

Il report

# Giochi e slot machine In Campania 1.900 ditte

*Le imprese che operano nel settore danno lavoro a quasi 6.000 persone  
A livello nazionale il contributo fiscale per lo Stato è di oltre 6,4 miliardi*

**Marco Vitiello**

In Campania, nel 2022, risultano attive 1.903 imprese nel settore delle slot e delle videolottery (+1,49% rispetto all'anno precedente), con 5.847 addetti, un dato in crescita del 7,07% rispetto ai 5.461 lavoratori impiegati nel 2021. È il quadro che emerge dal "Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia" condotto dalla Cgia di Mestre, in collaborazione con As.tro, presentato nei giorni scorsi. Attualmente, la legge regionale della Campania sul gioco, approvata nel 2020, prevede l'applicazione di un distanziometro di 250 metri. Si tratta di un settore in lenta ripresa dopo la crisi pandemica, ma ancora alle prese con il calo dei posti di lavoro, più di 3 mila persi tra il 2021 e il 2022. È il quadro che emerge dal "Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia". L'indagine, focalizzata in particolare sugli apparecchi da gioco (le slot e le videolottery), parte dalla stima del numero di addetti del comparto, realizzata sulla base di informazioni fornite dagli archivi camerale e dalla banca dati del Ries, il registro degli operatori di gioco dell'Agenzia Dogane e Monopoli, al quale i soggetti che operano nel settore degli apparecchi sono tenuti a registrarsi. Lo studio evidenzia una contrazione di 2.328 unità tra gli addetti al settore a fine 2022 (da 47.336 a 45.008), il 5% in meno rispetto al 2021, con 1.314 aziende

che nel giro di un anno fuoriescono dalla filiera del gioco lecito tramite Awp (le slot, appunto) e le Vlt (da 54.429 a 53.115). Un dato che risente ancora del biennio 2020-2021, definito "drammatico" dalla Cgia. Il settore dei giochi, infatti, «è stato quello che ha subito il più lungo periodo di sospensione dell'attività a causa dell'emergenza sanitaria».

## Le cause del calo

Il 2022 è stato l'anno di ritorno alla piena operatività; nonostante questo, gli operatori del settore hanno dovuto fare i conti con le conseguenze della pandemia e con le novità normative entrate in vigore nel biennio precedente: tra queste, l'introduzione della tessera sanitaria per l'uso delle vlt, la riduzione del payout, l'aumento della tassa sulle vincite. A partire dal 2021, inoltre, è scattato l'ultimo aumento delle aliquote del Preu. Dal report emerge quindi che rispetto al 2019 sono stati registrati quasi 6.000 esercizi in meno nei quali si possono trovare le Awp, che a loro volta sono calate di circa 13mila unità. Anche le sale da gioco specializzate in cui si trovano le Vlt dal 2019 sono in discesa: nel 2022 ve ne sono 466 in meno (-9,5%), e si registra un calo di oltre 3.200 Vlt (-5,6%). Dal 2019 al 2022 la raccolta è calata di quasi il 28% (-12,9 miliardi) passando da 46,5 a 33,6 miliardi di euro, mentre le vincite hanno subito un taglio del 31% (-11,1 miliardi di euro) co-

rentemente alla riduzione del payout.

## Il contributo fiscale

Dal punto di vista fiscale, il comparto degli apparecchi continua a fornire un importante contributo per l'erario, sebbene in flessione rispetto al periodo pre-Covid. Nel 2022 - riporta lo studio della Cgia di Mestre - il gettito del Preu derivante dalle Awp e dalle Vlt è stato di 5,6 miliardi di euro, pari al 50% del gettito dell'intero settore del gioco lecito. A questi vanno aggiunte le altre imposte, contributi, tributi dovuti dalla filiera Awp/Vlt: si tratta di ulteriori 800 milioni, per un contributo fiscale complessivo di 6,4 miliardi di euro: un gettito superiore a quello delle tasse per l'auto pagate dalle famiglie (5,4 miliardi), dell'addizionale comunale Irpef (5,1 miliardi) e della cedolare secca sugli affitti (3,4 miliardi).

Rispetto al 2019, tuttavia, si registra una flessione: il Preu si è contratto del 17% (nonostante l'incremento dell'aliquota risente principalmente della riduzione della raccolta), mentre l'ammontare delle altre imposte si è ridotto del 15,3% a causa contrazione dei margini del comparto.

## Il gioco online

I concessionari autorizzati a operare nel settore del gioco online sono 83, di cui 53 italiani e 30 esteri, per un totale di 4.395 addetti. I risultati economici di queste imprese derivano da diverse attività con-

nesse con il gioco lecito sia fisico che a distanza; l'esercizio e la raccolta del gioco online è quindi solo una delle attività svolte da queste imprese. La stima è che i soli proventi online dei 53 concessionari italiani rappresentino un ammontare di risorse in grado di sostenere almeno 1.600-1.700 lavoratori. Nel corso degli anni, sottolinea il report, è cresciuto in maniera rilevante il gettito per l'erario. Dal 2015 al 2020 il dato è triplicato (da 212 milioni a 634 milioni), mentre nel 2021 è passato a 887 milioni. Nel 2022, inoltre, si stima che il totale abbia raggiunto un ammontare di almeno 909 milioni. A crescere è anche il tasso di incidenza della spesa online sulla spesa totale del gioco lecito. Tale peso è passato dal 9,5% del 2019 al 20,6% del 2020 e al 24% del 2021 (dagli 1,8 miliardi del 2019 ai 3,7 miliardi del 2021).





#### LA CRISI COVID

Nel biennio 2020-2021 il settore è stato quello che ha subito il più lungo periodo di stop causa Covid



# Slot, tira aria di crisi

## «Nel 2022 in Emilia chiuse 22 imprese»

**Uno studio della Cgia di Mestre: leggi più severe, la ripartenza post-Covid non c'è stata**

● Nel 2022, in Emilia-Romagna, 14 imprese che operavano nel settore giochi hanno chiuso, mentre il numero di addetti è rimasto sostanzialmente stabile (+0,69%): è il quadro che emerge dal "Percorso di studio sul settore dei giochi in Italia" condotto dalla Cgia (Confederazione generale italiana dell'artigianato) di Mestre, in collaborazione con As.tro, presentato ieri a Roma. Nel 2022 in Emilia-Romagna 2.033 addetti sono stati impiegati in 358 imprese del settore delle slot e delle videolottery, contro le 372 dell'anno precedente (-3,76%): un effetto della legge regionale particolarmente severa, che ha previsto l'applicazione retroattiva del distanziometro di 500 metri dai luoghi sensibili, che dal 31 dicembre 2014 sarà esteso anche agli esercizi generalisti come i bar. L'indagine, focalizzata in particolare sugli apparecchi da gioco (le slot e le videolottery), parte dalla stima del

numero di addetti del comparto, realizzata sulla base di informazioni fornite dagli archivi camerali e dalla banca dati del Ries, il registro degli operatori di gioco dell'Agenzia Dogane e Monopoli, al quale i soggetti che operano nel settore degli apparecchi sono tenuti a registrarsi. Lo studio, a livello nazionale, evidenzia una contrazione di 2.328 unità tra gli addetti al settore a fine 2022 (da 47.336 a 45.008), il 5% in meno rispetto al 2021, con 1.314 aziende che nel giro di un anno fuoriescono dalla filiera del gioco lecito tramite Awp (le slot, ap-

punto) e le Vlt (videlolottery, da 54.429 a 53.115). Un dato che risente ancora del biennio 2020-2021, definito «drammatico» dalla Cgia. Il settore dei giochi, infatti, «è stato quello che ha subito il più lungo periodo di sospensione dell'attività a causa dell'emergenza sanitaria». Il 2022 è stato l'anno di ritorno alla piena operatività; nonostante questo, gli operatori del settore hanno dovuto fare i conti con le conseguenze della pandemia e con le no-

vità normative entrate in vigore nel biennio precedente: tra queste, l'introduzione della tessera sanitaria per l'uso delle Vlt, la riduzione del payout, l'aumento della tassa sulle vincite. Dal report emerge quindi che rispetto al 2019 sono stati regi-

strati quasi 6.000 esercizi in meno nei quali si possono trovare le Awp, che a loro volta sono calate di circa 13 mila unità. Anche le sale da gioco specializzate in cui si trovano le Vlt dal 2019 sono in discesa: nel 2022 ve ne sono 466 in meno (-9,5%), e si registra un calo di oltre 3.200 Vlt (-5,6%). Dal 2019 al 2022 la raccolta è calata di quasi il 28% (-12,9 miliardi) passando da 46,5 a 33,6 miliardi di euro, mentre le vincite hanno subito un taglio del 31% (-11,1 miliardi di euro) coerentemente alla riduzione del payout.

## 358

le sale da gioco che operano in regione. L'anno prima erano 372. gli addetti restano stabili



**Giochi: nel Lazio 1.121 imprese per il settore delle slot e delle videolottery, 6.854 gli occupati**

ROMA – Nel Lazio operano 1.121 imprese e 6.854 addetti nel settore delle slot e delle vlt: è il quadro che emerge dal “Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia” condotto dalla CGIA di Mestre, in collaborazione con As.tro, presentato oggi a Roma. Si tratta di un dato sostanzialmente stabile per quanto riguarda in numero di imprese (erano 1.093 nel 2021), mentre l’occupazione registra una ripresa rispetto all’anno precedente, con 6.853 lavoratori contro i 6.191 del 2021 (+10,69%).

