

IL SETTORE DEI GIOCHI E I NODI REGOLATORI

Il riordino del territorio

**INTERVENTO DEL VICEPRESIDENTE E ASSESSORE AL BILANCIO E FINANZA
DI REGIONE LOMBARDIA DOTT. MARCO ALPARONE**

Mercoledì 8 Maggio ore 9:10

ALCUNI DATI

- Secondo i dati forniti dall' Agenzia dei Monopoli (ADM) per l' annualità 2022, la raccolta complessiva da gioco d' azzardo è stata di **136 miliardi di euro**, con un aumento del 292% dal 2006 al 2022.
- Con riferimento alla sola rete fisica, nel 2022 la raccolta da gioco sul territorio nazionale è stata di 63 miliardi di euro. Il trend per il gioco praticato in luoghi fisici è rimasto costante dal 2012 al 2019, per diminuire drasticamente nel biennio successivo
- La raccolta da gioco su **rete telematica** si è attestata nel 2022 a 73 miliardi di euro, con un aumento del 373% rispetto al 2012
- La raccolta su **rete fisica** è risultata superiore a quella su rete telematica sino al 2020, anno delle restrizioni alla mobilità e al gioco d' azzardo in luoghi fisici dovute alla pandemia da Covid-19, quando il trend si inverte e, per la prima volta, la raccolta da gioco online supera quella da gioco fisico
- Riguardo alla diffusione del gioco d' azzardo in Italia, dallo studio campionario IPSAD®, condotto nel 2022, si stima in **quasi 30 milioni il numero delle persone tra i 18 e gli 84 anni che in Italia hanno giocato d' azzardo almeno una volta nella loro vita (62%)**, 20 milioni e mezzo lo hanno fatto nel corso del 2022 (43%) e in 10 milioni hanno riferito di aver giocato negli ultimi 30 giorni (21%).
- Il gioco "onsite", ossia quello praticato recandosi presso luoghi fisici (ricevitorie, sale scommessa, edicole, bar, autogrill), risulta ancora maggiormente praticato con percentuali del **42%** delle persone, mentre quello "online", cioè, praticato tramite l' utilizzo di Internet, dal **7,3%** nel corso del 2022. **Il gioco "online" è maggiormente praticato dalle persone più giovani**, che lo hanno utilizzato principalmente per scommesse sportive.

Livello di rischio di problematicità associato ai pattern di gioco

- Nel complesso, **il 13% (oltre 2milioni e mezzo di persone) dei giocatori presenta caratteristiche di gioco potenzialmente a rischio**: si tratta di giocatori che, ad esempio, hanno giocato somme di denaro maggiori rispetto a quanto potevano permettersi di perdere, che hanno preso in prestito denaro o venduto qualcosa per realizzare somme destinate al gioco o che si sono sentiti in colpa per il loro modo di giocare o per le conseguenze del proprio gioco
- Nel corso degli ultimi anni **la diffusione del gioco d'azzardo fra gli adolescenti** è stata riconosciuta come un'importante tematica di salute pubblica. Lo studio campionario ESPAD® condotto nel 2022 rileva che **il 57% degli studenti tra i 15 e i 19 anni, pari a quasi 1 milione 500mila ragazzi, afferma di aver giocato d'azzardo nella propria vita e il 51% (1 milione 300mila ragazzi) nel corso dell'anno**. Entrambi i valori sono i più alti mai registrati dal primo anno di rilevazione.
- Il test di screening South Oaks Gambling Screen, Revised for Adolescents (SOGS-RA30) permette l'osservazione di differenti pattern di gioco, **differenziando gli studenti giocatori in giocatori “non a rischio”, “a rischio” e “problematici**. Circa 67mila studenti presentano un profilo di gioco definibile “problematico” e quasi 130mila “a rischio”

La nuova “frontiera” del gioco d’azzardo on line associato al “gaming”

- l’OMS ha definito un nuovo profilo di rischio in riferimento alla questione minorile: **la gaming addiction o gaming disorder**. In sostanza, si sta verificando una convergenza tra il gambling, cioè il gioco d’azzardo tecnologico, e il gaming, che è il gioco ludico interattivo sul cloud, fino al diffondersi di una **vera e propria patologia**
- Sul **piano sanitario** esistono oggi ampie evidenze sulla possibilità che l’internet gaming possa evolvere nel senso di una vera e propria dipendenza. Molti giovani usano i videogame come passatempo o come hobby, tuttavia, quando il tempo speso a giocare diventa eccessivo, il gaming può risultare pericoloso, influenzando negativamente sul funzionamento del ragazzo o della ragazza, sulle sue relazioni sociali o sul rendimento scolastico
- **La Conferenza** auspica che il nuovo d.lgs. integri la disciplina vigente in termini di mantenimento, superamento o adeguamento, con semplificazioni e trasparenza, nonché nel **rispetto della piena tutela dei soggetti più vulnerabili e della prevenzione dei disturbi da gioco d’azzardo e da gioco minorile.**

Proposta normativa “Disposizioni in materia di riordino del settore dei giochi, a partire da quelli a distanza, ai sensi dell’articolo 15 della legge 9 agosto 2023, n. 111”

