

Storia ed attualità del gioco a distanza italiano

L'autore fornisce una sintesi della storia del gioco a distanza con vincita in denaro in Italia, in termini di normativa e di dimensioni e trend del mercato.

Categoria: Dottrina
Sottomateria: Giochi a distanza e skill games
Data: 5 dicembre 2013
Autore: Giovanni Carboni



Giovanni Carboni

Storia ed attualità del gioco a distanza italiano

I prodromi del gioco con partecipazione a distanza risalgono ai primi anni 2000, a seguito della legalizzazione delle scommesse ippiche e sportive, per le quali era fin d'allora possibile anche la raccolta telefonica e telematica, che consentì i primi esperimenti di raccolta del gioco da siti internet [1].

A partire dal 2004 il Parlamento italiano ha progressivamente legalizzato e disciplinato un ampio numero di giochi a distanza con vincita in denaro. Nel 2004 è stato il turno delle lotterie differite e istantanee a distanza[2]; nel 2005 del lotto e del superenalotto[3], quindi del bingo[4]. Nel 2006 furono introdotti i giochi di abilità e il poker a torneo[5]. Al 2006 risalgono anche le norme di legge che prevedono l'introduzione delle scommesse con interazione diretta tra i giocatori e delle scommesse su eventi simulati[6]. Nel 2009, infine, fu disposta l'introduzione del poker nella modalità c.d. cash e dei giochi di casinò[7].

Rispetto alle date menzionate di promulgazione delle leggi l'adozione dei provvedimenti di attuazione e l'offerta del gioco al pubblico è differita di alcuni anni, in taluni casi sette e più. Nel caso delle scommesse su eventi simulati e delle scommesse con interazione tra i giocatori solo recentemente sono stati pubblicati i provvedimenti attuativi, mentre il lancio dei giochi è atteso tra fine 2013 e inizio 2014.

1. Le regole del gioco con partecipazione a distanza

I primi elementari provvedimenti riguardanti le modalità del gioco a distanza, risalenti all'introduzione delle scommesse, furono sostituiti da una disciplina organica dapprima nel 2006 e poi nuovamente adeguata nel 2009[8].

Nell'attuale modello italiano del gioco a distanza la partecipazione è subordinata alla sottoscrizione del contratto con il concessionario e all'apertura del conto di gioco, con la trasmissione dei dati anagrafici e del codice fiscale, preventivamente convalidato dall'ADM (Agenzia delle Dogane e dei Monopoli), e con la trasmissione da parte del giocatore di copia del documento d'identità. Inoltre, prima di giocare l'utente deve obbligatoriamente impostare i propri parametri di auto-limitazione di gioco.

La registrazione, ogni operazione di deposito e prelievo, così come ogni giocata e ogni vincita sono subordinati alla trasmissione in tempo reale ed alla convalida dell'ADM. L'ADM conosce sempre, nel massimo dettaglio, in tempo reale, l'ammontare del denaro versato e disponibile sui conti di gioco di ciascun giocatore, nonché gli importi giocati e le vincite. Il minore è protetto nel sistema del gioco

italiano con partecipazione a distanza e non può giocare, se non con la connivenza di un adulto, sanzionata penalmente.

A ciò va aggiunto che i sistemi informativi dei concessionari sono obbligati alla periodica certificazione da parte di laboratori terzi accreditati dall'ADM. La certificazione della piattaforma di gioco e dei giochi consiste nella verifica da parte di un laboratorio accreditato della conformità del sistema rispetto alle "linee guida" adottate dall'Authority di regolazione. I laboratori sono accreditati sulla base della competenza posseduta, senza vincoli riguardo alla nazionalità. I test sono condotti prima dell'assegnazione dell'autorizzazione e della messa in esercizio del sistema e devono essere ripetuti periodicamente, come condizione per la permanenza della validità delle autorizzazioni. La prassi della certificazione delle piattaforme di gioco fu avviata dalle giurisdizioni che per prime introdussero regolazioni del gioco e licenze per il suo esercizio, tra le quali si distinsero in particolare Alderney e la provincia canadese della British Columbia. La certificazione fu adottata dall'Italia e poi da tutti i Paesi che hanno progressivamente introdotto una regolazione nazionale, con linee guida simili ma non identiche, delle quali dovrebbe essere ricercato un progressivo allineamento.