Attualmente la legge regionale del Lazio ha eliminato l’effetto retroattivo del distanziometro, ma ha ridotto da 500 a 250 metri la distanza entro la quale non è possibile installare o detenere gli apparecchi da gioco; inoltre, sono state introdotte ulteriori limitazioni – come la riduzione degli orari, l’obbligo di una pausa di 5 minuti ogni 30 di gioco ininterrotto e la netta separazione tra ambienti dediti al gioco e gli altri relativi all’attività – che potrebbero contrarre la raccolta e il margine dei ricavi degli operatori.

L’indagine, focalizzata in particolare sugli apparecchi da gioco (le slot e le videolottery), parte dalla stima del numero di addetti del comparto, realizzata sulla base di informazioni fornite dagli archivi camerali e dalla banca dati del Ries, il registro degli operatori di gioco dell’Agenzia Dogane e Monopoli, al quale i soggetti che operano nel settore degli apparecchi sono tenuti a registrarsi. Lo studio, a livello nazionale, evidenzia una contrazione di 2.328 unità tra gli addetti al settore a fine 2022 (da 47.336 a 45.008), il 5% in meno rispetto al 2021, con 1.314 aziende che nel giro di un anno fuoriescono dalla filiera del gioco lecito tramite AWP (le slot, appunto) e le VLT (da 54.429 a 53.115). Un dato che risente ancora del biennio 2020-2021, definito “drammatico” dalla CGIA. Il settore dei giochi, infatti, «è stato quello che ha subito il più lungo periodo di sospensione dell’attività a causa dell’emergenza sanitaria».

LE CAUSE DEL CALO – Il 2022 è stato l’anno di ritorno alla piena operatività; nonostante questo, gli operatori del settore hanno dovuto fare i conti con le conseguenze della pandemia e con le novità normative entrate in vigore nel biennio precedente: tra queste, l’introduzione della tessera sanitaria per l’uso delle VLT, la riduzione del payout, l’aumento della tassa sulle vincite. A partire dal 2021, inoltre, è scattato l’ultimo aumento delle aliquote del PREU. Dal report emerge quindi che rispetto al 2019 sono stati registrati quasi 6.000 esercizi in meno nei quali si possono trovare le AWP, che a loro volta sono calate di circa 13 mila unità. Anche le sale da gioco specializzate in cui si trovano le VLT dal 2019 sono in discesa: nel 2022 ve ne sono 466 in meno (-9,5%), e si registra un calo di oltre 3.200 VLT (-5,6%). Dal 2019 al 2022 la raccolta è calata di quasi il 28% (-12,9 miliardi) passando da 46,5 a 33,6 miliardi di euro, mentre le vincite hanno subito un taglio del 31% (-11,1 miliardi di euro) coerentemente alla riduzione del payout.

Dal punto di vista fiscale, il comparto degli apparecchi continua a fornire un importante contributo per l’erario, sebbene in flessione rispetto al periodo pre-Covid. Nel 2022 – riporta lo studio condotto dalla CGIA Mestre in collaborazione con As.tro – il gettito del PREU derivante dalle AWP e dalle VLT è stato di 5,6 miliardi di euro, pari al 50% del gettito dell’intero settore del



## In Liguria attive 177 imprese nel settore giochi

Posted on 26 Luglio 2023

In Liguria, nel 2022, risultano attive 177 imprese nel settore giochi: di queste, 70 sono attive nel comparto relativo a slot e vlt, che occupa 223 addetti, un dato in crescita rispetto ai 197 lavoratori impiegati nel 2021. È il quadro che emerge dal "Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia" condotto dalla CGIA di Mestre, in collaborazione con As.tro. Attualmente, la legge regionale sul gioco della Liguria prevede un distanziometro di 300 metri dai luoghi sensibili.

L'indagine, focalizzata in particolare sugli apparecchi da gioco (le slot e le videolottery), parte dalla stima del numero di addetti del comparto, realizzata sulla base di informazioni fornite dagli archivi camerali e dalla banca dati del Ries, il registro degli operatori di gioco dell'Agenzia Dogane e Monopoli, al quale i soggetti che operano nel settore degli apparecchi sono tenuti a registrarsi. Lo studio, a livello nazionale, evidenzia una contrazione di 2.328 unità tra gli addetti al settore a fine 2022 (da 47.336 a 45.008), il 5% in meno rispetto al 2021, con 1.314 aziende che nel giro di un anno fuoriescono dalla filiera del gioco lecito tramite AWP (le slot, appunto) e le VLT (da 54.429 a 53.115). Un dato che risente ancora del biennio 2020-2021, definito "drammatico" dalla CGIA. Il settore dei giochi, infatti, «è stato quello che ha subito il più lungo periodo di sospensione dell'attività a causa dell'emergenza sanitaria».

Le cause del calo – Il 2022 è stato l'anno di ritorno alla piena operatività; nonostante questo, gli operatori del settore hanno dovuto fare i conti con le conseguenze della pandemia e con le novità normative entrate in vigore nel biennio precedente: tra queste, l'introduzione della tessera sanitaria per l'uso delle VLT, la riduzione del payout, l'aumento della tassa sulle vincite. A partire dal 2021, inoltre, è scattato l'ultimo aumento delle aliquote del PREU. Dal report emerge quindi che rispetto al 2019 sono stati registrati quasi 6.000 esercizi in meno nei quali si possono trovare le AWP, che a loro volta sono calate di circa 13 mila unità. Anche le sale da gioco specializzate in cui si trovano le VLT dal 2019 sono in discesa: nel 2022 ve ne sono 466 in meno (-9,5%), e si registra un calo di oltre 3.200 VLT (-5,6%). Dal 2019 al 2022 la raccolta è calata di quasi il 28% (-12,9 miliardi) passando da 46,5 a 33,6 miliardi di euro, mentre le vincite hanno subito un taglio del 31% (-11,1 miliardi di euro) coerentemente alla riduzione del payout.

Dal punto di vista fiscale, il comparto degli apparecchi continua a fornire un importante contributo per l'erario, sebbene in flessione rispetto al periodo pre-Covid. Nel 2022 – riporta lo studio condotto dalla CGIA Mestre in collaborazione con As.tro – il gettito del PREU derivante dalle AWP e dalle VLT è stato di 5,6 miliardi di euro, pari al 50% del gettito dell'intero settore del gioco lecito. A questi vanno aggiunte le altre imposte, contributi, tributi dovuti dalla filiera AWP/VLT: si tratta di ulteriori 800 milioni di euro, per un contributo fiscale complessivo di 6,4 miliardi di euro: un gettito superiore a quello delle tasse per l'auto pagate dalle famiglie (5,4 miliardi), dell'addizionale comunale Irpef (5,1 miliardi) e della cedolare secca sugli affitti (3,4 miliardi).



Rispetto al 2019, tuttavia, si registra una flessione: il PREU si è contratto del 17% (nonostante l'incremento dell'aliquota risente principalmente della riduzione della raccolta), mentre l'ammontare delle altre imposte si è ridotto del 15,3% a causa contrazione dei margini del comparto.

I concessionari autorizzati a operare nel settore del gioco online sono 83, di cui 53 italiani e 30 esteri, per un totale di 4.395 addetti. È il dato che emerge dallo studio condotto dalla CGIA Mestre in collaborazione con As.tro. I risultati economici di queste imprese derivano da diverse attività connesse con il gioco lecito sia fisico che a distanza; l'esercizio e la raccolta del gioco online è quindi solo una delle attività svolte da queste imprese. La stima è che i soli proventi online dei 53 concessionari italiani rappresentino un ammontare di risorse in grado di sostenere

almeno 1.600-1700 lavoratori. Nel corso degli anni, sottolinea il report, è cresciuto in maniera rilevante il gettito per l'erario. Dal 2015 al 2020 il dato è triplicato (da 212 milioni a 634 milioni di euro), mentre nel 2021 è passato a 887 milioni di euro. Nel 2022, inoltre, si stima che il totale abbia raggiunto un ammontare di almeno 909 milioni di euro. A crescere è anche il tasso di incidenza della spesa online sulla spesa totale del gioco lecito. Tale peso è passato dal 9,5% del 2019 al 20,6% del 2020 e al 24% del 2021 (dagli 1,8 miliardi del 2019 ai 3,7 miliardi del 2021). Dietro questi aumenti «vi è sia la crescita del gioco online, ma anche la contrazione che il gioco fisico ha dovuto sopportare a causa dei lunghi periodi di sospensione dell'attività». Non stupisce quindi che nel 2022 – primo anno di ritorno alla normalità – si sia registrata una riduzione rispetto al biennio pandemico. L'incidenza del gioco a distanza si è quindi assestata al 19,2% nel 2022, più del doppio del livello pre-pandemia.

Rilevante diventa quindi anche l'attività di contrasto dell'Agenzia Dogane e Monopoli ai siti di gioco non autorizzati: dal 2006 al 2022 ne sono stati inibiti oltre 9.800 e, nel corso degli ultimi anni, si nota un calo dei tentativi di accesso: nel 2021 (ultimo dato disponibile) sono stati 260mila, rispetto agli oltre 64 milioni dell'anno precedente. Una flessione dovuta all'ampliamento dell'offerta legale e a una maggiore consapevolezza dei consumatori, ma anche al crescente utilizzo di canali alternativi, come ad esempio i social network. Per questo, dal 2020 sono stati ampliati i poteri di inibizione di ADM, comprendendo anche la possibilità di ordinare ai gestori di siti di rimuovere i contenuti pubblicitari relativi al gioco illecito.



