



**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 2023

A cura di Ufficio Studi CGIA

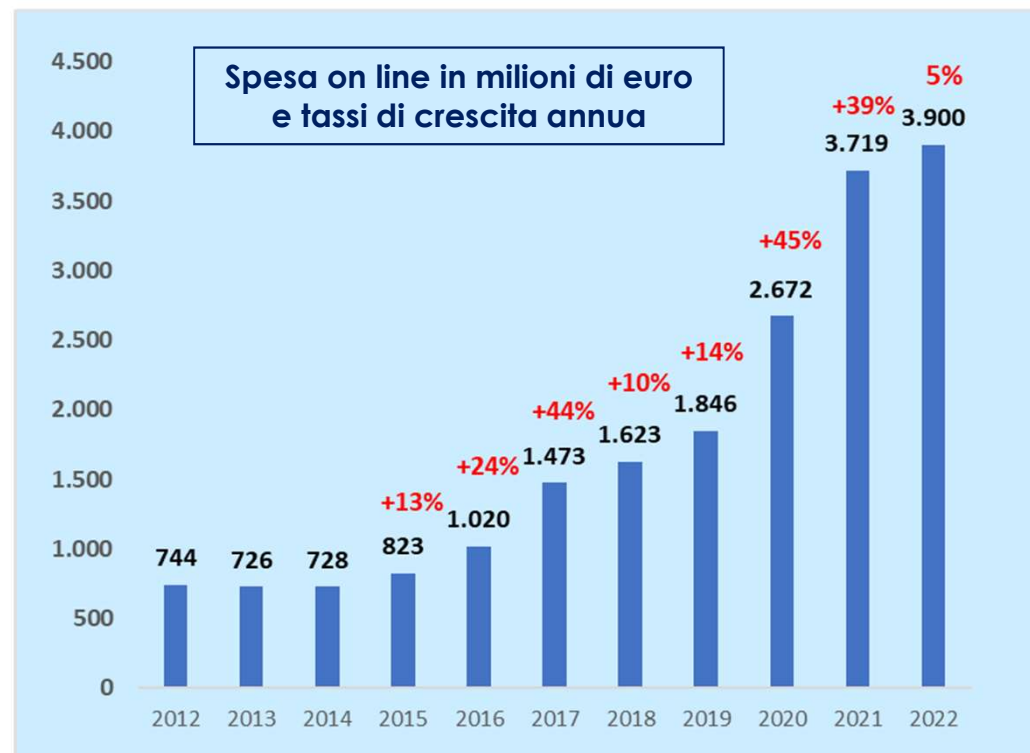
INTRODUZIONE

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 andato sempre più crescendo**. In questa sintetica appendice, si aggiornano i risultati già delineati lo scorso anno con un analogo lavoro, **in modo da comprendere se le tendenze (di crescita) individuate trovino conferma**; inoltre **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 introdurre alcuni elementi conoscitivi 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	36.389	34.543	1.846	+14%
2020	49.206	46.534	2.672	+45%
2021	67.179	63.453	3.719	+39%
2022	73.100	69.200	3.900	+5%

