



**Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia
con particolare attenzione
agli apparecchi con vincita in denaro
**APPENDICE relativa al
GIOCO ON LINE****

Incarico di Assotrattenimento 2007 As.Tro

Luglio 2022

A cura di Ufficio Studi CGIA

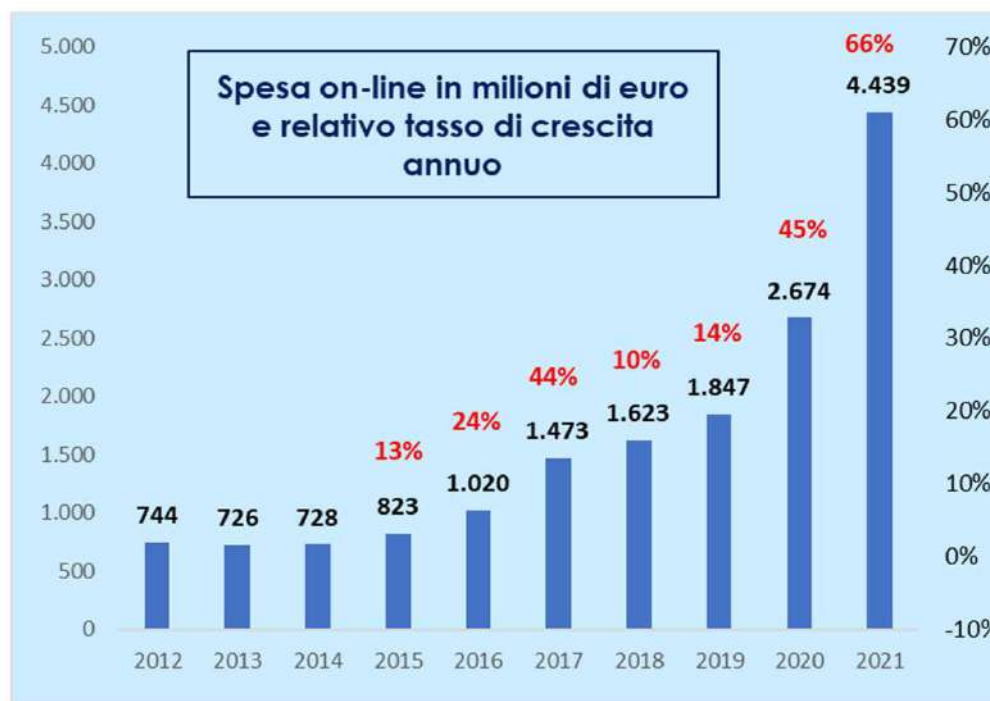
INTRODUZIONE

Negli ultimi decenni si è assistito ad un crescente sviluppo delle tecnologie informatiche, si è ampliata enormemente la possibilità di comunicare e di trasferire dati, inoltre molte attività hanno adottato modalità di esercizio virtuali accanto a quelle fisiche, si pensi al commercio elettronico che sta crescendo in maniera rilevante. La stessa cosa è avvenuta anche nel settore del Gioco Legale; oltre al Gioco Fisico vi è il settore del **Gioco On-Line realtà che è andata sempre più crescendo**. In questa sintetica appendice, **si delineano le principali caratteristiche del Gioco a distanza**, indicando i tratti di una **filiera complessa che si avvale di strutture tecnologiche avanzate**, che **risponde a regole precise e stringenti** con l'obiettivo sia di assicurare un capillare controllo da parte di ADM che precise garanzie ai giocatori.

Non si ha la pretesa di esaurire l'argomento, ma di iniziare un percorso di conoscenza di un **settore che si contrappone al Gioco illecito e che a differenza di quest'ultimo assicura gettito per lo Stato, garantisce occupazione regolare e offre garanzie per i giocatori**.

Gioco on-line: un comparto in crescita

Anno	Raccolta (milioni €)	Vincite (milioni €)	Spesa	
			(milioni €)	Tasso di crescita
2012	15.464	14.720	744	
2013	14.767	14.041	726	-2%
2014	14.384	13.656	728	0%
2015	16.913	16.091	823	13%
2016	21.331	20.311	1.020	24%
2017	27.018	25.545	1.473	44%
2018	31.439	29.816	1.623	10%
2019	36.400	34.553	1.847	14%
2020	49.233	46.559	2.674	45%
2021	69.984	65.545	4.439	66%



Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM

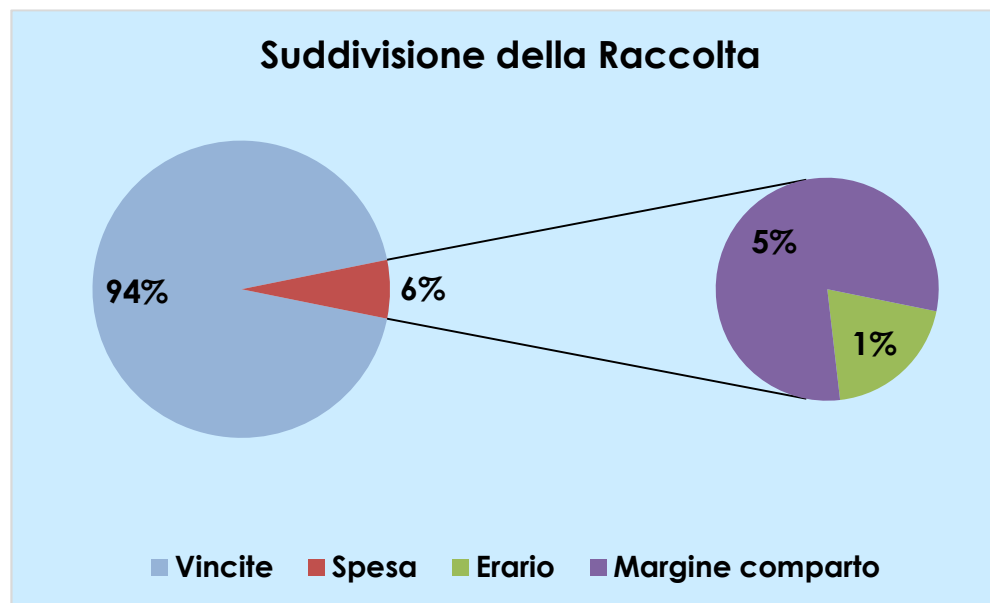
Il Gioco on-line è un comparto in rilevante crescita, come testimoniato dall'evoluzione della spesa (differenza tra raccolta e vincite). A partire dal 2015 i tassi di crescita annua sono costantemente a due cifre.