Liguria: 177 imprese attive nel comparto giochi, 581 occupati solo nel settore slot e vlt

26 luglio 2023

L'indagine è realizzata sulla base delle informazioni fornite dagli archivi camerali e dalla banca dati del Ries

In Liguria, nel 2022, risultano attive 177 imprese nel settore giochi: di queste, 70 sono attive nel comparto relativo a slot e vlt, che occupa 223 addetti, un dato in crescita rispetto ai 197 lavoratori impiegati nel 2021. È il quadro che emerge dal "Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia" condotto dalla CGIA di Mestre, in collaborazione con As.tro. Attualmente, la legge regionale sul gioco della Liguria prevede un distanziometro di 300 metri dai luoghi sensibili.

L'indagine, focalizzata in particolare sugli apparecchi da gioco (le slot e le videolottery), parte dalla stima del numero di addetti del comparto, realizzata sulla base di informazioni fornite dagli archivi camerali e dalla banca dati del Ries, il registro degli operatori di gioco dell'Agenzia Dogane e Monopoli, al quale i soggetti che operano nel settore degli apparecchi sono tenuti a registrarsi. Lo studio, a livello nazionale, evidenzia una contrazione di 2.328 unità tra gli addetti al settore a fine 2022 (da 47.336 a 45.008), il 5% in meno rispetto al 2021, con 1.314 aziende che nel giro di un anno fuoriescono dalla filiera del gioco lecito tramite AWP (le slot, appunto) e le VLT (da 54.429 a 53.115). Un dato che risente ancora del biennio 2020-2021, definito "drammatico" dalla CGIA. Il settore dei giochi, infatti, «è stato quello che ha subito il più lungo periodo di sospensione dell'attività a causa dell'emergenza sanitaria».

Le cause del calo - Il 2022 è stato l'anno di ritorno alla piena operatività; nonostante questo, gli operatori del settore hanno dovuto fare i conti con le conseguenze della pandemia e con le novità normative entrate in vigore nel biennio precedente: tra queste, l'introduzione della tessera sanitaria per l'uso delle VLT, la riduzione del payout, l'aumento della tassa sulle vincite. A partire dal 2021, inoltre, è scattato l'ultimo aumento delle aliquote del PREU. Dal report emerge quindi che rispetto al 2019 sono stati registrati quasi 6.000 esercizi in meno nei quali si possono trovare le AWP, che a loro volta sono calate di circa 13 mila unità. Anche le sale da gioco specializzate in cui si trovano le VLT dal 2019 sono in discesa: nel 2022 ve ne sono 466 in meno (-9,5%), e si registra un calo di oltre 3.200 VLT (-5,6%). Dal 2019 al 2022 la raccolta è calata di quasi il 28% (-12,9 miliardi) passando da 46,5 a 33,6 miliardi di euro, mentre le vincite hanno subito un taglio del 31% (-11,1 miliardi di euro) coerentemente alla riduzione del payout.

Dal punto di vista fiscale, il comparto degli apparecchi continua a fornire un importante contributo per l'erario, sebbene in flessione rispetto al periodo pre-Covid. Nel 2022 - riporta lo studio condotto dalla CGIA Mestre in collaborazione con As.tro - il gettito del PREU derivante dalle AWP e dalle VLT è stato di 5,6 miliardi di euro, pari al 50% del gettito dell'intero settore del gioco lecito. A questi vanno aggiunte le altre imposte, contributi, tributi dovuti dalla filiera AWP/VLT: si tratta di ulteriori 800 milioni di euro, per un contributo fiscale complessivo di 6,4 miliardi



di euro: un gettito superiore a quello delle tasse per l'auto pagate dalle famiglie (5,4 miliardi), dell'addizionale comunale Irpef (5,1 miliardi) e della cedolare secca sugli affitti (3,4 miliardi).

Rispetto al 2019, tuttavia, si registra una flessione: il PREU si è contratto del 17% (nonostante l'incremento dell'aliquota risente principalmente della riduzione della raccolta), mentre l'ammontare delle altre imposte si è ridotto del 15,3% a causa contrazione dei margini del comparto.

I concessionari autorizzati a operare nel settore del gioco online sono 83, di cui 53 italiani e 30 esteri, per un totale di 4.395 addetti. È il dato che emerge dallo studio condotto dalla CGIA Mestre in collaborazione con As.tro. I risultati economici di queste imprese derivano da diverse

attività connesse con il gioco lecito sia fisico che a distanza; l'esercizio e la raccolta del gioco online è quindi solo una delle attività svolte da queste imprese. La stima è che i soli proventi online dei 53 concessionari italiani rappresentino un ammontare di risorse in grado di sostenere almeno 1.600-1700 lavoratori. Nel corso degli anni, sottolinea il report, è cresciuto in maniera rilevante il gettito per l'erario. Dal 2015 al 2020 il dato è triplicato (da 212 milioni a 634 milioni di euro), mentre nel 2021 è passato a 887 milioni di euro. Nel 2022, inoltre, si stima che il totale abbia raggiunto un ammontare di almeno 909 milioni di euro. A crescere è anche il tasso di incidenza della spesa online sulla spesa totale del gioco lecito. Tale peso è passato dal 9,5% del 2019 al 20,6% del 2020 e al 24% del 2021 (dagli 1,8 miliardi del 2019 ai 3,7 miliardi del 2021). Dietro questi aumenti «vi è sia la crescita del gioco online, ma anche la contrazione che il gioco fisico ha dovuto sopportare a causa dei lunghi periodi di sospensione dell'attività». Non stupisce quindi che nel 2022 – primo anno di ritorno alla normalità – si sia registrata una riduzione rispetto al biennio pandemico. L'incidenza del gioco a distanza si è quindi assestata al 19,2% nel 2022, più del doppio del livello pre-pandemia.

Rilevante diventa quindi anche l'attività di contrasto dell'Agenzia Dogane e Monopoli ai siti di gioco non autorizzati: dal 2006 al 2022 ne sono stati inibiti oltre 9.800 e, nel corso degli ultimi anni, si nota un calo dei tentativi di accesso: nel 2021 (ultimo dato disponibile) sono stati 260mila, rispetto agli oltre 64 milioni dell'anno precedente. Una flessione dovuta all'ampliamento dell'offerta legale e a una maggiore consapevolezza dei consumatori, ma anche al crescente utilizzo di canali alternativi, come ad esempio i social network. Per questo, dal 2020 sono stati ampliati i poteri di inibizione di ADM, comprendendo anche la possibilità di ordinare ai gestori di siti di rimuovere i contenuti pubblicitari relativi al gioco illecito.



Commercio &amp; ristorazione | Commercio

# In Liguria 177 imprese attive nel comparto giochi: 223 occupati in settore slot e videolottery

*Dato in crescita rispetto ai 197 lavoratori impiegati nel 2021*

Da redazione - 26 Luglio 2023 13:49



Paolo Grotti  
Private Banker

mediolanum  
PRIVATE BANKING



In Liguria, nel 2022, risultano attive **177 imprese nel settore giochi**: di queste, 70 operano nel comparto relativo a slot e vlt, che occupa 223 addetti, un dato in crescita rispetto ai 197 lavoratori impiegati nel 2021.

È il quadro che emerge dal "Percorso di studio sul settore dei giochi in Italia" condotto dalla **Cgia di Mestre**, in collaborazione con **As.tro**. Attualmente, la legge regionale sul gioco della Liguria prevede un distanziometro di 300 metri dai luoghi sensibili.

L'indagine, focalizzata in particolare sugli **apparecchi da gioco (le slot e le videolottery)**, parte dalla stima del numero di addetti del comparto, realizzata sulla base di informazioni fornite dagli archivi camerali e dalla

banca dati del Ries, il registro degli operatori di gioco dell'Agencia Dogane e Monopoli, al quale i soggetti che operano nel settore degli apparecchi sono tenuti a registrarsi. Lo studio, **a livello nazionale, evidenzia una contrazione di 2.328 unità tra gli addetti al settore a fine 2022** (da 47.336 a 45.008), il 5% in meno rispetto al 2021, con 1.314 aziende che nel giro di un anno fuoriescono dalla filiera del gioco lecito tramite Awp (le slot, appunto) e le Vlt (da 54.429 a 53.115). Un dato che risente ancora del biennio 2020-2021, definito "drammatico" dalla Cgia. Il settore dei giochi, infatti, «è stato quello che ha subito il più lungo periodo di sospensione dell'attività a causa dell'emergenza sanitaria».

Il 2022 è stato l'anno di ritorno alla piena operatività; nonostante questo, gli operatori del settore hanno dovuto fare i conti con le **conseguenze della pandemia e con le novità normative entrate in vigore** nel biennio precedente: tra queste, l'introduzione della tessera sanitaria per l'uso delle Vlt, la riduzione del payout, l'aumento della tassa sulle vincite. A partire dal 2021, inoltre, è scattato l'ultimo aumento delle aliquote del Preu.

Dal report emerge quindi che rispetto al 2019 sono stati registrati **quasi 6.000 esercizi in meno** nei quali si possono trovare le Awp, che a loro volta sono calate di circa 13 mila unità.