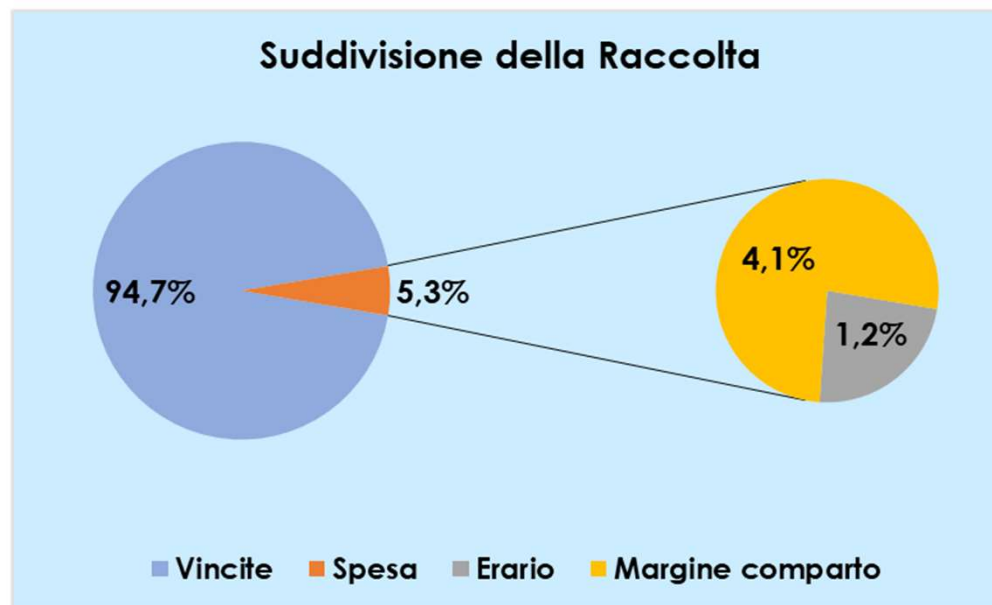


Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM e Stime

Il Gioco on line è un comparto in rilevante crescita, come testimoniato dall'evoluzione della spesa (differenza tra raccolta e vincite). Tra il 2015 e il 2021, i tassi di crescita annua sono stati costantemente a due cifre. In particolare, nel biennio 2020 e 2021 i tassi di crescita sono stati rilevanti. Nel 2020 la crescita è stata del 45% e nel 2021 la spesa è aumentata di quasi il 40%. L'esplosione del Gioco on line è chiaramente correlata all'emergenza sanitaria che da un lato ha fortemente limitato il gioco fisico, inducendo a uno spostamento nel comparto dell'on line dei giocatori, dall'altro ha forzatamente aumentato il livello di digitalizzazione degli italiani. Nel 2022, anno della riapertura del gioco fisico, la spesa del on line cresce del 5%.

Gioco on-line: intendiamoci sui termini

Descrizione	Ammontare	in % sulla raccolta
Raccolta: corrisponde al giocato	73.100	100,0%
Vincite: corrisponde a quanto ritorna ai giocatori sotto forma di vincite	69.200	94,7%
Spesa: corrisponde a quanto i giocatori effettivamente spendono	3.900	5,3%
Suddivisione della Spesa		
di cui all'erario	909	1,2%
di cui al comparto	2.991	4,1%



Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM e Stime

Ai giocatori nel corso del 2022 è ritornato quasi il 95% del giocato, mentre l'effettiva spesa è pari a circa il 5% del giocato (raccolta).

L'ammontare della spesa viene ulteriormente suddiviso: il 23% circa va all'erario (si tratta di poco più del 1% della raccolta), mentre il 77% rappresenta la remunerazione lorda per la filiera e corrispondente al 4% della raccolta.

Si tenga presente che la remunerazione che rimane alla filiera – che come abbiamo appena detto è pari al 4% della raccolta - corrisponde al fatturato del settore, con il quale si dovranno «coprire» i costi, fissi, variabili, gli oneri finanziari e tributari, il costo del lavoro dei dipendenti. Inoltre, l'eventuale utile residuo sarà sottoposto alla normale tassazione diretta.

La SPESA on-line: il peso sul totale della SPESA COMPLESSIVA

Anno	Spesa on line (A)	Spesa rete fisica (B)	Spesa totale (A+B)	Tasso incidenza spesa on line A/(A+B)
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	17.347	18.971	8,6%
2019	1.846	17.573	19.420	9,5%
2020	2.672	10.281	12.952	20,6%
2021	3.719	11.772	15.491	24,0%
2022	3.900	16.412	20.312	19,2%



Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM e stime

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 al 19,2% nel 2022.**

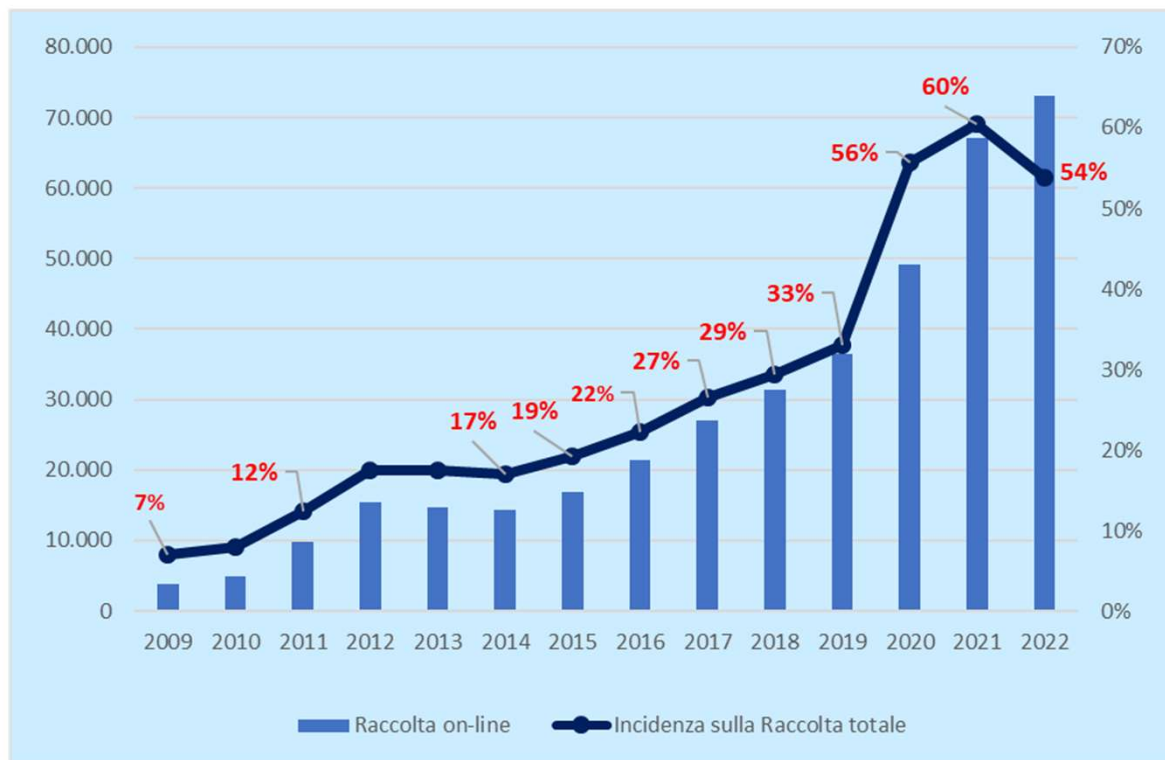
Nel biennio 2020-2021 in cui il gioco fisico ha dovuto sopportare lunghi periodi di sospensione, (a causa della pandemia) tale incidenza ha raggiunto il 24%. Ovviamente il ritorno alla normalità, nel 2022, segna la ripresa del gioco fisico e quindi il ridimensionamento dell'incidenza % del gioco online sul totale dei volumi di giochi. Il tutto in un contesto in cui rispetto al pre pandemia l'incidenza della spesa dell'on line ha guadagnato quasi 10 punti %, passando dal 9,5% al 19,2%.

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 sulla raccolta totale
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	36.389	+16%	33%
2020	49.206	+35%	56%
2021	67.179	+37%	60%
2022	73.100	+9%	54%

Var 2022/2019 **+36.711** **+101%** **21%**



Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM e stime

Osservando l'andamento della raccolta del gioco on line si possono notare 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 rispetto al 2019 (+84,6%) con un aumento di oltre 30 miliardi di euro.**