Il sistema dell'Italia rispetto ad altri garantisce condizioni di sicurezza eccellenti soprattutto perché unisce alla periodica certificazione l'ulteriore e complementare controllo basato sul collegamento in tempo reale del sistema del concessionario con il sistema centrale di Sogei (il partner tecnologico dell'ADM), alla cui convalida è subordinata ogni singola transazione.

2. Il parametro per la sua misura dei trend del gioco

L'ammontare che la collettività dei consumatori spende per il gioco e sottrae ad altri consumi è pari alla differenza tra l'importo scommesso e la quota restituita in vincita. L'importo scommesso è invece definito "raccolta".

La dimensione del mercato è stata misurata in Italia, storicamente e fino a pochi anni fa, con il parametro della raccolta. Tale parametro, tuttavia, era soddisfacente allo scopo di monitorare gli andamenti nel passato, quando la gamma dell'offerta era limitata, invariante, costituita da giochi caratterizzati da aliquote di restituzione al giocatore relativamente contenute e omogenee. Negli anni più recenti invece, con l'introduzione dei nuovi giochi, l'uso di tale parametro ha determinato distorsioni e confusione.

I giochi di recente introduzione non sono solo **nuovi** ma anche **diversi**. I giochi storici, quali ad esempio il totocalcio, il lotto e il superenalotto, disponibili sia sul canale fisico sia sul canale online con le stesse regole, sono caratterizzati da bassa ripetizione (la giocata è effettuata poche volte a settimana), importi elevati della vincita potenziale e bassa restituzione al giocatore. La motivazione d'acquisto, indipendentemente dal canale di accesso, è la speranza di una vincita rilevante o eccezionale .

I giochi di più recente introduzione, e soprattutto i giochi con partecipazione a distanza, hanno il carattere essenziale di attività d'intrattenimento. Sono prevalentemente caratterizzati da frequenza elevata di ripetizione (la giocata è ripetuta molte volte nel corso di una sessione di gioco), importi contenuti della singola giocata, frequenza elevata della vincita, elevata restituzione al giocatore. La vincita ha spesso importo contenuto, pur se non è esclusa la vincita di importi rilevanti. Prevedono la restituzione ai giocatori (*payout*) di una quota prevalente degli importi scommessi.

Sulla base dei dati resi disponibili dall'ADM[9], il *payout* è circa l'89% nel poker a torneo, circa il 97,5% nel poker cash, circa il 96,5% nei giochi di casinò, in media. Il margine del concessionario al lordo dell'imposta è, dunque, rispettivamente: 11%, 2,5%, 3,5%, cioè una quota assai piccola della

raccolta. Nei nuovi giochi, in relazione all'elevata restituzione in vincite e con riferimento ad una serie abbastanza lunga di giocate, il giocatore "paga" una quota parte contenuta o molto contenuta dell'importo totale scommesso in cambio dell'intrattenimento che gli è reso disponibile tramite i sistemi e l'organizzazione dell'operatore.

Nei giochi a elevata ripetizione modificare il *payout*, ad esempio al fine di introdurre una tassazione più elevata, non solo equivale a incrementare il prezzo dell'intrattenimento, in quanto riduce la quota parte destinata alla remunerazione del giocatore, vale a dire le vincite, ma può anche produrre un cambiamento sostanziale del prodotto, cioè dell'esperienza di gioco e della gratificazione a essa connessa, dal punto di vista del giocatore.