Anche le sale da gioco specializzate in cui si trovano le Vlt dal 2019 sono in discesa: nel 2022 ve ne sono 466 in meno (-9,5%), e si registra un calo di oltre 3.200 Vlt (-5,6%). Dal 2019 al 2022 la raccolta è calata di quasi il 28% (-12,9 miliardi) passando da 46,5 a 33,6 miliardi di euro, mentre le vincite hanno subito un taglio del 31% (-11,1 miliardi di euro) coerentemente alla riduzione del payout.

Dal punto di vista **fiscale**, il comparto degli apparecchi continua a fornire un importante contributo per l'erario, sebbene in flessione rispetto al periodo pre-Covid. Nel 2022 – riporta lo studio condotto dalla Cgia Mestre in collaborazione con As.tro – **il gettito del Preu derivante dalle Awp e dalle Vlt è stato di 5,6 miliardi di euro, pari al 50% del gettito dell'intero settore del gioco lecito.**

A questi vanno aggiunte le altre imposte, contributi, tributi dovuti dalla filiera Awp/Vlt: si tratta di ulteriori 800 milioni di euro, per un **contributo fiscale complessivo di 6,4 miliardi di euro**: un gettito superiore a quello delle tasse per l'auto pagate dalle famiglie (5,4 miliardi), dell'addizionale comunale Irpef (5,1 miliardi) e della cedolare secca sugli affitti (3,4 miliardi).

**Rispetto al 2019, tuttavia, si registra una flessione**: il Preu si è contratto del 17% (nonostante l'incremento dell'aliquota risente principalmente della riduzione della raccolta), mentre l'ammontare delle altre imposte si è ridotto del 15,3% a causa contrazione dei margini del comparto.

**Liguria: 177 imprese attive nel comparto giochi, 581 occupati solo nel settore slot e vlt**

26 luglio 2023

L'indagine è realizzata sulla base delle informazioni fornite dagli archivi camerali e dalla banca dati del Ries

In Liguria, nel 2022, risultano attive 177 imprese nel settore giochi: di queste, 70 sono attive nel comparto relativo a slot e vlt, che occupa 223 addetti, un dato in crescita rispetto ai 197 lavoratori impiegati nel 2021. È il quadro che emerge dal "Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia" condotto dalla CGIA di Mestre, in collaborazione con As.tro. Attualmente, la legge regionale sul gioco della Liguria prevede un distanziometro di 300 metri dai luoghi sensibili.

L'indagine, focalizzata in particolare sugli apparecchi da gioco (le slot e le videolottery), parte dalla stima del numero di addetti del comparto, realizzata sulla base di informazioni fornite dagli archivi camerali e dalla banca dati del Ries, il registro degli operatori di gioco dell'Agenzia Dogane e Monopoli, al quale i soggetti che operano nel settore degli apparecchi sono tenuti a registrarsi. Lo studio, a livello nazionale, evidenzia una contrazione di 2.328 unità tra gli addetti al settore a fine 2022 (da 47.336 a 45.008), il 5% in meno rispetto al 2021, con 1.314 aziende che nel giro di un anno fuoriescono dalla filiera del gioco lecito tramite AWP (le slot, appunto) e le VLT (da 54.429 a 53.115). Un dato che risente ancora del biennio 2020-2021, definito "drammatico" dalla CGIA. Il settore dei giochi, infatti, «è stato quello che ha subito il più lungo periodo di sospensione dell'attività a causa dell'emergenza sanitaria».

Le cause del calo - Il 2022 è stato l'anno di ritorno alla piena operatività; nonostante questo, gli operatori del settore hanno dovuto fare i conti con le conseguenze della pandemia e con le novità normative entrate in vigore nel biennio precedente: tra queste, l'introduzione della tessera sanitaria per l'uso delle VLT, la riduzione del payout, l'aumento della tassa sulle vincite. A partire dal 2021, inoltre, è scattato l'ultimo aumento delle aliquote del PREU. Dal report emerge quindi che rispetto al 2019 sono stati registrati quasi 6.000 esercizi in meno nei quali si possono trovare le AWP, che a loro volta sono calate di circa 13 mila unità. Anche le sale da gioco specializzate in cui si trovano le VLT dal 2019 sono in discesa: nel 2022 ve ne sono 466 in meno (-9,5%), e si registra un calo di oltre 3.200 VLT (-5,6%). Dal 2019 al 2022 la raccolta è calata di quasi il 28% (-12,9 miliardi) passando da 46,5 a 33,6 miliardi di euro, mentre le vincite hanno subito un taglio del 31% (-11,1 miliardi di euro) coerentemente alla riduzione del payout.

Dal punto di vista fiscale, il comparto degli apparecchi continu a fornire un importante contributo per l'erario, sebbene in flessione rispetto al periodo pre-Covid. Nel 2022 - riporta lo studio condotto dalla CGIA Mestre in collaborazione con As.tro - il gettito del PREU derivante dalle AWP e dalle VLT è stato di 5,6 miliardi di euro, pari al 50% del gettito dell'intero settore del gioco lecito. A questi vanno aggiunte le altre imposte, contributi, tributi dovuti dalla filiera AWP/VLT: si tratta di ulteriori 800 milioni di euro, per un contributo fiscale complessivo di 6,4 miliardi



di euro: un gettito superiore a quello delle tasse per l'auto pagate dalle famiglie (5,4 miliardi), dell'addizionale comunale Irpef (5,1 miliardi) e della cedolare secca sugli affitti (3,4 miliardi).

Rispetto al 2019, tuttavia, si registra una flessione: il PREU si è contratto del 17% (nonostante l'incremento dell'aliquota risente principalmente della riduzione della raccolta), mentre l'ammontare delle altre imposte si è ridotto del 15,3% a causa contrazione dei margini del comparto.

I concessionari autorizzati a operare nel settore del gioco online sono 83, di cui 53 italiani e 30 esteri, per un totale di 4.395 addetti. È il dato che emerge dallo studio condotto dalla CGIA Mestre in collaborazione con As.tro. I risultati economici di queste imprese derivano da diverse

attività connesse con il gioco lecito sia fisico che a distanza; l'esercizio e la raccolta del gioco online è quindi solo una delle attività svolte da queste imprese. La stima è che i soli proventi online dei 53 concessionari italiani rappresentino un ammontare di risorse in grado di sostenere almeno 1.600-1700 lavoratori. Nel corso degli anni, sottolinea il report, è cresciuto in maniera rilevante il gettito per l'erario. Dal 2015 al 2020 il dato è triplicato (da 212 milioni a 634 milioni di euro), mentre nel 2021 è passato a 887 milioni di euro. Nel 2022, inoltre, si stima che il totale abbia raggiunto un ammontare di almeno 909 milioni di euro. A crescere è anche il tasso di incidenza della spesa online sulla spesa totale del gioco lecito. Tale peso è passato dal 9,5% del 2019 al 20,6% del 2020 e al 24% del 2021 (dagli 1,8 miliardi del 2019 ai 3,7 miliardi del 2021). Dietro questi aumenti «vi è sia la crescita del gioco online, ma anche la contrazione che il gioco fisico ha dovuto sopportare a causa dei lunghi periodi di sospensione dell'attività». Non stupisce quindi che nel 2022 – primo anno di ritorno alla normalità – si sia registrata una riduzione rispetto al biennio pandemico. L'incidenza del gioco a distanza si è quindi assestata al 19,2% nel 2022, più del doppio del livello pre-pandemia.

Rilevante diventa quindi anche l'attività di contrasto dell'Agenzia Dogane e Monopoli ai siti di gioco non autorizzati: dal 2006 al 2022 ne sono stati inibiti oltre 9.800 e, nel corso degli ultimi anni, si nota un calo dei tentativi di accesso: nel 2021 (ultimo dato disponibile) sono stati 260mila, rispetto agli oltre 64 milioni dell'anno precedente. Una flessione dovuta all'ampliamento dell'offerta legale e a una maggiore consapevolezza dei consumatori, ma anche al crescente utilizzo di canali alternativi, come ad esempio i social network. Per questo, dal 2020 sono stati ampliati i poteri di inibizione di ADM, comprendendo anche la possibilità di ordinare ai gestori di siti di rimuovere i contenuti pubblicitari relativi al gioco illecito.



gioco lecito. A questi vanno aggiunte le altre imposte, contributi, tributi dovuti dalla filiera AWP/VLT: si tratta di ulteriori 800 milioni di euro, per un contributo fiscale complessivo di 6,4 miliardi di euro: un gettito superiore a quello delle tasse per l'auto pagate dalle famiglie (5,4 miliardi), dell'addizionale comunale Irpef (5,1 miliardi) e della cedolare secca sugli affitti (3,4 miliardi).

Rispetto al 2019, tuttavia, si registra una flessione: il PREU si è contratto del 17% (nonostante l'incremento dell'aliquota risente principalmente della riduzione della raccolta), mentre l'ammontare delle altre imposte si è ridotto del 15,3% a causa contrazione dei margini del comparto.

