

TUTTI PARLANO E PARLANO

È sorprendente quanto sia diffusa la pratica di esprimere pareri e fornire soluzioni riguardo al settore del gioco senza conoscerlo. Giornalisti, professori ed onorevoli, nessuno si tira indietro. Non è una novità ma dall'inizio dell'anno, da quando una larga parte del mondo istituzionale e politico ha iniziato una accesa campagna contro il gioco, la situazione è peggiorata. Potrei dedicarmi a tempo pieno alla lettura ed alla replica agli articoli e dichiarazioni fondate sul "nulla cosmico".

Vi do qualche esempio. Cominciamo dai giornali. Il 6 luglio il Corriere della Sera ha dedicato una intera pagina al gioco (come fanno tutti i giornali). Esordisce così: "Cresce negli italiani la febbre del gioco. I dati inediti dei primi sei mesi di quest'anno lo confer-

mano: in lotterie, Bingo, slot machine, grattaevinci, poker e casinò online hanno speso 44 miliardi e 708 milioni, il 20% in più rispetto all'anno scorso. Un incremento che genera allarme. I Comuni protestano per l'assenza di regole. La Chiesa si mobilita: la Curia genovese si appella ai baristi per rinunciare alle slot e l'Avvenire chiede regole più restrittive.".

Confondendo la raccolta con la spesa l'articolo riprende il tormentone che ormai ci accompagna da anni della crescita esorbitante e continua del gioco e dello spreco colpevole del risparmio degli italiani nel vizio del gioco. Dice infatti l'articolo: "Se non ci sarà una frenata, a fine 2012 ogni italiano in media avrà speso 1.700 euro per rincorrere il sogno della vincita. una mania che si è fatta dipendenza.". La giornalista e insieme a lei la gran parte del mondo del giornalismo, delle istituzioni e della politica non si è accorta che la musica è cambiata e la spesa del gioco non cresce più, anzi per la prima volta nel giugno scorso è calata (non dispongo dei dati di luglio).

Trend della spesa per il gioco

La tavola riporta i dati relativi all'andamento dei giochi legali con vincita in denaro nel primo semestre 2012.

giochi	giugno								totale 1° semestre							
	2011				2012				2011				2012			
	raccolta		spesa		raccolta		spesa		raccolta		spesa		raccolta		spesa	
	€ M	€ M	quota	€ M	€ M	variazione	quota	€ M	€ M	quota	€ M	€ M	variazione	quota		
Awp	2.354	575	39,7%	2.145	537	-6,6%	39,2%	15.045	3.694	41,4%	13.982	3.454	-6,5%	38,9%		
Vlt	1.150	99	6,8%	1.678	194	96,0%	14,2%	5.377	379	4,2%	10.859	1.258	231,9%	14,2%		
totale Apparecchi	3.504	674	46,5%	3.823	731	8,5%	53,4%	20.422	4.073	45,7%	24.841	4.712	15,7%	53,0%		
totale Tradizionali	2.049	749	51,7%	1.923	601	-19,8%	43,9%	13.851	4.653	52,2%	12.595	3.908	-16,0%	44,0%		
Skill e Poker torneo	226	25	1,7%	89	11	-56,0%	0,8%	1.537	195	2,2%	693	82	-57,9%	0,9%		
Casinò e Poker cash	-	-	0,0%	955	27	-	2,0%	-	-	0,0%	6.568	184	-	2,1%		
totale Skill Poker Casinò	226	25	1,7%	1.044	38	52,0%	2,8%	1.537	195	2,2%	7.261	266	36,4%	3,0%		
TOTALE	5.779	1.448	100,0%	6.790	1.370	-5,4%	100,0%	35.810	8.921	100,0%	44.697	8.886	-0,4%	100,0%		

Elaborazioni Carboni&Partners su dati AAMS

I trend sono netti. Prosegue il decremento della spesa del gioco che è la risultante di un calo vistoso su molti giochi tradizionali (in particolare soffrono il superenalotto ed il lotto) e di una crescita, significativa ma in frenata, della spesa sugli apparecchi e sui giochi di abilità, sorte e carte online. La spesa del gioco a giugno 2012 è inferiore del 5,4% a quella dell'anno prima. La caduta vistosa porta all'inversione del segno sul semestre. La crescita dei nuovi giochi non compensa più il calo dei giochi tradizionali. Nel confronto tra il mese di giugno ed il semestre la struttura % della spesa del gioco non cambia. Gli apparecchi valgono circa il 53%, i giochi tradizionali circa il 44% e infine i giochi di abilità, carte e sorte online circa il 3%. Questo significa che tutti i giochi sono in frenata, pur se i giochi tradizionali partono da una situazione debole e gli apparecchi ed i nuovi giochi online da una situazione di sviluppo. La recessione si sente eccome. Forse anche il clima generale di disapprovazione del gioco lascia il segno, magari proprio sui giocatori più ricreazionali.



