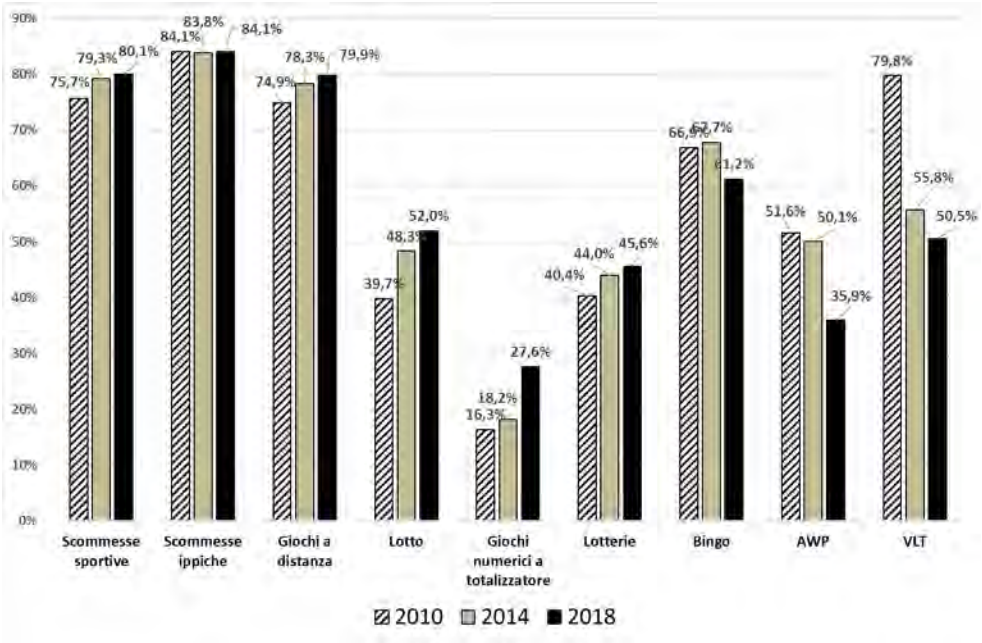
Tabella 20 – Fatturato/spesa per categorie di giochi con vincite in denaro. Valori %

Categoria di gioco	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Scommesse sportive	75,7	79,8	74,7	79,2	79,3	75,2	79,9	80,0	80,1
Scommesse ippiche	84,1	84,1	83,9	83,8	83,8	84,0	83,6	82,9	84,1
Giochi a distanza	74,9	76,2	78,4	78,9	78,3	78,2	79,7	79,9	79,9
Lotto	39,7	37,8	46,3	45,1	48,3	48,4	41,0	47,3	52,0
Giochi numerici a totalizzatore	16,3	22,1	14,2	19,3	18,2	27,9	35,9	29,9	27,6
Lotterie	40,4	51,9	49,5	44,1	44,0	45,0	45,0	45,5	45,6
Bingo	66,9	61,4	65,7	70,0	67,7	62,9	58,9	60,9	61,2
AWP	51,6	51,3	52,6	49,4	50,1	49,5	38,7	37,9	35,9
VLT	79,8	79,4	62,5	56,6	55,8	56,5	54,0	51,7	50,5

Fonte: nostre elaborazioni su dati ADM

Un dato che descrive meglio la pressione del prelievo erariale è il rapporto tra fatturato e spesa dei giocatori: Scommesse e giochi a distanza sono intorno all'80%, il Bingo al 61%, il Lotto, le VLT e le Lotterie intorno al 50%, mentre per le AWP la quota scende al 36% e per i GNT al 28% circa.

Figura 17 – Andamento del rapporto fatturato/spesa per categoria di giochi. Anni 2010-2014-2018



Fonte: nostre elaborazioni su dati ADM

Rispetto al 2010, VLT, AWP e, anche se in misura minore, il Bingo, registrano una diminuzione del rapporto fatturato spesa, dato da mettersi in relazione con l'aumento del prelievo erariale.

I grafici che seguono riassumono per i singoli giochi la suddivisione della raccolta tra vincite dei giocatori, erario e fatturato.

Figura 18 – Scommesse sportive: ripartizione della raccolta tra vincite dei giocatori, erario e fatturato della filiera. Anni 2010-2014-2018. Valori %

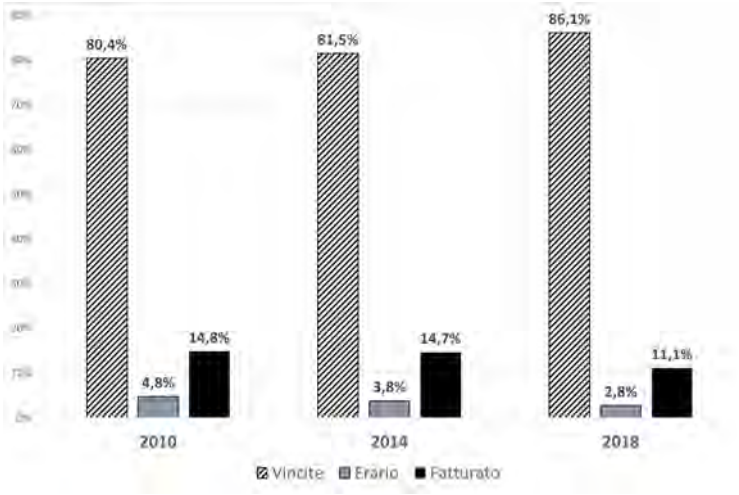


Figura 19 – Scommesse ippiche: ripartizione della raccolta tra vincite dei giocatori, erario e fatturato della filiera. Anni 2010-2014-2018. Valori %

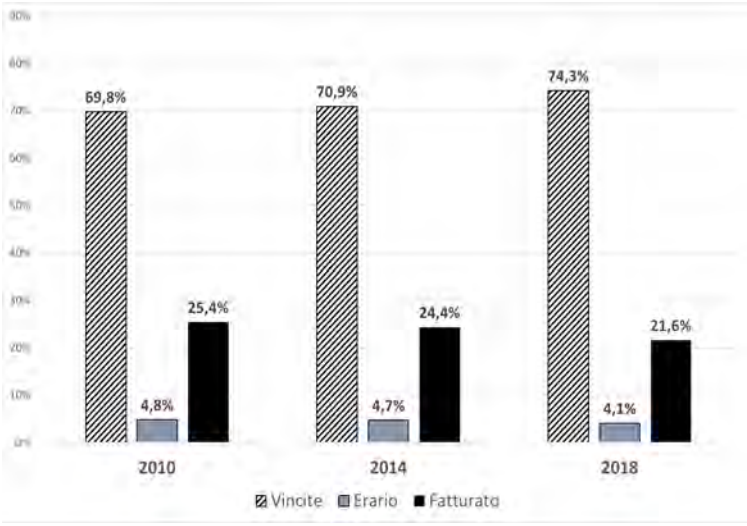


Figura 20 – Giochi a distanza: ripartizione della raccolta tra vincite dei giocatori, erario e fatturato della filiera. Anni 2010-2014-2018. Valori %

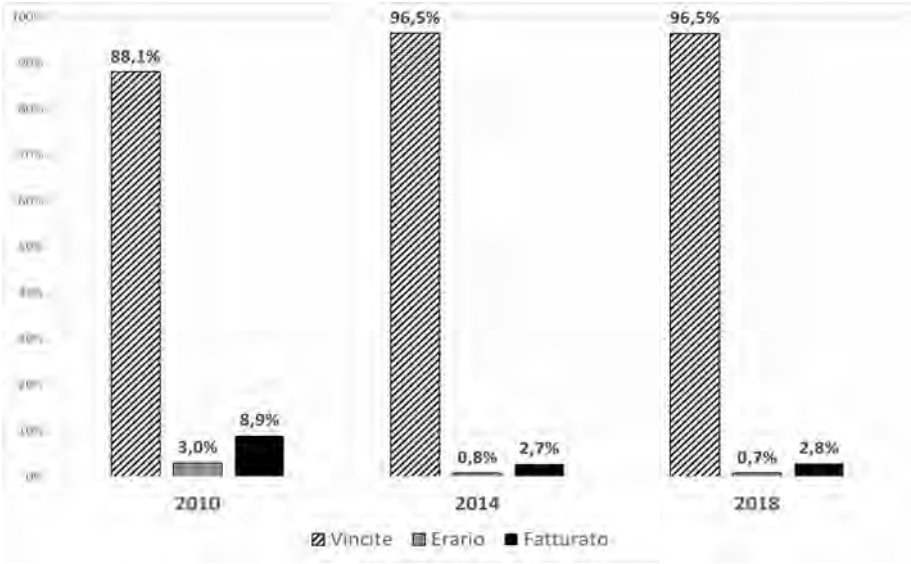


Figura 21 – Lotto: ripartizione della raccolta tra vincite dei giocatori, erario e fatturato della filiera. Anni 2010-2014-2018. Valori %

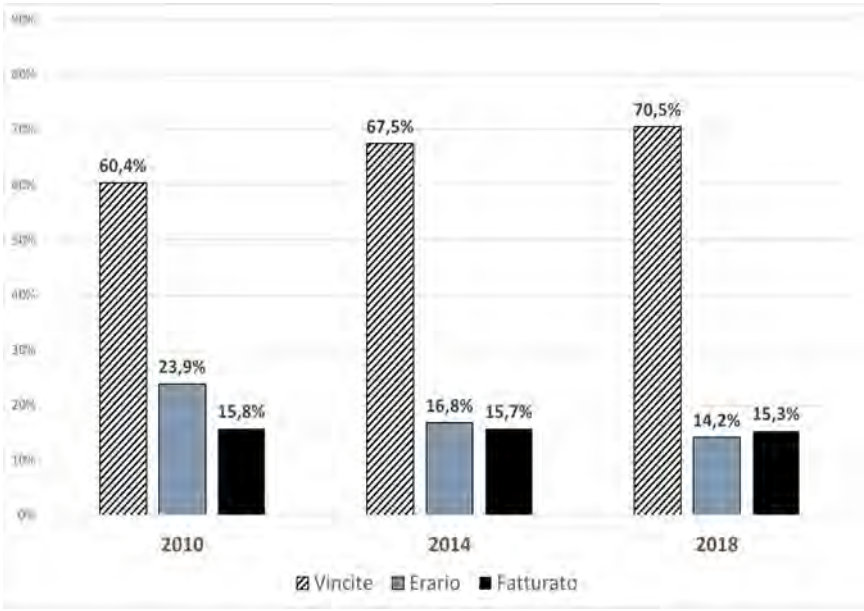


Figura 22 – Giochi Numerici a Totalizzatore (GNT): ripartizione della raccolta tra vincite dei giocatori, erario e fatturato della filiera. Anni 2010-2014-2018. Valori %

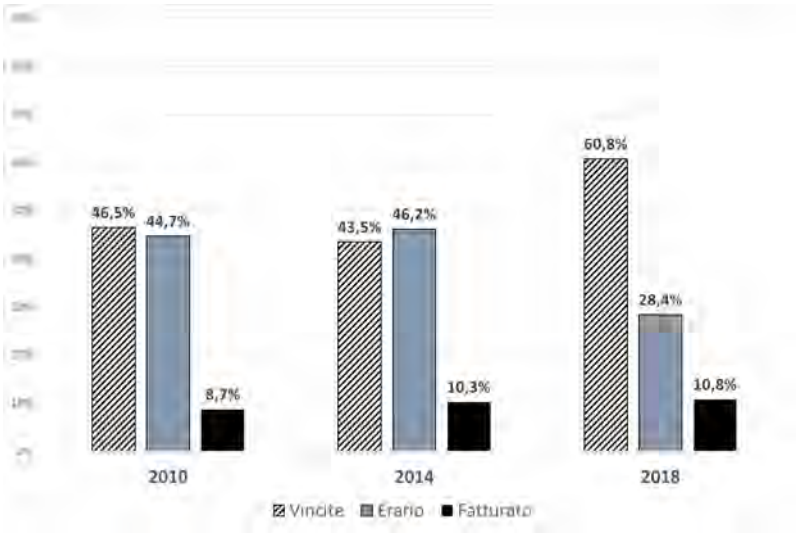


Figura 23 – Lotterie: ripartizione della raccolta tra vincite dei giocatori, erario e fatturato della filiera. Anni 2010-2014-2018. Valori %

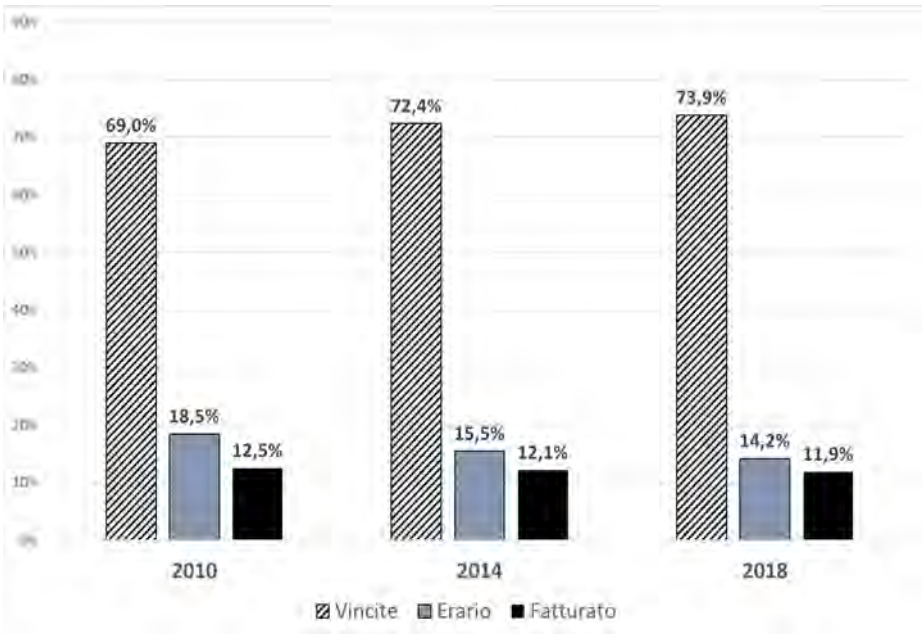


Figura 24 – Bingo: ripartizione della raccolta tra vincite dei giocatori, erario e fatturato della filiera. Anni 2010-2014-2018. Valori %

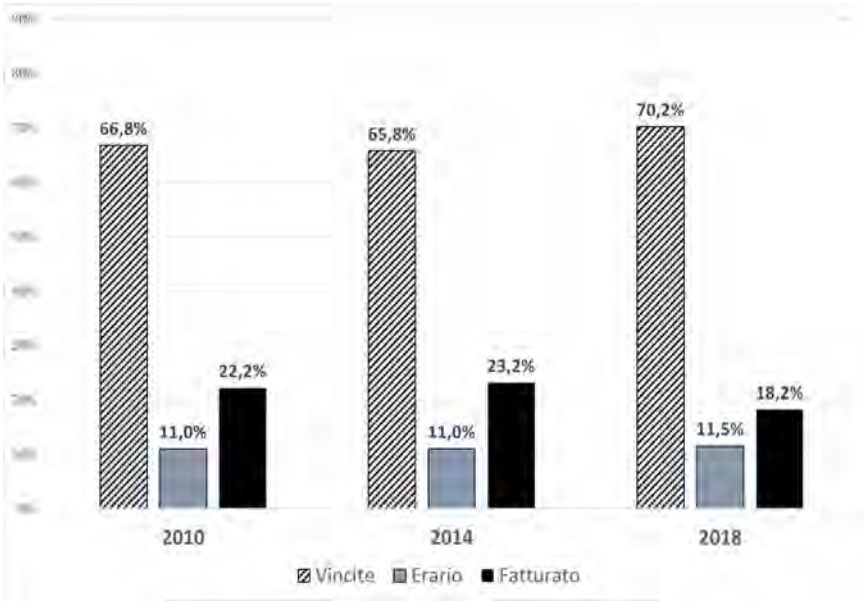


Figura 25 – AWP: ripartizione della raccolta tra vincite dei giocatori, erario e fatturato della filiera. Anni 2010-2014-2018. Valori %

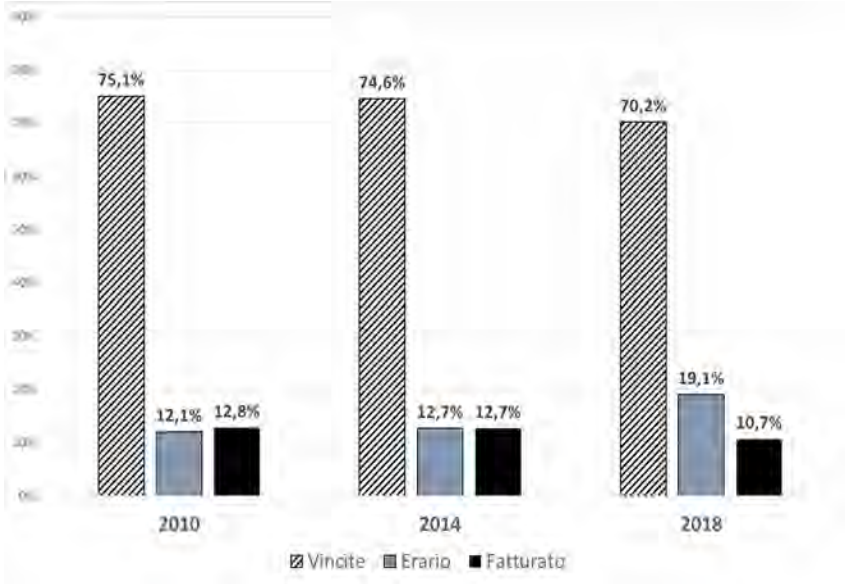
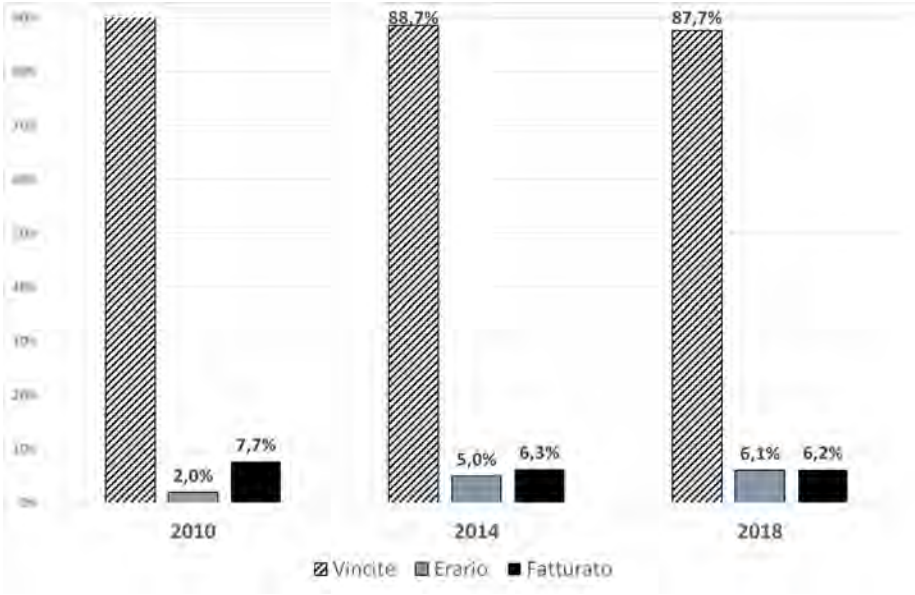
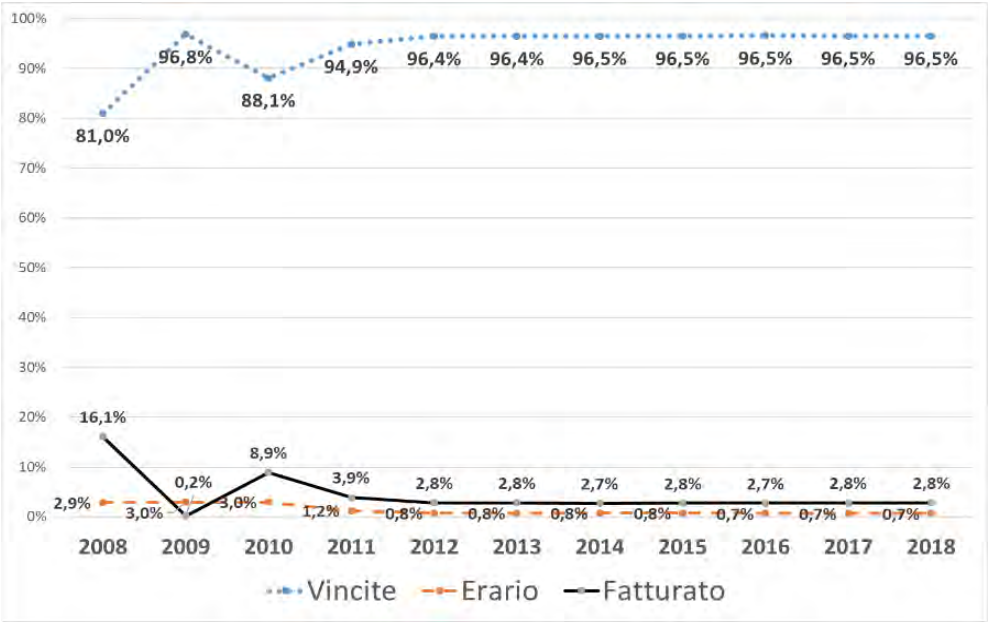


Figura 26 – VLT: ripartizione della raccolta tra vincite dei giocatori, erario e fatturato della filiera. Anni 2010-2014-2018. Valori %



Considerando solamente i giochi a distanza, la quota delle vincite aumenta al 95%, mentre scendono al 4% e addirittura all'1% quelle di fatturato ed erario (Figura 27).

Figura 27 – Andamento distribuzione della raccolta tra vincite, erario e fatturato della filiera dei giochi a distanza. Anni 2008-2018.



5. Regioni e gioco

Di seguito è presentata l'analisi della distribuzione regionale della raccolta per il canale fisico. Considerando il periodo 2016-2018, si nota come cinque regioni (Lombardia, Campania, Lazio, Emilia-Romagna, Veneto) generano circa il 56% della raccolta (Tabella 21).

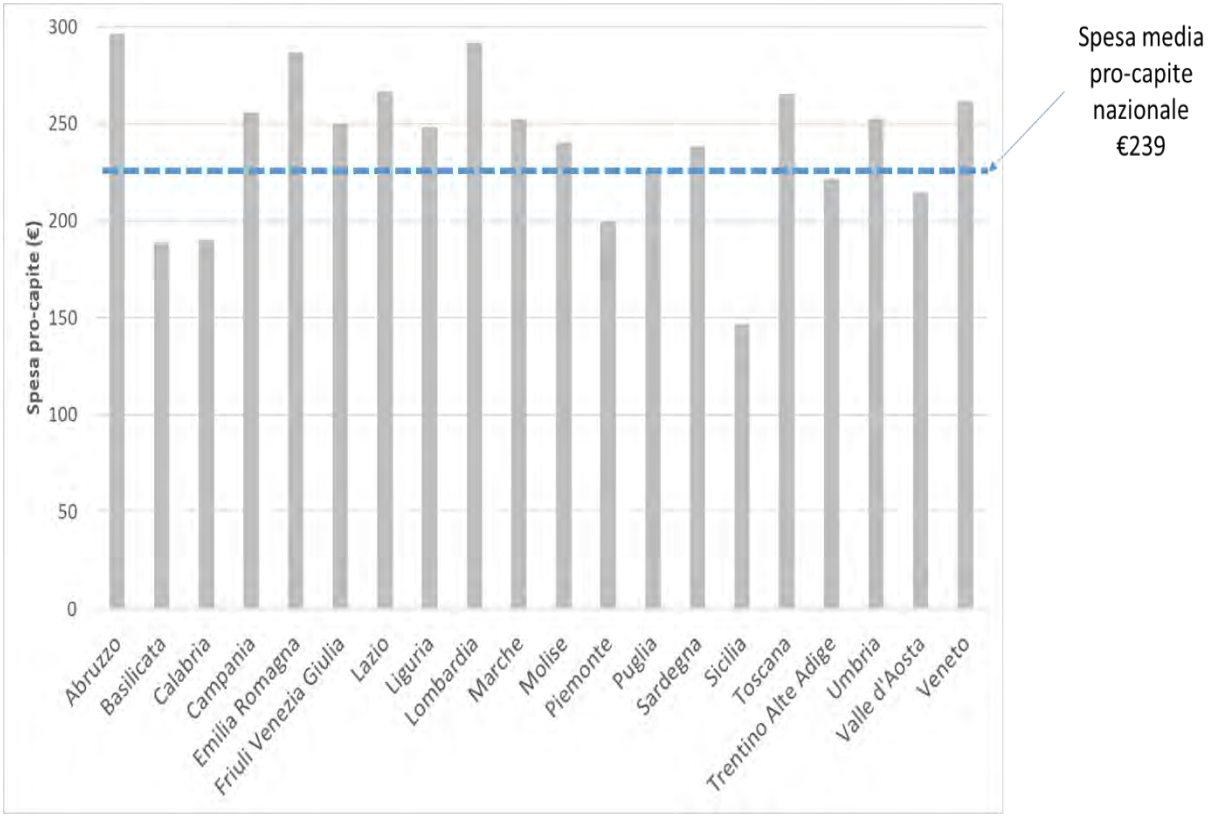
Tabella 21 – Andamento della Raccolta, dell'Erario e della Spesa dei giocatori nelle Regioni italiane, Anni 2016-2017-2018, Valori a prezzi correnti e %

Regione	Raccolta 2016	% totale	Raccolta 2017	% totale	Raccolta 2018	% totale	Vincite 2016	% totale	Vincite 2017	% totale	Vincite 2018	% totale	Spesa 2016	% totale	Spesa 2017	% totale	Spesa 2018	% totale
Abruzzo	1.978	2,6%	1.963	2,6%	1.999	2,7%	1.508	2,7%	1.508	2,6%	1.541	2,7%	470	2,6%	455	2,6%	458	2,7%
Basilicata	510	0,7%	514	0,7%	525	0,7%	378	0,7%	382	0,7%	394	0,7%	131	0,7%	132	0,8%	131	0,8%
Calabria	1.820	2,4%	1.851	2,5%	1.853	2,5%	1.513	2,7%	1.381	2,4%	1.390	2,4%	307	1,7%	469	2,7%	463	2,7%
Campania	7.291	9,8%	7.538	10,1%	7.690	10,2%	5.512	9,7%	5.713	10,0%	5.875	10,1%	1.779	9,9%	1.825	10,4%	1.815	10,5%
Emilia Romagna	6.234	8,3%	6.207	8,3%	6.250	8,3%	4.766	8,4%	4.800	8,4%	4.846	8,3%	1.468	8,2%	1.408	8,0%	1.404	8,1%
Friuli Venezia Giulia	1.392	1,9%	1.376	1,8%	1.378	1,8%	1.047	1,8%	1.042	1,8%	1.042	1,8%	345	1,9%	334	1,9%	336	1,9%
Lazio	7.926	10,6%	7.891	10,6%	7.818	10,4%	6.064	10,7%	6.056	10,6%	6.025	10,4%	1.862	10,4%	1.836	10,5%	1.794	10,4%
Liguria	1.933	2,6%	1.888	2,5%	1.878	2,5%	1.450	2,6%	1.434	2,5%	1.441	2,5%	483	2,7%	454	2,6%	437	2,5%
Lombardia	14.585	19,5%	14.412	19,3%	14.645	19,4%	11.084	19,5%	11.066	19,3%	11.354	19,6%	3.501	19,5%	3.346	19,1%	3.291	19,1%
Marche	1.916	2,6%	1.906	2,6%	1.911	2,5%	1.448	2,6%	1.457	2,5%	1.464	2,5%	468	2,6%	450	2,6%	447	2,6%
Molise	359	0,5%	349	0,5%	360	0,5%	268	0,5%	260	0,5%	272	0,5%	91	0,5%	89	0,5%	88	0,5%
Piemonte	5.127	6,9%	4.855	6,5%	4.630	6,1%	3.882	6,8%	3.710	6,5%	3.607	6,2%	1.245	6,9%	1.145	6,5%	1.023	5,9%
Puglia	4.398	5,9%	4.525	6,1%	4.591	6,1%	3.308	5,8%	3.432	6,0%	3.477	6,0%	1.089	6,1%	1.093	6,2%	1.114	6,5%
Sardegna	1.663	2,2%	1.644	2,2%	1.651	2,2%	1.196	2,1%	1.186	2,1%	1.204	2,1%	467	2,6%	457	2,6%	447	2,6%
Sicilia	4.263	5,7%	4.482	6,0%	4.550	6,0%	3.124	5,5%	3.333	5,8%	3.564	6,1%	1.138	6,3%	1.150	6,6%	986	5,7%
Toscana	4.794	6,4%	4.818	6,4%	4.961	6,6%	3.671	6,5%	3.723	6,5%	3.874	6,7%	1.124	6,3%	1.095	6,3%	1.087	6,3%
Trentino Alte Adige	1.215	1,6%	1.206	1,6%	1.234	1,6%	950	1,7%	946	1,7%	977	1,7%	265	1,5%	260	1,5%	257	1,5%
Umbria	1.099	1,5%	1.077	1,4%	1.054	1,4%	832	1,5%	817	1,4%	802	1,4%	267	1,5%	260	1,5%	252	1,5%
Valle d'Aosta	133	0,2%	120	0,2%	124	0,2%	98	0,2%	88	0,2%	92	0,2%	35	0,2%	32	0,2%	31	0,2%
Veneto	6.101	8,2%	6.112	8,2%	6.227	8,3%	4.666	8,2%	4.882	8,5%	4.818	8,3%	1.435	8,0%	1.230	7,0%	1.409	8,2%
Totale	**74.737**		**74.735**		**75.330**		**56.765**		**57.217**		**58.059**		**17.973**		**17.518**		**17.270**	

Fonte: nostre elaborazioni su dati ADM

Nel 2018 la Regione che registra la spesa pro capite più elevata è l'Abruzzo, seguito da Lombardia, Emilia-Romagna, Lazio, Toscana Veneto e Campania, mentre agli ultimi posti si collocano Piemonte, Calabria, Basilicata e Sicilia.

Figura 28 – Spesa pro-capite dei giocatori nelle singole Regioni italiane. Anno 2018



Fonte: nostre elaborazioni su dati Istat e ADM

In che relazione è la spesa pro capite con il reddito disponibile? La risposta è diversa a seconda che si consideri il valore assoluto della spesa o il suo rapporto con il reddito disponibile stesso. In altri termini, se nelle Regioni più ricche si gioca di più, la quota del reddito familiare disponibile pro capite che alimenta i giochi cresce al diminuire del reddito familiare pro capite regionale (con una correlazione negativa tra propensione al consumo per giochi e reddito familiare disponibile di -0,62 nel 2016 e -0,84 nel 2017).

Tabella 22 – Propensione al consumo di giochi 2016: classifica regionale in base al rapporto spesa per giochi/reddito

Regione	Spesa pro-capite	Reddito familiare disponibile pro-capite	Spesa per giochi/Reddito familiare disponibile pro-capite
Campania	305,48	12.939,41	0,024
Abruzzo	354,31	15.974,44	0,022
Molise	291,64	14.205,71	0,021
Puglia	267,10	13.667,12	0,020
Sardegna	282,24	15.058,53	0,019
Sicilia	224,47	12.995,04	0,017
Basilicata	228,34	13.364,10	0,017
Umbria	299,60	17.823,40	0,017
Lazio	316,21	19.070,69	0,017
Marche	302,51	18.499,65	0,016
Lombardia	349,81	22.106,94	0,016
Toscana	300,45	19.966,86	0,015
Emilia Romagna	330,47	22.017,56	0,015
Veneto	291,96	19.960,46	0,015
Liguria	308,07	21.165,55	0,015
Piemonte	282,91	20.250,02	0,014
Friuli Venezia Giulia	282,50	20.384,27	0,014
Valle d'Aosta	282,73	20.670,62	0,014
Calabria	155,80	12.327,02	0,013
Trentino Alte Adige	251,15	22.762,13	0,011
Valore medio	**285,39**	**17760,48**	**0,02**

Fonte: nostre elaborazioni su dati Istat e ADM

Tabella 23 – Propensione al consumo di giochi 2017: classifica regionale in base al rapporto spesa per giochi/reddito

Regione	Spesa pro-capite	Reddito familiare disponibile pro-capite	Spesa per giochi/Reddito familiare disponibile pro-capite
Campania	305,48	12.939,41	0,024
Abruzzo	354,31	15.974,44	0,022
Molise	291,64	14.205,71	0,021
Puglia	267,10	13.667,12	0,020
Sardegna	282,24	15.058,53	0,019
Sicilia	224,47	12.995,04	0,017
Basilicata	228,34	13.364,10	0,017
Umbria	299,60	17.823,40	0,017
Lazio	316,21	19.070,69	0,017
Marche	302,51	18.499,65	0,016
Lombardia	349,81	22.106,94	0,016
Toscana	300,45	19.966,86	0,015
Emilia Romagna	330,47	22.017,56	0,015
Veneto	291,96	19.960,46	0,015
Liguria	308,07	21.165,55	0,015
Piemonte	282,91	20.250,02	0,014
Friuli Venezia Giulia	282,50	20.384,27	0,014
Valle d'Aosta	282,73	20.670,62	0,014
Calabria	155,80	12.327,02	0,013
Trentino Alte Adige	251,15	22.762,13	0,011
Valore medio	**285,39**	**17760,48**	**0,02**

Fonte: nostre elaborazioni su dati Istat e ADM

In materia di tutela sulla salute, le Regioni hanno potestà legislativa concorrente con quella dello Stato. La maggior parte delle Regioni ha approvato provvedimenti di contrasto al gioco d'azzardo patologico, cui si aggiungono numerose delibere comunali.

I provvedimenti presentano un diverso grado di rigore. Un caso che ha suscitato particolare attenzione riguarda la Regione Piemonte, che nel 2016 ha approvato la legge n. 9 per la prevenzione e il contrasto alla diffusione del gioco d'azzardo patologico. Questa prevede, tra l'altro, una distanza minima di 300 metri (elevata a 500 metri per i comuni con più di 5.000 abitanti) degli esercizi commerciali rispetto ai "luoghi sensibili" (scuole, impianti sportivi, istituti religiosi, strutture ospedaliere, istituti di credito, stazioni ferroviarie, ecc.), con possibilità per i

comuni di individuare ulteriori luoghi sensibili con riferimento a ragioni connesse alla tutela del territorio comunale, della sicurezza urbana, della viabilità locale, dell'inquinamento acustico e della quiete pubblica. La normativa si applica progressivamente anche alle vecchie licenze: entro 18 mesi per chi ha installato slot machine, 3 o 5 anni per le sale gioco e sale scommesse (artt. 5 e 13; successivamente, nel dicembre 2018, l'art. 13 è stato modificato nella parte che riguarda l'introduzione di nuovi luoghi sensibili: esercenti e titolari di sale le cui attività, all'epoca dell'entrata in vigore della legge 9/2016, erano in regola con il rispetto delle distanze, ma vengano a trovarsi, per "fatti sopravvenuti" – successiva edificazione o apertura di luogo sensibile a meno di 300 o 500 metri dalla propria attività – a non rispettarle più, comprese quelle attività già delocalizzate per rispettare la legge 9/2016, hanno un tempo di quattro anni per gli esercizi commerciali con slot machine e di otto anni per i titolari di sale gioco o di licenza per l'esercizio delle scommesse, a partire da quando il fatto si è verificato, per rimettersi in regola).

I comuni sono autorizzati a disciplinare una riduzione degli orari di apertura - non inferiore a 3 ore giornaliere (art. 6). È vietata qualsiasi attività pubblicitaria relativa alle sale da gioco e scommesse o all'installazione delle slot machine e la concessione di spazi pubblicitari da parte delle aziende del trasporto pubblico locale e regionale (art. 7). L'assenza di "macchinette" costituisce requisito per accedere a contributi regionali (art. 4).

Questo caso è emblematico per gli effetti sulla raccolta del gioco. Considerando, in particolare, quella degli apparecchi, si nota come questa sia diminuita del 20% tra 2016 e 2018, passando da 3.709 milioni a 2.975.

Da segnalare, infine, la spesa "negativa", ovvero l'eccedenza delle vincite sul giocato, che i Giochi numerici a totalizzatore a volte regalano ad alcune regioni, tipicamente in occasione di vincite con jackpot milionari al Superenalotto, come si è verificato in Calabria nel 2016, in Veneto nel 2017 e in Sicilia nel 2018.

6. Normativa e disciplina fiscale

Il quadro normativo del settore dei giochi è complesso per la mancanza di un testo unico che raccolga le numerose norme che nel tempo sono state adottate in materia. Le disposizioni normative sono contenute in leggi statali e regionali e attuate dall'ADM attraverso decretazione ordinaria ("decreti del Direttore"). Esiste inoltre un potere regolatorio degli Enti locali e delle Questure. I controlli sono effettuati dalla Polizia locale (in particolare, la verifica del rispetto dei regolamenti comunali), da ADM (controllo dell'osservanza delle leggi) e dalla Guardia di Finanza (repressione dell'abusivismo e dell'illegalità).

I continui interventi legislativi sono stati indirizzati al contrasto del gioco illegale, alla tutela dei giocatori dal rischio della dipendenza comportamentale (gioco d'azzardo patologico, GAP) e all'aumento delle entrate per la copertura degli oneri collegati alle manovre di finanza pubblica.

6.1. Il sistema di regolazione

Le attività di organizzazione ed esercizio dei giochi e delle scommesse sono "attività economiche per la prestazione di servizi", sono riservate, per legge, allo Stato (D.Lgs. 14 aprile 1948 n. 496, art. 1).

La riserva statale sull'organizzazione dei giochi è volta a tutelare l'ordine e la sicurezza pubblica, al contrasto al crimine organizzato, alla protezione della pubblica fede contro il rischio di frodi e alla salvaguardia dei minori di età e dei soggetti più deboli [cfr. *infra* S. Mauceri, Impatto sociale e percezione pubblica: un'analisi sociologica].

Le attività di organizzazione ed esercizio dei giochi sono affidate al Ministero della Economia e delle Finanze, che, a sua volta, opera per mezzo della Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (nella quale è confluita l'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato, AAMS).

Il modello italiano di esercizio del gioco pubblico con vincite in denaro si caratterizza, quindi, per la riserva in favore dello Stato della materia e per la concessione di servizio, mediante la quale lo Stato affida ad un soggetto privato l'esercizio del gioco. La scelta del concessionario avviene in base a selezioni ad evidenza pubblica, nel pieno rispetto della normativa comunitaria. Lo Stato mantiene il potere di controllo sull'attività.

La diffusione di internet e la possibilità di effettuare giocate attraverso la rete hanno determinato modifiche importanti del sistema di regolazione. A partire dal 2002 è stato consentito ai concessionari di effettuare la raccolta a distanza, tramite internet o rete telefonica. L'ordinamento italiano non consentiva ai giocatori di rivolgersi ad operatori esteri, che però, operando legalmente nei rispettivi Stati, potevano accettare le puntate provenienti dall'Italia, così aggirando il regime concessorio italiano. Grazie alla varietà dell'offerta e al minore carico fiscale, che consentiva di offrire quote (*pay-offs)* più alte, si assistette a un crescente flusso di scommesse verso l'estero. Dal canto suo, in applicazione dei principi di libertà di stabilimento e di libera prestazione dei servizi, sanciti dal Trattato sul funzionamento dell'Unione europea (TFUE), la Commissione europea chiese l'apertura del mercato agli operatori stranieri.

Il Decreto Bersani, nel 2006, dette inizio alla prima rivoluzione del gioco in Italia, attraverso l'ampliamento dell'offerta e della concorrenza e il contrasto a evasione, elusione e gioco illegale. Furono infatti introdotte nuove tipologie di gioco, già presenti nel mercato internazionale e in quello sommerso; venne ampliata e razionalizzata la rete di raccolta, in particolare dei centri scommesse, anche introducendo la possibilità di vendita per esercizi non specializzati, attraverso l'introduzione dei c.d. *corner* nei bar e nei tabaccai; vennero diminuite le imposte. Così, per le scommesse sportive e ippiche, per il gioco *online* e per i giochi di abilità fu previsto l'affidamento delle concessioni da parte della Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM) con procedure concorsuali di rilievo comunitario. Entrarono così in Italia grandi operatori internazionali. Si avviò una rilevante emersione del gioco clandestino con riferimento agli apparecchi da intrattenimento con vincite in denaro. Nel 2008 si intervenne sul comparto dei giochi a distanza (*online*), prevedendo 200 nuove concessioni e istituendo l'obbligo dell'apertura di un conto di gioco. Nel 2010 vennero introdotte le *videolottery* (VLT).

6. 2. Il contrasto al gioco d'azzardo patologico e la tutela dei minori

Come è stato ricordato in precedenza, la normativa in materia è frammentaria, frutto di provvedimenti che si sono susseguiti e stratificati nel tempo. Di seguito è presentata una panoramica, non esaustiva, dei principali riferimenti.

A) Orientamento UE

- 2013: Risoluzione del Parlamento europeo che afferma la legittimità degli interventi degli stati membri a tutela dei giocatori, anche comprimendo il principio della libertà di stabilimento e della libera prestazione dei servizi

- 2014: Raccomandazione della Commissione sul gioco d'azzardo on line recante principi in materia di tutela dei minori e dei soggetti più deboli, tra cui: informazione sui rischi del gioco d'azzardo; pubblicità responsabile; divieto di accesso ai minori; creazione di un conto di gioco per accertare identità ed età del giocatore, con fissazione di un limite di spesa e messaggi periodici su vincite e perdite; linee telefoniche per assistenza ai giocatori; attività formativa per i dipendenti delle case da gioco; campagne di informazione sui rischi del gioco d'azzardo.

B) Legislazione statale

-Art. 24 comma 20 e 21 del D.L. n. 98/2011 che sancisce il divieto generale di gioco per i minori per tutte le tipologie di esecizi.

-Decreto Balduzzi (D.L. n. 158 del 2012, convertito nella legge n. 189 del 2012). Costituisce un tentativo di intervento organico nel settore, prevedendo: a) l'aggiornamento dei LEA con riferimento alle ludopatie; b) il contenimento dei messaggi pubblicitari; c) l'organizzazione di campagne informative ed educative nelle scuole; d) il divieto ai minori di ingresso nelle aree destinate ai giochi con vincite in denaro nelle sale Bingo, nelle aree o sale con VLT e nei punti vendita aventi come attività principale le scommesse; e) l'intensificazione dei controlli sul rispetto della normativa e la "ricollocazione" dei punti gioco per tenere conto della presenza di luoghi sensibili (scuole, strutture sanitarie e ospedaliere, luoghi di culto, centri ricreativi e sportivi, rimandando a un mai emanato decreto ministeriale che avrebbe dovuto indicare i criteri della pianificazione territoriale – ragione per cui le amministrazioni regionali e locali hanno agito autonomamente.

-Legge n. 190 del 2014. Contiene una disciplina transitoria in attesa del riordino previsto dalla legge n. 23 del 2014 (Delega al Governo recante disposizioni per un sistema fiscale più equo, trasparente e orientato alla crescita), che conteneva una delega al Governo, non esercitata, per il riordino delle disposizioni in materia di giochi pubblici.

-Legge di stabilità per il 2016. Introduce una revisione del prelievo fiscale, norme che sanzionano l'uso dei c.d. totem (apparecchi che permettono di collegarsi con piattaforme di gioco on-line) e l'avvio del contenimento del numero di slot machine.

-Decreto-legge n. 50 del 2017, contenente un nuovo aumento del Preu sulle slot machine e dell'imposta sulle vincite di alcuni giochi, oltre a norme sulla riduzione del numero di slot machine, poi attuate con decreto del Ministero dell'Economia del 25 luglio 2017.