In particolare, nel biennio 2020 e 2021 i tassi di crescita sono esplosi. Nel 2020 la crescita è stata del 45% e nel 2021 la spesa è aumentata di quasi 2/3.

Si presume che i lunghi periodi di sospensione dell'attività subiti dal gioco fisico per l'emergenza sanitaria, abbiano sicuramente concorso a questo rilevante aumento.

Gioco on-line: intendiamoci sui termini

Descrizione	Ammontare	in % sulla raccolta
Raccolta: corrisponde al giocato	69.984	100%
Vincite: corrisponde a quanto ritorna ai giocatori sotto forma di vincite	65.545	94%
Spesa: corrisponde a quanto i giocatori effettivamente spendono	4.439	6%
Suddivisione della Spesa		
di cui all'erario	887	1%
di cui al comparto	3.552	5%



Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM e Stime

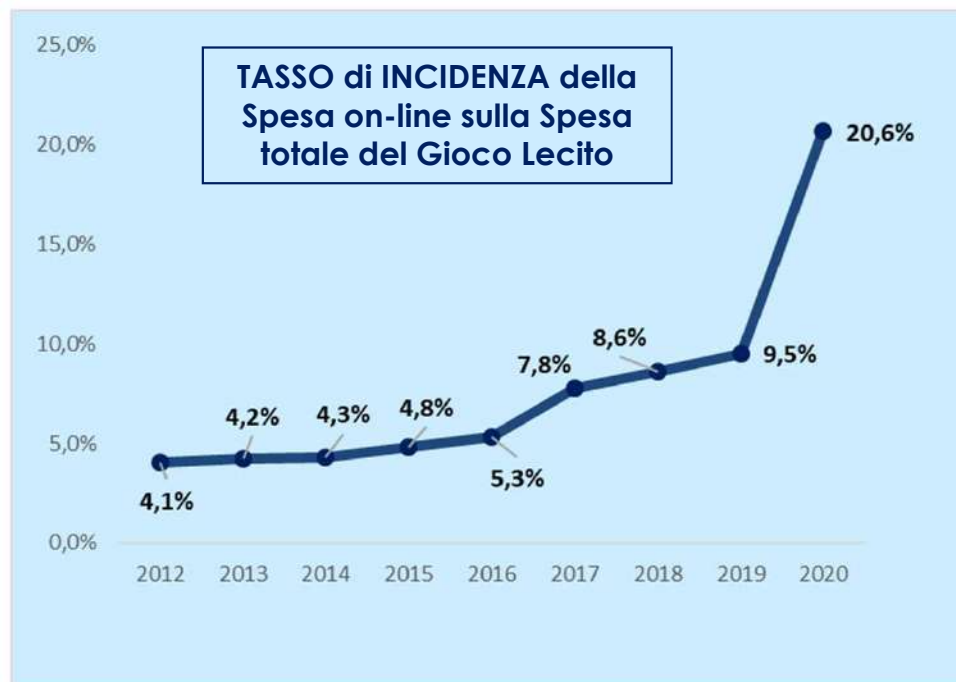
Ai giocatori nel corso del 2021 è ritornato circa il 94% del giocato, mentre l'effettiva spesa è di circa il 6% del giocato (raccolta).

L'ammontare della spesa viene ulteriormente suddiviso: il 20% circa va all'erario (si tratta di poco più del 1% della raccolta), mentre l'80% rappresenta la remunerazione lorda per la filiera (si tratta del 5% della raccolta).

Si tenga il 5% della raccolta che rimane alla filiera corrisponde al fatturato del settore, che dovrà quindi coprire i costi, fissi, variabili, le varie tipologie di oneri e remunerare i dipendenti. Inoltre, l'eventuale utile sarà sottoposto alla normale tassazione diretta.

Gioco on-line: la SPESA

Anno	Spesa on line	Spesa rete fisica	Spesa totale	Tasso incidenza spesa on line
2012	744	17.559	18.303	4,1%
2013	726	16.461	17.186	4,2%
2014	728	16.160	16.888	4,3%
2015	823	16.281	17.103	4,8%
2016	1.020	18.085	19.104	5,3%
2017	1.473	17.518	18.991	7,8%
2018	1.623	17.271	18.894	8,6%
2019	1.847	17.560	19.407	9,5%
2020	2.674	10.282	12.956	20,6%
2021	4.439			



Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM

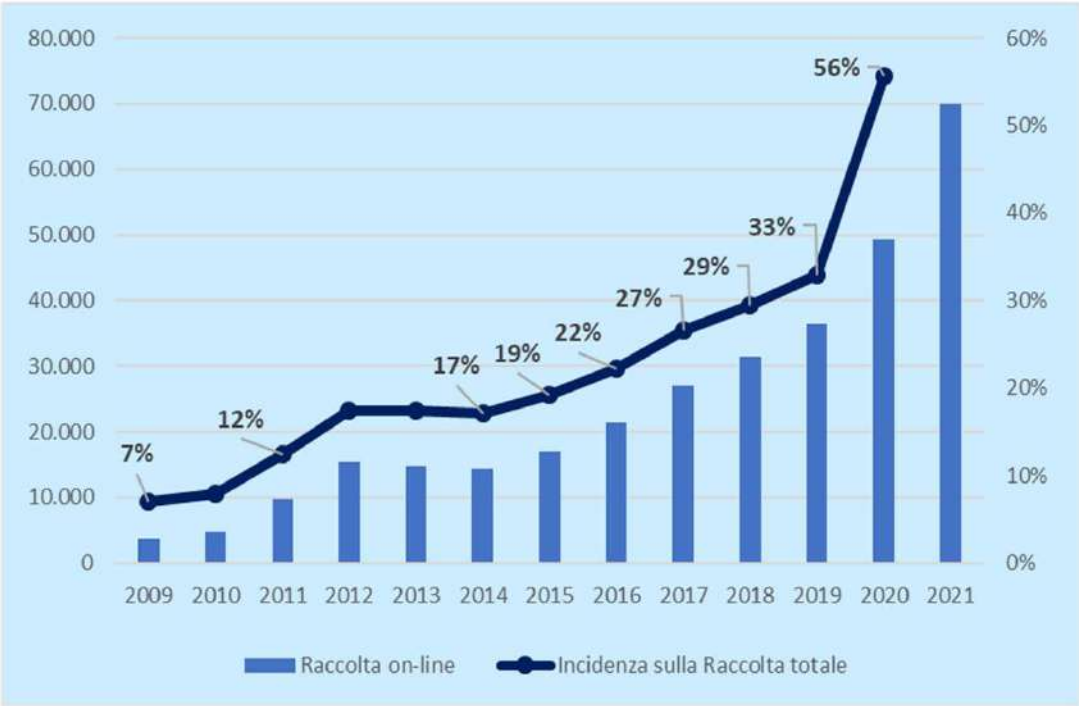
Nel corso degli anni **è cresciuto il tasso di incidenza della spesa on-line sulla spesa totale del gioco lecito, passando da poco più del 4% nel periodo 2012-2015 ad oltre il 20% nel 2020.**

Allo stato attuale non si dispone di informazioni in merito all'ammontare complessivo della spesa per il gioco lecito del 2021, ma se si ipotizza che sia corrispondente a quello del 2019, allora il tasso di incidenza 2021 del gioco on-line avrebbe quasi raggiunto il 23%.

L'Andamento del Gioco on-line dal punto di vista della RACCOLTA

importi in milioni di euro

Anno	Raccolta on-line	Tasso di crescita	Incidenza del Gioco on-Line sulla raccolta totale del Gioco
2009	3.766		7%
2010	4.827	28%	8%
2011	9.850	104%	12%
2012	15.464	57%	17%
2013	14.767	-5%	17%
2014	14.384	-3%	17%
2015	16.913	18%	19%
2016	21.331	26%	22%
2017	27.018	27%	27%
2018	31.439	16%	29%
2019	36.400	16%	33%
2020	49.233	35%	56%
2021	69.984	42%	
Var 2021/2019	33.584	92%	23%



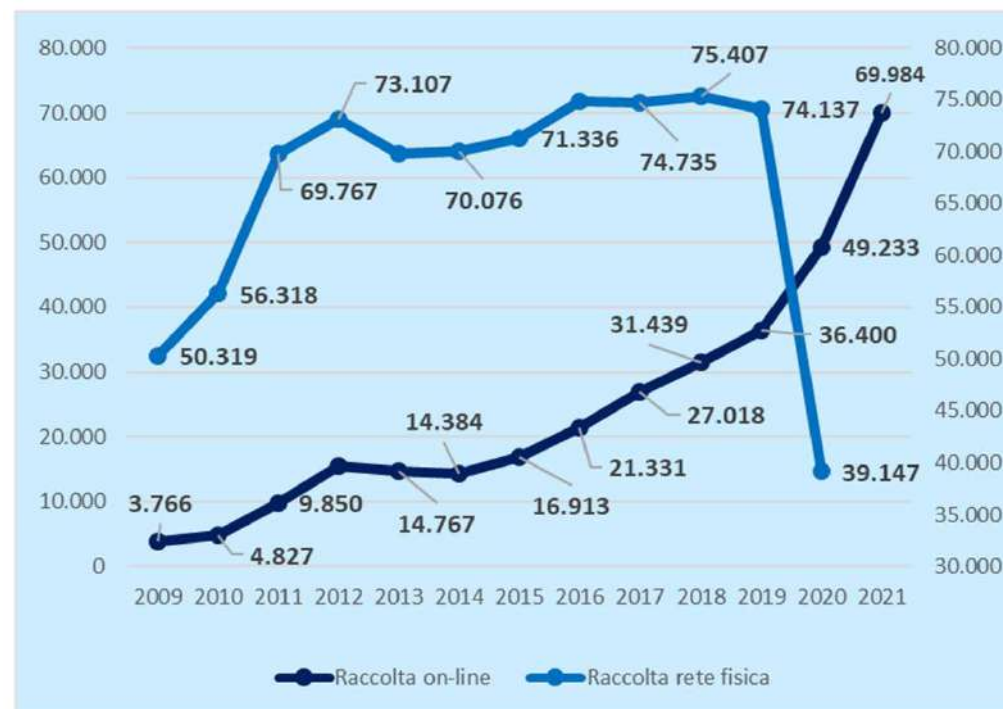
Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM

Osservando l'andamento della raccolta del gioco on-line si possono notare due diverse fasi di crescita; una prima sino al 2012, e una seconda che inizia dal 2015. **Nel biennio 2020-2021 il gioco on-line ha visto quasi raddoppiare la propria raccolta (+92%) con un aumento di oltre 33 miliardi di euro.** Specularmente è progressivamente aumentata l'incidenza della raccolta da gioco on-line sul totale della raccolta del gioco lecito.