Ci si è accorti, ma appena adesso, mentre si capiva da tempo, che qualcosa non torna più negli introiti erariali: dice a proposito l'articolo del Corriere della Sera già citato: "Ma oltre al danno emerge la beffa: diminuiscono le entrate per lo Stato. Complice l'aumento delle giocate online, a bassa tassazione, c'è un calo delle entrate di 400 milioni di euro, che a fine anno può raggiungere il miliardo." Sì, gli introiti erariali sono in flessione. Ma sulla base dei dati del mese di giugno la stima di 1 miliardo di minori introiti su base annua è ottimistica. Lo Stato rischia quest'anno di perdere il 20% degli introiti del gioco.

L'articolo cita il sociologo e professor Fiasco che, anche in altre sedi, afferma: "La spesa netta degli italiani nel gioco è stata l'anno scorso di 80 miliardi. Questo significa che la famiglia tipica composta da tre persone spende per il gioco 8.000 euro l'anno, ovvero 700 euro al mese." Con un po' di buon senso ci si dovrebbe rendere conto che è semplicemente impossibile che ciascuna famiglia italiana di tre persone, pensionati, precari e disoccupati inclusi impieghi nel gioco, ancorché in media, e quindi sottragga agli altri consumi 8.000 euro del proprio reddito. Magari ci fosse tutta questa ricchezza.

Nell'articolo di spalla sul Corriere si racconta la storia di un "disperato" che è entrato nel turbine del gioco 5 anni fa e non ne è più uscito. Ed in tutto il lungo resoconto non una sola parola per distinguere tra gioco legale ed illegale. Si prescinde completamente dalla considerazione che attraverso la progressiva legalizzazione dei giochi lo Stato non ha creato il gioco dal nulla **ma ha per gran parte canalizzato il gioco**

illegale sul circuito legale rendendo il gioco, **che resta "pericoloso"**, almeno "sicuro e trasparente", e **portando alle casse pubbliche 9 miliardi di euro.**

Restano incomprese dai giornali le dimensioni vere del fenomeno del gioco, i suoi trend e le ragioni di queste dinamiche. L'elemento alla base dell'equivoco è sempre la confusione tra raccolta e spesa. L'inversione dell'andamento della spesa non era avvenuta finora per l'introduzione delle VLT, il cui roll out è stato avviato proprio a fine 2010 e si concluderà a fine 2012 con l'installazione di 56.000 macchine.

Anche nel gioco online i consumi sarebbero nettamente in calo dal 2010, che è stato l'anno di picco della propensione al consumo di gioco online, se non fosse avvenuto successivamente il lancio del poker cash e dei giochi di casinò, che hanno spostato consumi dal gioco illegale.

La raccolta, lo scommesso, continua a crescere del 20% perché i nuovi giochi introdotti, verso i quali si orientano le preferenze, sono profondamente diversi dai giochi storici. I giochi storici, quali ad esempio il totocalcio, il lotto ed il superenalotto, sono tendenzialmente caratterizzati da bassa ripetizione (la giocata è effettuata una o poche volte a settimana), importi elevati della vincita potenziale e bassa restituzione al giocatore. Si "acquista" tendenzialmente la speranza di una vincita significativa. I giochi di più recente introduzione, e soprattutto i giochi con partecipazione a distanza, sono tendenzialmente caratterizzati da frequenza elevata di ripetizione, importi delle vincite più contenuti, elevata restituzione al gio-

Evoluzione della tipologia dei giochi

La tavola mostra l'andamento dei volumi di gioco (tutti i giochi) nel periodo 2007 - 2011. Nel periodo 2007-2010 la crescita media annuale della spesa è pari all'8,9% a fronte di una crescita media annuale della raccolta del 12,8%. Nel confronto tra 2010 e 2011 la forbice si allarga per l'effetto dell'introduzione di nuovi giochi che garantiscono elevato payout, cosicché l'incremento della spesa è pari solo a 5,7% a fronte di una crescita della raccolta quadrupla, del 23%.

Struttura del gioco legale dati in milioni di euro	2007		2010		CAGR (*) 2010 vs 2007	2011		variazione 2011 vs 2010
	raccolta	%	raccolta	%		raccolta	%	
Raccolta	42.193	100%	61.449	100,0%	12,8%	79.814	100,0%	23,0%
Payout (restituzione al giocatore)	28.982	68,7%	43.997	71,6%	14,5%	61.314	76,8%	28,2%
Erario	7.195	17,1%	8.733	14,2%	8,8%	8.700	10,9%	-0,4%
Compenso netto concessionario	6.016	14,3%	8.719	14,2%	9,0%	9.800	12,3%	11,0%
Spesa	13.211	31%	17.452	28,4%	8,9%	18.500	23,2%	5,7%

(*) CAGR = tasso di crescita annuale medio

Elaborazioni Carboni&Partners su dati AAMS

catore. In questo caso le motivazioni sono il piacere della vincita, anche contenuta ma che si verifica più facilmente ed in modo ripetuto, l'intrattenimento, passare il tempo con una attività che "eccita" o che "impegna" come nel caso del poker.