I concessionari autorizzati a operare nel settore del gioco online sono 83, di cui 53 italiani e 30

esteri, per un totale di 4.395 addetti. È il dato che emerge dallo studio condotto dalla CGIA Mestre in collaborazione con As.tro. I risultati economici di queste imprese derivano da diverse attività connesse con il gioco lecito sia fisico che a distanza; l'esercizio e la raccolta del gioco online è quindi solo una delle attività svolte da queste imprese. La stima è che i soli proventi online dei 53 concessionari italiani rappresentino un ammontare di risorse in grado di sostenere almeno 1.600-1700 lavoratori. Nel corso degli anni, sottolinea il report, è cresciuto in maniera rilevante il gettito per l'erario. Dal 2015 al 2020 il dato è triplicato (da 212 milioni a 634 milioni di euro), mentre nel 2021 è passato a 887 milioni di euro. Nel 2022, inoltre, si stima che il totale abbia raggiunto un ammontare di almeno 909 milioni di euro. A crescere è anche il tasso di incidenza della spesa online sulla spesa totale del gioco lecito. Tale peso è passato dal 9,5% del 2019 al 20,6% del 2020 e al 24% del 2021 (dagli 1,8 miliardi del 2019 ai 3,7 miliardi del 2021). Dietro questi aumenti «vi è sia la crescita del gioco online, ma anche la contrazione che il gioco fisico ha dovuto sopportare a causa dei lunghi periodi di sospensione dell'attività». Non stupisce quindi che nel 2022 – primo anno di ritorno alla normalità – si sia registrata una riduzione rispetto al biennio pandemico. L'incidenza del gioco a distanza si è quindi assestata al 19,2% nel 2022, più del doppio del livello pre-pandemia.

Rilevante diventa quindi anche l'attività di contrasto dell'Agenzia Dogane e Monopoli ai siti di gioco non autorizzati: dal 2006 al 2022 ne sono stati inibiti oltre 9.800 e, nel corso degli ultimi anni, si nota un calo dei tentativi di accesso: nel 2021 (ultimo dato disponibile) sono stati 260mila, rispetto agli oltre 64 milioni dell'anno precedente. Una flessione dovuta all'ampliamento dell'offerta legale e a una maggiore consapevolezza dei consumatori, ma anche al crescente utilizzo di canali alternativi, come ad esempio i social network. Per questo, dal 2020 sono stati ampliati i poteri di inibizione di ADM, comprendendo anche la possibilità di ordinare ai gestori di siti di rimuovere i contenuti pubblicitari relativi al gioco illecito.



STATO**TV**

41.7 °C Manfredonia

CONTATTI

Disattiva le notifiche

MENU

FOGGIA

MANFREDONIA

CRONACA

POLITICA

LAVORO

EVENTI

VUOI SEGNALARE UN DISSERVIZIO IN CITTÀ? **SCRIVI A STATO**Attualità > Giochi, Puglia: 602 imprese attive nel  
comparto giochi, 581 occupati solo nel...

Scopri di più su:

ATTUALITÀ

GARGANO

SEGUICI SUI SOCIAL



# Giochi, Puglia: 602 imprese attive nel comparto giochi, 581 occupati solo nel settore slot e vlt

Lo studio, a livello nazionale, evidenzia una contrazione di 2.328 unità tra gli addetti al settore a fine 2022 (da 47.336 a 45.008), il 5% in meno rispetto al 2021, con 1.314 aziende che nel giro di un anno fuoriescono dalla filiera del gioco lecito tramite AWP (le slot, appunto) e le VLT (da 54.429 a 53.115).

■ (Ph: panorama; immagine non riferita al testo)

AUTORE

Redazione

PUBBLICATO IL

25 Luglio 2023

CATEGORIE

Attualità Gargano  
Manfredonia

0 Commenta

**Bari** – In Puglia, nel 2022, risultano attive **602 imprese nel settore giochi**: di queste, una su 6 è attiva nel comparto relativo a slot e vlt, che occupa 581 addetti, un dato in crescita dell'11,1% rispetto ai 527 lavoratori impiegati nel 2021.

È il quadro che emerge dal **“Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia”** condotto dalla **CGIA di Mestre**, in collaborazione con **As.tro**. Attualmente, la **legge regionale sul gioco della Puglia prevede un distanziometro di 250 metri dai luoghi sensibili** (tra cui figurano anche università e biblioteche pubbliche).

L'indagine, focalizzata in particolare sugli apparecchi da gioco (le slot e le videolottery), parte dalla stima del numero di addetti del comparto, realizzata sulla base di informazioni fornite dagli archivi camerati e dalla banca dati del Ries, il registro degli operatori di gioco dell'Agenzia Dogane e Monopoli, al quale i soggetti che operano nel settore degli apparecchi sono tenuti a registrarsi.

Lo studio, a livello nazionale, evidenzia una contrazione di 2.328 unità tra gli addetti al settore a fine 2022 (da 47.336 a 45.008), il 5% in meno rispetto al 2021, con 1.314 aziende che nel giro di un anno fuoriescono dalla filiera del gioco lecito tramite AWP (le slot, appunto) e le VLT (da 54.429 a 53.115).

**Un dato che risente ancora del biennio 2020-2021, definito “drammatico” dalla CGIA. Il settore dei giochi, infatti, «è stato quello che ha subito il più lungo periodo di sospensione dell'attività a causa dell'emergenza sanitaria».**

**LE CAUSE DEL CALO** – Il 2022 è stato l'anno di ritorno alla piena operatività; nonostante questo, gli operatori del settore hanno dovuto fare i conti con le conseguenze della pandemia e con le novità normative entrate in vigore nel biennio

## LE ULTIME SU STATO

Crociera di lusso sul Nilo

ATTUALITÀ

San Giovanni Rotondo, tutto pronto per l'anniversario Padre Pio

CAPITANATA

“La Puglia tra le 14 regioni adempienti nell'erogazione dei LEA”

BARI

Celle di San Vito cuore e avamposto della fratellanza tra Italia e Francia

CAPITANATA

Foggia. Una passeggiata in Villa Comunale alla scoperta di spazi e possibilità

CRONACA

@statoquotid...

3.448 Follower

Segui

## ULTIMI COMMENTI

precedente: tra queste, l'introduzione della tessera sanitaria per l'uso delle VLT, la riduzione del payout, l'aumento della tassa sulle vincite. A partire dal 2021, inoltre, è scattato l'ultimo aumento delle aliquote del PREU. Dal report emerge quindi che rispetto al 2019 sono stati registrati quasi 6.000 esercizi in meno nei quali si possono trovare le AWP, che a loro volta sono calate di circa 13 mila unità. Anche le sale da gioco specializzate in cui si trovano le VLT dal 2019 sono in discesa: nel 2022 ve ne sono 466 in meno (-9,5%), e si registra un calo di oltre 3.200 VLT (-5,6%). Dal 2019 al 2022 la raccolta è calata di quasi il 28% (-12,9 miliardi) passando da 46,5 a 33,6 miliardi di euro, mentre le vincite hanno subito un taglio del 31% (-11,1 miliardi di euro) coerentemente alla riduzione del payout.

Dal punto di vista fiscale, il comparto degli apparecchi continu a fornire un importante contributo per l'erario, sebbene in flessione rispetto al periodo pre-Covid. Nel 2022 – riporta lo studio condotto dalla CGIA Mestre in collaborazione con As.tro – il gettito del PREU derivante dalle AWP e dalle VLT è stato di 5,6 miliardi di euro, pari al 50% del gettito dell'intero settore del gioco lecito. A questi vanno aggiunte le altre imposte, contributi, tributi dovuti dalla filiera AWP/VLT: si tratta di ulteriori 800 milioni di euro, per un contributo fiscale complessivo di 6,4 miliardi di euro: un gettito superiore a quello delle tasse per l'auto pagate dalle famiglie (5,4 miliardi), dell'addizionale comunale Irpef (5,1 miliardi) e della cedolare secca sugli affitti (3,4 miliardi).

Rispetto al 2019, tuttavia, si registra una flessione: il PREU si è contratto del 17% (nonostante l'incremento dell'aliquota risente principalmente della riduzione della raccolta), mentre l'ammontare delle altre imposte si è ridotto del 15,3% a causa contrazione dei margini del comparto.

I concessionari autorizzati a operare nel **settore del gioco online** sono 83, di cui 53 italiani e 30 esteri, per un totale di 4.395 addetti.

È il dato che emerge dallo studio condotto dalla CGIA Mestre in collaborazione con As.tro.

I risultati economici di queste imprese derivano da diverse attività connesse con il gioco lecito sia fisico che a distanza; l'esercizio e la raccolta del gioco online è quindi solo una delle attività svolte da queste imprese. La stima è che i soli proventi online dei 53 concessionari italiani rappresentino un ammontare di risorse in grado di sostenere almeno 1.600-1700 lavoratori.

Nel corso degli anni, sottolinea il report, è cresciuto in maniera rilevante il gettito per l'erario.

*Slot (immagine d'archivio)*

Dal 2015 al 2020 il dato è triplicato (da 212 milioni a 634 milioni di euro), mentre nel 2021 è passato a 887 milioni di euro. Nel 2022, inoltre, si stima che il totale

abbia raggiunto un ammontare di almeno 909 milioni di euro. A crescere è anche il tasso di incidenza della spesa online sulla spesa totale del gioco lecito. Tale peso è passato dal 9,5% del 2019 al 20,6% del 2020 e al 24% del 2021 (dagli 1,8 miliardi del 2019 ai 3,7 miliardi del 2021). Dietro questi aumenti «vi è sia la crescita del gioco online, ma anche la contrazione che il gioco fisico ha dovuto sopportare a causa dei lunghi periodi di sospensione dell'attività». Non stupisce quindi che nel 2022 – primo anno di ritorno alla normalità – si sia registrata una riduzione rispetto al biennio pandemico. L'incidenza del gioco a distanza si è quindi assestata al 19,2% nel 2022, più del doppio del livello pre-pandemia.