Ad esempio, nel caso del poker nella modalità "cash" i giocatori a ogni mano puntano soldi "veri" che sono assegnati al vincitore, salvo una quota mediamente pari al 2,5% che costituisce la commissione della casa. Ad essa è applicato un *cap*, un tetto massimo per singola mano di gioco. Il 2,5% rappresenta un equo prezzo del servizio prestato dall'operatore[10]. È del tutto evidente che se la casa trattenesse una quota elevata, pari ad esempio al 10% o al 20%, nel corso di una sessione di gioco, che può essere costituita da decine o anche centinaia di mani, con normale alternanza di vincita da parte dei diversi giocatori al tavolo il denaro di tutti i giocatori sarebbe rapidamente e inesorabilmente drenato dalla casa. Nessun giocatore parteciperebbe in condizioni così inique, con la pratica impossibilità di vincere. Il gioco non sarebbe competitivo rispetto alla possibile alternativa costituita dall'offerta del gioco illegale che, in relazione alle caratteristiche del *medium* internet, sarebbe illusorio pensare di poter sconfiggere prevalentemente con misure di contrasto[11].

Nel 2012, mediamente, il gioco online ha restituito al giocatore **oltre il 95%** dello scommesso e trattenuto per gli operatori e lo Stato meno del 5%. Mentre la **raccolta**, cioè l'ammontare giocato, totale del gioco online legale è stimabile pari a 15,4 miliardi di euro, la **spesa** del pubblico, cioè il dato che davvero interessa perché costituisce la quota di reddito sottratta ad altri consumi, è stato pari a **solli 749 milioni di euro**, oltre venti volte di meno[12]. Si comprende ora come l'adozione del parametro della raccolta sia profondamente distorto nella rappresentazione dei fenomeni oggi in atto nel settore del gioco.

3. Il trend del gioco a distanza e la situazione attuale

La spesa del gioco a distanza legale era pari a 310 milioni di euro del 2008 ed è cresciuta fino a 608 milioni di euro nel 2009 a seguito dell'introduzione del poker a torneo. Successivamente il tasso di crescita si è costantemente ridotto, nonostante l'introduzione di nuovi importanti giochi. Nel 2010, anno di lancio del gioco del bingo la spesa fu pari a 690 milioni, con un incremento del 14%. Nel 2011 la spesa fu pari a 735 milioni di euro, con un incremento del 6,6%, 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 del mercato illegale. Nel 2012 infine la spesa fu pari a 749 milioni di euro con un incremento dell'1,9%, che maschera un calo ancora più marcato, se si tiene conto che i giochi di casinò e il poker cash incidevano sul dato del 2011 per soli sei mesi e che a dicembre 2012 furono introdotte anche le slot online[13].

Quindi, la spesa del gioco a distanza legale è cresciuta significativamente a partire dal 2008 a seguito della progressiva introduzione dei nuovi giochi ed è stata sempre accompagnata da canalizzazioni di volumi di gioco illegale sul circuito legale. Ai fini di un corretto calcolo della spesa, cioè della sottrazione di reddito ad altri consumi, e del suo trend dovrebbe essere sempre considerata la risultante delle attività di gioco legale e illegale.

Riguardo alla situazione attuale, il confronto del primo trimestre del 2013 con il corrispondente primo trimestre del 2012 mostra, secondo i dati ufficiali dell'ADM, un calo dello 0,2% nonostante l'introduzione delle slot, avvenuta a dicembre 2012. Pur se l'ADM non ha reso ufficiali i dati del secondo e del terzo trimestre del 2013, le stime basate su dati di fonte affidabile indicano un calo del 2% – 3% dei primi nove mesi del 2013 rispetto allo stesso periodo dell'anno precedente. Il poker online nei primi nove mesi del 2013 ha subito una contrazione del 35% rispetto al corrispondente periodo del 2012[14]. Si ritiene che nei primi mesi dell'anno 2013 si sia verificata una sensibile contrazione del gioco illegale, per la migrazione di giocatori sui siti legali a seguito della introduzione delle slot online legali, alla quale è poi seguita nei mesi successivi sostanziale stabilità, anche se lo scenario attuale assai ostile nei confronti del gioco può avere spinto settori marginali dell'offerta a considerare il gioco illegale come un'alternativa profittevole rispetto a quello legale, generando flussi in incremento.

