

## Gioco online, facciamo chiarezza: Italia, Spagna e Francia a confronto

**I gioco online legale in Italia è cresciuto nello scorso decennio a seguito della progressiva legalizzazione di nuovi giochi, in relazione alla canalizzazione del gioco illegale sul circuito legale, all'interesse suscitato su nuove fasce di pubblico e anche al trasferimento di quote dell'attività di gioco dei punti fisici.**

Il 2012 è stato l'anno della svolta dopo un lungo periodo di sviluppo. Però la propensione al gioco ha subito un'inversione di segno fin dalla seconda metà del 2010. Sulla base dei dati pubblicati dall'AAMS (ora assorbita nell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli - ADM) la spesa del gioco online legale italiana è passata da 690 milioni di euro nel 2010 a 735 milioni nel 2011, con un incremento del 6,6%. Il che nasconde, però, un

calo se si considera che a metà del 2011 erano stati introdotti il poker cash e i giochi di casinò che hanno recuperato rilevanti quote di mercato illegale. La spesa nel 2012 è stata pari a 749 milioni di euro con un incremento dell'1,9%, che maschera un calo ancora più forte, se si tiene conto che i giochi di casinò e il poker cash incidono sul dato del 2011 per soli sei mesi e che a dicembre 2012 furono introdotte anche le slot. Sommando legale e illegale il gioco online è calato già nel 2011 e poi di nuovo nel 2012, prevalentemente a causa della crisi economica.

Qual è la situazione e il trend rispetto agli altri Paesi europei? Nel febbraio scorso un articolo del Corriere della Sera riprese strumentalizzandolo uno "studio" nel quale si affermava che *"l'Italia è il mercato più importante per i giochi online, che nel 2012 ha totalizzato una raccolta di 15,4 miliardi di euro, davanti alla*

### Il gioco online in Francia Spagna e Italia

**Francia** - Il gioco online è stato introdotto con la Legge 2010-476 del 12 maggio 2010. L'avvio dell'offerta di gioco è avvenuto nel giugno 2010. Sono stati legalizzati solo le scommesse sportive e ippiche e i "jeux de cercle", giochi tra giocatori nei quali il risultato dipende oltre che dal caso anche dall'abilità, nei quali posteriormente all'intervento del caso i giocatori assumono decisioni suscettibili di modificare le aspettative di vincita. L'imposta è sempre applicata alla base imponibile della raccolta. L'imposta è pari al 5,7% per le scommesse sportive e al 4,6% per le scommesse ippiche. In entrambi i casi deve essere aggiunto un contributo dell'1,8% destinato a scopi sociali e sanitari. Vanno inoltre aggiunti contributi allo sport e all'ippica che portano l'onere totale rispettivamente al 9% ed al 14,4%. Per i jeux de cercle e il poker in particolare l'imposta è pari a 1,8%, applicata alla raccolta, cui si aggiunge lo 0,2% destinato a scopi sociali e sanitari. Per il poker cash è previsto un cap che limita il prelievo per ciascuna mano a € 1,0 al massimo.

**Spagna** - Il gioco online è stato introdotto con la Legge 13/2011 del 27 maggio 2011. Successivi decreti hanno regolato e introdotto le scommesse sportive e ippiche a totalizzatore e a quota fissa, il poker in torneo e cash, la roulette, il blackjack, il punto banco, il bingo, i giochi di skill e i concorsi. L'esercizio dei giochi in regime regolato avviene dal giugno 2012. In precedenza l'esercizio del gioco era tollerato. DGOJ dispone di dei dati dei volumi di gioco a partire dalla data di approvazione della legge. L'imposta è pari al 22% della raccolta per le scommesse sportive a totalizzatore, al 15% della raccolta per le scommesse ippiche a totalizzatore, e al 20% della raccolta per i concorsi. Mentre è pari al 25% della raccolta al netto delle vincite (cioè il margine, ovvero la spesa) per le scommesse a quota fissa, per il poker, per i giochi di casinò, per il bingo e per i giochi di skill. Le Comunità Autonome, cioè le amministrazioni locali, possono prevedere un contributo incrementale all'imposta nazionale, fino a un massimo del 20% dell'imposta nazionale. Le vincite al netto delle perdite sono soggette anche alla tassazione sui redditi. Per alcuni mesi e fino all'introduzione di una norma correttiva la legge imponeva addirittura la tassazione delle vincite senza consentire la deduzione delle perdite.