La RACCOLTA del Gioco on-line e fisico

importi in milioni di euro

Anno	Raccolta on line	Raccolta rete fisica	Raccolta Totale
2009	3.766	50.319	54.085
2010	4.827	56.318	61.145
2011	9.850	69.767	79.617
2012	15.464	73.107	88.572
2013	14.767	69.844	84.611
2014	14.384	70.076	84.460
2015	16.913	71.336	88.249
2016	21.331	74.842	96.173
2017	27.018	74.735	101.753
2018	31.439	75.407	106.847
2019	36.400	74.137	110.537
2020	49.233	39.147	88.379
2021	69.984		

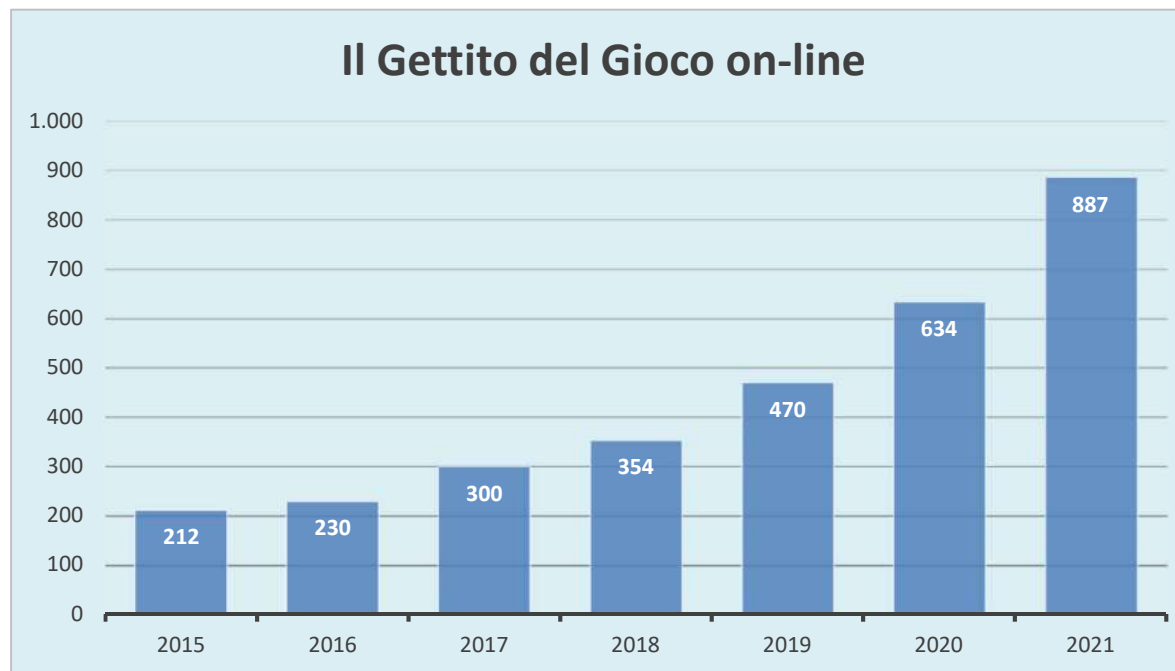


Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM

Il confronto tra l'andamento della raccolta nel canale fisico e quella on-line rende evidente che **la modalità di gioco a distanza sia destinata ad assumere** una sempre maggiore importanza nell'ambito del gioco lecito. **Il superamento del gioco on-line rispetto a quello su rete fisica avvenuto nel 2020 è senza dubbio frutto delle limitazioni che le attività sul territorio hanno subito;** per cui l'attuale **incidenza del volume del gioco on-line sul totale pari al 56%** (dato riferito al 2020) è probabile che sia destinata a ridursi all'apertura continuata e allo sparire delle limitazioni COVID. Tuttavia se si considera che nel 2021 il gioco on-line ha quasi raggiunto i 70 miliardi anche ipotizzando che la raccolta da rete fisica si attesti sugli stessi volumi del 2019 (anno pre-Covid), **si può prevedere che la modalità di gioco a distanza sia almeno pari al 49% del totale.**

Importi in milioni di euro

Anno	Erario
2015	212
2016	230
2017	300
2018	354
2019	470
2020	634
2021	887



Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM e stime

In concomitanza al maggior peso che il Gioco on-line ha assunto negli anni, è cresciuto in maniera rilevante anche il gettito che affluisce nelle casse dell'erario. **In soli 5 anni (dal 2015 al 2020) il gettito è triplicato**, mentre nel 2021 si stima che abbia raggiunto un ammontare di almeno 887 milioni di euro.

Gioco Lecito ON-LINE: Attività riservata allo Stato

Il Gioco lecito a distanza è attività oggetto del monopolio statale.

L'organizzazione e l'esercizio del Gioco lecito sia tramite rete fisica che in modalità a distanza è attività riservata allo Stato (art 1 D.Lgs 14/04/1948 n 496).

Lo Stato esercita la propria riserva sul Gioco lecito attraverso l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM) la quale, tramite apposite convenzioni può affidare a terzi l'esercizio e la raccolta a distanza di uno o più giochi on-line.

La regolamentazione del gioco on-line è stringente interviene in tutti gli aspetti dell'attività realizzando un sistema nel quale:

- a) Si assicura un capillare e costante controllo dell'ADM;
- b) Si garantisce il giocatore non solo assicurandogli determinate % di vincite predeterminate, ma anche mettendolo nelle condizioni di controllare il volume delle sue giocate acquisendo consapevolezza dell'ammontare della spesa; infine gli viene garantito un efficace e trasparente sistema di informazione;
- c) Si crea un sistema di flussi finanziari tracciabili favorendo l'attività di controllo;
- d) Si assicurano entrate alle casse dello Stato.