-Decreto-legge n. 87 del 2018. Vieta qualsiasi forma di pubblicità, anche indiretta, relativa a giochi o scommesse, nonché al gioco d'azzardo, comunque effettuata e su qualunque mezzo. Innalza la misura del prelievo erariale unico sugli apparecchi. Affida al Governo il compito di proporre una riforma complessiva in materia di giochi pubblici in modo da assicurare l'eliminazione dei rischi connessi al disturbo del gioco d'azzardo e contrastare il gioco illegale e le frodi a danno dell'erario. Stabilisce che i tagliandi delle lotterie istantanee debbano contenere messaggi in lingua italiana recanti avvertenze relative ai rischi connessi al gioco d'azzardo. Prevede che il Ministro dell'Economia e delle Finanze, d'intesa con il Ministro della salute, effettui il monitoraggio dell'offerta di gioco e riferisca annualmente al Parlamento. Dispone che l'accesso agli apparecchi da intrattenimento per il gioco lecito (slot machine e videolottery) sia consentito esclusivamente mediante l'utilizzo della tessera sanitaria, al fine di impedire l'accesso ai giochi da parte dei minori. Si prevede che siano rimossi dagli esercizi, dal 1° gennaio 2020, gli apparecchi privi di meccanismi idonei ad impedire l'accesso ai minori. Istituisce il logo No Slot presso il Ministero dello Sviluppo Economico. Consente ai Comuni di prevedere, per i pubblici esercizi e i circoli privati che eliminano o che si impegnano a non installare videolottery e slot machine, il rilascio e il diritto d'uso del logo identificativo No Slot. Aumenta il PREU su AWP e VLT

-Decreto-legge 28 gennaio 2019, n. 4: chiarisce che l'introduzione della tessera sanitaria per l'accesso agli apparecchi AWP deve intendersi riferita agli apparecchi che consentono il gioco pubblico da ambiente remoto; aumenta le pene per chiunque eserciti abusivamente l'organizzazione del gioco del lotto o di scommesse o di concorsi pronostici che la legge riserva allo Stato o ad altro ente concessionario; prevede l'obbligo per l'ADM e dei monopoli a realizzare, in collaborazione con la Guardia di finanza e le altre forze di polizia, un piano straordinario di controllo e contrasto dell'esercizio abusivo di attività di gioco o di scommessa, con l'obiettivo di determinare l'emersione della raccolta di gioco illegale. Dispone una nuova sanzione per chiunque, sul territorio nazionale, produca, distribuisca, installi o comunque metta a disposizione, in luoghi pubblici o aperti al pubblico o in circoli o associazioni di qualunque specie, apparecchi destinati, anche indirettamente, a qualunque forma di gioco, anche di natura promozionale, non rispondenti alle caratteristiche del testo unico delle leggi di pubblica sicurezza.

- Legge di bilancio 2019. Introduce misure per la prevenzione del disturbo da gioco d'azzardo: l'ADM è tenuta a fornire agli enti locali gli orari di funzionamento degli apparecchi da divertimento e intrattenimento (new slot e videolottery), per consentire di monitorarne il rispetto e irrogare le relative sanzioni. Innalzamento dei montepremi dei concorsi pronostici sportivi, considerata una tipologia di gioco senza rischi. Aumento del PREU su AWP e VLT.

C) Provvedimenti regionali e locali. Nell'ambito della legislazione concorrente in materia di tutela della salute le Regioni (in particolare Lombardia, Friuli-Venezia Giulia, Abruzzo, Emilia-Romagna, Lazio, Liguria, Puglia, Toscana, Umbria, Valle d'Aosta, Piemonte, Molise, Veneto, Calabria, oltre alle leggi provinciali del Trentino e dell'Alto Adige) hanno introdotto misure di contrasto al gioco patologico sia nei piani sanitari, sia in provvedimenti *ad hoc*, sia in provvedimenti di diverso tipo.

I principali ambiti di intervento sono stati:

a) Il c.d. "distanziometro" per slot, sale gioco e scommesse, ovvero il mantenimento di una distanza minima dai luoghi considerati sensibili (cfr. decreto Balduzzi); alcune regioni hanno dato facoltà ai comuni di individuare ulteriori luoghi sensibili rispetto a quelli indicati nelle leggi regionali; i comuni sono interventi anche utilizzando lo strumento urbanistico per precludere l'apertura di sale gioco ad es. nei centri storici. L'elenco dei luoghi sensibili e delle distanze non è conseguentemente uniforme nel territorio nazionale. In alcuni casi il divieto è applicabile anche agli esercizi già esistenti.
b) Limitazioni sugli orari di apertura, di norma delegate dalle regioni ai comuni.
c) Limiti alla pubblicità del gioco d'azzardo, anche questa di norma attuate dai Comuni sulla base delle previsioni delle leggi regionali.
d) La previsione di un marchio No Slot per gli esercizi che scelgono di non istallare le apparecchiature per il gioco d'azzardo, collegato alla corresponsione di incentivi. Alcune regioni (Lombardia, Piemonte, Basilicata, Umbria, Friuli-Venezia Giulia) hanno anche introdotto incentivi e disincentivi relativamente all'aliquota Irap.
e) Istituzione di un Osservatorio sul gioco d'azzardo (Basilicata, Liguria, Piemonte, Puglia, Toscana, Campania).
f) Da segnalare inoltre gli interventi degli enti locali in materia di requisiti dei locali e per l'informazione e sensibilizzazione, in particolare nelle scuole.

6.3. La disciplina fiscale dei giochi

La disciplina del prelievo erariale del settore dei giochi prevede basi imponibili e aliquote diverse per le diverse tipologie di gioco (Ufficio Parlamentare di Bilancio, 2018; Camera dei deputati, 2019). Una prima distinzione è tra entrate extra-tributarie e tributarie. Nel primo caso il prelievo fiscale coincide con il margine erariale residuo che si ottiene sottraendo dalla raccolta (importo complessivo delle giocate) le vincite pagate ai giocatori e l'aggio spettante al gestore del punto di gioco. Questo prelievo si applica solo al Lotto e alle Lotterie (fino al 2016 anche al Bingo).

Le imposte applicate alle altre tipologie di gioco genere entrate di natura tributaria. I soggetti passivi di imposta sono i concessionari e le basi imponibili e le aliquote variano a seconda della diversa tipologia di gioco. In particolare, la base imponibile può essere la raccolta lorda o la differenza tra raccolta e vincite (spesa dei giocatori o margine lordo dei concessionari). Le imposte commisurate alla raccolta equivalgono a imposte commisurate alla quantità, o specifiche; quelle commisurate al margine lordo corrispondono invece a imposte sul valore aggiunto.

Nel mercato dei giochi d'azzardo, infatti, le definizioni di quantità e prezzo non sono ovvie come per gli altri mercati. Convenzionalmente, la quantità è una misura monetaria, ovvero l'ammontare giocato, o raccolta, denominato anche numero di giocate unitarie, mentre il prezzo è il tasso di pay-in, ovvero la percentuale del giocato trattenuta dagli operatori dopo aver corrisposto le vincite. Conseguentemente, il ricavo totale dell'operatore è l'ammontare totale che gli resta dopo aver pagato le vincite (la spesa dei giocatori).

Nel sistema italiano si distinguono quattro tipi di imposta, oltre all'imposta sulle vincite introdotta nel 2012.

1) Il Prelievo erariale unico (PREU). Istituito nel 2003 dall'art. 39, comma 13, del decreto-legge n. 269, era inizialmente fissato in misura del 13,5 delle somme giocate per i giochi praticati su macchine da intrattenimento comma 6 (AWP e successivamente anche VLT). Si tratta degli apparecchi dotati di attestato di conformità rilasciato dal Ministero dell'economia e delle finanze-Amministrazione autonoma dei Monopoli di Stato e obbligatoriamente collegati alla rete telematica, new slot, e di quelli facenti parte della rete telematica che si attivano esclusivamente

in presenza di un collegamento ad un sistema di elaborazione della rete stessa, videolottery [cfr., *infra*, Panoramica del settore]. Alle due tipologie di apparecchi corrispondono aliquote diverse. La misura del prelievo negli anni è stata aumentata più volte. Recentemente, l'articolo 9, comma 6, del decreto-legge n. 87 del 2018 (cd. decreto dignità), ha aumentato il Preu sui predetti apparecchi, fissando le aliquote nella seguente modalità:

- al 19,25% (AWP) e al 6,25% (VLT) dell'ammontare delle somme giocate a decorrere dal 1° settembre 2018;
- al 19,6% (AWP) e al 6,65% (VLT) dal 1° maggio 2019;
- al 19,68% (AWP) e al 6,68% (VLT) dal 1° gennaio 2020;
- al 19,75% (AWP) e al 6,75%(VLT) dal 1° gennaio 2021;
- al 19,6% (AWP) e al 6,6% (VLT) dal 1° gennaio 2023.

Il comma 1051 della legge di bilancio 2019 ha successivamente incrementato le già menzionate aliquote di un ulteriore 1,35% per le new slot e dell'1,25% per le videolottery a decorrere dal 1° gennaio 2019.Tale incremento, secondo la relazione tecnica relativa alla legge di bilancio 2019, dovrebbe apportare un aumento di gettito per gli anni 2019-2020 pari rispettivamente a 616,9 e a 614,9 milioni di euro. Poi, l'articolo 27, comma 2, del decreto-legge 28 gennaio 2019, n. 4 modificando il suddetto comma 1051, dispone che l'aumento delle aliquote applicabili alle new slot sia pari al 2%. Quest'ultimo incremento, secondo la relazione tecnica del provvedimento, dovrebbe apportare un ulteriore aumento del gettito di 154 milioni di euro su base annua. L'articolo 31 del decreto stabilisce anche che per il 2019 i versamenti dovuti con riferimento al prelievo erariale unico a titolo di primo, secondo e terzo acconto relativi al sesto bimestre sono maggiorati nella misura del 10% ciascuno. Infine, La Legge di Bilancio per il 2020 ha nuovamente innalzato le aliquote:

- al 23,85% (AWP) e all’8,50% (VLT) dal 1° gennaio 2020;
- al 24% (AWP) e all’8,60% (VLT) dal 1° gennaio 2021.

Inoltre, dal 1° gennaio 2020, la percentuale minima delle somme giocate che viene destinata alle vincite è ridotta e fissata al 65 % per le *slot* all’83 % per gli apparecchi in rete.

2) L’imposta unica. Istituita dal decreto legislativo del 23 dicembre 1998, n. 504, si applica ai giochi numerici a totalizzatore, ai giochi a base sportiva e a base ippica, ai giochi di abilità a distanza, ai giochi di carte, ai giochi di sorte a quota fissa, al *poker cash* e ai giochi da casinò. La

base imponibile può essere sia la raccolta sia il margine lordo (spesa), ovvero la differenza fra raccolta e vincite. Le aliquote sono diverse a seconda della tipologia di gioco. La legge di bilancio 2019 ha disposto che a decorrere dal l° gennaio 2019, l'imposta unica sia stabilita:

a) per i giochi di abilità a distanza con vincita in denaro e per il gioco del bingo a distanza, nella misura del 25% delle somme che, in base al regolamento di gioco, non risultano restituite al giocatore;

b) per le scommesse a quota fissa, escluse le scommesse ippiche, nelle misure del 20%, se la raccolta avviene su rete fisica, e del 24%, se la raccolta avviene a distanza, applicata sulla differenza tra le somme giocate e le vincite corrisposte;

c) per le scommesse a quota fissa su eventi simulati di cui all'articolo 1, comma 88, della legge 27 dicembre 2006, n. 296, nella misura del 22% della raccolta al netto delle somme che, in base al regolamento di gioco, sono restituite in vincite al giocatore.

La stessa legge di bilancio 2019 ha inoltre disposto che a decorrere dal 1°luglio 2019 l'imposta unica sui concorsi pronostici sportivi e sulle scommesse a totalizzatore sportive e non sportive viene soppressa.

3) L'imposta sugli intrattenimenti (ISI). Istituita dal D.P.R. 26 ottobre 1972, si applica ai giochi nei quali non è prevista vincita in denaro - apparecchi da intrattenimento "comma 7". La base imponibile è data dalla somma dei seguenti elementi:

- importo dei singoli titoli di accesso venduti al pubblico per l'ingresso o l'occupazione del posto;
- aumenti apportati ai prezzi delle consumazioni o servizi offerti al pubblico (es. guardaroba);
- corrispettivi delle cessioni e delle prestazioni di servizi accessori, obbligatoriamente imposte;
- ammontare degli abbonamenti, dei proventi derivanti da sponsorizzazioni e cessione dei diritti radiotelevisivi, dei contributi da chiunque erogati.

Alla base imponibile così determinata occorre poi applicare l'aliquota di riferimento prevista per la tipologia di intrattenimento considerata dalla tariffa allegata al D.P.R. n. 640 del 1972.

Tabella 24 – Imposta sugli intrattenimenti

Genere di attività	***Aliquota***
Esecuzioni musicali di qualsiasi genere, ad esclusione dei concerti musicali vocali e strumentali, e trattenimenti danzanti anche in discoteche e sale da ballo quando l'esecuzione di musica dal vivo sia di durata inferiore al 50% dell'orario complessivo di apertura al pubblico dell'esercizio.	16%
Utilizzazione dei bigliardi, degli elettro grammofoni, dei bigliardini e di qualsiasi tipo di apparecchio e congegno a gettone, a moneta o a scheda, da divertimento o trattenimento, anche se automatico o semiautomatico, installati sia nei luoghi pubblici o aperti al pubblico, sia in circoli o associazioni di qualunque specie; utilizzazione ludica di strumenti multimediali: gioco del bowling; noleggio go-kart.	8%
Ingresso nelle sale da gioco o nei luoghi specificatamente riservati all'esercizio delle scommesse.	60%
Esercizio del gioco nelle case da gioco e negli altri luoghi a ciò destinati	10%

4) L'IVA. Prevista all'articolo 74 del D.P.R. 26 ottobre 1972, n. 633, si applica sulla stessa base imponibile dell'imposta sugli intrattenimenti ed esclusivamente ai giochi per i quali non è prevista vincita in denaro.

Tabella 25 – Le imposte sui giochi

Giochi	Base Imponibile	Aliquota
Lotto		
Lotto tradizionale	Entrate Extra tributarie	Differenziale
10 e Lotto	Entrate extra tributarie	per il banco differenziale per il banco
Giochi numerici a totalizzatore nazionale		
Superenalotto	Imposta unica raccolta	28,27%
Superstar	Imposta unica raccolta	38,27%
Win for Life	Imposta unica raccolta	23,27%
Lotterie		
Lotterie differite	Entrate extra tributarie	valore residuale
Lotterie istantanee	Entrate extra tributarie	valore residuale
Giochi a base sportiva		
Scommesse a quota fissa	Imposta margine lordo unica	18% rete fisica 22% a distanza
Giochi a base ippica		
Scommesse ippiche a quota fissa	Imposta unica margine lordo	20% rete fisica 24% a distanza
V7	Imposta unica posta di gioco	15%
Bingo		
di sala	Imposta unica Raccolta	11%
a distanza	margine lordo	25%
Apparecchi		
Apparecchi comma 6° (New slot - AWP)	Preu totale della raccolta	23,85%
Apparecchi comma 6b (VLT - Videolottery)	Preu importo totale della raccolta di gioco costituita dalle somme puntate per attivare ogni singola partita	8,50%
Apparecchi comma 7	ISI e IVA imponibile medio annuo forfetario per categoria	8%
Giochi di abilità a distanza (skill games)		
Giochi di abilità a distanza	Imposta unica margine lordo	25%
Giochi di carte e giochi di sorte a quota fissa		
Poker cash	Imposta unica quota raccolta non restituita al giocatore (margine lordo del concessionario)	
Giochi da casinò		20%

L’imposta sulle vincite

Dal 2012, con decreto del direttore generale dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato del 12 ottobre 2011, per alcune tipologie di gioco è stata introdotta una tassazione ulteriore sulle vincite superiori a 500 euro, la cosiddetta tassa sulla fortuna. Da ottobre 2017 tale prelievo è stato esteso anche ad altre tipologie di gioco, fissando il prelievo al 12% per videolottery, Vinci per la vita-Win for life, Vinci per la vita - Win for Life Gold e SiVinceTutto SuperEnalotto, lotterie nazionali ad estrazione istantanea, Enalotto e Superstar, e all'8% le vincite al lotto (il prelievo sul 10 e lotto è stato poi innalzato all’11% dal 1° luglio 2019). Dal 15 gennaio 2020, il prelievo sulle vincite alle *slot machine* ed alle Videolottery è aumentato al 20 % per la quota delle vincite eccedente il valore di 200 Euro. Dal 1° marzo 2020, poi, anche il diritto sulla parte delle vincite al Gratta e Vinci ed al Superenalotto eccedente i 500 Euro è aumentato al 20 %.

La lotteria nazionale scontrini

La passione per il gioco può essere utilizzata per la lotta all’evasione. Al fine di incentivare i consumatori a richiedere lo scontrino fiscale ai negozianti con la speranza di vincere un premio, dal prossimo 1° luglio 2020 parte la cosiddetta lotteria degli scontrini o, secondo la terminologia usata dal Governo, la lotteria dei corrispettivi. La misura è stata introdotta con la legge di stabilità 2017 (L. 11 dicembre 2016, n. 232 art. 1 commi da 540 a 544) e l'articolo 18 del decreto-legge n.119 del 2018 ne ha rinviato al 1° gennaio 2020 il termine di decorrenza, ulteriormente posticipato al 1° luglio 2020 dalla legge n. 157 del 2019. Al fine di incentivare l'utilizzo di strumenti di pagamento elettronici da parte dei consumatori, la probabilità di vincita dei premi è aumentata del 20%, rispetto alle transazioni effettuate mediante denaro contante, per le transazioni effettuate attraverso strumenti che consentano il pagamento con carta di debito e di credito. L'articolo 12-quinquies del cosiddetto decreto crescita (decreto-legge n. 34 del 2019) raddoppia la possibilità di vincita per le transazioni effettuate con carta di debito e credito rispetto alle transazioni effettuate per mezzo di contanti. La lotteria degli scontrini inizialmente prevede tre estrazioni con premi mensili dal valore di 10 mila, 30 mila e 50 mila euro, a cui si aggiunge un’estrazione annuale che mette in palio un milione di euro. Per partecipare all'estrazione è necessario che i contribuenti, al momento dell'acquisto, comunichino il proprio codice fiscale all'esercente e che quest'ultimo trasmetta all'Agenzia delle entrate i dati della singola cessione o prestazione.

6.4. Un approfondimento sulle società di capitali della filiera del gioco pubblico

Oltre che alle imposte sul gioco, le imprese della filiera sono soggette anche alle imposte e tasse sulle imprese. Per dare un'idea dell'entità del gettito e del suo peso sulle imprese, di seguito sono presentate alcune elaborazioni effettuate sui dati di bilancio delle società di capitali che operano nella filiera del gioco pubblico raccolti dalla banca Dati AIDA9. In particolare faremo riferimento alla serie storica dei bilanci degli ultimi dieci anni di tutte le società di capitali, attive, fallite e dissolte. I codici delle attività economiche considerate di seguito rientrano nella sezione R («attività artistiche, sportive, di intrattenimento e divertimento») e fanno riferimento rispettivamente alle classi 92.00 (Attività riguardanti le lotterie, le scommesse, le case da gioco) e 93.00 e più specificamente alle categorie e sotto categorie descritte nella prima colonna della Tabella 26.

Ad oggi la banca dati AIDA contiene informazioni economico-finanziarie relative a oltre 8.200 (8.221) imprese appartenenti alla filiera del gioco pubblico.

Tabella 26 – Le società di capitali nella filiera del gioco pubblico secondo la classificazione ATECO 2007. Anno 2020

Tipi di imprese per codice di attività economica	Totale
Attività riguardanti le lotterie, le scommesse, le case da gioco(*) (senza ulteriori specificazioni) [Cod. 92.00]	218
Ricevitorie del Lotto, SuperEnalotto; Totocalcio, ecc., [cod. 92.00.01]	309
Gestione di apparecchi che consentono vincite in denaro funzionanti a moneta o a gettone [cod. 92.00.02]	1.623
Altre attività connesse con le lotterie e le scommesse: sale da gioco virtuali su internet, attività di bookmaker e scommesse, scommesse sulle corse, sale bingo, gestione di casinò, ecc. [cod. 92.00.09]	3.314
Sale giochi e biliardi [cod. 93.29.30]	2.757
Totale	**8.221**

(*) Questo codice comprende prevalentemente i dati relativi a società di capitali di medie e grandi dimensioni (Lottomatica, Sisal, Scommesseitalia, ecc.) e il Casinò municipale di Campione d'Italia. *Fonte: Nostre elaborazioni su dati AIDA 2020*

[9] La Banca Dati AIDA è un prodotto realizzato e distribuito dalla multinazionale Bureau van Dijk (BvD), leader riconosciuto nella distribuzione di informazioni economico-finanziarie. In particolare AIDA contiene i bilanci, i dati anagrafici e merceologici delle società di capitale italiane (attive e fallite) ad esclusione di Banche, Assicurazioni ed Enti pubblici, circa 980.000 imprese. La banca dati offre la possibilità di effettuare ricerche attraverso classificazione per codici attività nazionali (ATECO) ed Internazionali (NACE, NAICS, US SIC, UK SIC).

L’andamento del numero dei dipendenti delle imprese del campione AIDA è cresciuto costantemente e in misura molto consistente tra il 2009 e il 2013 (+85,4%). Dopo la flessione rilevata nel 2014, il numero di dipendenti è tornato a salire sensibilmente raggiungendo il valore più elevato (25.766 unità) del periodo in corrispondenza del 2016. Tra il 2016 e il 2018 si osserva una inversione del trend che ha portato tra il 2017 e il 2018 ad un calo dei dipendenti pari a oltre 6 mila unità (-23,5%). Sebbene in tale periodo la riduzione del numero dei dipendenti abbia interessato tutti i segmenti di gioco, in termini relativi la contrazione maggiore è stata registrata rispettivamente nelle: Ricevitorie del Lotto, SuperEnalotto; Totocalcio, ecc., (-27,1%) e nelle Altre attività connesse con le lotterie e le scommesse (-35,2%).

I ricavi complessivi crescono tra 2009 e 2011, diminuiscono nel biennio successivo, con una ripresa che si inverte nel 2018 (tranne che per le ricevitorie del Lotto, SuperEnalotto, ecc.). Analogo è l’andamento del MOL. Per ottenere l’utile netto, occorre sottrarre dall’EBITDA accantonamenti, ammortamenti, deprezzamento, interessi e imposte. Per le società oggetto dell’analisi, nel 2018 le imposte correnti ammontavano a oltre 200 milioni di euro. Il risultato è un utile netto complessivo del settore di circa 483 milioni con i risultanti indici di redditività rispetto al capitale proprio (ROE) e al capitale investito (ROI).

Tabella 27 – Dipendenti delle imprese della filiera del gioco pubblico. Anni 2009-2018.

Imprese	**2009**	**2010**	**2011**	**2012**	**2013**	**2014**	**2015**	**2016**	**2017**	**2018**
Attività riguardanti le lotterie, le scommesse, le case da gioco (senza ulteriori specificazioni) [Cod. 92.00]	1.821	1.909	2.150	1.982	1.922	1.338	1.128	1.186	1.219	1.174
Ricevitorie del Lotto, SuperEnalotto; Totocalcio, ecc. [Cod. 92.00.01]	230	234	432	568	577	223	211	254	218	159
Gestione di apparecchi che consentono vincite in denaro funzionanti a moneta o a gettone [Cod. 92.00.02]	689	819	1.985	2.745	3.695	4.064	4.242	5.121	5.316	4.437
Altre attività connesse con le lotterie e le scommesse: sale da gioco virtuali su internet, attività di bookmaker e scommesse, scommesse sulle corse, sale bingo, gestione di casinò, ecc. [Cod. 92.00.09]	6.369	6.730	10.11	10.25	10.21	9.438	10.91	13.72	12.98	8.417
Sale giochi e biliardi [Cod. 93.29.30]	2.547	2.413	5.079	5.471	5.202	5.162	6.127	5.564	6.033	5.514
Totale	**11.65**	**12.10**	**19.76**	**21.02**	**21.61**	**20.22**	**22.62**	**25.84**	**25.76**	**19.70**

Fonte: Nostre elaborazioni su dati AIDA 2020

Tabella 28 – Ricavi delle vendite delle imprese della filiera del gioco pubblico. Anni 2009-2018. (Migliaia di €)

Imprese	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Attività riguardanti le lotterie, le scommesse, le case da gioco [Cod. 92.00]	846.10	1.014.8	1.404.2	1.166.5	987.93	858.78	817.15	839.40	845.356	817.05
Ricevitorie del Lotto, SuperEnalotto; Totocalcio, ecc., [Cod. 92.00.01]	460.20	380.67	93.755	84.764	88.903	89.063	120.46	132.51	143.090	156.05
Gestione di apparecchi che consentono vincite in denaro funzionanti a moneta o a gettone [Cod. 92.00.02]	659.38	1.174.8	1.445.9	1.540.2	1.582.0	1.844.3	1.923.9	1.652.3	1.725.98	1.473.7
Altre attività connesse con le lotterie e le scommesse [Cod. 92.00.09]	3.641.7	4.115.7	5.004.0	4.676.4	4.512.3	5.057.3	5.825.1	6.195.1	6.534.24	5.997.9
Sale giochi e biliardi [Cod. 93.29.30]	864.6	987.3	1.048.	1.009.3	887.58	902.68	879.90	777.82	792.523	733.50
Totale	**6.472**	**7.673**	**8.996**	**8.477**	**8.058**	**8.752**	**9.566.**	**9.597.**	**10.041.**	**9.178.4**

Fonte: Nostre elaborazioni su dati AIDA 2020

Tabella 29 – EBITDA (Margine Operativo Lordo) delle imprese della filiera del gioco pubblico. Anni 2009-2018. (Migliaia di €)

Imprese	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Attività riguardanti le lotterie, le scommesse, le case da gioco [Cod. 92.00]	170.	208.93	289.03	243.63	150.68	211.23	199.07	204.46	198.28	179.64
Ricevitorie del Lotto, SuperEnalotto; Totocalcio, ecc., [Cod. 92.00.01]	199.	150.95	7.033	65	1.773	3.690	2.251	2.809	4.596	3.942
Gestione di apparecchi che consentono vincite in denaro funzionanti a moneta o a gettone [Cod. 92.00.02]	56.4	72.387	161.38	211.07	51.293	258.09	257.20	225.84	221.94	218.38
Altre attività connesse con le lotterie e le scommesse [Cod. 92.00.09]	195.	271.57	568.40	467.26	411.56	564.23	696.71	868.29	606.37	583.51
Sale giochi e biliardi [Cod. 93.29.30]	13	181.1	192.58	168.871	120.653	145.824	143.119	135.712	138.611	118.909
Totale	**753.3**	**884.9**	**1.218.**	**1.090.**	**735.96**	**1.183.**	**1.298.**	**1.437.**	**1.169.8**	**1.104.3**

Fonte: Nostre elaborazioni su dati AIDA 2020

EBITDA, acronimo di *Earnings Before Interests Taxes Depreciation and Amortization*, in italiano si traduce come *margine operativo lordo (MOL)*, è un indicatore utilizzato nell'ambito della valutazione d'azienda e dei titoli azionari. In particolare si tratta di un valido indicatore di profittabilità.

Tabella 30 – Totale imposte sul reddito correnti, differite e anticipate delle imprese della filiera del gioco pubblico. Anni 2009-2018. (Migliaia di €)

Imprese	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Attività riguardanti le lotterie, le scommesse, le case da gioco [Cod. 92.00]	30.438	42.783	59.598	56.674	36.225	18.662	30.354	21.390	21.124	22.811
Ricevitorie del Lotto, SuperEnalotto; Totocalcio, ecc., [Cod. 92.00.01]	60.956	45.134	2.232	**-757**	**-2.545**	1.098	802	934	1.326	1.172
Gestione di apparecchi che consentono vincite in denaro funzionanti a moneta o a gettone [Cod. 92.00.02]	15.525	13.624	31.746	42.874	**-7.085**	44.326	46.440	42.785	36.193	35.898
Altre attività connesse con le lotterie e le scommesse [Cod. 92.00.09]	44.383	60.707	124.77	96.894	74.734	85.810	143.31	227.39	112.15	121.28
Sale giochi e biliardi [Cod. 93.29.30]	21.837	36.712	40.464	34.746	18.903	23.625	28.189	25.342	24.033	23.005
Totale	**173.1**	**198.9**	**258.8**	**230.43**	**120.231**	**173.521**	**249.094**	**317.844**	**194.828**	**204.172**

Fonte: Nostre elaborazioni su dati AIDA 2020

Tabella 31 – Imposte correnti delle imprese della filiera del gioco pubblico. Anni 2009-2018. (Migliaia di €)

Imprese	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Attività riguardanti le lotterie, le scommesse, le case da gioco [Cod. 92.00]	40.824	50.400	64.14	64.742	32.825	40.799	27.885	22.150	22.142	22.763
Ricevitorie del Lotto, SuperEnalotto; Totocalcio, ecc., [Cod. 92.00.01]	2.278	2.562	2.057	942	1.076	1.100	800	957	1.254	1.168
Gestione di apparecchi che consentono vincite in denaro funzionanti a moneta o a gettone [Cod. 92.00.02]	10.724	12.410	38.17	48.933	21.925	28.819	32.042	32.144	34.214	36.015
Altre attività connesse con le lotterie e le scommesse [Cod. 92.00.09]	44.646	59.966	131.6	108.897	97.342	106.38	147.59	201.27	123.40	122.32
Sale giochi e biliardi [Cod. 93.29.30]	22.456	35.927	41.69	35.154	24.145	27.283	24.144	20.138	22.672	21.301
Totale	**120.92**	**161.26**	**277.7**	**258.669**	**177.31**	**204.38**	**232.46**	**276.66**	**203.69**	**203.57**

Fonte: Nostre elaborazioni su dati AIDA 2020

Tabella 32 – Utile netto delle imprese della filiera del gioco pubblico. Anni 2009-2018. (Migliaia €)

Imprese	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Attività riguardanti le lotterie, le scommesse, le case da gioco [Cod. 92.00]	44.33	72.342	81.303	72.520	**-7.611**	69.589	82.593	23.668	53.833	59.045
Ricevitorie del Lotto, SuperEnalotto; Totocalcio, ecc., [Cod. 92.00.01]	139.0	94.910	1.616	**-4.092**	**-9.712**	1.879	**-655**	1.034	2.733	2.342
Gestione di apparecchi che consentono vincite in denaro funzionanti a moneta o a gettone [Cod. 92.00.02]	16.97	**18.440**	49.092	56.862	**91.335**	84.844	50.127	56.791	61.666	84.844
Altre attività connesse con le lotterie e le scommesse [Cod. 92.00.09]	**133.0**	18.631	132.37	97.759	**12.041**	151.09	162.68	312.43	213.91	313.06
Sale giochi e biliardi [Cod. 93.29.30]	5.734	32.761	19.913	18.535	**56.720**	5.441	24.616	32.852	38.200	23.520
Totale	**72.9**	**200.2**	**284.2**	**241.5**	**177.4**	**312.8**	**319.3**	**426.7**	**370.34**	**482.810**

Fonte: Nostre elaborazioni su dati AIDA 2020

Tabella 33 –Redditività del capitale proprio (ROE) delle imprese della filiera del gioco pubblico. Anni 2009-2018. (Valori % medi)

Imprese	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Attività riguardanti le lotterie, le scommesse, le case da gioco [Cod. 92.00]	7,2	8,9	11,8	**-6,2**	**-5,7**	6,4	2,3	**-0,6**	4,2	7,1
Ricevitorie del Lotto, SuperEnalotto; Totocalcio, ecc., [Cod. 92.00.01]	1,8	**-3,1**	6,0	6,3	1,3	10,9	6,0	10,9	13,0	21,4
Gestione di apparecchi che consentono vincite in denaro funzionanti a moneta o a gettone [Cod. 92.00.02]	11,4	14,5	15,0	11,0	11,3	23,8	20,5	19,1	21,7	15,6
Altre attività connesse con le lotterie e le scommesse [Cod. 92.00.09]	7,3	7,7	8,4	2,5	**-0,8**	16,6	15,0	17,0	23,7	23,0
Sale giochi e biliardi [Cod. 93.29.30]	6,3	12,8	13,3	9,6	3,6	10,1	10,2	9,9	12,2	11,5
Valore medio complessivo	**7,0**	**10,8**	**11,8**	**7,1**	**3,4**	**15,6**	**14,4**	**15,0**	**19,5**	**17,6**

Fonte: Nostre elaborazioni su dati AIDA 2020

Il *Return on Equity* (*ROE*) [Redditività del capitale proprio] è uno dei importanti indicatori di bilancio e segnala la redditività di un'azienda.

Tabella 34 –Redditività del capitale investito (ROI) delle imprese della filiera del gioco pubblico. Anni 2009-2018. (Valori % medi)

Imprese	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Attività riguardanti le lotterie, le scommesse, le case da gioco [Cod. 92.00]	**-3,1**	**-0,4**	**-0,2**	**-2,9**	0,9	1,9	1,3	2,2	0,2	3,8
Ricevitorie del Lotto, SuperEnalotto; Totocalcio, ecc., [Cod. 92.00.01]	1,3	4,8	5,6	0,4	0,8	2,9	4,5	7,1	3,1	11,2
Gestione di apparecchi che consentono vincite in denaro funzionanti a moneta o a gettone [Cod. 92.00.02]	3,3	2,6	1,3	1,8	2,9	3,5	5,4	4,5	7,2	5,9
Altre attività connesse con le lotterie e le scommesse [Cod. 92.00.09]	1,6	2,0	1,5	0,9	0,4	2,6	3,7	5,3	6,5	6,7
Sale giochi e biliardi [Cod. 93.29.30]	2,6	3,2	4,1	3,9	4,5	5,4	5,3	5,9	6,3	4,2
Valore medio complessivo	**2,0**	**2,6**	**2,7**	**2,2**	**2,6**	**3,9**	**4,6**	**5,3**	**6,4**	**5,6**

Fonte: Banca dati AIDA 2020

Il *ROI*, *Return on Investment* o *Ritorno sull'Investimento*, a differenza del *ROE*, rapporta gli utili netti non solo al capitale proprio, ma al totale del capitale investito.

Alcune considerazioni conclusive

L'imposizione sui giochi ha una duplice finalità: portare entrate all'erario e limitare il consumo del prodotto gioco, aumentandone il prezzo per i consumatori attraverso l'imposizione. I due obiettivi appaiono in contraddizione: l'efficacia dell'imposizione nel diminuire la domanda di gioco comporta una minore raccolta e quindi minore gettito. Al limite, un'imposizione così elevata da azzerare la domanda di gioco azzererebbe anche le entrate da questa fonte. La contraddizione si attenua considerando due elementi: la differenza tra gioco patologico e non; l'esistenza del gioco illegale. Come ricordato nell'introduzione, il gioco d'azzardo è un'attività di consumo ben radicato nella storia e nella cultura della società e a grande maggioranza dei consumatori non è affetta da problemi di ludopatia. L'intervento pubblico non segue, conseguentemente, un approccio proibizionista, ma tende a contenere il fenomeno con l'obiettivo di tutelare i consumatori più deboli. Tale finalità viene per altro perseguita anche attraverso strumenti diversi dall'imposizione, cui si è fatto cenno nella parte precedente sulla normativa a tutela dei consumatori e a contrasto del GAP. Nel disegnare e calibrare tali strumenti, è importante evitare che gli individui, specialmente quelli più inclini a eccedere nel gioco, abbandonino i canali pubblici spostandosi verso quelli illegali, che in Italia, secondo stime della Guardia di Finanza, presenta un volume di affari intorno ai 20 miliardi di euro [cfr. *infra*, R. Seghetti, L'infiltrazione della criminalità organizzata e il mercato parallelo e concorrente del gioco d'azzardo]. L'eccessiva imposizione e la marginalizzazione dei giocatori potrebbero dunque rilevarsi controproducenti, sia per i giocatori, che nel mondo dei totem e delle scommesse illegale non riceverebbero più alcuna protezione, sia per le imprese e gli occupati del settore legale e per tutta la filiera collegata, sia per l'erario per la riduzione di gettito.

Bibliografia

Acadi, *Primo rapporto sul gioco pubblico*, 2019.

Agenzia delle dogane e dei monopoli, *Libro Blu 2018. Organizzazione, statistiche, attività*, 2019.

Camera dei Deputati, Servizio Studi, XVIII Legislatura, *La disciplina dei giochi*, Dossier n. 52, 2019.

Gandolfo, A. e V. De Bonis, "Evoluzione e innovazione del gioco pubblico in Italia: analisi esplorativa di un mercato in rapido cambiamento", *Finanza Marketing e Produzione*, 2011, n. 3, pp. 105-137.

MarketLine, Casinos and Gaming in Italy, 2019.

Sapar, *Il mercato del gioco di Stato. Dati e analisi del settore giochi*, 2019.

Studi Camera – Finanze, *La disciplina fiscale dei giochi*, 2019.

Ufficio parlamentare di bilancio, *La fiscalità nel settore dei giochi*, Focus tematico n. 6, 2018.

Ufficio Studi CGIA, *Percorso di studio sul settore dei giochi in Italia con particolare attenzione agli apparecchi con vincita in denaro*, 2019.

Banche dati:

AIDA, https://www.bvdinfo.com/it-it/le-nostre-soluzioni/dati/nazionali/aida

Eurostat, https://ec.europa.eu

Istat, https://www.istat.it

Statista, https://www.statista.com/topics/3660/gambling-industry-in-europe/

Giochi e apparecchi ammessi dalla legge: descrizione e funzionamento di hardware e software, produttori e importatori

Antonio Biondi

Gianmarco Omiccioli

(Graduate School of Economics Barcelona)

La legge suddivide gli apparecchi da gioco essenzialmente in due categorie: i giochi con o senza vincita in denaro. Della prima categoria fanno parte gli AWP (o Newslot) e le Video Lottery (VLT), che tuttavia presentano differenze sostanziali: i dispositivi AWP prevedono regole inderogabili, come il limite minimo di tempo per partita al fine di contrastare la ludopatia o il vincolo massimo di giocata; dall'altro i VLT offrono cospicue vincite in denaro e consentono il pagamento delle partite anche attraverso carte prepagate e banconote. Nella seconda categoria rientrano invece i giochi per bambini, che corrispondono premi non monetari e in cui la componente di abilità del giocatore è prevalente rispetto a quella casuale e aleatoria.

Gli apparecchi da intrattenimento e gioco ammessi dalla legge sono regolati dal Testo unico delle leggi di pubblica sicurezza (di seguito TULPS) istituito con Regio decreto n.773/1931. L'attività per la produzione, la distribuzione, l'esercizio e l'utilizzo di tali dispositivi è disciplinato dall'art. 110 del TULPS che detta le norme principali sul loro funzionamento ma rimanda ai Decreti Direttoriali del Ministero dell'Interno e del Ministero dell'Economia le specifiche tecniche degli stessi. L'art. 110 suddivide gli apparecchi da intrattenimento per tipologia e li inquadra dal punto di vista normativo:

AWP o Newslot – Disciplinati dal comma 6 lettera a, questi apparecchi prevedono vincite in denaro e pertanto denominati AWP (*Amusement with prize*). Le caratteristiche tecniche di questi dispositivi sono dettagliate nel Decreto Direttoriale 4 dicembre 2003 come modificato dal Decreto 19 Settembre 2006 e dal Decreto del 29 Maggio 2013:

- La distribuzione di vincite in denaro, ciascuna del valore non superiore a 100 euro, avviene immediatamente dopo la conclusione della partita ed esclusivamente in monete.
- Le vincite sono computate direttamente dall'apparecchio in modo casuale su un ciclo complessivo di massimo 140.000 partite, e non devono risultare inferiori al 65% delle somme giocate.
- La durata della partita non può essere inferiore a 4 secondi.

- Alla componente aleatoria del gioco (che deve essere, pertanto, dettato dal caso) devono aggiungersi elementi di abilità personale che consentano al giocatore di scegliere la strategia che ritiene migliore tra quelle proposte dal gioco
- Per essere operativo, ciascun apparecchio di gioco deve essere collegato alla rete telematica dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli di Stato e si attiva con l'introduzione di monete in euro, prevedendo un costo per partita non superiore a 1 euro. Non è ammessa l'introduzione di banconote.
- L'utilizzo è vietato ai minori di 18 anni
- Gli apparecchi non possono riprodurre, né simulare in parte, il gioco del poker.

Schede di gioco – Ogni apparecchio da intrattenimento ha una scheda di gioco. Essa rappresenta l'insieme di componenti hardware e software indispensabili per il corretto funzionamento della macchina. Al suo interno vengono installate tutte le funzioni di gioco e memorizzati i contatori, le interfacce e i protocolli di comunicazione, prevedendo un apposito spazio per il dispositivo di controllo di ADM che deve essere opportunamente protetto.

La scheda è inserita direttamente dal produttore del congegno ed è riposta in un contenitore metallico dotato di sigilli anti-effrazione e dispositivi in grado di comunicare eventuali manomissioni. E' sempre il produttore/importatore a predisporre i collegamenti tra il contenitore della scheda di gioco e gli altri dispositivi che fanno parte dell'apparecchio (compresa la connessione alla porta seriale): una volta verificato il loro corretto funzionamento, questi vengono isolati assieme alla scheda di gioco mediante una apposita copertura metallica in grado di impedire ogni eventuale modifica. Al fine di scongiurare manomissioni, inoltre, le memorie dei dati sono preservate in caso di interruzione della corrente elettrica, consentendo il ripristino dei programmi e delle informazioni nello stato antecedente.

L'accesso a ciascun componente hardware e software dell'apparecchio può avvenire esclusivamente in modo controllato, attraverso procedure che garantiscano:

- Diversi livelli di autorizzazione, in relazione al motivo per cui tale accesso viene eseguito
- La registrazione dei tentativi di accesso da parte di soggetti non autorizzati

In caso di manomissione, o in presenza di uno specifico comando di blocco trasmesso dalla rete telematica di ADM, in ciascun apparecchio è previsto il blocco meccanico dei dispositivi di inserimento delle monete. Anche i lavori di manutenzione sono registrati e soggetti a diretta comunicazione con ADM. Ciascun intervento è infatti inserito in un apposito registro nel quale si annota: l'oggetto dell'intervento, la data di effettuazione e i dati identificativi di colui che ha effettuato l'intervento (il produttore della scheda di gioco, per qualsiasi intervento sulla scheda stessa, oppure soggetti specializzati incaricati da produttore/importatore stesso).

Specifiche funzionali – Ciascuna macchina da gioco è individuata da codici identificativi, memorizzati nei contatori e visualizzabili direttamente su video e/o display ad ogni accensione. Si

tratta di codici rilasciati da ADM che hanno l'obiettivo di individuare, in modo non equivoco, sia la scheda di gioco che il produttore della scheda, oltre al software di gioco.

Gli apparecchi sono in grado di memorizzare ogni informazione rilevante attraverso una serie di contatori non azzerabili, in grado di tracciare:

- Il volume progressivo di euro introdotti
- Il volume di euro restituiti sotto forma di vincita
- Il numero di cicli complessivi di partite effettuate
- Il volume di euro introdotti relativo alle partite giocate nel ciclo corrente
- Il volume di euro restituiti nel ciclo corrente

Come accennato prima, all'interno dei dispositivi sono memorizzati protocolli di comunicazione che, attraverso sistemi di cifratura delle informazioni presenti nelle schede di gioco (mediante algoritmi di crittografia avanzata), che consentono la trasmissione di dati:

- Dalla scheda di gioco al dispositivo di controllo di AAMS e viceversa
- Dalla scheda di gioco alla rete telematica di AAMS e viceversa

Rete telematica ADM – Come disciplinato dal Decreto Direttoriale sopra menzionato, le AWP sono collegate, tramite una comune connessione internet[10], a una centralina PDA che agisce da router. Quest'ultima acquisisce le informazioni trasmesse dagli apparecchi e successivamente le invia alla rete telematica di ADM che ha il compito di verificare il funzionamento in tempo reale dei dispositivi e controllare il loro corretto funzionamento. In particolare, la rete telematica ha compiti di:

- Collegamento in rete degli apparecchi e videoterminali di gioco al sistema di elaborazione
- Raccolta periodica dei dati, registrati negli apparecchi e videoterminali di gioco, e trasferimento almeno quotidiano degli stessi al sistema centrale
- Raccolta, al di fuori della periodicità stabilita e su specifica richiesta di ADM, dei dati registrati degli apparecchi e videoterminali di gioco e invio di questi ultimi al sistema centrale
- Rilevazione di conformità del funzionamento degli apparecchi alle prescrizioni per il gioco lecito
- Trasmissione immediata la sistema centrale delle rilevazioni di non conformità di funzionamento
- Tele-diagnostica periodica per malfunzionamenti al sistema centrale
- Predisposizione di informazioni sulla redditività degli apparecchi e trasmissione al sistema centrale
- Contabilizzazione delle somme giocate, delle vincite e del prelievo erariale unico e trasmissione periodica delle informazioni al sistema centrale

[10] Il controllo sul collegamento si esercita esclusivamente contattando l'AAMS regionale.