In conclusione si deve smentire la credenza che attribuisce al gioco a distanza una crescita inarrestabile. Presumibilmente il 2010 ha costituito l'anno di massimo sviluppo del gioco a distanza in Italia, considerando la risultante del mercato legale e illegale. **A partire dal 2011 si registra un calo progressivo del mercato totale del gioco a distanza** legale più illegale, anche per effetto della crisi economica, nonostante sarebbe logico attendersi uno sviluppo, sostenuto dalla diffusione dell'uso di internet e dall'aumento delle prestazioni dei terminali. Il trend è in controtendenza rispetto al pur contenuto tasso di sviluppo dell'uso di internet presso la popolazione maggiorenne italiana.

La spesa di 749 milioni di euro del gioco online registrata nel 2012 costituisce solo il 4,4%[15] della spesa totale del gioco in Italia che è pari a 17,1 miliardi di euro. Sulla base delle nostre stime[MP4] [16] tale percentuale è in leggera flessione nel 2013. Nella percezione generale, probabilmente per il ruolo che necessariamente i *media* e la televisione occupano nel marketing del gioco a distanza[17] e più in generale per la presa che tale fenomeno ha nell'immaginario collettivo, è assegnata al gioco online una quota del mercato totale assai maggiore di quella di cui è effettivamente titolare. La spesa del gioco online italiano è paragonabile a quella destinata ad altri settori dell'intrattenimento quale, a titolo d'esempio, quello degli spettacoli cinematografici, ed è sensibilmente inferiore alla spesa del settore dei videogames[18].

La spesa del gioco a distanza è contenuta anche nel confronto con l'Europa. Se pure è vero che il gioco con vincita in denaro in generale ha raggiunto in Italia livelli superiori a quelli degli altri Paesi UE, la diffusione del gioco online è invece inferiore alla media europea. Al riguardo appaiono sensibilmente differenti le situazioni dei mercati meridionali e latini, inclusa la Francia e la Spagna che hanno anch'esse introdotto recentemente la regolazione nazionale del gioco e che mostrano propensione analoga a quella italiana, rispetto alle situazioni dei mercati nordici, dove la spesa pro-capite del gioco online è anche 3 o 4 volte quella italiana[19].

4. La spesa del gioco a distanza per singolo giocatore

L'Osservatorio del Politecnico di Milano, che cura una ricerca annuale basata sui dati analitici del gioco online legale resi disponibili dall'ADM[20], evidenzia con riferimento all'anno 2012 che mediamente il numero dei giocatori unici nel mese (il numero dei giocatori nel mese contati ciascuno una sola volta, indipendentemente dal numero di sessioni di gioco svolte) risultano 797.000, pari al 2,9% degli utenti internet maggiorenni. Altri 563 mila giocatori pur non avendo giocato nel mese di riferimento lo avevano fatto in uno dei precedenti 5 mesi. Altri 1,45 milioni di persone dotate di conto di gioco sono giocatori "silenti" da oltre 6 mesi. Ovviamente non dovrebbero essere definiti "giocatori", o "giocatori d'azzardo". Probabilmente sarebbero sbalorditi nel sentirsi definire in tal modo.

La larghissima maggioranza dei titolari di conti di gioco spende importi modesti nel gioco. Il 78% degli utenti unici nel mese spendono meno di 100 euro nel mese. La spesa media mensile per giocatore unico nel mese è inferiore a 50 euro. I dati si riferiscono al consolidato degli importi spesi su tutti i conti di gioco eventualmente utilizzati dal giocatore, relativi a differenti concessionari.

5. I giocatori problematici online

Alcune ricerche sul gioco problematico sembrano indicare tassi di prevalenza superiori nel gioco online rispetto al caso del gioco in generale ed hanno contribuito a determinare una immagine di pericolosità del gioco.

In contrasto con tale diffusa credenza è stato evidenziato, sulla base dei risultati della British Gambling Prevalence Survey – 2010 della Gambling Commission del Regno Unito, che la gran parte dei giocatori online sono in realtà “anche” giocatori online, cioè giocano sia online sia offline. Le ricerche confermano piuttosto che l’incidenza del gioco problematico è maggiore in coloro che giocano a molti giochi diversi e su molti *media* e modi diversi.

