



Giochi - Gioco online: in Italia oltre 4mila lavoratori, gettito fiscale record (909 milioni di euro) dopo la pandemia

Roma - 21 lug 2023 (Prima Notizia 24) Dal 2015 al 2020 il dato del gettito per l'erario è triplicato (da 212 milioni a 634 milioni di euro), mentre nel 2021 è passato a 887 milioni di euro.

I concessionari autorizzati a operare nel settore del gioco online sono 83, di cui 53 italiani e 30 esteri, per un totale di 4.395 addetti. È il dato che emerge dallo studio condotto dalla CGIA Mestre, presentato oggi a Roma in collaborazione con As.tro. 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 online è quindi solo una delle attività svolte da queste imprese. La stima è che i soli proventi online dei 53 concessionari italiani rappresentino un ammontare di risorse in grado di sostenere almeno 1.600-1700 lavoratori. Nel corso degli anni, sottolinea il report, è cresciuto in maniera rilevante il gettito per l'erario. Dal 2015 al 2020 il dato è triplicato (da 212 milioni a 634 milioni di euro), mentre nel 2021 è passato a 887 milioni di euro. Nel 2022, inoltre, si stima che il totale abbia raggiunto un ammontare di almeno 909 milioni di euro. A crescere è anche il tasso di incidenza della spesa online sulla spesa totale del gioco lecito. Tale peso è passato dal 9,5% del 2019 al 20,6% del 2020 e al 24% del 2021 (dagli 1,8 miliardi del 2019 ai 3,7 miliardi del 2021). Dietro questi aumenti "vi è sia la crescita del gioco online, ma anche la contrazione che il gioco fisico ha dovuto sopportare a causa dei lunghi periodi di sospensione dell'attività". Non stupisce quindi che nel 2022 – primo anno di ritorno alla normalità – si sia registrata una riduzione rispetto al biennio pandemico. L'incidenza del gioco a distanza si è quindi assestata al 19,2% nel 2022, più del doppio del livello pre-pandemia. Rilevante diventa quindi anche l'attività di contrasto dell'Agenzia Dogane e Monopoli ai siti di gioco non autorizzati: dal 2006 al 2022 ne sono stati inibiti oltre 9.800 e, nel corso degli ultimi anni, si nota un calo dei tentativi di accesso: nel 2021 (ultimo dato disponibile) sono stati 260mila, rispetto agli oltre 64 milioni dell'anno precedente. Una flessione dovuta all'ampliamento dell'offerta legale e a una maggiore consapevolezza dei consumatori, ma anche al crescente utilizzo di canali alternativi, come ad esempio i social network. Per questo, 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.

(Prima Notizia 24) Venerdì 21 Luglio 2023