Conformità alla legge- L'operatività degli AWP è condizionata al nullaosta di distribuzione (NOD) in copia conforme, di messa in esercizio (NOE) e attestato di conformità in originale[11]. In caso di violazione sono previste sanzioni amministrative da 500 a 3.000 euro per ciascun apparecchio.

Le sanzioni per violazione delle regole tecniche e di legge sono le seguenti: 4.000 euro per ciascun apparecchio per chiunque sul territorio nazionale distribuisce od installa o comunque consente l'uso in luoghi pubblici od aperti al pubblico od in circoli ed associazioni di qualunque specie di apparecchi o congegni non rispondenti alle caratteristiche ed alle prescrizioni indicate nei commi 6 o 7 e nelle disposizioni di legge ed amministrative attuative di detti commi.

Da 5.000 a 50.000 Euro per chiunque, sul territorio nazionale, produce, distribuisce o installa o comunque mette a disposizione, in luoghi pubblici o aperti al pubblico o in circoli o associazioni di qualunque specie, apparecchi destinati, anche indirettamente, a qualunque forma di gioco, anche di natura promozionale, non rispondenti alle caratteristiche di cui ai commi 6 e 7.

All'interno del nullaosta è riportato un ologramma antifalsificazione e un codice identificativo che ne garantiscono l'autenticità.

Al fine di verificarne il funzionamento, possono essere disposte verifiche tecniche sull'apparecchio. Queste possono sostanziarsi in prove o procedure di simulazione, un esame del codice sorgente del software oppure un controllo visivo e/o documentale.

Video lottery terminal (vlt) - Il comma 6 lettera b disciplina le moderne *Video Lottery Terminal* (di seguito VLT). Classificati come apparecchi da intrattenimento, le VLT appaiono esteriormente simili alle AWP pur avendo caratteristiche profondamente differenti. In questa categoria rientrano i giochi subordinati all'autorizzazione di un Concessionario, tra cui anche i tipici giochi da casinò quali Poker, Roulette, Black Jack, Bingo. Le caratteristiche tecniche di queste macchine sono regolate dal Decreto Direttoriale 22 gennaio 2010 che prevede in particolare:

- Vincite massime più alte delle AWP, pari a 5.000 euro ad esclusione del jackpot, ove presente, da erogare direttamente in sala
- Un costo massimo per la singola partita pari a 10 euro, con posta minima fissata a 0.10 euro
- Una modalità di pagamento che comprende, oltre alle monete: banconote, carte prepagate, ticket o smart card
- Una probabilità di vincita maggiore rispetto alle AWP: la percentuale delle somme giocate destinate alle vincite non deve essere inferiore all'83%
- Un importo massimo del jackpot pari a 100.000 euro per ciascuna sala giochi e 500.000 euro per ciascun sistema di gioco.

[11] Prima della messa in distribuzione definitiva, è previsto un periodo di collaudo "sul campo" durante il quale l'apparecchio opera grazie a un nullaosta temporaneo rilasciato da AAMS.

Ambienti dedicati - Va inoltre sottolineato che gli apparecchi che rientrano in questa tipologia possono essere installati solo nelle sale con attività prevalente di gioco come sale bingo, agenzie di scommesse, negozi di gioco o sale pubbliche da gioco (che devono necessariamente riservare uno spazio per i giochi riservato ai minori) con regolare licenza disposta dall'art.88 del Tulps. La disciplina prevede che i VLT siano distanziati fisicamente dagli apparecchi di gioco di altra tipologia, prevedendo di riservare nel caso una specifica parte del locale.

Le sale, inoltre, sono obbligatoriamente fornite di sistemi di videosorveglianza a circuito chiuso. Ciascuna sala può avere fino a un massimo di 150 VLT, in base alla metratura del locale:

Classe di mq	Valori
Da 50 a 100 mq	Fino a 30 VLT
Da 101 a 300 mq	Fino a 70 VLT
Oltre i 300 mq	Fino a 150 VLT

Il sistema di gioco – Gli apparecchi VLT rappresentano solo una parte di una più complessa piattaforma tecnologica che consente il controllo remoto delle operazioni di gioco. Essa è costituita da:

- Un sistema centrale, ossia un complesso di sistemi informatici che consente la gestione e il controllo del sistema di audit, del sistema di contabilità e del sistema di gestione dei giochi.
  Nel dettaglio, il sistema di audit ha il compito di controllare e memorizzare in tempo reale le operazioni, i dati scambiati tra i componenti del sistema centrale e il sistema di sala e gli apparecchi terminali, oltre a produrre report e statistiche utili a ricostruire le partite giocate su ciascun VLT.
  Il sistema di contabilità, invece, elabora i dati contabili e tiene traccia delle informazioni relative a ciascun sistema di gioco.
  Diverso il ruolo del sistema di gestione dei giochi, che si occupa del controllo del corretto funzionamento del software di gioco e contiene l'archivio dei giochi autorizzati, oltre a determinare il risultato del gioco per mezzo del RNG (Random Number Generator), ossia il generatore di numeri casuali realizzato con programmi software e/o dispositivi hardware, che risiede sul sistema centrale e fornisce le combinazioni casuali ai fini della determinazione degli esiti di ciascuna partita.
- Un sistema di recovery e backup, fisicamente separato dal sistema centrale, cui è demandato il ripristino del funzionamento dell'intero sistema di gioco e almeno una copia delle banche dati
- Un sistema di sala (o server di sala) che fa da tramite tra il sistema centrale e i singoli apparecchi videoterminali sia per quanto riguarda le operazioni di comunicazione che di contabilità.

- Gli apparecchi VLT, che possono funzionare solo se connessi con il sistema centrale in maniera diretta o tramite il server di sala.

Il sistema di gioco ha, nel suo complesso, il compito di garantire la comunicazione in tempo reale tra tutte le componenti appena menzionate, la memorizzazione e la tracciabilità dei dati di gioco, la distribuzione in tempo reale delle combinazioni generate dal RNG attraverso il sistema di gestione dei giochi, escludendo la possibilità di memorizzarle prima del loro utilizzo.

Il sistema centrale si occupa di una serie di attività di rilievo, tra cui: procedure di verifica automatica e almeno giornaliera dell'integrità del software installato su ogni VLT; il monitoraggio delle componenti di gioco; l'esecuzione delle procedure di blocco a fronte di malfunzionamenti o tentativi di manomissione; la registrazione delle operazioni relative a singole puntate e singole vincite, importi incassati e vincite erogate giornalmente, mensilmente e annualmente da ogni VLT; tutte le connessioni e disconnessioni che hanno interessato i singoli apparecchi oltre che gli accessi al sistema di gioco o sul software.

Giochi senza vincita in denaro – In questa categoria rientrano gli apparecchi di intrattenimento descritti nel comma 7 dell'art.110 del Tulps e disciplinati dal Decreto Direttoriale 8 novembre 2005[12] che ne dettaglia le specifiche tecniche. Si tratta più nello specifico di congegni da divertimento senza vincita in denaro che si distinguono in due diverse tipologie:

Giochi con premi non monetari – Vi rientrano gli apparecchi privi di monitor che prevedono una componente di abilità fisica, mentale e strategica (si pensi alle pesche di abilità o alle gru). Tali apparecchi si attivano mediante l'introduzione di monete metalliche pari a un massimo di 1 euro per partita e distribuiscono direttamente premi non monetari (prevalentemente piccola oggettistica come pupazzi, orologi, portachiavi ecc.) non convertibili in denaro e pari a un valore non superiore a 20 volte il costo della partita (vincita non superiore a 20 euro in valore).

Si tratta di dispositivi elettromeccanici, dotati di pulsanti e joystick e privi di video o altri strumenti di visualizzazione di immagini, che non consentono l'accumulazione di punti tramutabili in crediti. Tali giochi hanno una componente intrinseca di casualità (si consideri, ad esempio, alla traiettoria non predicibile di una pallina) che tuttavia non è riconducibile ad alee programmate da software dedicati. Comunque nonostante la presenza della casualità l'esito deve poter essere condizionato in qualche modo dall'abilità (come da circolare 2/Coa/DG/2004).

Giochi senza premi – Si tratta di apparecchi di puro intrattenimento e dotati di monitor che non distribuiscono premi. In tale categoria rientrano i giochi in cui la componente di abilità personale è prevalente, tale da rendere la durata della partita variabile. In questa categoria rientrano i giochi il cui unico scopo è la ripetizione della partita (es: giochi di simulazione di calcio, combattimento o corse automobilistiche).

[12] Modificato dal decreto Interdirettoriale 20 aprile 2011.

Giochi con *ticket redemption* – Si tratta di una nuova tipologia di apparecchi meccanici ed elettromeccanici, di importazione statunitense, che immediatamente dopo la fine della partita distribuisce tagliandi (i cosiddetti *ticket redemption*) da consegnare al gestore della sala in cambio di un premio commisurato al punteggio raggiunto. I premi consistono in piccola accessoristica ma anche oggetti di pregio, quali ad esempio mp3, cellulari, orologi e tablet. Nella tipologia, disciplinata dalla l. 24 dicembre 2012 n.228, rientrano la pallacanestro, i tiri al gettone, il tiro al bersaglio, prova di riflessi, ruspe, juke-box ecc., nei quali l'abilità individuale è preminente.

Giochi a tempo o a scopo – Descritti nel comma 7 lettera c ter, si tratta di apparecchi meccanici ed elettromeccanici per i quali la durata del gioco non è predeterminata, ma in funzione di un determinato scopo. Tra questi figurano: calcio-balilla, flipper, biliardino, flipper, ping-pong, dardi o freccette ecc. Si tratta di modalità di intrattenimento che si basano esclusivamente sulle capacità personali dei giocatori e che non prevedono la corresponsione di premi (né monetari né di altra natura[13]). Tali giochi si caratterizzano inoltre per l'assenza, in ogni fase, di componenti aleatorie.

PRODUTTORI E IMPORTATORI

L'attività dei soggetti che operano nell'ambito degli apparecchi da intrattenimento sopra descritti, è soggetta al rilascio di una apposita licenza prevista dall'art. 86 o 88 del Tulps. Tale attività si distingue in:

- Produttori/importatori di congegni;
- Altri soggetti autorizzati, incaricati di effettuare interventi di manutenzione e installazione, oppure altre mansioni funzionali alla raccolta del gioco (distributori, gestori, noleggiatori)

Da un lato, il produttore è colui che professionalmente costruisce sul territorio comunitario, realizzando un prodotto integralmente finito, apparecchi e congegni da intrattenimento o da gioco di abilità, e intende commercializzarli sul territorio nazionale. Dall'altro, l'importatore è colui che introduce all'interno del territorio nazionale apparecchi, anch'essi da intrattenimento o da abilità, finiti in ogni loro parte e destinati ad essere installati. Per svolgere tali attività, produttori e importatori devono essere iscritti nella sezione C dell'apposito elenco[14] pubblico nazionale istituito presso il Ministero dell'Economia.

In assenza di disposizioni specifiche da parte del legislatore, vale la regola generale per cui l'autorizzazione deve essere richiesta al Comune dove ha sede legale l'operatore. Il produttore e l'importatore hanno l'obbligo di richiedere all'ADM una verifica tecnica dei modelli di apparecchio interessati, per verificarne la conformità alle prescrizioni normative. Una volta ottenuta la

[13] La Circolare n.2 /COA/DG/2004 dispone, tra le caratteristiche che definiscono la liceità degli apparecchi, l'assenza di qualsiasi vincita di qualsiasi natura.
[14] di cui all'art.1, comma 533 della legge 266/2005, istituito a decorrere dal 1 gennaio 2011

certificazione di conformità dell'esemplare alla legge, è possibile richiedere all'Ispettorato Compartimentale dei Monopoli competente per territorio (dove si trova la sede legale) il "nulla osta di distribuzione", che viene poi consegnato ai cessionari degli apparecchi. Questi soggetti sono tenuti all'iscrizione nell'elenco degli operatori in materia di apparecchi da trattenimento, istituito presso i Monopoli di Stato, che costituisce titolo abilitativo per le attività esercitate.

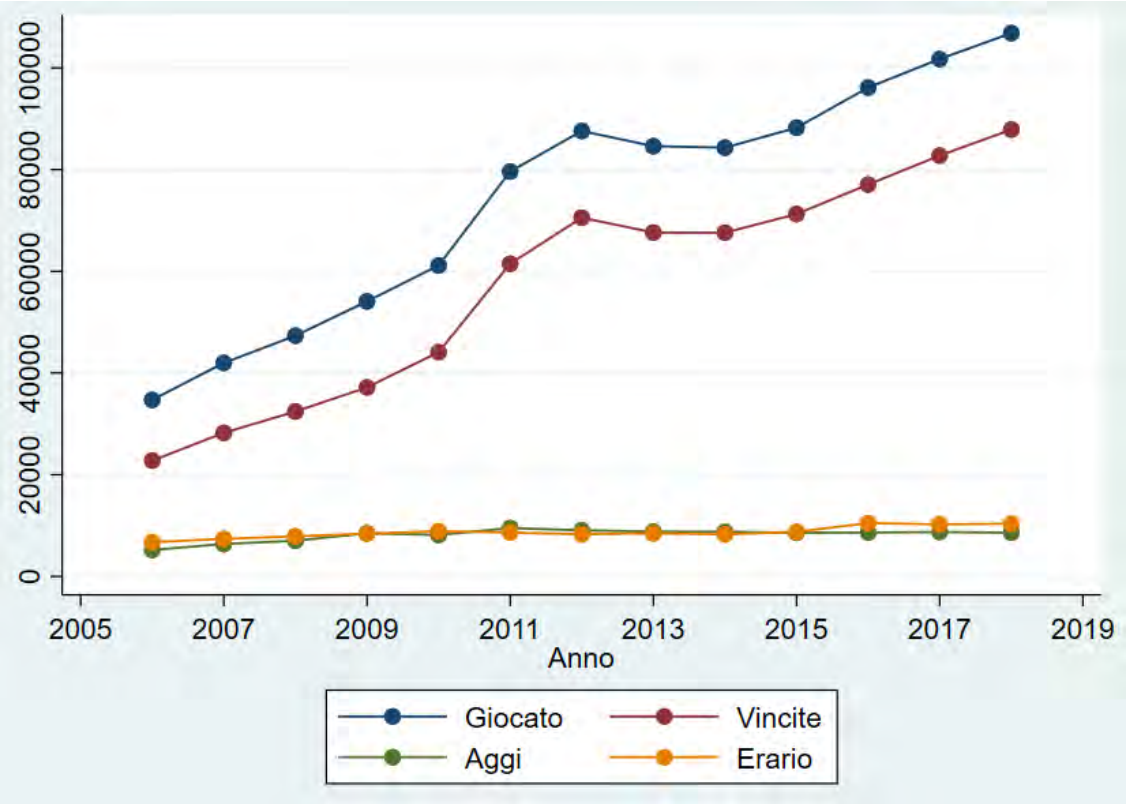
RIFERIMENTI:

- *D. Interdirett. 4 dicembre 2003, concernente le regole di produzione e di verifica tecnica degli apparecchi e congegni da divertimento ed intrattenimento di cui all'articolo 110, comma 6, lettera a) del T.U.L.P.S.*
- *Decreto Interdirett. 19 settembre 2006, concernente integrazioni e modifiche alle regole tecniche degli apparecchi di gioco di cui all'art.110, comma 6, lettera a, del T.U.L.P.S.*
- *Decreto Prot. n. 2302/GIOCHI/ADI del 29 maggio 2013, Nuove regole tecniche di produzione e verifica tecnica degli apparecchi e congegni da divertimento e intrattenimento di cui all'articolo 110, comma 6, lettera a) del T.U.L.P.S.*
- *Decreto direttoriale Elenco soggetti abilitati*
- *Decreto Direttoriale 22 gennaio 2010 - Disciplina dei requisiti tecnici e di funzionamento dei sistemi di gioco VLT, di cui all'articolo 110, comma 6, lettera b) del T.U.L.P.S.*
- *Provvedimento n. 96292/R.U. del 1 agosto 2019 – Determinazione pubblicazione delle linee guida per le verifiche di conformità sui sistemi di gioco e sui giochi per VLT.*

2.1 Il settore dei giochi: un mercato in crescita

Dagli anni ’90 ad oggi, come evidente nel grafico, il mercato dei giochi sta vivendo una crescita esponenziale e ha visto aumentare il suo volume di gioco più del 200% tra il 2006 e il 2018. In particolare, tutti gli attori del settore hanno potuto beneficiare di questa crescita, grazie ad un incremento in valore assoluto di ciascuna delle componenti del volume complessivo del giocato.[15]

Grafico Trend Settore



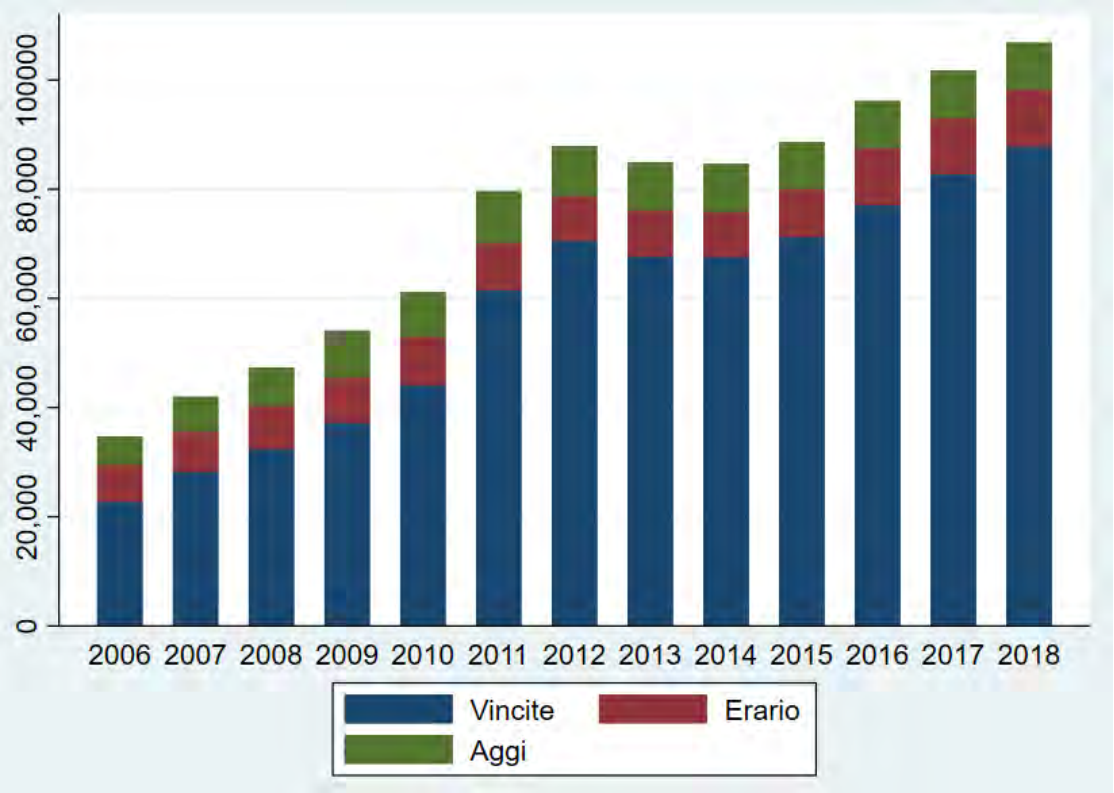
Fonte: Nostra elaborazione su dati forniti dall’Agenzia delle Dogane e dei Monopoli

Anzitutto, essendo il totale delle somme vinte dai giocatori spesso determinato per legge come quota fissa del giocato, le vincite hanno presentato una crescita sostanziale e un trend parallelo a quello della raccolta. Per quanto riguarda l’erario, si evidenzia un forte aumento delle entrate finanziarie per lo Stato, testimoniato da un tasso di crescita del 50% circa tra il 2006 e il 2018. Infine, anche l’aggio spettante ai concessionari, inteso come differenza tra il volume totale del giocato e vincite al netto delle spese erariali, registra un aumento del 58% circa.
Tuttavia, come mostrato nella seguente tabella, analizzando in maniera più approfondita i trend di queste componenti e considerandone i valori assoluti anziché i tassi di crescita, si rileva che non tutti gli attori del settore hanno beneficiato equamente della sua espansione. In effetti, va notato

[15] Serie Storiche, Libri Blu 2014-2018 - Agenzia dei Monopoli

che le entrate erariali risultano essere superiori negli ultimi anni rispetto agli aggi, rivelando che la pressione fiscale sui gestori ha superato il 50% dei ricavi totali.

Composizione Giocato

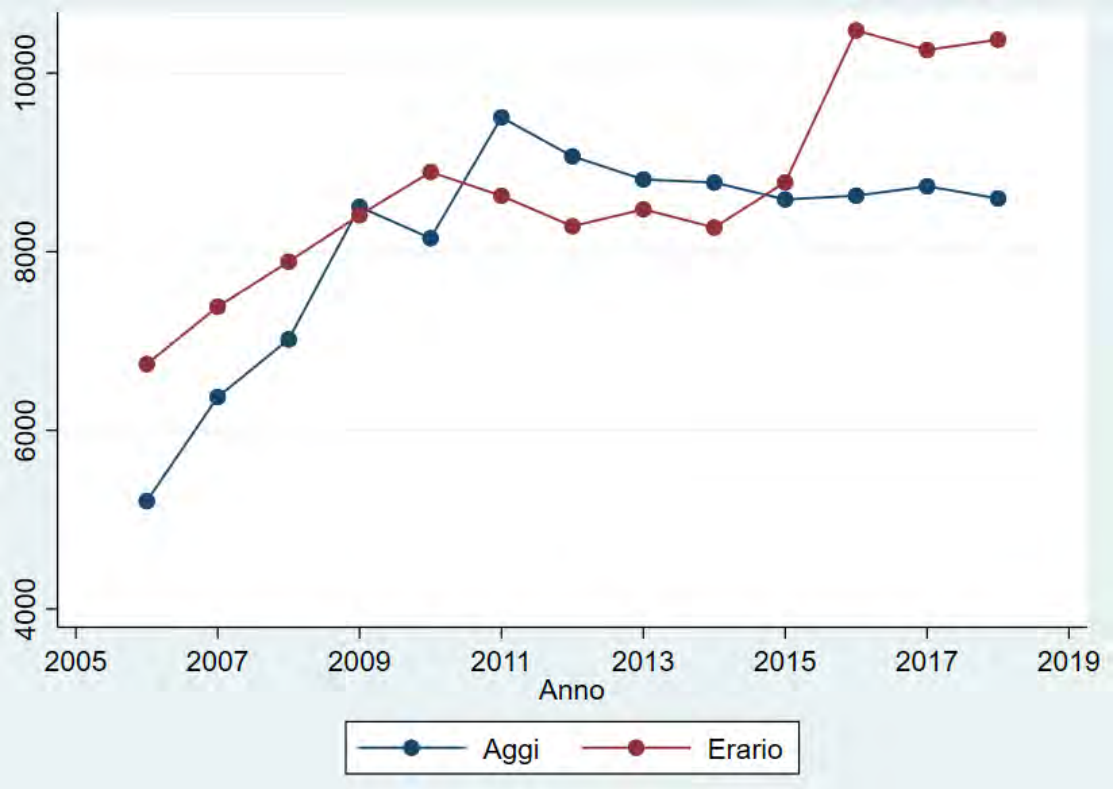


Fonte: Nostra elaborazione su dati forniti dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli

In particolare, il grafico rivela che tale sorpasso è avvenuto tra il 2015 e il 2017, periodo in cui le entrate statali sono aumentate di ben il 16%. Al contrario, già a partire dal 2010 i profitti degli operatori del settore si mostrano costanti. In altre parole, mentre gli aggi sono rimasti allo stesso livello negli ultimi 9 anni, la pressione fiscale è aumentata sostanzialmente.[16]

[16] Serie Storiche Nazionali 2006- 2016, Agenzia delle Dogane e dei Monopoli

Grafico Serie Erario Aggi



Fonte: Nostra elaborazione su dati forniti dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli

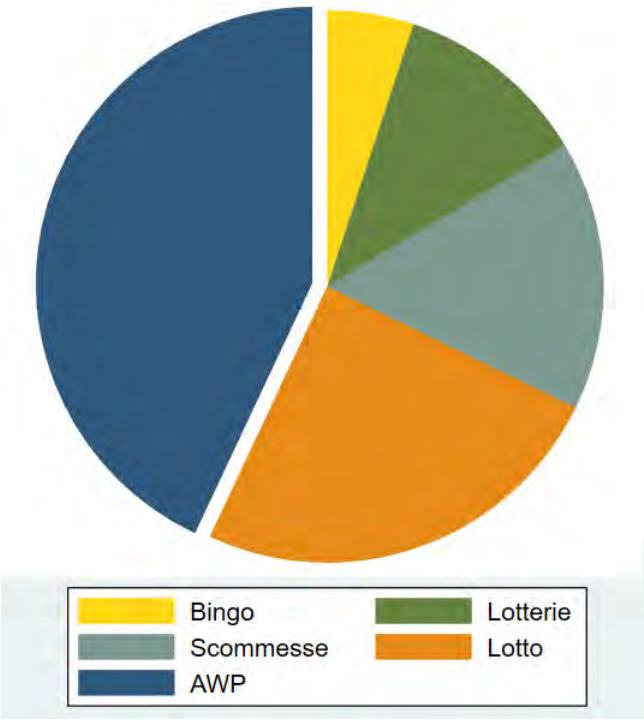
D'altra parte, anziché considerare i benefici dell'espansione sui diversi attori del mercato - ossia Stato, giocatori e gestori - è utile adottare anche un'altra prospettiva, andando ad analizzare i trend dei diversi segmenti di gioco del settore. In effetti, questa analisi alternativa consente al contempo di individuare le determinanti della crescita del mercato e di verificare quali siano in esso come siano stati ripartiti gli oneri, ossia i costi tributari crescenti, e gli onori, dovuti all'aumento degli aggi, generati dallo sviluppo del settore.

Naturalmente, non tutti i tipi di gioco presentano trend simili e, in questo senso, è interessante notare come sia cambiata la composizione dell'offerta tra il 2006 e il 2016, riportando le quote proprie di ciascun segmento rispetto al volume della raccolta complessiva del settore.[17] In particolare, mentre alcuni segmenti tendono progressivamente alla scomparsa, altri stanno conquistando quote di mercato significative pur essendo entrati nel settore solo recentemente, mentre altri ancora pur vedendo ridursi il loro spazio, stanno contribuendo al processo di crescita generale. Ad esempio, sebbene il volume di gioco delle scommesse sia aumentato negli ultimi 15 anni, il segmento, in termini di quote di mercato, sembra aver perso terreno a causa

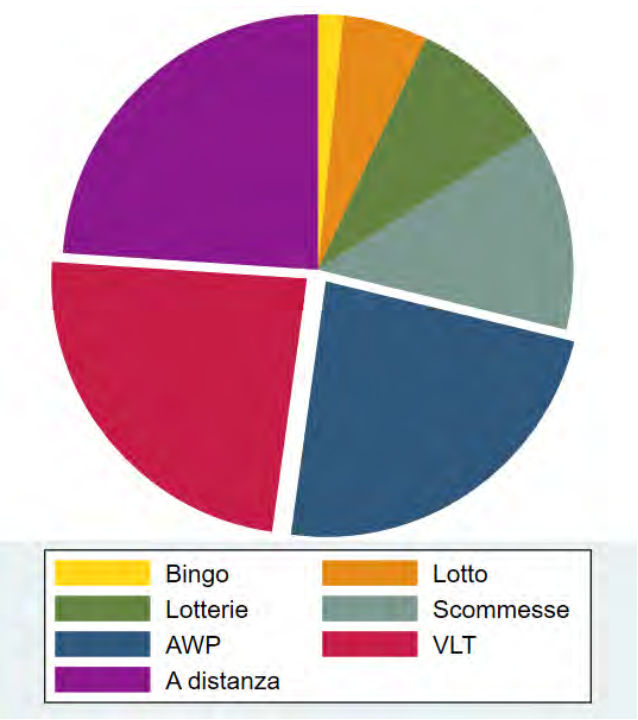
[17] Si precisa che, nei seguenti grafici, si è provveduto ad un raggruppamento dei segmenti di gioco proposti nei Libri Blu di ADM secondo le caratteristiche comuni presentate da ciascuno. In particolare, la voce Scommesse include giochi su base sportiva, giochi su base ippica e scommesse virtuali; Lotto comprende sia il segmento del Lotto sia i giochi numerici a totalizzatore; i giochi "A distanza" considerano Tornei, Poker Cash, Giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo e giochi di carte in forma fissa e Betting exchange.

principalmente del declino delle scommesse ippiche e nonostante l'incremento di quelle dedicate agli altri sport e virtuali. Al contempo, altri segmenti di gioco quali le lotterie, il bingo e il lotto (comprendente in questa analisi anche i giochi numerici a totalizzatore) hanno mantenuto un volume di gioco costante, ma allo stesso tempo hanno subito una riduzione della loro quota di mercato in favore di segmenti emergenti quali quello del gioco online, dei giochi di carte o di sorte a quota fissa e delle Video Lottery (VLT).

Torta Giocato 2006



Torta Giocato 2018

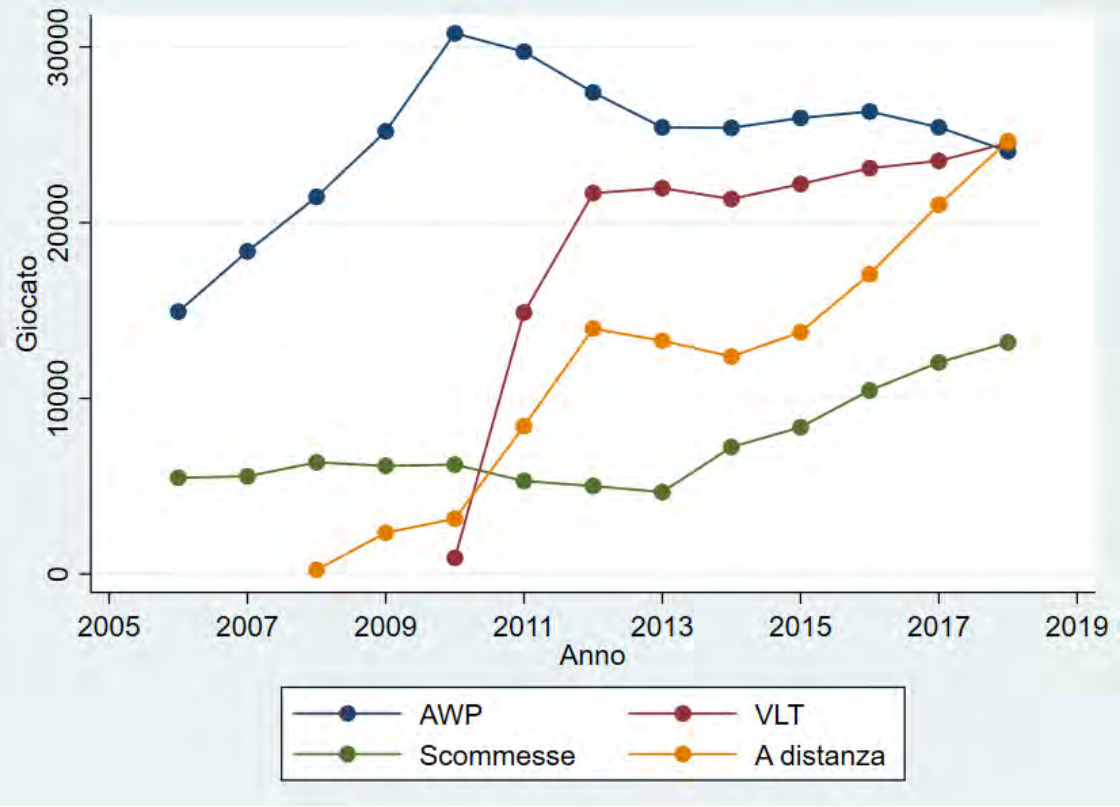


Fonte: Nostra elaborazione su dati forniti dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli

Nel complesso, come risultato di questo processo, il settore del gioco è profondamente cambiato nella sua composizione e non solo nelle dimensioni di ciascun segmento, ma anche nella varietà dei giochi offerti al pubblico. In teoria, tale varietà e le conseguenti sostanziali differenze che caratterizzano i vari segmenti di gioco potrebbero portare erroneamente a considerare ciascuno di essi come appartenenti a un diverso settore. Tuttavia, il mercato dei giochi viene in letteratura considerato come un unico mercato dato l'elevato grado di sostituibilità presente tra i vari segmenti. In effetti, i diversi tipi di giochi rappresentano per i consumatori variazioni dello stesso servizio, come testimoniato dal fatto che ogni qualvolta un nuovo gioco viene introdotto nel mercato, all'aumentare del volume complessivo del giocato, si accompagna spesso una riduzione della domanda di altri tipi di gioco. Tale crescente eterogeneità nei prodotti offerti ha comunque sicuramente contribuito alla crescita dell'intero settore, avendo creato l'opportunità di attirare nuovi tipi di giocatori ed espandendo quindi gli orizzonti del mercato.

Nello specifico, tra le determinanti di questo processo di espansione, come mostrato nel grafico, l'ampliamento dell'offerta di scommesse sportive e l'espansione del segmento dei giochi online e dei giochi di carte o di sorte a quota fissa hanno sicuramente ricoperto un ruolo significativo, alimentando la crescita rispettivamente del comparto Scommesse e dei Giochi A Distanza. Inoltre, risulta decisivo l'impatto generato dal riconoscimento legale degli apparecchi da intrattenimento. In particolare, l'introduzione delle AWP nel 2004 e delle VLT nel 2010 hanno dato un impulso rilevante al gettito erariale dello Stato e alla raccolta del giocato nel suo complesso, arrivando a rappresentare circa il 50% dell'ammontare giocato nell'intero mercato. Infine, l'introduzione del bingo e delle lotterie gestite a livello statale e il lotto, hanno garantito a loro volta dei ricavi costanti, contribuendo a rendere il mercato dei giochi sempre più maturo.

Grafico Trend Settore



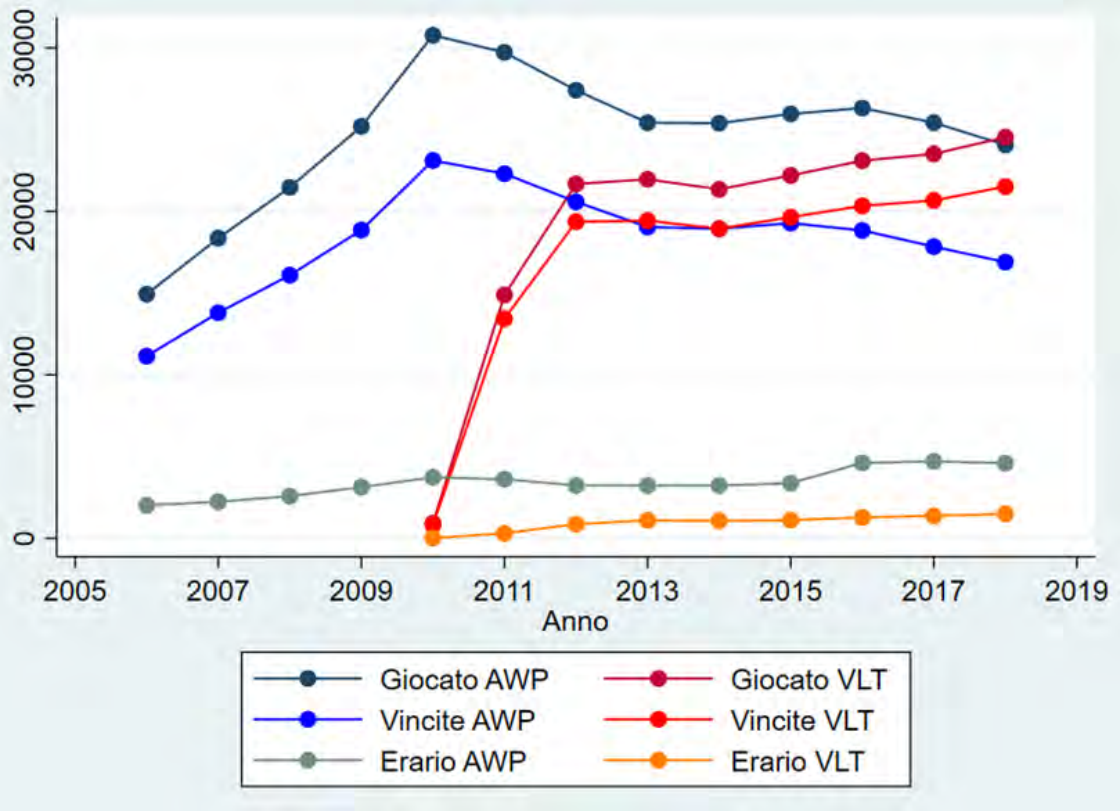
Fonte: Nostra elaborazione su dati forniti dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli

2.2 Gli apparecchi da intrattenimento

Al fine di effettuare un'analisi più approfondita della distribuzione dei benefici e degli oneri di tale crescita, come accennato in precedenza, occorre verificare se ciascuno di questi segmenti sia stato affetto in egual misura dal citato aumento della pressione fiscale, o seppure questa si sia concentrata solo su alcuni particolari tipi di gioco. In particolare, è interessante focalizzarsi sul segmento degli apparecchi da intrattenimento, il quale, oltre a rappresentare una quota

importante dell'intero mercato, appare esserne anche uno dei segmenti più dinamici. In effetti, studi recenti hanno stimato gli occupati del comparto degli apparecchi da intrattenimento a livello nazionale in circa 60000 unità, includendo gli impiegati nell'intera filiera (ad esclusione dei soli concessionari), dai dipendenti delle imprese che gestiscono le sale in cui si trovano esclusivamente le AWP e le VLT o che offrono anche altre segmenti di giochi leciti (agenzie di scommesse, sale giochi, sale bingo), a coloro i quali gestiscono le Slot presso terzi, fino a considerare i posti di lavoro generati nell'intero indotto, sia tra i costruttori degli apparecchi, sia nelle imprese con un diverso core business principale, ma nel cui locale si trovano anche le AWP (come alberghi, ristoranti, circoli sportivi, edicole, stabilimenti balneari, ecc.).[18]

Grafico Serie ADI



Fonte: Nostra elaborazione su dati forniti dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli

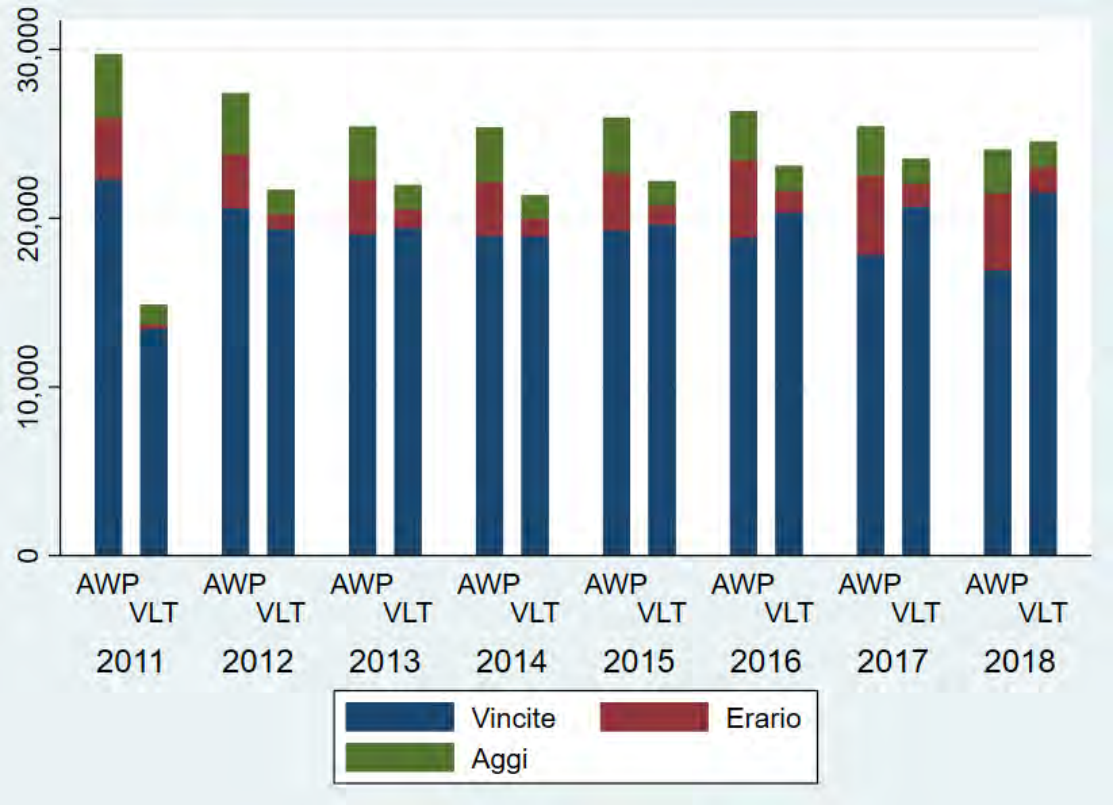
Si tratta di apparecchi dotati di un attestato di conformità rilasciato direttamente dal Ministero dell'economia e delle finanze, obbligatoriamente collegati ad una rete telematica e suddivisi in *new slot* (o AWP) e *videolottery* (o VLT).

Come detto, le AWP (Amusement With Prizes) sono state riconosciute legalmente nel 2004, al fine in particolare di contrastare la situazione di clandestinità in cui avevano operato fino a quel momento. Nel periodo compreso tra il 2004 e il 2010, l'introduzione di questi apparecchi ha dato un impulso decisivo alla crescita del volume di gioco dell'intero settore, al punto che in questi anni il trend del volume complessivo giocato e quello ricavato dalle sole AWP mostrano un'impennata

[18] "Percorso di studio sul settore dei giochi in Italia con particolare attenzione agli apparecchi con vincita in denaro". A cura di Ufficio Studi CGIA Mestre. 2019.

simile e appaiono paralleli, con un tasso di crescita pari rispettivamente all'80% e al 100% circa. Nel 2010, tuttavia, l'introduzione delle VLT ha rappresentato per le AWP l'ingresso di un forte concorrente, dato l'elevato grado di sostituibilità tra i due tipi di gioco. In effetti, da questo momento in poi, mentre le AWP nei primi 3 anni (in particolare tra il 2011 e il 2013) hanno subito una diminuzione del volume giocato, per poi stabilizzarsi al livello attuale, le VLT vivono una crescita esponenziale che le porta a rappresentare da sole circa un quarto dell'intero settore. In particolare, favorito evidentemente dalla diversa struttura dei premi dei due apparecchi prevista per legge, nel 2015 il livello delle vincite delle VLT ha superato quello generato dalle AWP, mentre nel 2018 l'ammontare complessivo del giocato nei due tipi di apparecchi si è sostanzialmente pareggiato.