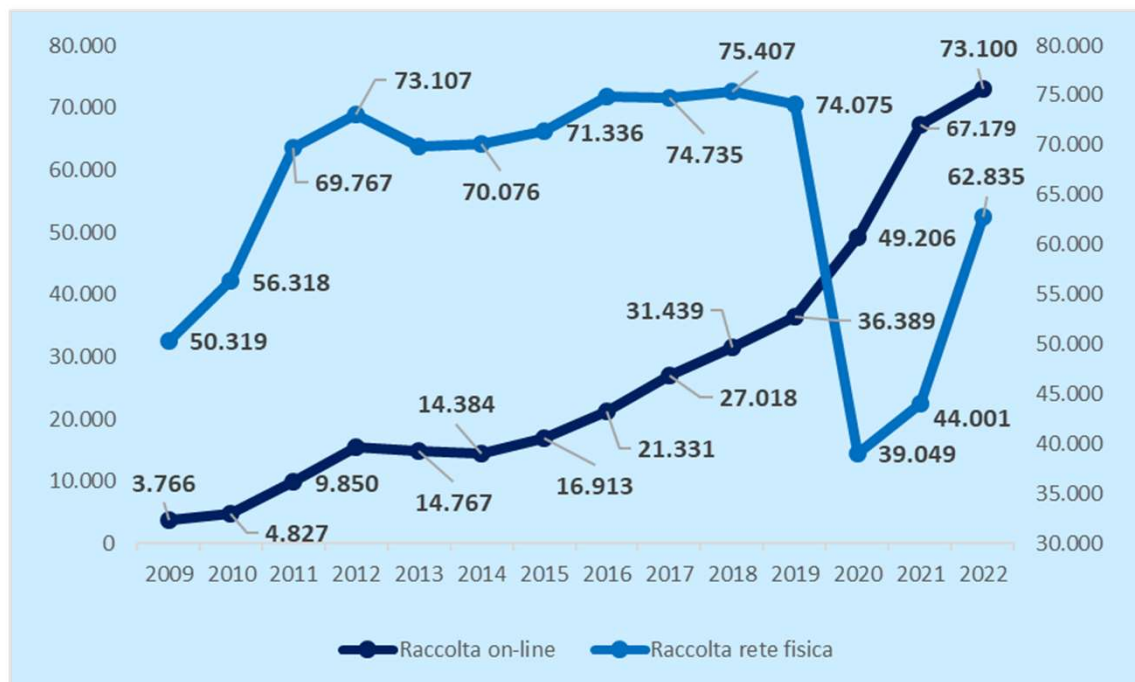
Nel 2022, la raccolta cresce ulteriormente di quasi 6 miliardi di euro (5.921 milioni), pari al 9%.

L'incidenza del gioco on line sul totale della raccolta del gioco lecito è significativamente aumentata, passando del 33% nel 2019 (ultimo anno prima della crisi economico/sanitaria) al 54% nel 2022, anno di ritorno alla normalità.

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	36.389	74.075	110.464
2020	49.206	39.049	88.255
2021	67.179	44.001	111.180
2022	73.100	62.835	135.935
Var	+36.711	-11.240	+25.471
2022/2019	+101%	-15%	+23%



Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM e stime

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 e proseguito nel 2021 è senza dubbio frutto delle limitazioni che le attività sul territorio hanno subito;** per cui il picco nell' **incidenza del volume del gioco on line sul totale pari al 60%** (dato riferito al 2021) si è ridotto in concomitanza all'apertura continuata e allo sparire delle limitazioni COVID. **Nel 2022, primo anno di ritorno alla normalità** viene **confermata la supremazia della raccolta on line rispetto a quella fisica**, la prima in costante crescita, la seconda che ha recuperato solo parzialmente i volumi del 2019 dopo il gap del 2020 e 2021. Allo stato attuale la differenza tra raccolta on-line e quella fisica è di 10,2 miliardi di euro.

Importi in milioni di euro

Anno	Erario
2015	212
2016	233
2017	305
2018	358
2019	470
2020	634
2021	887
2022	909



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, nel 2022 pare stabilizzarsi a quota pari a 909 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 percentuali 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 nel art. 24 ai 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)

