

## IL MERCATO DEI GIOCHI IN ITALIA

Nel 2007 il mercato dei giochi ha raggiunto una dimensione di 41,7 miliardi di euro, segnando una crescita costante nel corso degli ultimi anni (+169% dal 2003 al 2007). Tale performance deriva da una contestuale crescita della raccolta del segmento degli apparecchi da intrattenimento – introdotto proprio nel 2003 – e dalla riduzione del mercato illegale associato. Con l'introduzione di tale tipologia di giochi l'Italia è divenuta il secondo mercato dell'Unione europea.

Sul mercato italiano il maggior contributo alla raccolta proviene proprio dal segmento degli apparecchi da intrattenimento: con 18,5 miliardi di euro rappresentano infatti la principale categoria di gioco (44,4% del totale). Questo è inoltre un segmento in forte sviluppo: tra il 2003 e il 2007 la raccolta è cresciuta in modo esponenziale (+4947%); anche la quota sull'intero portafoglio giochi è in deciso aumento passando dal 2% nel 2003 al 18% nel 2004 fino al 44% nel 2007. Un'espansione di tale portata è da imputarsi alla regolamentazione di questa tipologia di gioco che, proprio nello stesso periodo, ha permesso l'emergere di una pratica comunque già diffusa anche negli anni precedenti.

### Il mercato dei giochi in Italia: raccolta ed entrate erariali

	Raccolta		Entrate erariali	
	Valore 2007 (mln €)	Var. % 2003-07	Valore 2007 (mln €)	Var. % 2003-07
Apparecchi da intrattenimento	18.521	+4947	2.238	+6682
Lotto	6.235	-10	1.782	+14
Lotterie	7.702	+2631	1.520	+1233
Giochi a base sportiva	2.760	+70	300	+35
Giochi a base ippica	2.760	-7	140	-36
SuperEnalotto	1.959	-5	970	-12
Bingo	1.740	+38	350	+39
<b>TOTALE</b>	<b>41.677</b>	<b>+169</b>	<b>7.300</b>	<b>+108</b>

Fonte: elaborazioni Nomisma su dati AAMS.

Importante è la raccolta generata dal gioco del lotto: con 6,2 miliardi di euro si conferma il secondo segmento; in questo caso si evidenzia però un sensibile calo delle giocate (-10%) nel periodo 2003-2007; l'andamento della raccolta e la contestuale crescita del comparto giochi nel loro complesso hanno ridimensionato in maniera rilevante l'incidenza di

questa tipologia di gioco sull'intero portafoglio AAMS (dal 45% del 2003 al 31% del 2007).

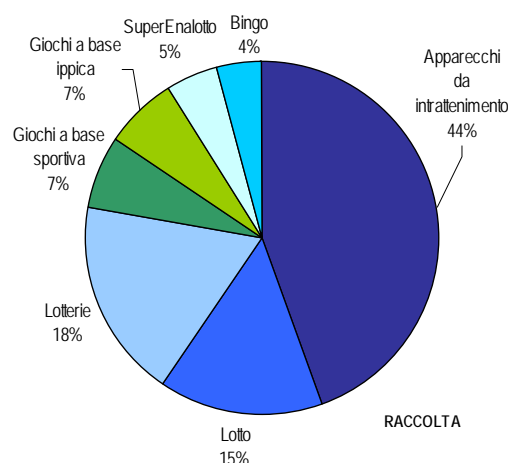
Opposto è l'andamento riscontrato per le lotterie; con 7,7 miliardi di euro ed una crescita esponenziale negli ultimi cinque anni (+2631%), tale segmento copre nel 2007 il 21% dell'intero settore (la stessa quota si attestava attorno al 2% nel 2003). Le performance di questa modalità di gioco afferiscono anzitutto alle lotterie istantanee (Gratta&Vinci), mentre risulta residuale il ruolo delle lotterie differite.

Nel 2007 i giochi a base ippica e quelli a base sportiva hanno raggiunto dimensioni di mercato sostanzialmente identiche (2,7 miliardi di raccolta pari al 6,6% del totale).

L'evoluzione di questi due segmenti è però molto differente; se la raccolta dei giochi a base ippica ha fatto segnare un calo del 7% rispetto al 2003, nello stesso periodo i giochi a base sportiva hanno conosciuto invece una crescita sostenuta (+70%), soprattutto grazie all'esplosione delle scommesse sportive a quota fissa, che ha più che compensato la perdita di interesse per i concorsi a pronostico.