Gioco Lecito on-line: Stringente inquadramento normativo

Disposizioni Legislative L'inquadramento normativo del gioco a distanza lo si trova nei commi da 11 a 26 della Legge 07/07/2009 n 88. Queste disposizioni stabiliscono:

In massimo 200 le concessioni rilasciabili da ADM

I requisiti che i concessionari devono soddisfare

Obblighi e prescrizioni da rispettare nell'esercizio del gioco

Obblighi e prescrizioni da rispettare nei rapporti con i giocatori

Obblighi e prescrizioni da rispettare nei rapporti con ADM

Disposizioni Regolamentari L'Istituzione dei singoli giochi e la relativa disciplina vengono stabiliti con Provvedimenti del Direttore dell'ADM. Le disposizioni regolamentari stabiliscono:

Le condizioni generali di gioco e le relative regole tecniche

La definizione della piattaforma di gioco

In merito alle poste unitarie di partecipazione al gioco e alla loro variabilità

L'Individuazione della misura degli aggi, diritti o proventi

La misura del prelievo, anche riguardo le imposte

Principali prescrizioni per il Concessionario

Requisiti dei Concessionari

Costituzione in forma di Società di Capitali

Fatturato di almeno 1,5 mln.€ nel settore negli ultimi due anni antecedenti la richiesta della concessione o fidejussione

Rilevante capacità tecnico infrastrutturale

Requisiti di affidabilità e professionalità da parte delle principali cariche sociali (presidente, amministratori, procuratori)

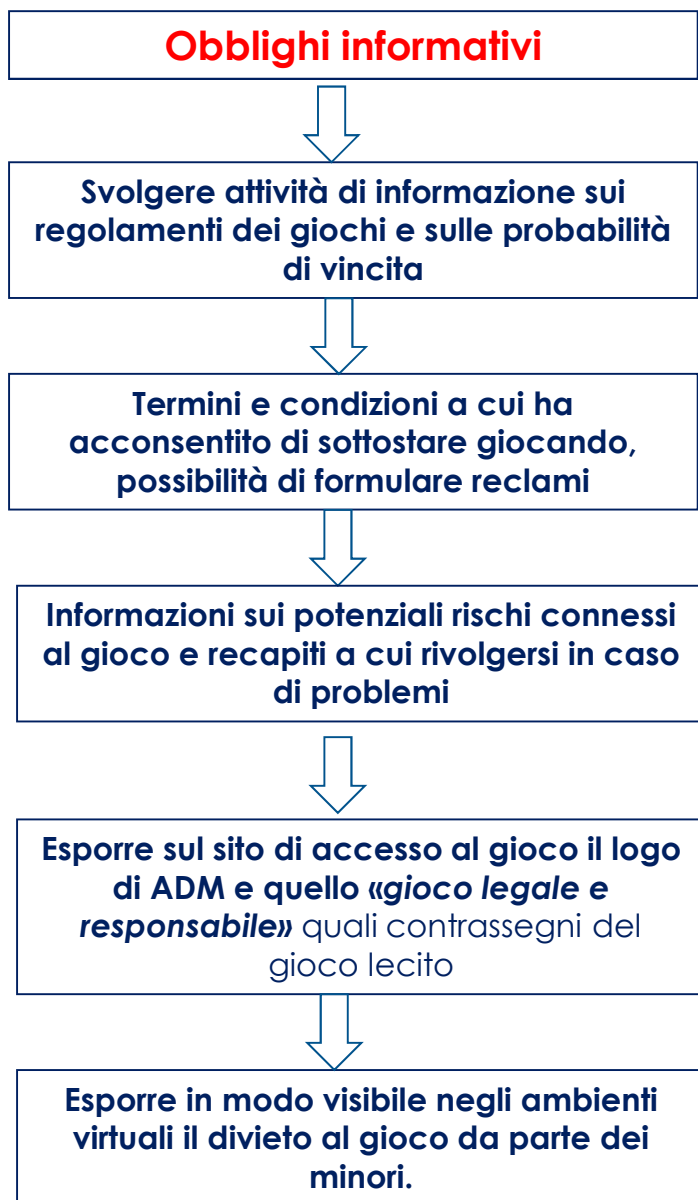
Piattaforma di gioco: infrastruttura software ed hardware che consente l'erogazione del gioco e l'interfaccia con il sistema centralizzato L'attività di gioco a distanza avviene sulla base di una apposita infrastruttura tecnologica. La piattaforma di gioco deve essere certificata da un organismo di verifica ed è oggetto di un approfondito e dettagliato processo di validazione teso ad assicurare che il suo funzionamento avvenga nel rispetto dei prescritti requisiti normativi. Sono previste verifiche e controlli periodici al fine di assicurare la piena rispondenza con quanto già certificato.

Il concessionario si impegna ad utilizzare **per la commercializzazione unicamente il canale prescelto**; si impegna al **rispetto della normativa sul trattamento dei dati personali** e **all'assolvimento degli obblighi antiriciclaggio**

Obblighi per facilitare l'attività di verifica e controllo di ADM, il concessionario si impegna a :

- Trasmettere in via telematica e continuativa ad ADM tutte le informazioni residenti nel suo sistema informatico
- Mettere a disposizione di ADM tutti i documenti e informazioni per attività di verifica e controllo
- Consentire l'accesso alla propria sede dei dipendenti di ADM o suoi delegati
- Comunicare ad ADM tutti i canali di raccolta utilizzati per l'esercizio del gioco
- Utilizzare conti correnti bancari o postali dedicati alla gestione delle somme depositate sui conti di gioco dei giocatori, comunicando ad ADM le coordinate di detti conti
- Trasmettere ad ADM informazioni anonime sulle giocate, prelievi, versamenti sui conti di gioco e i loro saldi.

Principali prescrizioni nei rapporti con i clienti



Contratto di conto di gioco L'accesso al gioco a distanza è subordinato alla stipula tra il giocatore e il concessionario di un apposito contratto di conto di gioco i cui contenuti minimi sono stabiliti a garanzia del giocatori dalla normativa (indisponibilità da parte del concessionario delle somme nel conto di gioco, tempestiva messa a disposizione delle vincite, termini entro cui detto conto debba essere liquidato).