**Italia** - Il gioco online in Italia è legale - limitatamente alle scommesse - fin dal 2000 per l'ippica e dal 2001 per lo sport. Progressivamente sono stati introdotti il bingo, i giochi di abilità incluso il poker a torneo e poi il poker cash e i giochi di casinò. Recentemente sono state regolate e saranno presto introdotte le scommesse tra giocatori e le scommesse su eventi simulati. Sono consentite le lotterie ed il Superenalotto ed è imminente l'introduzione del lotto online. La tassazione delle scommesse a quota fissa è circa pari al 4% della raccolta in media. L'onere per le scommesse ippiche, tenuto conto dei contributi all'ippica, è 16,6% della raccolta, ma supera per alcuni tipi di scommesse il 26%. L'onere per il bingo è pari al 12% della raccolta. L'imposta per il poker a torneo è pari al 3% della raccolta, mentre è pari al 20% della raccolta al netto delle vincite (cioè il margine ovvero la spesa) per il poker cash e per i giochi di casinò. Non sembra abbia torto chi evidenzia l'esigenza di una razionalizzazione del modello impositivo.



Francia che si colloca al secondo posto con una raccolta di 9,4 miliardi, staccando nettamente perfino il Regno Unito con 3 miliardi di euro, nonché la Spagna con 2,3 miliardi". L'improbabile studio e lo sventurato articolo confrontavano il dato della **raccolta** italiana con il dato della **spesa** del Regno Unito: **errore imperdonabile**.

Secondo la Commissione Europea (Comunicazione "Online gambling in the Internal Market" del 23 ottobre 2012) il mercato mondiale del gioco online – espresso in GGR, raccolta al netto delle vincite - nel 2010 valeva 23,3 miliardi di euro. Nello stesso anno il mercato del gioco online nel Regno Unito era stimato pari a 2.350 milioni di euro, mentre quello italiano era stimato pari a 1.075 milioni di euro, tra legale e illegale. Pertanto nel 2010, anno di massima espansione del gioco online, l'Italia con il 3,1% del Pil mondiale aveva il 4,6% del mercato mondiale del gioco online, mentre il Regno Unito con un Pil del 3,5% aveva il 10,1% del mercato. Nel 2012 la spesa del gioco nel Regno Unito ha superato i 3 miliardi di euro, mentre in Italia è stimata pari a circa 1 miliardo di euro, tra legale (749 milioni di euro) ed illegale. In Italia quindi la diffusione del gioco su internet è circa un terzo di quella del Regno Unito. Nella citata

comunicazione la Commissione Europea stima la quota del gioco online nell'Unione Europea nel 2011 pari a oltre il 10% del mercato totale del gioco. In Italia il gioco legale online vale il 4,0% della spesa totale del gioco legale nel 2011 e il 4,4% nel 2012 (che diventa forse 6,5% aggiungendo l'illegale). Insomma, gli italiani non giocano tanto su internet.

Mettiamo a confronto la situazione e i trend di Italia, Francia e Spagna, sulla base dei dati ufficiali pubblicati dalle rispettive Authority del gioco, l'AAMS, l'ARJEL francese e il DGOJ spagnolo. È necessario però partire dalla conoscenza degli elementi essenziali del gioco online nei tre Paesi: quando è stata introdotta la legislazione nazionale, quali giochi sono legali, quando sono stati avviati i giochi, quali sono le imposte sul gioco.

La tabella successiva illustra i volumi di GGR, cioè la raccolta al netto delle vincite e al lordo delle imposte e altri contributi, nei tre Paesi nel secondo semestre del 2011 e del 2012. I dati si riferiscono al solo mercato legale. Per meglio confrontare i dati è stato indicato il numero indice del PIL pro-capite nei tre Paesi, assunto pari a 100 per l'Italia.