Composizione Giocato ADI

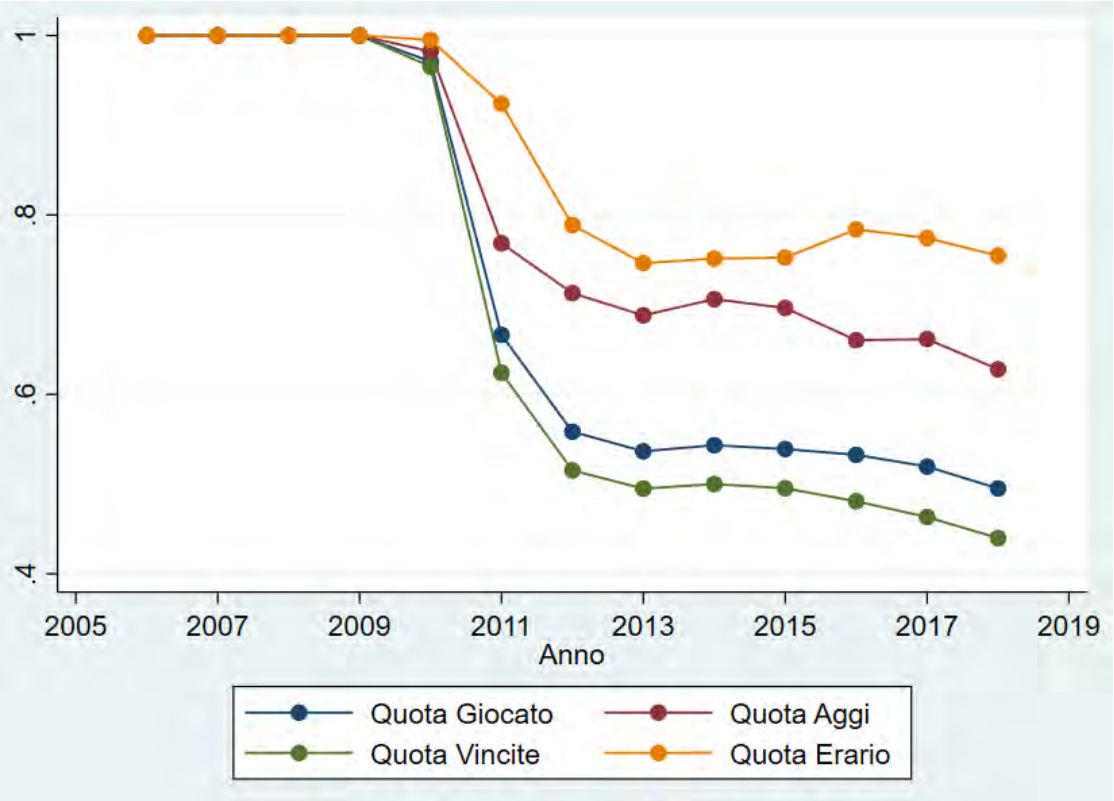


Fonte: Nostra elaborazione su dati forniti dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli

Nella tabella, si può vedere nel dettaglio l'andamento del volume giocato in questi segmenti ripartito nelle componenti delle vincite, delle entrate erariali e degli aggi (anche se nel caso della raccolta di gioco a mezzo awp ad esempio nella "torta" ci sono anche i compensi per proprietari degli apparecchi ed esercenti). Osservando con attenzione, si nota che, oltre agli opposti trend nel totale della raccolta generati negli ultimi anni, AWP e VLT presentano andamenti diversi anche per quanto riguarda i profitti e i costi tributari. In effetti, mentre le prime mostrano contemporaneamente una diminuzione degli aggi e un incremento degli oneri fiscali, le seconde presentano quote costanti sia degli uni che degli altri con rispetto al totale del giocato. Al fine di

rilevare tale diversità, si veda il grafico seguente in cui sono rappresentati gli andamenti delle quote di mercato delle AWP in relazione a giocato, vincite, erario e aggi rispetto al totale di queste somme riguardanti il solo segmento degli apparecchi da intrattenimento.

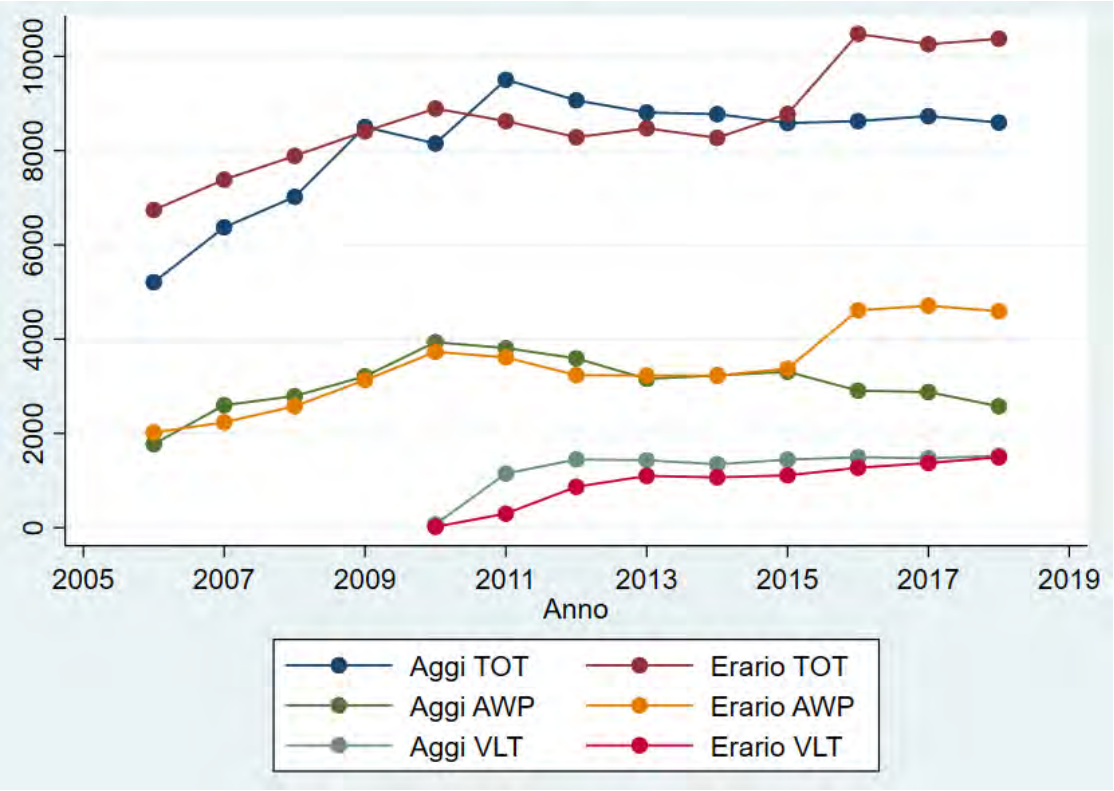
Grafico Serie Quote AWP



Fonte: Nostra elaborazione su dati forniti dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli

I trend non solo descrivono chiaramente la perdita di spazio nel segmento sofferta dagli apparecchi AWP, ma rivelano informazioni molto più interessanti. In effetti, è evidente come tutte le quote di mercato siano in decrescita per le AWP, ma è interessante notare che alcune di esse siano diminuite più velocemente. In particolare, mentre la quota degli aggi spettanti ai gestori degli apparecchi AWP rispetto all'intero segmento degli apparecchi si attesta ormai a circa il 60%, la quota di oneri tributari a carico di tali gestori risulta tuttora essere pari a più del 75%, a dimostrare un'ineguale distribuzione dei profitti e dei costi fiscali tra gli apparecchi in questione e i VLT. Nel grafico seguente, si rileva proprio il diverso andamento per i due tipi di apparecchi in relazione ad aggi e spese fiscali sostenute ed appare evidente l'espansione del cuneo presente tra i primi e i secondi con riguardo alle sole AWP.

Grafico Confronto Aggi ADI



Fonte: Nostra elaborazione su dati forniti dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli

2.3 La piramide delle competenze

Le competenze di mercato nel settore dei giochi, e di conseguenza anche nel segmento degli apparecchi da intrattenimento, si sviluppano secondo una struttura piramidale, alla cui sommità si colloca lo Stato. In base alla normativa italiana e nel rispetto della disciplina comunitaria, infatti, al fine di contrastare il gioco d'azzardo patologico e di tutelare i cittadini dai suoi possibili effetti nocivi, l'organizzazione e l'esercizio dei giochi pubblici con vincite in denaro sono espressamente riservati agli organi statali.
In particolare, il Ministero delle Finanze, attraverso l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, ha il compito di affidare tali attività in gestione tramite apposita concessione di servizio a persone fisiche o giuridiche che diano adeguata garanzia di idoneità.[19] L'Amministrazione statale intende comunque essere il garante della legalità e della sicurezza in materia di apparecchi e congegni da divertimento e intrattenimento per assicurare la trasparenza del gioco e mantiene quindi influenti poteri di controllo sul destinatario della concessione.

In effetti, le normative disciplinano in maniera stringente le modalità di erogazione dei giochi pubblici, ad esempio definendo le caratteristiche dei punti vendita e la loro distribuzione e concentrazione territoriale, stabilendo l'obbligo di utilizzo della tessera sanitaria per accedere ad alcuni apparecchi, prevedendo il rispetto degli orari stabiliti e delle distanze dai luoghi sensibili.

[19] Decreto legislativo 14 aprile 1948 n. 496, artt.1-2.

Per ciascun segmento di gioco, inoltre, la legge stabilisce il numero dei concessionari che possono operare l'attività, mentre la durata del suo esercizio, attualmente di 9 anni, è definita nei contratti stipulati. Di recente, infine, le norme di legge hanno anche disposto in misura proporzionale fra i concessionari, la riduzione del numero degli apparecchi da intrattenimento, prescrivendo che il numero complessivo dei nulla osta di esercizio, a partire dal 30 aprile 2018, non possa essere superiore a 265.000. Il bando previsto dalla legge di Bilancio 2020 parla di future concessioni solo per 200.000 apparecchi.

Attualmente i concessionari sono 11, aventi ciascuno quote di mercato significativamente diverse, come riportato nella seguente tabella[20]:

Concessionari: quote di mercato

Concessionario	Quota di mercato
Lottomatica Videolot Rete S.p.a.	18%
Global Starnet Ltd.	16%
Snaitech S.p.a.	15%
Gamenet S.p.a.	12%
HBG Connex S.p.a.	9%
ADMiral Gaming Netwok s.r.l	8%
Sisal Entertainment S.p.a.	7%
Codere Network S.p.a.	5%
NTS Network S.p.a.	4%
Cirsa Italia S.p.a.	3%
Netwin Italia S.p.a.	3%

Fonte: Nostra elaborazione su dati forniti dai rapporti di sostenibilità dei concessionari

Nello specifico, la concessione ha per oggetto le attività funzionali alla realizzazione e alla conduzione della rete per la gestione telematica del gioco lecito mediante gli apparecchi da intrattenimento previsti dall'articolo 110, comma 6, del Testo Unico delle Leggi di Pubblica

[20] I dati riportati in tabella forniscono una stima delle quote di mercato di ciascun concessionario basata sulle informazioni fornite dall'AAMS e da ciascuno di essi nei rapporti di sostenibilità annuali e in altri pubblici dossier.

Sicurezza (T.U.L.P.S.)[21]. Inoltre, tale incarico implica l'affidamento di molteplici funzioni connesse, direttamente o indirettamente, al monitoraggio dei flussi finanziari e fiscali, alla promozione del gioco responsabile e alla tutela del consumatore nell'ambito dei servizi offerti dagli apparecchi di gioco AWP e dai sistemi di gioco VLT. Ad esempio, attraverso la realizzazione di indagini e campagne di informazione e sensibilizzazione, il concessionario è tenuto a favorire iniziative finalizzate a prevenire potenziali comportamenti ludopatici, nonché a vigilare sulla loro adozione da parte dei giocatori e a garantire la tutela dei minori rispetto all'accesso al gioco. In tal senso, il concessionario impegna anche gli interlocutori con cui stipula rapporti contrattuali aventi oggetto le attività affidate in concessione. Infine, il concessionario provvede alla rilevazione delle somme giocate, alla quantificazione del PREU (Prelievo Unico Erariale), del canone di concessione e del deposito cauzionale, assumendosi il carico di tutti i costi, diretti o indiretti, associati, nonché, più in generale, di tutti quelli relativi alla gestione delle attività e funzioni affidategli.

Ai livelli successivi della piramide si trovano gestori ed esercenti, le cui attività e funzioni differiscono a seconda del tipo di apparecchio da intrattenimento che si considera. Per comprendere il diverso ruolo ricoperto da questi attori nella filiera, è necessario anzitutto specificare gli elementi che distinguono gli apparecchi AWP dai VLT. In generale, la trasmissione delle informazioni relative alla raccolta delle somme giocate è consentito dal collegamento di ogni singolo apparecchio ad una rete telematica. La lettura delle giocate effettuate e delle vincite distribuite permette ai concessionari sia di determinare gli importi dovuti all'Erario a titolo di PREU e di canone di spettanza dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, sia di individuare il residuo spettante agli altri attori che partecipano alla filiera. Le AWP interagiscono con il sistema del concessionario tramite una scheda di gioco installata al loro interno, la quale in ogni apparecchio calcola anche il *payout* da restituire in vincite sul totale delle partite giocate. Al contrario, le VLT sono direttamente collegate al sistema centrale del concessionario tramite un software appositamente fornito da terzi e in assenza di tale collegamento non possono funzionare.
Per quanto riguarda le AWP, i gestori sono i soggetti proprietari, possessori o detentori degli apparecchi e provvedono materialmente alla raccolta delle somme giocate congiuntamente agli esercenti e al versamento del PREU, assumendosi tutti i rischi connessi al trasporto di elevate somme di denaro.
Date le importanti responsabilità di cui si fanno carico, i gestori assumono quindi sicuramente una posizione fondamentale all'interno della filiera. Inoltre, essi assumono in questo ambito il ruolo di mediatori tra i concessionari e gli esercenti, essendo incaricati dai primi di porre in essere attività legate alla messa a disposizione e alla manutenzione degli apparecchi installati presso i secondi. In effetti, i gestori dapprima richiedono il nulla osta di esercizio ai concessionario portando a garanzia il loro patrimonio personale, mentre in seguito si occupano dell'installazione e dell'assistenza delle apparecchiature stesse presso gli esercenti.

[21] "Schema di atto di convenzione per il rapporto di concessione avente ad oggetto la realizzazione e la conduzione della rete per la gestione telematica del gioco lecito mediante gli apparecchi da divertimento ed intrattenimento previsti dall'articolo 110, comma 6, del testo unico delle leggi di pubblica sicurezza, di cui al r.d. 18 giugno 1931, n. 773 e successive modificazioni ed integrazioni."

Al contrario, I requisiti tecnici e di funzionamento degli apparecchi VLT richiedono una diversa composizione della filiera e di conseguenza la presenza di profili imprenditoriali diversi. Fondamentale in questo caso è la figura del cosiddetto gestore di sala, ossia del titolare dell'ambiente specificamente dedicato all'installazione autorizzata degli apparecchi videoterminali. Inoltre, stabilendo un'ulteriore differenza con il comparto delle AWP, emerge come soggetto necessario della filiera delle VLT il fornitore del sistema di gioco, ossia il soggetto che realizza il software di gioco e che è tenuto alla distribuzione dei sistemi di gioco. Oltre a questi soggetti, possono intervenire nel processo di gestione degli apparecchi ulteriori figure incaricate dello scassettamento e della manutenzione delle VLT oppure di svolgere un ruolo da intermediario tra il concessionario e i singoli gestori di sala.

In conclusione, è evidente la diversità nella struttura della filiera, la quale almeno parzialmente può spiegare l'eterogeneità dei trend dei due tipi di apparecchi rilevata con riguardo in particolare agli aggi e alla pressione fiscale generati.

2.4 Settore AWP: criticità e proposte

Con circa 5.000 imprese di gestione di apparecchi di intrattenimento e migliaia di occupati su tutto il territorio nazionale, la filiera AWP rappresenta una colonna portante del settore produttivo italiano. Oltre alle società di gestione di apparecchi, ne fanno parte piccole e medie imprese specializzate in molteplici ambiti: dalla carpenteria metallica allo stampaggio plastico, dalla produzione di cavi e cablaggi elettrici allo sviluppo di hardware e software, passando per disegnatori, assemblatori di apparecchi, produttori e rivenditori, oltre alle attività dell'indotto. Un vero e proprio ecosistema produttivo che tuttavia sta perdendo progressivamente vitalità, complice una narrazione mediatica sul "gioco d'azzardo" che mette sotto lo stesso cappello il gioco legale con quello illegale. A farne le spese sono in primis i Gestori, i quali si trovano ad affrontare un quadro regolatorio e fiscale sempre più penalizzante.

La figura del gestore

Non solo manutenzione e riparazione degli apparecchi di intrattenimento. All'interno della filiera dei giochi, il Gestore rappresenta un collante indispensabile tra esercenti e concessionari, provvedendo quasi integralmente alle attività connesse alla raccolta di gioco AWP. Nello specifico, il lavoro quotidiano si divide tra:

- Acquisto degli apparecchi AWP con schede di gioco incluse
- Messa a disposizione di location ed esercizi fidelizzati
- Fornitura degli apparecchi AWP
- Contrattualizzazione degli esercenti e attività di affiancamento per tutte le pratiche amministrative necessarie all'installazione degli apparecchi
- Predisposizione delle istanze da inoltrare al Concessionario per il rilascio dei titoli autorizzatori necessari all'installazione degli apparecchi (NOE)
- Messa a disposizione degli esercenti della strumentazione per il trattamento del denaro (contamonete e conta banconote), oltre alle apparecchiature di cambia moneta (dai 1.000 ai 5.000 euro) e alla valuta stessa (in media dai 500,00 ai 1.000 euro per ciascun apparecchio)
- Collegamento degli apparecchi AWP alla rete telematica del Concessionario. Si tratta di una attività fondamentale che consente ad AAMS di verificare in tempo reale il funzionamento dei dispositivi presenti negli spazi opportunamente adibiti dagli esercenti.
- Raccolta della valuta, garantendo nei confronti dell'erario
- Fornitura di impianti di antifurto e videosorveglianza agli esercenti, al fine di garantire il massimo livello di sicurezza durante le operazioni di raccolta delle giocate.

La figura del Gestore è quindi fondamentale su più dimensioni: da un lato rappresenta un interlocutore riconoscibile per il Fisco, raccogliendo il denaro e versandolo per far fronte alle scadenze PREU quindicinali; dall'altro previene fenomeni di illegalità e ludopatia sul territorio, verificando il rispetto delle leggi da parte degli esercenti anche grazie a una presenza costante all'interno dei locali.
Oltre ai compiti di affiancamento e assistenza amministrativa, che comprendono la messa a disposizione della polizza fidejussoria, al Gestore sono inoltre demandati una serie di adempimenti, in particolare il pagamento di 100 euro per il rilascio del nulla osta di messa in esercizio e la corresponsione di oltre 100 euro per l'ottenimento del nulla osta di distribuzione.

Esborsi non trascurabili, anche alla luce di un quadro legislativo particolarmente penalizzante per la figura del Gestore.

Negli ultimi cinque anni gli interventi del Legislatore nel settore dei giochi sono stati frequenti e tesi essenzialmente a estrarre risorse. Basti pensare che l'aliquota PREU è passata dal 13% del 2015 al oltre il 20% nel 2019, mentre nello stesso periodo la percentuale di vincite sugli apparecchi è calata dal 75% al 65%.
Le leggi finanziarie hanno determinato aumenti sempre crescenti della pressione fiscale e pesanti limitazioni normative esclusivamente sugli apparecchi AWP, i quali oggi subiscono un carico fiscale quattro volte superiore alle videolottery.
Emblematici, in questo senso, due provvedimenti: da un lato il prelievo forzoso e retroattivo sul solo comparto degli apparecchi, introdotto dalla legge di stabilità 2016; dall'altro la riduzione legale degli apparecchi del 30%, prevista nella legge di stabilità 2015 e operata indiscriminatamente dai Concessionari al punto da azzerare di fatto il parco macchine di numerose aziende di gestione.
Non va meglio al livello locale, dove la sovrapproduzione normativa sta portando all'espulsione del gioco legale da sempre più numerosi Comuni e Regioni. Il riferimento è a norme che, intervenendo nell'ambito della disciplina TULPS, introducono specifici divieti in materia di "orari di funzionamento apparecchi" e "Distanze dai luoghi sensibili". Interventi di questo genere sono già stati introdotti in Emilia Romagna, Abruzzo, Basilicata, Friuli-Venezia Giulia, Lombardia, Toscana, Piemonte, Calabria, Umbria, Trentino, Valle D'Aosta, Veneto, Sardegna, Molise, Liguria e Puglia.
Queste le criticità che stanno di fatto azzerando i margini per le società di gestori, a cui si aggiungono i pericoli legati alle attività ordinarie di raccolta presso gli esercenti.

Le proposte avanzate dalle associazioni di categoria

TUTELA GIURIDICA DEL GESTORE

Una proposta fondamentale è quella di tutelare la figura del Gestore dal punto di vista giuridico, riconoscendolo come soggetto all'interno della filiera di gioco di Stato in materia di apparecchi ex art. 110 comma 6 lett.a, TULPS.
In questo senso, sarebbe necessario riordinare la filiera dei giochi da un punto di vista normativo: in primo luogo, introducendo un contratto di filiera nazionale che preveda un aggio operativo garantito per i gestori; in secondo luogo operando una netta separazione di ruoli tra Gestori e Concessionari, vietando a questi ultimi di effettuare anche indirettamente attività di gestione.
Allo stato attuale, i Concessionari hanno la possibilità di recitare un doppio ruolo all'interno della filiera, occupandosi anche della gestione diretta e commerciale delle AWP. Si tratta di un meccanismo ritenuto dalle associazioni più rappresentative del settore distorsivo della libera concorrenza che ha determinato, a seguito della riduzione degli apparecchi stabilita dalla legge di stabilità 2015, la chiusura di numerose piccole e medie imprese di gestione.

NORMATIVA UNIFORME

Uno dei problemi più urgenti è rappresentato dalla eccessiva frammentazione normativa in ambito locale, in particolare per quanto riguarda gli orari di funzionamento delle AWP e distanze dai luoghi sensibili. Introdotte con l'obiettivo di contrastare la diffusione del gioco illegale, queste norme stanno sortendo l'effetto contrario di impedire quello legale. Per questo motivo è necessario superare i regimi territoriali di installazione degli apparecchi, diversi tra regioni e regioni e da comune a comune, prevedendo l'adozione di un quadro normativo organico su base nazionale.

PORTABILITA' DEI NULLA OSTA

Altra proposta percepita come di fondamentale importanza per il settore dagli operatori è il diritto alla portabilità dei nulla osta per le piccole e medie imprese di gestione che hanno un parco di apparecchi AWP di proprietà. Ad oggi, il paradosso è che il Gestore debba richiedere l'autorizzazione al Concessionario per installare un apparecchio AWP di cui è proprietario. Questa distorsione consente ai Concessionari di avvalersi di recessi contrattuali immotivati al solo scopo di appropriarsi di fette di mercato, come già accaduto in passato. Per questo motivo si propone di trasferire la titolarità in capo al gestore, iscritto nell'apposita sezione dell'elenco ex lege 266/2005 e 220/2010 e in regola con i pagamenti relativi al prelievo erariale unico, dei nulla osta di messa in esercizio che riguardano gli apparecchi di sua proprietà da un concessionario ad un altro senza soluzione di continuità entro 30 giorni dalla richiesta.

RIFORMA DELLA TASSAZIONE

Se l'obiettivo è salvaguardare l'occupazione e tenere in piedi la filiera del gioco in Italia, una riforma complessiva della tassazione sul gioco è ritenuta non solo auspicabile, ma necessaria. La soluzione che si propone è di sostituire l'aliquota attuale, insostenibile perché è sul giocato, con un'aliquota sul margine netto (ossia giocate – vincite – canone Adm). Una riforma in questa direzione avrebbe il pregio di alleggerire il carico fiscale per le società di gestione, allo stato attuale abbondantemente sopra il 70% e con un margine residuo del 2,5%. Allo stesso tempo sarebbe necessario ricalibrare la tassazione tra Videolottery e AWP, ad oggi eccessivamente squilibrato a favore delle prime.

RILANCIO AMUSEMENT

Una delle chiavi essenziali per contrastare il fenomeno della ludopatia è il rilancio del settore dell'Amusement, ossia gli apparecchi da gioco senza vincita. Si tratta di macchine da intrattenimento che potenzialmente avrebbero un enorme impatto dal punto di vista sociale e ricreativo, e come tali andrebbero sottratti dai divieti territoriali riguardanti il rispetto di orari e le distanze dai luoghi sensibili. Garantire un sostegno al settore, prevedendo crediti d'imposta agevolati per favorire l'acquisto di questi apparecchi, avrebbe un duplice benefico effetto: dare il giusto spazio a giochi divertenti con vincite in piccola oggettistica e, altrettanto importante, far ripartite tutto l'apparato produttivo e gestionale della filiera, con ricadute positive anche per le casse dello stato.

GIOCO RESPONSABILE

In stretta connessione con il rilancio dell'Amusement, la promozione del gioco responsabile rappresenta un tassello fondamentale per la prevenzione e il contrasto della ludopatia. Le proposte in questo ambito si concentrano su due dimensioni.
Da una parte, si dovrebbe rimodulare i parametri delle attuali AWP in modo da aumentare l'abilità e l'intrattenimento, riducendo la spesa oraria dell'utente.
Dall'altra si dovrebbe ridurre in modo sostanziale il numero di VLT, apparecchi che non prevedono una durata minima per partita e comportano un costo per partita fino a 10 euro.

I giochi di Stato tra intrattenimento e ludopatia: un'analisi sociologica

Sergio Mauceri (Università di Roma La Sapienza)

Introduzione

L'attività ludica basata sul rischio può essere indagata a partire da diverse prospettive: storico-letteraria, economica, giuridica, sociologica, antropologica, psicoanalitica, pedagogica, sperimentale e, più recentemente, clinica. Nel presente contributo, si privilegerà una chiave di lettura sociologica[22], seppure con rapide incursioni in altre discipline come la psicologia e la psichiatria, soprattutto quando si affronterà più specificatamente la dipendenza patologica. Nello specifico, dopo una breve ricostruzione storica e delle prevalenti interpretazioni nel dominio sociologico, si analizzerà il gioco pubblico in Italia, tracciando un profilo dei fruitori dei diversi tipi di giochi di Stato che prevedano una scommessa su una possibile vincita in denaro e approfondendo più specificatamente, nell'ultima parte, le caratteristiche dei giocatori problematici e dei giocatori nelle fasce più vulnerabili (anziani e minori), facendo riferimento all'ampia letteratura sul DGA (Disturbo da gioco d'azzardo) e sulla ludopatia, nonché ai dati più recenti disponibili. I giochi con vincite in denaro, gestiti dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM) , sono sempre più diffusi e rappresentano una componente importante delle attività economiche in Italia, legittimata dallo Stato, impiegando, talvolta, parte del gettito fiscale raccolto con i proventi da gioco per finalità culturali e di ricerca (D'Agati, 2005). Se il gioco, in quanto *fenomeno di costume*, è diventato una componente essenziale del PIL del Paese, generando nuova occupazione, un flusso rilevante di introiti per gli operatori del settore e per l'erario, l'incremento dei comportamenti problematici di gioco costituisce il risvolto negativo del carattere socialmente accettato dei giochi di Stato. Il carattere patologico che il gioco d'azzardo può assumere ha sollevato nuove ed importanti questioni di carattere sociale. D'altra parte come sostiene tra gli altri Bloch (1951), il gioco d'azzardo, se considerato come forma di passatempo informale e istituzionalizzato, non è necessariamente un male e fin dal sue origini ha assunto un'importante funzione di svago e intrattenimento, che distoglie momentaneamente dalla routine quotidiana. La linea di demarcazione tra l'aspetto ludico del gioco e quello degenerativo-patologico diventa, dunque, l'elemento chiave per comprendere il contributo sociologico in termini di discriminante tra valore e disvalore sociale.

L'evoluzione sociale del gioco d'azzardo

In generale, il gioco consente svago, divertimento e intrattenimento e assume la forma dell'autogratificazione che nasce dall'interruzione dell'attività quotidiana e dalla sfida. Seguendo il

[22] Pur essendo parte integrante del tessuto sociale da tempi remoti, il gioco d'azzardo si presenta, nella sociologia italiana, come un territorio per molti versi inesplorato, che sta destando uno specifico interesse solo in anni più recenti. Si pensi solo alla sua mancata collocazione nelle enciclopedie e dizionari specialistici nazionali, laddove invece nella realtà estera, la voce *gambling* figurava nell'*Encyclopaedia of the Social Sciences* già alla metà degli anni Trenta del secolo scorso (D'Agati, 2005).

pensiero di Callois (198; tr. t., 1981), i giochi di competizione (*agon*) accentuano una rivendicazione del merito e della responsabilità personale, mentre quelli di rischio (*alea)*, tra i quali rientra il gioco d'azzardo, rappresentano un'abdicazione della volontà e un abbandono alla casualità e al fato. Etimologicamente, il termine "azzardo" deriva dal termine arabo "zarah", successivamente mutuato dalla lingua francese ("hazard"), che letteralmente significa dado. In effetti, le origini del gioco d'azzardo possono essere fatte risalire al 4000-3000 a.C. nella civiltà egizia, dove veniva praticato il gioco dei dadi. Da allora la storia del gioco d'azzardo si è intrecciata con la storia dell'umanità e, «nonostante i numerosi provvedimenti legislativi che ne hanno vietato lo svolgimento, le scomuniche da parte della Chiesa, le condanne sociali e, soprattutto, le condizioni svantaggiose per il giocatore, questa forma di gioco non solo è sopravvissuta, ma ha addirittura prosperato nel tempo tanto che oggi costituisce una forma di svago ampiamente accettata» (Tani, Ilari, Tapinassi, 2014, p. 3). Infatti, nel corso degli anni, questa forma di consumo è riuscita a trasformare la propria immagine pubblica, contrastando la connotazione negativa che la caratterizzava e riuscendo a trasformarsi in pratica socialmente accettata e legittimata. Molti giochi, in passato esercitati nell'ombra dell'illegalità, hanno assunto una caratterizzazione pubblica e sono entrati a far parte del vivere quotidiano. Per assicurare la tutela dei consumatori, dell'ordine e della sicurezza pubblica, in Italia i giochi d'azzardo illegali sono rimasti ad appannaggio di un'esigua minoranza della popolazione, mentre nella maggior parte dei casi sono regolati, sia nella forma che nelle modalità, dallo Stato. In virtù di questa regolamentazione, il termine "gioco d'azzardo" è stato in molte circostanze sostituito da quello di "gioco pubblico", "gioco lecito"o "gioco di Stato", il cui esercizio - proprio perché autorizzato e gestito dallo Stato - può avvenire solo nelle forme tipiche previste da provvedimenti di legge o regolamentari *ad hoc* che ne disciplinano l'erogazione. La legalizzazione del gioco d'azzardo ha certamente un'importante funzione sociale, che è quella di limitare il ricorso a forme illegali di scommesse, che altrimenti alimenterebbero ulteriormente lo sviluppo delle organizzazioni criminali. D'altra parte, ha effetti propulsivi che alimentano i comportamenti di dipendenza, seppure questi coinvolgano esclusivamente quella fascia minoritaria della popolazione che non riesce a controllare l'impulso al gioco (cfr. par. 4).

Il gioco lecito può essere definito come un'attività ludica istituzionalizzata che implica una scommessa di una somma di denaro su un determinato evento, nella speranza di ottenere una vincita, la cui probabilità incerta è pressoché interamente governata dal caso e solo in misura trascurabile dall'abilità individuale. Come afferma Bloch (1951), l'elemento casuale, sempre presente, è una componente indispensabile del suo fascino universale.

Il gioco certamente più rappresentativo della tradizione italiana dei giochi pubblici è il Lotto. Le sue origini si fanno risalire al cosiddetto gioco del Seminario, nato a Genova nel XVI secolo come evoluzione di giochi popolari ad estrazione che si svolgevano nelle piazze. Esso era legato alle scommesse praticate in occasione della sostituzione dei membri del Maggior Consiglio della Repubblica. I nomi dei novanta candidati venivano immessi in un'urna da cui erano estratti a sorte, ogni sei mesi, cinque eletti. A Torino, nel 1674, questa stessa modalità di gioco veniva chiamata "Lotto della zitella", poiché a ciascun numero veniva abbinato il nome delle ragazze meno abbienti ed i proventi dell'estrazione venivano distribuiti loro in dote. Introdotta a Napoli nel 1682 e abolita qualche anno dopo, nel 1687, la versione "moderna" del gioco del Lotto fu trasformata dalla Chiesa in gioco di Stato nel 1731, al tempo di Clemente XII.

Nel 1830 si scatenò in Europa un'ondata repressiva contro il gioco d'azzardo; chiusero casinò, ippodromi e lotterie e si moltiplicarono le bische clandestine. Il peggioramento della situazione, determinato dalla clandestinità del fenomeno, impose alle autorità una parziale "marcia indietro": il gioco d'azzardo tornò a essere legale, ma con maggiori restrizioni. Nello stesso periodo, il

neonato Stato Italiano, con il Regio Decreto n. 1524 del 1863, legalizzò il Lotto che divenne il primo gioco legale nazionale.
La nascita del mercato moderno dei giochi pubblici in Italia viene tradizionalmente attribuita al giornalista Massimo della Pergola che, a metà del secolo scorso, inventò il gioco del Totocalcio, il concorso a pronostici legato alle partite di calcio. La prima schedina, denominata *Sisal*, dal nome della società che la propose, fu giocata il 5 maggio 1946 ed aveva un costo di 30 lire, a fronte di un montepremi di 463.146 lire. In breve tempo, il Totocalcio conquistò una popolarità tanto elevata tra gli italiani che, nell'immaginario collettivo, *Sisal* divenne sinonimo del gioco della schedina. Dopo soli due anni, la stessa società introdusse anche il Totip, un concorso pronostici collegato alle corse dei cavalli. A far sì che il concorso del Totocalcio conquistasse una così rapida diffusione contribuì sicuramente la popolarità dello sport del calcio nella cultura italiana. Negli ultimi anni ha preso progressivamente forma un nuovo sistema dei giochi con vincita in denaro, che appare tuttora in continua evoluzione e ha reso il gioco pubblico maggiormente accessibile, sia nel canale fisico che in quello virtuale (giochi online) . Il monopolio sul gioco d'azzardo è divenuto progressivamente una grande risorsa finanziaria per arricchire l'erario e compensare i deficit statali. Come riconosce Croce, oltre al paradigma morale del gioco come vizio dei più deboli, a quello psicoanalitico della malattia e a quello legale del gioco come reato, si può rintracciare un paradigma economico, in cui "il gioco è business": «produce ricchezza, porta lavoro, ricchezza e profitto alle comunità locali e, da non ultimo, legalizzandolo si può togliere risorse alla criminalità» (2001, p. 66) .
L'ADM classifica i giochi pubblici in otto segmenti che incorporano tipi di gioco omogenei per strategie di prodotto, prezzo e distribuzione. Di seguito si propone una rassegna dei giochi regolamentati distintamente per segmento (cfr. ADM, sito istituzionale) .
- *Lotto*: rientrano in questa categoria due giochi numerici a quota fissa per i quali la vincita dell'utente è definita contestualmente all'importo della giocata: Lotto e 10eLotto (introdotto nel 2009, consiste nella scelta, fra tre diverse modalità di estrazione di 20 numeri - estrazioni ad intervallo di tempo, estrazione connessa a quella del Lotto, estrazione immediata - di quella con cui dovrà essere confrontata la combinazione scelta dal giocatore sulla schedina (da uno fino a 10 numeri scelti).
- *Giochi numerici a totalizzatore*: sono basati sulla scelta di numeri da parte dei consumatori, ovvero sull'attribuzione alla giocata di numeri determinati casualmente dal terminale di gioco. Appartengono a questa categoria il SuperEnalotto (dal 1997), il Superstar, il Si Vince Tutto SuperEnalotto (dal 2011) e il Win for Life (dal 2009).
- *Lotterie*: il meccanismo di base delle lotterie prevede che l'utente acquisti un biglietto e partecipi all'estrazione di premi. Le lotterie regolate da AAMS si distinguono in differite (collegate ad eventi, storici, artistici e culturali) e istantanee (come il Gratta e vinci, istituito dal 1994). Per le prime l'estrazione dei premi avviene in un giorno e un orario prefissati; per le seconde la verifica della combinazione vincente da parte del giocatore è immediata.
- *Giochi a base sportiva*: tali giochi si basano sul pronostico dell'esito di uno o più eventi sportivi tra quelli autorizzati dall'AAMS, come il Totocalcio, il Totogol (introdotto nel 1994), scommesse a quota fissa (in cui si può scommettere anche sull'esito esatto di un evento sportivo) il Big match (scommesse multiple su eventi calcistici).
- *Giochi a base ippica*: i giochi a base ippica comprendono le scommesse sugli eventi ippici nazionali e internazionali e si suddividono in: ippica nazionale e internazionale, scommesse ippiche in agenzia e V7.
- *Apparecchi da intrattenimento con vincite in denaro*: gli apparecchi da intrattenimento con vincite in denaro sono giochi in cui il giocatore interagisce con una macchina che eroga premi in denaro. Le uniche due tipologie considerate idonee per il gioco lecito sono le Amusement with

Prizes (AWP; anche dette New slot, introdotte in Italia nel 2004) e le Videolotteries (VLT, introdotte nel 2010).
- *Giochi di abilità, carte, sorte a quota fissa con partecipazione a distanza*: operativi da settembre 2008, i giochi di abilità a distanza con vincita in denaro, i cosiddetti *skill games*, si caratterizzano per un risultato che dipende prevalentemente dall'abilità del giocatore, rispetto agli elementi di carattere casuale. Rientrano in tale categoria i giochi rompicapo, di società, di parole, giochi di carte (*poker cash*) e giochi da casinò.
- *Bingo*: diffusa da tempo in numerosi Paesi, tale forma di gioco appare radicata anche in Italia. Dall'apertura della prima sala a Treviso, nel novembre 2001, sono state aperte circa 250 sale su tutto il territorio nazionale.
L'ampliamento dell'offerta - mediante l'innovazione tecnologica e la proposta di nuovi giochi, così come l'aumento della frequenza delle giocate - genera effetti propulsivi sulla domanda in termini di propensione e volume di spesa. Al contempo, l'obiettivo di espansione viene perseguito manovrando anche le altre leve del *marketing mix*. Da un lato, il basso prezzo unitario dei prodotti rende l'acquisto facilmente accessibile a tutte le fasce di consumatori. Dall'altro, la distribuzione capillare dei punti di gioco e l'aumento della pressione pubblicitaria contribuiscono al radicamento del gioco d'azzardo tra le attività quotidiane e socialmente approvate, alimentando l'attitudine al gioco degli italiani. Come risultato, l'Italia detiene il primato europeo tra i paesi che più spendono in gioco e a livello mondiale è terza dopo Stati Uniti e Giappone.
In effetti, l'imperversare della crisi economica italiana, progressivamente manifestatasi a partire dal 2007, pur avendo messo in difficoltà il potere d'acquisto degli italiani, contraendo progressivamente la domanda di merci e servizi, sembra non aver avuto ripercussioni sul comparto dei giochi di Stato, che mantiene il suo trend di costante espansione (cfr. de Felice, Martucci, 2016). Gandolfo e De Bonis (2011), come anche de Felice e Martucci (2016) hanno, infatti, riscontrato una correlazione negativa tra la variazione percentuale del PIL e la diffusione dei giochi pubblici: il ricorso al gioco tende ad aumentare in periodi di recessione economica. Tale tendenza è sicuramente attribuibile agli impulsi generati dalle manovre economiche, che hanno inciso favorevolmente sulla varietà e l'accessibilità dei giochi offerti sul mercato. D'altro canto, l'aumento delle difficoltà economiche e la mancanza di fiducia nel futuro agiscono, per una parte della popolazione, da veri e propri propulsori del gioco, inducendola a tentare la sorte, nella speranza di ottenere una vincita che risollevi le proprie condizioni economiche. Il fatalismo diffuso a livello societario, in altre parole, tende ad accentuarsi nei momenti di maggiore contrazione dei consumi, favorendo il comparto dei giochi pubblici. La dominanza del fatalismo si associa al prevalere del narcisismo, che si concretizza nel desiderio di un rapido arricchimento, in assenza di sforzo. Come sostiene Uliano Conti, «Il passaggio dai giochi *agon* ai giochi *alea* corrisponde al passaggio sociale dall'"etica del lavoro all'estetica del consumo" (Bauman, 1998; tr. it., 2004, p. 43), al passaggio sociale dal mito di Edipo-acquisitivo al mito di Narciso-fatalista» (2019, p. 106).
Come messo in rilievo da diversi studi, anche a livello microsociologico, sussiste una relazione statistica di proporzionalità inversa tra propensione al gioco e condizione socio-economica, di modo che il gioco d'azzardo risulta essere più diffuso e assumere forme patologiche proprio tra gli strati della società più deprivati (con minore reddito e meno istruiti), che hanno più probabilità di affidarsi al fato piuttosto che sulle proprie competenze personali per affermarsi socialmente. Analogamente a quanto espresso da Devereux (1968), Bloch (1951) sottolinea la maggiore propensione a giocare d'azzardo da parte di individui appartenenti a classi inferiori, poiché per questi rappresenta uno strumento che «riapre» la competizione, offrendo una possibilità di riscatto a individui alienati nonché l'illusione di poter controllare «l'incontrollabile» (*alienation theory*). Piuttosto che rispondere ad una logica della merce futile, sulla quale investire somme di denaro in esubero, in alcuni strati della popolazione – quelli più svantaggiati - il gioco pubblico

assume quindi le forme di un bene di consumo essenziale teso ad alimentare sogni di rivalsa sociale. In effetti, il gioco d'azzardo non risulta coerente con le interpretazioni socio-economiche, che fanno capo alle teorie della scelta razionale. Piuttosto, una certa carica di irrazionalità insita nel gioco basato sul rischio pone agli antipodi l'*homo oeconomicus*, preciso calcolatore del proprio vantaggio personale nelle scelte individuali compiute e il giocatore d'azzardo, un essere che rischia, scommettendo somme di denaro, a volte anche indebitandosi, a fronte di improbabili possibilità di vincita. I giocatori sono peraltro spesso vittime di un'*illusione del controllo*, che si verifica quando in situazioni nelle quali il risultato è determinato da pura fortuna, gli individui tendono a comportarsi come se questo dipendesse dalla propria abilità (D'Agati, 2004), come quando ci si affida alle teorie probabilistiche per scommettere sui numeri del Lotto ritardatari. La propria irrazionalità assume poi di sovente le sembianze della superstizione, della credenza magica o del desiderio di onnipotenza nei confronti del proprio destino. Come risultato, la condotta di gioco d'azzardo pare così intrinsecamente oscura da sfuggire a qualsiasi tentativo di decodifica interpretativa definitiva da parte delle teorie più accreditate nel campo delle scienze sociali (Frey 1984; D'Agati, 2004). Altre caratteristiche delle società con una più alta spesa pubblica nei giochi di Stato è la carenza di coesione sociale e l'individualismo imperante nel capitalismo contemporaneo. Giddens (1991) ha osservato come la diffusione delle dipendenze sia il risultato di un "ordine post-tradizionale" che vede un'erosione del senso di comunità, di un sistema di convinzioni comuni e la disorganizzazione dell'identità individuale. D'altra parte, spostando il fulcro di attenzione su una dimensione micro, il gioco d'azzardo è un'attività che nella maggior parte dei casi è condotta individualmente e in solitudine, senza che si possa verificare alcun tipo di controllo sociale (condizione accentuata dalla diffusione dei giochi online). Questa condizione situazionale di isolamento favorisce la probabilità che si giochino somme di denaro progressivamente maggiori e sempre più velocemente (Conti, 2019). Questa caratteristica dell'isolamento del giocatore mette peraltro in luce la possibilità che il gioco sfoci nel patologico, quando sono più carenti le reti di supporto sociale per l'individuo e quando si vive all'interno di contesti metropolitani, caratterizzati da relazioni sociali transitorie, fugaci e superficiali.

