

A CURA DI *Nomisma*

# **IL VALORE ECONOMICO E SOCIALE DEI GIOCHI PUBBLICI SU RETE FISICA IN ITALIA**

IN COLLABORAZIONE CON **NOVOMATIC ITALIA**



**IL VALORE  
ECONOMICO  
E SOCIALE DEI  
GIOCHI PUBBLICI  
SU RETE FISICA  
IN ITALIA**

## **IL VALORE ECONOMICO E SOCIALE DEI GIOCHI PUBBLICI SU RETE FISICA IN ITALIA**

Il presente Rapporto *Il valore economico e sociale dei giochi pubblici su rete fisica in Italia* è stato curato e realizzato da Nomisma con la collaborazione di Novomatic Italia e grazie agli stanziamenti previsti dal Piano di Sviluppo 2024, in osservanza a quanto previsto dalla Convenzione di Concessione per la gestione telematica degli Apparecchi da Intrattenimento.

Nomisma

**Emanuele Di Faustino**

**Laura Gozzi**

**Valentina Quaglietti**

**Riccardo Vecchi Lari**

Progetto grafico

**Rosa Schiavello**

Un sentito ringraziamento è rivolto agli esperti che, attraverso il proprio contributo professionale e la partecipazione alla stakeholder consultation, hanno reso possibile la redazione del presente documento: dott.ssa Elisabetta Poso, ADM; dott. Samuele Fraternali, Politecnico di Milano; Presidente Aniello Baselice, Osservatorio Campania sul DGA; Presidente Gennaro Parlati, ACMI; Avv. Geronimo Cardia, ACADI; Presidente Fabrizio Premuti, Konsumer Italia.

# INDICE

04

**INTRODUZIONE**

07

**IL SETTORE ITALIANO DEI GIOCHI PUBBLICI**

21

**IL MERCATO ITALIANO DEI GIOCHI PUBBLICI**

33

**IL VALORE GENERATO DAI GIOCHI PUBBLICI  
SU RETE FISICA PER IL PAESE E I TERRITORI**

43

**IL RUOLO SOCIALE DEI GIOCHI PUBBLICI  
NEI LUOGHI FISICI**

56

**CONCLUSIONI**

58

**NOTE METODOLOGICHE**

61

**BIBLIOGRAFIA**

61

**FONTI**

# INTRODUZIONE

**L** presente rapporto - curato da Nomisma con la collaborazione di Novomatic Italia - intende offrire una fotografia aggiornata e completa sul settore dei giochi pubblici su rete fisica in Italia, un comparto tanto rilevante in termini economici e occupazionali quanto spesso oggetto di narrazioni parziali.

[04]

Nel 2024, il mercato regolamentato dei giochi pubblici ha raccolto complessivamente 157,4 miliardi di euro di giocate, restituendone 136 miliardi sotto forma di vincite, per una spesa effettiva di 21,4 miliardi di euro, di cui 16,3 miliardi generati dal solo canale fisico. I giochi regolamentati proposti attraverso la rete fisica – che comprendono apparecchi da intrattenimento, giochi numerici, lotterie, scommesse e bingo – hanno un ruolo centrale nel sostenere la fiscalità pubblica e nel garantire un’offerta legale, tracciabile e presidiata sul territorio.

A conferma della sua rilevanza, basti pensare che la rete fisica ha prodotto nel 2024 ben 9,2 miliardi di euro di gettito erariale. La ricchezza economica generata dal comparto non si esaurisce però nelle sole entrate fiscali. Le imprese attive nella concessione, gestione e distribuzione dei giochi pubblici su rete fisica hanno infatti prodotto nel 2024 un valore aggiunto complessivo di 20,8 miliardi di euro, contribuendo per l’1,1% al PIL nazionale. Sul fronte occupazionale, il settore ha attivato oltre 324 mila posti di lavoro lungo tutta la filiera, tra occupazione diretta, indiretta e indotta.

Contestualmente, il gioco pubblico assolve anche ad una funzione sociale per la collettività in quanto offre un’opportunità di intrattenimento regolamentata, sicura e responsabile, contribuisce al contrasto delle potenziali infiltrazioni della criminalità organizzata e alla salvaguardia della legalità sul territorio, nonché sostiene le attività di prevenzione e gestione del disturbo da gioco d’azzardo.





Il riordino normativo del gioco fisico è una priorità condivisa da tutti gli attori del settore: un quadro legislativo aggiornato, oltre ad appianare le disparità regionali, offrirebbe agli operatori condizioni operative più eque e garantirebbe ai consumatori finali una maggiore tutela.



# **IL SETTORE ITALIANO DEI GIOCHI PUBBLICI**

## LE IMPRESE DEL SETTORE DEI GIOCHI PUBBLICI

Il settore dei giochi pubblici in Italia viene regolamentato dallo Stato, che ha affidato questa attività al Ministero dell'Economia e delle Finanze, il quale a sua volta si avvale dell'opera dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli.

Il settore presenta due verticali distributive: il canale fisico e il canale online, all'interno dei quali si articolano una ampia serie di giochi differenti, sia per modalità di accesso e funzionamento, sia rispetto alle quote di pay out (restituzioni in vincite ai giocatori) e al regime fiscale.

Relativamente ai giochi fisici si dipana un'ulteriore separazione in base alle caratteristiche della rete distributiva, che può essere specializzata oppure generalista. Con il termine rete specializzata ci si riferisce a un insieme di punti di vendita che sono autorizzati e dedicati esclusivamente o prevalentemente alla somministrazione di giochi pubblici. Questi esercizi operano sotto regolare autorizzazione da parte dello Stato, in ottemperanza a normative specifiche definite anche a livello locale (regionale e comunale) per garantire la legalità e la sicurezza nel settore del gioco; sono esempi di questa rete le sale scommesse, tipicamente dedicate a puntate su eventi sportivi, le sale da gioco dove sono presenti gli apparecchi da intrattenimento AWP (Amusement with Prizes) e VLT (Videolottery) e le sale bingo. La rete generalista, invece, comprende esercizi commerciali che offrono giochi legali come attività accessoria rispetto ad altre attività principali, come ad esempio tabaccherie e bar. Questi punti di vendita non sono pertanto specializzati nel gioco, ma possono essere autorizzati a somministrare giochi regolamentati da parte dello Stato, come lotterie, giochi del Lotto e altri giochi numerici e apparecchi da gioco AWP.

---

*Il modello italiano è fondato su un regime concessorio, che affida la somministrazione dei giochi a soggetti giuridici selezionati attraverso gare pubbliche, e dunque che si dimostrino idonei secondo i requisiti normativi in essere; in questa maniera è dunque possibile garantire un'offerta legale ampia e in grado di soddisfare la domanda presente sul territorio, senza tuttavia minare il potere di controllo e intervento da parte dello Stato e degli organi preposti.*

---

Le aziende concessionarie operano in un numero ristretto, definito dagli esiti delle gare pubbliche di attribuzione dell'esercizio delle reti telematiche di controllo ovvero dei canali di vendita dei diversi prodotti, in base alla tipologia di giochi: per alcuni di essi, come i giochi numerici, ad esempio il Lotto, il Superenalotto ed i giochi ad essi collegati, è previsto un unico soggetto concessionario, prefigurando lo schema di monoprov-

ding; altri giochi, come gli apparecchi da intrattenimento e le scommesse sportive, sono invece multiprovider, dunque diversi soggetti concessionari popolano il mercato in concorrenza tra di loro.

I concessionari sono in un certo senso i capo-filiera del comparto e attivano a loro volta altri soggetti economici. Ad esempio, nel caso degli apparecchi da gioco AWP, la concessione affida al soggetto giuridico le attività e le funzioni per la realizzazione e la conduzione della rete telematica di gioco. Questi si rivolgerà poi ad imprese di gestione, ossia soggetti appartenenti ad appositi elenchi tenuti dall'Agenzia Dogane e Monopoli a seguito del riscontro del possesso di requisiti soggettivi ed organizzativi previsti dalla legge i quali sono incaricati dal concessionario mediante rapporto contrattuale con requisiti minimi definiti dalle concessioni a porre in essere attività legate alla messa a disposizione e alla gestione degli apparecchi stessi agli esercenti ed al pubblico. Gli apparecchi saranno dislocati sul territorio attraverso la rete distributiva, coinvolgendo sia esercenti della rete generalista sia punti vendita specializzati, sempre nel rispetto delle normative nazionali e locali vigenti.

Nell'ambito della propria attività quotidiana, le imprese impegnate nella concessione, gestione e distribuzione dei giochi pubblici su rete fisica, hanno relazioni con fornitori e sub-fornitori di diversi settori. Si pensi ad esempio ai produttori di apparecchi da gioco e software, alle imprese che forniscono servizi per il funzionamento dei punti fisici (vigilanza, pulizia, affitti, utenze, noleggio...), alla logistica e trasporti, alla consulenza.

[09]

Questa fotografia macroscopica delle imprese appartenenti al settore dei giochi pubblici in Italia lo dimostra esteso, variegato e particolarmente rilevante per il Paese in termini occupazionali, oltre che economici, come sarà approfondito nel capitolo 3 del presente documento.

## **NORMATIVA NAZIONALE: REGOLAMENTAZIONE DEI GIOCHI PUBBLICI**

Come anticipato in Italia, il mercato dei giochi è strettamente regolato dallo Stato per tutelare interessi pubblici primari, con interventi normativi che lo rendono un unicum rispetto ad altri settori economici. La "riserva statale" prevista dal complesso regolatorio, ed esercitata mediante il regime concessorio, è finalizzata a garantire:

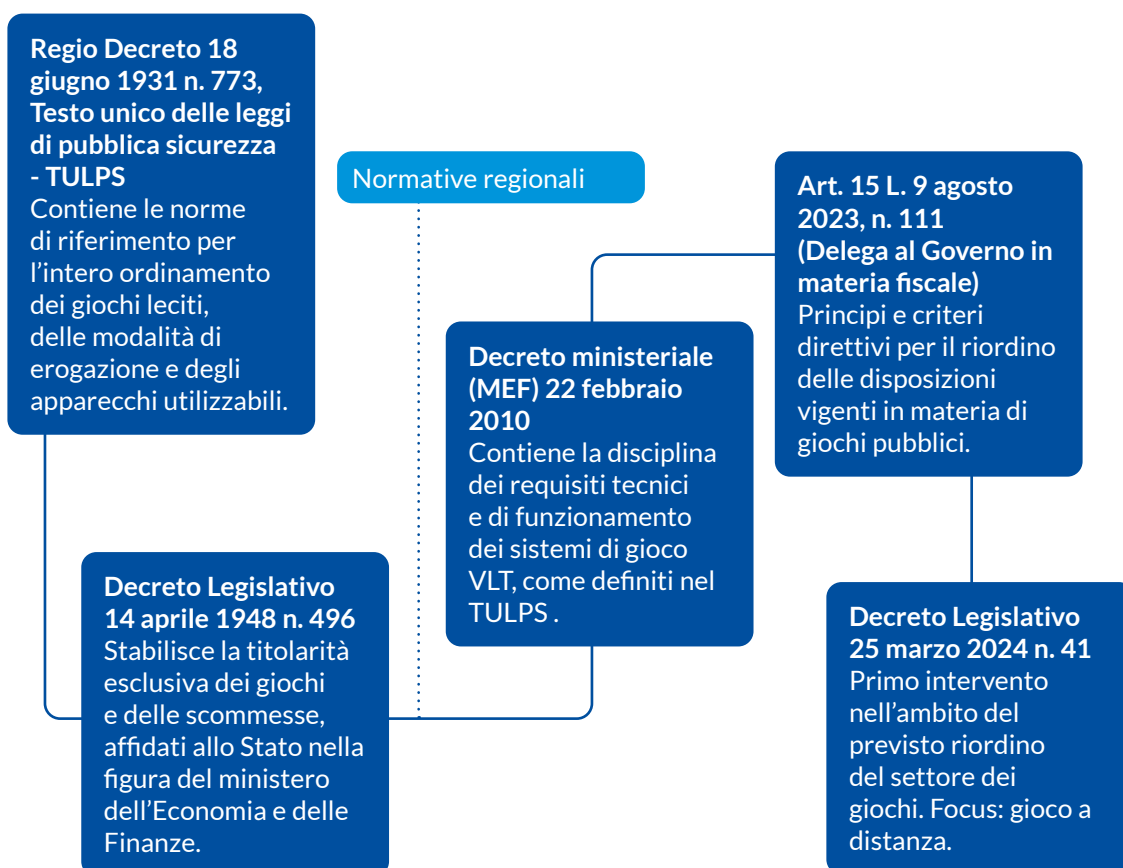
- Ordine e sicurezza pubblica
- Servizi di gioco controllati e legali
- Tutela della salute dei minori e delle fasce della popolazione più deboli
- Prevenzione dell'insorgenza di dipendenze come il DGA – Disturbo da Gioco d'Azzardo – e protezione della salute dei giocatori
- Regolare svolgimento di un'attività economica che crea reddito e occupazione
- Contrasto al gioco illegale e alla criminalità organizzata
- Entrate erariali finalizzate al mantenimento dell'offerta pubblica

*La normativa nazionale in materia di giochi segue uno schema complesso, periodicamente aggiornato e adattato per rispondere alle nuove esigenze della cittadinanza e del mercato (nuove tecnologie, pratiche innovative, progresso sociale), mantenendo la tutela del giocatore e dell'interesse pubblico come cardini imprescindibili.*

Viene fornito di seguito uno schema di massima sintesi che raccoglie interventi normativi specialmente rilevanti che si sono avvicendati nella normativa nazionale.

#### ALCUNI INTERVENTI NORMATIVI IN MATERIA DI GIOCHI PUBBLICI IN ITALIA

[10]



Già dai primi decenni successivi all'Unità d'Italia si era riconosciuta l'importanza di regolamentare il gioco, associando ad esso un valore apprezzato dalla popolazione, per il suo carattere di intrattenimento, non esente tuttavia da alcuni rischi di natura sociale, oltre alla necessità che esso fosse regolato da un set normativo che ne garantisse il legale svolgimento in ambienti pubblici. Risale al 1863 l'introduzione della prima forma di Lotto della neonata Italia, giocato su 6 "ruote".

Attraverso progressive modificazioni si giunse al testo fondamentale, tuttora fonte primaria in materia di giochi pubblici, ossia il Regio Decreto 18 giugno 1931 n. 773, in approvazione del Testo unico delle leggi di pubblica sicurezza (TULPS). Il testo ha subito nel tempo numerosi aggiornamenti, integrazioni ed abrogazioni, ma in questa prima epoca e nel periodo post-bellico si assistette all'introduzione di altri giochi di rilevanza nazionale, come il Totip e il Totocalcio, le lotterie nazionali e fino all'apertura delle prime case da gioco legali in Italia. In età repubblicana, con il D. Lgs 14 aprile 1948 n. 496 si determinò poi che il controllo totale dei giochi pubblici dovesse rimanere in capo allo Stato.

Si susseguirono nel tempo diversi approcci al tema dei giochi. Ad esempio, negli anni 90 e primi 2000, anche per far fronte all'esigenza di aumentare il prelievo erariale da parte dello Stato, i giochi subirono una prima regolamentazione di ampliamento dell'offerta legale; in quest'ottica venne introdotto nel febbraio 1994 il sistema del Gratta e Vinci, una forma di lotteria istantanea che rapidamente prese piede, soppiantando sistemi di lotterie nazionali legate ad eventi singoli, come il Capodanno, che non consentivano continuità nella raccolta statale. A questa misura si aggiungerà anche il lancio del Superenalotto, inizialmente collegato all'estrazione del Lotto, ma con un meccanismo di vincita distinto e oggi completamente autonomo. Naturale conseguenza di questa rinnovata offerta fu la diffusione di un nuovo approccio al gioco da parte della popolazione nazionale.

[11]

A partire dall'anno finanziario 2003 si assiste invece ad una diversa concezione applicata dal legislatore al mondo dei giochi pubblici, non più mera leva fiscale, bensì strumento di economia finanziaria, con il suo intorno di ritorni economici e impatti positivi in termini imprenditoriali e occupazionali del settore. Già a partire dal 2002, tutte le funzioni e attività di organizzazione, esercizio e controllo dei giochi, delle scommesse e dei concorsi pronostici erano state centralizzate presso un unico istituto, l'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato (AAMS). È nello stesso 2002 che venne per la prima volta introdotto il tema del gioco a distanza, svolto in via telematica.