GGR - € milioni	Italia							Francia							Spagna							
	lug set 2011 (a')	ott dic 2011 (a'')	lug set 2011 (a)	lug set 2012 (b)	ott dic 2012 (c)	(c-b)/b	lug dic 2012 (d)	(d-a)/a	lug set 2011 (a')	ott dic 2011 (a'')	lug dic 2011 (a)	lug set 2012 (b)	ott dic 2012 (c)	(c-b)/b	lug dic 2012 (d)	(d-a)/a	lug dic 2011 (a)	lug set 2012 (b)	ott dic 2012 (c)	(c-b)/b	lug dic 2012 (d)	(d-a)/a
Poker tourné	37,3	42,3	80	33	34	2%	67	-15%	19,8	19,7	44	25	28	12%	53	20%		4,5	5	21%	10	
Poker cash	57,2	70,8	128	45	47	3%	92	-28%	54,2	56,3	111	45	46	2%	91	-18%		10	12	16%	22	
Totale poker	94,5	113,1	208	79	81	2%	160	-23%	74,0	76,0	155	70	74	6%	144	-7%		15	17	17%	32	
Casino games e altri	33,0	47,8	81	46,4	59,2	28%	106	31%	-	-	-	-	-	-	-	-		11	14	31%	25	
Totale gaming	127,5	160,9	288	125	140	12%	265	-8%	74,0	76,0	155	70	74	6%	144	-7%	56	26	31	23%	57	2%
Sportbook	30,7	61,4	92	19	61	229%	80	-14%	27,0	28,0	57	27	39	44%	66	16%	49	18	30	68%	47	-2%
Horsebook	3,6	4,0	8	5	4	-5%	9	18%	65,0	66,0	135	61	68	11%	129	-4%	0,7	0,3	0,3	-18%	0,6	-6%
Tot.gaming e betting	162	226	388	148	206	38%	354	-9%	166,0	170,0	347	158	181	15%	339	-2%	105	44	61	41%	105	0,3%
n° indice PIL pro-capite	100							115,5							98,5							

Elaborazioni Carboni&Partners su dati DGOJ ARJEL e AAMS

Riguardo alle dimensioni i maggiori volumi totali di GGR dell'Italia rispetto alla Francia parrebbero giustificati dalla maggiore completezza della gamma dei giochi. Ma il mix dei giochi è molto diverso tra i due Paesi. Il mercato francese è caratterizzato dalla popolarità delle scommesse ippiche, insignificanti in Italia e Spagna. Le scommesse ippiche online francesi hanno rinnovato il successo storico delle scommesse ippiche giocate nei punti fisici. Invece è evidente che in Francia sia le scommesse sportive sia il poker sono assai al di sotto del loro potenziale. Tali risultati giudicati apertamente insoddisfacenti sono da ricondursi alla tassazione elevata delle scommesse sportive e alla tassazione del poker cash, penalizzante perché applicata alla raccolta. Questa scelta della Francia è talvolta addebitata a incompetenza ma ha invece una ragione diversa e profonda perché è riconducibile alla volontà di esercitare un forte e diretto controllo sui livelli di payout praticati nei giochi e pertanto di

governare centralmente la competitività relativa dei diversi giochi, anche al fine di decidere quali difendere, prima di tutto le scommesse ippiche, che sostengono il settore ippico che è il fiore all'occhiello dell'agricoltura francese. Diversamente, con la tassazione sulla raccolta al netto delle vincite, il controllo del livello del payout si sposterebbe di più sugli operatori del gioco. L'anno scorso 9 operatori hanno rinunciato alla licenza per il poker, ne restano 16. Restano 9 concessionari delle scommesse sportive a fronte di 7 rinunce e 8 concessionari delle scommesse ippiche a fronte di 1 rinuncia.