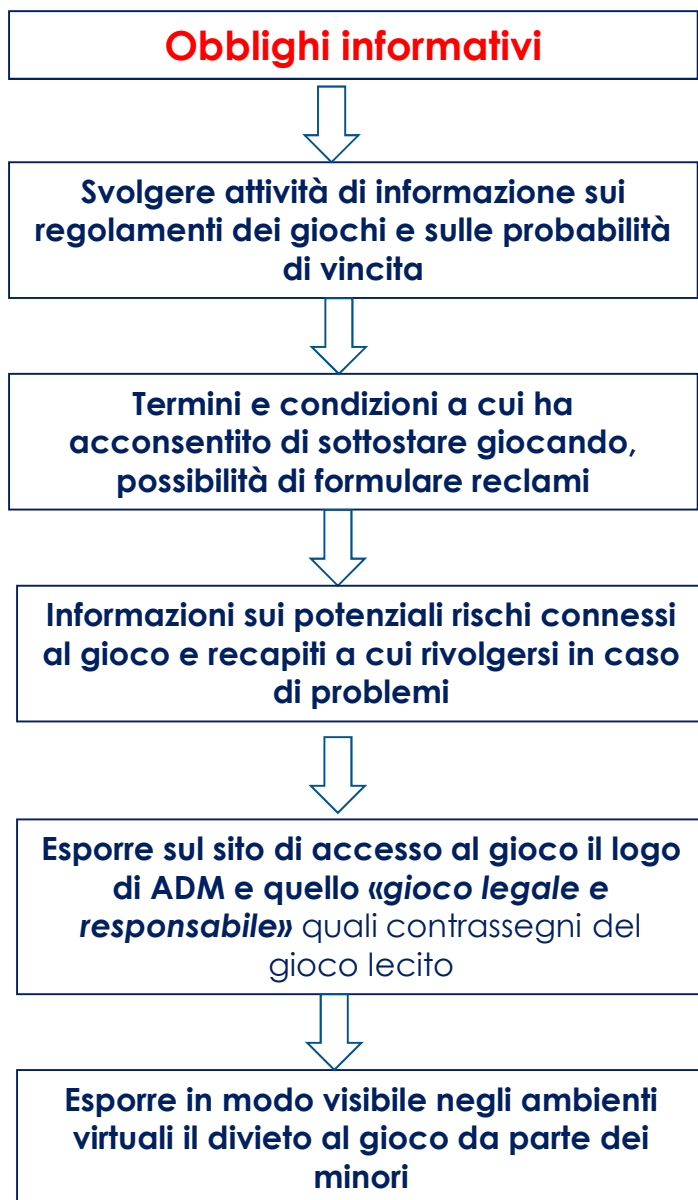
Piattaforma di gioco: infrastruttura software ed hardware che consente l'erogazione del gioco e l'interfaccia con il sistema centralizzato L'attività di gioco a distanza avviene sulla base di una apposita infrastruttura tecnologica. La piattaforma di gioco deve essere certificata da un organismo di verifica 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).

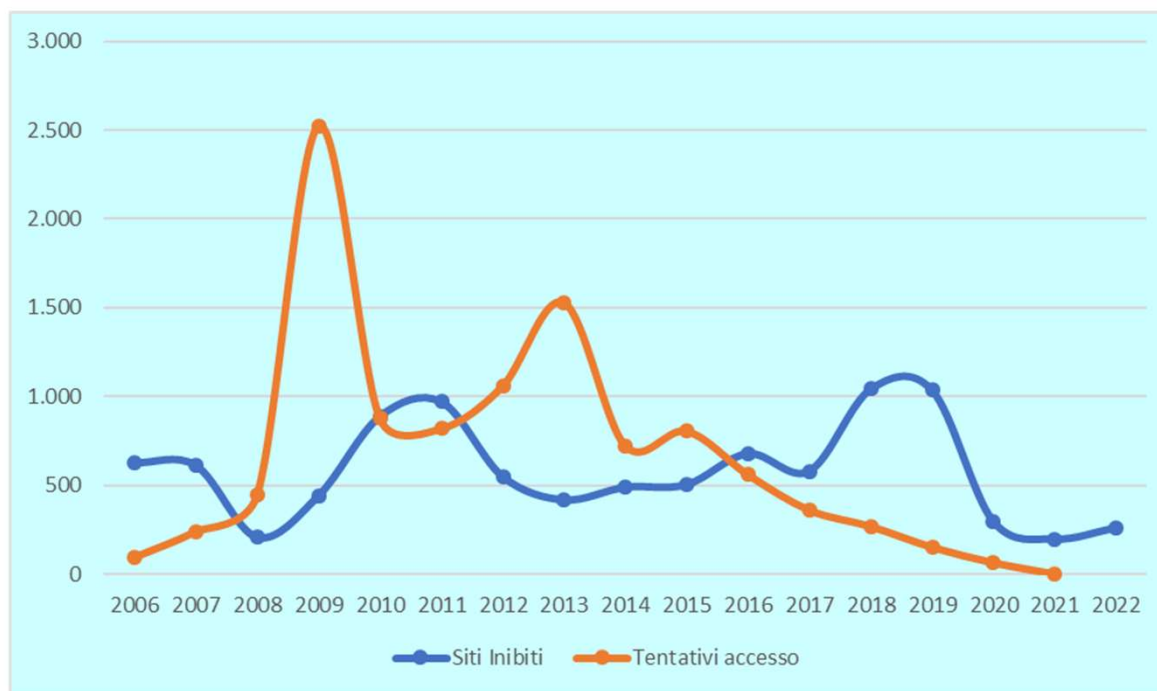
Tra il concessionario e il giocatore vi può essere un solo conto di gioco.