A completare l'offerta dei giochi, ci sono infine il SuperEnalotto (con quasi 2 miliardi di euro, 5% del totale) e il Bingo (1,7 miliardi di euro, 4%); il primo segmento è caratterizzato da un trend negativo nel periodo 2003-2007 nell'ordine del 5%; mentre il secondo ha registrato una crescita pari al 38%.

La raccolta per segmento di gioco (2007)



Fonte: elaborazioni Nomisma su dati AAMS.

Partendo dal quadro appena illustrato, occorre inoltre evidenziare quanto è accaduto sul fronte delle entrate erariali

derivanti dal portafoglio giochi dell'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato.

Nel 2007, a fronte dei 41,7 miliardi di euro di raccolta complessiva, 7,3 miliardi di euro sono destinati all'Erario con un livello medio di tassazione del 17,5%; si tratta di un'incidenza sensibilmente inferiore rispetto a quella del 2003 (23% della raccolta). La progressiva riduzione del prelievo fiscale nei diversi segmenti ha mantenuto comunque in crescita il valore delle entrate erariali (+3,8 miliardi di euro tra il 2003 e il 2007) grazie all'aumento della raccolta generato innanzitutto dall'ampliamento dell'offerta.

L'analisi per segmento di gioco mostra come il mercato italiano sia caratterizzato da una forte eterogeneità del livello di tassazione erariale.

Si passa infatti da un prelievo dell'erario del 49,5% applicato al segmento dei giochi numerici a totalizzatore (SuperEnalotto e SuperStar) al 34% dei concorsi a pronostici fino al 6% delle scommesse a base sportiva e al 4,5% per quelle ippiche. Il prelievo erariale degli apparecchi da intrattenimento si attesta invece al 12%.

L'evoluzione di breve periodo mostra però come vi sia un tratto che accomuna i diversi segmenti di gioco: il prelievo erariale è diminuito; l'unica eccezione si riscontra per gli apparecchi da intrattenimento, per i quali l'incidenza sul volume della raccolta è progressivamente cresciuta fino al 2006 (dal 9% del 2003 al 13% del 2006) per poi riposizionarsi al 12% nel 2007.

### Il prelievo erariale per tipo di gioco (2007)

Segmenti	Tipo di gioco	Prelievo dell'erario (%)
Apparecchi da intrattenimento	Slot machine	12,0
Giochi numerici a quota fissa	Lotto	28,6
Lotterie	Lotterie differite	23,0
	Lotterie istantanee (gratta & vinci)	19,7
Giochi a base sportiva	Scommesse sportive	6,0
	Concorsi pronostici	33,8
	Scommesse a totalizzatore	20,0
Giochi a base ippica	Scommesse ippiche	4,5
	Ippica nazionale (tris, ...)	6,0
Giochi numerici a totalizzatore	SuperEnalotto	49,5
	SuperStar	
Bingo	Sale Bingo	20,0

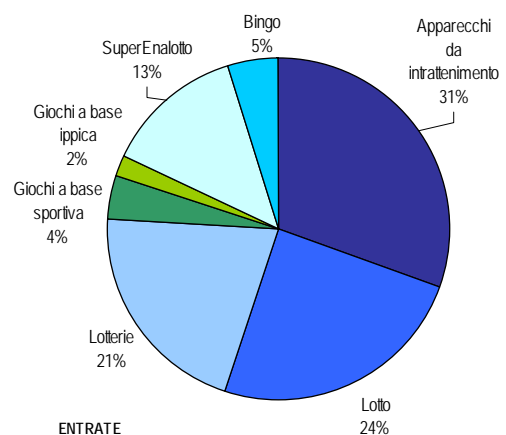
Fonte: elaborazioni Nomisma su dati AAMS.

In diversi segmenti – lotterie, giochi a base sportiva e Bingo – il prelievo erariale in diminuzione (o costante), ha comunque portato ad una crescita delle entrate dell'Erario grazie al buon andamento registrato sul fronte della raccolta. A tal proposito, si distinguono soprattutto gli apparecchi da intrattenimento (+6681% tra il 2003 e il 2007) e le lotterie (+1233%). Evidenze simili sono riscontrabili anche per le scommesse sportive a quota fissa, laddove la crescita delle entrate dell'Erario (+35%) è il risultato soprattutto del significativo incremento della raccolta (+70%).

