

Abstract

Illustrazione dello studio sul settore dei giochi in Italia, con particolare attenzione agli apparecchi con vincita in denaro (14 luglio 2022)

L'obiettivo del presente studio condotto nel 2022, è quello di cogliere, all'indomani dell'emergenza economica-sanitaria, lo stato di salute del comparto del Gioco Lecito dedicato agli apparecchi da divertimento e da intrattenimento che consentono vincite in denaro.

Nel 2020 il PIL ha subito una contrazione eccezionale di ben 9 punti percentuali e il valore aggiunto di tutti i settori si è drammaticamente contratto. Il 2021 è stato etichettato come l'anno della ripresa in cui i principali indicatori economici hanno assunto segno positivo, il PIL è cresciuto oltre le attese. In effetti, importanti settori economici hanno recuperato la contrazione del 2020 e il loro valore aggiunto è arrivato a superare il livello pre-COVID; tuttavia non è stato così per tutti i comparti economici. In particolare, si sono registrate difficoltà nel commercio, ma soprattutto nei servizi si sono verificate le situazioni più critiche.

Il comparto del Gioco Lecito tramite apparecchi con vincita in denaro è stato tra i settori più colpiti dall'emergenza economico/sanitaria. Il perdurare anche per parte del 2021 del periodo di sospensione dell'attività ha fatto sì che i ricavi rimanessero nettamente al di sotto dei livelli del 2019 per il secondo anno di fila. Il biennio 2020/2021 è stato vissuto in maniera drammatica dal settore in quanto negli ultimi anni si è assistito ad un progressivo aumento della tassazione che, per effetto della costante erosione dei margini delle imprese, in molti casi ne ha ridotto la sostenibilità. Si tenga presente che proprio nel 2020 e nel 2021 sono entrati in vigore rispettivamente il 6° e il 7° incremento annuo consecutivo delle aliquote del PREU. Ulteriori impatti negativi sulla tenuta delle imprese del settore sono derivati dall'introduzione di ulteriori disposizioni che hanno avuto effetti depressivi sui volumi della raccolta, come l'aumento della tassa sulle vincite, la riduzione del payout e l'obbligo della tessera sanitaria. Oltre al permanere di disposizioni locali tendenti a limitarne l'attività (restrizioni orarie e distanziometro).

Il comparto del Gioco Lecito dedicato agli apparecchi da divertimento e da intrattenimento che consentono vincite in denaro è complesso; la relativa filiera comprende una molteplicità di aziende che svolgono attività molto diverse. Accanto a coloro che gestiscono sale dedicate al Gioco Lecito, in cui si trovano le VLT (Videolottery) e le AWP (Amusement With Price, dette anche Slot), vi sono anche le aziende che, invece, gestiscono questi apparecchi collocandoli presso terzi. Inoltre, vi sono le imprese dell'indotto, cioè i produttori, manutentori e importatori degli apparecchi da gioco. Infine, sono interessate anche aziende con un diverso core business, ma nei cui locali si trovano le Slot e i cui proventi contribuiscono ai loro risultati economici (esercizi come i bar, le tabaccherie eccetera).

Questo studio fornisce, in primis, un aggiornamento a fine 2021 del numero degli addetti coinvolti da questo comparto (ad esclusione degli occupati dei concessionari). Sulla base delle informazioni fornite dagli archivi camerale e dalla banca dati del RIES – nella quale i soggetti che operano nel settore delle AWP e delle VLT sono tenuti a registrarsi – nel rapporto del 2019 si era stimato in quasi 57 mila gli addetti sostenuti dal sistema nel 2018. A fine 2021 stimiamo che il comparto sostenga molti meno addetti: circa 48 mila. Tra questi: 14 mila sono addetti "diretti" che operano presso le sale dedicate al gioco attraverso AWP e VLT o in esercizi che svolgono anche altre attività di Gioco Lecito (agenzie di scommesse, sale giochi, sale bingo e negozi di gioco) nelle quali la presenza di AWP e VLT assume un apporto rilevante come fonte di ricavo; a questi si

aggiungono 11 mila addetti tra i gestori che collocano gli apparecchi presso terzi; la maggioranza degli addetti, calcolata in 22 mila unità, riguarda i soggetti che lavorano presso esercizi (bar, tabaccherie ecc.) in cui sono presenti le AWP e che sono sostenuti dai ricavi generati da questi apparecchi; da ultimo sono stati calcolati gli addetti dell'indotto ovvero i dipendenti delle imprese che producono gli apparecchi da gioco (circa 1.300).

A fine 2021 vi sono circa 253.836 AWP operative in 51.837 esercizi; rispetto al 2015 si è avuta una riduzione del 39% degli apparecchi e una corrispondente riduzione del 38% degli esercizi con AWP. Tale contrazione, nel periodo ante-Covid è coerente con la riduzione disposta per legge del numero di apparecchi nel periodo 2017-2018; mentre il successivo calo tra il 2019 e il 2021 si ritiene effetto della crisi: gli apparecchi sono spariti in oltre 6.600 esercizi.