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
2021	197	260.000
2022	261	dato mancante

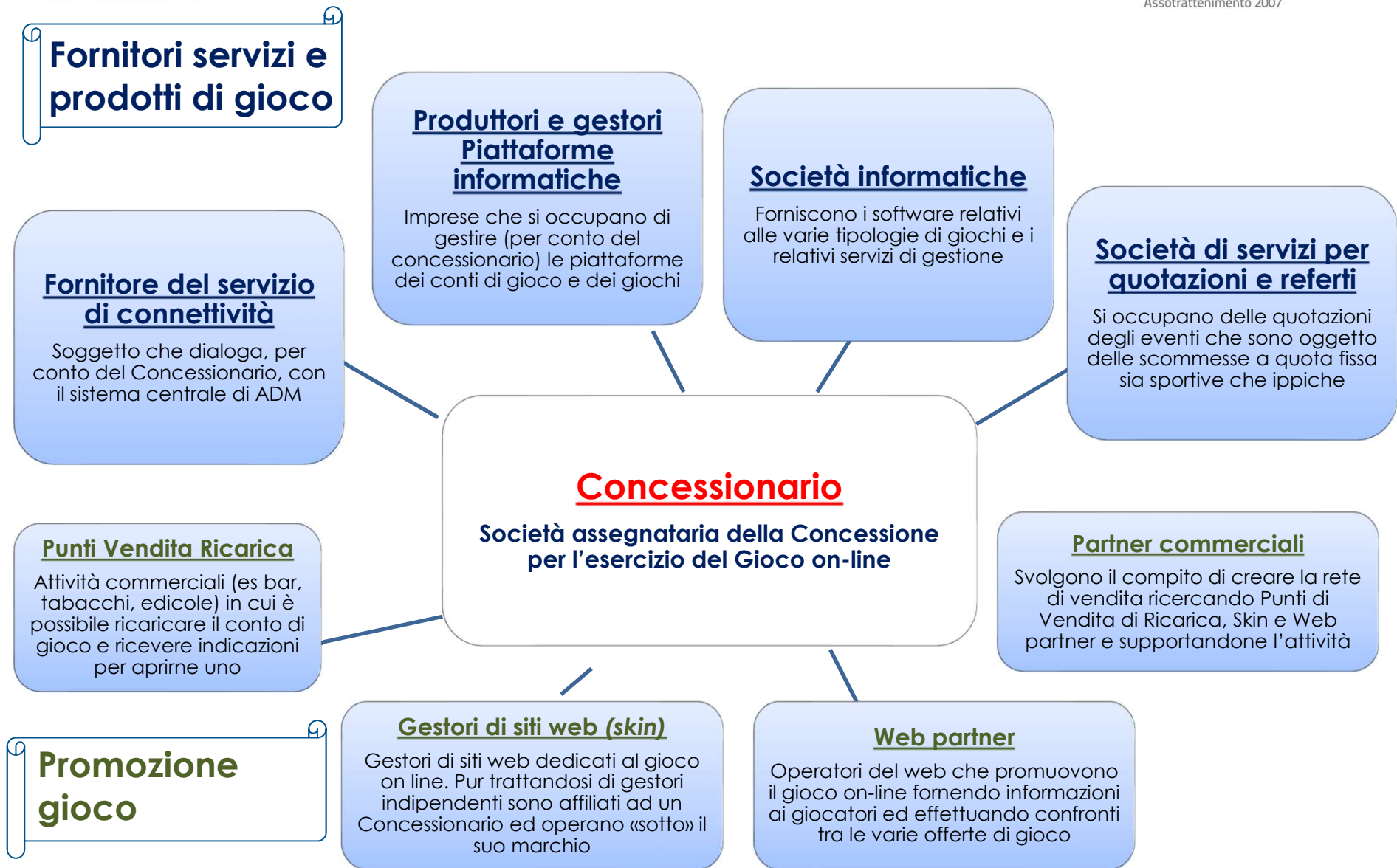


Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM

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 2022 ne sono stati inibiti oltre 9.800.