Oltre al Superenalotto – per il quale quasi la metà della raccolta è destinata all'Erario, gli altri giochi che si caratterizzano per un'elevata tassazione alla fonte sono il lotto (28,6%, anche se in netto calo rispetto al 42% del 2004), le lotterie istantanee (19,7%, anche in tal caso in forte diminuzione rispetto al 37% del 2004) e il Bingo (20%, come nel 2004).

Il livello di tassazione esistente e il valore economico di ciascuna tipologia di gioco definiscono il peso dei vari segmenti del portafoglio AAMS sull'entità complessiva delle entrate erariali. Con una diversa combinazione di queste due variabili, gli apparecchi da intrattenimento e il lotto rappresentano i due giochi che più rendono all'Erario (rispettivamente il 30,6% e il 24,4% dell'intero settore).

### Le entrate erariali per segmento di gioco (2007)



Fonte: elaborazioni Nomisma su dati AAMS.

Altri giochi di una certa rilevanza per l'Erario sono le lotterie (21%) e il Superenalotto (13% delle entrate del settore) e, mentre al contrario risulta minore il ruolo del Bingo (5%) e dei giochi a base sportiva (4%) ed ippica (2%); questi ultimi due

segmenti, nonostante siano caratterizzati da un volume di raccolta molto simile, hanno un differente peso sulle entrate erariali derivante da un più elevato prelievo sulle scommesse sportive a quota fissa (6%) rispetto a quanto previsto per le scommesse ippiche (4,5%).

La generale performance del settore riflette la progressiva riduzione del prelievo fiscale che ha contraddistinto i diversi segmenti di gioco che ha favorito l'incremento del payout previsto per i giocatori, conferendo così maggiore attrattività rispetto ai giochi illegali. La tabella seguente mostra la fotografia aggiornata al 2007 del payout per i diversi tipi di gioco.

### Il payout per tipo di gioco (2007)

Segmenti	Tipo di gioco	Payout (%)
Apparecchi da intrattenimento	Slot machine	75,0
Giochi numerici a quota fissa	Lotto	56,0
Lotterie	Lotterie differite	49,3
	Lotterie istantanee (gratta & vinci)	66,0
Giochi a base sportiva	Scommesse sportive	70-82
	Concorsi pronostici	50,0
	Scommesse a totalizzatore	57,0
Giochi a base ippica	Scommesse ippiche	71,48
	Ippica nazionale (tris, ...)	60,7
Giochi numerici a totalizzatore	SuperEnalotto	38,1
	SuperStar	
Bingo	Sale Bingo	58,0

Fonte: elaborazioni Nomisma su dati AAMS..

Di seguito è inoltre proposto il prospetto completo relativo all'intera catena del valore della filiera in ciascun segmento di gioco.

### La catena del valore della filiera per tipo di gioco (2007)

Segmenti	Tipo di gioco	Catena del valore della filiera (in % della raccolta)				
		<i>Payout</i>	<i>Concessionario</i>	<i>Distribuzione</i>	<i>AAMS</i>	<i>Erario</i>
Giochi numerici a quota fissa	Lotto	56,0	7,4	8,0	0,0	28,6
Giochi numerici a totalizzatore	SuperEnalotto	38,1	4,4	8,0	0,0	49,5
	SuperStar					
Apparecchi da intrattenimento	Slot machine	75,0	12,2-12,7		0,3-0,8	12,0
Lotterie	Lotterie differite	49,3	2,2	10,0	2,0	23,0
	Lotterie istantanee	66,0	4,3	8,0	2,0	19,7
Giochi a base sportiva	Scommesse sportive	70-82	12,0-24,0		0,0	6,0
	Concorsi pronostici	50,0	3,45	8,0	2,26	33,84
	Scommesse a totalizzatore	57,0	3,45	8,0	2,26	20,0
Giochi a base ippica	Scommesse ippiche	71,48	11,78		0,0	4,46
	Ippica nazionale (tris, ...)	60,7	3,34	8,0	2,16	6,0
Bingo	Sale Bingo	58,0	18,20		3,8	20,0

Fonte: elaborazioni Nomisma su dati AAMS.

Per maggiori informazioni: [giocoegiovani@nomisma.it](mailto:giocoegiovani@nomisma.it)