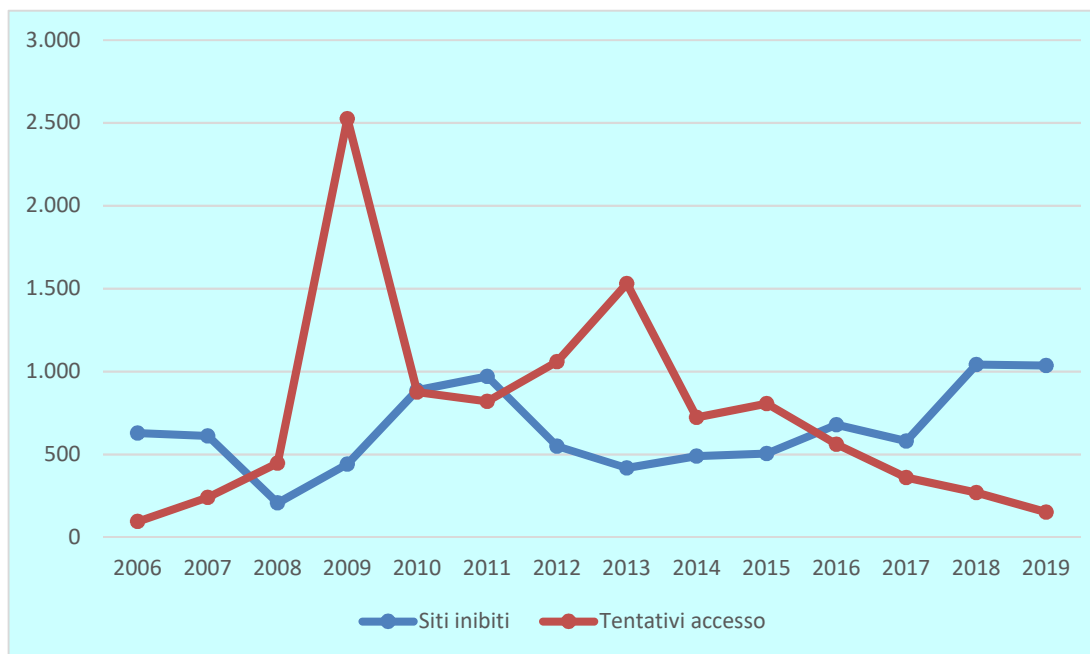
Tra il concessionario e il giocatore vi può essere un solo conto di gioco.

Il conto di gioco è strettamente personale, per aprirlo è necessario essere maggiorenni.

Nel conto di gioco il giocatore immette la provvista per poter giocare, inoltre sono accreditate le vincite e addebitate le somme per le giocate. Il concessionario deve assicurarsi che il cliente acceda al gioco solo dopo avere conoscenza delle misure di autolimitazione o autoesclusione dal gioco ed averle impostate sul proprio conto di gioco.

Il concessionario deve promuovere comportamenti responsabili di gioco e vigilare sulla loro adozione da parte dei giocatori.

Anno	Siti Inibiti	Tentativi di accesso
2006	628	94.452.908
2007	612	240.339.465
2008	207	446.738.133
2009	441	2.525.390.476
2010	888	876.426.265
2011	971	819.568.838
2012	550	1.058.762.873
2013	418	1.530.216.636
2014	489	723.548.766
2015	504	805.333.799
2016	679	560.783.434
2017	580	360.222.194
2018	1.042	268.894.238
2019	1.037	151.664.191
2020	297	64.170.466