Interventi normativi successivi contribuiranno ad una sempre maggior diffusione dei terminali per il gioco telematico, affiancando ai già esistenti apparecchi AWP anche gli innovativi sistemi VLT. Proprio le VLT sono oggi tra i sistemi di gioco maggiormente controllati. Questo tipo di apparecchi è stato introdotto nel sistema italiano dalla legge 23 dicembre 2005, n. 266 e successivamente regolamentato nel 2010 con un Decreto Direttoriale che ne ha definito i requisiti tecnici e le modalità di funzionamento. Le VLT possono essere installate esclusivamente in sale da gioco dedicate (come sale scommesse, sale bingo e sale VLT), mentre le AWP, pur appartenendo anch'esse alla categoria degli apparecchi da intrattenimento, possono essere collocate anche in esercizi generalisti, come bar e tabaccherie, oltre che

in sale specializzate, in ragione delle loro caratteristiche di giocate e vincite di piccoli importi.

Entrambe le tipologie di apparecchi sono soggette al rispetto delle disposizioni previste dal Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza (TULPS), in particolare agli articoli 86 e 88, che regolano le autorizzazioni necessarie per l'installazione e l'esercizio dei giochi leciti. L'applicazione del TULPS garantisce il controllo pubblico sulle attività connesse al gioco, contribuendo alla tutela dell'ordine pubblico e della legalità.

In questo contesto, il TULPS rappresenta tuttora uno dei riferimenti normativi fondamentali per la regolazione delle attività connesse al gioco pubblico, in particolare per quanto riguarda autorizzazioni e sanzioni. Nello specifico della normativa, all'interno del TULPS, all'art. 86 viene disciplinato l'obbligo di autorizzazione da parte del Questore per l'esercizio di varie attività, tra cui anche le "sale pubbliche per bigliardi e per altri giuochi leciti". L'art. 88 del medesimo testo indica inoltre l'obbligo di licenza erogata per l'esercizio delle scommesse.

- È opportuno considerare come la legge italiana distingue i giochi tra il gioco d'azzardo, ex artt. 718-720 C.P, ovvero in particolare i "giuochi d'azzardo ...nei quali ricorre il fine di lucro e la vincita o la perdita è interamente o quasi interamente aleatoria" i quali non sono consentiti ed i giochi leciti, caratterizzati dalla prevalenza dell'intrattenimento e dell'abilità del giocatore, e le cui modalità sono definite puntualmente in regolamentazione normativa e tecnica da provvedimenti delle amministrazioni statali competenti.
- L'art. 110 del TULPS approfondisce ulteriormente il tema, specificando puntualmente la necessità di esporre, all'interno dei locali in cui sono autorizzati i giochi, tabelle che specifichino i giochi previsti, quelli vietati e descrivendo requisiti e normative riguardanti gli apparecchi da intrattenimento e il gioco lecito.

Sempre nell'art. 110 del TULPS sono definite le sanzioni generali per gli illeciti relativi ai giochi da intrattenimento. Tra queste, si definiscono sanzioni amministrative di entità variabile in base alla gravità dell'illecito, rivolte ai produttori e distributori, come anche agli esercenti che installino apparecchi non conformi, con sanzioni pecuniarie, inibizione al rilascio di nuove autorizzazioni o chiusure dell'esercizio. Vengono puniti in maniera più severa l'installazione di videoterminali non conformi, la reiterazione delle violazioni e le installazioni non autorizzate in luoghi pubblici.

La ampia normativa sui giochi pubblici, che prevede ulteriori specifiche disposizioni per le lotterie, le scommesse, il gioco del bingo e le modalità di offerta e pagamento dei giochi a distanza, dimostra la profondità dell'intervento del legislatore, dunque l'attenzione che la cosa pubblica riserva ad un settore riconosciuto come rilevante per l'economia nazionale, oltre che speciale per le implicazioni di natura sociale e di ordine pubblico che lo caratterizzano.



## LE SPECIFICITÀ NORMATIVE TERRITORIALI

### SCENARIO DI RIFERIMENTO

La normativa nazionale definisce criteri generali sul regolamento in materia di giochi pubblici. A partire dal 2010, con la progressiva emersione dell'offerta degli apparecchi da gioco prima sommersa, con un nuovo approccio di regulation del settore dei giochi pubblici da parte dello Stato, tutte le Regioni e Province Autonome, in virtù del Titolo V della Costituzione, e con esse molti Comuni, cominciano a legiferare in materia di giochi pubblici nella loro forma distributiva fisica nei rispettivi territori di competenza. Questi interventi, introdotti con l'obiettivo di tutelare l'interesse pubblico, possono variare anche di molto tra i diversi contesti locali, generando frammentazione normativa.

---

*Nello specifico, le norme locali intervengono in sovrapposizione alla normativa nazionale, andando a restringere le maglie della distribuzione dei giochi pubblici con particolare attenzione ad alcune tipologie di prodotti, specificamente gli apparecchi da intrattenimento.*

---

Le misure definite a livello territoriale agiscono principalmente su due fronti: distribuzione e posizionamento dei punti di gioco con il cosiddetto "distanziometro" dai luoghi "sensibili", come scuole, chiese, case di cura e ospedali, oltre a limitazioni agli orari di distribuzione previsti per le attività nelle quali siano installati apparecchi da gioco, siano essi luoghi del canale specializzato o corner all'interno di esercizi della rete generalista.

[13]

Operatori del settore, associazioni di categoria e studiosi osservano come queste limitazioni creino situazioni di sostanziale disequilibrio tra il gioco fisico (in primo luogo gli apparecchi) e il gioco online, il quale è di fatto fruibile in qualsiasi momento e pressoché in ogni luogo. Le distorsioni, poi, si riscontrano anche relativamente alle diverse verticali distributive, in quanto risultano particolarmente colpite alcune tipologie di gioco, ossia gli apparecchi VLT e AWP.

L'effetto distorsivo delle misure locali precedentemente richiamate assume poi molta rilevanza nel momento in cui i distanziometri prefigurano nei territori comunali aree in cui non è possibile l'insediamento di luoghi distributivi, che, in molti casi, rendono non disponibile la maggior parte del territorio comunale per l'apertura di punti gioco. Le aree urbane insediabili sono infatti individuate per sottrazione, allargando un raggio pari a quello definito dalle norme locali a partire dalla mappatura dei luoghi cosiddetti sensibili.

Questa disomogeneità normativa si riflette nella cosiddetta Questione territoriale, che verrà approfondita nel paragrafo successivo: la "questione territoriale" è difatti di rilievo primario per la messa a terra di un atteso ri-

ordine del settore dei giochi pubblici su rete fisica nonché della possibilità di riattribuire le concessioni statali per l'offerta legale degli apparecchi da gioco e, di riflesso, delle scommesse e del gioco del bingo in sala.

#### FOCUS SU CAMPANIA ED EMILIA-ROMAGNA

A riprova della eterogeneità che caratterizza la normativa del settore dei giochi pubblici a livello locale, si riporta in questo paragrafo un confronto fra gli approcci adottati da due regioni tra le più popolose in Italia: Campania ed Emilia-Romagna.

---

*Le normative delle due regioni in materia di giochi pubblici - pur presentando un modello e strumenti differenti - condividono l'obiettivo di contrastare la dipendenza dal gioco, promuovendo misure di prevenzione, cura e regolamentazione delle attività connesse.*

---

La Campania ha emanato la Legge regionale 2 marzo 2020, n. 2, che si concentra su un mix di interventi preventivi e terapeutici relativamente al DGA. Tra le misure adottate vi sono l'istituzione di un numero verde, la promozione della formazione per gli esercenti, un registro volontario di soggetti inibiti al gioco e una mappa geo-referenziata dei luoghi sensibili (artt. 4, 12, 14, 16, 17). La legge prevede inoltre un Osservatorio regionale con funzioni di monitoraggio, divenuto effettivo nel 2023, e un Piano d'azione biennale per garantire un'offerta sanitaria e sociosanitaria omogenea sul territorio (artt. 5 e 6). La peculiarità principale dell'Osservatorio campano sul DGA è la partecipazione ad esso di una rappresentanza di concessionari e operatori del gioco pubblico, che invece non è prevista nelle altre regioni, come l'Emilia-Romagna. L'apertura al dialogo tra tutte le parti coinvolte nel fenomeno è particolarmente apprezzata tanto dalle istituzioni sanitarie quanto dalle associazioni di categoria, ai cui associati spesso vengono imposte in altri territori misure restrittive senza una mediazione, che potrebbe invece mettere in luce best practices ed esperienze riportabili anche in ambiti locali.

Ulteriore elemento distintivo della normativa campana è il coinvolgimento diretto dei Comuni nella regolamentazione degli orari e delle distanze delle attività di gioco, con la possibilità di adottare misure aggiuntive in base alle caratteristiche socio-sanitarie locali. La distanza minima dai luoghi sensibili è fissata a 250 metri per le nuove attività (art. 3), con specifiche sanzioni per il mancato rispetto del distanziometro (art. 21). Inoltre, sono previsti incentivi per la rimozione degli apparecchi da gioco, tra cui contributi per il recesso dai contratti di noleggio (art. 19). Un ulteriore aspetto innovativo è l'attivazione di percorsi di assistenza legale per soggetti affetti da dipendenza e i loro familiari in difficoltà economica (art. 20).

## CONFRONTO TRA LE NORMATIVE DI CAMPANIA ED EMILIA-ROMAGNA

### SCHEMA DI SINTESI

	Campania	Emilia-Romagna
Riferimento normativo	L.R. 2 marzo 2020, n. 2	L.R. 4 luglio 2013, n. 5
Distanziometro	250 metri dai luoghi sensibili	500 metri dai luoghi sensibili, calcolati lungo il percorso pedonale più breve. È disposta la mappatura obbligatoria dei luoghi sensibili da parte dei Comuni, e l'aggiornamento della stessa.
Retroattività distanziometro	Le attività esistenti all'interno del raggio minimo del distanziometro hanno dovuto adeguarsi dopo l'entrata in vigore della legge dotandosi di sistemi di identificazione della maggiore età, sistemi di videosorveglianza e altre misure di contrasto al gioco illegale. Non è tuttavia disposta la chiusura o rilocalizzazione.	Divieto di rinnovo o stipula di nuovi contratti per apparecchi già installati a meno di 500 metri dai luoghi sensibili. Le attività esistenti devono cessare la distribuzione entro la scadenza del contratto, ma non oltre il 31 dicembre 2019. Chi già avesse rilocalizzato l'attività e con aggiornamento della mappatura fosse nuovamente compreso entro l'area sensibile ha diritto ad una deroga non superiore a 10 anni, per salvaguardare l'investimento già effettuato.
Limitazioni orarie agli apparecchi	Inibita dalle 23:00 alle 9:00 e dalle 12:30 alle 14:30 per esercizi della rete generalista; dalle 2:00 alle 10:00 per esercizi dedicati esclusivamente al gioco.	Non specificate a livello regionale. Definite in diversi casi a livello comunale, vedi Bologna (attività consentita nelle fasce 10:00-13:00 e 17:00-22:00).
Numero verde	Sì	No
Divieto di installazione in immobili di enti pubblici con scopo sociale o aggregativo	No	Sì
Adesione all'Osservatorio Regionale sul DGA	Sì, partecipano anche tre rappresentanti dei concessionari e degli operatori del gioco pubblico.	Sì, sono tuttavia coinvolti presidi sanitari, enti locali e associazioni, ma non esponenti di categoria.
Sanzioni per violazione del distanziometro	Sì, fino a 15.000	No
Contributo per la rimozione di apparecchi da gioco	Sì, fino al 50% della penale prevista per la recessione dal contratto	No
Percorsi di formazione	Formazione obbligatoria dei gestori delle attività e degli esercizi commerciali connessi al gioco d'azzardo. La Regione promuove iniziative di sensibilizzazione e informazione nelle scuole secondarie sui rischi connessi al gioco d'azzardo, anche online.	Il personale operante nelle sale da gioco e gli esercenti sono tenuti, secondo quanto previsto dal piano integrato di cui all'articolo 2, a frequentare corsi di formazione predisposti dalle AUSL sui rischi del gioco patologico e sulla rete di sostegno.
Percorsi di assistenza legale per famiglie colpite da usura	Sì	No
Marchio Slot Free per esercizi che si rifiutano di installare apparecchi da gioco	No	Sì
Sanzioni per apparecchi non conformi	No	Sì, sanzione pari a 9.000 euro

[15]

L'Emilia-Romagna ha adottato un impianto normativo più restrigente sin dal 2013 con la L.R. 4 luglio 2013, n. 5, aggiornata con successive modifiche, tra cui la L.R. n. 8/2018 e la delibera di Giunta n. 68/2019. La regione ha stabilito un piano integrato di contrasto e prevenzione che coinvolge AUSL, enti locali e forze dell'ordine (artt. 2 e 3). È vietato il patrocinio regionale a qualsiasi tipologia di eventi che promuovano il gioco d'azzardo, e la Regione funge anche da organo di coordinamento e supporto per gli enti locali nelle attività di controllo e regolamento (art. 5).

Una delle principali differenze con la Campania riguarda il criterio di distanziamento: in Emilia-Romagna la distanza minima dai luoghi sensibili è di 500 metri, calcolata lungo il percorso pedonale più breve (e non come raggio), e include anche i luoghi sensibili situati nei comuni limitrofi (art. 6). La mappatura dei luoghi sensibili è demandata ai Comuni, i quali con l'entrata in vigore della norma hanno dovuto notificare ai titolari di sale gioco situate in zone vietate l'obbligo di chiusura entro sei mesi. Inoltre, non è consentita la nuova installazione di apparecchi né il rinnovo dei contratti nei locali che ricadono entro la distanza stabilita.

Dal punto di vista sanzionatorio, la normativa emiliana prevede multe elevate: 9.000 euro per ciascun apparecchio installato in violazione delle regole, con possibile chiusura dell'attività fino a 60 giorni in caso di reiterazione. Un altro elemento peculiare è il marchio "Slot freE-R", assegnato agli esercizi che scelgono di non installare apparecchi per il gioco, i quali ricevono inoltre vantaggi in termini di incentivi e agevolazioni finanziarie (artt. 7 e 7 bis).

Tali differenze normative tra un territorio e l'altro possono creare confusione e distorsione tanto negli esercenti quanto nei giocatori.

In merito all'attuale normativa che regola il gioco di Slot Machine e Videolottery, sulla base dell'indagine condotta da Nomisma, ben la metà dei giocatori pensa erroneamente che essa sia uguale su tutto il territorio nazionale. Il 36% è invece a conoscenza del fatto che, oltre alla normativa nazionale, anche le singole regioni e i comuni hanno introdotto specifiche norme per regolamentare il gioco di Slot Machine e Videolottery, ma solo il 16% conosce con esattezza le regole specifiche del proprio territorio. Al tempo stesso, il 55% dei giocatori si dichiara in disaccordo con una differenziazione normativa a livello territoriale, affermando che dovrebbero esserci regole uguali per tutti i territori. Solo il 28% dei giocatori, al contrario, è favorevole alla presenza di normative differenti da un territorio all'altro.

Lo stesso vale per i punti vendita: dalla fase di loro ascolto sviluppata da Nomisma è emerso come solo una quota minore dei gestori intervistati (14%) siano favorevoli ad una differenziazione normativa che tenga conto delle specificità territoriali, mentre l'84% si dichiara in disaccordo, ritenendo che dovrebbero esserci regole uguali per tutti i territori.

## LA NECESSITÀ DI UN RIORDINO DEL SETTORE

Come appena visto, parte della normativa relativa al gioco legale in Italia è caratterizzata da una forte frammentazione, con differenze significative tra le diverse Regioni. Questa disomogeneità normativa si riflette nella cosiddetta “Questione territoriale”, che riguarda soprattutto la distribuzione e il posizionamento dei punti di gioco, nonché le regole sugli orari di distribuzione. Tali restrizioni, seppur pensate in origine per proteggere le fasce più vulnerabili della popolazione, hanno avuto in alcuni casi l’effetto indesiderato di favorire il gioco illegale, in quanto i consumatori si rivolgono a operatori non autorizzati per aggirare tali vincoli o comunque lo spostamento della domanda su altri prodotti di gioco legali, generando squilibri competitivi prodotti dall’azione regolatoria.