Invece il tasso di prevalenza del gioco problematico dei giocatori che giocano solo online risulta bassissimo. Risulta addirittura zero nel caso della ricerca specifica menzionata, ancorché il dato soffra di limiti di significatività statistica in relazione alla bassa numerosità del campione specifico[21].

[1] La prima elementare regolazione dell’accettazione telefonica e telematica delle scommesse ippiche fu introdotta con il Decreto interministeriale 15 giugno 2000, in attuazione di quanto disposto nel Decreto del Presidente della Repubblica 8 aprile 1998, n. 169, recante norme per il riordino della disciplina dei giochi e delle scommesse relative alle corse dei cavalli. In origine tale previsione rispondeva all’esigenza del punto fisico di scommessa di servire a distanza la propria clientela abituale, accettando scommesse dettate per via telefonica. L’accettazione telefonica e telematica delle scommesse sportive fu introdotta successivamente con il Decreto direttoriale dell’AAMS 31 maggio 2002, in attuazione di quanto previsto dal Decreto del Ministro delle Finanze 2 giugno 1998, n. 174, recante norme per l’organizzazione e l’esercizio delle scommesse a totalizzatore e a quota fissa su competizioni sportive, e dal Decreto del Ministro delle finanze 15 febbraio 2001, n. 156, che estese il gioco telefonico e telematico alla generalità dei giochi. Le scommesse su eventi sportivi diversi dalle corse dei cavalli e su altri eventi sono ora disciplinate dal Decreto del Ministro delle finanze 2 agosto 1999, n. 278, modificato dal Decreto del Ministro dell’Economia e delle Finanze 6 agosto 2007, n. 129, per la tipologia a totalizzatore, e dal Decreto del Ministro delle Finanze 1° marzo 2006, n. 111, per la tipologia a quota fissa. Con il Decreto direttoriale dell’ADM 30 luglio 2013 è stata disciplinata l’offerta da parte del concessionario di scommesse a quota fissa su programmi di avvenimenti personalizzati e complementari, in attuazione dell’articolo 12, comma 1, lettera m), del Decreto legge 28 aprile 2009, n. 39, convertito con modificazioni ed integrazioni dalla Legge 24 giugno 2009, n. 77.

[2] La regolazione delle lotterie istantanee con partecipazione a distanza fu introdotta con il Decreto direttoriale dell’AAMS 13 aprile 2006 e con il decreto dirigenziale del 28 ottobre 2006, in attuazione delle disposizioni dell’articolo 1, comma 292, della Legge 30 dicembre 2004, n. 311, e dell’articolo 11-quinquiesdecies, comma 1, del Decreto-legge 30 settembre 2005, n. 203, convertito con modificazioni e integrazioni dalla legge 2 dicembre 2005, n. 248.

[3] La regolazione della raccolta a distanza del Superenalotto fu introdotta con il decreto direttoriale dell'AAMS dell'11 giugno 2009, sostituito poi dal Decreto 4 maggio 2011, al fine di allineare la disciplina agli adeguamenti nel contempo introdotti alle modalità del gioco a distanza. La regolazione della raccolta a distanza del Lotto, più recente, è stata introdotta con il decreto direttoriale dell'ADM 23 gennaio 2013. Entrambi i provvedimenti danno attuazione alle disposizioni introdotte molti anni prima dall'articolo 11-quinquiesdecies, comma 1, del Decreto-legge 30 settembre 2005, n. 203, convertito con modificazioni ed integrazioni dalla legge 2 dicembre 2005, n. 248.

[4] Il Decreto direttoriale dell'AAMS 28 febbraio 2007, sostituito poi dal decreto 24 maggio 2011 al fine di allinearli agli adeguamenti nel contempo introdotti alle modalità del gioco a distanza, disciplinò le *“modalità di estrazione centralizzata, di gestione gioco e di raccolta a distanza, affidata agli attuali concessionari del gioco del bingo”*, in attuazione della disposizione dell'articolo 11-quinquiesdecies, comma 1, del Decreto-legge 30 settembre 2005, n. 203, convertito con modificazioni ed integrazioni dalla legge 2 dicembre 2005, n. 248. È attesa come imminente la pubblicazione del Decreto direttoriale dell'ADM di disciplina del gioco del bingo a distanza in attuazione dell'articolo 24, comma 33, del Decreto legge 6 luglio 2011, n. 98, convertito, con modificazioni, dalla Legge 15 luglio 2011, n. 111. Esso deve essere inteso come un diverso gioco, perché indipendente dal bingo di sala, a differenza del gioco ora regolato.