Nel caso del superenalotto il payout è pari solo al 37% degli importi giocati. Nel caso del poker cash è restituito al giocatore il 97,5% degli importi scommessi. Si può immaginare la confusione nella testa di chi ragiona ancora in termini di raccolta. Per inciso, non sto affatto dicendo che il Superenalotto sia un gioco che sprema il giocatore ed il poker cash no. Sono due giochi completamente diversi, nei quali il giocatore compra contenuti completamente differenti.

La riduzione degli introiti fiscali del gioco è un cambiamento epocale. I politici sono abituati a considerare infinita la possibilità di mungere risorse dal gioco. Finora questo è stato ottenuto sempre con l'introduzione di nuovi giochi e per la gran parte con la sottrazione del gioco ai circuiti illegali. Ma ormai di giochi nuovi non ce n'è più. Mentre c'è sempre più bisogno di soldi. È imbarazzante che non venga compreso che non è possibile semplicemente aumentare le aliquote. Non viene compreso che il gioco non è un bancomat dal quale prendere soldi tutte le volte che c'è una nuova esigenza da finanziare.

Ricordo che il mese scorso nella rubrica dedicata all'economia, in coda al telegiornale delle 13:30 sul primo canale un certo professor Mauri aveva lamentato che per far fronte ai danni del terremoto in Emilia non si fosse incrementato di un punto percentuale la tassazione sul gioco (naturalmente un punto di incremento "lineare" sulla raccolta) invece di aumentare le accise sulla benzina. Il professore aveva subito trovato una schiera di estimatori. Fu costretto ad intervenire lo stesso Ferrara, allora ancora direttore dell'AAMS, evidenziando la delicatezza degli interventi di modifica della tassazione sui giochi.

Diversi politici, tra cui ripetutamente l'onorevole Baio particolarmente accesa nella campagna contro il gioco, si pronunciano per un secco e sistematico incremento della tassazione del gioco, non comprendendo che soprattutto in un momento recessivo come questo la domanda del gioco può essere estremamente elastica e **comportare cali dei volumi e degli introiti fiscali** più che proporzionali rispetto all'incremento delle aliquote. Naturalmente in tal caso smetterebbero di giocare quelli che lo fanno in modo sano e quindi possono fare a meno del gioco. Gli addicted, essendo addicted, continuerebbero a giocare. **O forse tutti continuerebbero a giocare ma servendosi al banco del gioco illegale.** Fortunatamente i politici che

hanno un ruolo governativo, hanno capito, altrimenti sarebbe un disastro. I sottosegretari all'Economia Polillo e Vieri Ceriani hanno reagito alle richieste sconsiderate. Il secondo ha dichiarato: *"I margini di manovra su giochi e monopoli sono molto limitati per evitare il rischio che un ulteriore inasprimento dell'imposizione o una riduzione delle probabilità di vincita possano contrarre il gettito complessivo con una riduzione più che proporzionale della domanda."* A mio avviso si è sempre cercato di "tirar fuori" dal gioco il massimo introito fiscale compatibile. Gli incrementi importanti sono nati solo dai nuovi giochi e dalla sottrazione di mercato al gioco illegale.

I professori forse hanno una passione per il gioco anche superiore a quella dei politici. Da loro però mi aspetterei maggiore approfondimento. Magari anche aprendo un conto di gioco ogni tanto, per capire di cosa si parla. Invece, pontificano sul gioco ma, se gli fate la domanda: "Ha mai aperto un conto di gioco?" "Lei è mai entrato in un casinò?" Molti risponderanno, "Per carità, ma per chi mi ha preso!". Sul numero di luglio-agosto della rivista specialistica di gioco è menzionata una ricerca elaborata dall'Università degli Studi di Milano-Bicocca nell'ambito del corso di politica economica del professor Stanca. La ricerca ha evidenziato che *"... un'analisi più approfondita mostra che solo il 16% del volume d'affari affluisce alle casse dello Stato e che i soldi spesi nel gioco d'azzardo sono sottratti ad altri consumi, sui quali attraverso oneri sociali, imposte dirette ed indirette lo Stato potrebbe guadagnare circa il 30%."* Doppio errore da matita blu. Il 16% non so esattamente da dove venga fuori ma, primo errore, come vedete nella tabella riportata nel box, nel 2011 gli introiti erariali (al netto dei contributi al settore dell'Ippica ed al Coni) sono stati il 10,9% della raccolta, ma ben il 47% della spesa che, aggiungendo le imposte dirette e gli oneri sociali le imposte dirette diventa magari il 60%. Secondo errore, la ricerca non tiene conto che, soprattutto con riferimento al gioco online dove la tassazione sulla spesa è più contenuta, la gran parte di questi consumi di gioco non sono sottratti a consumi diversi dal gioco, ma al gioco illegale, dove ritornerebbero se le aliquote fossero innalzate. ♠

Giovanni Carboni