La necessità di un riordino normativo del gioco fisico, così come è avvenuto nel marzo 2024 per il comparto online, è una priorità condivisa da tutti gli attori del settore, che richiedono una regolamentazione uniforme a livello nazionale.

---

*Un quadro normativo aggiornato permetterebbe di superare le disparità regionali, garantendo condizioni di operatività più equilibrate per gli operatori e una maggiore tutela per i consumatori: l’armonizzazione delle regole è difatti vista come un passo essenziale per rafforzare la trasparenza del settore e contrastare il gioco illegale.*

---

[17]

L’urgenza di intervenire per fornire un setting normativo aggiornato è stata più volte manifestata, fino ad essere esplicitata nell’art.15 della legge delega in materia fiscale n. 111 del 2023, recante i “Principi e criteri direttivi per il riordino delle disposizioni vigenti in materia di giochi pubblici”. Questa necessità risponde ad alcune precise tematiche, parzialmente in continuità con la normativa vigente, ma con importanti tratti innovativi, e fa riferimento a tre principali ambiti, ossia il riordino del fisico, il riordino dell’online e il riequilibrio della raccolta fiscale.

Il previsto riordino ha per ora trovato applicazione limitatamente al comparto del gioco online, attraverso il D. Lgs. 25 marzo 2024 n. 41, mentre rimane sospesa e continuamente rimandata la stesura di un analogo testo riguardante il settore dei giochi pubblici fisici.

Tra le principali necessità legate al riordino del settore vi è l’introduzione di strumenti normativi che bilancino la protezione dei consumatori con la sostenibilità economica del settore. La revisione delle distanze minime dai luoghi sensibili e l’adozione di regole più flessibili per gli orari di apertura rappresentano misure strategiche per evitare la rarefazione dell’offerta legale in alcune aree. A ciò si aggiunge il fatto che in diversi casi tali

## CONOSCENZA E PERCEZIONE DEI GIOCATORI ITALIANI SULLE NORMATIVE REGIONALI DEI GIOCHI PUBBLICI

% CALCOLATE SU GIOCATORI ITALIANI 18-75

È a conoscenza del fatto che oltre alla normativa nazionale, anche le singole Regioni e i Comuni hanno introdotto specifiche normative per regolamentare il gioco alle Slot Machine e Videolottery con vincite in denaro?

Sì e sono a conoscenza della normativa della mia Regione/  
del mio Comune **16%**

Sì, ma non conosco le regole specifiche della mia Regione/  
del mio Comune **36%**

No, pensavo che la normativa sul gioco legale fosse uguale  
in tutta Italia **48%**

Come giudica il fatto che ci possano essere regole diverse in merito a Slot Machine e Videolottery con vincite in denaro, decise dalle singole Regioni o dai Comuni?

È giusto, ogni territorio ha le sue specificità **28%**

È sbagliato, dovrebbero esserci regole decise dallo Stato  
uguali per tutte le Regioni ed i Comuni d'Italia **55%**

[18]

Non saprei **17%**

Fonte: indagine sulla popolazione Nomisma

## AMBITI DI INTERVENTO PREVISTI PER IL RIORDINO DEL SETTORE DEI GIOCHI PUBBLICI

Fattori sociali	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tutela dei minori e promozione del gioco sicuro e responsabile.</li> <li>Fermo contrasto al gioco illegale e al riciclaggio di denaro.</li> <li>Meccanismi di autolimitazione e monitoraggio del rischio.</li> <li>Promozione di campagne informative sul gioco responsabile.</li> </ul>
Meccanismi di gestione e monitoraggio del sistema	<ul style="list-style-type: none"> <li>Unità nella gestione del gioco pubblico in tutta Italia.</li> <li>Attivazione presso il ministero dell'Economia e delle finanze di una Consulta permanente dei giochi pubblici ammessi in Italia a cui partecipano anche i rappresentanti dei concessionari.</li> </ul>
Aspetti fiscali ed economici	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trasparenza e tracciabilità dei flussi finanziari.</li> <li>Rispetto della concorrenza e stabilità delle regole.</li> <li>Modello concessorio con requisiti di solidità economica e trasparenza per i partecipanti.</li> <li>Regolamenti per escludere soggetti non autorizzati e collaborazione con Guardia di Finanza e Banca d'Italia.</li> </ul>



misure restrittive hanno sortito come unico effetto la ghettizzazione di alcuni spazi di gioco, spingendoli alle periferie delle città, dove già spesso si incontrano situazioni di difficoltà e marginalizzazione.

Un'altra tematica legata al riordino riguarda la compartecipazione del gettito fiscale tra Stato e Regioni, che è individuata proprio come una delle possibili soluzioni per superare la questione territoriale. Riconoscere alle Regioni una parte consistente del gettito fiscale derivante dal gioco potrebbe infatti generare un duplice effetto positivo. Innanzitutto potrebbe stimolare la revisione di alcune misure inutilmente restrittive. In secondo luogo consentirebbe di potenziare i sistemi sanitari regionali, finanziati con le risorse economiche derivanti dal medesimo gettito, in ulteriori attività di riabilitazione rivolte ai giocatori patologici ed in generale ai soggetti di dipendenze plurime, ma anche in percorsi di sensibilizzazione e formazione diretti sia al personale dei punti vendita sia alla popolazione generale.

Infine, il riordino del settore del gioco pubblico dovrebbe affrontare anche la tematica dell'attuale mancanza di equilibrio ed equità, che si manifesta su diversi livelli. In primis nello split tra gioco fisico e online, che presenta un certo grado di asimmetria a sfavore della componente retail, in particolare a causa dell'effetto di alcune misure restrittive adottate a livello regionale e comunale, che sono invece inapplicabili al gioco online, arrivando paradossalmente a promuoverne la diffusione proprio nei punti vendita (con la progressiva diffusione dei "punti vendita delle ricariche" per i conti di gioco online). In secondo luogo, a livello di gioco fisico, il riequilibrio va inteso anche con riferimento al prelievo fiscale, che è stato progressivamente aumentato negli anni (in particolare per alcuni giochi) e ha intaccato il pay out che ritorna ai giocatori, scoraggiandoli nella scelta di tali giochi e quindi diminuendo la raccolta ad essi associata, e di conseguenza il gettito erariale generato, arrivando nel 2024 a ridurre il gettito complessivo dalla raccolta dei giochi pubblici.

[19]

Il gioco continua ad essere una delle forme di intrattenimento preferite dagli italiani: nel 2024 il mercato regolamentato dei giochi pubblici gestito all'interno delle concessioni statali ha raccolto oltre 157 miliardi di euro di giocate e restituito 136 miliardi di euro di vincite, +49,3% rispetto al 2019.

# **IL MERCATO ITALIANO DEI GIOCHI PUBBLICI**

157,4

Miliardi di euro di  
somme giocate in Italia  
nel 2024 all'interno del  
mercato regolamentato

86,5%

Percentuale di  
restituzione in vincite  
sul totale delle somme  
giocate nel 2024

[22]

+49,3%

Trend 2019-2024 delle  
vincite in Italia

41,5%

Peso dei giochi su rete  
fisica (generalista e  
specializzata) sul totale  
della raccolta nel 2024

50,1%

Contributo degli apparecchi  
da intrattenimento (AWP e  
VLT) sul totale del prelievo  
erariale garantito dai giochi  
pubblici

## DIMENSIONI E TREND DELL'OFFERTA

Nel 2024 la rete di punti vendita del gioco retail è stimabile in circa 85.000 esercizi unici. La rete più ampia in Italia è quella delle lotterie ad estrazione istantanea (Gratta e Vinci) e differita con 53.600 punti vendita. Non molto distanti in termini di diffusione troviamo i punti retail con apparecchi da intrattenimento AWP, che ammontano a circa 45.300. Anche la distribuzione di giochi numerici come il Lotto e il Superenalotto è molto diffusa con, rispettivamente, 32.350 e 33.800 punti vendita, mentre le scommesse sportive, ippiche e virtuali vengono proposte in 9.500 punti vendita specializzati e generalisti. Completano il quadro 4.370 sale con apparecchi VLT e 183 sale bingo.

### LE CAUSE DELLA RIDUZIONE DEI PUNTI VENDITA

Negli ultimi anni, il numero di punti vendita di giochi in Italia ha subito una significativa riduzione, risultato di diversi fattori. Tra i principali elementi che hanno contribuito a questo fenomeno troviamo l'aumento dell'imposizione fiscale sui giochi, cui si aggiungono i limiti imposti alla distribuzione di determinati giochi, in particolare degli apparecchi da intrattenimento, le razionalizzazioni nella distribuzione attuate dai concessionari e la forte crescita del gioco online, che ha conosciuto - come vedremo nel prossimo paragrafo - un vero e proprio boom a partire dal 2020, complice l'emergenza sanitaria globale e le misure di lockdown delle attività.

[ 23 ]

### L'ECCEZIONE RAPPRESENTATA DA LOTTERIE E GIOCHI NUMERICI

In particolare, se ci si concentra sulle tendenze più recenti, si osserva un calo della gran parte delle tipologie di punti vendita; le uniche eccezioni sono rappresentate dai punti retail che commercializzano lotterie e i giochi numerici a totalizzatore nazionale.

Le reti specializzata e generalista, che commercializzano i diversi prodotti di gioco, sono diffuse su tutto il Paese seppur con differenze tra un territorio e l'altro e in funzione della tipologia di prodotto.

---

*La Lombardia costituisce la regione con il maggior numero di punti vendita per la quasi totalità delle categorie di gioco, con un peso sul totale nazionale che si aggira tra il 13% e il 16%.*

---

Seguono il Lazio e la Campania; la Campania in particolare è la prima regione in Italia per numero di punti vendita che offrono scommesse sportive, ippiche e virtuali (oltre 2.000 per una quota sul totale italiano del 21%) e tra le prime per numero di sale bingo insieme a Lombardia e Sicilia.

Altri territori con una robusta presenza di punti vendita sia generalisti che specializzati sono Veneto, Sicilia, Emilia-Romagna, Puglia e Piemonte. Le prime otto regioni italiane concentrano circa i tre quarti dei punti vendita che offrono giochi pubblici nel nostro Paese.

I PUNTI VENDITA DEL GIOCO RETAIL IN ITALIA PER TIPO DI CONCESSIONE\*

	2024	Var. % 2024/23
Lotterie ad estrazione istantanea e ad estrazione differita	53.600	10,1%
Gestione telematica apparecchi da gioco AWP in punti generalisti (esercizi pubblici, commerciali o tabaccherie\ricevitorie)	45.300	-1,5%
Gioco del Lotto e giochi numerici a quota fissa ed accessori	32.350	-4,3%
Giochi numerici a totalizzatore nazionale	33.800	3,7%
Raccolta di scommesse sportive, ippiche e virtuali in negozi specializzati e corner in esercizi pubblici	9.530	-2,8%
Gestione telematica apparecchi da gioco AWP e VLT in sale specializzate	4.370	-1,8%
Gioco del bingo in sala	183	-1,6%

\*Lo stesso punto vendita può ospitare differenti prodotti in concessione, pertanto, fra le differenti reti esistono sovrapposizioni  
Fonte: Nomisma su dati ACADI e elaborazioni su dati ADM

I PUNTI VENDITA DEL GIOCO RETAIL IN ITALIA PER TIPO DI CONCESSIONE\* E PER REGIONE

RIPARTIZIONE DEI PUNTI VENDITA PER REGIONE, % SU TOTALE ITALIA, 2024

[ 24 ]

	Lotterie	Apparecchi da gioco AWP in punti generalisti	Gioco del Lotto e giochi numerici a quota fissa accessori	Giochi numerici a totalizzatore nazionale	Raccolta di scommesse sportive, ippiche e virtuali	Apparecchi da gioco AWP e VLT in sale specializzate	Gioco del bingo in sala
Lombardia	16%	16%	14%	15%	13%	15%	14%
Lazio	11%	9%	10%	12%	10%	10%	13%
Campania	9%	11%	11%	11%	21%	12%	14%
Veneto	8%	8%	7%	7%	4%	9%	5%
Sicilia	8%	7%	9%	9%	11%	6%	15%
Emilia-Romagna	8%	8%	7%	7%	3%	6%	10%
Puglia	7%	7%	7%	7%	10%	8%	4%
Piemonte	6%	5%	7%	6%	5%	10%	6%
Toscana	6%	6%	6%	6%	4%	7%	5%
Calabria	3%	4%	4%	4%	5%	3%	1%
Marche	3%	3%	3%	3%	2%	2%	1%
Abruzzo	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%
Sardegna	3%	4%	3%	3%	1%	1%	2%
Liguria	2%	3%	3%	2%	2%	2%	3%
Friuli Venezia-Giulia	2%	2%	2%	2%	1%	2%	2%
Umbria	2%	2%	2%	2%	1%	2%	1%
Trentino Alto-Adige	1%	0%	1%	1%	1%	1%	1%
Basilicata	1%	1%	1%	1%	1%	1%	-
Molise	1%	1%	1%	1%	0,4%	1%	1%
Valle d'Aosta	0,2%	0,01%	0,2%	0,2%	0,01%	0,02%	-

\*Lo stesso punto vendita può ospitare differenti prodotti in concessione, pertanto, fra le differenti reti esistono sovrapposizioni  
Fonte: Nomisma su dati ACADI e elaborazioni su dati ADM



## DIMENSIONI E TREND DELLA DOMANDA

### I NUMERI CHIAVE

Nel 2024 il mercato regolamentato dei giochi pubblici gestito all'interno delle concessioni statali ha raccolto oltre 157 miliardi di euro di giocate, restituendo 136 miliardi in vincite, con una dimensione economica effettiva (spesa) di 21,4 miliardi di euro, di cui il 49% - pari a 10,5 miliardi di euro - prelevati dall'erario (al netto di canoni, tasse sulle vincite dei giocatori e entrate straordinarie).

---

*Rispetto al 2023, le somme giocate sono cresciute a livello complessivo del +6,5%.*

---

Analizzando le tendenze per canale, le somme giocate nei punti vendita risultano pressoché stazionarie (+0,4% rispetto al 2023), seppur per effetto di trend differenti fra le diverse tipologie di gioco: prosegue infatti il calo dei giochi di intrattenimento (-3,3%) mentre crescono giochi numerici e lotterie e soprattutto le scommesse nei punti fisici. L'online continua al contrario a registrare tassi di crescita più sostenuti e a trainare il mercato: +11,6% le somme raccolte nel 2024 vs il 2023.

Si conferma dunque il trend di crescita del mercato osservato nel 2022 e 2023, dopo la contrazione che ha interessato il 2020 in concomitanza del lockdown e della chiusura dei luoghi fisici preposti al gioco a seguito dell'emergenza pandemica. Il 2024 sarà però ricordato come il primo anno, al netto del 2020, con una variazione negativa nel gettito fiscale (-3,8% rispetto al 2023), un trend in gran parte riconducibile alla perdita di raccolta degli apparecchi a piccola vincita AWP.

[25]

### IL RUOLO DEI CANALI: ONLINE VS RETAIL

La distribuzione del gioco sui due canali di vendita (retail ed online) vede prevalere la domanda di giochi sul canale digitale: il 59% della raccolta del 2024 proviene difatti da siti e app online, seguito dalla rete generalista (ossia tabaccherie, bar e altri punti vendita e pubblici esercizi non specializzati nell'offerta di gioco) e dalla rete specializzata (cioè sale con apparecchi, sale scommesse e sale bingo) con un peso rispettivamente del 22% e 19% che complessivamente assorbono il 41% del mercato.

Se ci si focalizza invece sulle spese sostenute domina il gioco in luoghi fisici con un peso del 76% sul totale: circa la metà della spesa sostenuta da parte dei giocatori è difatti di competenza della rete generalista, il 27% di quella specializzata e solo il restante 24% del canale online.