[5] La disciplina dei giochi di abilità a distanza con vincita in denaro, dei quali fanno parte i giochi di carte in modalità di torneo e quindi il poker a torneo, fu introdotta dal decreto del Ministro dell'Economia e delle Finanze, 17 settembre 2007, n. 186, in attuazione dell'articolo 38, comma 1, lettera a), del Decreto-legge 4 luglio 2006, n. 223, convertito con modificazioni ed integrazioni dalla Legge 4 agosto 2006, n. 248, integrato successivamente dall'articolo 1, comma 93, della Legge 27 dicembre 2006, n. 296. Il decreto divenne efficace e il gioco fu avviato solo dopo alla pubblicazione del Decreto direttoriale dell'AAMS 17 aprile 2008, che autorizzò lo svolgimento del gioco in via sperimentale esclusivamente con la partecipazione di giocatori contrattualizzati da concessionari titolari della concessione dell'AAMS (*“liquidità nazionale”*). Tale modalità resta tuttora la sola ammessa. La disciplina fu poi adeguata dal Decreto direttoriale dell'AAMS del 10 gennaio 2011, anche al fine di allinearla agli adeguamenti nel contempo introdotti alle modalità del gioco a distanza. In tale ultimo decreto è integrata anche la regolazione dei giochi di sorte a quota fissa e dei giochi di carte in modalità diversa dal torneo.

[6] La disciplina delle scommesse a quota fissa con modalità diretta di interazione tra i giocatori è stata recentemente disposta con Decreto del Ministro dell'Economia delle Finanze 18 marzo 2013, in attuazione delle disposizioni stabilite quasi sette anni prima dall'articolo 38, comma 1, lettera a), del decreto-legge 4 luglio 2006, convertito dalla legge 4 agosto 2006, n. 248. La disciplina delle scommesse su eventi simulati è stata recentemente disposta con il Decreto direttoriale dell'ADM 12 febbraio 2013, in attuazione della disposizione introdotta oltre sette anni prima dall'articolo 88 della legge 27 dicembre 2006, n. 296.

[7] La regolazione dei giochi di sorte a quota fissa e dei giochi di carte in modalità diversa dal torneo, vale a dire del gioco del poker in modalità cash e dei c.d. giochi di casinò, fu introdotta con il Decreto direttoriale dell'AAMS del 10 gennaio 2011, in attuazione di quanto disposto dall'articolo 12, comma 1, lettera f), del Decreto-legge 28 aprile 2009, n. 39, convertito con modificazioni ed integrazioni dalla Legge 24 giugno 2009, n. 77.

[8] La prima disciplina organica del gioco a distanza fu introdotta con il Decreto direttoriale dell'AAMS 21 marzo 2006, che superò le precedenti circolari dell'AAMS del 14 luglio 2003 e dell'11 aprile 2005,

che avevano fornito le prime indicazioni agli operatori riguardo alle innovazioni introdotte dal gioco su siti internet. La disciplina fu poi integrata dal Decreto direttoriale dell'AAMS del 25 giugno 2007, che fu dapprima annullato dal TAR Lazio in data 7 maggio 2008 e poi rivivificato dal Consiglio di Stato in data 12 maggio 2010. La disciplina del gioco a distanza fu innovata nel 2009 dall'articolo 24, commi dall'11 al 26, della Legge 7 luglio 2009, n. 88 e, in sua attuazione, dal Decreto direttoriale dell'AAMS 8 febbraio 2011 e dalla conseguente sottoscrizione dell'atto di integrazione della convenzione accessiva alla concessione dei giochi pubblici, ai sensi dell'articolo 38, comma 2, del Decreto-legge 4 luglio 2006, n. 223, convertito dalla Legge 4 agosto 2006, nonché dall'avvio della procedura per l'assegnazione della concessione per l'esercizio dei giochi pubblici, ai sensi dell'articolo 24, comma 13, lettera a), della Legge 7 luglio 2009, n. 88.