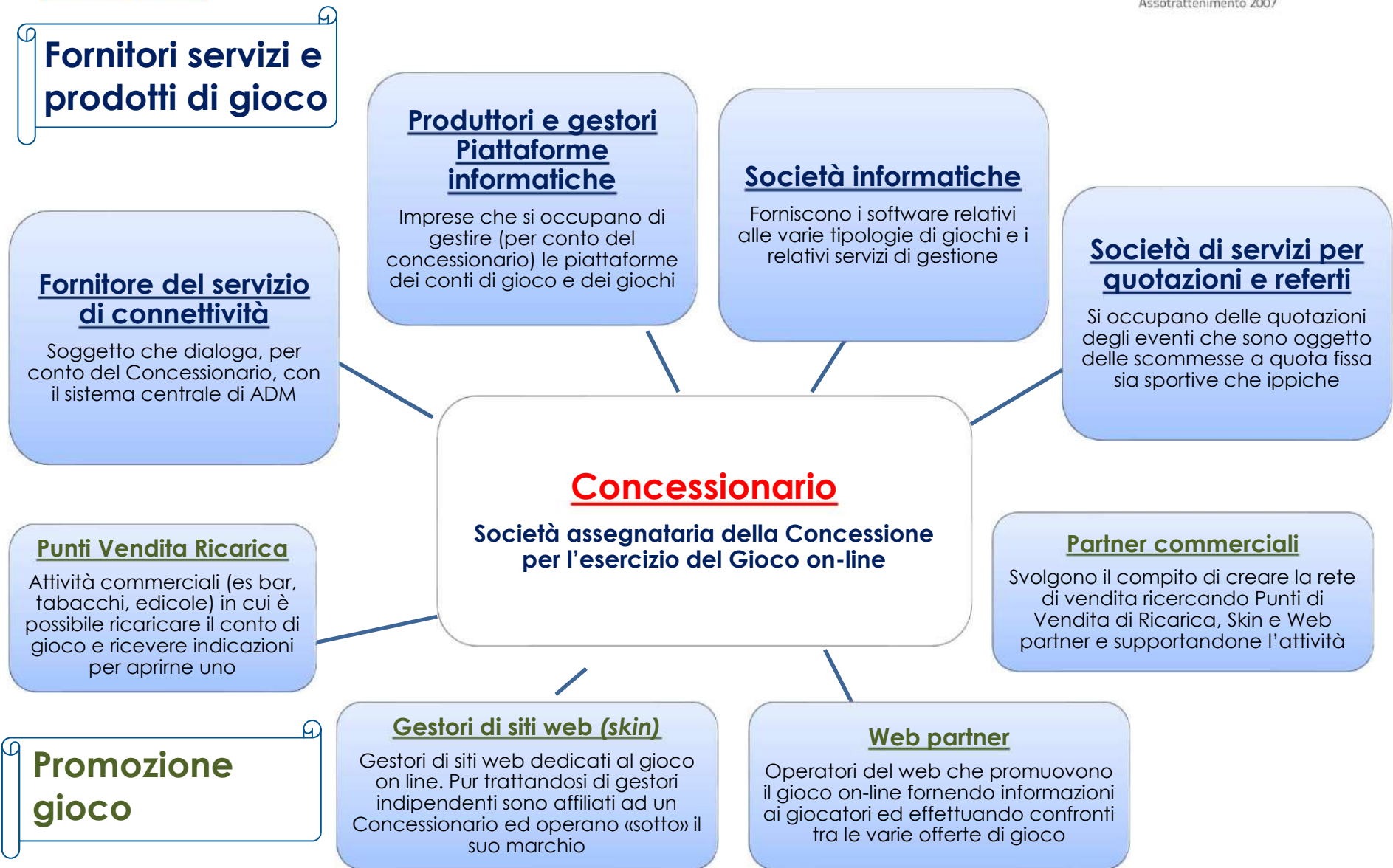


Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM

Accanto al gioco on-line regolare che garantisce il giocatore, assicura gettito all'erario e crea posti di lavoro, vi è **il gioco on-line irregolare che si propone con siti web illegali che fanno a capo a soggetti privi di autorizzazione ad operare nel territorio dello Stato.**

L'ADM svolge una costante attività di monitoraggio ed inibizione dei siti web illegali; dal 2006 al 2020 ne sono stati inibiti oltre 9.000. Mediamente ogni anno vengono inibiti 600 siti illegali, mentre si registrano oltre 700 milioni di tentativi di accesso.

Si noti come all'aumentare dell'attività di inibizione si registri un calo dei tentativi di accesso ai siti illegali.



Si precisa che alcuni Concessionari svolgono internamente alcune delle funzioni non avvalendosi necessariamente delle *altre* imprese che compongono la filiera del gioco on-line.

I Concessionari

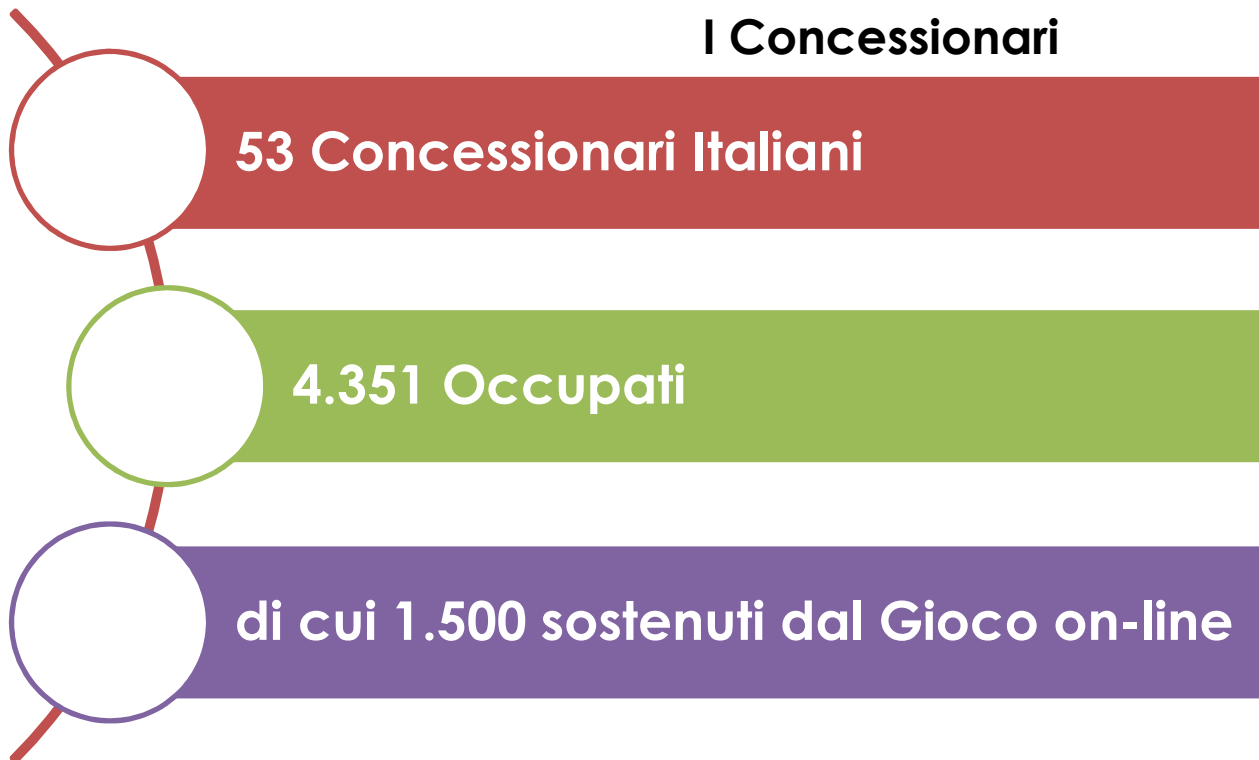
Nazione	Concessionari	Concessioni	Siti (<i>skin</i>)
Italiani	53	61	330
Esteri	31	34	103
Totale	84	95	433

Attualmente vi sono **84 concessionari di cui 53 italiani e 31 di diversa nazionalità**.

La maggior parte dei concessionari esteri hanno sede a Malta (27), le rimanenti società provengono dalle seguenti nazioni: Bulgaria, Francia, Slovenia e Svezia. La legislazione nazionale consente anche a società appartenenti allo Spazio economico europeo di divenire concessionari ed esercitare l'attività di gioco on-line sul nostro territorio purché siano titolari di un efficace titolo abilitativo rilasciato secondo le disposizioni vigenti nello stato in cui hanno la sede legale.

I siti attraverso i quali viene esercitato il gioco a distanza sono 433 di cui 330 in capo a concessionari italiani e 103 a quelli esteri.

I Concessionari



Allo stato attuale delle conoscenze, pur non pretendendo di quantificare in maniera precisa l'occupazione assicurata dal Gioco on-line, da tutta la filiera, si vuole comunque offrire una prima analisi dell'occupazione limitatamente ai Concessionari.