Rilevante diventa quindi anche l'attività di contrasto dell'Agenzia Dogane e Monopoli ai siti di gioco non autorizzati: dal 2006 al 2022 ne sono stati inibiti oltre 9.800 e, nel corso degli ultimi anni, si nota un calo dei tentativi di accesso: nel 2021 (ultimo dato disponibile) sono stati 260mila, rispetto agli oltre 64 milioni dell'anno precedente.

## **Una flessione dovuta all'ampliamento dell'offerta legale e a una maggiore consapevolezza dei consumatori, ma anche al crescente utilizzo di canali alternativi, come ad esempio i social network.**

Per questo, dal 2020 sono stati ampliati i poteri di inibizione di ADM, comprendendo anche la possibilità di ordinare ai gestori di siti di rimuovere i contenuti pubblicitari relativi al gioco illecito.



0 Commenta

**Rispondi**

Troppo caldo nel Foggiano, nei campi si lavora di notte

Puglia, mezzo chilo di cocaina nascosta in cucina: arrestato 54enne



Migliori Bonus Poker

MENU

STATO **prima** STATO TV RSS 

## EDIZIONI LOCALI

### MANFREDONIA

- › Cronaca
- › Politica
- › Economia
- › Cultura
- › Attualità
- › Spettacoli
- › Cinema
- › Eventi

## TERRITORIO

### CAPITANATA

- › San Severo
- › Lucera
- › Cerignola
- › Ortanova
- › Monte Sant'Angelo
- › Mattinata
- › Vieste
- › San Marco in Lamis

## CRONACA

### HOT NEWS

- › Manfredonia
- › Foggia
- › Capitanata
- › Gargano
- › Monte Sant'Angelo
- › Mattinata
- › Vieste
- › San Marco in Lamis

## RUBRICHE

### STATO+

- › Cultura
- › Spettacoli
- › Cinema
- › Sport
- › Eventi
- › Economia
- › Lavoro

**FOGGIA** 

- › Cronaca
- › Politica
- › Economia
- › Attualità
- › Spettacoli
- › Cinema
- › Cultura
- › Eventi

- › San Giovanni Rotondo
- › Gargano
- › Monti Dauni

**BAT** 

- › Barletta
- › Andria
- › Trani
- › Bisceglie
- › Canosa di Puglia
- › Margherita di Savoia

- › San Giovanni Rotondo
- › Bari
- › BAT
- › Lecce
- › Brindisi
- › Taranto

**POLITICA** **LAVORO** **RUBRICHE**

- › Focus e inchieste
- › Scuola e giovani
- › Storie e volti
- › Moda
- › Stato Vintage
- › Medicina e Salute

**CONTENUTI SPECIALI**

- › Blog  ...coming soon
- › Articoli promozionali

**LINK UTILI:** [Concorsi](#) ▶ [Gazzetta Ufficiale](#) ▶ [Contatti](#)

# STATO

[Privacy Policy](#)[Notifiche](#)[Sostieni Stato](#)[Redazione](#)[Contatti](#)

COPYRIGHT © STATO QUOTIDIANO, 2019

DISEGNATO E SVILUPPATO DA [KOBOLD STUDIO](#)

## Le imprese del settore slot e videolottery in calo del 3,7%, ma l'occupazione resta stabile

da Redazione |25 Lug 2023

Nel 2022, in Emilia-Romagna, 14 imprese che operavano nel settore giochi hanno chiuso, mentre il numero di addetti è rimasto sostanzialmente stabile (+0,69%): è il quadro che emerge dal "Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia" condotto dalla CGIA di Mestre, in collaborazione con As.tro, presentato a Roma. Nel 2022 in Emilia-Romagna 2.033 addetti sono stati impiegati in 358 imprese del settore delle slot e delle vlt, contro le 372 dell'anno precedente (-3,76%): un effetto della legge regionale particolarmente severa, che ha previsto l'applicazione retroattiva del distanziometro di 500 metri dai luoghi sensibili, che dal 31 dicembre 2014 sarà esteso anche agli esercizi generalisti come i bar.

L'indagine, focalizzata in particolare sugli apparecchi da gioco (le slot e le videolottery), parte dalla stima del numero di addetti del comparto, realizzata sulla base di informazioni fornite dagli archivi camerali e dalla banca dati del Ries, il registro degli operatori di gioco dell'Agenzia Dogane e Monopoli, al quale i soggetti che operano nel settore degli apparecchi sono tenuti a registrarsi. Lo studio, a livello nazionale, evidenzia una contrazione di 2.328 unità tra gli addetti al settore a fine 2022 (da 47.336 a 45.008), il 5% in meno rispetto al 2021, con 1.314 aziende che nel giro di un anno fuoriescono dalla filiera del gioco lecito tramite AWP (le slot, appunto) e le VLT (da 54.429 a 53.115). Un dato che risente ancora del biennio 2020-2021, definito "drammatico" dalla CGIA. Il settore dei giochi, infatti, «è stato quello che ha subito il più lungo periodo di sospensione dell'attività a causa dell'emergenza sanitaria».

LE CAUSE DEL CALO - Il 2022 è stato l'anno di ritorno alla piena operatività; nonostante questo, gli operatori del settore hanno dovuto fare i conti con le conseguenze della pandemia e con le novità normative entrate in vigore nel biennio precedente: tra queste, l'introduzione della tessera sanitaria per l'uso delle videolottery, la riduzione del payout, l'aumento della tassa sulle vincite. A partire dal 2021, inoltre, è scattato l'ultimo aumento delle aliquote del PREU. Dal report emerge quindi che rispetto al 2019 sono stati registrati quasi 6.000 esercizi in meno nei quali si possono trovare le AWP, che a loro volta sono calate di circa 13 mila unità. Anche le sale da gioco specializzate in cui si trovano le VLT dal 2019 sono in discesa: nel 2022 ve ne sono 466 in meno (-9,5%), e si registra un calo di oltre 3.200 VLT (-5,6%). Dal 2019 al 2022 la raccolta è calata di quasi il 28% (-12,9 miliardi) passando da 46,5 a 33,6 miliardi di euro, mentre le vincite hanno subito un taglio del 31% (-11,1 miliardi di euro) coerentemente alla riduzione del payout.

Dal punto di vista fiscale, il comparto degli apparecchi continua fornire un importante contributo per l'erario, sebbene in flessione rispetto al periodo pre-Covid. Nel 2022 - riporta lo studio condotto dalla CGIA Mestre in collaborazione con As.tro - il gettito del PREU derivante dalle AWP e dalle VLT è stato di 5,6 miliardi di euro, pari al 50% del gettito dell'intero settore del gioco lecito. A questi vanno aggiunte le altre imposte, contributi, tributi dovuti dalla filiera AWP/VLT: si tratta di ulteriori 800 milioni di euro, per un contributo fiscale complessivo di 6,4 miliardi di euro: un gettito superiore a quello delle tasse per l'auto pagate dalle famiglie (5,4 miliardi), dell'addizionale comunale Irpef (5,1 miliardi) e della cedolare secca sugli affitti (3,4 miliardi).

Rispetto al 2019, tuttavia, si registra una flessione: il PREU si è contratto del 17% (nonostante



l'incremento dell'aliquota risente principalmente della riduzione della raccolta), mentre l'ammontare delle altre imposte si è ridotto del 15,3% a causa contrazione dei margini del comparto.

I concessionari autorizzati a operare nel settore del gioco online sono 83, di cui 53 italiani e 30 esteri, per un totale di 4.395 addetti. È il dato che emerge dallo studio condotto dalla CGIA Mestre in collaborazione con As.tro. I risultati economici di queste imprese derivano da diverse attività connesse con il gioco lecito sia fisico che a distanza; l'esercizio e la raccolta del gioco

online è quindi solo una delle attività svolte da queste imprese. La stima è che i soli proventi online dei 53 concessionari italiani rappresentino un ammontare di risorse in grado di sostenere almeno 1.600-1700 lavoratori. Nel corso degli anni, sottolinea il report, è cresciuto in maniera rilevante il gettito per l'erario. Dal 2015 al 2020 il dato è triplicato (da 212 milioni a 634 milioni di euro), mentre nel 2021 è passato a 887 milioni di euro. Nel 2022, inoltre, si stima che il totale abbia raggiunto un ammontare di almeno 909 milioni di euro. A crescere è anche il tasso di incidenza della spesa online sulla spesa totale del gioco lecito. Tale peso è passato dal 9,5% del 2019 al 20,6% del 2020 e al 24% del 2021 (dagli 1,8 miliardi del 2019 ai 3,7 miliardi del 2021). Dietro questi aumenti «vi è sia la crescita del gioco online, ma anche la contrazione che il gioco fisico ha dovuto sopportare a causa dei lunghi periodi di sospensione dell'attività». Non stupisce quindi che nel 2022 – primo anno di ritorno alla normalità – si sia registrata una riduzione rispetto al biennio pandemico. L'incidenza del gioco a distanza si è quindi assestata al 19,2% nel 2022, più del doppio del livello pre-pandemia.

Rilevante diventa quindi anche l'attività di contrasto dell'Agenzia Dogane e Monopoli ai siti di gioco non autorizzati: dal 2006 al 2022 ne sono stati inibiti oltre 9.800 e, nel corso degli ultimi anni, si nota un calo dei tentativi di accesso: nel 2021 (ultimo dato disponibile) sono stati 260mila, rispetto agli oltre 64 milioni dell'anno precedente. Una flessione dovuta all'ampliamento dell'offerta legale e a una maggiore consapevolezza dei consumatori, ma anche al crescente utilizzo di canali alternativi, come ad esempio i social network. Per questo, dal 2020 sono stati ampliati i poteri di inibizione di ADM, comprendendo anche la possibilità di ordinare ai gestori di siti di rimuovere i contenuti pubblicitari relativi al gioco illecito.