Le spinte motivazionali nelle interpretazioni sociologiche del gioco d'azzardo

Prima che il gioco pubblico diventasse oggetto di allarme sociale e di medicalizzazione a causa dell'emergere di patologie legate alla dipendenza, diversi autori classici e contemporanei della sociologia l'hanno descritta come pratica legata all'ozio, che denota benessere sociale e che consente evasione dalla realtà. Ad esempio, Thornstein Veblen (1899; tr. it., 1969), nella sua *Teoria della classe agiata*, indaga i consumi della *upper class* americana a cavallo tra XIX e XX secolo, concentrandosi sulle pratiche sociali di sciupìo e di ozio quali indicatori di benessere. In tale quadro, il gioco d'azzardo viene inserito tra le forme di «dispendio onorifico» (*leisure class theory*), ovvero come manifestazione del consumo vistoso delle classi agiate, che veniva esibito come indicatore di prestigio e distinzione, distaccandosi così dalle interpretazioni che lo collocavano tra le pratiche utilitaristiche. Al pari di altri segnali materiali di ricchezza, l'azzardo è uno *status symbol* in quanto comporta non solo una disponibilità economica per l'accesso al gioco, ma anche la disponibilità di tempo da impiegare nel gioco, sottraendolo alle attività produttive della giornata lavorativa. Anche un sociologo classico della statura di Simmel (1911; tr. it., 1985), nel tratteggiare i contorni della forma sociale dell'avventuriero, descrive il gioco d'azzardo come pratica che consente l'evasione e che trasporta l'attore sociale in una dimensione che ha le caratteristiche del "sogno" e che distoglie dalla routine quotidiana. Analogamente Walter Benjamin, nei *Passages di Parigi* (1983; tr. it., 2000), descrive il giocatore come figura avventuriera opposta a quella del

flâneur. Mentre quest'ultimo è impegnato nel far trascorrere il tempo vuoto della noia, il giocatore d'azzardo accoglie il tempo perdendosi in quei *passages* che sono per eccellenza luoghi di sogno.
Anche Bloch ne mette in luce il carattere di *loisir* e di evasione:

«il gioco d'azzardo costituisce una via di fuga dalla noia e dalla regolarità caratteristiche di gran parte della vita industriale moderna in cui la creatività e l'"istinto della capacità" sono andati persi. "L'assunzione del rischio" abbatte la routine e, per questo, è piacevole, soprattutto in una cultura in cui la regolarità immodificabile e prevedibile del lavoro è nettamente separata dal "tempo libero", il tempo in cui l'individuo si sente davvero "vivo". Il desiderio di nuove esperienze eccitanti rende le persone immediatamente disponibili a soddisfare gli interessi del gioco d'azzardo» (1951, p. 218).

Erving Goffman, nel suo famoso saggio *Where the action is* (1969; tr. it., 1988), mette invece in luce la natura ambivalente del gioco d'azzardo: «Nella misura in cui il gioco è un mezzo per conquistare un premio esso costituisce una *opportunità*; nella misura in cui esso costituisce una minaccia per ciò che si è scommesso esso è un *rischio*» (tr. it., 1988, p. 168). Nella sua trattazione, gioco d'azzardo e vita quotidiana presentano numerosi elementi di affinità in quanto l'attore sociale corre rischi e scommette quotidianamente, puntando, attraverso le decisioni concernenti la propria lavorativa e personale, risorse emotive o materiali su un esito che non può mai essere totalmente certo, come quando, esemplifica Goffman, si cambia lavoro o ci si trasferisce in una nuova città.
Riprendendo queste linee interpretative, Aasved (2003), in tempi più recenti, nel tratteggiare la sociologia del *gambling*, riconduce le spinte motivazionali al gioco d'azzardo al *loisir* e al rischio, enfatizzando così l'alto contenuto espressivo-simbolico, piuttosto che strumentale, dell'esperienza ludica del giocatore. Come ricostruisce D'Agati (2005), a seconda che si privilegi l'una o l'altra concezione dell'azzardo è possibile individuare almeno due principali linee di tendenza nel panorama delle ricerche sociologiche realizzate: da un lato, vi sono gli studi che interpretano il gioco d'azzardo come condotta sorretta da finalità prettamente economiche, dall'altro tutta una serie di contributi che, viceversa, prende in considerazione l'ipotesi di motivazioni altre, tra le quali spicca quella edonistica, prevalenti rispetto a quelle del guadagno monetario. Continuando a percorrere la ricostruzione di D'Agati delle prospettive sociologiche più recenti, progressivamente si è fatta più marcata l'esigenza di integrazione tra queste due prospettive. Una strada feconda in questa direzione è suggerita dai lavori di Scimecca (1971) e Newman (1972) le cui classificazioni di giocatori si propongono di ricondurre entro apposite figure idealtipiche il fitto intreccio di ragioni – monetarie ed extra-monetarie – alla base della pratica di gioco. Il primo, ad esempio, distingue l'esperienza del *professional gambler* (per il quale la pratica dell'azzardo costituisce un vero e proprio lavoro) da quella di altri tipi di giocatori, quali quelli che denomina *thrill gambler* (colui che gioca per divertimento) o *economic gambler* (chi gioca per vincere forti somme di denaro ma non fa dell'esercizio del gioco d'azzardo una professione).
Altri autori come Robert King Merton (1938) inseriscono il gioco d'azzardo tra le forme di devianza, che si introducono nelle società anomiche, nelle quali una situazione di incongruenza tra le mete proposte dalla società e le possibilità di conseguirle effettivamente genera frustrazioni negli individui, alle quali si può rispondere attraverso diverse pratiche che consentano di coltivare il "sogno americano".
Bloch afferma che «il gioco d'azzardo diventa una forma di patologia sociale solo quando viene a crearsi un risentimento diffuso nei suoi confronti a causa dei problemi sociali e psicologici che esso genera» (1951, p. 215). Riferendosi a Goffman (1963; tr. it., 1970), l'autore descrive gli effetti del processo di stigmatizzazione a cui il giocatore patologico è esposto. Lo stigma, in quanto marchio

infamante, viene interiorizzato come parte integrante della propria identità personale e produce una degradazione di status, in quanto al giocatore saranno assegnati altri comportamenti tipicamente deplorevoli, come l'essere violento, l'utilizzo di sostanze psicoattive, l'essere inaffidabile, etc. La persona così identificata modificherà di conseguenza la sua visione del mondo, con un mutamento nella gerarchia dei valori (Lemert, 1967; tr. it., 1981) e, sotto la spinta del processo di etichettamento, si verificherà una probabile affiliazione ad una sottocultura deviante (Becker, 1963).
Tuttavia, il gioco d'azzardo solo con scarsa probabilità sfocia nel patologico. Ed è così che molti sociologi contemporanei lo descrivono come parte integrante di un'«economia globale del divertimento» (Kingma, 2010), dalla quale deriva una nuova figura, il "giocatore ricreazionale" o "giocatore sociale", rispetto al quale si assiste ad una de-stigmatizzazione delle attività ludiche e un gioco d"azzardo "auto-regolato" (Castellani, 2000; Sassatelli, 2004; Bertolazzi, 2013). Il gioco d'azzardo diviene così espressione della cultura del consumo contemporanea. Nel contesto della "società del consumo", il gioco d'azzardo da pratica di consumo confinata a gruppi di persone ad alta vulnerabilità diviene "consumo auto-riferito" che materializza il sé, significati, valori e modelli culturali e che rende manifeste le relazioni sociali (Secondulfo, 2012). È per questo che la nostra analisi dei dati a disposizione partirà proprio dalla descrizione del profilo del giocatore sociale, orientato più dalla curiosità e dal divertimento che dalla ricerca spasmodica e persistente dell'arricchimento facile.

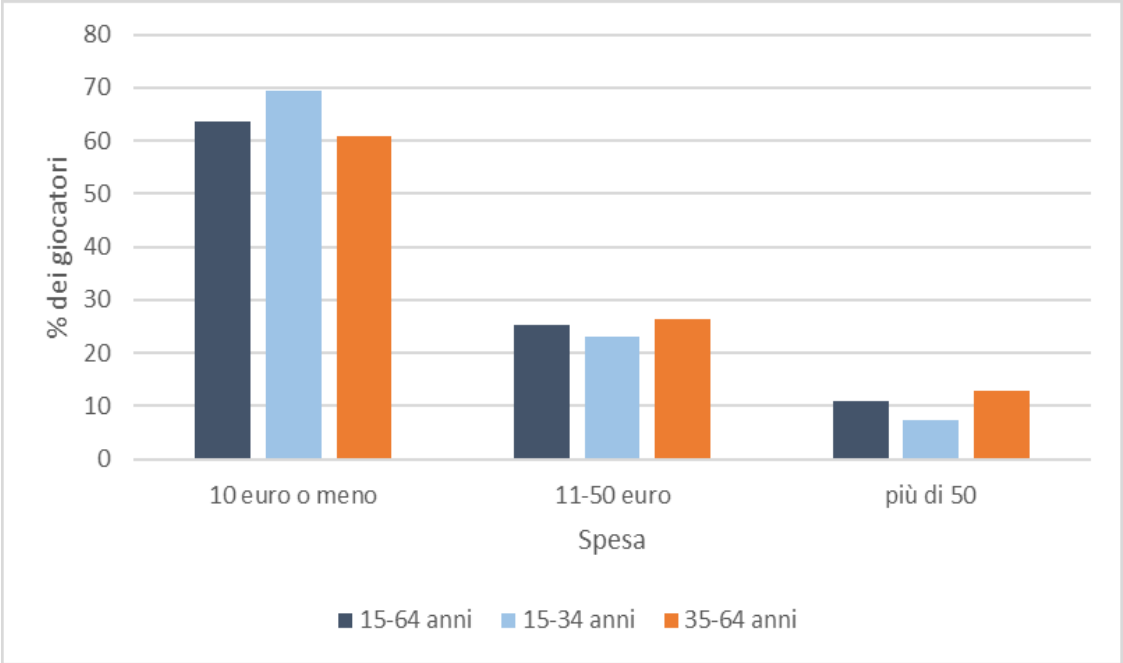
Il profilo della domanda: identikit dei giocatori sociali

Assume rilievo sociologico ricostruire il profilo del giocatore medio, nel tentativo di precisare gli elementi propulsori che spingono al gioco sociale.
Concentrandoci sui dati più aggiornati, raccolti nel 2018 dall' Istituto Superiore di Sanità su un campione rappresentativo della popolazione residente in Italia di 12.007 adulti[23], si stima che il 36,4% degli italiani (circa 18.450.000 persone) ha giocato d'azzardo almeno una volta nei 12 mesi antecedenti l'intervista. Il gioco d'azzardo nell'ultimo anno considerato ha interessato quasi un uomo su due (43,7% pari a oltre 10.500.000 residenti) e una donna su tre (29,8% pari a 7.900.000 residenti). Si inizia a giocare soprattutto tra i 18 e i 25 anni (51,8%) e tra i 26 e i 35 anni (18,4%), più raramente si inizia a giocare oltre i 46 anni (7,4%).
Considerando le diverse aree geografiche, la prevalenza di giocatori maggiore è nel Centro (42,7% *vs.* 36,4% di media nazionale), seguono i residenti del Nord Ovest (39,3%), i residenti delle Isole (35,8%), i residenti dell'area Sud (33,8%) e infine i residenti del Nord Est (29,3%). Anche dalla distribuzione territoriale, è evidente che abbandonarsi alla sorte non è necessariamente più diffuso nelle zone territoriali più prospere e, come si avrà modo di osservare nei paragrafi conclusivi, la concentrazione maggiore di giocatori problematici si manifesta nelle zone più deprivate del Mezzogiorno.
In generale, si gioca prevalentemente alle lotterie istantanee o in tempo reale (26,2%), al lotto o lotterie a esito differito (12,8%), ai giochi numerici a totalizzatore (10,9%), alle slot machine (7,4%). Il 4% dei giocatori pratica anche sia le scommesse sportive sia gli altri giochi a base sportiva, mentre le VLT (Video Lottery Terminal) sono scelte dal 2,6 % dei giocatori. Si gioca soprattutto dal tabaccaio (82,6%), al bar (61,8%) nelle ricevitorie (26,9%), nelle sale scommesse (12,5%) e nelle sale Bingo (8,2%). Gli italiani scelgono il luogo dove giocare preferibilmente perché vicino casa (47,3%), casualmente (31%), o perché ritenuto fortunato (11,5%), seguono luoghi vicini al posto di lavoro (14,6%) e luoghi con disponibilità di altri servizi (9,9%).

[23] Il report non è stato ancora pubblicato, ma sono presenti in rete diversi comunicati stampa.

Dati simili si ottengono dalla rilevazione IPSAD (*Italian Population Survey on Alcohol and Other Drugs*), condotto dalla Sezione di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari dell'Istituto di Fisiologia Clinica del CNR (Cerrai, Resce, Molinaro, 2018)[24]. Nella rilevazione 2017-2018 emerge che il 42,8% della popolazione italiana tra i 15 e i 64 anni, corrispondente a circa 17 milioni di persone, ha giocato d'azzardo almeno una volta negli ultimi dodici mesi, in aumento di quasi 15 punti percentuali rispetto alla precedente rilevazione IPSAD 2013-2014. La classe modale è rappresentata dalla popolazione di età compresa tra i 15 e i 34 anni (45%; circa 6 milioni di individui), ma una quota cospicua è rappresentata anche dalla popolazione più anziana di età compresa tra i 65 e i 74 (32,8%; poco più di 2 milioni di persone). Il dato di prevalenza relativo a coloro che hanno giocato d'azzardo nel corso della vita si attesta al 51,7% nella popolazione di età compresa tra i 15 e i 64 anni e al 41,5% nei 65-74enni. Comparato con le indagini IPSAD degli anni precedenti il trend riferibile a tutte e tre le popolazioni risulta in crescita (per tutte le fasce, ad eccezione dell'ultima, rispetto a tre anni fa si è verificato un incremento del 10%; per la popolazione anziana l'aumento è del 3%). Tali risultati sono in linea con gli ultimi dati diffusi dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli – AAMS), che dal 2014 fanno registrare un continuo aumento dei volumi di gioco, per una raccolta che in Italia ha superato i 95 miliardi di euro nel 2016 (cfr. AAMS, 2014; 2017).
Come si può osservare dalla figura 1, i giochi pubblici nella prevalenza dei casi non comportano un'assunzione di rischio elevato, dal momento che le quote scommesse nell'ultimo mese per il 63,7% della popolazione adulta non ha superato i 10 euro. Tale percentuale aumenta al 69,4% se si circoscrive l'attenzione ai giovani-adulti (15-34 anni) e si attesta al 61% tra i 35-64enni. Come si può notare, solo una quota minoritaria di soggetti in tutte le fasce della popolazione ha speso in giochi pubblici più di 50 euro nel mese precedente all'intervista.

Fig. 1 – Spesa mensile in giochi d'azzardo per fasce di età (%)

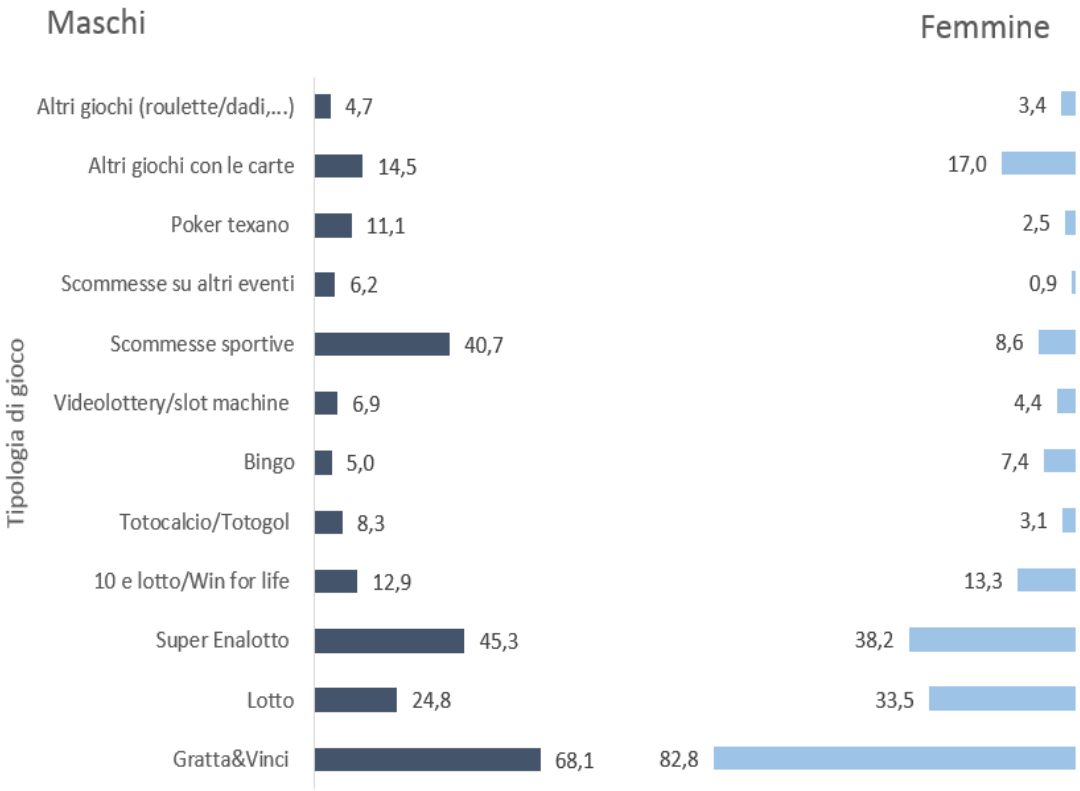


Fonte: IPSAD 2017-2018 – Fig. 1.3, p. 16.

[24] La rilevazione IPSAD 2017-2018 ha coinvolto circa 13.000 persone residenti, tra 15 e 74 anni di età, selezionati dalle liste anagrafiche di 125 comuni italiani.

Gli uomini sembrano avere una maggiore attrazione per il gioco d'azzardo: nella fascia d'età 15-64 anni il 51,1% degli uomini ha giocato nell'ultimo anno somme di denaro, contro il 34,4% delle donne. Focalizzando l'attenzione sui giovani-adulti, queste tendenze si accentuano: tra i 15-34enni la prevalenza di giocatori è del 53,6% tra gli uomini e del 36,0% tra le donne. La differenza intergenere si ridimensiona, invece, nella fascia d'età 65-74 anni, dove si rileva una prevalenza percentuale di gioco nell'ultimo anno pari al 39,1% per il genere maschile e al 27,1% per quello femminile.
Il gioco maggiormente praticato nel 2017 è il Gratta e vinci, che ha attratto il 74% di coloro che hanno giocato d'azzardo nel corso dell'anno. Seguono il SuperEnalotto (42,5%), il Lotto (28,3%) e le scommesse sportive (28%). Percentuali più basse si registrano per 10 e lotto/Win for life (13,1%), Totocalcio/Totogol (6,2%), Bingo (6%), Videolottery/slot machine (5,9%)[25]. Diverse le preferenze di gioco rilevate tra i giovani-adulti (15-34 anni), che pure prediligono il Gratta e vinci (70,9%), ma a seguire scelgono scommesse sportive (43,1%) e SuperEnalotto (25,0%). Selezionando solo la popolazione dei giocatori, si può discriminare tra i giochi maggiormente praticati dagli uomini e dalle donne (Fig. 2). Mentre le giocatrici mostrano una preferenza per Gratta e vinci (82,8% contro il 68,1% dei giocatori), Lotto (33,5% contro 24,8%) e altri giochi con le carte (17% contro 14,5%), i giocatori sono più attratti da scommesse sportive (40,7% contro 8,6% delle giocatrici), poker texano (11,1% contro 2,5%) e scommesse su altri eventi (6,2% contro 0,9%).

Fig. 2 – Tipi di gioco praticati nell'ultimo mese per genere (%)



Fonte: IPSAD 2017-2018 – Fig. 1.4, p. 17.

[25] Le Amusement with Prizes (AWP), che prevedono un costo massimo a partita di 1 euro (con gettone metallico), una vincita massima di 100 euro e che non prevedono un Jackpot, sono assimilate nella ricerca cui si sta facendo riferimento alle Videolottery/slot machine. Le Videolottery (VLT), a differenza delle prime, prevedono: l'introduzione di monete o banconote, un costo massimo a partita di 10 euro, una vincita massima di 5.000 euro e prevedono un Jackpot, che ammonta a 100.000 euro a sala.

In generale, tra i giocatori 15-64enni, i bar/tabacchi risultano anche da questa indagine i luoghi preferiti per giocare (67,3%), seguiti dall'abitazione propria o di amici (22,7%) e dalle sale scommesse (14,8%). Relativamente alla disponibilità di accesso al gioco di azzardo, oltre la metà (58%) di coloro che hanno giocato almeno una volta nella vita, riferisce di poter raggiungere in meno di cinque minuti a piedi da casa un luogo di gioco. Un ulteriore 23,5% riferisce di raggiungerlo in non più di 10 minuti.
Tra i 15-64enni che hanno giocato nel 2017, meno della metà (38,6%) ritiene che sia impossibile arricchirsi giocando d'azzardo, mentre il 22,5% crede di poter diventare ricco se bravo, il 31,9% se fortunato al gioco e il 7% se bravo e fortunato. Circa un terzo dei giocatori sembra dunque essere sopraffatto dall'illusione del controllo, a cui si è già fatto cenno, che antepone l'abilità a esiti che sono governati pressoché interamente dalla casualità.
Rispondendo alla domanda "Secondo te nell'ultimo anno con il gioco, complessivamente, sei rimasto in pari, sei andato 'in rosso' o sei 'in attivo'?", il 48% dei giocatori di 15-64 anni riferisce di essere in pari tra somme giocate e somme vinte, mentre l'11,9% riporta di essere "in attivo" e il 40,1% "in rosso" (percentuale che sale al 47,8% tra i 35-64enni), il che conferma che le probabilità di perdere prevalgono su quelle di vincita.
Se questi sono in estrema sintesi i risultati riportati dal report pubblicato dal CNR (Cerrai, Resce, Molinaro, 2018), nel presente contributo si presenteranno in forma inedita i profili tipizzati riferibili ai più diffusi giochi pubblici presenti nell'offerta pubblica[26], ottenuti selezionando le caratteristiche che si attestano su percentuali sovrarappresentate rispetto al campione complessivo dei giocatori[27], a partire da un'elaborazione *ad hoc* dei dati della stessa indagine (vedi da Tab. 1. a Tab. 8). Dal confronto tra i vari profili socio-anagrafici, oltre alle distinzioni in base al genere già evidenziate, emergono alcune peculiarità che meritano una specifica attenzione:
- diversi giochi riescono ad intercettare una platea intergenerazionale, abbracciando fasce di età più giovanili, adulte e in alcune casi anziane. È il caso del gioco più diffuso (Gratta e vinci), ma anche del Totocalcio/Totogol e del Bingo. Altri giochi presentano un sovradimensionamento delle fasce di età più avanzate, come è il caso del Lotto e del SuperEnalotto. Altri ancora interessano particolarmente le fasce di età più giovani, come è il caso delle slot machine/Video Lottery e delle scommesse sportive. La grande varietà dell'offerta riesce dunque ad innescare una strategia di marketing in grado di attrarre tipi diversificati di consumatori.
- per tutti i giochi non si presenta un sovradimensionamento dei livelli di istruzione più bassi, bensì la fascia più interessata della popolazione è quella che ha conseguito uno status culturale medio.
- come si era ipotizzato, i giochi di Stato esercitano un potere di attrazione più intenso tra gli strati della popolazione con un reddito inferiore, che in quasi tutti i casi si presenta variabile tra il reddito nullo (soprattutto quando ad essere interessati sono i più giovani) ad un reddito loro personale inferiore ai 15.000 euro. Vi sono poi giochi, come il Gratta e vinci, il Lotto, il SuperEnalotto e il 10 e Lotto/Win for life che intercettano con maggiore frequenza anche i soggetti occupati con reddito superiore. Il Bingo, e in seconda battuta anche le slot machine/Video Lottery, al contrario, sembrano essere tra tutti i giochi quelli che coinvolgono maggiormente le fasce della popolazione più deprivate economicamente, o perché in stato di disoccupazione, o perché hanno richiesto incentivi economici a sostegno del reddito familiare.
Il profilo inerente alle dinamiche di gioco mette in luce quanto sarà approfondito nel paragrafo successivo, dedicato alle ludopatie, ossia che vi sono giochi che paventano più rischi di perdita del controllo degli impulsi rispetto ad altri. Vi sono infatti giochi, come il Gratta e vinci, il Lotto, il

[26] Si ringrazia la dott.ssa Sabrina Molinaro (Istituto di Fisiologia Clinica del CNR) per aver fornito le elaborazioni statistiche necessarie per la costruzione dei profili tipizzati.
[27] Sono state selezionate le modalità delle variabili che presentavano nel profilo di gioco una frequenza modale e una sovrarappresentazione di almeno il 10%.

SuperEnalotto, il 10 e Lotto/Win for life o le scommesse sportive (ivi incluso il Totocalcio) , che non presentano tra i tratti distintivi alcun segnale di rischio reale per il patrimonio personale e per la propria salute psichica. Chi scommette risulta quindi nella quasi totalità dei casi inscriversi a pieno titolo nel profilo dell'*homo ludens*, ossia del giocatore sociale che rischia quote di denaro irrilevanti per il puro gusto dell'evasione e del divertimento. I giochi d'azzardo leciti che in assoluto destano le maggiori preoccupazioni sono quello delle Video Lottery e del Bingo, che generano più spesso rispetto agli altri l'impulso a giocare somme di denaro sempre maggiori, che inducono talvolta a tenere nascosta l'entità delle perdite, che tra tutti i giochi impegnano un'entità del tempo libero sovradimensionata e in cui le quote di denaro perse iniziano ad essere di una qualche consistenza per un numero di soggetti niente affatto minoritario. Al forte potere suadente delle sale giochi e delle sale Bingo (quasi sempre posizionate nelle immediate vicinanze della propria abitazione) , si aggiungono per questi due profili anche la fruizione di giochi d'azzardo online, che accrescono le possibilità di giocare in solitudine e senza alcun tipo di controllo sociale (in special modo per i minorenni) . La scala di rischio è amplificata se si triangolano questi tratti distintivi con le caratteristiche socio-anagrafiche già commentate. Tra i consumatori di questi due tipi di gioco lecito risultano incluse sezioni della popolazione particolarmente vulnerabili sia per le fasce di età coinvolte (sovradimensionamento dei più giovani e nel caso del Bingo anche dei più anziani) , sia per la condizione economica, che in entrambi i casi sembra sovrappresentare i ceti bassi. L'invito al gioco responsabile, inserito nei messaggi promozionali italiani, dovrebbe essere reso ancora più esplicito nel caso di questi due tipi di gioco, che come si vedrà tra breve generano più di frequente un rischio di produrre un consumo compulsivo patologico.

Tab. 1 - Profilo tipizzato del giocatore del Gratta e vinci (caratteristiche salienti)

Profilo socio-anagrafico	
Genere	Femminile
Età	25-54 anni
Stato civile	Coniugato; Celibe/nubile
Figli	No
Titolo di studio	Diploma superiore
Condizione occupazionale	Occupato
Reddito lordo personale annuo	Meno di 15.000 euro; 15.000-36-000 euro
Usufruito di contributi economici a sostegno del reddito familiare nell'ultimo mese?	Mai
Descrizione dell'attività di gioco	
Hai mai sentito l'impulso a giocare somme sempre maggiori?	No
Tenere nascosta l'entità del tuo giocare a quelli che ti stanno vicino?	No
Tempo trascorso a giocare in una giornata tipica	Meno di 30 minuti
Quante volte hai trascorso più di 2 ore giocando nell'ultimo mese	Mai
Luogo di gioco	Bar-tabacchi a meno di 10 minuti da casa

Spesa mensile per gioco	10 euro o meno; 11-50 euro
Nell'ultimo mese, sei rimasto…	In pari; in rosso
Quanto in rosso?	Meno di 50 euro
Quanto in attivo?	Meno di 50 euro
Giochi online negli ultimi 12 mesi	No

Fonte: IPSAD 2017-2018 – Nostra elaborazione.

Tab. 2 - Profilo tipizzato del giocatore del Lotto (caratteristiche salienti)

Profilo socio-anagrafico	
Genere	Femminile
Età	45-64 anni
Stato civile	Coniugato
Figli	Sì
Titolo di studio	Diploma superiore
Condizione occupazionale	Occupato; in cerca di nuova occupazione
Reddito lordo personale annuo	Meno di 15.000 euro; 15.000-36.000 euro
Usufruito di contributi economici a sostegno del reddito familiare nell'ultimo mese?	Mai
Descrizione dell'attività di gioco	
Hai mai sentito l'impulso a giocare somme sempre maggiori?	No
Tenere nascosta l'entità del tuo giocare a quelli che ti stanno vicino?	No
Tempo trascorso a giocare in una giornata tipica	Meno di 30 minuti
Quante volte hai trascorso più di 2 ore giocando nell'ultimo mese	Mai
Luogo di gioco	Bar-tabacchi a meno di 10 minuti da casa
Spesa mensile per gioco	10 euro o meno; 11-50 euro
Nell'ultimo anno, sei rimasto…	In rosso; in pari
Quanto in rosso?	Meno di 50 euro; tra i 50 e i 100 euro; tra i 100 e i 200 euro
Quanto in attivo?	Meno di 50 euro; tra i 50 e i 100 euro
Giochi online negli ultimi 12 mesi	No

Fonte: IPSAD 2017-2018 – Nostra elaborazione.

Tab. 3 - Profilo tipizzato del giocatore del SuperEnalotto (caratteristiche salienti)

Profilo socio-anagrafico	
Genere	Maschile
Età	45-74 anni
Stato civile	Coniugato
Figli	Sì
Titolo di studio	Diploma superiore
Condizione occupazionale	Occupato; Pensionato
Reddito lordo personale annuo	15.000-36-000 euro
Usufruito di contributi economici a sostegno del reddito familiare nell'ultimo mese?	Mai
Descrizione dell'attività di gioco	
Hai mai sentito l'impulso a giocare somme sempre maggiori?	No
Tenere nascosta l'entità del tuo giocare a quelli che ti stanno vicino?	No
Tempo trascorso a giocare in una giornata tipica	Meno di 30 minuti
Quante volte hai trascorso più di 2 ore giocando nell'ultimo mese	Mai
Luogo di gioco	Bar-tabacchi a meno di 10 minuti da casa
Spesa mensile per gioco	10 euro o meno; 11-50 euro
Nell'ultimo anno, sei rimasto…	In rosso; in pari
Quanto in rosso?	Meno di 50 euro; tra i 50 e i 100 euro; tra i 100 e i 200 euro
Quanto in attivo?	Meno di 50 euro; tra i 50 e i 100 euro
Giochi online negli ultimi 12 mesi	No

Fonte: IPSAD 2017-2018 – Nostra elaborazione.

Tab. 4 - Profilo tipizzato del giocatore del 10 e Lotto/Win for life (caratteristiche salienti)

Profilo socio-anagrafico	
Genere	Non caratterizzato per genere
Età	35-54 anni
Stato civile	Coniugato
Figli	Sì
Titolo di studio	Diploma superiore
Condizione occupazionale	Occupato; In cerca di nuova occupazione
Reddito lordo personale annuo	Meno di 15.00 euro; 15.000-36-000 euro
Usufruito di contributi economici a sostegno del reddito familiare nell'ultimo mese?	Mai
Descrizione dell'attività di gioco	
Hai mai sentito l'impulso a giocare somme sempre maggiori?	No
Tenere nascosta l'entità del tuo giocare a quelli che ti stanno vicino?	No
Tempo trascorso a giocare in una giornata tipica	Meno di 30 minuti
Quante volte hai trascorso più di 2 ore giocando nell'ultimo mese	Mai
Luogo di gioco	Bar-tabacchi a meno di 10 minuti da casa
Spesa mensile per gioco	10 euro o meno; 11-50 euro
Nell'ultimo anno, sei rimasto…	In rosso; in pari
Quanto in rosso?	Meno di 50 euro; tra i 50 e i 100 euro; tra i 100 e i 200 euro
Quanto in attivo?	Meno di 50 euro; tra i 50 e i 100 euro; tra i 100 e i 200 euro
Giochi online negli ultimi 12 mesi	No

Fonte: IPSAD 2017-2018 – Nostra elaborazione.

Tab. 5 - Profilo tipizzato del giocatore del Totocalcio/Totogol (caratteristiche salienti)

Profilo socio-anagrafico	
Genere	Maschile
Età	18-24 anni; 45-54 anni
Stato civile	Celibe/Nubile
Figli	No
Titolo di studio	Diploma superiore; Medie inferiori
Condizione occupazionale	Studente; Occupato
Reddito lordo personale annuo	0 euro; meno di 15.000 euro
Usufruito di contributi economici a sostegno del reddito familiare nell'ultimo mese?	Mai
Descrizione dell'attività di gioco	
Hai mai sentito l'impulso a giocare somme sempre maggiori?	No
Tenere nascosta l'entità del tuo giocare a quelli che ti stanno vicino?	No
Tempo trascorso a giocare in una giornata tipica	Meno di 30 minuti
Quante volte hai trascorso più di 2 ore giocando nell'ultimo mese	Mai
Luogo di gioco	Sale scommessa; bar-tabacchi a meno di 10 minuti dall'abitazione; casa propria o di amici
Spesa mensile per gioco	10 euro o meno; 11-50 euro
Nell'ultimo anno, sei rimasto…	In pari; in rosso
Quanto in rosso?	Meno di 50 euro; tra i 50 e i 100 euro; tra i 100 e i 200 euro
Quanto in attivo?	Meno di 50 euro; tra i 50 e i 100 euro; tra i 100 e i 200 euro
Giochi online negli ultimi 12 mesi	No

Fonte: IPSAD 2017-2018 – Nostra elaborazione.

Tab. 6 - Profilo tipizzato del giocatore del Bingo (caratteristiche salienti)

Profilo socio-anagrafico	
Genere	Femminile
Età	18-34 anni; 45-74 anni
Stato civile	Celibe/Nubile
Figli	No
Titolo di studio	Diploma superiore
Condizione occupazionale	Studente; In cerca di prima occupazione; Disoccupato; Pensionato
Reddito lordo personale annuo	0 euro; meno di 15.000 euro
Usufruito di contributi economici a sostegno del reddito familiare nell'ultimo mese?	Sì, è capitato una volta
Descrizione dell'attività di gioco	
Hai mai sentito l'impulso a giocare somme sempre maggiori?	Sì
Tenere nascosta l'entità del tuo giocare a quelli che ti stanno vicino?	Sì
Tempo trascorso a giocare in una giornata tipica	Meno di 30 minuti; tra 30 minuti e un'ora; tra 1 ora e 2 ore
Quante volte hai trascorso più di 2 ore giocando nell'ultimo mese	Meno di una volta al mese
Luogo di gioco	Sala Bingo a meno di 10 minuti/più di 10 minuti
Spesa mensile per gioco	10 euro o meno; 11-50 euro
Nell'ultimo anno, sei rimasto…	In rosso; in pari
Quanto in rosso?	Meno di 50 euro; tra i 50 e i 100 euro; tra i 100 e i 200 euro
Quanto in attivo?	Meno di 50 euro; tra i 50 e i 100 euro
Giochi online negli ultimi 12 mesi	Sì

Fonte: IPSAD 2017-2018 – Nostra elaborazione.

Tab. 7 - Profilo tipizzato del giocatore delle Slot machine/Video Lottery (caratteristiche salienti)

Profilo socio-anagrafico	
Genere	Maschile
Età	25-34 anni
Stato civile	Celibe/Nubile
Figli	No
Titolo di studio	Diploma superiore
Condizione occupazionale	Disoccupato
Reddito lordo personale annuo	0 euro; meno di 15.000 euro
Usufruito di contributi economici a sostegno del reddito familiare nell'ultimo mese?	No
Descrizione dell'attività di gioco	
Hai mai sentito l'impulso a giocare somme sempre maggiori?	Sì
Tenere nascosta l'entità del tuo giocare a quelli che ti stanno vicino?	Sì
Tempo trascorso a giocare in una giornata tipica	Meno di 30 minuti; tra 30 minuti e un'ora; tra 1 ora e 2 ore
Quante volte hai trascorso più di 2 ore giocando nell'ultimo mese	Meno di una volta al mese
Luogo di gioco	Sale giochi; sale scommessa meno di 10 minuti/più di 10 minuti
Spesa mensile per gioco	10 euro o meno; 11-50 euro
Nell'ultimo anno, sei rimasto…	In rosso; in pari
Quanto in rosso?	Meno di 50 euro; tra i 50 e i 100 euro; oltre 500 euro; tra 200 e 500 euro
Quanto in attivo?	Meno di 50 euro; tra i 50 e i 100 euro
Giochi online negli ultimi 12 mesi	Sì

Fonte: IPSAD 2017-2018 – Nostra elaborazione.

Tab. 8 - Profilo tipizzato del giocatore delle Scommesse sportive (calcio, tennis, big race) (caratteristiche salienti)

Profilo socio-anagrafico	
Genere	Maschile
Età	25-34 anni
Stato civile	Celibe/Nubile
Figli	No
Titolo di studio	Diploma superiore
Condizione occupazionale	Non caratterizzato
Reddito lordo personale annuo	0 euro; meno di 15.000 euro
Usufruito di contributi economici a sostegno del reddito familiare nell'ultimo mese?	No
Descrizione dell'attività di gioco	
Hai mai sentito l'impulso a giocare somme sempre maggiori?	No
Tenere nascosta l'entità del tuo giocare a quelli che ti stanno vicino?	No
Tempo trascorso a giocare in una giornata tipica	Meno di 30 minuti
Quante volte hai trascorso più di 2 ore giocando nell'ultimo mese	Mai
Luogo di gioco	Sale scommessa meno di 10 minuti/più di 10 minuti
Spesa mensile per gioco	10 euro o meno; 11-50 euro
Nell'ultimo anno, sei rimasto…	In rosso; in pari
Quanto in rosso?	Meno di 50 euro; ra i 50 e i 100 euro
Quanto in attivo?	Meno di 50 euro
Giochi online negli ultimi 12 mesi	Sì

Fonte: IPSAD 2017-2018 – Nostra elaborazione.

I giocatori problematici: profilo dei soggetti a rischio di dipendenza

Il gioco d'azzardo patologico è una malattia mentale che l'Associazione psichiatrica americana (APA) ha inserito nel 1980 per la prima volta nel DSM-III (Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali), classificandolo tra i disturbi del controllo degli impulsi, che hanno grande affinità con i "disturbi ossessivo-compulsivi" e, soprattutto, con i comportamenti d'abuso e le dipendenze. IL DSM-IV definisce il gioco d'azzardo patologico «un comportamento persistente, ricorrente e maladattivo di gioco che compromette le attività personali, familiari o lavorative» (cfr. Lavanco, Varveri, 2010). Nella stesura del DSM-V (2013) l'APA aveva originariamente proposto l'inserimento di un nuovo capitolo intitolato "Dipendenze comportamentali", ma tale capitolo non è stato incluso nella nuova edizione. Per la prima volta, tuttavia, il manuale comprende, insieme ai disturbi da uso di sostanze, anche il disturbo da gioco d'azzardo (DGA), che, come già accennato, precedentemente era classificato inizialmente tra i disturbi del controllo degli impulsi.

Riquadro 1 - DSM-V: criteri diagnostici per il disturbo da gioco d'azzardo

Diagnosi:
Comportamento problematico persistente o ricorrente legato al gioco d'azzardo che porta a disagio o compromissione clinicamente significativi, come indicato dall'individuo che presenta quattro (o più) delle seguenti condizioni entro un periodo di12 mesi:
1. Ha bisogno, per giocare d'azzardo, di quantità crescenti di denaro per ottenere l'eccitazione desiderata.
2. È irrequieto/a o irritabile se tenta di ridurre o smettere di giocare d'azzardo.
3. Ha fatto ripetuti sforzi infruttuosi per controllare, ridurre o smettere di giocare d'azzardo.
4. È spesso preoccupato/a dal gioco d'azzardo (per es. ha pensieri persistenti che gli fanno
rivivere passate esperienze di gioco d'azzardo, analizzare gli ostacoli e pianificare la prossima avventura, pensare ai modi di ottenere denaro con cui giocare d'azzardo).
5. Spesso gioca d'azzardo quando si sente a disagio (per es. indifeso/a, colpevole, ansioso/a, depresso/a).
6. Dopo aver perduto denaro al gioco d'azzardo, spesso torna un'altra volta per ritentare ("rincorrere" le proprie perdite).
7. Mente per occultare l'entità del coinvolgimento nel gioco d'azzardo
8. Ha messo in pericolo o perduto una relazione significativa, il lavoro, opportunità di studio
e di carriera a causa del gioco d'azzardo
9. Conta sugli altri per procurare il denaro necessario a risollevare situazioni finanziarie disperate causate dal gioco d'azzardo.

Livelli di gravità:
Lieve**:** soddisfatti 4-5 criteri. Moderata: soddisfatti 6-7 criteri. Grave: soddisfatti 8-9 criteri.

Si tratta di una delle forme di dipendenza senza sostanze, che presenta numerosi elementi di affinità con le dipendenze da sostanza psicotrope (Marazziti et al., 2015, p. 73):
• il piacere e il sollievo: sensazioni gradevoli ma limitate ai periodi iniziali dell'uso della sostanza (o della messa in atto del comportamento di gioco): è la fase della 'luna di miele', durante la quale è anche quasi sempre presente la negazione del problema;

• la dominanza: la sostanza (o il comportamento di gioco) domina costantemente il pensiero (idea prevalente); vi è l'impossibilità di resistere all'impulso di assumerla (o di eseguire il comportamento di gioco), vissuta con modalità compulsiva;
• il *craving*: l'appetizione e la sensazione crescente di tensione che precede l'inizio dell'assunzione della sostanza (o del comportamento di gioco);
• l'instabilità dell'umore: inizialmente limitata all'inizio dell'assunzione della sostanza (o del comportamento di gioco), successivamente sempre più generalizzata e estesa a tutti gli aspetti dell'esistenza;
• la tolleranza: la progressiva necessità di incrementare la quantità di sostanza (o il tempo dedicato al comportamento di gioco) per ottenere l'effetto piacevole, il quale tende altrimenti a esaurirsi;
• il discontrollo: la progressiva sensazione di perdita del controllo sull'assunzione della sostanza (o sull'esecuzione del comportamento di gioco);
• l'astinenza: un profondo disagio psichico e fisico quando s'interrompe o si riduce l'assunzione della sostanza (o il periodo dedicato al comportamento di gioco);
• il conflitto: è la conseguenza dell'uso cronico della sostanza (o del comportamento di gioco), che determina evidenti ricadute sull'adattamento familiare, sociale, scolastico o lavorativo;
• la persistenza: l'uso della sostanza (o l'esecuzione del comportamento di gioco) continuano nonostante la progressiva ed evidente associazione con conseguenze negative sempre più gravi;
• le ricadute: vi è la frequente tendenza a riavvicinarsi alla sostanza (o al comportamento di gioco) dopo un periodo di interruzione;
• poliabuso e cross-dipendenza: elevata frequenza dell'assunzione di più sostanze (o dell'esecuzione di più giochi), nonché di passaggio nel tempo da una dipendenza a un'altra; non va poi dimenticata l'esistenza di un importante fenomeno di crossdipendenza anche tra uso di sostanze e questi altri comportamenti additivi;
• la somiglianza dei principali fattori di rischio: impulsività, *sensation-seeking*, capacità metacognitive disarmoniche, inadeguato ambiente genitoriale.