[9] Fino al mese di agosto 2012, nei report relativi all'andamento del gioco a distanza, pubblicati con cadenza mensile fino a marzo 2013 dall'Ufficio per il Gioco a Distanza dell'ADM, e tuttora accessibili sul sito dell'ADM stessa, furono pubblicati i *payout* dei giochi di abilità, dei giochi di carte in modalità diversa dal torneo tra giocatori (vale a dire il poker cash) e dei giochi di sorte a quota fissa e di carte in modalità diversa dal torneo in solitario (vale a dire i giochi di casinò). Con riferimento all'ultimo mese disponibile, agosto 2012, i *payout* delle tre tipologie di gioco furono rispettivamente: 88,58%, 97,45%, 97,03%. Tali dati del *payout* sono anche resi disponibili dalle elaborazioni condotte e pubblicate dall'Osservatorio Gioco Online del Politecnico di Milano, per conto dell'ADM, sulla base dei dati da essa forniti. Il compenso del concessionario al lordo delle imposte è pari al complemento a 1 del *payout* (cioè $1 - \text{payout} \%$).

[10] Per comprendere quanto siano sovrastimati i ricavi e, quindi, gli utili degli operatori del gioco a distanza, si deve anche considerare che sono generalmente resi ai giocatori bonus e incentivi, non riscuotibili, utilizzabili per giocare e sottoposti all'imposta del gioco. I bonus sono contabilmente equivalenti a sconti. Nel caso del poker la quota parte del ricavo al lordo delle imposte (scommesso – vincite) restituita in bonus al giocatore è spesso pari a 30% – 40% in media. L'assegnazione di bonus e incentivi è una prassi consolidata del mercato del gioco online alla quale comunque l'offerta legale deve allinearsi per essere competitiva rispetto all'offerta illegale. Con riferimento al poker cash ai fini del calcolo del ricavo netto bisognerebbe perciò sottrarre al 2,5% dei ricavi al lordo delle imposte sia l'imposta stessa, che è pari al 20% dei ricavi lordi cioè 0,5 punti percentuali su 2,5, sia i bonus che assunti pari al 30% – 40% del ricavo lordo equivalgono ad almeno 0,8 punti percentuali su 2,5. Il ricavo netto si riduce dunque a: $2,5\% - 0,5\% - 0,8\% = 1,2\%$ della raccolta. Con tale ricavo il concessionario deve coprire i costi di marketing, tra i quali la pubblicità che per un prodotto offerto attraverso internet è indispensabile per dar conto dell'offerta al mercato, l'assistenza ai giocatori, i costi di sviluppo del prodotto, gli ammortamenti delle tecnologie e i costi di gestione corrente delle operations. Solo la quota residua costituisce l'utile, che è sottoposto all'imposizione diretta ed agli oneri contributivi, come per tutte le imprese. Molti concessionari non realizzano un utile. In alcuni casi stanno investendo per conseguire un posizionamento solido nel mercato. Molti operatori minori stanno abbandonando il mercato perché, in perdita fin dal lancio della propria offerta online, hanno valutato che non raggiungeranno il profitto neppure nei prossimi anni.

[11] Come la stessa Commissione Europea ha riconosciuto, è illusorio pensare di poter combattere l'offerta del gioco online illegale se non con un'offerta legale competitiva. L'Italia è stato il primo paese ad adottare tale modello, successivamente imitato da molti altri Paesi europei ed extraeuropei.