21.07.2023-07.01.2024

A cura di Antonio D'Amico e Federico Troletti

# IL GRAN TEATRO DELLA LUCE Tra Tiziano e Renoir

Musei Civici G.G. Galletti - Palazzo San Francesco  
Piazza Ruminelli, 1 - Domodossola

Orari sale (21.07.2023-06.08.2023) per info: 0324 44 116-118  
Orari internet: 15.07.2023-07.01.2024 go/GranTeatro



newsNovara.it



PRIMA PAGINA CRONACA ATTUALITÀ POLITICA EVENTI SANITÀ TERRITORIO ECONOMIA VIABILITÀ E TRASPORTI SCUOLA CULTURA SPORT TUTTE LE NOTIZIE

NOVARA ARONA BORGOMANERO TRECATE PROVINCIA REGIONE

[Home](#) / **ECONOMIA**

[Mobile](#) [Facebook](#) [RSS](#) [Direttore](#) [Archivio](#) [Meteo](#)

CHE TEMPO FA

ECONOMIA | 24 luglio 2023, 11:12



**ADESSO**  
23°C

## Giochi: crescono gli occupati nel settore dei delle slot e delle vlt in Piemonte



**MAR 25**  
20.1°C  
30.6°C



**MER 26**  
16.2°C  
28.9°C

Sono 572 imprese attive, che contano 2.112 gli occupati

@Datameteo.com

RUBRICHE

- Il Punto di Beppe Gandolfo
- Mondo Studenti
- L'oroscopo di Corinne
- Itinerarium
- BuonGiro
- Fotogallery
- Videogallery

ACCADEVA UN ANNO FA



1 ANNO FA

**Economia**  
"La pandemia ha cambiato l'organizzazione del lavoro, è rinata la voglia di riappropriarsi del tempo"



1 ANNO FA

**Economia**  
Riccardo Cavanna presidente di Ucima, le congratulazioni di Confindustria



In Piemonte, nel 2022, risultano attive 572 imprese nel settore delle slot e delle vlt (+3,44% rispetto all'anno precedente), con 2.112 addetti, un dato in crescita del 16,81% rispetto agli 1.808 lavoratori impiegati nel 2021.

È il quadro che emerge dal "Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia" condotto dalla CGIA di Mestre, in collaborazione con As.tro, presentato a Roma. La ripresa dell'occupazione è legata alla modifica della legge regionale del 2021 che eliminò la retroattività del distanziometro: attualmente in Piemonte è prevista una distanza minima dai luoghi sensibili di 300 metri nei Comuni più piccoli e di 400 metri in quello oltre i 5mila abitanti (tra i luoghi sensibili sono indicate anche le università, i bancomat e i compro-oro).

**Ti potrebbero interessare anche:**

**LAVORA CON NOI**

**PEDIACOOP H24**

Ricerchiamo in tutta Italia professionisti nel settore sanitario e medici specialisti, da inserire su progetti continuativi e innovativi

[clicca per tutte le info](#)

**Oscella**  
bibite

**MONTEROSA LIQUORI**

l'unico originale dal 1960

tel: 0324 44 216 - [info@oscellabibite.com](mailto:info@oscellabibite.com)

IN BREVE

[lunedì 24 luglio](#)

Giochi: crescono gli occupati nel settore dei delle slot e delle vlt in Piemonte



[domenica 23 luglio](#)



## Attualità

Ad

CALO

### Giochi: in Piemonte 572 imprese attive nel settore slot e vlt, 2.112 gli occupati

*Nel 2022 persi 2.328 posti di lavoro nel settore slot e videolottery*



Ad

Ad

ATTUALITÀ 23 Luglio 2023 ore 07:47



In Piemonte, nel 2022, risultano attive 572 imprese nel settore delle slot e delle vlt (+3,44% rispetto all'anno precedente), con 2.112 addetti, un dato in crescita del 16,81% rispetto agli 1.808 lavoratori impiegati nel 2021.



#### Lo studio

È il quadro che emerge dal "Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia" condotto dalla CGIA di Mestre, in collaborazione con As.tro, presentato oggi a Roma. La ripresa dell'occupazione è legata alla modifica della legge regionale del 2021 che eliminò la retroattività del distanziometro: attualmente in Piemonte è prevista una distanza minima dai luoghi sensibili di 300 metri nei

Ad

Comuni più piccoli e di 400 metri in quello oltre i 5mila abitanti (tra i luoghi sensibili sono indicate anche le università, i bancomat e i compro-oro).

Nel 2022 persi 2.328 posti di lavoro nel settore slot e videolottery, si fermano 1.314 aziende

Un settore in lenta ripresa dopo la crisi pandemica, ma ancora alle prese con il calo dei posti di lavoro, più di 3 mila persi tra il 2021 e il 2022. È il quadro che emerge dal "Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia" condotto dalla CGIA Mestre, presentato oggi a Roma in collaborazione con As.tro. L'indagine, focalizzata in particolare sugli apparecchi da gioco (le slot e le videolottery), parte dalla stima del numero di addetti del comparto, realizzata sulla base di informazioni fornite dagli archivi camerali e dalla banca dati del Ries, il registro degli operatori di gioco dell'Agenzia Dogane e Monopoli, al quale i soggetti che operano nel settore degli apparecchi sono tenuti a registrarsi. Lo studio evidenzia una contrazione di 2.328 unità tra gli addetti al settore a fine 2022 (da 47.336 a 45.008), il 5% in meno rispetto al 2021, con 1.314 aziende che nel giro di un anno fuoriescono dalla filiera del gioco lecito tramite AWP (le slot, appunto) e le VLT (da 54.429 a 53.115). Un dato che risente ancora del biennio 2020-2021, definito "drammatico" dalla CGIA. Il settore dei giochi, infatti, «è stato quello che ha subito il più lungo periodo di sospensione dell'attività a causa dell'emergenza sanitaria».

## Le cause del calo

Il 2022 è stato l'anno di ritorno alla piena operatività; nonostante questo, gli operatori del settore hanno dovuto fare i conti con le conseguenze della pandemia e con le novità normative entrate in vigore nel biennio precedente: tra queste, l'introduzione della tessera sanitaria per l'uso delle VLT, la riduzione del payout, l'aumento della tassa sulle vincite. A partire dal 2021, inoltre, è scattato l'ultimo aumento delle aliquote del PREU. Dal report emerge quindi che rispetto al 2019 sono stati registrati quasi 6.000 esercizi in meno nei quali si possono trovare le

AWP, che a loro volta sono calate di circa 13 mila unità. Anche le sale da gioco specializzate in cui si trovano le VLT dal 2019 sono in discesa: nel 2022 ve ne sono 466 in meno (-9,5%), e si registra un calo di oltre 3.200 VLT (-5,6%). Dal 2019 al 2022 la raccolta è calata di quasi il 28% (-12,9 miliardi) passando da 46,5 a 33,6 miliardi di euro, mentre le vincite hanno subito un taglio del 31% (-11,1 miliardi di euro) coerentemente alla riduzione del payout.

Ad

## SEGUICI SUI NOSTRI CANALI

- 
- 
- 
- [Newsletter](#) 

**prima NOVARA**

- Autorizzazione tribunale Nr.720/2021 del 06/07/2021 presso il Tribunale di Novara
- ROC 15381
- Direttore responsabile Sandro Devecchi
- Gestione editoriale Media(iN) Srl

## Contatti

- Email [redazione@primanovara.it](mailto:redazione@primanovara.it)

## Pubblicità

- Concessionaria Publi(iN) Srl
- Email [publiin@netweek.it](mailto:publiin@netweek.it)
- Telefono 03999891

## Info e note legali

[Gruppo Netweek](#) [Siti del gruppo](#) [Messaggi elettorali](#) [Privacy Policy](#) [Cookie Policy](#) [Preferenze Privacy](#)

© Copyright 2023 Media(iN) Srl

Tutti i diritti riservati.

Servizi informatici provveduti da Dmedia Group SpA Soc. Unipersonale Via Campi, 29/L 23807 Merate (LC) C.F. e P.IVA 13428550159 Società del Gruppo Netweek S.p.A. C.F. 12925460151

lunedì, Luglio 24, 2023

ULTIME NEWS

Auto e moto sottoposte a sequestro in tutta la provincia smaltiti da ditta di Torre del Greco Intesa tra Prefettura, agenzia



ECCELLENZE DEL SUD ▾

SOCIETA' ▾

ARTE &amp; CULTURA ▾

ENOGASTRONOMIA ▾

SPETTACOLO ▾

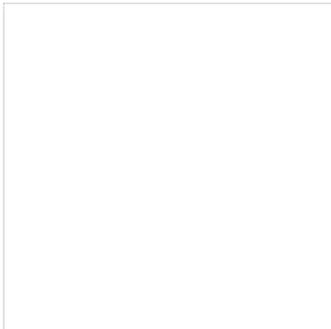
SALUTE E BELLEZZA SPORT

RUBRICHE ▾ VIDEO



## Giochi: in Campania 1.903 imprese attive nel settore slot e vlt, 5.847 gli occupati

📅 23 Luglio 2023



### Giochi: in Campania 1.903 imprese attive nel settore slot e vlt, 5.847 gli occupati

ROMA - In Campania, nel 2022, risultano attive 1.903 imprese nel settore delle slot e delle vlt (+1,49% rispetto all'anno precedente), con 5.847 addetti, un dato in crescita del 7,07% rispetto ai 5.461 lavoratori impiegati nel 2021. È il quadro che emerge dal "Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia" condotto dalla CGIA di Mestre, in collaborazione con As.tro, presentato oggi a Roma. Attualmente, la legge regionale della Campania sul gioco, approvata nel 2020, prevede l'applicazione di un distanziometro di 250 metri dai luoghi sensibili.