In una prospettiva di decorso, Cancrini (1998) ripercorre la storia tipica di un giocatore d'azzardo patologico ed evidenzia due fasi caratteristiche del disturbo: quella delle vincite e quella delle perdite. È abbastanza frequente che all'inizio della carriera di un giocatore si verifichi una grande vincita. Tuttavia, a prescindere dalle vincite effettive, si sperimentano in questa fase fantasie di vittoria, un intenso bisogno di successi spettacolari, l'eccitazione legata al gioco, l'immagine di un sé vincente, il progressivo crescente investimento economico. Più la stima di sé stessi poggia sul gioco, più sono forti il coinvolgimento emotivo e l'investimento in termini di denaro e tempo.
Nella successiva *fase perdente*, il gioco diviene attività solitaria, fonte di ossessione e di frustrazione psicologica ed economica: iniziano le prime difficoltà in tutti gli ambiti (individuale, familiare, lavorativo, economico e sociale); la situazione comincia a sfuggire di mano fino a culminare nella fase della disperazione, dove ormai tutto ruota intorno al gioco e si verifica ciò che viene definito "inseguimento della vincita", durante la quale insorge il panico e il soggetto è sempre più isolato con la sua abitudine di giocare sempre più pervadente ed incontrollabile. Questa fase culmina in un crollo in cui la persona è senza speranze e la sua vita sociale e familiare precipitano, giungendo a chiedere aiuto.
Dickerson (1984; tr. it., 1993) osserva come in questa condizione la persona possa sentire il bisogno di essere aiutato e quindi possa accedere ad una *fase critica*, fondamentale per il

cambiamento e per la risalita verso la guarigione: rinasce la speranza, prende decisioni, si chiarisce le idee, inizia a smettere di giocare, ipotizza come risarcire i debiti contratti. Ciò porta alla "fase della ricostruzione": ricomincia a rispettare se stesso e chi gli sta vicino, è più tranquillo, recupera spazi e intimità affettiva con i suoi cari. Questo lo avvia ad una "fase di crescita" in cui diminuisce la preoccupazione legata al gioco, torna ad essere più capace di comprendere e amare gli altri praticando un nuovo stile di vita.
A questo modello Rosenthal (1987) ha aggiunto una fase: *la fase senza speranza* o *resa*, per mettere in luce il percorso di coloro che non riescono a percorrere tutte le fasi tramite le quali potrebbero uscire fuori dal gioco compulsivo.
Attualmente, il disturbo da gioco d'azzardo è considerato una malattia neuropsicobiologica, con conseguenze sanitarie e sociali gravi, che necessita di diagnosi, cura e riabilitazione.
Come ricostruiscono Rogier e Bizzi (2018), uno studio epidemiologico (Barbaranelli, Vecchione, Fida e Podio-Guidugli, 2013) documenta come circa il 2% della popolazione italiana sia afflitta da DGA. Alcuni studiosi hanno messo in luce il potenziale ruolo svolto dalle variabili di personalità nella genesi della dipendenza da gioco d'azzardo. Per esempio, diversi ricercatori hanno indagato questo nesso rifacendosi al *Big Five Factor Model* (Costa e Mc-Crae, 1992), documentando la presenza di alti livelli di neuroticismo e di bassi livelli di coscienziosità in campioni di giocatori dipendenti (Brunborg, Hanss, Mentzoni, Molde e Pallesen, 2016; Myrseth, Pallesen, Molde, Johnsen e Lorvik, 2009; Bagby et al., 2007). Riguardo al versante patologico della variabile personologica, un altro filone di ricerca ha messo in luce l'alta co-occorrenza del DGA con alcuni disturbi di personalità (comorbilità psichiatrica). Per esempio, una meta-analisi (Dowling et al., 2016) ha evidenziato che quasi la metà dei giocatori patologici soddisfaceva i criteri diagnostici per almeno un disturbo di personalità. In particolare, tale popolazione sembra spesso affetta dai disturbi di personalità narcisistica (DNP), antisociale (DASP) e *borderline* (DBP). Non unanime è il giudizio circa il rapporto di causazione tra queste patologie e il DGA, per quanto le evidenze scientifiche suggeriscano che in ogni caso, sia che vi sia una patologia pregressa, sia nel caso contrario, la dipendenza da gioco segna un punto di svolta, da cui consegue una concatenazione di ricadute negative su tutte le sfere della vita individuale e sociale del giocatore d'azzardo.
Come ricostruisce Boccia (2013), l'indagine condotta dal *National Opinion Research Center* mette in relazione alcuni problemi pregressi, come cattive condizioni di salute, difficoltà mentali, problemi in famiglia riguardo al gioco, perdita del lavoro, condizioni economiche e problematicità giudiziarie con gli stadi progressivi di avvicinamento alla dipendenza da gioco.
Dall'osservazione di 180 casi clinici, Lipari, Picone e Scardina (2010) hanno rinvenuto come «la tendenza ad una modalità di gioco patologico si attivi proprio in seguito ad esperienze di tipo traumatico, intendendo con queste ultime non tanto singoli eventi "catastrofici", quanto una sorta di "effetto cumulativo", prodotto nel tempo da "microtraumi relazionali" (Baranello, 2000) o *stressor*s, che precedono, anche di poco, temporalmente l'ingresso nel gioco patologico, causando la rottura di un equilibrio che appariva già precario. Ci riferiamo ad eventi di tipo luttuoso, fasi critiche del ciclo vitale, come la perdita del lavoro o un pensionamento anticipato, oppure malattie più o meno invalidanti, ovvero la perdita di aspetti importanti ai fini del mantenimento dell'autostima e di una "buona" immagine di sé» (2010, p. 88). Un basso livello di autostima e l'esposizione ad eventi stressogeni contribuirebbe ad accentuare la tendenza a cercare un "rifugio mentale" protettivo e autoconsolatorio nel gioco, ponendosi al riparo da una vera e propria inondazione di stati psichici dolorosi.
Come ricostruiscono Pacifici, Giuliani e La Sala (2018, p. 15):

Le conseguenze negative che si verificano a seguito del gioco d'azzardo (es. aumentando i debiti, mentendo al partner, rimanendo coinvolti in comportamenti criminali) sono anche suscettibili di contribuire al problema del gioco d'azzardo. I problemi legati al gioco d'azzardo disturbano ulteriormente l'umore e (…) possono far sembrare l'importanza ponderata della vincita così enorme che perdere ulteriormente sembra irrilevante, contribuendo ai pregiudizi cognitivi che perpetuano il gioco d'azzardo. Inoltre, la gestione di stress aggiuntivi potrebbe indebolire ulteriormente le strategie di coping disponibili, creando un circolo vizioso. Una volta che questi schemi si sono sufficientemente radicati, possono essere difficili da rompere e diventare auto-perpetuanti, portando alla presentazione di un gioco d'azzardo patologico caratterizzato da uno stile di vita caotico, in cui il gioco d'azzardo diventa la caratteristica centrale a spese di altre attività della vita.

Infine, come evidenziato tra gli altri da La Barbera, La Cascia, Sideli (2010), diversi studi clinici mettono in evidenza che il gioco d'azzardo patologico anticipi spesso il disturbo da abuso di alcol e di sostanze psicotrope.
Il gioco patologico si caratterizza per una molteplicità di costi sociali, «perché si crea un effetto moltiplicatore dei danni che, dall'individuo, raggiungono la famiglia, la sfera degli amici e dei conoscenti, fino a gravare su tutta la collettività a causa dei costi sanitari, legali, dei danni collegati alla commissione di reati, dei debiti e delle insolvenze contrattuali» (Boccia, 2013, p. 106).
I rischi di ludopatia sono stati registrati in Italia di recente nell'ambito delle due indagini già citate, condotte dall'Istituto Superiore di Sanità e dal CNR.
Per rilevare i diversi gradi di severità della problematicità dei comportamenti connessi al gioco d'azzardo è stato usato per entrambe le ricerche il *Canadian Problem Gambling Index* (vedi riquadro 2).

Riquadro 2 – Criteri di calcolo del Canadian Problem Gambling Index

Il CPGI (*Canadian Problem Gambling Index*) è un questionario strutturato che approfondisce temi centrali per i giocatori, al fine di distinguere comportamenti di gioco 'sociale' e 'patologico'; è uno strumento di facile e rapida compilazione e può essere utilizzato sia per una valutazione iniziale, sia per confermare un'ipotesi diagnostica.
Sviluppato nel 2001 da Ferris e Wynne nella versione canadese (CPGI), è stato validato nella sua versione italiana da Colasante et al. (2013), prevedendo, oltre alla traduzione e all'adattamento trans-culturale, l'analisi statistica per la verifica delle caratteristiche psicometriche, svolta in due fasi:
a) la validazione interna per la verifica dell'omogeneità e della consistenza dello strumento;
b) la validazione esterna per la verifica della correlazione rispetto al *gold standard* identificato dal test Lie/Bet. Lo studio Italiano conferma lo scoring del punteggio utilizzato nella versione originale.
Il CPGI è costituito da 9 item relativi agli stili comportamentali inerenti al gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi, quali: senso di colpa nel giocare, perdita di controllo del comportamento, la spinta a cercare di recuperare il denaro perso, gli effetti sulla salute e i problemi finanziari.
Le categorie di risposta sono le stesse per ognuno dei 9 item: "mai", "a volte", "spesso" e "quasi sempre", rispettivamente con punteggio 0, 1, 2 e 3.
Il CPGI ha un range di punteggio compreso tra 0 e 27 che descrive diversi livelli problematici di gioco (*gambling*). Un punteggio pari a 0 indica che non esiste alcun problema (*no-risk gambler*), uno compreso tra 1 e 2 indica una modalita di gioco d'azzardo a rischio minimo

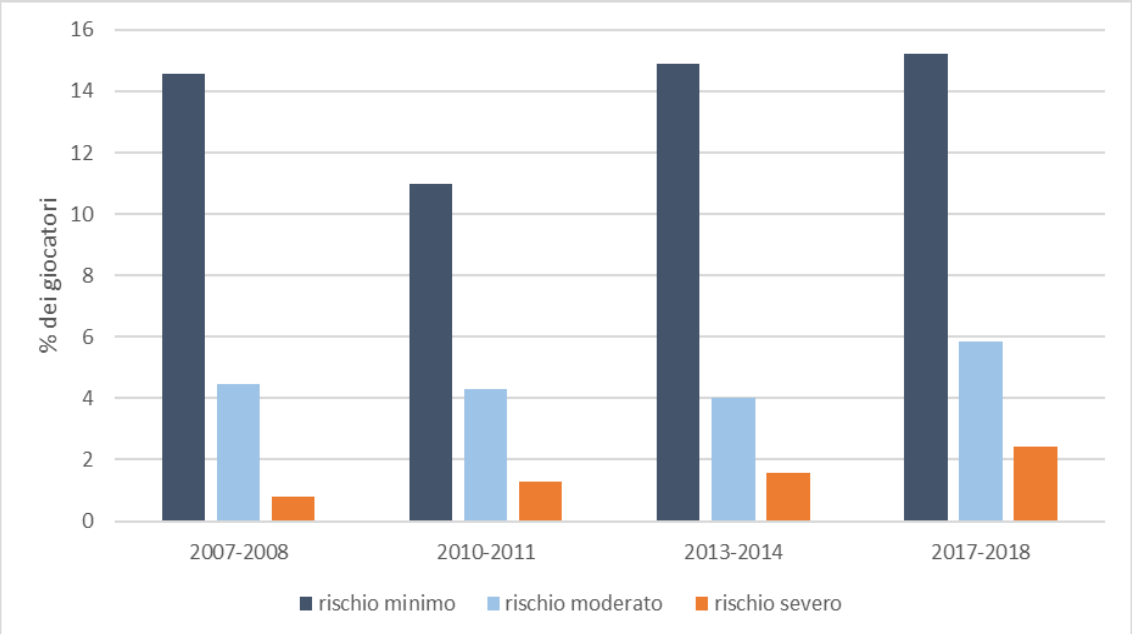
(*low-risk gambling*), fra 3 e 7 a rischio moderato (moderate-risk gambling), mentre un punteggio che si attesta fra 8 e 27 indica una condizione problematica/patologica rispetto al gioco d'azzardo (*severe problem gambl*ing: giocatori problematici).
Si giunge così alla seguente classificazione:
Nessun problema di gioco: comportamento "sociale" o "ricreativo" nel giocare d'azzardo, la motivazione prevalente al gioco riguarda la socializzazione o la competizione e i costi per il soggetto sono contenuti.
Giocatore a basso rischio: giocatore che, pur avendo 'a volte' uno o più atteggiamenti dei giocatori problematici, probabilmente non avrà alcuna conseguenza negativa dal gioco d'azzardo
Giocatore a rischio moderato: giocatore che avendo uno o più comportamenti dei giocatori problematici "la maggior parte del tempo" potrebbe avere conseguenze negative dal gioco d'azzardo
Giocatore a rischio severo/Giocatore problematico: giocatore con un comportamento di gioco che crea conseguenze negative per sé, per le persone a lui vicine (rete sociale) o per la comunità e può aver perso il controllo del suo comportamento.

Fonte: Cerrai, Resce, Molinaro, p. 23.

Quanto è diffuso il gioco problematico?

Dall'indagine condotta dall'Istituto Superiore di Sanità nel 2018, i giocatori problematici risultano attestarsi al 3% (circa 1.500.000 residenti). Tra i giocatori problematici la fascia di età 50 – 64 anni è la più rappresentata (35,5%).
L'indagine IPSAD mette in luce un'incidenza di giocatori problematici lievemente più contenuta (2,4%), ma dalla comparazione con le indagini svolte negli anni precedenti tale quota risulta in progressiva crescita, così come negli ultimi anni risulta essersi ampliato il segmento dei giocatori a rischio moderato (Fig. 3).

Fig. 3- Incidenza dei diversi livelli di rischio da dipendenza da gioco d'azzardo nelle diverse rilevazione IPSAD (%)



Fonte: IPSAD 2017 – 2018 – Fig. 1.9., p. 22.

Nota: Il complemento a 100 della somma 'rischio minimo', 'rischio moderato' e 'rischio severo' (corrispondente a 76,5% dei 15-64enni nella rilevazione 2017-2018) e la percentuale di giocatori a 'nessun rischio'.

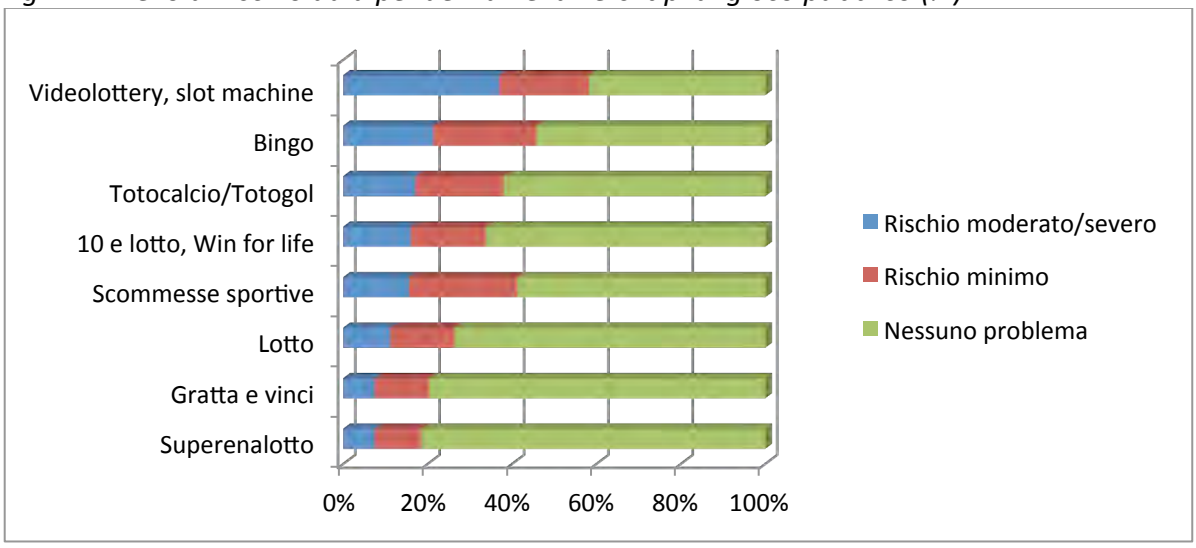
Come emerge dall'indagine condotta dall'Istituto Superiore di Sanità, nelle diverse aree geografiche, non vi è un rapporto di proporzionalità diretta tra diffusione del gioco d'azzardo e incidenza del comportamento problematico. Infatti, considerando la distribuzione geografica si osserva che, pur essendo il Centro Italia la zona in cui il gioco di Stato è più diffuso, il gioco problematico coinvolge una quota molto residuale della popolazione (1,7% *vs.* 3% di media nazionale). Di contro, nelle Isole dove la prevalenza di giocatori è al di sotto della media nazionale, la diffusione di giocatori problematici è del doppio rispetto alla percentuale nazionale. Anche nel Sud, dove il gioco d'azzardo è meno praticato rispetto alla media nazionale, si registra una maggiore incidenza di giocatori problematici (4,6% contro il 3% di media nazionale). Nel Nord Ovest, dove la diffusione del gioco d'azzardo è al di sopra di tre punti percentuali rispetto alla media nazionale, l'incidenza di giocatori problematici rispecchia perfettamente quella nazionale. Infine, la più bassa percentuale di giocatori problematici si registra nel Nord Est (0,8% *vs.* 3% di media nazionale). Da questa prospettiva, come già accennato, i rischi associati al gioco d'azzardo sono maggiori nelle zone del Mezzogiorno, più deprivate da un punto di vista socio-economico e culturale. I dati confermano quindi le considerazioni avanzate precedentemente: il fatalismo, la ricerca spasmodica di ricchezza e di rivalsa sociale caratterizzano proprio le fasce della popolazione che godono di meno risorse economiche.

A cosa giocano i giocatori problematici?

Considerando le risultanze che l'Istituto Superiore di Sanità ha già reso noti, il comportamento problematico di gioco si associa all'uso di slot machine e Videolotteries (VLT). Considerando l'arco temporale degli ultimi 12 mesi, la percentuale dei giocatori problematici che giocano alle slot machine (51,9%), alle VLT (33,6%) e alle scommesse virtuali (11,7%) è nettamente superiore rispetto alle percentuali osservate nel gruppo di giocatori sociali (slot-machine 11,9%; VLT 2,5%; scommesse virtuali 0,6%). Le lotterie istantanee risultano l'unica categoria di giochi con percentuale più alta tra i giocatori sociali rispetto ai giocatori problematici (71,2% *vs.* 68,4% nel campione complessivo). Inoltre, considerando l'indicatore della frequenza di gioco "almeno una volta a settimana", si osserva che i giocatori problematici giocano più frequentemente alle slot machine rispetto ai giocatori sociali (28,8% *vs.* 1,8%), alle VLT (17,9% *vs.* 0,3%), alle lotterie istantanee (45,9% *vs.* 26,6%) e alle lotterie a esito differito (27,8% *vs.* 10,8%).
Elaborando *ad hoc* i dati prodotti dall'indagine IPSAD e selezionando i giochi leciti di cui nel paragrafo precedente abbiamo fornito i profili tipizzati, dal confronto tra le percentuali complessive di giocatori con rischio moderato o severo otteniamo conferma di quanto già emerso dalle analisi già commentate (Tab. 4). Le slot machine/VLT si confermano essere i giochi che inducono con maggiore frequenza un comportamento problematico (il 37% risulta su livelli di rischi moderati/severi). Tutte le evidenze apportate a sostegno della pericolosità di questo gioco lecito sono interpretabili alla luce di quanto sostiene Uliano Conti a proposito del *solo-machine gambling*: le slot machine sono «progettate per collocare il giocatore in una condizione situazionale di produttività (*continuous productivity*), perché giochi a lungo, in modo ininterrotto e spenda, nel corso del tempo, la somma di denaro maggiore possibile. Il *design* d'interni crea ambienti immersivi (*immersive environments*),

zone esistenziali fine a sé stesse. In tutto ciò ha un ruolo l'innovazione tecnica che si concretizza in aspetti come, ad esempio: il *design* e la coinvolgente grafica tridimensionale delle slot; la possibilità di utilizzare, per il gioco, pulsanti colorati e luminosi, ideati secondo criteri *user-friendly*; la possibilità di inserire non solo monete, ma banconote; la trasportabilità e la possibilità di usufruire dell'azzardo ovunque, senza limiti di tempo e senza il contatto con altre persone (*convenience gambling*); il collegamento tra slot e server centrali, con funzioni di elaborazione delle informazioni e del marketing» (2019, p. 102). Con uno scarto nella percentuale di giocatori con rischio moderato/severo di 15 punti percentuali, subito dopo le slot machine figura il Bingo, che avevamo già segnalato come gioco a rischio di dipendenza. Il Bingo è un gioco d'azzardo ad estrazione continua, ripetitivo ed ipnotico come il gioco elettronico: la posta impegnata per ogni partita, esigua solo in apparenza, si moltiplica per la serie di partite giornaliere, inducendo alla coazione a ripetere le scommesse. Attrae particolarmente le donne, perché è una sorta di Tombola camuffata, avvolta da un'aura di familiarità che consente di interrompere il flusso di pensieri incentrati sulle preoccupazioni quotidiane (cfr. Greppi, 2016).

Fig. 4 – Livello di rischio da dipendenza nei diversi tipi di gioco pubblico (%)



Fonte: IPSAD 2017-2018 – Nostra elaborazione.
Nota: le categorie 'rischio moderato' e 'rischio severo' sono accorpate in 'rischio moderato/severo' per ragioni di significatività statistica

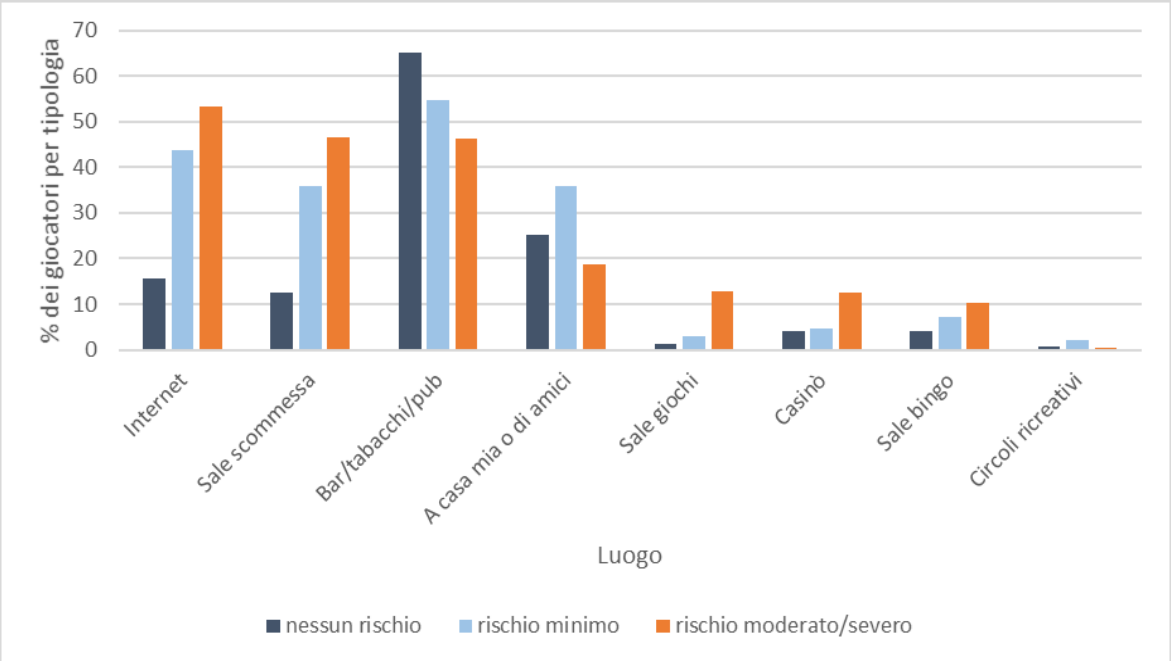
Con percentuali non irrilevanti, la graduatoria dei giochi con maggior rischio di dipendenza segnala anche che un comportamento problematico può insorgere anche nel caso in cui si diventi giocatori abituali del Totocalcio/Totogol, di giochi a totalizzatore numerico e di scommesse sportive (percentuali di rischio moderato/severo rispettivamente del 17,1%, 16%, 15,6%). I giochi meno a rischio di dipendenza si confermano essere il SuperEnalotto e e il Gratta e vinci (entrambi con una percentuale di giocatori a rischio moderato/severo del 7,4%).

Dove giocano i giocatori problematici?

Dall'indagine dell'Istituto Superiore di Sanità emerge che se i giocatori problematici e i giocatori sociali frequentano con le stesse percentuali i tabaccai (83% circa), si osservano differenze nelle percentuali rispetto a bar (70,6% *vs.* 58,4%), altra ricevitoria (47,4% *vs.*

20,9%), sale scommesse (27,6% *vs.* 7,3%), sale Bingo (17% *vs.* 5,6) e sale VLT (15,8% *vs.* 0,5%). I dati dell'indagine mostrano che il giocatore problematico, rispetto al giocatore sociale, predilige i luoghi lontani da casa (11,3% *vs.* 2,5%) e dal lavoro (2,3% *vs.* 0,8%), quelli che garantiscono la maggior privacy (10,7% *vs.* 1,5%), con un'area fumatori (8,7% *vs.* 1%), o in base al *pay out* (0,8% *vs.* 0,1%). D'altro canto, i giocatori sociali scelgono più spesso i luoghi vicino casa (49,2% *vs.* 37,5%) o vicino al lavoro (14,9% *vs.* 9,6%), con disponibilità di altri servizi (10,5% *vs.* 6,6%) e più spesso scelgono casualmente il luogo di gioco (33,2% *vs.* 19,3%). Come precedentemente osservato, l'assenza di controllo sociale è un forte incentivo al gioco d'azzardo compulsivo, mentre la vicinanza delle persone conosciute genera una cintura protettiva che spinge all'autocontrollo e alla regolazione degli impulsi di gioco. Oltre a confermare i risultati appena presentati, l'indagine IPSAD mette in luce i rischi di dipendenza da gioco online. Più della metà dei giocatori problematici ha infatti indicato il web tra i luoghi privilegiati in cui avvengono le scommesse (Fig. 5). Ancora una volta la solitudine del gioco e l'assenza di controllo sociale, consentita dall'evoluzione tecnologica, che permette di collegarsi nell'isolamento della propria stanza, rappresenta un forte incentivo per la diffusione del gioco patologico.

Fig. 5 – Incidenza dei diversi livelli di rischio da dipendenza nei diversi luoghi di gioco (%)



Fonte: IPSAD 2017–2018 – Fig. 1.11, p. 25.

Nota: le categorie 'rischio moderato' e 'rischio severo' sono accorpate in 'rischio moderato/severo' per ragioni di significatività statistica

Fattori di rischio nei giocatori problematici

L'indagine IPSAD ricostruisce analiticamente il quadro delle caratteristiche tipiche del giocatore con rischio moderato/severo e il suo stile di consumo (Tab. 9). Si può notare come rispetto alle altre categorie, i giocatori con un'entità significativa di rischio scommettono con maggiore frequenza quote di denaro che superano i 90 euro al mese (più di un terzo dei casi).

Tab. 9 – Tratti salienti dei giocatori con diversi livelli di rischio da dipendenza (%)

	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Spesa sostenuta negli ultimi trenta giorni per il gioco	(%)	(%)	(%)
10 euro o meno	72,3	47,8	13,5
11-50 euro	22,9	38,6	34,5
51-90 euro	3,1	8,8	17,8
91-200 euro	1,2	4,0	19,2
201-500 euro	0,5	0,7	5,2
501-1000 euro	---	---	5,3
piu di 1000 euro	---	---	4,4
Chiesto aiuto per smettere di giocare	(%)	(%)	(%)
Sì	---	0,6	2,1
Praticato giochi illegali	(%)	(%)	(%)
Sì	2,2	10,1	9,5
Tempo medio di gioco in una giornata tipo	(%)	(%)	(%)
Meno di 30 minuti	87,8	73,6	37,7
Tra 30 minuti e 1 ora	4,3	15,3	23,5
Tra 1 ora e 2 ore	4,3	8,0	11,9
Tra 2 ore e 3 ore	2,4	1,9	6,3
Piu di 3 ore	1,2	1,2	20,5
Guadagno da gioco	(%)	(%)	(%)
In pari	46,9	31,0	27,1
In rosso	41,8	54,0	62,3
In attivo	11,3	15,0	10,6
Tipo di gioco online	(%)	(%)	(%)
Gratta&Vinci/10 e lotto/Win for life	5,1	10,4	8,0
Lotto/Super Enalotto	25,5	11,5	2,1
Totocalcio/Totogol/scommesse sportive	63,0	74,7	63,9
Videolottery/slot machine	1,8	5,4	29,7
Poker texano/altri giochi con le carte	17,0	24,0	26,9
Altri giochi (roulette/dadi,…)	5,2	12,2	2,4
Diventare ricco giocando d'azzardo	(%)	(%)	(%)
Impossibile	35,1	24,9	22,3
Se bravo	20,4	29,9	35,4
Se fortunato	37,9	36,6	29,4
Se bravo + fortunato	6,7	8,6	13,0

Fonte: IPSAD 2017-2018 – Tab. 1, p. 26.

Nota: le categorie 'rischio moderato' e 'rischio severo' sono accorpate in 'rischio moderato/severo' per ragioni di significatività statistica

Il ricorso a forme di aiuto è sporadico e coinvolge poco più del 2% dei giocatori in situazione di rischio. Significativo è che la quota di soggetti che hanno fatto ricorso a giochi illegali assume valori simili tra chi manifesta un rischio minimo e un rischio più accentuato (rispettivamente 10,1% e 9,5%). Nell'indagine dell'Istituto Superiore di Sanità tale quota è

più contenuta, ma evidenzia che tra i giocatori problematici la percentuale di chi ha praticato anche gioco illegale è doppia (5,1%) rispetto ai giocatori sociali (2,7%). A queste evidenze si aggiunge che tra chi gioca online tale percentuale è tre volte maggiore (12,8% giocatori problematici *vs.* 4,8% giocatori sociali). Come è osservabile dalla tab. 9, al crescere della problematicità del gioco, aumenta anche la quota di tempo libero riservata mediamente alla pratica, al punto un quinto dei giocatori con rischio moderato/severo dedica al gioco d'azzardo più di tre ore quotidiane. Interessante è anche notare la spirale del rischio crescente che attiva il gioco problematico, con una quota sovradimensionata del bilancio in rosso, che coinvolge ben il 62,3% dei giocatori problematici. Il meccanismo di riguadagnare il denaro andato perso è in effetti uno dei più attivi tra i giocatori patologici, fino al punto di arrivare a indebitarsi. A questo riguardo l'indagine condotta dall'Istituto Superiore di Sanità mette in luce che il giocatore problematico ha ottenuto la cessione del quinto sullo stipendio (5,8%), prestiti da parenti e/o amici (27,7%), da società finanziarie (11,1%) o da privati (14,2%) in percentuale maggiore rispetto agli altri gruppi di giocatori e tale situazione si manifesta con percentuali crescenti all'aumentare della gravità del comportamento di gioco. L'Indagine IPSAD, d'altra parte, mette in luce la maggiore propensione a richiedere contributi economici per integrare il basso reddito: la percentuale di chi non ne ha avuto bisogno è del 93,9% tra i giocatori non a rischio, del 93,7% tra i giocatori a basso rischio e scende all'81,7% tra i giocatori a rischio moderato/severo.
La pericolosità combinata del gioco online e delle slot machine è il dato che si ricava dalla tab. 9, in cui il 29,7% dei giocatori a rischio moderato/severo ha anche frequentato la VLT e le slot machine nella modalità online. Infine, è senz'altro degno di nota che la percentuale di giocatori che è vittima della distorsione percettiva dell'illusione del controllo, riconoscendo un qualche ruolo all'abilità nel gioco d'azzardo, è decisamente più alta tra i giocatori con rischio moderato/severo rispetto a quella dei giocatori che non corrono alcun rischio (complessivamente, 48,4% *vs.* 27,1%). **ischio minimo Rischio moderato/severo**
In aggiunta l'indagine IPSAD rivela anche un'influenza della condizione occupazionale: La percentuale di giocatori disoccupati e del 13% nei giocatori con profilo di gioco non a rischio, mentre coinvolge un quinto dei giocatori a rischio moderato/severo, confermando il fatto che l'attitudine al gioco problematico è più alta nelle fasce più vulnerabili economicamente.
Infine, l'indagine condotta dall'Istituto Superiore di Sanità riscontra l'associazione positiva tra comportamento problematico e comportamenti eccessivi negli stili di vita che suggerisce la "vulnerabilità" psicologica di alcuni individui. Infatti, tra i giocatori d'azzardo problematici, rispetto ai giocatori sociali, è maggiore la percentuale di chi fuma (fumatori occasionali o abituali 44,5% *vs.* 31,7%). Inoltre, tra i giocatori problematici sono maggiori le percentuali del consumo di alcolici quattro o più volte a settimana, in particolare di birra (9,7% *vs.* 4,3%) *ready to drink* (1,9% *vs.* 0,3%), aperitivi (4,9% *vs.* 0,9%) e superalcolici (5,4% *vs.* 0,6%) rispetto ai giocatori sociali. Infine, sembra caratterizzare maggiormente il giocatore problematico, il fenomeno del *binge drinking* (3,8% *vs.* 0,2%) e il consumo di sostanze stupefacenti (10,6% *vs.* 2,3%; consumo negli ultimi 12 mesi).

Il ruolo dei messaggi promozionali

Secondo l'indagine condotta dall'Istituto Superiore di Sanità, solo il 19,3% dei giocatori che dichiarano di aver notato la pubblicità di un gioco legale ha scelto di giocare in base alla pubblicità vista o sentita, mentre l'80,7% dichiara di non aver scelto di giocare in base alla pubblicità. I giocatori problematici scelgono più spesso (30%) dei giocatori sociali (14,5%) di giocare sulla base della pubblicità vista o sentita. Il ruolo controverso della pubblicità è

esemplificato efficacemente da slogan promozionali che sono entrati a far parte della memoria collettiva, come “ti piace vincere facile?”, che ha una esplicita strategia diffusiva e che incentiva il desiderio di arricchimento deresponsabilizzante, tipico dei giocatori problematici. Per non valicare il confine dell’ingannevolezza, l’industria del gioco d’azzardo è tenuta per legge dal 2012 - alla fine di ogni spot televisivo o radiofonico, così come in qualsiasi pubblicità su carta stampata - a inserire la seguente frase: “il gioco è vietato ai minori e può causare dipendenza patologica”. Ma negli spot il messaggio viene veicolato con una velocità tale che non ne consente l’assimilazione ed è generalmente relegato ai margini del messaggio pubblicitario. Sicuramente, a livello mediatico occorre che si sviluppi una volontà maggiore a promuovere forme di comunicazione che agevolino le misure di prevenzione dei rischi e che favorisco un consumo controllato dei giochi pubblici.
Di fronte alla diffusione epidermica del gioco lecito, che colpisce in maniera negativa i soggetti più vulnerabili nei termini di capitale economico, sociale e culturale, e all’aumento dei giocatori malati di DGA., stanno emergendo varie forme di mobilitazione pubblica che coinvolgono diversi attori di *Welfare-mix* (associazioni di privato sociale di carattere religioso e laico, enti pubblici locali) e che sono orientate sia alla cura dei malati di DGA, sia alla prevenzione primaria e secondaria.

I giocatori più vulnerabili: focus su anziani e adolescenti

Un profilo dei giocatori anziani

L’indagine condotta nel 2018 dall’Istituto Superiore di Sanità ha concentrato l’attenzione sui giocatori con un’età superiore ai 65 anni, anticipando dei primi risultati che ne forniscono un profilo analitico.

Quanti sono i giocatori over 65 e qual è l’incidenza del gioco problematico?

Nel campione raggiunto dall’Istituto Superiore di Sanità gli over 65 rappresentano il 17,2% degli intervistati (popolazione stimata 8.754.035). In questo sotto-gruppo gli uomini sono il 49,6% e le donne il 50,4%. La maggior parte sono coniugati o conviventi (73%), di nazionalità italiana (97%) e pensionati (83%). Il 70,7% ha dichiarato di non aver giocato negli ultimi 12 mesi, mentre il 29,3% ha giocato almeno una volta e più precisamente il 22,2% è un giocatore sociale, il 3,4% è un giocatore a basso rischio, l’1,7% è un giocatore a rischio moderato e il 2% è un giocatore problematico. Si registrano quindi quote di comportamenti a rischio inferiori rispetto alla popolazione generale.

Giochi maggiormente praticati

In generale, i giochi più praticati dagli anziani sono le lotterie istantanee e il Lotto. In particolare il 30,1% dichiara di giocare al Lotto e lotterie a esito differito 1-2 volte al mese utilizzando il canale online, il 20,8% ha dichiarato di giocare a questi giochi utilizzando il canale fisico, il 25,3% alle lotterie istantanee e in tempo reale in un luogo fisico. L’indagine consente di osservare che sebbene i giochi d’azzardo più praticati per questa fascia d’età siano le lotterie, esistono differenze importanti tra i giocatori sociali e giocatori problematici.

Luoghi di gioco

Gli anziani giocano in generale dal tabaccaio e al bar e soprattutto i giocatori problematici frequentano le sale scommesse (13,9% *vs.* 2,5%) e le sale bingo (27,4% *vs.* 2,1%). In generale, gli over 65 giocano più per il gusto di giocare (40,5%) e più raramente per recuperare il denaro perso (8,6%), scelgono più spesso di giocare vicino casa (64,4%). Preferiscono giocare da soli (66,1%) e hanno iniziato soprattutto per curiosità (60,4%).

Fattori di rischio

Per quanto riguarda i fattori di rischio nella popolazione anziana, coloro che vivono nell'area meridionale-insulare della nostra nazione, che hanno un titolo di studio medio-basso e non hanno un'occupazione hanno un rischio doppio di sviluppare un comportamento problematico di gioco. Inoltre, chi assume superalcolici per più di quattro volte a settimana ha circa nove volte più possibilità di sviluppare un comportamento problematico, così come chi assume frequentemente *ready to drink* ha circa sette volte più possibilità di sviluppare tale comportamento e chi assume frequentemente aperitivi ha un rischio quasi sei volte maggiore rispetto a consumi con minore frequenza. Il *binge drinking* espone circa diciotto volte di più alla possibilità di sviluppare un comportamento di gioco problematico. Giocare d'azzardo online per più di trenta minuti nell'arco di una settimana espone circa sedici volte di più al rischio di sviluppare un comportamento di gioco problematico rispetto a giocare d'azzardo online per meno tempo. Allo stesso modo giocare d'azzardo in luogo fisico per più di trenta minuti nell'arco di una settimana espone circa quattordici volte di più al rischio di sviluppare un comportamento di gioco problematico rispetto a giocare d'azzardo in luogo fisico per meno tempo. Chi ha persone vicine che ha avuto problemi con il gioco rischia di sviluppare comportamenti problematici cinque volte di più rispetto a chi non ha persone vicine con tali problematiche. Considerando gli aspetti economico-finanziari, avere un reddito inferiore ai 15.000€ espone circa il doppio al rischio di sviluppare un comportamento di gioco problematico rispetto alle altre fasce di reddito, così come non riuscire a risparmiare nulla espone circa cinque volte di più al rischio di sviluppare un comportamento di gioco problematico rispetto a chi risparmia comunque qualcosa, mentre destinare una piccola quota del budget mensile al gioco sembra essere un fattore di protezione molto forte rispetto a chi non definisce un budget da dedicare al gioco d'azzardo.

I giocatori tra gli studenti delle scuole secondarie superiori

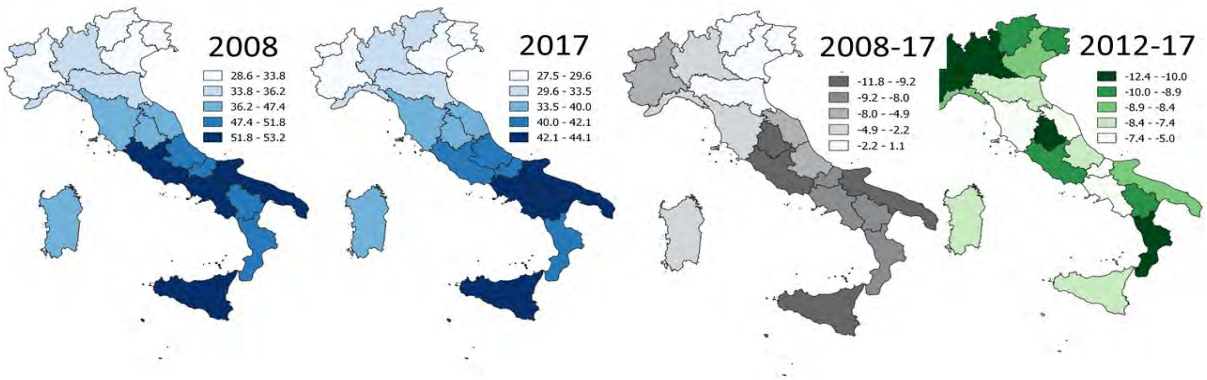
Per ricostruire il profilo dei giocatori in età adolescenziale ci si avvarrà dei dati forniti dall'indagine condotta dall'Istituto Superiore di Sanità nel 2018 e dall'indagine ESPAD Italia 2017, condotta dalla Sezione di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari dell'Istituto di Fisiologia Clinica del CNR (Cerrai, Resce, Molinaro, 2018) [28].

[28] La rilevazione ESPAD Italia 2017 ha coinvolto oltre 15.000 studenti, di eta compresa tra i 15 e i 19 anni, selezionati su 205 istituti scolastici secondari superiori.

Quanti sono e in quali zone della penisola vivono i giocatori delle scuole secondarie superiori?

Dall'indagine dell'Istituto Superiore di Sanità emerge che il 70,8% degli adolescenti con età compresa tra i 14 e i 18 anni ha dichiarato di non aver mai giocato, mentre il 29,2% (si stimano 670.144 soggetti) dichiara di aver praticato gioco d'azzardo almeno una volta nei dodici mesi antecedenti l'intervista. Giocano prevalentemente i 17enni (35%), a seguire i 16enni (30,5%), i 15enni (27,6%) e i 14enni (24,4%). I giocatori sono più maschi (41,1%; per una stima di circa 486.200 ragazzi) che femmine (16,8% per una stima di circa 186.800 ragazze). Rispetto all'area geografica, giocano prevalentemente gli studenti del Sud del paese (36,3%; per una stima di 215.356 studenti) e a seguire delle Isole (29,9%; per una stima di 79.722) del Centro (27,3%; per una stima di 116.384 studenti), del Nord Ovest (25,8%; per una stima di 149.919 studenti) e del Nord Est (20,2%; per una stima di 86.400 studenti). Ci sono più giocatori negli istituti tecnici (37,5%) e negli istituti professionali (28,2%).
I risultati di ESPAD Italia 2017 mostrano una quota più cospicua di giocatori, forse perché si è considerata la fascia di età tra i 15 e i 19 anni. In particolare risulta che il 44,2% degli studenti italiani ha giocato d'azzardo almeno una volta nella vita e che il 36,9% lo ha fatto almeno una volta nel corso dell'ultimo anno considerato. Come mostrato in figura 6, a livello territoriale emerge un forte divario tra le regioni del Nord e Sud Italia: in regioni come il Piemonte,Veneto e Friuli Venezia Giulia la quota di giocatori in età adolescenziale nell'anno che ha preceduto l'intervista è sensibilmente inferiore rispetto alle regione del Sud e delle Isole, come Campania, Puglia e Sicilia.
Come evidenziato dalla stessa figura, la quota di studenti che hanno praticato il gioco d'azzardo negli ultimi dodici mesi si è ridotta in quasi tutte le regioni italiane, ad eccezione del Trentino Alto Adige e del Veneto, che fanno invece registrare un aumento rispettivamente di 1,1 e di 0,8 punti percentuali. Riduzioni significative dal 2008 nella diffusione del gioco d'azzardo tra gli adolescenti hanno investito soprattutto la Sicilia, la Puglia, il Lazio e l'Umbria. Una riduzione inferiore è stata registrata in tutte le regioni del Nord-Est.

Fig. 6 – Distribuzione territoriale della diffusione del gioco d'azzardo nel 2017 tra gli studenti di età compresa trai 15 e i 19 anni nel 2008 e nel 2017 e consistenza della riduzione nei due anni considerati (%)



Fonte: ESPAD Italia 2017, Figg. 2.3. e 2.4., pp. 34-5.

A cosa giocano gli studenti italiani?

Dall'indagine condotta dall'Istituto Superiore di Sanità emerge che i minorenni italiani giocano prevalentemente alle lotterie istantanee o in tempo reale (21,1%), praticano scommesse sportive (17,1%), scommesse virtuali (8,1%) e giocano alle slot machine (6,8%). L'indagine ESPAD Italia 2017 segnala come il Gratta e vinci sia il gioco d'azzardo piu popolare tra gli adolescenti giocatori (64,7% di chi ha giocato nell'ultimo anno). Seguono le scommesse sportive, scelte dal 49,2% degli studenti giocatori. Sulle scelte dei tipi di gioco praticati emerge una forte differenziazione intergenere. Come per la popolazione adulta, il gioco preferito dalle studentesse è il Gratta e vinci (75,5% contro il 58,9% dei ragazzi), mentre i ragazzi prediligono le scommesse sportive (66,9% contro il 16,8% delle coetanee). La spesa mensile di gioco risulta piuttosto contenuta nella netta prevalenza dei casi: nel 75,1% dei casi (71,8% per i ragazzi, 88,1% per le studentesse) la somma spesa in giochi d'azzardo ammonta mediamente a non più di 10 euro. Il 18,7% degli studenti (20,9% dei maschi, 9,9% delle coetanee) ha speso fino a 50 euro e il 6,3% ha giocato oltre 50 euro (7,4% maschi, 2% femmine) nel mese che ha preceduto l'intervista.

Dove giocano gli studenti italiani?