Sempre a fine 2021 vi sono 55.766 VLT in 4.613 sale. Nel corso degli anni il numero si è stabilizzato e non si registrano significative variazioni. Tuttavia, se si guarda al 2021, rispetto al 2019 si vede come le sale si siano ridotte del 6,2% e le VLT di quasi il 4%.

Il comparto del Gioco Lecito tramite apparecchi con vincita in denaro ha subito il più lungo periodo di sospensione attività per fare fronte all'emergenza sanitaria: 166 giorni nel 2020 e da 151 a 178 giorni nel 2021 a seconda delle Regioni. Il susseguirsi dei provvedimenti di sospensione dell'attività ha fatto sì che le aziende abbiano sopportato periodi lunghissimi di chiusura ininterrotta che oscillano da 218 sino a 245 giorni consecutivi.

Di conseguenza rispetto al 2019, la raccolta si è contratta del 60% con una corrispondente riduzione del gettito e dei margini della filiera. In particolare, il gettito del PREU si è ridotto del 52%, passando da 6,7 miliardi del 2019 a 3,2 miliardi di euro. La riduzione della raccolta è stata percentualmente superiore a quella della perdita di gettito in quanto sia nel 2020 che nel 2021 si è avuto l'ennesimo incremento annuo delle aliquote del PREU.

A partire dal 2015, ogni anno sono state aumentate le aliquote del PREU; questa continua crescita ha comportato una forte riduzione del margine della filiera passato dal 42% del 2017 a meno di 1/3 (31,2%) nel 2020. L'elevato impatto fiscale e la connessa riduzione dei margini operativi comporta la progressiva marginalizzazione delle imprese di dimensioni medio-basse, la diminuzione della redditività complessiva del settore che perde attrattività per investitori nazionali ed internazionali.

Si consideri che la contrazione della raccolta rispetto al 2019 dovuta alla semplice sospensione dell'attività sarebbe stata nell'ordine del 45%. Il concorso di ulteriori elementi che si sono aggiunti ha determinato una riduzione del 60%. Alcuni di questi fattori sono destinati a ridursi (rispetto delle prescrizioni sanitarie da parte degli operatori quali il controllo della carta verde, le limitazioni all'accesso dei locali, il rispetto delle distanze), altri invece rimarranno anche negli anni successivi: ci si riferisce all'introduzione della tessera sanitaria per giocare, all'aumento della tassa sulle vincite, alla riduzione del payout, oltre ad un probabile sviamento della clientela connesso alla prolungata sospensione dell'attività. Tutto ciò, insieme all'ennesimo inasprimento del PREU, è destinato a determinare una contrazione dei margini del settore di almeno 500 milioni di euro.

Il margine realizzato dal comparto (che corrisponde alla raccolta diminuita dalle vincite e dal prelievo fiscale, cioè dal PREU), insieme al numero degli occupati rappresenta dei sintetici parametri che fanno immediatamente comprendere le tendenze economiche in atto nel settore. Nel periodo 2018 – 2021 si è avuta una contrazione degli occupati di almeno 8.400 unità, si tratta di una riduzione di quasi il 15%. Mentre, nello stesso periodo il calo del fatturato (margine del settore) arriva a sfiorare il 60%, sintomo evidente della difficoltà della situazione. Il crollo dell'occupazione è rilevante, ma inferiore a quello del margine del settore. Le spiegazioni vanno senz'altro cercate



negli interventi governativi che hanno tamponato il crollo occupazionale sia prevedendo il blocco dei licenziamenti che consentendo un uso rilevante degli ammortizzatori sociali, ma potrebbero anche trovarsi in un calo ulteriore dell'occupazione non ancora espressosi.

Si rimarca l'importanza di tutelare il settore del Gioco Lecito, che risponde a precise disposizioni normative è fortemente controllato e regolato, tutela il giocatore assicurandogli percentuali di vincite predeterminate e garantite, è fonte preziosa di gettito e di occupazione per migliaia di lavoratori.

Quest'anno lo studio comprende anche un'appendice dedicata al Gioco on line, iniziando un percorso di conoscenza di una realtà in costante crescita. Si delineano 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. Accanto ai concessionari del gioco, vi sono imprese che forniscono servizi e prodotti di gioco (società informatiche, produttori e gestori di piattaforme informatiche, società di servizi per quotazioni e referti, etc), e operatori che si occupano di promuovere i giochi (gestori di siti, punti di vendita ricarica etc). I soli concessionari sono 84 di cui 53 italiani, questi ultimi occupano 4.351 addetti di cui almeno 1.500 si stima siano sostenuti dalle risorse derivanti dal Gioco on line.