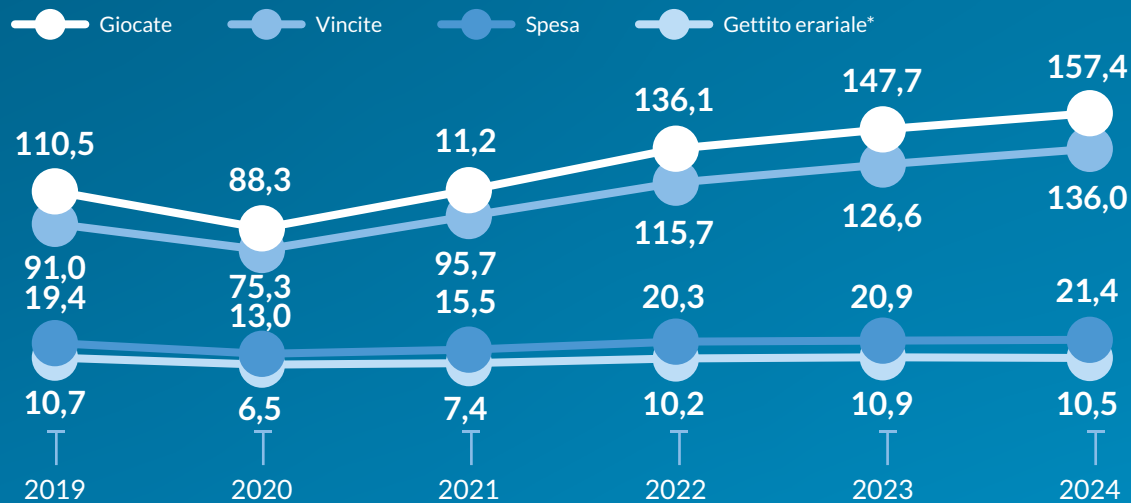
---

*Anche sul fronte fiscale a dare il maggior contributo è il gioco retail con uno share dell'88%.*

---

## EVOLUZIONE DEL MERCATO DEI GIOCHI PUBBLICI

TREND 2019-2024, MILIARDI €



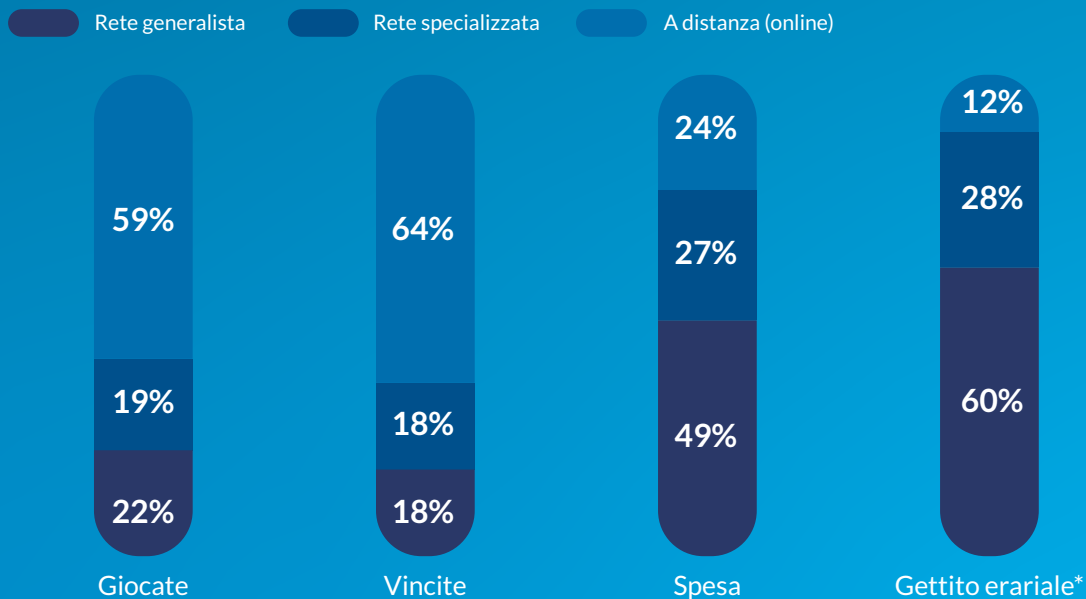
\*Esclusi canoni, tasse sulle vincite dei giocatori e entrate straordinarie

Fonte: Nomisma su dati ACADI e elaborazioni su dati ADM

## MERCATO DEL GIOCO PER CANALE

PERCENTUALI CALCOLATE SUL TOTALE DEL MERCATO DEI GIOCHI PUBBLICI, 2024

[ 26 ]



\*Esclusi canoni, tasse sulle vincite dei giocatori e entrate straordinarie

Fonte: Nomisma su dati ACADI e elaborazioni su dati ADM

---

*Nello specifico, è la rete generalista il canale al quale sono riconducibili la gran parte dei prelievi erariali (60%), cui segue la rete specializzata (28%) e il canale online (12%), le cui vincite sui giochi sono soggette ad una tassazione inferiore rispetto a quelle dei giochi proposti nei canali fisici.*

---

## LA CRESCITA DEL GIOCO A DISTANZA

Analizzando il trend 2019-2024 si nota come il ruolo del canale retail rispetto agli importi giocati complessivamente si sia ridotto in maniera sensibile passando dal 67% al 41%: in tale periodo il gioco landbased ha difatti visto un calo delle somme giocate del 12,1%, una dinamica da ricondursi - oltre che agli effetti del lockdown a causa della pandemia da Covid nel periodo 2020-2021 (durante il quale alcune attività concessorie come quelle degli apparecchi, del bingo e delle scommesse in sale ed altri punti vendita generalisti sono rimaste chiuse) - anche alle modifiche regolamentari che hanno riguardato il comparto (si pensi alle limitazioni, ad esempio distanziometri e limitazioni orarie, agli inasprimenti fiscali per gli apparecchi, alla tassazione sulle vincite). Di contro, tra il 2019 e il 2024 la raccolta nel gioco a distanza è più che raddoppiata (+153,6%) trainata dai "casino games" e dalle scommesse sportive e la sua quota sul totale delle somme raccolte dal gioco regolamentato è passata dal 33% al 56%.

[ 27 ]

## LE DIVERSE TIPOLOGIE DI GIOCO E IL RUOLO DEGLI APPARECCHI DA INTRATTENIMENTO

---

*Nonostante si sia ridotto negli ultimi anni, il mercato dei giochi regolamentati in Italia evidenzia l'importanza economica dei giochi commercializzati nella rete fisica, grazie ad un contributo significativo sia in termini di spesa dei giocatori (16,3 miliardi di euro) sia di entrate fiscali (9,2 miliardi di euro).*

---

In particolare, a sostenere il mercato dei giochi in luoghi fisici sono gli apparecchi da gioco AWP e VLT, che, oltre a garantire una quota consistente delle entrate erariali (5,3 miliardi di euro nel 2024, pari a ben il 57% del totale retail), registrano buoni risultati anche in termini di raccolta (32,6 miliardi di euro ed un peso sul totale del gioco fisico del 50%). Seguono i giochi numerici (lotto, superenalotto e giochi accessori, lotterie e Gratta e Vinci) con una raccolta totale di 22,1 miliardi di euro (peso del 34%), le scommesse in sale specializzate e corner in esercizi pubblici con 9,1 miliardi di euro di giocate (14% del totale retail) e, a distanza, il bingo in sala con 1,5 miliardi di euro (2% del totale).

## LA CENTRALITÀ DEGLI APPARECCHI DA INTRATTENIMENTO

*Il segmento degli apparecchi da intrattenimento gioca un ruolo fondamentale anche per il settore dei giochi pubblici nel suo complesso: a fronte di un peso di poco superiore al 20% sulla raccolta del gioco regolamentato, AWP e VLT garantiscono ben la metà del prelievo erariale del settore (esclusi canoni, tasse sulle vincite dei giocatori e entrate straordinarie) in virtù della maggiore tassazione che caratterizza gli apparecchi da gioco.*

Tuttavia – al contrario degli altri giochi distribuiti nel canale retail e soprattutto dei giochi online - negli ultimi anni gli apparecchi da intrattenimento sono stati interessati da una contrazione del mercato, con la raccolta che si è ridotta di 14 miliardi di euro tra il 2019 e il 2024 (-30,1%); parallelamente, il prelievo erariale si è contratto di 1,4 miliardi di euro (-21,6%). Sull'andamento del segmento hanno senz'altro impattato sia la normativa locale, la quale ha condotto a minori punti vendita per effetto delle restrizioni dovute al rispetto delle distanze dai c.d. "luoghi sensibili" e alle limitazioni orarie di attività, sia la contestuale crescita del gioco a distanza.

[28]

Nel 2024 il mercato regolamentato ha visto un pay out medio pari all'86,5%, indicando una buona restituzione delle somme giocate ai partecipanti.

Emergono alcune osservazioni interessanti considerando le differenti tipologie di gioco. I giochi online mostrano il maggior ritorno in vincite: il Betting Exchange presenta un pay out di ben il 99,4%, a cui seguono i giochi di sorte a quota fissa e skill games con un valore pari al 95,9%. Anche i giochi online che possono essere commercializzati anche nella rete fisica si caratterizzano per una percentuale di restituzione in vincite maggiore rispetto ai medesimi giochi praticati nel canale retail: è il caso del bingo, ma anche delle scommesse sportive e ippiche. Infine, gli apparecchi da intrattenimento, come le AWP e le VLT, mostrano pay out rispettivamente del 65,2% e dell'84,3%, con le VLT che si avvicinano maggiormente alla media del mercato.

MERCATO PER TIPOLOGIA DI GIOCO

VALORI IN MILIARDI DI EURO, 2024

Tipologia di gioco	Giocate	Vincite	Spesa	Gettito erariale*
Apparecchi da intrattenimento	32,6	24,4	8,2	5,3
Giochi numerici, lotterie e Gratta e Vinci	22,1	15,9	6,1	3,5
Scommesse in sale e corner	9,1	7,6	1,5	0,3
Gioco del bingo in sala	1,5	1,0	0,5	0,2
Totale giochi nei punti fisici	65,3	49,0	16,3	9,2
Totale giochi online	92,1	87,0	5,1	1,3
Totale giochi regolamentati	157,4	136,0	21,4	10,5

\*Esclusi canoni, tasse sulle vincite dei giocatori e entrate straordinarie

Fonte: Nomisma su dati ACADI e elaborazioni su dati ADM

ANDAMENTO DEL MERCATO PER TIPOLOGIA DI GIOCO

TREND 2019-2024 DELLE SOMME GIOCATE E DEL PRELIEVO ERARIALE

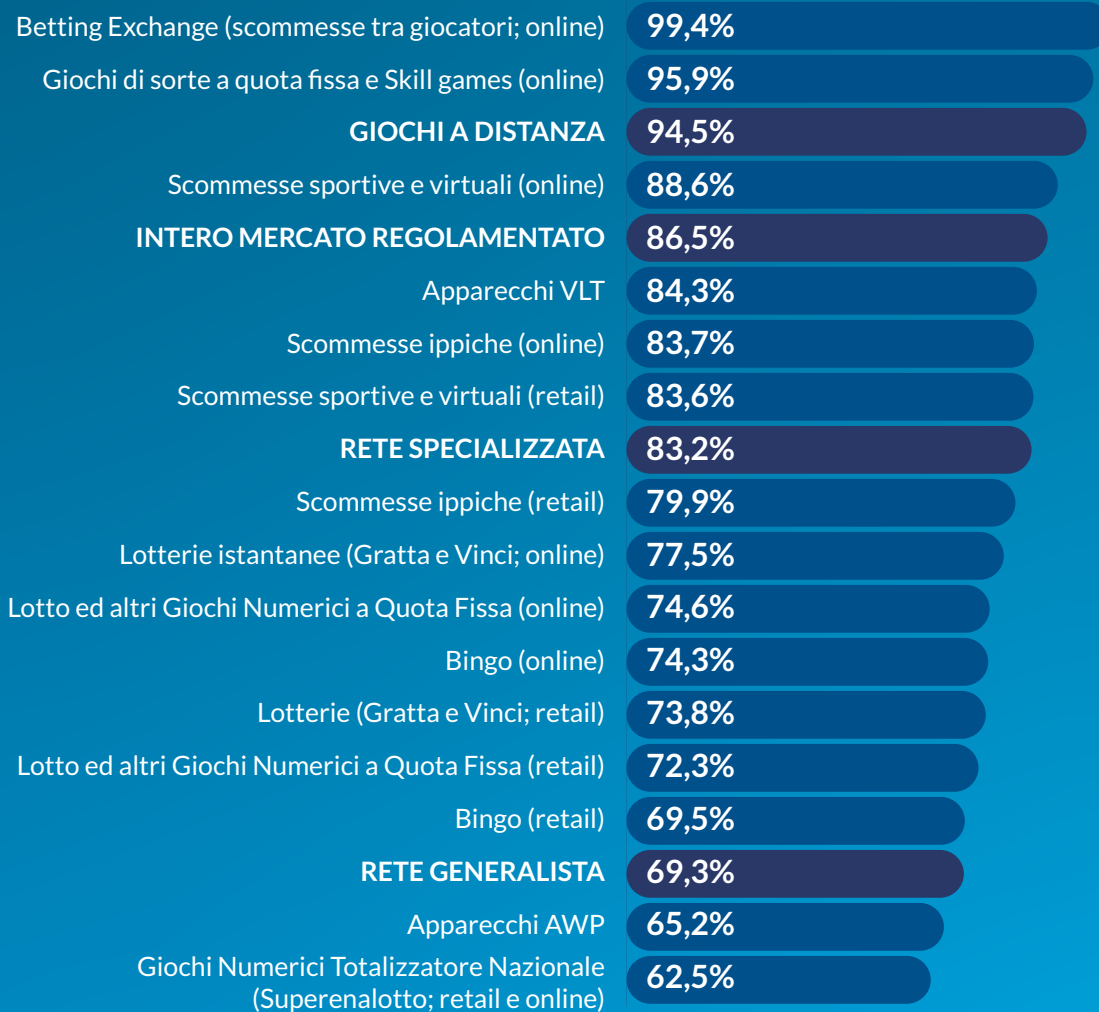


\*Esclusi canoni, tasse sulle vincite dei giocatori e entrate straordinarie

Fonte: Nomisma su dati ACADI e elaborazioni su dati ADM

## PAY OUT PER TIPOLOGIA DI GIOCO

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE IN VINCITE SUL TOTALE DELLE SOMME GIOCATE, 2024



[30]

Fonte: Nomisma su dati ACADI e elaborazioni su dati ADM





Le imprese impegnate nell'esercizio delle concessioni, nella gestione e nella distribuzione dei giochi pubblici su rete fisica grazie alla propria attività hanno generato nel 2024, a livello diretto, indiretto e indotto, un valore aggiunto di 20,8 miliardi di euro e 324 mila occupati nell'intero sistema economico italiano.

**IL VALORE  
GENERATO DAI  
GIOCHI PUBBLICI  
SU RETE FISICA  
PER IL PAESE  
E I TERRITORI**

20,8

Miliardi di euro di valore aggiunto creati dal settore dei giochi pubblici su rete fisica a livello diretto, indiretto e indotto per il Paese

1,1%

Peso del settore dei giochi pubblici su rete fisica sul PIL italiano nel 2024

[34]

147.000

Occupati direttamente da concessionari, gestori e distributori del settore dei giochi pubblici su rete fisica

2,2

Numero di occupati nell'intera economia nazionale per ogni occupato diretto delle imprese del settore dei giochi pubblici su rete fisica

9,2

Miliardi di euro di gettito erariale riconducibile ai giochi pubblici su rete fisica (al netto di canoni, tasse sulle vincite dei giocatori ed entrate straordinarie)

## L'IMPATTO ECONOMICO E OCCUPAZIONALE DEI GIOCHI PUBBLICI: EFFETTI DIRETTI, INDIRETTI E INDOTTI PER IL SISTEMA PAESE

Il settore dei giochi pubblici retail gioca un ruolo di primo piano per il sistema economico nazionale. Nel presente capitolo si riportano le principali evidenze della valutazione dell'impatto economico ed occupazionale del settore dei giochi regolamentati su rete fisica sviluppata da Nomisma mediante il modello Input-Output (per approfondimenti metodologici si veda la sezione dedicata).

### L'IMPATTO ECONOMICO

Innanzitutto, sul fronte economico, le imprese impegnate nell'esercizio delle concessioni, nella gestione e nella distribuzione dei giochi pubblici su rete fisica (ossia apparecchi da intrattenimento, giochi numerici, lotterie e Gratta e Vinci, scommesse in sale e corner e bingo in sala) grazie alla propria attività hanno generato a livello nazionale un impatto in termini di valore aggiunto prodotto pari a ben 20,8 miliardi di euro nel 2024.