Nel corso degli ultimi anni si nota un calo sia dei siti inibiti che dei tentativi di accesso, ADM riferisce che tale tendenza è spiegabile con il crescente utilizzo di canali alternativi quali ad esempio i *social network*. Contemporaneamente dal 2020 sono stati ampliati i poteri di inibizione di ADM comprendendo anche la possibilità di ordinare ai gestori di siti di rimuovere i contenuti pubblicitari relativi al gioco illecito (DL 104/2020 art 102).



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	64	360
Esteri	30	32	100
Totale	83	96	460

A luglio 2023 (dal sito di ADM) risulta che vi siano **83 concessionari di cui 53 italiani e 30 di diversa nazionalità.**

La maggior parte dei concessionari esteri hanno sede a Malta (24), le rimanenti società hanno sede nelle seguenti nazioni: Bulgaria, Cipro, Danimarca, Francia, Gran Bretagna, Slovenia.

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 460 di cui 360 in capo a concessionari italiani e 100 a quelli esteri. Le concessioni sono 96, di queste 64 sono in capo a concessionari italiani e 32 a quelli esteri.

I Concessionari

53 Concessionari Italiani

4.395 Occupati

di cui da 1.600 a 1.700 sostenuti dal
Gioco on line

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 4.395 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 1.600 - 1.700 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 corso degli anni il peso della spesa del Gioco on line sul totale della spesa del Gioco Lecito è andata progressivamente aumentando. Nel biennio 2020-2021 tale incidenza è salita passando dal 9,5% del 2019 al 20,6% del 2020 e al 24% del 2021.** Evidentemente dietro questo forte aumento, vi è sia la crescita del gioco on-line, ma anche la contrazione che il gioco fisico ha dovuto sopportare a causa dei lunghi periodi di sospensione dell'attività a causa dell'emergenza pandemica. Non deve quindi stupire se **nel 2022 – primo anno di ritorno alla normalità – rispetto agli anni «pandemici» si registri una riduzione del peso della spesa del Gioco on-line sul totale**, questo è dovuto alla piena ripresa dell'attività del Gioco Lecito fisico, il quale non ha tuttavia completamente recuperato l'ammontare di spesa del 2019. **Gli eventi del 2020-2021 vanno letti come elementi che hanno concorso ad accelerare la crescita dell'Gioco on line il cui peso si è assestato al 19,2% nel 2022: più del doppio del livello pre-pandemia.**
- ❖ **Nel corso degli ultimi anni (2015 – 2021) 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), **rilevante anche la crescita del 2021 pari al 39% sfiorando i 4 miliardi di spesa** (3.719 milioni di euro). **Nel 2022, esaurite le forti spinte legate all'emergenza pandemica (aumento del grado di digitalizzazione degli italiani, insieme al dirottamento nel on line dei giocatori causato sia dalle limitazioni degli spostamenti che alla chiusura dei luoghi del Gioco Fisico), l'ammontare di spesa raggiunto (pari a 3.900 milioni di euro), non solo si è consolidato, ma è cresciuto di un ulteriore 5%.**
- ❖ **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) stimiamo che il gettito si sia triplicato (da 212 milioni di euro nel 2015 ha raggiunto come minimo 634 milioni del 2020, passando poi a 887 milioni nel 2021). Nel 2022 si può ritenere che le imposte che gravano sul Gioco on line abbiano raggiunto un ammontare almeno pari a 909 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. Tali siti, fanno capo a soggetti privi di autorizzazione ad operare nel territorio dello Stato, che non sono 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 2022 ne sono stati inibiti oltre 9.800.
- ❖ 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.
- ❖ 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 83, di cui 53 italiani e 30 esteri.** I risultati economici delle imprese italiane derivano da diverse attività connesse con il Gioco lecito sia fisico che a distanza, complessivamente occupano 4.395 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 1600 - 1.700 lavoratori.** Si tratta di un numero considerevole se si pensa che oltre ai Concessionari la filiera è composta da ulteriori molteplici soggetti.