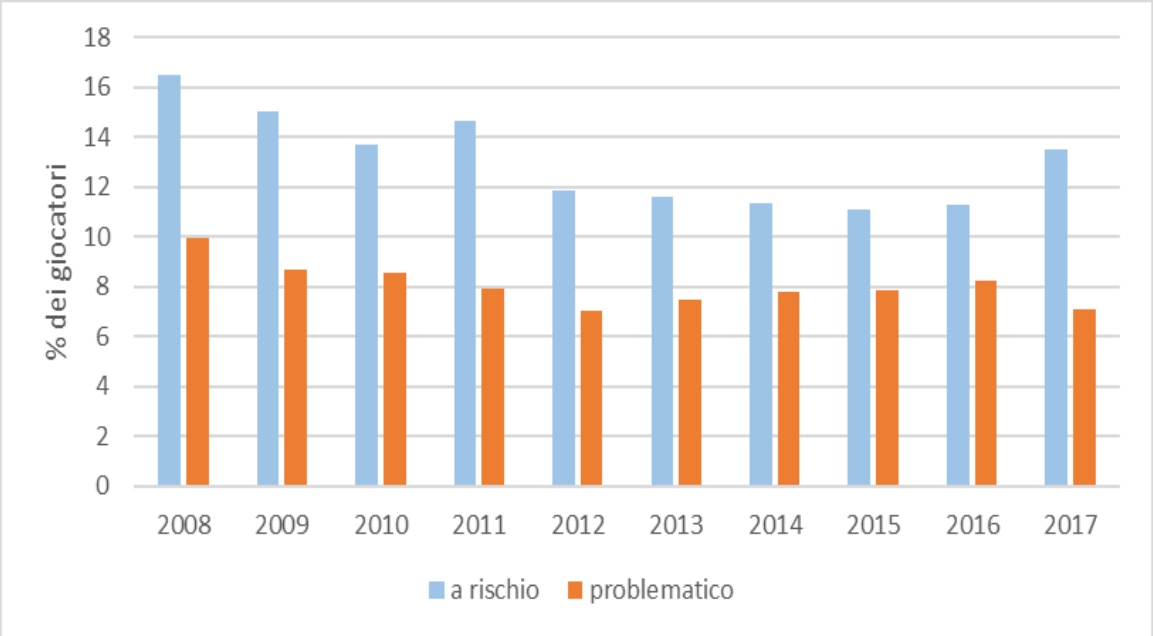
Dall'indagine dell'Istituto Superiore di Sanità emerge che i luoghi privilegiati dai minorenni sono soprattutto i tabaccai (46,7%) e le sale scommesse (41,1%); a seguire i bar (28,8%). Gli studenti scelgono il luogo dove giocare preferibilmente perché vicino casa (49,9%), non viene richiesto il documento di identità (20,9%), o per il *pay out* più elevato (11,1%). Dall'indagine ESPAD Italia 2017 emerge che una particolare attenzione merita il gioco online, più suscettibile ad essere praticato in solitudine e senza il controllo degli adulti, che ha coinvolto il 18,1% dei giovani giocatori nel 2017, in sensibile aumento rispetto alla rilevazione del 2009. Per il gioco in esercizi abilitati come bar/tabacchi si rileva una sostanziale riduzione.

Quanti sono e dove vivono gli studenti giocatori problematici in Italia?

Considerando la quota del 29% dei giocatori registrati dall'Istituto superire di sanità, i giocatori sociali risultano essere la netta prevalenza (22,7%, stimati in 520.968 studenti) i giocatori a rischio sono 3,5% (stimati in 80.326 studenti), mentre i giocatori problematici risultano coinvolgere una percentuale non trascurabile del 3% (stimati in 68.850 studenti). L'incidenza maggiore a maggiore di giocatori minorenni problematici si registra al Sud (4,4% *vs.* 3% di media nazionale), a seguire le Isole (3% in linea con la media nazionale), il Centro (2,9% di poco inferiore alla media nazionale), il Nord Ovest (2,1%) e il Nord Est (1,8%), entrambi inferiori al 3% della media nazionale.
L'indagine ESPAD Italia 2017 per rilevare il rischio di dipendenza si è avvalsa del test di screening *South Oaks Gambling Screen: Revised for Adolescents-SOGS-R*A (Winters, Stinchfield, Fulkerson, 1993), validato in Italia da Colasante et al., (2014). Dalla somministrazione del test agli studenti di età compresa tra i 15 e i 19 anni emerge un rischio più diffuso: per il 13,5% dei giocatori adolescenti il comportamento di gioco e definibile "a rischio", mentre per il 7,1% risulta "problematico". La figura 7 evidenzia che, rispetto al 2008, la percentuale dei giocatori "a rischio" nel 2017 è diminuita di 3 punti percentuali, passando da 16,5% a 13,5%. Un decremento della stessa entità si registra anche tra i giocatori con più elevato livello di rischio ("problematici") passati da 10% nel 2008 a 7,1% nel

2017. Nell'intervallo dell'ultimo anno (2016-2017), la stessa figura evidenzia due tendenze opposte: se la percentuale di giocatori "problematici" diminuisce leggermente, la percentuale di giocatori "a rischio" aumenta di tre punti percentuali.
Il confronto tra l'incidenza dei giovani giocatori problematici nelle regioni italiane conferma che le zone del Mezzogiorno richiedono una maggiore attenzione. In regioni come Campania, Puglia, Basilicata e Calabria si registrano quote di giocatori problematici al di sopra del 9%, sia nel 2008 sia nel 2017.
Rispetto alla spesa sostenuta per giocare, differenziando gli adolescenti per profilo di rischio emerge che l'83,9% dei giocatori non a rischio ha giocato meno di 10 euro negli ultimi 30 giorni. La quota di chi ha giocato meno di 10 euro scende al 65,9% e al 42,3% rispettivamente quando si considerano i giocatori con profilo a rischio e i giocatori con profilo problematico. Il 13,5% dei giovani studenti giocatori con profilo di gioco problematico ha speso al gioco d'azzardo più di 90 euro nei 30 giorni precedenti all'intervista (contro il 2,5% dei giocatori a rischio e l'1,1% dei non a rischio).

Giocatori "a rischio" e "problematici"



Fonte: ESPAD Italia 2017 – Fig. 2.9, p. 40.
Nota: Il complemento a 100 della somma 'a rischio' e 'problematico' (corrispondente a 79.4% nel 2017) e la percentuale di giocatori non a rischio

Stili di vita tra gli studenti giocatori problematici

L'indagine condotta dall'Istituto Superiore di Sanità conferma anche per i minorenni le stesse evidenze prodotte per gli adulti, con riferimento all'associazione tra gioco problematico e stili di vita non salutari. Anche in questo caso, tra i giocatori problematici si concentrano i fumatori abituali (28,3% *vs.* 14,3% giocatori sociali) e si riscontra una percentuale maggiore di coloro che dichiarano di fumare 10 o più sigarette al giorno (48,2% *vs.* 31,1%). Anche il consumo di alcol e di sostanze psicotrope è associato con il gioco problematico. Tra i giocatori problematici sono maggiori le percentuali del consumo di alcolici due o più volte a settimana, in particolare di birra (23,7% *vs.* 8,8%), di vino (8,7% *vs.*

4,2%) e di superalcolici (8,5% *vs.* 2,5%) rispetto ai giocatori sociali. Infine, sembra caratterizzare maggiormente il giocatore problematico, il fenomeno del *binge drinking* (15,9% *vs.* 4,1%) e il consumo di cannabis (45,5% *vs.* 23,5%; consumo negli ultimi 12 mesi)

A cosa giocano gli studenti giocatori problematici?

Dall'indagine dell'Istituto Superiore di Sanità emergono differenze significative tra i giochi praticati dai giocatori sociali e problematici in età adolescenziale, ad eccezione delle Lotterie istantanee o in tempo reale, ugualmente praticate (rispettivamente 70,1% *vs.* 70%). Gli studenti giocatori problematici praticano principalmente scommesse sportive (79,6% *vs.* 50,1%), le scommesse virtuali (54,8% *vs.* 16,4%), altri giochi a base sportiva (50,8% *vs.* 21,9%), le slot machine (42,5% *vs.* 15,4%), Lotto e lotterie a esito differito (41,7% *vs.* 21,6%) e le VLT (25,6% *vs.* 5,7%).
Negli studenti, si osservano percentuali ancora più elevate tra coloro che praticano gioco illegale rispetto alla popolazione adulta. In particolare, il 16% dei giocatori sociali e il 20,5% dei giocatori problematici ha dichiarato di aver praticato gioco illegale. Queste percentuali scendono sensibilmente nella pratica del gioco online (giocatori problematici 13,9% *vs.* giocatori sociali 7%).

Dove giocano gli studenti giocatori problematici?

Dall'indagine condotta dall'Istituto Superiore di Sanità emerge che i giocatori problematici preferiscono giocare prevalentemente nelle sale scommesse (59% *vs.* 34%), presso i bar (29,2% *vs.* 27,7%) e presso altre ricevitorie (11,1% *vs.* 5,8%). Si osserva che i giocatori problematici, che pure frequentano i tabaccai, li scelgono in percentuale minore rispetto ai giocatori sociali (34,2% *vs.* 47,5%). I luoghi di gioco vengono scelti prevalentemente perché vicini a casa (giocatore sociale 49.9% *vs.* giocatore problematico 38,5%) o perché non viene loro richiesto il documento di identità (giocatore sociale: 16,1% *vs.* giocatore problematico: 33,3%).

Pubblicità

Il ruolo della pubblicità nel promuovere il gioco d'azzardo tra i minorenni è messo a fuoco dall'Istituto Superiore di Sanità, confermando le evidenze già commentate per gli adulti: il 33,9% dei giocatori problematici è influenzato nell'abitudine di gioco dai messaggi promozionali, mentre tra gli adolescenti classificati come giocatori sociali solamente il 6,4% sceglie di giocare sulla base della pubblicità vista o sentita.

Fattori di rischio

I fattori di rischio tra i minorenni sono ricostruiti dall'indagine dell'Istituto Superiore di Sanità del 2018. Gli studenti maschi hanno circa tre volte più possibilità di sviluppare comportamenti di giochi a rischio rispetto alle ragazze, così come chi vive nelle isole italiane o nel Nord Est ed ha 17 anni, mentre sembra che queste probabilità diminuiscano fortemente se si hanno 14 anni si vive nel Nord Ovest e si frequentano scuole assimilabili ai licei.
Gli adolescenti che assumono superalcolici o cocktail, birra, *ready to drink*, *energy drin*k, vino più di due volte a settimana, consuma *spic*e, fuma dieci o più sigarette al giorno, consuma

smart drugs, pratica il *binge drinking*, consuma cannabis, o integratori si espone circa il doppio al rischio di sviluppare un comportamento di gioco problematico rispetto a chi consuma queste sostanze con frequenze minori.
I minorenni che hanno amici e/o compagni di classe che giocano e soprattutto che hanno o hanno avuto difficoltà con il gioco hanno circa il triplo delle possibilità di sviluppare essi stessi problemi legati al comportamento di gioco.
Gli adolescenti che utilizzano più della metà della propria disponibilità mensile per giocare in denaro hanno circa il triplo delle probabilità di sviluppare delle difficoltà legate al comportamento di gioco, così come chi dispone di entrate settimanali oltre i 50€ e spende oltre 50€ a settimana senza il controllo dei genitori ha circa il doppio delle possibilità di sviluppare problemi legati al comportamento di gioco.
Infine, gli studenti che hanno un rendimento scolastico scarso hanno circa il doppio delle probabilità di sviluppare delle difficoltà nel comportamento di gioco rispetto a chi ha un rendimento scolastico almeno sufficiente.

Conclusioni: la natura ambivalente dei giochi di Stato

L'analisi sociologica condotta ha fatto emergere con forza la natura ambivalente dei giochi pubblici con vincita in denaro. La funzione ludico-ricreativa è affiorata con riferimento ai giocatori sociali, che riescono a controllare l'impulso al gioco e rischiano in modo consapevole, senza porre a rischio le diverse dimensioni del proprio vissuto relazionale ed esistenziale. Per loro il gioco si ricongiunge alle direttrici di senso che autori sociologici classici avevano tratteggiato, ricongiungendo il gioco d'azzardo al territorio dell'ozio che interrompe il flusso del vivere quotidiano, divenendo fonte di divertimento e di intrattenimento. La consapevolezza del fatto che diventare ricchi attraverso il gioco d'azzardo costituisca una chimera li pone al riparo dai rischi di incorrere in forme patologiche di dipendenza, che costituiscono l'altra faccia della medaglia, dai risvolti socio-sanitari profondamente drammatici. L'analisi condotta ha tratteggiato i contorni delle figure sociali del giocatore sociale e del giocatore problematico, facendo emergere i tratti distintivi delle dinamiche di gioco che li caratterizzano. Tutte le evidenze empiriche riportate portano a concludere che il territorio dei giochi leciti che pongono meno rischi è riferibile ai giochi più diffusi, come il Gratta e vinci. Evidenze di segno contrario segnalano la pericolosità dei giochi che richiedono un investimento di tempo maggiore, come giocare alle slot machine o nelle sale Bingo. La differenza che caratterizza questi giochi rispetto agli altri è che esercitano una pressione a scommettere quote sempre maggiori di denaro, sviluppando una spirale silente di rischio, che può condurre a vere e proprie forme di dipendenza. Le sale da gioco (slot machine/VLT, Bingo,) appaiono moderni "non luoghi" (Augé, 1992; tr. it., 2009), spazi anonimi, dove tutto è progettato per non indurre consapevolezza del tempo che scorre (mancanza di orologi alle pareti, vetri oscurati), dove non sono favoriti momenti socializzanti e i comportamenti compulsivi sono incentivati attraverso i più svariati artifici.
La ludopatia interessa particolarmente il gioco d'azzardo e può svilupparsi precocemente, soprattutto in situazioni in cui una vulnerabilità psico-relazionale antecedente colpisce i soggetti, rendendoli vittime di un processo che li porterà a compromettere la vita lavorativa/scolastica e famigliare, con rischi di indebitamento e di incorrere in altre forme di devianza. Il mondo idealizzato costruito dalla prospettiva di diventare ricchi con il minimo sforzo si paventa nella mente di chi sostiene con ansia e difficoltà il cosiddetto *principio di realtà* (Zerbetto, 2010), cercando occasioni di rifugio e di evasione in un mondo parallelo in cui domina l'abbandono di ogni principio di responsabilità a favore di un fatalismo

narcisistico. Quella che si viene a generare è un'illusione di potere e di onnipotenza nei confronti del proprio futuro, con incursioni in un mondo onirico che è destinato ad infrangersi sotto la spinta di ripetute e ingente perdite in denaro, che gettano i soggetti vittime del disturbo nella disperazione e nell'incapacità di fuggire al meccanismo di recuperare quanto si è irrimediabilmente perso. In presenza di questa condizione caotica di vulnerabilità, anche le occasioni di vincita non costituiscono un incentivo a fermarsi, ma un acceleratore nel processo illusorio che induce alla dipendenza. Non esiste una cura univoca per il giocatore patologico. Con il tempo sono nate diverse strutture riabilitative, che impegnano il giocatore in terapie individuali (psico-terapeutiche e farmacologiche) e di gruppo e offrono assistenza alle famiglie (Alfano, 2016; Picone, a c. di, 2010). I risultati di ricerca illustrati nel corso del capitolo destano allarme perché il gioco patologico colpisce soggetti già di per sé particolarmente vulnerabili, come quelli appartenenti ai ceti sociali meno abbienti o alle zone più deprivate del paese, che puntano su una vincita miracolistica che possa risollevare il proprio budget familiare in tempi di crisi. È evidente che le politiche pubbliche e l'insieme degli interventi devono andare anche nelle direzioni della lotta alle condizioni di vulnerabilità e di esclusione sociale, terreni di coltura del gioco d'azzardo patologico, ed è auspicabile che queste vengano mantenute e preservate anche nei tentativi di riorganizzazione di tipo neoliberista degli Stati Sociali (Greppi, 2016). D'altra parte occorre che si incentivino anche le strategie di prevenzione primaria, secondaria e terziaria specificatamente orientate a contrastare il gioco d'azzardo patologico. Politiche proibizioniste sarebbero destinate a fallire, come è già avvenuto in epoche passate. Piuttosto, occorre combattere e prevenire i comportamenti problematici di gioco d'azzardo, nel momento in cui quest'ultimo perda la sua funzione ludica e ricreativa e assuma la forma di dipendenza. Come sostiene Greppi, «Per quanto riguarda le azioni di mobilitazione politica, il problema principale è dato sicuramente dal controverso e contraddittorio ruolo dello Stato italiano, più volte definito "schizofrenico" e "a doppio legame": da una parte lo Stato, attraverso il sistema delle concessioni pubbliche, incoraggia e alimenta il consumo di gioco d'azzardo attraverso una sua capillare diffusione qualitativa e quantitativa su tutto il territorio, *on line e off line*, e, dall'altra, invita, con tutta la sua autorità "governamentale", ad un consumo moderato e responsabile, e deve farsi anche carico dei costi sanitari correlati» (2016, p. 392). Stato, Regioni e Comuni, d'altra parte, appaiono sempre più sensibili alle patologie associate al gioco d'azzardo, come attestato dalle recente evoluzioni della normativa in materia a livello locale e nazionale (ad esempio il 18 marzo 2017 è stata introdotta nei Lea – Livelli essenziali di assistenza - la cura e la prevenzione del gioco d'azzardo). Occorre dunque continuare lungo il percorso intrapreso nell'ambito del *Welfare mix*, in cui un ruolo di spicco nelle attività di prevenzione ai vari livelli è svolto anche dagli enti del privato sociale. In direzione opposta agiscono altri processi, come l'evoluzione tecnologica, che ha prodotto l'alimentarsi del gioco online, che rispetto a quello offline, incentiva ancora di più il gioco solitario, in assenza di alcun tipo di controllo sociale e il gioco illegale.

Concludendo, i giochi di *alea* costituiscono l'epifenomeno di una *società del rischio*, descritta mirabilmente da sociologi come Ulrich Beck (1986; tr. it., 2000), in cui lo Stato, attraverso la regolamentazione pubblica, converte le ansie globali in piaceri individuali (Young, 2010), che costituiscono una sorta di richiamo delle sirene per chi decide di abdicare momentaneamente dalle proprie funzioni quotidiane per dedicarsi ad un'attività avvolta dall'aura del sogno e segnata dal desiderio di modificare marcatamente il proprio destino. Il fascino del rischio può tradursi in puro divertimento, senza sfociare in manifestazioni patologiche, se si ha chiara consapevolezza dei confini tra gioco ricreazionale e gioco

problematico e se si mantiene salda la convinzione che le probabilità di vincita sfuggono a qualsiasi possibilità di controllo. Incentivare la coscienza del giocatore, come tra gli altri sostenuto dall'ex Presidente dell'Associazione nazionale Sapar, Raffaele Curcio (cfr. Alfano, 2016), rappresenta la via privilegiata per far sì che nell'ambivalenza insita nei giochi di Sato prevalga l'aspetto ludico rispetto al mancato controllo che caratterizza il gioco complulsivo.

Riferimenti bibliografici

Aasved, M. J., 2003, *The Sociology of Gambling*, Springfield, Charles C.Thomas Publisher.

Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, 2014, *Organizzazione, attività e statistica Anno 2013, Roma.*

Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, 2017, *Organizzazione, attività e statistica Anno 2016*, Roma.

Alfano A., 2016, *LuDus in Fabula. Quando il vizio diventa dipendenza*, Mercato S. Severino (SA), Paguro edizioni.

Augé, M., 1992, *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris, Le Seuil; trad. it., Nonluoghi*. Introduzione a un'antropologia della surmodernità*, Elèuthera, 2009.

Baranello, M., 2000, *Trauma sociale, trauma relazionale e microtrauma*, http://www.psyreview.org/articoli999-20000115-Baranello-OI.htm.

Barbaranelli C., Vecchione M., Fida R., Podio-Guidugli S., 2013, "Estimating the prevalence of adult problem gambling in Italy with SOGS and PGSI", *Journal of Gambling Issues*, 2, pp. 81-24.

Bauman Z., 1998, *Work, consumerism and the new poor*, Maidenhead, Berkshire, England-New York, NY, Open University Press; trad. it., *Lavoro, consumismo e nuove povertà*, Troina, Città aperta, 2004.

Beck, U., 1986, *Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne*, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag; trad. it., *La società del rischio*, Roma, Carocci, 2000.

Becker, H., 1963, *The Other Side: Perspectives on Deviance*, New York, The Free Press.

Benjamin W., 1983, *Das Passagen-Werk*, Frankfurt am Main, Suhrkamp; tr. it., *I Passages di Parigi*, Milano, Feltrinelli, 2000.

Bertolazzi, A., 2013, *Il gioco d'azzardo, tra alea e sicurezza*, in Cipolla C., Antonilli A. (a c. di), *La sicurezza come politica*, Milano, FrancoAngeli.

Bloch, H.A., 1951, "The Sociology of Gambling", *The American Journal of Sociology*, 51, pp. 215-21.

Boccia, V., 2013, "Conto economico-sociale del gioco d'azzardo", *Tendenze nuo*ve, 1-2, pp. 101-111.

Brunborg, G.S., Hanss, D., Mentzoni, R.A., Molde, H., Pallesen, S., 2016, "Problem gambling and the five-factor model of personality: A large population-based study", *Addiction*, CXI, 8 , pp. 1428-35.

Caillois, R., 1958, *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*, Paris, Gallimard; trad. it., *I giochi e gli uomini*, Milano, Bompiani, 1981.

Cancrini, L., 1998, "Tossicomani e giocatori: a proposito di temerari", *Ecologia della mente*, I, Il Pensiero Scientifico.

Castellani, B., 2000, *Pathological gambling. The making of a medical problem*, Albany, State University of New York Press.

Cerrai, S., Resce, G., Molinaro, S., 2018, *Consumi d'azzardo 20*17, Roma, CNR edizioni (da questo report sono state ricavate le elaborazioni presentate come IPSAD 2017-2018 e ESPAD 2017), https://www.epid.ifc.cnr.it/index.php/it/10-popolazione/85-ipsad.
Colasante, E., Gori, M., Bastiani, L., Scalese, M., Siciliano, V., Molinaro, S., 2014, "Italian adolescent gambling 55ehavior: Psychometric evaluation of the South Oaks Gambling Screen: Revised for Adolescents (SOGS-RA) among a sample of Italian students", *Journal of Gambling Studies*, XXX, 4, pp. 789-801.
Colasante, E., Gori, M., Bastiani, L., Siciliano, V., Giordani. P., Grassi, M., Molinaro, S., 2013, "An Assessment of the Psychometric Properties of Italian Version of CPGI", *Journal of Gambling Studies*, XXIX, 4, pp. 765-74.
Conti, U., 2019, *Gioco d'azzardo: problemi di etica, coesione sociale e razionalità*, in Conti, U. (a c. di), 2019.
Conti, U., a c. di, 2019, *Vite in gioco. Ludopatia e gioco d'azzardo come emergenze sociali*, Roma, Carocci.
Costa, P.T., McCrae, R.R., 1992, "The Five-Factor Model of Personality and its relevance to personality disorders", *Journal of Personality Disord*ers, VI, 4, pp. 343-59.
Croce, M., 2001, *Gioco d'azzardo e psicopatologia:la difficile inclusione*, in Lavanco G., *Psicologia del gioco d'azzardo*, Milano, McGraw-Hill.
D'Agati, M., 2004, "Gioco d'azzardo e modernità: una prospettiva sociologica", *Rassegna Italiana di Sociologia*, XLV, 1, pp. 79-102.
D'Agati, 2005, "La sociologia del gioco d'azzardo: bilanci,prospettive e ambizioni di un campo di studi «in progress»", *Rassegna Italiana di Sociologia*, XLVI, 4, pp. 687-97.
de Felice, A., Martucci, I., 2016, "La spesa per consumi delle famiglie italiane tra crisi economica e gioco d'azzardo", *Rivista economica del Mezzogiorno*, XXX, 2-3, pp. 503-28.
Deveraux, E.C., 1968, "Gambling in psychological and sociological perspective", *International Encyclopedia of the Social Sciences*, 6, pp. 53-62.
Dickerson, M.G., 1984, *Compulsive Gamblers*, London, Longman; trad. it., *La Dipendenza da Gioco*, Torino, Gruppo Abele, 1993.
Dowling, N.A., Cowlishaw, S., Jackson, A.C., Merkouris, S.S., Francis, K.L., Christensen, D.R., 2015, "The prevalence of comorbid personality disorders in treatment-seeking problem gamblers: A systematic review and meta-analysis", *Journal of Personality Disorders*, XXIX, 6, pp. 735-54.
Ferris, J., Wynne, H., 2001, *The Canadian problem gambling index: Final report*, Ottawa, The Canadian Centre on substance abuse.
Frey, J.,1984, "Gambling: A Sociological Review", *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 474, pp. 107-121.
Gandolfo, A., De Bonis, V., 2011, *Il gioco pubblico in Italia fra tradizione e innovazione: aspetti economici e di marketing*, Discussion Paper, Collana di E-paper del Dipartimento di Scienze Economiche, Università di Pisa, n. 115.
Giddens, A., 1991, *Modernity and Self Identity: Self and Society in the Late Modern Age*, Stanford, Stanford University Press.
Goffman, E., 1963, *Stigma: Notes on the Management of Spoiled Identity*, New Jersey, Prentice Hall, Englewood Cliffs; trad. it., *Stigma. L'identità negata*, Bari, Laterza, 1970.
Goffman, E., 1969, *Where the Action Is*, London, Three Essays; trad. it., *Il rituale dell'interazione*, Bologna, il Mulino, 1988.
Greppi, G., 2016, *Soggettività neoliberale e gioco d'azzardo "legale": la fragilità messa a valore*, tesi di dottorato di ricerca in Sociologia, Alma Mater Studiorum – Università di Bologna.

Istituto Superiore di Sanità, 2018, *Gioco d'azzardo*, Comunicato stampa n° 30/2018, https://ufficiostampa.iss.it/?p=1335.
Kingma, S.F., ed., 2010, *Global gambling: cultural perspectives on gambling organizations*, London, Routledge.
La Barbera, D., La Cascia, C., Sideli, L., 2010, *Una vita in gioco: determinanti psicopatologiche e aspetti psico-dinamici dei giocatori long-term*, in Picone, F., a c. di, 2010.
Lavanco, G., Varveri, L., 2010, *Aspetti psicosociali del gioco d'azzardo*, in Picone, F.,a c. di, 2010.
Lemert, E.M., 1967, *Human deviance, social problems and social control*, N.J. Prentice-Hall, Englewood Cliffs; trad. it., *Devianza, problemi sociali e forme di controllo*, Milano, Giuffrè, 1981.
Lipari, A., Picone, F., Scardina, S., 2010, *La clinica dell'addiction e il gioco d'azzardo patologico: un approccio evolutivo-relazionale*, in Picone, F., a c. di, 2010.
Marazziti, D., Presta S., Picchetti, M., Dell'Osso, L., 2015, "Dipendenze senza sostanza: aspetti clinici e terapeutici", *Journal of Psychopathology*, 21, pp. :72-84.
Merton, R.K., 1938, "Social Structure and Anomie", *American Sociological Review*, III, 5, pp. 672–82.
Myrseth, H., Pallesen, S., Molde, H., Johnsen, B.H., Lorvik, I.M., 2009, "Personality factors as predictors of pathological gambling", *Personality and Individual Differences*, 47, pp. 933-937.
Newman, O.,1972, *Gambling: Hazard and Reward*, London, Athlone Press.
Pacifici, R., Giuliani, M., La Sala, a c. di, 2018, *Disturbo da gioco d'azzardo: risultati di un progetto sperimentale*, Rapporti ISTISAN 18/5, Epidemiologia e sanità pubblica.**ere rimasti**
Picone, F., a c. di, 2010, *Il gioco d'azzardo patologico. Prospettive teoriche ed esperienze cliniche*, Roma, Carocci.
Rogier, G. Bizzi, F., 2018, "Personalità patologica e disturbo da gioco d'azzardo: uno studio empirico", *Giornale italiano di psicologia*, XLV, 2, pp. 409-18.
Rosenthal, R.J., 1987, *The Psychodynamics of Pathological Gambling: A Review of the Literature*, in Galski, T., Charles, C., *The Hanbook of Pathological Gambling*, Thomas, Springfield.
Sassatelli, R., 2004, *Consumo, cultura e società*, Bologna, il Mulino.
Scimecca, J., 1971, "A Typology of the Gambler", *International Journal of Contemporary Sociology*, 8, pp. 56-71.
Secondulfo, D., 2012, *Sociologia del consumo e della cultura materiale*, Milano, FrancoAngeli.
Simmel, G., 1911, *Philosophische Kultur. Gesammelte Essays*, Leipzig, Verlagsort; trad. it., *La moda e altri saggi di cultura filosofica*, Milano, Longanesi, 1985.
Tani, F., Ilari, A., Tapinassi, M., 2014, "Il gioco d'azzardo patologico: una rassegna", *Psicologia Clinica e dello Sviluppo*, 1, pp. 3-36.
Veblen, T., 1899, *The Theory of the Leisure Class*, New York, Macmillan; trad. it. *La teoria della classe agiata*, Torino, Utet, 1969.
Zerbetto, R., 2010, *Quale epistemologia di riferimento per un intervento di psico-terapia con giocatori d'azzardo patologici? L'esperienza di Progetto "Orthos"*, in Picone, F., a c. di, 2010.
Winters, K. C., Stinchfield, R. D., Fulkerson, J., 1993, "Toward the development of an adolescent gambling problem severity scale", *Journal of gambling studies*, IX, 1, pp. 63-84.
Young M., 2010, "Gambling, Capitalism and the State: Towards a New Dialectic of the Risk Society?", *Journal of Consumer Culture*, X, 2, pp. 254-73.

Caso azienda: Roberto Sport, la repubblica democratica del calcio balilla

Di Sara Galmazzi (Giornalista specializzata)

22 dipendenti, circa 10.000 calcio balilla con e senza gettoniera prodotti ogni anno. E una crisi del settore gioco che pesa anche per il comparto *amusement*.

Roberto Sport, storica azienda fra le prime a produrre biliardini, è la sede della repubblica democratica del calcio balilla. Perché ad oggi questo tavolo di legno, dove si muovono al ritmo delle rondate di grandi e piccini gli ometti fermamente saldati sulle barre di acciaio, è il gioco da intrattenimento più popolare, immediato e socializzante che possa esistere.

Nella storia dell'automatico da divertimento, la Roberto Sport si è guadagnata un posto d'onore, non soltanto per essere stata una delle prime produttrici di calcio balilla (la Ditta nasce a Torino nel 1947, fondata dai fratelli Roberto, come produttrice di articoli sportivi e a metà degli anni 50 inizia la produzione dei calcio balilla) ma soprattutto per il contributo che ha saputo dare nello sviluppo del calcetto sia dal punto di vista tecnologico che promozionale.

Infatti oggi il calcetto è un "made in Italy" per eccellenza, che nel corso degli anni ha saputo affermare in maniera sempre più incisiva la propria internazionalità, diventando uno dei giochi più diffusi nell'area Europea, nel nord-America, nord-Africa e persino nel Medio Oriente.

Negli anni 80 l'azienda viene rilevata dal valdostano Marco Borettaz, imprenditore nel settore stampaggio materie plastiche , che fin dagli anni 60 forniva gli ometti ai fratelli Roberto. L'azienda è ora gestita dai due figli, Paola e Alessandro. L'attività si trasferisce da Torino a Lessolo, a pochi

passi da Ivrea. Per assicurare la massima qualità del prodotto e avere la necessaria elasticità per venire incontro alle esigenze dei clienti, la Roberto Sport ha inglobato al suo interno la maggior parte delle lavorazioni. Troviamo quindi un attrezzato reparto di falegnameria con macchinari all'avanguardia, un reparto di carpenteria metallica, un reparto di stampaggio materie plastiche oltre naturalmente ai reparti di montaggio.

Paola Borettaz delinea la storia dell'azienda e del calcio balilla: "Nel 1952, quando sono iniziati ad arrivare i primi biliardini in Italia, la famiglia Roberto ha subito intuito la potenzialità di questo gioco, avviando quindi la produzione dei tavoli che hanno riscosso un immediato successo. Si dice infatti che i primi calcio balilla messi nei bar avevano un successo tale che i baristi dovevano richiamare il noleggiatore chiedendo di portarsi via il calcetto tanta era l'affluenza dei giocatori da non riuscire a chiudere il locale.

Fino agli anni ottanta la crescita di questo gioco è stato esponenziale, con una grandissima diffusione nei bar e negli stabilimenti balneari. Poi la società è cambiata, così come la cultura del divertimento: la conseguenza è stato un'inevitabile ridimensionamento dell'utilizzo del calcio balilla con gettoniera, fatta eccezione del periodo estivo dove rimane uno dei giochi più popolari e ancora presenti nelle località balneari".

Negli anni 90 il mercato si evolve e la richiesta di calcio balilla destinati ai privati per uso domestico, scuole e istituti ha un grande incremento diventando oggi il segmento più importante. Anche i modelli con gettoniera subiscono una trasformazione passando da semplici passatempo per amatori a tavoli destinati a giocatori professionisti con caratteristiche tecniche sempre più performanti per poter essere utilizzati in tornei a diversi livelli.

Passo importante per la crescita e la diffusione del marchio Roberto Sport avviene nel 1995 quando la famiglia Borettaz decide di supportare e legare il proprio marchio alla nascente FICB (Federazione Italiana Calcio balilla), grazie anche a questa collaborazione, la qualità degli articoli cresce per adattarsi sempre più alle esigenze di un utilizzatore professionista, che pretende dal tavolo prestazioni di alto livello che non può ottenere da un normale calcio balilla. Il sodalizio con la FICB si interrompe nel 2016. Dal 2011 è iniziata la collaborazione anche con la FPICB (Federazione Paralimpica Italiana calcio balilla) che si occupa di promuovere il calcio balilla tra le persone diversamente abili: con la loro consulenza, Roberto Sport ha realizzato un tavolo che può essere utilizzato da due giocatori su sedia a rotelle.

"Il calcio balilla è un gioco piuttosto conosciuto - prosegue Paola Borettaz -, soprattutto quello prodotto in Italia ha avuto un ruolo dominante a livello di mercato: il nostro infatti è un tavolo di qualità con prezzi concorrenziali perché rispetto ad altri paesi produttori abbiamo una maggiore produzione, mantenendo integri qualità e design dei tavoli.

Non è solo il rettangolo di gioco classico, il prodotto italiano si differenzia proprio per lo stile. A livello di mercato estero, in Europa lavoriamo molto con la Francia, l'Olanda e i Paesi dell'Est come Lituania e Polonia. Abbiamo iniziato con un nuovo distributore in Inghilterra e al momento i riscontri sono decisamente positivi".

“Sul piano internazionale, invece – spiega ancora Borettaz - abbiamo un buon mercato in Canada, Australia e Medio Oriente; vi era stata anche una ripresa dell’export in Marocco e Libia, ma la grave situazione politico economica attuale sta nuovamente frenando le vendite. Fino a qualche anno fa un ruolo determinante per fare networking con i buyers e far conoscere il nostro prodotto anche all’estero, era determinato dalle fiere. Oggi, con l’avvento dei social e del marketing digitale, i nostri clienti li troviamo per lo più in rete e molti degli acquisti vengono fatti online”.

Il profilo dei buyers è diverso? “A seconda della tipologia di calcio balilla: per quanto riguarda il tavolo senza gettoniera ci avvaliamo di intermediari, non ci rivolgiamo direttamente al privato. Nell’ultimo decennio la tendenza è stata quella di rivolgersi sempre più alla vendita online, pertanto diversi distributori vendono solo tramite siti internet; abbiamo un canale della grande distribuzione e poi rivenditori con luoghi fisici. Per quanto riguarda il calcio balilla con gettoniera, il più grande mercato è quello dei noleggiatori che provvedono ad installare i tavoli nei locali e nelle sale giochi”.

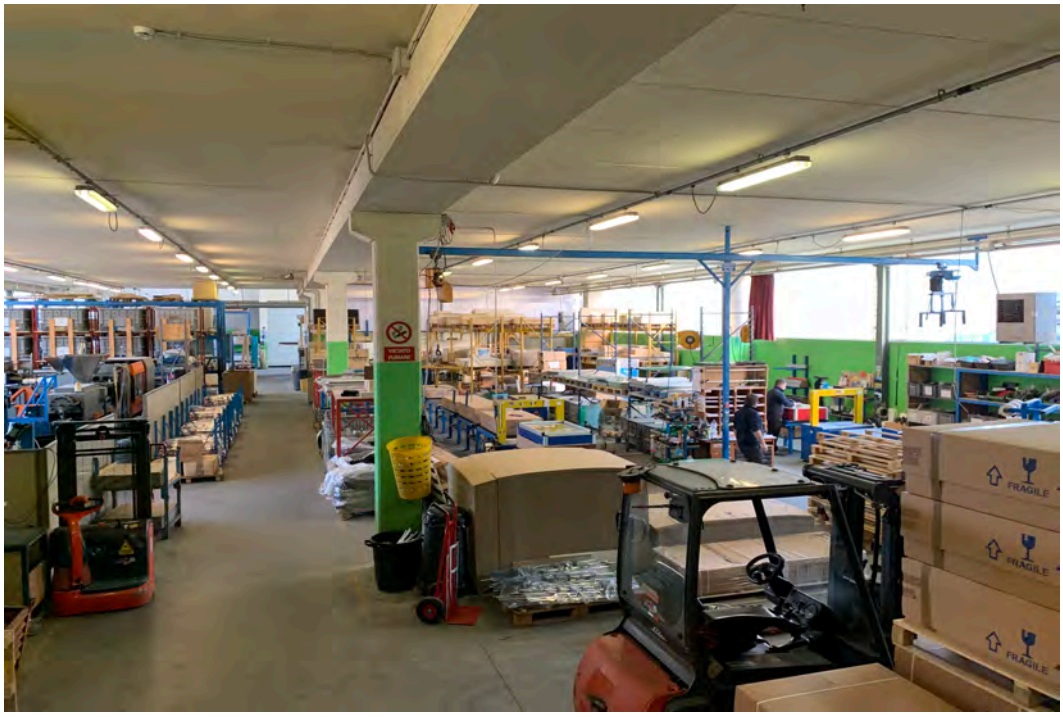
Il mercato del calcio balilla con gettoniera ha avuto un inesorabile declino dal 2014 ad oggi: nel 2014 rappresentava il 49% del fatturato dell’azienda, nel 2005 il 35%, nel 2016 è sceso al 29% mantenendosi stabile anche nell’anno successivo. Nel 2018 è sceso al 26% mentre il crollo si è registrato nel 2019 quando il calcio balilla con gettoniera ha rappresentato solo il 19% del fatturato.

La crisi del settore dei giochi con vincita in denaro che negli ultimi anni è stata capillare su tutto il territorio italiano a causa degli aumenti della tassazione contenuti nelle leggi di bilancio, oltre alle norme regionali che hanno imposto limitazioni orarie e distanziometro, si è riversata su tutto il comparto, anche quello dell’amusement: chi doveva investire su calcio balilla e altri giochi si è invece ritrovato a dover fronteggiare improvvisi aumenti della tassazione, cambiare le schede delle AWP oppure chiudere sale a causa del distanziometro dopo che si era provveduto ad investire dei capitali, sicuramente poi non aveva più la forza economica nemmeno per investire nel calcio balilla.

Tale declino è evidente anche nei numeri della produzione dei calcio balilla con e senza gettoniera.

Nel 2014 sono stati prodotti 7.900 biliardini di cui 3.000 con gettoniera; nel 2015 sono 8.000 di cui 2.000 con gettoniera, nel 2016 aumenta la produzione con 9.200 pezzi ma solo 1.800 sono con gettoniera. Nel 2017 sono prodotti 8.700 tavoli di cui 1.700 con gettoniera, nel 2018 si arriva a quota 10.100 di cui solo 1.700 con gettoniera; il 2019 segna una diminuzione dell'intera produzione (8.900 calcio balilla di cui 1.000 con gettoniera)

"Roberto Sport è un'azienda manifatturiera e come tutte le aziende italiane siamo gravati da tutta una serie di cavilli, di tasse e imposizioni che alla finiscono tutte per caricarsi sul prodotto finale - sottolinea la titolare - anche la tassazione sul lavoro è un problema per tutta l'industria italiana: negli ultimi anni ha raggiunto dei costi altissimi che vanno a ricaricare il prodotto finale che alla fine diventano esagerati. Per questo si diventa sempre meno concorrenziali rispetto a tutti gli altri paesi. Se poi prendiamo il comparto giochi, la situazione diventa insostenibile perché oltre a tutta la tassazione sopra citata dobbiamo caricare di ulteriore pressione fiscale. Alla fine al noleggiatore non rimane quasi niente".



“Per mantenere il nostro mercato – dice ancora Borettaz - non possiamo abbassare la qualità dei materiali, che sono più o meno sempre gli stessi; piuttosto, dove è possibile, si apportano adeguati miglioramenti. Per quanto riguarda i calcio balilla con gettoniera la qualità del prodotto è fondamentale, risulta impensabile cercare si risparmiare sulla materia prima; anzi, il mercato dei calcio balilla professionali pretende che ci siano dei miglioramenti e delle innovazioni, quindi i costi sono andati ad aumentare e non certamente a diminuire”.

La ricerca e l’innovazione nell’ambito del calcio balilla ha permesso alla Roberto Sport di ottenere l’omologazione del tavolo da calcetto anche dalla ITSF (International Table Soccer Federation) che raggruppa tutte le Federazioni ufficiali di oltre 60 nazioni.

Inoltre dal 2017 la Roberto Sport diventa partner ufficiale della nascente LICB (Lega Italiana Calciobalilla) con cui sviluppa la linea di tavoli Revolution che introducono molteplici novità tecniche e soluzioni di gioco diventando il tavolo più apprezzato tra i giocatori professionisti e ottenendo l’omologazione dalla Federazione Internazionale.

Il calcio balilla fa parte della cultura del divertimento italiano, non credo ci sia un persona che non abbia mai giocato al calcetto; certamente non sono tante le cose su cui uno possa fare questa affermazione!

Il calcio balilla è un gioco democratico e non individuale, prevede uno scambio alla pari; non tutti i giochi possono vantare questa caratteristica. Inoltre è poco ingombrante, immediato, un oggetto che crea socialità perché può giocare chiunque, dal bambino al nonno. Inoltre, prestandosi a rappresentare un oggetto di rimembranza e foriero di messaggi di condivisione, socialità, aggregazione, di gioco pulito, si presta come oggetto di promozione da parte di diverse aziende che ci richiedono la brandizzazione del tavolo.

E questo rappresenta un altro tipo di mercato per l'azienda. Negli ultimi anni si è molto diffusa questa tendenza, cavalcata soprattutto in occasione di eventi calcistici, come i mondiali o gli europei, che le aziende sponsor sfruttano per creare eventi pubblicitari, attraverso tornei di calcio balilla e concorsi a premi.

COME NASCE UN CALCIO BALILLA

La produzione viene eseguita quasi totalmente all'interno dello stabilimento di Lessolo, utilizzando materiali nazionali selezionati e controllati che consentono la realizzazione di un prodotto di qualità 100% Made in Italy.

Si parte dal legname grezzo su cui viene prima incollato il laminato e quindi lavorato con moderni pantografi a controllo numerico che eseguono le forature e sagomature necessarie per l'assemblaggio del calcio balilla.

I tubi in acciaio temperato e cromato vengono lavorati e stampati internamente.

Due presse di stampaggio ad iniezione permettono la produzione interna della maggior parte dei componenti in plastica quali, boccole, manopole, porte, piedini, ometti etc.

I tubi con gli ometti vengono assemblati agli altri componenti: boccole, manopole, astina interna in modo da comporre la singola asta completa.

Un'attrezzata carpenteria metallica si occupa della produzione di tutti i particolari in ferro ed in lamiera.

Infine inizia il montaggio: per prima cosa il cassone esterno viene assemblato manualmente unendo le varie parti in multistrato. In seguito vengono montate all'interno del mobile le restanti parti al fine di ottenere un prodotto finito e pronto per la spedizione.