Di questi, 6,2 miliardi di euro sono riconducibili all'effetto diretto, ovvero gli effetti direttamente attribuibili a concessionari, gestori, rete specializzata e generalista. L'effetto indiretto, cioè l'effetto prodotto dai diversi fornitori delle imprese operanti nella concessione, gestione e distribuzione dei giochi pubblici retail e dalla domanda che a loro volta tali fornitori generano (sub-fornitori), è pari a 8,1 miliardi di euro. Parliamo quindi di fornitori di apparecchi da gioco (VLT e AWP) e software, servizi per il funzionamento dei punti fisici (si pensi ad esempio ai servizi di vigilanza e pulizia dei punti vendita, ai costi legati ad utenze e affitti oppure ai servizi di noleggio), altri servizi (es. logistica e trasporti, consulenze, ecc.). L'effetto indotto, ossia quello generato dall'incremento di reddito percepito da tutti i soggetti coinvolti a vario titolo in questo processo, risulta pari a 6,5 miliardi di euro.

[35]

---

*Considerando il complesso dei tre effetti, il moltiplicatore finale si attesta a 3,4: ciò sta a significare che per ogni euro di valore aggiunto creato dalle imprese del settore dei giochi pubblici su rete fisica, se ne generano complessivamente 3,4 euro nel sistema economico italiano.*

---

### IL CONTRIBUTO ALL'OCCUPAZIONE

Anche in termini occupazionali l'effetto è davvero rilevante: a fronte di 147 mila occupati impiegati direttamente da concessionari e gestori ed in particolare dalla rete distributiva (sia generalista che specializzata), se ne attivano 324 mila nell'intero sistema economico italiano. Pertanto, grazie alla propria attività sul territorio nazionale, per ogni occupato delle imprese del settore dei giochi pubblici proposti nei punti vendita, si attivano 2,2 occupati nell'intera economia nazionale.

Ai fini dell'analisi si tenga presente come tali dati riguardino non solo occupati a tempo pieno, ma anche lavoratori stagionali o part-time; queste ultime sono forme di collaborazione molto diffuse nel settore dei giochi pubblici, soprattutto nella fase di offerta e rapporto con il pubblico. Il settore si contraddistingue inoltre per un elevato tasso di turnover, indice di una significativa dinamica occupazionale, in analogia con altri comparti retail.

---

*Il valore aggiunto creato dal settore dei giochi pubblici su rete fisica in termini di impatto diretto, indiretto e indotto è pari all'1,1% del valore aggiunto nazionale (che può essere considerata una proxy del PIL nazionale), mentre gli occupati attivati dalla filiera e dai settori indotti corrispondono a quasi l'1,2% del numero complessivo di occupati in Italia.*

---

## I SETTORI ECONOMICI ATTIVATI DALLA FILIERA DEI GIOCHI PUBBLICI SU RETE FISICA

Attraverso le proprie attività e gli approvvigionamenti di materie prime, beni e servizi, le imprese impegnate nella concessione, gestione e distribuzione dei giochi pubblici retail attivano valore in molteplici settori economici del Paese.

[36]

In termini di impatto indiretto, i comparti fornitori e sub-fornitori che beneficiano maggiormente della presenza del settore dei giochi pubblici su rete fisica in Italia sono quello delle consulenze e dei servizi professionali (ad esempio legali, contabili, ingegneristici, ...) che intercetta il 12% del valore aggiunto indiretto creato dal settore, a cui seguono le attività immobiliari e i servizi finanziari e assicurativi (entrambi con un peso del 9%). Altri settori che vengono attivati da concessionari, gestori e distributori in qualità di fornitori sono quello manifatturiero (come, ad esempio, le imprese produttrici e fornitrici di arredi, apparecchi da intrattenimento, computer, ...) e gli altri servizi dedicati alle imprese (ad esempio risorse umane, Ricerca&Sviluppo, advertising, consulenze tecniche, ...), ambedue con un'incidenza sul totale del 6%.

---

*Le produzioni dirette e indirette del settore dei giochi pubblici su rete fisica remunerano il fattore lavoro con redditi che in parte vengono spesi e dunque alimentano una spesa in consumi finali (impatto indotto). Tali consumi richiedono a loro volta nuove produzioni e questo si traduce in un ulteriore aumento della produzione.*

---

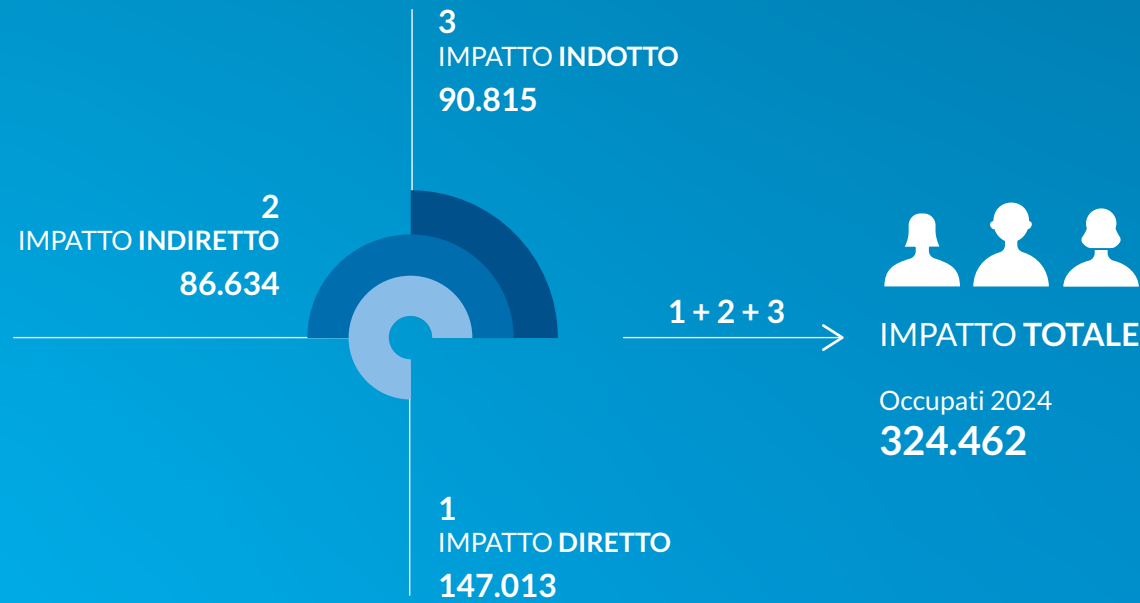
IL VALORE AGGIUNTO CREATO DAL SETTORE DEI GIOCHI PUBBLICI SU RETE FISICA



Fonte: elaborazioni e stime Nomisma mediante modello input-output

OCCUPATI ATTIVATI DAL SETTORE DEI GIOCHI PUBBLICI SU RETE FISICA

[ 37 ]



Fonte: elaborazioni e stime Nomisma mediante modello input-output



Scomponendo il valore aggiunto prodotto a livello indotto per settore, emerge come ben un quarto ricada sul comparto immobiliare grazie alla spesa delle famiglie italiane in compravendite o affitti di abitazioni. Un ulteriore 15% è da ricondurre al canale retail attraverso la spesa delle famiglie in beni (in primis di largo consumo come prodotti alimentari e bevande e beni per la cura della casa e della persona), mentre il 10% ricade all'interno dei servizi alla persona (es. spese sanitarie, per l'educazione, ...). Altri importanti settori che beneficiano in termini indotti del comparto dei giochi pubblici su rete fisica sono il canale Horeca, i trasporti e la logistica, i servizi assicurativi e finanziari e l'agroalimentare.

## LA TASSAZIONE DEL GIOCO IN ITALIA: CONTRIBUTO ALLA FISCALITÀ E SOSTENIBILITÀ DEL SETTORE

La fiscalità rappresenta un aspetto cruciale nel settore del gioco, non solo per il suo impatto economico, ma anche per garantire un ambiente di gioco sicuro e regolamentato.

Nel corso degli anni, il settore dei giochi legali ha subito vari interventi normativi che hanno modificato le misure fiscali applicate alle diverse tipologie di gioco. Attualmente, esistono tre principali tipi di tassazione, ciascuno con uno schema di calcolo della base imponibile differente: il prelievo erariale sulle somme giocate, l'imposta unica sul margine o sulle giocate effettuate, l'imposta erariale per il Lotto e le lotterie.

[38]

Rispetto al gettito erariale complessivo proveniente dall'intero comparto dei giochi pubblici su rete fisica e a distanza, pari a 10,5 miliardi di euro nel 2024, il gettito erariale generato dal retail è ben di 9,2 miliardi di euro (al netto di canoni, tasse sulle vincite dei giocatori e entrate straordinarie), ossia l'88% del totale dei prelievi erariali riconducibili ai giochi. Il gettito proveniente dai giochi su rete fisica è poi a sua volta generato in larga parte dalla verticale distributiva degli apparecchi da intrattenimento: parliamo di 5,3 miliardi di euro nel 2024, ovvero ben la metà del totale dei prelievi del 2024.

---

*In tale scenario, l'equilibrio e la sostenibilità della pressione fiscale sui vari prodotti - caratterizzati come si ricorda da differenti regimi fiscali - rappresenta un presupposto imprescindibile per la tenuta del settore; solo in questo modo è possibile sostenere lo sviluppo economico e gli investimenti, tutelare l'occupazione e assicurare il gettito erariale, prevenendo al contempo la crescita del gioco illegale.*

---

Il settore dei giochi pubblici rappresenta una delle principali fonti di gettito fiscale amministrato dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, con una quota pari al 13% del totale del gettito di competenza dell'Agenzia nel 2024.

## PRINCIPALI SETTORI ATTIVATI A LIVELLO INDIRETTO DAL SETTORE DEI GIOCHI PUBBLICI SU RETE FISICA

% CALCOLATE SUL VALORE AGGIUNTO, 2024

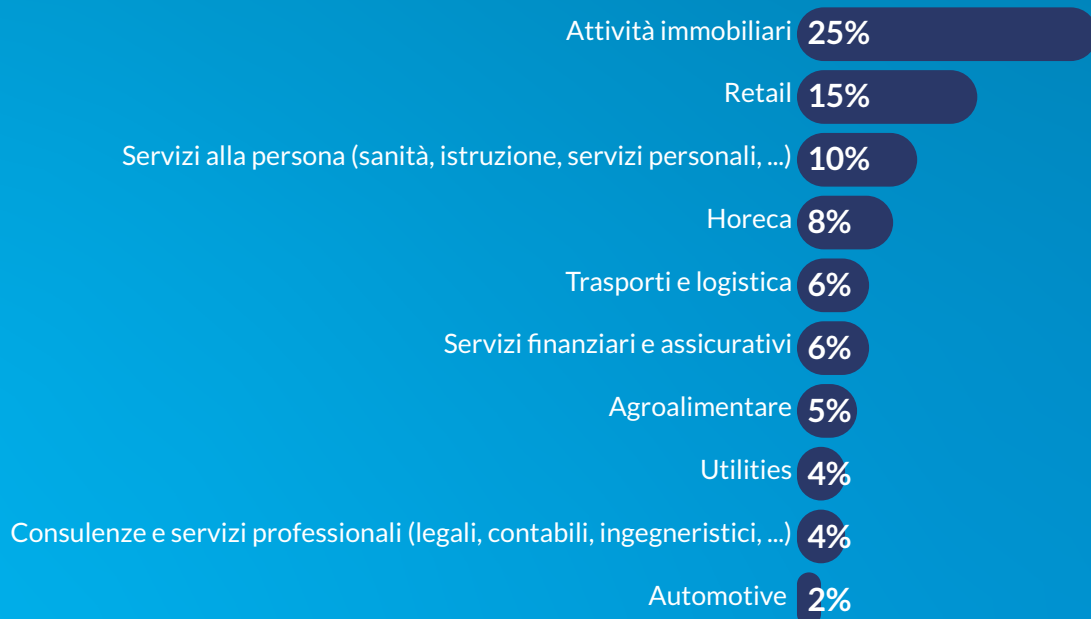


Fonte: elaborazioni e stime Nomisma mediante modello input-output

[ 39 ]

## PRINCIPALI SETTORI ATTIVATI A LIVELLO INDOTTO DAL SETTORE DEI GIOCHI PUBBLICI SU RETE FISICA

% CALCOLATE SUL VALORE AGGIUNTO, 2024



Fonte: elaborazioni e stime Nomisma mediante modello input-output

## ANALISI TERRITORIALE: L'IMPATTO ECONOMICO E OCCUPAZIONALE DEI GIOCHI PUBBLICI SU RETE FISICA IN CAMPANIA ED EMILIA-ROMAGNA

Il presente paragrafo analizza l'impatto economico e occupazionale del settore dei giochi pubblici su rete fisica per la Campania e l'Emilia-Romagna, due delle regioni più popolate d'Italia e caratterizzate da differenti normative sul gioco legale. La Campania rappresenta, dopo la Lombardia, la seconda regione italiana per valore delle somme destinate ai giochi distribuiti nella rete fisica (ovvero giochi numerici, lotterie e Gratta e Vinci, scommesse in sale e corner, apparecchi VLT e AWP e bingo in sala): per il 2024 si stimano circa 1,8 miliardi di euro di somme spese, pari all'11% del totale nazionale.

Nel 2024, le imprese attive nel settore dei giochi pubblici su rete fisica hanno generato, grazie alla loro attività, un valore aggiunto di 2,5 miliardi di euro in Campania, pari a circa il 2% dell'intero valore aggiunto della regione.

Anche in termini occupazionali l'impatto è molto significativo: il settore attiva oltre 43.500 posti di lavoro in tutta la regione, ossia il 2% del totale regionale. Al pari di quanto visto con l'impatto nazionale, si ricorda come i valori occupazionali riguardino non solo gli occupati a tempo pieno, ma anche i lavoratori stagionali o part-time, particolarmente diffusi nella fase di offerta al pubblico dei giochi.

Se ci si focalizza sull'Emilia-Romagna, quarta regione italiana per valore delle somme spese (si stimano circa 1,3 miliardi di euro nel 2024, pari a quasi l'8% del totale nazionale), le imprese del settore dei giochi pubblici retail hanno generato nel territorio regionale un valore aggiunto pari a 1,7 miliardi di euro nel 2024, corrispondente all'1% del totale prodotto dalla regione. A livello occupazionale, le imprese del settore dei giochi regolamentati e distribuiti su rete fisica hanno attivato in termini diretti, indiretti e indotti nel complesso circa 24.700 lavoratori, corrispondenti all'1% della forza lavoro regionale.

---

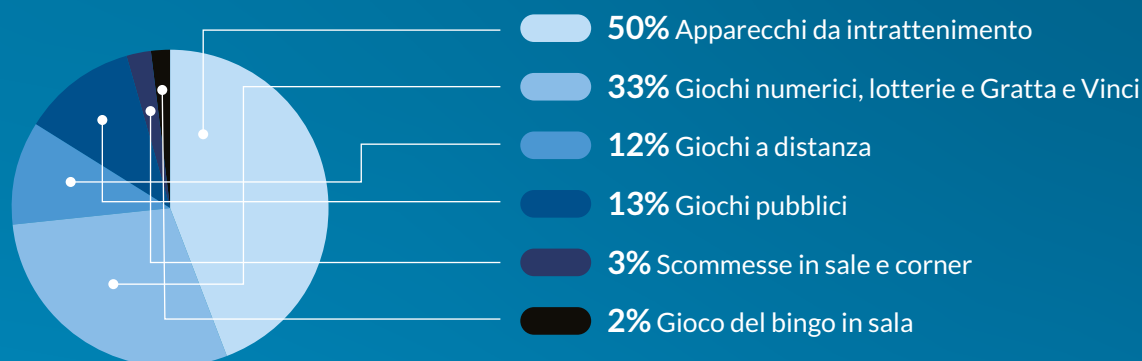
*Tali valori testimoniano per entrambe le regioni il legame che le imprese del settore dei giochi pubblici (concessionari, gestori e distributori) hanno con il territorio grazie al coinvolgimento di fornitori e sub-fornitori locali nonché l'importante indotto che viene prodotto sul territorio grazie alla spesa in consumi finali dei lavoratori coinvolti a vario titolo nel settore.*

---

Anche i giocatori sono consapevoli del contributo socio-economico che le imprese attive nella concessione, gestione e distribuzione dei giochi pubblici su rete fisica apportano alla propria regione e all'Italia: dall'indagine condotta da Nomisma emerge come per 4 giocatori su 10 i locali per il gioco garantiscono che i guadagni di questo settore restino anche sul territorio, creando occupazione e contribuendo di fatto all'economia locale. Ad ulteriore conferma di ciò, secondo l'opinione di un terzo dei giocatori intervistati, il settore del gioco contribuisce significativamente all'economia italiana.