- La pratica dei giochi d’azzardo, e le conseguenti condizioni patologiche della ludopatia o “disturbo da gioco d’azzardo” (come definito dal D.L. 87/2018), hanno raggiunto un livello tale da indurre il legislatore nazionale e quello regionale ad **emanare interventi normativi di natura preventiva, anche a contenuto finanziario**, diretti a contrastare l’espansione di tale fenomeno.
- Alla base degli interventi finanziari, vi è anche la considerazione dei **potenziali risparmi di spesa sanitaria** conseguenti ad una riduzione dei soggetti affetti da tale patologia e quindi dei conseguenti minori costi sociali
- Inoltre, il prelievo sul gioco d’azzardo, come quello su altre attività potenzialmente dannose quali i consumi di alcol e tabacco, si possono considerare “**ticket preventivi**”, rispetto alle prestazioni sanitarie cui potrebbero essere soggetti coloro che ne fanno uso
- In quest’ottica appare opportuno riconoscere **il ruolo primario delle Regioni**, nell’ambito delle proprie competenze di materia sanitaria e sociale, nell’intervento di prevenzione e cura delle conseguenze del gioco d’azzardo patologico

Proposta normativa

- La correlazione esistente tra i soggetti passivi dell'entrata e quelli potenzialmente beneficiari della spesa, infatti, come sostenuto da consolidata dottrina, suggerisce dal punto di vista **dell'efficienza l'attribuzione a livello decentrato (regionale)** tale tipologia di prelievo, in quanto basato sul cd. principio del “beneficio”
- In tal modo le Regioni, oltre che poter rafforzare gli interventi diretti nel campo della ludopatia, potrebbero beneficiare del prelievo su consumi “non meritevoli” (come appunto quello sui giochi) **finanziando maggiormente altri “meritevoli” di propria competenza, come sanità, sociale, formazione, ecc.**
- La presente proposta normativa, attraverso l'istituzione di una compartecipazione regionale all'imposta sugli apparecchi e congegni di gioco, **ha lo scopo di stabilizzare e rendere più congrue le risorse impiegabili in materia di contrasto alla ludopatia, o in altri ambiti di natura sanitaria e sociale**, senza tuttavia configurare un formale vincolo di destinazione, vietato dall'articolo 119 della Costituzione
- L'importo complessivo della compartecipazione regionale assommerebbe, sulla base dei gettiti medi previsti dallo Stato per gli anni 2024-2026, **a 294 milioni di euro.**

Proposta normativa sullo schema di decreto legislativo recante “Disposizioni in materia di riordino del settore dei giochi, a partire da quelli a distanza, ai sensi dell’articolo 15 della legge 9 agosto 2023, n. 111”

- **Stante il ruolo e le responsabilità delle Regioni e dalle Province autonome sul tema dei punti delle reti fisiche del gioco e in materia di Tutela della Salute**, si anticipa, ai fini di una valutazione preventiva della questione, che sarà richiesta la possibilità che si consideri una **compartecipazione regionale sia al canone di concessione dei punti delle reti fisiche del gioco che sul provento del gioco al netto delle vincite erogate e degli aggi.**

- **Art. ...**

- **1. Al fine di rafforzare l’attività di prevenzione e cura del gioco d’azzardo patologico, in relazione anche alle competenze regionali in materia di sanità e assistenza sociale di cui all’art. 117 terzo e quarto comma Cost., è attribuita alle Regioni a statuto ordinario, a decorrere dall’anno 2027, una compartecipazione del 5 per cento al gettito dell’imposta sugli apparecchi e congegni di gioco di cui all’articolo 39, comma 13, del decreto legge 30 settembre 2003, n. 269, riferibile al territorio regionale.**

- **2. Le modalità di attribuzione alle regioni a statuto ordinario del gettito della compartecipazione di cui al comma 1 sono stabilite con decreto del Ministero dell’Economia e delle Finanze, d’intesa con la Conferenza Stato-Regioni, da adottarsi entro il termine del 30 giugno 2026.**

Delega fiscale, art. 15 (giochi) Punti di attenzione per la Conferenza delle Regioni e delle province autonome. Posizione EGP (Associazione Italiana Esercenti Giochi Pubblici)

- Nell schema iniziale approvato dal Consiglio dei Ministri il 19.12.23 si pone primaria attenzione al gioco online: tuttavia, Il gioco online vale solo il 20% del valore del mercato legale ed il 10% delle entrate erariali ma è almeno il 50% del valore del mercato nero
- Circa 140.000 dei 150.000 occupati nel gioco regolamentato operano nei od a supporto dei punti vendita (circa 70.000 esercenti ed imprenditori e 70.000 lavoratori dipendenti delle sale specializzate e dell'indotto), generando l'economia osservata di settore oltre che la più consistente parte del gettito erariale statale
- Il Governo ha anticipato **la regolamentazione su gioco online perché "privo di vincoli"** rispetto ai territori (oltre che per le entrate straordinarie dalla riattribuzione delle concessioni online); il gioco online rappresenta tuttavia solo il 1\5 della spesa di gioco e meno dell'11% delle entrate pubbliche ordinarie
- il decreto approvato dal **CDM** prevede:

la regolamentazione dei punti vendita ricariche (PVR) per il gioco online, in esercizi con licenze TULPS, presenti nei territori;

le dipendenze da gioco (che coinvolgono la sanità regionale) sono generate anche da online, fenomeno in crescita oltre ad essere inevitabilmente (in particolare per le scommesse) più attraente per i minori.