



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

Roma - 21 lug 2023 (Prima Pagina News) **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 e? 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 Pagina News) Venerdì 21 Luglio 2023