## RIPARTIZIONE DEL GETTITO ERARIALE\* PER TIPOLOGIA DI GIOCO

% CALCOLATE SU VALORI AL 2024

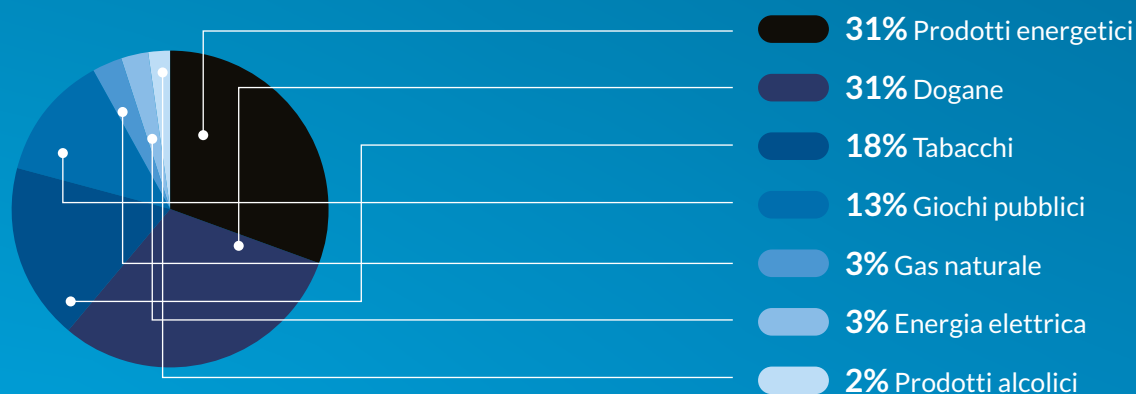


\*Esclusi canoni, tasse sulle vincite dei giocatori e entrate straordinarie

Fonte: Nomisma su dati ACADI e elaborazioni su dati ADM

## IL RUOLO DEI GIOCHI PUBBLICI NELLE DOGANE, ACCISE E MONOPOLI

% CALCOLATE SU VALORI AL 2024



[ 41 ]

Fonte: elaborazioni Nomisma su dati ADM

## IMPATTO DEL SETTORE DEI GIOCHI PUBBLICI SU RETE FISICA IN CAMPANIA ED EMILIA ROMAGNA

IMPATTO DIRETTO, INDIRETTO E INDOTTO, 2024

Valore aggiunto (miliardi di euro)

2,5

1,7



Campania



Emilia Romagna

Occupati (numero)

43.567

24.656



Campania



Emilia Romagna

Fonte: elaborazioni e stime Nomisma mediante modello input-output

I giochi regolamentati proposti attraverso la rete fisica assumono anche una funzione sociale per la comunità: offrono un'opzione di intrattenimento sicura e responsabile, contribuiscono al contrasto della criminalità organizzata e alla tutela della legalità sul territorio e supportano la prevenzione e la gestione del disturbo da gioco d'azzardo.

# **IL RUOLO SOCIALE DEI GIOCHI PUBBLICI NEI LUOGHI FISICI**

20,7

Milioni di italiani 18-75 anni che hanno praticato negli ultimi 12 mesi almeno una volta giochi con vincite in denaro accessibili sia online che su rete fisica

57%

Italiani che giocano principalmente per motivi di divertimento e intrattenimento

[44]

8 su 10

Punti vendita e pubblici esercizi che percepiscono il gioco illegale come un fenomeno molto o abbastanza diffuso in Italia

51%

Giocatori che ritengono che i locali per il gioco rappresentino un presidio per la legalità a svantaggio della criminalità organizzata

41%

Giocatori che pensano che i locali per il gioco permettano ai gestori di controllare, in misura maggiore rispetto alle piattaforme online, le modalità di gioco e i comportamenti dei giocatori



## I COMPORTAMENTI DI GIOCO IN ITALIA

### DIFFUSIONE DEL GIOCO

Il gioco legale rappresenta una delle forme di intrattenimento preferite dagli italiani. Secondo l'indagine condotta da Nomisma a novembre 2024 sulla popolazione italiana, nei precedenti 12 mesi ben 20,7 milioni di italiani di età compresa tra 18 e 75 anni (pari al 48%) hanno partecipato almeno una volta a giochi con vincite in denaro, come Gratta e Vinci, Lotto, Lotterie, Superenalotto, scommesse sportive e ippiche, Bingo, giochi online e slot machine, accessibili sia online che nei punti fisici come tabaccherie e agenzie di scommesse. A questi si aggiunge un ulteriore 27% che ha dichiarato di aver giocato in passato. Si noti come quello del gioco, rappresenti un fenomeno che risulta trasversale e coinvolge persone di ogni genere, età, ceto sociale e area geografica.

### ABITUDINI DI GIOCO

*La gran parte dei giocatori in Italia si caratterizza per un approccio moderato al gioco: il 38% afferma di giocare non più di una volta a settimana, il 18% non più di una volta al mese e il 29% lo fa di rado. Solo il 15% dichiara di giocare tutti i giorni o quasi.*

[45]

Tra le diverse tipologie di gioco legale distribuite su rete fisica, il Gratta e Vinci emerge come il più diffuso in Italia: quasi 9 giocatori italiani su 10 hanno giocato almeno una volta negli ultimi dodici mesi, con circa 3 giocatori su 10 che lo fanno mensilmente. Anche il Super Enalotto e il Lotto mantengono un posto di rilievo tra i giochi più diffusi, coinvolgendo 6 giocatori su 10, unitamente alle lotterie nazionali.

Rispetto agli apparecchi di intrattenimento in locali fisici (ossia VLT e AWP), il 23% dei giocatori dichiara di averci giocato almeno una volta negli ultimi 12 mesi. Si denota una maggiore propensione tra la fascia 30-44 anni, mentre a livello territoriale, è il Sud a distinguersi per una maggiore quota di giocatori.

Le scommesse sportive rappresentano, invece, il gioco legale online più popolare.

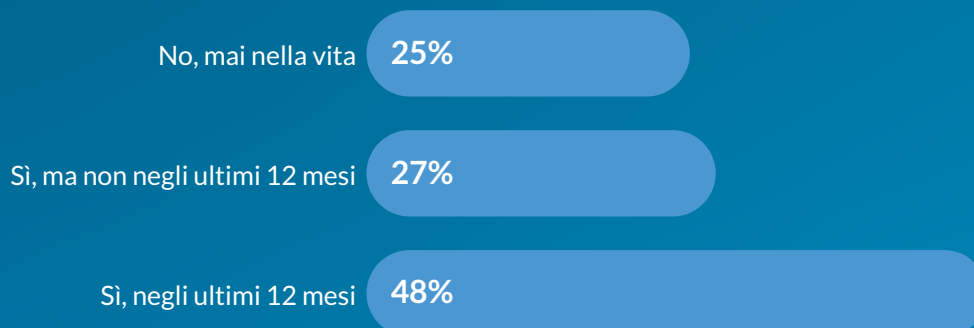
Quanto ai luoghi del gioco, circa i 2/3 dei giocatori preferiscono praticare giochi legali con vincite in denaro in locali pubblici sia della rete specializzata che di quella generalista (es. tabaccherie, bar ed altri pubblici esercizi che offrono la possibilità di giocare).

### MOTIVAZIONI DEL GIOCO

Gli italiani scelgono di praticare giochi legali con vincite in denaro principalmente per motivi ludici e di intrattenimento: a dichiararlo sono ben 6 giocatori su 10.

## LA DIFFUSIONE DEL GIOCO LEGALE IN ITALIA NEL 2024

QUOTA DI POPOLAZIONE ITALIANA 18-75 CHE, HA GIOCATO A GIOCHI LEGALI CON VINCITE IN DENARO (GRATTA E VINCI, LOTTO, LOTTERIE, SUPERENALOTTO, SCOMMESSE SPORTIVE, SCOMMESSE IPPICHE, BINGO, GIOCHI ONLINE, SLOT MACHINE...) SU RETE FISICA E ONLINE

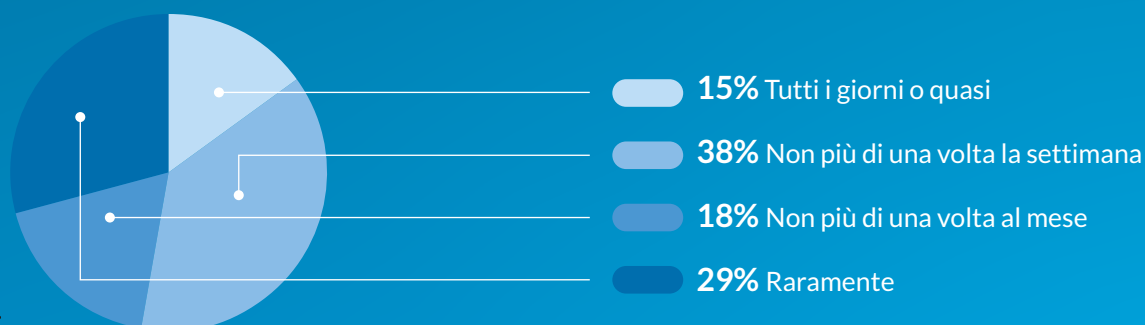


Fonte: indagine sulla popolazione Nomisma

## FREQUENZA DI GIOCO

FREQUENZA DI GIOCO NEGLI ULTIMI DODICI MESI; % CALCOLATE SU GIOCATORI ITALIANI 18-75

[ 46 ]



Fonte: indagine sulla popolazione Nomisma

---

*Nello specifico, il 24% dei giocatori lo fa per curiosità/passatempo, il 20% per divertirsi ed evadere dalla quotidianità e il restante 14% per l'adrenalina che il gioco può offrire.*

---

Un'altra motivazione emersa dall'indagine condotta da Nomisma rispetto alle motivazioni di gioco è naturalmente il bisogno di soldi, sebbene sia citata solo da una quota minore di giocatori, pari al 15%. A questa quota si aggiunge un ulteriore 6% gioca invece perché convinto di poter vincere facilmente.

Infine, per alcuni giocatori, il gioco legale è legato in primo luogo al giro di amicizie o al fatto che in famiglia si è sempre giocato (entrambi citati dal 6%). Il 4% dichiara altresì di scegliere di giocare per incontrare nuove persone e stare in compagnia.

## **I GIOCHI PUBBLICI SU RETE FISICA: UN'OPZIONE DI INTRATTENIMENTO SICURA E RESPONSABILE**

I locali dedicati al gioco legale sono riconosciuti anche per il loro valore sociale per la comunità: il gioco legale offerto nei punti fisici - oltre ad avere, come visto nel precedente capitolo, un impatto economico ed occupazionale di primo piano a livello nazionale e territoriale - offre difatti spazi regolamentati dove le persone possono incontrarsi, socializzare e partecipare ad un intrattenimento sicuro.

[47]

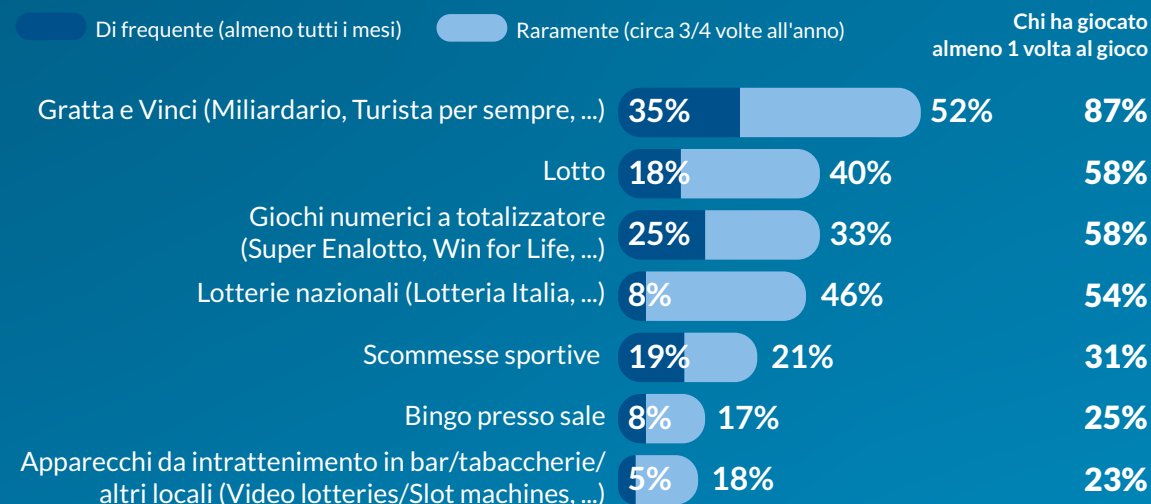
Tra le principali ragioni che spingono i giocatori italiani a frequentare i locali vi è proprio la percezione di un minore rischio di truffe, che aumenta la sensazione di sicurezza (a pensarla così è il 30% dei giocatori italiani) così come la possibilità di ricevere assistenza dal personale in caso di necessità (22%). Il contatto diretto con l'ambiente di gioco, la possibilità di utilizzare denaro contante e l'interazione con il personale del locale rendono difatti l'esperienza più tangibile, reale e sicura.

Alcune tipologie di locali, inoltre, offrono ai giocatori una gamma di attività e servizi aggiuntivi, divenendo dei luoghi di socializzazione e intrattenimento, che consentono di vivere esperienze diversificate.

---

*Le sale bingo emergono come un esempio emblematico del ruolo sociale rivestito dal gambling, fungendo da punti di aggregazione che favoriscono le relazioni sociali, soprattutto tra le persone più anziane; questi luoghi possono difatti offrire un ambiente accogliente che aiuta a contrastare il rischio di isolamento sociale, offrendo opportunità di incontro, dialogo e convivialità.*

---

**FREQUENZA DI GIOCO DEI GIOCHI COMMERCIALIZZATI NELLA RETE FISICA**FREQUENZA DI GIOCO NEGLI ULTIMI DODICI MESI PER TIPOLOGIA; % CALCOLATE  
SU GIOCATORI ITALIANI 18-75

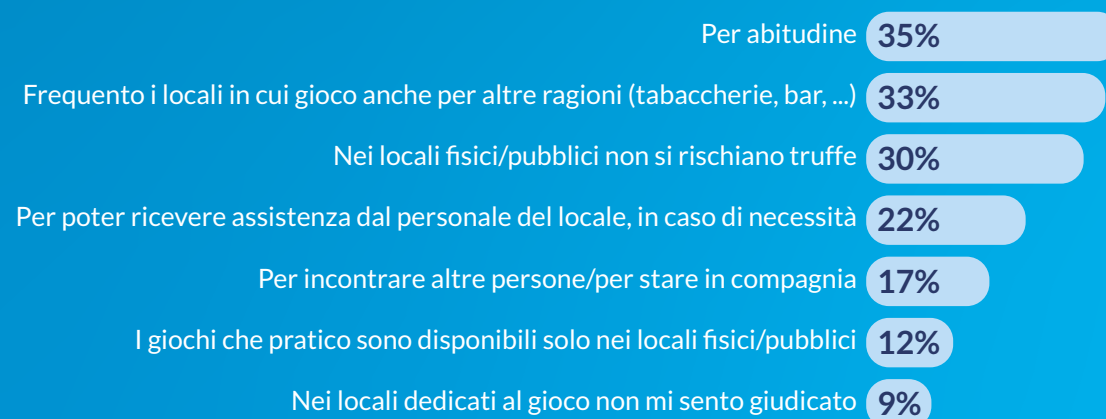
Fonte: indagine sulla popolazione Nomisma

**I MOTIVI DEL GIOCO**MOTIVAZIONI DI GIOCO; PRIMA RISPOSTA IN ORDINE DI IMPORTANZA; % CALCOLATE  
SU GIOCATORI ITALIANI 18-75

Fonte: indagine sulla popolazione Nomisma

**RAGIONI PER CUI SI PREFERISCE GIOCARE IN LOCALI FISICI**

RISPOSTA MULTIPLA; % CALCOLATE SU GIOCATORI ITALIANI 18-75



Fonte: indagine sulla popolazione Nomisma

Analogamente, anche le sale che offrono scommesse sportive rappresentano, soprattutto nella fascia d'età dei giovani, un momento di socialità e svago, seppure la spesa possa diventare più consistente rispetto al gioco del bingo.