Il mercato spagnolo, in confronto al mercato italiano, pare notevolmente al di sotto del suo potenziale. L'introduzione del gioco online ha riscosso per il momento una risposta del mercato deludente. In questo caso la gamma dei giochi è ampia. Mancano per il momento soltanto le slot, per le quali la Spagna sta guardando all'impatto della loro recente introduzione nel



mercato italiano, per decidere se imitarla. Anche la tassazione per la scelta della base imponibile e delle stesse aliquote parrebbe equilibrata. Ma l'assoggettamento delle vincite all'imposta sui redditi, prevista all'inizio addirittura senza scontare le perdite, ha avuto un effetto devastante, soprattutto sul segmento del poker, provocando una sorta di sciopero dei giocatori e spingendo tantissimi regular a emigrare non solo dalle piattaforme dot.es ma addirittura dalla Spagna stessa. Anche dopo la successiva affrettata correzione, che consente di scontare le perdite, rimane la negativa eredità iniziale (e i regular rimangono all'estero) e si conserva un pesante e farraginoso onere fiscale sulle spalle dei giocatori. Nel caso del poker il GGR nel 2° semestre del 2012 è solo un quinto di quello italiano e la liquidità è al di sotto della sufficienza. Ma neppure gli altri giochi brillano. Molti operatori hanno abbandonato il mercato. Pesa sui risultati deludenti oltre agli errori tecnici anche il momento sfortunato nel quale è avvenuto il lancio, coincidente con una crisi economica eccezionale, che colpisce la Spagna ancor più dell'Italia e dalla quale peraltro neppure la Francia si sta salvando.

Sulla base di tali dati, pur tenendo conto che si riferiscono al solo mercato online legale, neppure i francesi e gli spagnoli giocano tanto su internet. Ma dove si gioca su internet allora? Nei Paesi del Nord Europa, in Danimarca ad esempio, altro mercato recentemente regolato. Il GGR del gioco online danese nel secondo semestre del 2012 è circa un terzo di quello italiano, mentre gli abitanti sono quasi 11 volte di meno. I danesi

giocano online 3 - 4 volte di più degli italiani.

Esaminando ora il trend, vale a dire la variazione tra il secondo semestre del 2012 e del 2011, si osserva in Italia un calo molto accentuato, pari a -9%. Si inserisce in un trend negativo pluriennale che sta proseguendo anche nel 2013. L'andamento non è però brillante nemmeno in Francia e Spagna. Si osserva una sostanziale stabilità, senza che nel passato sia mai avvenuto un decollo. Per motivi diversi in Francia e in Spagna persiste una situazione di domanda debole e di mercato insoddisfacente, insomma un periodo "felice" del gioco online legale lì non c'è mai/ancora stato. Mentre in Italia siamo in presenza di una forte flessione, peraltro protratta nel tempo, che segue però un periodo di alcuni anni nel quale il mercato è stato assai vivace, con sviluppi molto soddisfacenti. L'Italia resta da molti punti di vista il caso di successo del gioco online regolato. Questa considerazione vale in modo particolare nel caso del poker che per alcuni anni è stato la star dello sviluppo del gioco online italiano. Oltre alla crisi, però, altre cause specifiche partecipano a determinare la flessione del poker. L'entusiasmo del mercato dei primi anni, così forte in un settore del gioco molto "sociale", trainato dalle trasmissioni televisive ed alimentato anche dal parallelo sviluppo dell'attività dei circoli live, si è appannato. Ci vorrebbero delle novità per rinnovarlo. Quelle che tutti ci aspettiamo: la liquidità internazionale e la regolazione e rilancio del poker live. Inoltre, molti operatori hanno spostato l'attenzione e gli investimenti di marketing sui nuovi giochi di casinò. È quindi logico uno spostamento di flussi su tali giochi.

A queste cause si deve aggiungere la discutibile gestione della base giocatori da parte di alcune piattaforme che hanno forse preferito il profitto di breve termine ed hanno trascurato o, in ogni caso, non hanno potuto curare l'"ecosistema" dei giocatori, accettando e premiando la presenza di un numero eccessivo di "predatori", anche con politiche di rakeback aggressive non monitorate negli effetti nocivi indotti e non accompagnate da misure correttive.

Questa diagnosi è provata dal fatto che il mercato ha premiato le piattaforme mono-concessionario e quelle nelle quali si è perseguito o almeno è stato possibile adottare politiche di network equilibrate e conservare un ecosistema nel quale anche un giocatore medio può "giocare per vincere". La consapevolezza ormai diffusa di queste esigenze fermerà il declino del mercato del poker.

*Giovanni Carboni - 10 aprile 2013*