### Giochi: nel 2022 persi 2.328 posti di lavoro nel settore slot e videolottery, si fermano 1.314 aziende

ROMA - Un settore in lenta ripresa dopo la crisi pandemica, ma ancora alle prese con il calo dei posti di lavoro, più di 3 mila persi tra il 2021 e il 2022. È il quadro che emerge dal "Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia" condotto dalla CGIA Mestre, presentato oggi

RICERCA NEL SITO

Cerca



ARTICOLI RECENTI



Auto e moto sottoposte a sequestro in tutta la provincia

smaltiti da ditta di Torre del Greco Intesa tra Prefettura, agenzia regionale del Demanio e l'azienda "Ambiente & Servizi"

📅 23 Luglio 2023



Studio Associati Maior: "Maxi Riscarcimento record a

danno dell'ASL Na 1 Centro per la morte di un neonato"

📅 23 Luglio 2023



"TenorEvite" Taurasi e Fiano di Avellino sono le etichette

celebrative di Tenuta Cavalier Pepe dedicate ad Enrico Caruso,

📅 23 Luglio 2023



Giochi: in Campania 1.903

a Roma in collaborazione con As.tro. L'indagine, focalizzata in particolare sugli apparecchi da gioco (le slot e le videolottery), parte dalla stima del numero di addetti del comparto, realizzata sulla base di informazioni fornite dagli archivi camerali e dalla banca dati del Ries, il registro degli operatori di gioco dell'Agenzia Dogane e Monopoli, al quale i soggetti che operano nel settore degli apparecchi sono tenuti a registrarsi. Lo studio evidenzia una contrazione di 2.328 unità tra gli addetti al settore a fine 2022 (da 47.336 a 45.008), il 5% in meno rispetto al 2021, con 1.314 aziende che nel giro di un anno fuoriescono dalla filiera del gioco lecito tramite AWP (le slot, appunto) e le VLT (da 54.429 a 53.115). Un dato che risente ancora del biennio 2020-2021, definito "drammatico" dalla CGIA. Il settore dei giochi, infatti, «è stato quello che ha subito il più lungo periodo di sospensione dell'attività a causa dell'emergenza sanitaria».

LE CAUSE DEL CALO – Il 2022 è stato l'anno di ritorno alla piena operatività; nonostante questo, gli operatori del settore hanno dovuto fare i conti con le conseguenze della pandemia e con le novità normative entrate in vigore nel biennio precedente: tra queste, l'introduzione della tessera sanitaria per l'uso delle VLT, la riduzione del payout, l'aumento della tassa sulle vincite. A partire dal 2021, inoltre, è scattato l'ultimo aumento delle aliquote del PREU. Dal report emerge quindi che rispetto al 2019 sono stati registrati quasi 6.000 esercizi in meno nei quali si possono trovare le AWP, che a loro volta sono calate di circa 13 mila unità. Anche le sale da gioco specializzate in cui si trovano le VLT dal 2019 sono in discesa: nel 2022 ve ne sono 466 in meno (-9,5%), e si registra un calo di oltre 3.200 VLT (-5,6%). Dal 2019 al 2022 la raccolta è calata di quasi il 28% (-12,9 miliardi) passando da 46,5 a 33,6 miliardi di euro, mentre le vincite hanno subito un taglio del 31% (-11,1 miliardi di euro) coerentemente alla riduzione del payout.

### **Giochi, nel 2022 da slot e videolottery contributo fiscale di 6,4 miliardi**

ROMA – Dal punto di vista fiscale, il comparto degli apparecchi continua a fornire un importante contributo per l'erario, sebbene in flessione rispetto al periodo pre-Covid. Nel 2022 – riporta lo studio condotto dalla CGIA Mestre in collaborazione con As.tro – il gettito del PREU derivante dalle AWP e dalle VLT è stato di 5,6 miliardi di euro, pari al 50% del gettito dell'intero settore del gioco lecito. A questi vanno aggiunte le altre imposte, contributi, tributi dovuti dalla filiera AWP/VLT: si tratta di ulteriori 800 milioni di euro, per un contributo fiscale complessivo di 6,4 miliardi di euro: un gettito superiore a quello delle tasse per l'auto pagate dalle famiglie (5,4 miliardi), dell'addizionale comunale Irpef (5,1 miliardi) e della cedolare secca sugli affitti (3,4 miliardi).

Rispetto al 2019, tuttavia, si registra una flessione: il PREU si è contratto del 17% (nonostante l'incremento dell'aliquota risente principalmente della riduzione della raccolta), mentre l'ammontare delle altre imposte si è ridotto del 15,3% a causa della contrazione dei margini del comparto.

### **Gioco online: in Italia oltre 4mila lavoratori, gettito fiscale record (909 milioni di euro) dopo la pandemia**

ROMA – I concessionari autorizzati a operare nel settore del gioco online sono 83, di cui 53 italiani e 30 esteri, per un totale di 4.395 addetti. È il dato che emerge dallo studio condotto dalla CGIA Mestre, presentato oggi a Roma in collaborazione con As.tro. I risultati economici di queste imprese derivano da diverse attività connesse con il gioco lecito sia fisico che a distanza; l'esercizio e la raccolta del gioco online è quindi solo una delle attività svolte da queste imprese. La stima è che i soli proventi online dei 53 concessionari italiani rappresentino un ammontare di risorse in grado di sostenere almeno 1.600-1700 lavoratori. Nel corso degli anni, sottolinea il report, è cresciuto in maniera rilevante il gettito per l'erario. Dal 2015 al 2020 il dato è triplicato (da 212 milioni a 634 milioni di euro), mentre nel 2021 è passato a 887 milioni di euro. Nel 2022, inoltre, si stima che il totale abbia raggiunto un ammontare di almeno 909 milioni di euro. A crescere è anche il tasso di incidenza della spesa online sulla spesa totale del gioco lecito. Tale peso è passato dal 9,5% del 2019 al 20,6% del 2020 e al 24% del 2021 (dagli 1,8 miliardi del 2019 ai 3,7 miliardi del 2021). Dietro questi aumenti «vi è sia la crescita del gioco online, ma anche la contrazione che il gioco fisico ha

imprese  
attive nel  
settore slot e vlt, 5.847 gli  
occupati

📅 23 Luglio 2023

#### VIDEO IN EVIDENZA

Media error: Format(s) not supported or source(s) not found

Scarica il file: [https://www.youtube.com/watch?v=Lm2dQpTbMc8&\\_1](https://www.youtube.com/watch?v=Lm2dQpTbMc8&_1)

dovuto sopportare a causa dei lunghi periodi di sospensione dell'attività». Non stupisce quindi che nel 2022 – primo anno di ritorno alla normalità – si sia registrata una riduzione rispetto al biennio pandemico. L'incidenza del gioco a distanza si è quindi assestata al 19,2% nel 2022, più del doppio del livello pre-pandemia.

Rilevante diventa quindi anche l'attività di contrasto dell'Agenzia Dogane e Monopoli ai siti di gioco non autorizzati: dal 2006 al 2022 ne sono stati inibiti oltre 9.800 e, nel corso degli ultimi anni, si nota un calo dei tentativi di accesso: nel 2021 (ultimo dato disponibile) sono stati 260mila, rispetto agli oltre 64 milioni dell'anno precedente. Una flessione dovuta all'ampliamento dell'offerta legale e a una maggiore consapevolezza dei consumatori, ma anche al crescente utilizzo di canali alternativi, come ad esempio i social network. Per questo, dal 2020 sono stati ampliati i poteri di inibizione di ADM, comprendendo anche la possibilità di ordinare ai gestori di siti di rimuovere i contenuti pubblicitari relativi al gioco illecito.

**Condividi:**

← [PROTEZIONE CIVILE CAMPANIA: ONDATE DI CALORE FINO A MERCOLEDÌ](#)

["TenorEvite" Taurasi e Fiano di Avellino sono le etichette celebrative di Tenuta Cavalier Pepe dedicate ad Enrico Caruso, →](#)

**TERRONIAN MAGAZINE**

Il Terronian Magazine è una delle iniziative dell'Associazione Terronian lanciate con l'apertura del 2014.

E' un magazine online dedicato a tutto ciò che succede a Sud e che dal Sud parte verso il resto del mondo.

**Info & Contatti**[CHI SIAMO](#)[CONTATTI](#)[Home](#)[LE RUBRICHE](#)

# CGIA Mestre e AS.TRO - Assotrattenimento2007 " Ass.



Condividi con gli amici



Invia agli amici



Operatori del gioco lecito: "Studio sul settore dei giochi, in Italia 2022 - focus su apparecchi, con vincita in denaro e online". Per l'Erario: per il 2022, stimato un gettito record di 909...

[Leggi tutta la notizia](#)

Adige TV | 22-07-2023 00:00

Categoria: **ECONOMIA**