Il valore sociale del gioco fisico diviene ancora più evidente se lo si raffronta con il gioco online, che al contrario è per lo più associato ad un'esperienza individualistica; diversamente i luoghi preposti al gioco stimolano l'interazione e rafforzano i legami, soprattutto all'interno di alcune comunità locali. Ciò favorisce anche la prevenzione e l'intervento nei casi di DGA (Disturbo da Gioco d'Azzardo): il giocatore a rischio potrebbe difatti vedere nel punto vendita un'occasione per compiere il primo passo nell'affrontare la propria condizione, trovando la forza di parlarne e, se necessario, di cercare supporto presso altri soggetti appartenenti ad un gruppo di cui si riconosce parte.

I punti gioco legali, dunque, non solo forniscono un'opzione regolamentata per soddisfare il naturale bisogno di svago e intrattenimento della popolazione (che non può essere represso), ma rappresentano anche punti di riferimento condivisi, capaci di rafforzare il legame sociale. Il gioco regolamentato costituisce un modello di intrattenimento che è basato su regole chiare e che avviene in un ambiente protetto e controllato, che fa parte integrante del tessuto sociale italiano: nonostante il costante calo dei punti vendita con offerta di gioco, il ruolo di tali luoghi rimane centrale per i cittadini in quanto promuove una forma di intrattenimento accessibile, sicura, responsabile e controllata.

[49]

## **I GIOCHI PUBBLICI REGOLAMENTATI: DIFESA DELLA LEGALITÀ E CONTRASTO ALLA CRIMINALITÀ**

Il gioco regolamentato contribuisce anche a contrastare la criminalità organizzata e a presidiare la legalità sul territorio.

La regolamentazione dei giochi con vincite limita innanzitutto la proliferazione di attività illecite, a salvaguardia sia della salute dei giocatori sia della tenuta economica delle imprese attive nel settore: senza l'intervento dello Stato, la criminalità organizzata o operatori non verificati potrebbero soddisfare la domanda di gioco senza offrire protezione e tutele ai consumatori, erodendo quote di mercato agli operatori legali del comparto e, di conseguenza, risorse destinate all'erario. Questo aspetto è particolarmente evidente nel comparto del gioco online, sempre più soggetto a infiltrazioni da parte della criminalità organizzata visti i notevoli potenziali guadagni offerti dal settore. Si stima che il comparto online, nel 2022, abbia rappresentato almeno il 75% del mercato complessivo del gioco illegale, con i ricavi sommersi che potrebbero essere aumentati nel 2023 di un ulteriore 25% su base annua e del 108% rispetto all'ultimo dato pre-COVID, raggiungendo un valore di circa 25 miliardi di euro sottratti illegalmente all'erario.

Ad ulteriore conferma dell'importanza del gioco legale nella lotta alla criminalità organizzata, nel 2020, in concomitanza del lockdown a seguito dell'emergenza pandemica, si è assistito non a caso ad un aumento significativo delle attività clandestine, evidenziando quanto le sale preposte al gioco regolamentato siano fondamentali nel prevenire l'espansione del gioco illegale.

Ed è proprio il gioco regolamentato nei locali pubblici a rappresentare - secondo giocatori e pubblici esercizi - un presidio per la legalità a svantaggio della criminalità organizzata: a pensarla così è il 51% dei giocatori e il 73% dei gestori dei punti vendita e pubblici esercizi intervistati da Nomisma. Al tempo stesso, il 76% dei gestori intervistati concorda sul fatto che i locali dedicati al gioco contribuiscano a ridurre il ricorso a contesti non controllati e illegali, garantendo maggiore tutela ai giocatori. In tale scenario, per 1 giocatore su 2 se venisse limitata fortemente la possibilità di praticare il gioco legale con vincite in denaro - non solo nei locali pubblici ma anche online - si ridurrebbe il gioco legale e aumenterebbe quello non controllato e illegale.

Il gioco regolamentato garantisce inoltre una rete di sicurezza sia per i consumatori che per le istituzioni.

[ 50 ]

---

*Grazie ad un sistema di controllo trasparente e tracciabile delle operazioni, le reti di gioco legale sono in grado di prevenire infiltrazioni della criminalità organizzata, promuovendo al contempo un ambiente sicuro per gli utenti.*

---

L'adozione di strumenti di controllo avanzati, come i sistemi di monitoraggio da remoto, permettono infatti di tracciare ogni transazione, offrendo garanzie di legalità e affidabilità a tutti i livelli.

Un sistema normativo bilanciato, uniforme e trasparente è essenziale per garantire che il gioco regolamentato possa continuare a svolgere il suo ruolo di presidio della legalità. Attraverso la collaborazione tra operatori del settore, istituzioni e forze dell'ordine, il gioco legale non solo combatte il fenomeno del gioco illegale, ma contribuisce anche a generare un contesto di fiducia e sicurezza per i consumatori, rafforzando il legame tra territorio e legalità.

Si tenga difatti presente come quello del gioco illegale sia un fenomeno che è percepito come molto o abbastanza diffuso nel nostro Paese, in particolare nelle regioni del Sud: a pensarla così è la gran parte dei giocatori italiani e dei gestori dei punti vendita e pubblici esercizi intervistati (rispettivamente l'80% e l'82%). È tuttavia soprattutto al Sud che il gioco illegale viene percepito come un grave problema per il territorio.

Tra le azioni che potrebbero essere messe in campo per contrastare l'il-

legalità, secondo l'opinione di giocatori e gestori di pubblici esercizi e punti vendita, emergono innanzitutto la richiesta di maggiori controlli e repressioni da parte delle forze dell'ordine e l'inasprimento delle sanzioni per chi offre gioco illegale. Importante anche il ruolo delle campagne di sensibilizzazione per disincentivare i giocatori a rivolgersi al gioco illegale, e le campagne informative per aiutare i giocatori a distinguere tra gioco legale e illegale.

## **IL RUOLO DEI PUNTI VENDITA NELLA PREVENZIONE E GESTIONE DEL DISTURBO DA GIOCO D'AZZARDO**

Il gioco legale svolge un ruolo importante anche nella prevenzione del DGA (Disturbo da Gioco d'Azzardo) in quanto garantisce un ambiente regolamentato con norme precise, sistemi di controllo avanzati e personale qualificato e formato.

---

*Le sale bingo e i punti di gioco fisico garantiscono ambienti controllati, dove il rischio di sviluppare dipendenze è inferiore rispetto ad altre modalità di gioco, in particolare quello online.*

---

Quest'ultimo, infatti, manca del vantaggio del monitoraggio diretto da parte del personale, che, se adeguatamente formato, può intervenire tempestivamente per prevenire situazioni problematiche. Questi ambienti consentono di osservare da vicino il comportamento dei giocatori e di intervenire tempestivamente quando necessario, contribuendo alla tutela della salute dei giocatori. Tale aspetto è confermato anche dalla survey implementata da Nomisma sui giocatori: ben 4 su 10 ritengono difatti che i locali preposti al gioco permettono ai gestori di controllare, in misura maggiore rispetto alle piattaforme online, le modalità di gioco e i comportamenti dei giocatori. In questo contesto, pur considerando le problematiche legate alla privacy, la tecnologia potrebbe offrire un supporto significativo nell'individuazione di giocatori a rischio o patologici: strumenti come la videosorveglianza all'interno delle sale o il monitoraggio delle giocate su schermo, combinati con modelli di machine learning, potrebbero aiutare a rilevare anomalie e identificare tempestivamente comportamenti di gioco problematici.

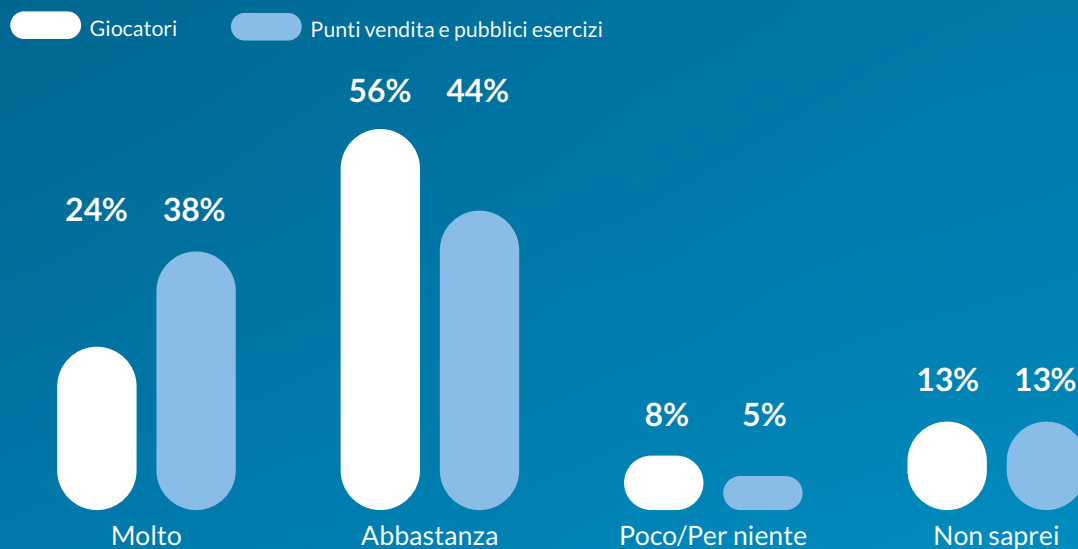
[51]

Uno dei principali vantaggi del gioco regolamentato è la possibilità di limitare gli accessi non controllati (ad esempio nei confronti dei minori) e prevenire comportamenti patologici. Nel gioco online, questo è già presente grazie ai registri di autoesclusione, un meccanismo particolarmente utile considerando che il gioco a distanza può esporre gli utenti a sessioni prolungate e incontrollate, aumentando il rischio di ingenti perdite economiche. Rispetto al gioco a distanza, il gioco fisico presenta situazioni diverse e concrete che possono favorire un'esperienza di intrattenimento più equilibrata. Anche in questo contesto, l'autoesclusione rappresenterebbe uno strumento prezioso per coinvolgere e tutelare



## PERCEZIONE DELLA DIFFUSIONE DEL GIOCO ILLEGALE IN ITALIA

% CALCOLATE SU GIOCATORI ITALIANI 18-75 E SU PUNTI VENDITA E PUBBLICI ESERCIZI INTERVISTATI

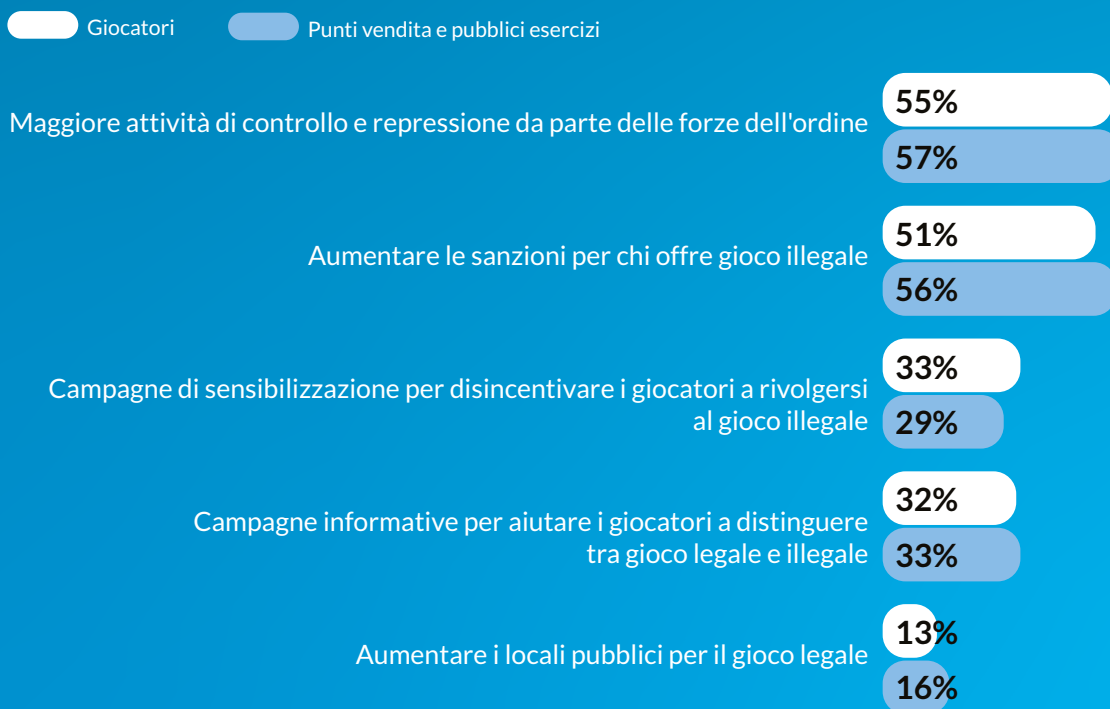


Fonte: indagine sulla popolazione e sui punti vendita e pubblici esercizi Nomisma

[ 52 ]

## AZIONI PER CONTRASTARE IL GIOCO ILLEGALE

RISPOSTA MULTIPLA; % CALCOLATE SU GIOCATORI ITALIANI 18-75 E SU PUBBLICI ESERCIZI E PUNTI VENDITA INTERVISTATI



Fonte: indagine sulla popolazione e sui punti vendita e pubblici esercizi Nomisma

i giocatori più vulnerabili e chi li circonda. La frammentazione dell'offerta sul territorio, però, ne complica l'implementazione, rendendo prioritario un confronto tra istituzioni e operatori per individuare soluzioni che garantiscano sia la privacy del giocatore sia un accesso più semplice al supporto professionale, beneficiando delle più recenti implementazioni tecnologiche e della progressiva attitudine della popolazione agli strumenti digitali.

Si solleva, in merito al contrasto al DGA, una duplice necessità di progresso e avanzamento, che passa sia dalla domanda che dall'offerta.

Rispetto alla domanda occorre comunicare chiaramente al giocatore che il gioco è una forma intrattenimento. In questo senso si dimostra positivo l'approccio della Regione Campania che, con l'Osservatorio regionale sul DGA, fa sistema di prevenzione sul territorio rispetto alla dipendenza da gioco d'azzardo, accogliendo alla discussione anche rappresentanti della filiera - come concessionari ed altri operatori -, e analizza accuratamente gli effetti delle misure introdotte dalla normativa regionale.

Sul fronte dell'offerta, la rete generalista, che ha già esperienza nella distribuzione di prodotti "sensibili" (come tabacchi e bevande alcoliche) e spesso si rivolge a soggetti vulnerabili, è in grado di adottare approcci adeguati anche nei confronti dei giocatori. In questo contesto, le attività di formazione per il personale sia della rete generalista che del canale specializzato rappresentano il punto di partenza per qualsiasi progresso nel contrasto al DGA. La presenza di personale qualificato presso i punti di gioco fisico è pertanto fondamentale per identificare e affrontare prematuramente i segnali di dipendenza, promuovendo una cultura del gioco responsabile e sicuro.

[ 53 ]

A conferma di ciò la gran parte dei punti vendita/pubblici esercizi intervistati, nell'ambito dell'indagine sviluppata da Nomisma, dichiara di aver preso parte ad attività di formazione sulla promozione del gioco sicuro, in primis organizzate proprio dai concessionari. Si tratta di uno strumento molto apprezzato dagli operatori della filiera visto che 8 intervistati su 10 ritengono utile che le aziende che offrono giochi/concessionari organizzino per i punti vendita attività di formazione sulla promozione del gioco sicuro.

Ciononostante, permangono differenze significative nella formazione e nella gestione degli operatori a livello territoriale, collegate alle diverse normative locali. Il divario che ne consegue crea difficoltà nella messa a punto di programmi di formazione uniformi a livello nazionale, non riuscendo a garantire che tutti i punti di gioco, indipendentemente dalla collocazione geografica e dalla natura dell'esercizio, possano beneficiare dello stesso livello di controllo e professionalità da parte del personale.