1. La filiera del gioco legale e le infiltrazioni della malavita

Di Roberto Seghetti (Giornalista d'inchiesta)

Il settore del gioco legale, in tutte le sue articolazioni, ha limitato e compresso negli anni lo sviluppo del gioco illegale e clandestino, ma ha anche fornito alle diverse organizzazioni criminali che operano nel nostro paese l'occasione di infiltrarsi in un business vantaggioso sia per l'attività lecita in sé, sia per le caratteristiche intrinseche del gioco e del suo indotto.

Come dimostrano tutte le indagini svolte negli anni dalle agenzie fiscali, dalla Guardia di Finanza, dalla magistratura e in particolare dai magistrati antimafia, dagli organismi della Banca d'Italia che contrastano il riciclaggio del denaro sporco, l'infiltrazione della criminalità nelle operazioni del circuito lecito ha consentito a gruppi di malaffare di gestire nella stessa operazione diverse attività illecite: praticare l'usura nei confronti dei giocatori più incalliti, trarre profitto dalle sale gioco intestate a prestanome compiacenti, imporre strumenti di gioco artefatti e modificati ai dettaglianti, sfruttare il circuito legale per allargare l'attività del gioco illegale, usare la stessa struttura legale per riciclare il denaro proveniente da altre attività criminali.

Con il proliferare del gioco online, che ha spesso caratteristiche transfrontaliere e sedi finali in paradisi fiscali e con la diffusione di strumenti di pagamento innovativi come le valute virtuali, il rischio di infiltrazioni nel settore del gioco è diventato infine molto più elevato, più pericoloso, più difficile da perseguire. Tanto da essere diventato un problema di dimensione globale.

Questo non significa che tutta la filiera sia inquinata. Al contrario, le società e le persone che lavorano in questo settore sono per larga parte imprenditori che svolgono il proprio lavoro e traggono profitto, adattandosi alle prescrizioni della legge.

Significa però che la filiera del gioco è nel mirino del malaffare e facilmente infiltrabile, soprattutto, ma non solo, nei territori dove il controllo della criminalità organizzata è più forte e pervasivo.

In questa breve ricerca, che riguarda il rispetto della legge – e beninteso non la riflessione etica sul gioco pubblico, tema sul quale vi sono diverse opinioni - vengono riassunti e presentati documenti, studi e testimonianze di magistrati della Direzione Nazionale Antimafia e Antiterrorismo, della Dia, della Guardia di Finanza, dell'Unità di informazione finanziaria (Uif) sui metodi usati dalla criminalità per infiltrarsi nella filiera del gioco legale nelle sue diverse articolazioni, sulle attività e sui progressi nel contrasto di questo fenomeno e sui nuovi rischi da affrontare.

“Non vi è dubbio che l’ampliamento del gioco d’azzardo legale abbia costituito una risorsa per le mafie anziché un freno agli affari, come era nelle intenzioni del legislatore dal 2004 in poi. Trattandosi di un importante settore economico la mafia ha, nel suo Dna, la tendenza ad acquisirne il controllo. Non è un caso che il paradigma normativo dell’articolo 416 bis del codice penale preveda che le mafie, attraverso l’intimidazione e la conseguente omertà che ne deriva (in ciò consiste il metodo mafioso) mirino ad accumulare ricchezza illecita, acquisendo, tra l’altro, il controllo di attività economiche anche indirettamente”. Dalla relazione di Barbara Sargenti, magistrato della Direzione Nazionale Antimafia e Antiterrorismo al seminario sul gioco d’azzardo rivolto agli amministratori locali, tenutosi il 5 ottobre 2017 a Treviso.

In questa relazione Barbara Sargenti ha esaminato punto per punto ciò che emerso dalle indagini in questo settore e cioè:

- La capacità delle organizzazioni criminali di inserirsi in una qualsiasi delle articolazioni da cui è costituita la filiera del gioco in tutto il territorio nazionale.

- La capacità di creare un sistema parallelo di gioco illecito e di sfruttare tutte le opportunità offerte dal gioco illegale, che sfugge a tutti i meccanismi di controllo, in materia di reputabilità degli operatori, di incremento dei controlli antiriciclaggio nonché agli oneri imposti sui gestori del gioco dalle normative antiriciclaggio. Un sistema parallelo - non tracciabile - al gioco autorizzato dallo Stato. Un sistema parallelo che non solo drena risorse ingenti all'Erario ma alimenta un perverso circuito economico/finanziario, inquina sempre più la società e aumenta la dipendenza da gioco.

- La capacità di lucrare sulle attività indirette e collaterali al settore, si pensi alla percezione di interessi sui prestiti elargiti ai giocatori che hanno bisogno di contanti per proseguire il gioco, agli investimenti nel cosiddetto indotto rappresentato da ristoranti, strutture alberghiere, locali di intrattenimento, o al condizionamento delle attività economiche imponendo lavoratori, fornitori di beni e sevizi, e simili.

- Le convergenze di interessi e saldature tra le diverse organizzazioni mafiose interessate alla gestione del gioco e delle scommesse illegali.

- La considerevole capacità elusiva delle normative di settore e delle attività investigative, attraverso l’interposizione di soggetti “puliti”, la delocalizzazione all’estero delle sedi sociali, la schermatura dei reali soggetti interessati attraverso l’utilizzo di inedite compagini societarie e nuove “piattaforme di gioco” in grado di rendere subito obsolete le tecniche investigative.

Più in particolare, l’infiltrazione della criminalità nel settore legale del gioco avviene, secondo la disamina presentata da Barbara Sargenti in diversi modi.

A. La criminalità esercita la tradizionale attività estorsiva ai danni delle società concessionarie, delle sale da gioco e degli esercizi commerciali in cui si esercita il gioco elettronico, analogamente a quanto avviene per le altre attività commerciali e produttive.

B. La criminalità condiziona direttamente la gestione, - eventualmente attraverso prestanome - di sale e punti di raccolta inseriti nel circuito “legale” di gioco e scommesse.

C. L'organizzazione criminale si dota di "strutture parallele" con le quali esercitare l'offerta illegale: dai centri scommesse mimetizzati come Centri Trasmissione Dati alla realizzazione di siti abusivi per l'offerta di gioco e scommesse online, situati anche all'estero.

D. La criminalità impone le macchinette video-poker negli esercizi pubblici, soprattutto, ma non solo, laddove il controllo mafioso del territorio è più forte. Agli esercenti locali vengono imposti gli apparecchi da gioco, in precedenza manomessi dal gruppo criminale, al fine di sottrarre le giocate all'imposizione fiscale e truffando i giocatori. Le macchinette, infatti, pur risultando regolarmente collegate alla rete telematica dell'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato (A.A.M.S.), mediante la collusione di funzionari corrotti, vengono alterate in maniera sistematica al fine di trasmettere solo parzialmente i dati relativi alle giocate. Nell'ambito di tale attività impositiva il sodalizio si rivolge di regola a titolari di attività commerciali che versano in gravi difficoltà economiche, prestando denaro per poi pretenderne l'immediato rientro, minacciando di incassare i titoli ricevuti in garanzia qualora i commercianti non installino presso i loro esercizi i videogiochi. In taluni casi è stata documentata la possibilità "alternativa" offerta alle vittime di istallare videopoker di società non riconducibili all'organizzazione mafiosa, dietro il pagamento di cento euro al mese per ogni macchinetta istallata.

   In particolare, le condotte illecite sono dirette alla sofisticazione dei flussi di trasmissione dei dati telematici attuata attraverso diversi metodi: per esempio, con l'uso dei cosiddetti "cloni", vale a dire apparecchi e congegni da gioco con lo stesso codice identificativo di altri apparati per i quali sia stato rilasciato il nulla osta di distribuzione ed il nulla osta di messa in esercizio, installati all'interno di esercizi aperti al pubblico ed adibiti alla raccolta di giocate che, non rilevati dalla rete telematica dell'A.A.M.S., sfuggono completamente all'imposizione tributaria; oppure, con schede di gioco dotate di regolari nulla osta ma recanti software modificati in modo da ridimensionare o, in taluni casi, azzerare i dati relativi alle somme giocate.

   Dalle indagini è emerso infine anche il caso di modifiche tecnico-informatiche di congegni da divertimento, per trasformarli in veri e propri videopoker e/o slot machine.

   Con la diffusione di totem destinati all'acquisto di ricariche telefoniche o di beni online, è accaduto che alcuni siano stati predisposti per trasformarsi in stazioni di gioco d'azzardo grazie alla digitazione di speciali codici di accesso. Sono totem dotati di schermo "touch-screen" idonei a consentire la lettura elettronica del documento di identità, l'inserimento della "smart card" che abilita al gioco sull'apparecchiatura e l'introduzione di banconote per ricaricare la "smart card" utilizzata. Tale conformazione li assimila di fatto a delle vere e proprie slot machine. Va sottolineato che ad una prima ispezione, è difficile scoprire la vera natura di questi "totem", dato che in assenza di giocatori, le apparecchiature vanno in modalità stand by mostrando nuovamente loghi dei gestori telefonici o i banner pubblicitari di siti di shopping online.

   Nel settore delle cosiddette macchinette non va dimenticato tuttavia che gli apparecchi da gioco non sono tutti uguali e che proprio per questo, soprattutto in funzione delle somme che possono essere scommesse e vinte, presentano un diverso tipo di interesse per la criminalità. Una cosa sono infatti le cosiddette Amusement with Prizes (Awp) apparecchi elettronici collegati all'Amministrazione e che erogano vincite in denaro, ma in cui si può giocare massimo 1 euro e vincerne 100. Ben altra cosa sono le Videolottery (Wlt), che presentano una diversa operatività e in cui si possono giocare massimo 10 euro e vincerne fino a 5mila, con la possibilità di un Jackpot Nazionale (fino a 500.000 euro) e di Jackpot locali (fino a 100.000 euro).

E. Parallelamente alle attività che, pur essendo svolte con finalità criminali, si realizzano su piattaforme di gioco legali, sono state documentate altre forme di attività illegali, la cui natura è in progressiva, costante evoluzione, che vede la criminalità organizzata operare attraverso soggetti in possesso di specifiche competenze tecniche. In questo contesto, secondo Barbara Sargenti, gli illeciti più ricorrenti sono:

1. La raccolta abusiva di scommesse, operata anche mediante centri di trasmissione dati utilizzati da soggetti non in possesso delle previste concessioni/autorizzazioni statali. Nello specifico, la raccolta "da banco" dei giochi e delle scommesse viene effettuata attraverso una rete di agenzie inquadrate, simulatamente, come meri centri di trasmissione dati (CTD) collegati a bookmaker esteri (autorizzati a operare la raccolta a distanza in forza di apposite licenze rilasciate dalla competente Autorità straniera) da un apparente "contratto di prestazioni di servizi". Di fatto, le poste dei giocatori vengono acquisite in denaro contante o tramite assegni, direttamente consegnati al gestore del punto commerciale dislocato sul territorio. Il contratto di gioco e scommessa, perciò, si perfeziona interamente sul territorio dello Stato e viene direttamente gestito dal punto commerciale, che poi trasferisce le somme, compensando le perdite con le vincite e al netto della propria provvigione.
2. riciclare denaro "sporco" attraverso l'utilizzo di conti di gioco intestati
   a persone compiacenti o inconsapevoli. Il titolare dell'agenzia solitamente usufruisce di uno o più "conti di gioco" (conto "master" o conto di gioco intestato a soggetto compiacente) per consentire online l'effettuazione delle scommesse o la partecipazione a tornei di poker da parte di una terza persona (il "cliente finale") che non ha un conto gioco proprio. In pratica, il cliente, senza registrarsi, effettua la puntata tramite un "conto di gioco" nella disponibilità dell'agenzia che gli rilascia una ricevuta. L'eventuale vincita viene, poi, pagata dall'agenzia in contanti (anticipando, quindi, le relative somme per conto del bookmaker, che in ogni caso ha messo a disposizione dell'agenzia un "fido" per consentire le giocate). Ciò in spregio alla normativa di settore che esclude in modo categorico la circolazione di denaro contante, sia per quanto concerne i singoli giocatori, che per i concessionari delle agenzie alle quali non spetta alcuna forma di "fido" da parte del gestore del sito. Infatti, il "conto gioco" - sulla scorta della regolamentazione dei giochi online - deve essere aperto in base a delle specifiche modalità di identificazione che lo rendono, pertanto, strettamente personale. Gli accrediti e gli addebiti debbono essere esclusivamente eseguiti online, mediante i sistemi di pagamento telematici. Viceversa, con il sopra descritto sistema fraudolento le agenzie pongono in essere una vera e propria "intermediazione" illecita tra il bookmaker e il cliente integrante gli estremi dell'esercizio abusivo di raccolta delle scommesse. In sostanza, dietro le imprese schermo, che fanno apparire sussistenti i requisiti previsti dalla normativa in materia di giochi e scommesse, si cela l'offerta al pubblico e la gestione di siti che consentono - aggirando le inibizioni dell'AAMS - l'accesso al gioco illecito.

Le ultime comunicazioni della Dia, contenute nella relazione trasmessa al Parlamento il 30 dicembre del 2019 sul primo semestre dell'anno, sono una testimonianza preziosa e una conferma di queste condotte criminali. Basti pensare all'operazione "Fata Morgana" in Calabria, nel corso della quale sono stati sequestrati numerosi beni e sono emersi diversi investimenti in sale da gioco. O a quanto avvenuto in Sicilia, dove le investigazioni hanno riguardato la gestione di siti di scommesse sportive on line e il fenomeno del match fixing, documentando come anche le tecnologie offrano opportunità di infiltrazione, soprattutto in ambito transnazionale attraverso il sistematico ricorso a piattaforme di gioco predisposte per frodi informatiche, spesso allocate

all'estero, che consentono l'evasione fiscale di consistenti somme di denaro. Il sistema, infatti, crea un circuito parallelo a quello legale, non tracciabile, del tutto clandestino rispetto al gioco autorizzato dallo Stato. Secondo la Dia, imprenditori locali oppure prestanome sfruttano il principio della libertà di stabilimento per costituire società di gaming e di betting in altri Paesi dell'Unione Europea, di fatto operando sul territorio nazionale, eludendo la stringente normativa italiana in materia fiscale ed antimafia e traendo vantaggio e protezione dalle normative meno esigenti previste sotto questi aspetti in altri Stati membri dell'Unione. Indagini giudiziarie hanno evidenziato, ad esempio, un'anomala concentrazione di operatori del settore, nonché di server ed altre strutture operative nell'isola di Malta.

Nella stessa relazione la Dia ha sottolineato come recenti indagini di polizia giudiziaria abbiano dimostrato che, non di rado, concessionari di siti legali (sovente proprietari anche di siti illegali) ed i loro "master", per garantire la diffusione del proprio circuito di centri scommesse nel territorio, si siano rivolti direttamente ai vertici delle varie articolazioni territoriali di Cosa nostra, stringendo accordi illeciti. In tal senso sono una testimonianza preziosa le risultanze dell'operazione Game Over200, nella quale un imprenditore del settore, con l'appoggio della famiglia mafiosa di Partinico, riusciva a imporre il proprio circuito illegale di raccolta scommesse sportive in una vasta area anche della città di Palermo, garantendo, in cambio, un introito fisso o calcolato a percentuale sulle entrate dell'affare.

La stessa Dia ha rilevato quindi che in Sicilia il rischio di infiltrazioni mafiose non riguarda solo il gioco illecito e le scommesse clandestine, ma anche il mercato del gioco e delle scommesse legali. La penetrazione riguarda la gestione di slot machine, le scommesse sportive on line ed il fenomeno del match fixing nonché l'apertura di sale gioco, agenzie e punti di raccolta scommesse. In tal modo, Cosa nostra non solo aggredisce questa nuova forma imprenditoriale, talora applicando il metodo estorsivo, ma si attiva anche per assumere il controllo diretto dei centri scommesse più avviati. Le attività investigative hanno fatto emergere come importanti imprenditori del settore, con l'appoggio delle famiglie mafiose locali, abbiano imposto il loro brand, dietro al quale spesso si celano società di diritto estero. I volumi d'affari risultano moltiplicati dal sistematico ricorso a piattaforme di gioco, spesso allocate all'estero, predisposte per realizzare frodi informatiche. Viene così creato un sistema parallelo a quello legale, non tracciabile, elusivo della normativa italiana in materia fiscale ed antimafia.

Lo stesso si può dire della Puglia e della connessione tra la criminalità pugliese con le organizzazioni di altre regioni. Basti pensare alle inchieste parallelamente condotte, a novembre del 2018, dalle DDA di Bari (operazione "Scommessa"677), Reggio Calabria (operazione "Galassia") e Catania (operazione "Gaming offline") che hanno ricostruito una rete tra criminalità organizzata barese, 'ndrangheta e mafia siciliana.

Significativa e illuminante è a questo proposito la testimonianza del colonnello della Guardia di Finanza Agostino Brigante, che ha personalmente seguito le indagini nell'operazione Galassia in qualità di capo del nucleo di polizia economico finanziaria della Guardia di Finanza di Reggio Calabria (testimonianza che si riporta a parte).

F. La criminalità organizzata ricicla, come detto, nel settore del gioco legale denaro "sporco" proveniente da attività illecite e socialmente pericolose, come traffico di droga, gestione della prostituzione, estorsione, ecc…. Illuminante in questo senso è stata l'audizione in Parlamento, il 10 dicembre del 2019, del Direttore dell'Unità di Informazione Finanziaria, Claudio Clemente, su "Influenza e controllo criminali sulle attività connesse al gioco nelle sue varie forme". L'impegno dell'Uif nel sollecitare responsabilità da parte degli operatori nel settore del gioco ha trovato –

come ha segnalato Clemente nel suo intervento - una positiva risposta da parte dei soggetti obbligati e si è tradotto, negli anni, in un trend di eccezionale crescita del flusso di segnalazioni: dalle 12.500 del 2007 si è giunti a oltre 105.000 stimate per il 2019. Resta tuttavia ancora molta strada da percorrere "perché non tutte le categorie di destinatari dimostrano la stessa sensibilità"; anche all'interno delle categorie più attente e partecipative, "non tutti cooperano in maniera efficace e non tutte le tipologie di rischio sono ugualmente presidiate".

Le principali modalità di utilizzo distorto, a fini di riciclaggio, confermate anche dall'esperienza internazionale, sono – ha ricordato anche Clemente- la gestione di società che prestano servizi di gioco e la diretta effettuazione di operazioni di gioco. Quanto al primo profilo, la gestione di imprese che forniscono servizi di gioco è molto appetibile per le organizzazioni criminali in quanto genera elevati margini di profitto e presenta modalità operative che consentono la movimentazione di significative masse di denaro, nelle quali possono essere agevolmente immesse disponibilità di provenienza illecita. L'attività è articolata in schemi spesso complessi: di solito, il centro di imputazione delle attività di gioco viene collocato in paesi che applicano requisiti semplificati per il rilascio delle licenze ovvero offrono maggiori incentivi economici (in particolare fiscali) o minore intensità nei controlli; i servizi di gioco sono rivolti soprattutto a utenti residenti in altri paesi.

Con riguardo al secondo profilo, attività di riciclaggio possono essere realizzate attraverso il compimento diretto di operazioni di gioco da parte di soggetti che effettuano puntate, scommesse, acquisti o cambi di "*fiches*" avvalendosi di denaro proveniente da reato. Le modalità operative sono varie, ma hanno in comune l'adozione di comportamenti che alterano la normale dinamica "aleatoria" di puntate o scommesse, eliminandola o riducendola a un margine accettabile quale "costo" del riciclaggio. La raccolta della "provvista" per la partecipazione alle operazioni di gioco può avvenire nei punti fisici attraverso i quali i relativi servizi sono distribuiti oppure, sempre più frequentemente, attraverso forme di accesso "online" a servizi di gioco; questi ultimi schemi hanno di frequente, per loro natura, caratteristiche transfrontaliere.

Anche l'audizione del Direttore dell'Uif ha confermato le casistiche di fondo del fenomeno. "Dalle analisi delle segnalazioni, dalle verifiche ispettive e dagli approfondimenti condotti nell'ambito di collaborazioni con l'Autorità giudiziaria e con le FIU estere sono emerse diverse casistiche di anomalie caratterizzanti il comparto dei giochi. Ci si limita in questa sede a una breve rassegna di quelle più significative o ricorrenti, segnalando che il rinnovato quadro normativo dovrebbe concorrere alla soluzione di alcune delle problematiche emerse". Piuttosto diffuse sia sul fronte ispettivo che su quello dell'analisi a distanza sono le criticità riferibili al gioco su VLT, per la possibilità di effettuare le giocate mediante l'inserimento di banconote, anche di taglio elevato, che rende tali apparecchi particolarmente suscettibili di essere utilizzati a fini di riciclaggio. In tale ambito una significativa criticità era rappresentata - prima dell'introduzione del cosiddetto "ticket parlante" - dalla circostanza che l'importo indicato sui tagliandi presentati all'incasso non consentiva di distinguere la quota relativa a vincite da quella relativa al contante inserito. In tal modo i contanti potevano essere inseriti nelle VLT e, senza effettuare giocate o a seguito di puntate di importo ridotto, poteva essere richiesta l'emissione di ticket, poi riscossi mediante pagamenti effettuati con strumenti tracciabili (assegni o bonifici), in modo da legittimare il possesso delle somme. Da analisi della UIF, anche con la collaborazione di FIU estere, sono emersi casi di versamenti di contante nelle sale VLT derivanti da frodi all'IVA intracomunitaria organizzate da società attive nel commercio via internet di beni a contenuto tecnologico.

In un altro caso è stata rilevata un'anomala incidenza di ticket che restavano inutilizzati fino a una data prossima al termine ultimo previsto per la loro validità, per essere reintrodotti nelle VLT e

impiegati in sessioni di gioco contraddistinte da puntate di importo ridotto, evidentemente finalizzate a ottenere un ticket con un nuovo termine di validità. Tale operatività, teoricamente reiterabile un numero indeterminato di volte, può sottendere il proposito di far circolare in maniera impropria i ticket tra diversi soggetti aggirando in tal modo, le limitazioni normative all'uso del contante e dei titoli al portatore. Lo schema appena descritto si presta ad essere utilizzato sia per riciclare fondi di origine illecita, sia nell'ambito di contesti usurari.

Con riferimento alle modalità operative dei conti di gioco online, è emersa – secondo le indicazioni di Clemente - la difficoltà di verificare se le transazioni di ricarica o di prelevamento sono effettuate dal titolare del conto. In particolare, alcune tipologie di mezzi di pagamento utilizzati non consentono ai concessionari di ottenere informazioni circa l'identità dei soggetti ordinanti o beneficiari dei flussi finanziari transitati sui predetti conti. In questo caso alcuni miglioramenti dovrebbero derivare dalla nuova normativa antiriciclaggio.

Da segnalazioni di concessionari che gestiscono piattaforme estere emergono casi di gioco con modalità tali da far presupporre la presenza di una rete di giocatori in accordo tra loro (*chip dumping*) o di meccanismi fraudolenti di utilizzo dei conti telematici (*chargeback*).

L'Uif ha ricevuto nel tempo anche numerose segnalazioni di operazioni sospette su contesti inerenti al *match-fixing*, in particolare negli anni compresi fra il 2011 e il 2012, periodo in cui sono state avviate inchieste sul calcio scommesse da parte di diverse Procure. Dagli approfondimenti svolti è emersa l'esistenza di network in diverse zone d'Italia sospettati di operare al fine di alterare le gare a fini lucrativi o, in taluni casi, per riciclare denaro per conto della criminalità organizzata. L'operatività sospetta è risultata per lo più caratterizzata da corposi flussi finanziari che intervengono fra i soggetti aderenti alla rete, spesso alimentati da cospicui versamenti di contante; tali flussi venivano poi convogliati a favore di persone che si occupavano di gestire le operazioni con agenzie di scommesse e operatori di giochi online. Molto diffuso in tali contesti è risultato l'uso di carte prepagate.

Sono stati rintracciati notevoli flussi da/per l'estero, in linea con il largo impiego di broker stranieri sovente sottoposti a una normativa antiriciclaggio meno efficace di quella nazionale; tale operatività è stata spesso riscontrata in prossimità di incontri sportivi oggetto di indagini. Gli approfondimenti svolti dall'Unità sul contesto "*match-fixing*" hanno fatto emergere ulteriori filoni connessi. Sono stati individuati flussi da esponenti di società sportive a favore di soggetti indagati, ritenuti anomali in quanto potenzialmente volti ad alterare il risultato di competizioni sportive. I citati contesti sono stati anche oggetto di collaborazione con gli Organi investigativi e le competenti FIU straniere, nel caso di ricorso da parte dei soggetti segnalati ai canali esteri.

Norme di contrasto, passi in avanti e problemi ancora aperti

Le ultime norme nel settore dei giochi hanno prodotto nuovi strumenti di contrasto, ulteriori restrizioni e controlli, a cominciare dal coordinamento tra i diversi soggetti preposti al contrasto della criminalità. Non a caso, è stata appena firmato un protocollo di intesa in base al quale l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli consegnerà alla Guardia di finanza la mappatura completa dei soggetti che operano nel gioco legale e anche i dati della filiera fino ad arrivare a clienti (monitorati già per i fini antiriciclaggio), concessionari, distributori ed esercenti e ai volumi di gioco generati. Il nucleo di polizia valutaria della GDF comunicherà a sua volta all'Agenzia gli elementi che, nell'attività istituzionale, dovessero risultare utili per l'applicazione della normativa in tema di antiriciclaggio. Saranno poi portate avanti analisi settoriali, per ambiti territoriali e per tipologia di

operatori. Un contributo decisivo, insomma, se si considerano i 9.700 controlli effettuati dalla Guardia di Finanza nel settore dei giochi negli ultimi 18 mesi, con 2.693 violazioni rilevate e 287 indagini di polizia giudiziaria.

Rilevanti sono infine – a parte le modifiche a payout e Preu - le novità più recenti in termini di contrasto al malaffare, alcune entrate in vigore proprio in gennaio: dall'obbligo di introdurre la tessera sanitaria nelle macchinette da gioco alla realizzazione del Registro unico degli operatori; dal rafforzamento della certificazione relativa agli strumenti antimanomissione (il nulla osta Awp per un costo iniziale di 100 euro) fino ai meccanismi per la memorizzazione, la conservazione e la trasmissione dell'orario di funzionamento delle slot.

Tuttavia non tutto è risolto. Tra i problemi ancora aperti e che rappresentano la nuova e più pericolosa frontiera del rischio nel settore del gioco vi sono, come detto, le difficoltà nel rintracciare e colpire le attività online, transfrontaliere e che ormai hanno cominciato a utilizzare anche le nuove forme di pagamento, compresa quella con monete virtuali criptate. La riforma del 2017 ha introdotto, ha ricordato il Direttore dell'Uif, importanti novità nel comparto dei servizi di pagamento, prevedendo che pure gli intermediari con il "passaporto europeo" siano sottoposti agli obblighi antiriciclaggio in Italia per mezzo del "punto di contatto centrale", qualora operino attraverso una rete di soggetti convenzionati e agenti. È rimasta invece priva di regolamentazione l'operatività svolta online su cui "andrebbe condotta una riflessione per escludere la presenza di spazi non monitorati e assicurare parità di trattamento a tutti coloro che svolgono attività finanziarie in Italia, evitando, inoltre, che gli operatori nazionali risultino svantaggiati rispetto a quelli esteri". Ulteriori rischi, secondo Clemente, sono connessi con l'utilizzo sulle piattaforme di gioco online di valute virtuali, fenomeno in espansione e in continua evoluzione per numero e caratteristiche tecniche. Come noto, i vantaggi in termini di velocità, sicurezza e tracciabilità degli scambi, si accompagnano a rischi collegati, tra l'altro, all'assenza di una completa regolamentazione del fenomeno e alla difficoltà di associare le transazioni ai relativi disponenti e beneficiari; "ne deriva la possibilità di utilizzo distorto a fini criminali".

In questo contesto, l'ultima frontiera aperta dalla malavita riguarda addirittura i giochi online "non" di azzardo, i videogames tanto in voga tra i più giovani. Illuminante e singolare da questo punto di vista l'inchiesta condotta dal quotidiano britannico The Indipendent, in collaborazione con la società di sicurezza informatica Sixgil, secondo la quale la piattaforma di gioco di Fortine, gioco online che conta nel mondo circa 200 milioni di utenti, sarebbe stata involontario teatro di varie operazioni di riciclaggio realizzate da alcuni malviventi attraverso i cosiddetti v-bucks, valute virtuali usate nel videogame.

5.1 Operazione Galassia: giochi online, rapporti trasnazionali, tecnologia e legami interessati con la criminalità locale

Il racconto di un protagonista: il colonnello Agostino Brigante, oggi al Servizio Centrale Investigazione sulla Criminalità Organizzata e già capo del nucleo di polizia economico-finanziaria della Guardia di Finanza durante le indagini a Reggio Calabria.

Prima di entrare nel merito del racconto va fatta una premessa generale sul ruolo e sui poteri che può mettere in campo la Guardia di Finanza. La Gdf è l'unica forza di polizia nazionale a competenza economico finanziaria nonché l'unico organo di polizia giudiziaria con competenze specialistiche in campo tributario, in grado di contrastare qualsiasi illecito economico-finanziario grazie alla capacità di analisi dei flussi finanziari e alla possibilità di applicare le norme del codice di procedura penale. Quindi, non ha solo poteri di polizia giudiziaria, cioè svolge indagini, che sicuramente è un profilo importante, ma è anche un osservatorio privilegiato sotto tutti gli altri punti di vista economico finanziari del sistema paese.

E' importante ricordarlo, perché nel corso delle indagini di polizia giudiziaria molto spesso vengono utilizzate informazioni che noi abbiamo in virtù delle leggi dello stato, per esempio le segnalazioni sulle operazioni sospette ai fini del riciclaggio. Il decreto legislativo 231 del 2007, che è quello che disciplina l'antiriciclaggio, prevede come procedura di base che gli intermediari finanziari e gli altri soggetti obbligati previsti dalla legge, comprese le case da gioco, notai, professionisti, ecc, abbiano l'obbligo di segnalare all'Uif tutte le operazioni per le quali vi sia il sospetto che possano essere collegate a operazioni di riciclaggio. L'Uif fa una valutazione delle operazioni sospette e le trasmette alla Gdf e alla Dia, laddove in quest'ultimo caso appaiano immediatamente collegabili ad organizzazioni criminali. La Gdf ha dunque una banca dati grazie alla quale, sia pure con accessi controllati e vigilati, possiede un patrimonio informativo che consente di sapere se nei confronti di una persona vi siano segnalazioni per operazioni anomale. Non solo. La Gdf ha una presenza radicata sul territorio e anche questo produce un bacino di informazioni importanti. Un altro strumento è l'accesso, sempre controllato, vigilato e con diversi livelli di importanza, a banche dati, in primis l'anagrafe tributaria, che consente di individuare immediatamente tutti i redditi e il patrimonio di una determinata persona e del nucleo familiare.

Ciascuno di questi settori è presidiato dal corpo a livello centrale da nuclei speciali; se parliamo di lotta all'evasione fiscale ci riferiamo al Nucleo speciale entrate; se parliamo di segnalazioni di operazioni sospette ci riferiamo al Nucleo speciale di polizia valutaria; se parliamo di tutto ciò che è tecnologico ci riferiamo al Nucleo speciale privacy e frodi tecnologiche.

Nella lotta alla criminalità organizzata e all'aggressione dei suoi patrimoni illeciti l'epicentro di tutte le investigazioni condotte dai Reparti del Corpo è il Servizio Centrale Investigazione Criminalità Organizzata (Scico) il quale svolge compiti di raccordo informativo, analisi, supporto tecnico-logistico ed operativo relativamente alle indagini condotte dai Gruppi Investigazione Criminalità Organizzata. Questi ultimi sono articolazioni specialistiche costituite nell'ambito dei nuclei di polizia economico finanziaria della GdF esistenti presso le sedi di Corte d'Appello, cui è demandata la materiale conduzione, nel territorio di competenza, delle investigazioni su reati di criminalità organizzata rimessi alla cognizione delle Direzioni Distrettuali Antimafia.

Ricordo questo, perché in effetti, nell'operazione Galassia a Reggio Calabria tutte le componenti hanno lavorato insieme e trattandosi poi di indagini che vertevano anche sulla criminalità organizzata è intervenuto, con un contributo determinante, appunto, lo Scico.

Torniamo dunque all'operazione Galassia. Che cosa è emerso in particolare?

Intanto un dato fenomenico, che ormai dobbiamo tutti tenere presente: le organizzazioni criminali si sono evolute. Quindi allignano o estendono le proprie influenze laddove maggiori sono le prospettive di guadagno. E da questo punto di vista i giochi, in modo particolare i giochi online, rappresentano un terreno importante.

La vicenda emersa con l'operazione Galassia è la seguente. Vi era una organizzazione attiva nel settore dei giochi online che aveva basato in stati esteri la propria sede legale formale, in particolare a Malta. Beninteso non c'è solo Malta, anche altri paesi europei fungono da base per queste attività. Non è vietato in assoluto, se si rispettano le regole. Ma in questo caso le società operavano sul territorio italiano in violazione della legge. Bisogna ricordare infatti che nel 2015 l'Italia aveva concesso di regolarizzarsi a tutta una serie di soggetti che agivano sul proprio territorio anche se per conto di società estere nel settore della raccolta delle scommesse e dei giochi. La regolarizzazione avrebbe tuttavia dovuto comportare il collegamento al totalizzatore nazionale, Alla agenzia delle Dogane e dei Monopoli e quindi il successivo prelievo fiscale.

Ma non è esattamente ciò che è avvenuto: queste compagnie e società estere, nonostante si fossero regolarizzate ottenendo una regolare concessione da parte dell'amministrazione italiana, hanno continuato ad operare con siti ".com", quindi attraverso canali online che non consentono allo Stato di aver traccia dei flussi di gioco e finanziari. In secondo luogo, hanno esercitato, anche laddove autorizzate solo per la raccolta delle scommesse a distanza, la raccolta fisica del gioco e delle scommesse, utilizzando i cosiddetti pvr, i punti vendita delle ricariche, mentre lo Stato prevede due tipi diversi di concessione: uno per la raccolta fisica, l'altro per la raccolta del gioco a distanza.

In sostanza, abbiamo accertato che la raccolta fisica delle giocate avveniva anche attraverso canali diversi rispetto a quelli autorizzati e in questo contesto è emerso anche che i punti vendita ricarica in realtà aprivano conti di gioco ai clienti, spesso non intestati ai destinatari, in modo da rendere impossibile la tracciabilità di qualsiasi operazione. Nello stesso tempo abbiamo scoperto ciò che avveniva nella gestione materiale delle agenzie. Lo hanno spiegato molto bene il giudice per le indagini preliminari e il pubblico ministero nel decreto di fermo: in teoria, la società estera dovrebbe erogare il servizio, l'agenzia locale dovrebbe ritirare la giocata e segnalare la vincita del giocatore. Quello che è stato accertato invece è che il titolare dell'agenzia spesso co-bancava la giocata, cioè si assumeva personalmente una parte del rischio.

In questo modo non c'era più solo il rapporto tra la società che si assume il rischio e il cliente, ma si creava un nuovo intermediario, una società di fatto tra la società che produce il software e coloro che gestiscono la rete fisica sul territorio. In altre parole: una società diversa da quella che ha ottenuto l'autorizzazione e che quindi opera senza alcuna autorizzazione.

Spieghiamolo meglio: il gestore materiale del punto vendita presta soldi, anticipa le vincite, ritira e incassa come se fosse lui la società autorizzata all'esercizio del gioco online?

Lui si assume una parte di rischio e maneggia denaro contante. Stiamo parlando di volumi di affari per milioni di euro. E' un sistema riscontrato in diversi casi. Quello che è emerso a Reggio Calabria è simile a ciò

che alla fine del 2018 è stato riscontrato a Bari e Catania: società estere, siti ".com", punti vendita che investivano e co-bancavano creando così una società di fatto tra l'operatore estero e quello sul territorio che nessuno aveva autorizzato.

E qual è il ruolo della criminalità organizzata in questo sistema?

Da tutte e tre le indagini è venuto fuori che queste società estere per poter operare in Italia, anche al di là delle concessioni, proprio perché il settore è particolarmente nel mirino delle organizzazioni criminali, non potessero fare a meno della criminalità organizzata locale. Cioè era quasi impensabile – ma questo lo sapevamo anche dalla precedente operazione denominata Gambling, sempre a Reggio Calabria – che in quel territorio si potesse aprire una sala slot, una sala giochi, un punto vendita ricariche, un'agenzia di giochi online senza il beneplacito delle cosche locali. Questo infatti è proprio ciò che abbiamo accertato nell'operazione Galassia a Reggio Calabria: queste attività erano riconducibili a famiglie criminali. Tanto è vero che nei confronti dei soggetti ritenuti appartenenti alle famiglie coinvolte l'autorità giudiziaria ha ritenuto di dover procedere anche in base all'articolo 416 bis del codice penale. Si badi bene: è un sistema che distorce tutta l'attività, perché il condizionamento ambientale danneggia l'impresa che opera nella legalità, anche con pratiche estorsive, ma consente alle imprese colluse di guadagnare, investire, espandere la propria rete. In questo senso, l'azione di contrasto svolta dalla GdF va vista anche sotto il profilo della tutela della correttezza del mercato e del rispetto della concorrenza leale, oltreché, atteso il particolare settore nel quale si è operato, della salvaguardia della sicurezza dei giocatori, con particolare attenzione ai minori.

Un concessionario che è regolarmente collegato al totalizzatore e quindi paga le tasse, sia quelle sui redditi sia quelle sulle giocate, avrà un margine di guadagno molto inferiore a chi si collega al sito ".com", non passa per l'amministrazione, incassa un maggior profitto e grazie a questo maggior profitto ha anche la possibilità di ampliare il proprio raggio di azione, di espansione. E non solo. Faccio un esempio: queste imprese infiltrate dalla criminalità, da quanto abbiamo rilevato, non hanno mai avuto problemi di solvibilità dei clienti. Cosa che definire rara è un eufemismo.

Stiamo parlando di giochi online, un settore molto ricco

E' un settore in continua evoluzione che presenta, al di là del volume di affari, che pure è importante, una fortissima infiltrazione, soprattutto nei territori dove più forte è la presenza criminale. Poi è chiaro: in questo caso si parla di gioco online, quindi di conti gioco, di server esteri…Ma attenzione: tutta la filiera è interessata. Succede da anni, fin da quando c'erano le videolottery con le doppie schede, solo in parte collegate all'amministrazione, e anche con il telecomando per cambiare la schermata a distanza nel caso in cui arrivasse la Guardia di Finanza.

Le indagini svolte in tutta Italia nella maggior parte dei casi fanno emergere come queste attività abbiano il carattere della transnazionalità, dovuto alla scelta di scegliere come base paesi a fiscalità privilegiata.

Questo rende più difficile indagare e perseguire i reati? E come avete risolto nel caso dell'operazione Galassia?

Per questa ragione ho fatto all'inizio la premessa generale sui poteri della Guardia di Finanza. Proprio in virtù di poteri così complessi abbiamo potuto arrivare a Reggio Calabria, ma anche a Bari, per esempio, al sequestro di patrimoni. La Gdf non si limita a constatare un fenomeno illecito, né si limita ad arrestare le persone, soprattutto aggredisce il patrimonio in virtù di tutta una serie di norme ordinarie e speciali che

mirano a privare le organizzazioni criminali del loro fine ultimo: se il fine ultimo è l'arricchimento, allora l'intervento mira a toglierlo di mezzo. E si interviene sia in sede penale (sequestro preventivo e confisca di beni per un valore di 700 milioni di euro solo a Reggio Calabria). Poi abbiamo utilizzato queste informazioni sotto il profilo della prevenzione.

L'aggressione patrimoniale può essere in relazione a un determinato reato penale: commesso il reato, sequestro il provento del reato; ma nei confronti dei soggetti appartenenti a organizzazioni criminali o nei confronti di coloro che vivono abitualmente con i proventi di attività delittuose è possibile applicare anche misure di prevenzione patrimoniale del sequestro ai sensi del cosiddetto codice antimafia (decreto legislativo 159 del 2011).

Poi ovviamente valutiamo questi reati sotto il profilo dell'evasione fiscale. Contrastare l'evasione fiscale è infatti una *mission* del Corpo al fine di garantire un fisco più equo e proporzionale all'effettiva capacità di ognuno. Ricordo che uno dei capi di imputazione nel caso Galassia è stato proprio l'omessa dichiarazione fiscale (art. 5 del decreto 74 del 2000), cioè queste società operavano in Italia attraverso una stabile organizzazione, non erano società estere che si limitavano a vendere il proprio servizio attraverso un rivenditore. E allora dato che la gran parte del volume di affari si realizzava in Italia, anche in virtù dell'attività di co-banco del gestore, le imposte andavano pagate in Italia, perché il reddito era prodotto in Italia.

Torniamo alla transnazionalità. Come avete operato?

Tutte le attività relative al reimpiego, al riciclaggio al reinvestimento, sempre più spesso vedono il coinvolgimento di altri paesi, a fiscalità privilegiata ma anche con norme meno restrittive sul piano del riciclaggio. La ricostruzione è oggettivamente difficile, perché è vero che stiamo parlando di flussi finanziari e che quindi sono tracciabili, ma nel momento in cui i soldi vengono vorticosamente fatti girare da uno stato a un altro la ricostruzione è impegnativa. Da questo punto vista, è stato decisivo il II Reparto del Comando Generale del Corpo, che è riuscito, anche grazie al costante supporto dello Scico, a instaurare rapporti molto proficui con i colleghi di altri paesi. E naturalmente è importante l'intervento dell'autorità giudiziaria. Grazie alla procura nazionale antimafia con la quale collaboriamo praticamente ogni giorno, sono stati ottenuti risultati anche con Malta: Malta ha eseguito uno degli arresti più importanti e abbiamo eseguito sequestri patrimoniali a Malta.

Insomma, in queste indagini è indispensabile un lavoro corale…

In quel periodo io comandavo il nucleo territoriale. Posso dire indagine mia, ma nel senso che collaboravo con l'autorità giudiziaria, la Procura della Repubblica di Reggio Calabria, che è stata disponibile, lungimirante, tecnicamente preparata avendo già portato avanti l'operazione Gambling, e poi gli investigatori, ragazzi bravissimi. La cura dei rapporti internazionali da parte del comando generale, con le procedure di sequestro all'estero con il determinante contributo dello Scico, i contatti con i colleghi tedeschi austriaci, maltesi, inglesi. Poi c'è tutta la parte relativa alle transazioni sospette, perché qualche intermediario aveva segnalato alcune operazioni sospette nel tempo, operazioni anomale su conti correnti dormienti nei quali a un certo punto erano arrivate somme così rilevati da suscitare attenzione e segnalazione. Senza contare tutta la parte tecnica. Nel corso delle perquisizioni abbiamo acquisito il server che gestiva il software di gioco. Ed è stato grazie al nostro Nucleo speciale privacy e frodi tecnologiche che abbiamo potuto estrapolare i dati delle giocate per anno, mettere a confronto giocate, vincite, commissioni. Insomma tutto ciò che ha consentito all'autorità giudiziaria di stabilire che effettivamente queste società estere in Italia avevano operato e avevano omesso la dichiarazione dei redditi o ne avevano

presentata una infedele e che poi hanno consentito anche una ricostruzione puntuale del volume di affari utilizzata da noi di Reggio Calabria e dal Nucleo speciale entrate per le verifiche. L'utilizzo ai fini fiscali di dati acquisiti in sede penale è sempre un'opportunità. Infine, come detto, il costante supporto del Servizio Centrale che ha consentito l'aggressione patrimoniale, il sequestro dei beni, delle aziende, dei ricavi, delle maggiori imposte evase, gli arresti.

Quali conclusioni si possono trarre da questa esperienza?

Non dobbiamo dimenticare che dietro questo mondo c'è un universo: estorsione, usura, riciclaggio, controllo del territorio. C'è – ecco che cosa emerge chiaramente – un rapporto sinallagmatico tra la criminalità organizzata e queste società che gestiscono i giochi online, cioè c'è una convenienza reciproca a operare. Nell'operazione Galassia noi lo abbiamo scritto proprio così: il rapporto sinallagmatico con la 'ndrangheta da un lato consentiva alla criminalità di inserirsi in un settore commerciale ricco e di riciclare proventi illeciti, dall'altro consentivano alle società che gestivano i giochi di ottenere un aiuto per gli affari e per l'espansione capillare del proprio marchio sul territorio.