[12] Il dato della spesa totale relativo al gioco a distanza è disponibile nel report pubblicato dall'ADM relativo al mese di dicembre 2012. L'ADM ha cessato la pubblicazione del dato della raccolta con il report del mese di agosto 2012. Il dato indicato, pari a 15,4% miliardi di euro, è ottenuto a partire dal

dato, reso disponibile dall'ADM, della raccolta del singolo gioco relativa ai primi otto mesi dell'anno, incrementandolo proporzionalmente di un fattore pari al rapporto tra la spesa dell'intero anno e la spesa dei primi otto mesi dell'anno, anch'esse fornite dall'ADM, al fine di ottenere la stima della raccolta dell'intero anno, e infine sommando tali stime riferite alla raccolta dei singoli giochi per ottenere la stima della raccolta totale.

[13] I dati riportati costituiscono una diretta elaborazione dei dati disponibili nei report mensili pubblicati dell'Ufficio Gioco a Distanza dell'ADM.

[14] Tali dati sono frutto dell'attività di ricerca dell'autore.

[15] Calcolato sulla base dei dati pubblicati dall'ADM.

[16] Basate sulla integrazione di informazioni raccolte direttamente presso gli operatori del gioco, fonti d'informazione giornalistica e la stessa ADM.

[17] È necessario che la pubblicità venga severamente regolata, come è avvenuto attraverso le norme introdotte dal Decreto legge c.d. "Balduzzi", 13 settembre 2012, n. 158, convertito con modificazioni ed integrazioni dalla Legge 8 novembre 2012, n. 18, e come previsto dal disegno di legge di delega fiscale, attualmente in corso di discussione alla Camera, nonché come avviene anche con il contributo attivo delle Associazioni dei concessionari, riunite nella Federazione Sviluppo Gioco Italia, aderente a Confindustria. Esse si sono auto-regolate attraverso il "Codice e principi di autodisciplina della comunicazione in materia di giochi con vincita in denaro", approvato nel giugno 2012, recepito poi nell'articolo 28 ter del "Codice di autodisciplina della Comunicazione Commerciale" dello IAP 56-ma edizione, in vigore dal 31 dicembre 2012. La Federazione sta altresì predisponendo linee guida applicative per favorire comportamenti rigorosi ed omogenei degli operatori riguardo alla diffusione della pubblicità sui diversi *media*. La pubblicità è però insostituibile per la protezione del consumatore, in particolare nel caso del gioco a distanza, affinché possa riconoscere e distinguere l'offerta legale e sicura dall'offerta illegale. Pertanto la prevalenza delle istanze che ne vorrebbero non solo la limitazione, ma addirittura il divieto, finirebbe con il favorire l'industria del gioco illegale e compromettere la corretta informazione, la consapevolezza e in ultima analisi la sicurezza del cittadino.

[18] Sulla base dei dati riportati dalla pubblicazione dell'Osservatorio del Gioco Online del Politecnico di Milano, "Il Gioco Online in Italia: Un mercato già maturo?".

[19] Il dato riportato è basato sulle stime di H2 Gambling Capital (società di ricerca nel settore del gambling) alle quali fa riferimento anche la Commissione Europea nella comunicazione del 23/10/2012 "Verso un quadro normativo europeo approfondito relativo al gioco d'azzardo on-line" al Parlamento Europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale e al Comitato delle Regioni. Inoltre si fa diretto riferimento, per il Regno Unito, ai dati contenuti nel Report Industry Statistic April 2009 to March 2012 della Gambling Commission e nell'Annual Report and Account 2010 – 2011 della National Lottery Commission e, per quanto riguarda la Danimarca, ai dati contenuti nell'Annual Report 2012 della Danish Gambling Authority.

[20] Tutti i dati riportati nel paragrafo sono tratti dalle pubblicazioni dell'Osservatorio Gioco Online del Politecnico relative alle analisi condotte per conto dell'ADM e sulla base delle banche dati da essa rese disponibili, ed in particolare alle pubblicazioni: "Il Gioco Online in Italia: un mercato già maturo?" Aprile 2013, e "Osservatorio Gioco Online – Workshop di Kickoff" edizione 2013/2014.

[21] cft G. Carboni, *Le stime della prevalenza del gioco problematico online*, LexGiochi, 5 settembre 2012.

<http://www.lexgiochi.it/dottrina/storia-ed-attualita-del-gioco-a-distanza-italiano>
Copyright © 2009 Lex Giochi. Tutti i diritti riservati.