Un ulteriore aspetto emerso riguarda l'importanza delle campagne di sensibilizzazione che devono essere rivolte a molteplici target. In questo

senso, è opportuno sottolineare come il profilo del giocatore problematico e patologico non è in alcun modo circoscritto ad aree geografiche, classi sociali o fasce di età, ma si manifesta trasversalmente. Pertanto, meccanismi di prevenzione, sensibilizzazione e apertura alla cura del fenomeno devono essere attivati in maniera da raggiungere tutta la popolazione, attraverso media tradizionali e innovativi, con richiami che possono avere inizio già in età scolastica per prevenire nuove generazioni di utenti problematici.

## NUOVE TECNOLOGIE E SICUREZZA NEL GIOCO

L'avvento delle nuove tecnologie e delle relative applicazioni costituisce un capitolo di potenziale svolta anche per il comparto dei giochi pubblici su rete fisica. Il presente e il prossimo futuro sono infatti caratterizzati da nuove possibilità in termini di controllo e sicurezza, che potranno consentire uno sviluppo dell'offerta coerente con la priorità assoluta di tutelare il consumatore finale.

*L'utilizzo della tecnologia può infatti innanzitutto aiutare a prevenire e contrastare il DGA. Ad esempio nel caso degli apparecchi VLT e AWP, l'implementazione di tecnologie innovative potrà consentire di attivare una componente di intervento esterno, similmente a quanto già accade nel gioco online.*

[ 54 ]

Si pensi al riguardo a strumenti di intelligenza artificiale che siano in grado di riconoscere, attraverso l'utilizzo di modelli predittivi, determinati pattern di giocata o comportamenti degli utenti per generare un alert a schermo (come accade in alcuni casi nelle piattaforme di gioco online), o una segnalazione automatica al personale che lavora nelle sale.

Il progresso potrebbe interessare senza dubbio anche la sfera dei sistemi di sicurezza presenti all'interno dei punti vendita: ad esempio l'installazione di telecamere dotate di sistemi che, grazie al machine learning, siano in grado di individuare e segnalare al personale un potenziale accesso di minori oppure comportamenti di gioco sospetti.

L'introduzione di apparecchi tecnologicamente avanzati nel contesto del gioco fisico potrebbe anche elevare la qualità dell'esperienza, rendendola più appagante e immersiva per gli utenti finali; ciò rappresenterebbe al contempo anche una leva strategica per un comparto sempre più influenzato dai trend digitali, come confermato anche dall'incremento della quota di mercato del gioco a distanza verificatasi negli ultimi anni a scapito dei giochi su rete fisica. Integrare una componente ibrida all'interno delle esperienze di gioco fisico, ad esempio tramite applicazioni per smartphone o sistemi di interconnessione tra dispositivi, potrebbe

costituire un punto di svolta per intercettare le mutate esigenze dei consumatori. Una simile evoluzione permetterebbe difatti di coniugare il valore dell'interazione "dal vivo" tra i giocatori con la personalizzazione e l'accessibilità offerte dal supporto digitale, favorendo un'esperienza più dinamica e coerente con i nuovi stili di consumo: non si tratta solo di digitalizzare l'esistente, ma di ripensare in chiave integrata l'intera esperienza di gioco, valorizzando le potenzialità di ciascun canale. Preservare dunque il gioco fisico, con le sue componenti positive legate alla socialità e alla tutela dei giocatori, ma avvicinandosi ai nuovi modelli di consumo, con la sicurezza sempre al primo posto.

Le nuove e importanti opportunità offerte dall'impiego di nuove tecnologie nel settore dei giochi pubblici si accompagnano anche a questioni etiche e di privacy che non possono essere di certo trascurate. Si pensi innanzitutto alla diffusione di una maggiore consapevolezza tra i giocatori circa l'importanza della condivisione dei propri dati personali e dell'uso che ne viene fatto. È fondamentale affrontare questi temi in modo trasparente e responsabile, veicolando il messaggio che la raccolta dei dati non è fine a sé stessa, né orientata a un controllo invasivo, bensì mirata a tutelare l'utente. Questa condivisione di intenti si materializza già oggi in percorsi di formazione rivolti ai giocatori da parte dei concessionari, ad esempio sul tema della cybersecurity, per informare e preparare gli utenti rispetto a nuovi pericoli, in particolare nel mondo online. Il ricorso a strumenti tecnologici avanzati risponde a un obiettivo ben preciso: prevenire e contrastare forme di gioco patologico o non autorizzato. Attraverso pratiche mirate di monitoraggio, segnalazione e intervento, è possibile intercettare comportamenti a rischio e attivare misure di protezione efficaci. Questo approccio non intende minare la libertà individuale, ma piuttosto rafforzare il ruolo di responsabilità sociale degli operatori del settore, promuovendo un equilibrio sostenibile tra innovazione e tutela della persona.

[ 55 ]

# CONCLUSIONI

Il percorso di analisi tracciato da questo rapporto ha consentito di fare piena luce su un comparto strategico per il nostro Paese, quello del settore dei giochi pubblici su rete fisica. Oltre i numeri - che già ne testimoniano la rilevanza - emerge una realtà articolata e strutturata, capace di generare non solo valore economico e occupazionale, ma anche sociale in quanto garantisce presidi di legalità, responsabilità e tutela dei cittadini.

Il valore aggiunto prodotto dai giochi regolamentati proposti dai concessionari attraverso la rete fisica è pari a 20,8 miliardi di euro, con un'incidenza dell'1,1% sul PIL nazionale, e un impatto occupazionale di 324 mila addetti tra impiego diretto, indiretto e indotto. Ogni occupato diretto nella filiera del gioco attiva 2,2 posti di lavoro nell'intero sistema economico italiano, un effetto moltiplicativo che coinvolge trasversalmente molti settori del nostro Paese.

[56]

Eppure, nonostante tali indicatori, il comparto dei giochi su rete fisica soffre una condizione di crescente marginalizzazione normativa e competitiva. Le restrizioni territoriali eterogenee, l'assenza di una regia normativa unica e il mancato allineamento cronologico con la recente riforma del gioco online rischiano di minare la sostenibilità stessa del settore. La questione territoriale, con regolamenti locali disomogenei, ha determinato in molti casi effetti distorsivi: riduzione dell'offerta legale, e una progressiva perdita di gettito, nonostante l'aumento della spesa complessiva nel gioco e delle stesse aliquote.

In questo scenario, il riordino normativo del comparto fisico – previsto ma non ancora attuato dopo la legge delega fiscale del 2023 – diventa un passaggio imprescindibile. L'analisi rileva che è tempo di superare la frammentazione attuale con una normativa nazionale uniforme, che garantisca:

- regole chiare, uguali su tutto il territorio, per operatori e cittadini;
- equilibrio tra legalità, fiscalità e tutela della salute pubblica;
- condizioni competitive paritarie tra canale fisico e canale online;
- coinvolgimento delle Regioni nella gestione e redistribuzione del gettito.

Alla luce delle evidenze emerse si identificano alcune proposte per orientare l'intervento del decisore pubblico:

- armonizzazione delle normative regionali attraverso un quadro nazionale vincolante che riduca la disomogeneità e consenta una pianificazione sostenibile dell'offerta;
- maggior coinvolgimento delle Regioni nella redistribuzione del gettito fiscale, affinché possano reinvestirne parte in servizi socio-sanitari, di prevenzione e formazione;
- riconoscimento del ruolo sociale dei punti vendita legali, che rappresentano presidi di legalità e controllo del territorio, in grado di intercettare situazioni di rischio e di arginare le attività criminali.

Occorre dunque adottare una visione integrata che tenga conto della molteplicità degli impatti del settore: economici, occupazionali, territoriali e sociali. Solo in questo modo sarà possibile garantire un equilibrio tra legalità, gioco responsabile e protezione dei soggetti vulnerabili, sostenibilità degli operatori e valorizzazione della filiera.

[ 57 ]

# NOTE METODOLOGICHE

Con l'obiettivo di quantificare il valore generato dai giochi pubblici su rete fisica per il Paese ed identificare al contempo il ruolo sociale rivestito dal settore per la comunità e i territori, Nomisma ha attivato – in collaborazione con Novomatic Italia - un articolato percorso di analisi che è stato realizzato mediante un approccio integrato di diversi strumenti e metodologie: data collection e analysis da fonti pubbliche e private, realizzazione di un'indagine mirata sulla popolazione italiana, attivazione di una fase di ascolto con stakeholder e rete distributiva ed utilizzo del modello input/output. Di seguito si riportano per ciascuno strumento utilizzato le principali note metodologiche.

## SURVEY SULLA POPOLAZIONE

[58]

Innanzitutto è stata realizzata a novembre 2024 un'indagine sulla popolazione che ha coinvolto 1.200 individui tra 18 e 75 anni di età; si tratta di un campione stratificato per genere, età e area geografica e rappresentativo della popolazione italiana. La rilevazione, avvenuta con il metodo CAWI (Computer Assisted Web Interviewing) e mediante l'utilizzo di questionario strutturato a prevalente risposta chiusa, ha permesso di raccogliere informazioni quali-quantitative sulle seguenti tematiche:

- diffusione del gioco legale in Italia;
- abitudini di gioco: frequenza, canali, tipologie di gioco, motivazioni;
- conoscenza e percezione sulla normativa legata agli apparecchi da gioco;
- valutazione degli effetti generati da una limitazione del gioco legale;
- percezione del valore creato dal settore del gioco legale su rete fisica: presidio alla legalità, ruolo sociale-culturale, contributo all'economia;
- percezione della diffusione del gioco illegale e azioni per contrastarlo;
- campagne di sensibilizzazione.

## DEEP DIVE ANALYSIS SUI PUNTI VENDITA E PUBBLICI ESERCIZI

Oltre alla survey sulla popolazione, Nomisma ha avviato anche una fase di ascolto con la rete distributiva dei giochi pubblici. Nello specifico, tra dicembre 2024 e febbraio 2025 sono state condotte 85 interviste in modalità CAWI (Computer Assisted Web Interviewing) che hanno riguardato sia punti vendita e pubblici esercizi della rete generalista sia operatori della rete specializzata. Mediante tale attività è stato possibile raccogliere informazioni quali-quantitative sui seguenti temi:



- conoscenza e percezione sulla normativa legata agli apparecchi da gioco;
- valutazione degli effetti generati da una limitazione del gioco legale;
- percezione del valore creato dal settore del gioco legale su rete fisica: presidio alla legalità, ruolo sociale-culturale, contributo all'economia;
- scenari what if: cosa succederebbe se non ci fosse il gioco legale;
- percezione della diffusione del gioco illegale e azioni per contrastarlo;
- ruolo e percezione della formazione;
- campagne di sensibilizzazione.

## STAKEHOLDER CONSULTATION

In tale fase è stato attivato un dialogo con alcuni esponenti di spicco del settore del gioco legale (soggetti del mondo istituzionale, scientifico e accademico e rappresentanti di associazioni di categoria e consumatori). Gli ambiti di indagine sono stati i seguenti: il contesto normativo e la necessità del riordino del gioco fisico, il contributo del gioco regolamentato al presidio della legalità e alla lotta alla criminalità, i valori sociali del gioco fisico e il ruolo del gioco legale nel contrasto al Disturbo da Gioco d'Azzardo.

[ 59 ]

## VALUTAZIONE DI IMPATTO

Per poter quantificare l'impatto economico del settore dei giochi pubblici su rete fisica a livello nazionale e territoriale è stata innanzitutto sviluppata un'attività di data collection e analysis. Si è quindi provveduto a ricostruire i numeri chiave del mercato e del settore dei giochi pubblici su rete fisica mediante l'analisi congiunta di dati derivanti da:

- Fonti statistiche pubbliche nazionali (ad esempio Istat, Unioncamere, Agenzia delle dogane e dei Monopoli) e associazioni di categoria (ad esempio ACADI);
- Bilanci di esercizio delle imprese che hanno dichiarato come attività prevalente quella identificata dal codice ATECO 92 «attività riguardanti le lotterie, le scommesse, le case da gioco»; sono stati altresì presi in considerazione anche i bilanci di imprese che – pur essendo attive direttamente nel settore – hanno un codice Ateco diverso dal 92;
- Analisi quali-quantitativa condotta da Nomisma su un campione di punti vendita/pubblici esercizi della rete generalista e specializzata.

Il perimetro dell'analisi si riferisce all'intero settore dei giochi pubblici su rete fisica, ossia apparecchi da intrattenimento, giochi numerici e Gratta e Vinci, scommesse in sale e corner e bingo in sala.

Una volta ricostruiti i numeri chiave del settore e del mercato è stato possibile procedere con la valutazione dell'impatto economico del settore dei giochi pubblici su rete fisica, che è stata sviluppata ricorrendo al Modello delle tavole Input-Output (I-O). Le tavole I-O sono uno strumento conoscitivo e di analisi della struttura produttiva di un'economia e dei legami che sussistono tra i diversi settori di attività economica e pertanto sono state incorporate nella contabilità nazionale di molti Paesi.

Tenendo conto dei diversi settori in cui è suddivisa l'economia, il modello definisce le relazioni che intercorrono tra i settori stessi, ed in particolare, il valore dei flussi dei beni e servizi prodotti ed utilizzati dalle singole branche dell'economia. L'aspetto più rilevante del metodo è quello di mettere in evidenza il rapporto "da chi a chi" e quindi evidenziare in maniera chiara i legami di interdipendenza che esistono tra operatori (produttivi e finali). In sintesi, la tavola traccia tutti i movimenti di beni e servizi tra i vari attori economici di un sistema, che siano coinvolti nella produzione o nell'uso diretto di questi beni e servizi.

Basandosi sulle tavole di interdipendenza settoriale e tenendo conto della struttura e delle caratteristiche del settore dei giochi pubblici su rete fisica è stato possibile calcolare un insieme di moltiplicatori per valutare il contributo delle imprese del settore alla crescita produttiva e occupazionale del nostro Paese e di due territori di interesse: Campania ed Emilia-Romagna.

Il calcolo dell'impatto ha considerato le seguenti variabili: valore aggiunto e occupati. Per il settore dei giochi pubblici su rete fisica l'impatto è stato misurato in termini diretti, indiretti e indotti:

- **Impatto diretto**, ovvero gli effetti direttamente riconducibili alle imprese impegnate nella concessione, gestione e distribuzione dei giochi pubblici su rete fisica (ossia apparecchi da intrattenimento, giochi numerici e Gratta e Vinci, scommesse in sale e corner e bingo in sala) attraverso la propria attività sul territorio nazionale.
- **Impatto indiretto**, ossia gli effetti prodotti dai diversi fornitori delle imprese impegnate nella concessione, gestione e distribuzione dei giochi pubblici retail e dalla domanda che a loro volta i fornitori generano. Parliamo quindi di fornitori di apparecchi da gioco (VLT e AWP) e software, servizi per il funzionamento dei punti fisici (vigilanza, pulizia, affitti, utenze, noleggio...), altri servizi (es. logistica e trasporti, consulenza, ...).
- **Impatto indotto**, si tratta degli effetti riconducibili all'incremento di domanda finale determinato dai percettori di reddito coinvolti a vario titolo nelle attività innescate dalla presenza delle imprese del settore dei giochi pubblici su rete fisica (concessionari, gestori, rete specializzata e generalista), ovvero gli occupati attivati e i relativi salari.

# BIBLIOGRAFIA

- ACADI (2023), *Bilancio di Sostenibilità del Gioco Pubblico*, ed. 2022
- ACADI (2024), *Bilancio di Sostenibilità del Gioco Pubblico*, ed. 2023
- Cardia G. (2016), *La questione territoriale*, GN media
- Cardia G. (2024), *Il gioco pubblico in Italia: riordino, questione territoriale e cortocircuiti istituzionali*, Giappichelli
- I-Com (2024), *Il futuro del settore dei giochi tra innovazione di mercato e politiche fiscali*
- Ufficio Studi CGIA Mestre (2024), *Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia – con particolare attenzione agli apparecchi con vincita in denaro*

# FONTI

- Associazione concessionari di giochi pubblici (ACADI)
- Associazione Costruttori, produttori e sviluppatori per il mercato dell'intrattenimento (ACMI)
- Agenzia delle Accise, Dogane e Monopoli (ADM)
- Agenzia Giornalistica sul Mercato del Gioco (AGIMEG)
- Istat
- Osservatorio Nomisma Gioco e Giovani
- Unioncamere

[ 61 ]