I 53 Concessionari del Gioco on-line presenti in Italia occupano 4.351 addetti. I risultati economici di queste imprese derivano da diverse attività connesse con il Gioco lecito sia fisico che a distanza. L'esercizio e la raccolta del Gioco on-line è quindi solo una delle attività svolte da queste imprese. Si stima che **i proventi del Gioco on-line dei 53 Concessionari italiani rappresentino un ammontare di risorse in grado di sostenere almeno 1.500 lavoratori.**

Dall'analisi dei bilanci dei 53 concessionari si è rilevato il fatturato, il costo del lavoro e il numero degli occupati. Dai dati sul Gioco Lecito si è stimato l'ammontare del margine lordo di competenza dei concessionari italiani. Si è calcolato il costo del lavoro medio e l'incidenza del costo del lavoro sul fatturato complessivo. Il numero degli occupati sostenuti dal Gioco on-line si stima sia pari al rapporto tra una quota di margine lordo (corrispondente all'applicazione del coefficiente ottenuto rapportando il costo del lavoro al fatturato) e il costo medio dei dipendenti.

- ❖ **Nel 2020 l'incidenza della spesa** (differenza tra raccolta e vincite) **del Gioco on-line sul totale della spesa del Gioco lecito è più che raddoppiata** passando dal 9,5% del 2019 al 20,6% e **nel 2021 stimiamo sia cresciuta ulteriormente, rendendo evidente l'importanza che la modalità di gioco a distanza è destinata ad assumere nell'ambito del Gioco lecito.**
- ❖ **Nel corso degli anni la crescita del Gioco a distanza è stata a due cifre %. In particolare nel 2020 la crescita è stata del 45%** (la spesa è passata dai 1,8 miliardi di euro del 2019 ai 2,6 del 2020), **per il 2021 si stima si sia realizzato un aumento addirittura del 66% sfiorando i 4,5 miliardi di spesa** (4.439 milioni di euro).
- ❖ In concomitanza con il maggior peso che il Gioco on-line ha assunto negli anni **è aumentato anche il gettito che affluisce nelle casse dello Stato. In soli 5 anni (dal 2015 al 2020) il gettito è triplicato (da 212 milioni di euro nel 2015 ha raggiunto i 634 milioni del 2020).** Per il 2021 si stima che si sia raggiunto un ammontare di almeno 887 milioni di euro.
- ❖ Il Gioco a distanza è attività riservata allo Stato che esercita la propria riserva attraverso ADM (Agenzia delle Dogane e dei Monopoli) la quale tramite apposite convenzioni può affidare ai Concessionari l'esercizio e la raccolta a distanza di uno o più Giochi on-line. **La regolamentazione del Gioco a distanza è stringente e interviene in maniera capillare in tutti gli aspetti dell'attività dei Concessionari assicurando così un costante controllo di ADM e garantendo i giocatori.**
- ❖ **Il Gioco a distanza legale si contrappone a quello illegale che si propone tramite siti web illegali che fanno capo a soggetti privi di autorizzazione ad operare nel territorio dello Stato e che non sono quindi soggetti ad alcuna forma di controllo e regolamentazione, non garantiscono il giocatore e non sono fonte né di gettito né di occupazione regolare.** ADM svolge una costante opera di contrasto dei siti illegali, dal 2006 al 2020 ne sono stati inibiti oltre 9.000. Mediamente ogni anno vengono inibiti 600 siti illegali, mentre si registrano oltre 700 milioni di tentativi di accesso.

- ❖ **La filiera del Gioco on-line è complessa vi fanno parte numerosi soggetti con il compito di supportare i Concessionari affinché nella gestione della loro attività rispettino tutte le prescrizioni dettate dalla regolamentazione statale.** Si distinguono imprese che si collocano a monte rispetto ai Concessionari e forniscono loro servizi ad alta tecnologia e imprese che invece sono a valle occupandosi della promozione del gioco. Si precisa che alcuni Concessionari, svolgono internamente alcune delle funzioni non avvalendosi delle imprese che compongono la filiera.
 - ❖ **A monte vi sono:** i produttori e gestori delle piattaforme informatiche dei conti di gioco e dei giochi; i fornitori del servizio di connettività che rendono possibile il dialogo tra dette piattaforme e il sistema centrale di ADM; numerose società informatiche che forniscono i software relativi alle varie tipologie di giochi e i relativi servizi di gestione. Importante anche il ruolo svolto da apposite società che forniscono le quotazioni degli eventi che sono oggetto delle scommesse a quota fissa sia sportive che ippiche, società che solitamente si occupano anche dei relativi referti.
 - ❖ **A valle vi sono** gli *Skin* cioè i gestori di siti web dedicati al Gioco on-line che pur essendo indipendenti sono affiliati ad un singolo Concessionario operando «sotto» il suo marchio; i punti di vendita di ricarica, cioè attività commerciali generaliste (bar, tabacchi, edicole etc) in cui è possibile ricaricare il conto di gioco e ricevere indicazioni per aprirne uno; i *web partner* cioè operatori del web che promuovono il Gioco on-line fornendo informazioni ai giocatori ed effettuando confronti tra le varie offerte di gioco; infine si trovano anche partner commerciali che si occupano di creare la rete di vendita ricercando punti di vendita di ricarica, skin e web partner e supportarne l'attività
- ❖ Allo stato attuale delle conoscenze, pur non pretendendo di quantificare in maniera precisa l'occupazione assicurata dal Gioco on-line da tutta la filiera, si vuole comunque offrire una prima analisi dell'occupazione limitatamente ai Concessionari italiani. **I Concessionari autorizzati ad operare nel settore del Gioco on-line sono 84, di cui 53 italiani e 31 esteri.** Rileviamo che i risultati economici delle imprese italiane derivano da diverse attività connesse con il Gioco lecito sia fisico che a distanza, complessivamente occupano 4.351 addetti. **Da una prima analisi si stima che i proventi del Gioco on-line dei 53 Concessionari italiani rappresentino un ammontare di risorse in grado di sostenere almeno 1.500 lavoratori. Si tratta di un numero considerevole se si pensa che oltre ai Concessionari la filiera è composta da ulteriori molteplici soggetti.**