

Giochi, la stretta costa al Fisco 2,3 miliardi

STUDIO I-COM

**Il proibizionismo spinge
i giocatori sul mercato
illegale o «grigio»**

Si va da un minimo di 14,4 miliardi a un massimo di oltre 21,6 miliardi di euro. Che in termini di minor gettito oscillerebbe tra il miliardo e mezzo e 2,3 miliardi di euro persi dall'Erario. È questa la riduzione della raccolta e delle entrate da gioco stimata per difetto dallo studio di I-com (Istituto per la competitività) sul «Nuovo proibizionismo. Quale Impatto?». Lo studio analizza, sulla base dei dati 2016, il pacchetto di interventi sul gioco adottati negli ultimi mesi a partire dal decreto di luglio sul lavoro a quello su reddito di cittadinanza e quota cento (proprio in queste ore all'esame del Senato), passando per la legge di bilancio. Un mix di misure tutte centrate su un ripetuto aumento dell'imposizione fiscale e sul divieto di pubblicità con il solo fine dichiarato di ridurre la ludopatia o, quanto meno, di contenere l'accesso al gioco d'azzardo.

Secondo lo studio I-com, che mette a confronto il mercato di tabacchi, alcol e gaming, nel caso particolare dei giochi l'effetto di misure destinate a scoraggiarne il consumo - dai massimali di spesa, all'inasprimento dell'imposizione fiscale come il Preu o la tassa sulla fortuna, ai divieti di consumo, ai distanziometri - portano in realtà a sovrastimare l'effetto sperato di una riduzione del consumo. Parte della riduzione, infatti, si trasferisce sul mercato "grigio" o illegale che, nel caso dei giochi, è facilmente fruibile soprattutto via web. In realtà l'impatto immediato si avrebbe sui prezzi del gioco con un relativo aumento. E questo a partire proprio dalle misure restrittive in tema di pubblicità. La minore informazione potrebbe agire riducendo le attese di vin-

cita e dunque la raccolta, aumentando il prezzo relativo approssimato dalla differenza tra giocata e vincita unitaria. Sempre secondo lo studio il prezzo sul mercato legale potrebbe aumentare a causa della maggiore concorrenza sul mercato illegale o grigio, più facilmente fruibile data la riduzione delle informazioni utili all'utente per distinguere tra le differenti tipologie di gioco lecito o meno.

Con un'elasticità della domanda dei giochi al prezzo pari a (-) 1,5 (è il valore medio dei risultati della letteratura empirica presentata nello studio I-Com) applicata al mercato italiano dei giochi si registrerebbe un aumento del prezzo del 10%. Sul mercato si tratterebbe di una riduzione della raccolta di almeno il 15 per cento che equivarrebbe a 14,4 miliardi in meno raccolti sull'intero portafoglio del gioco. In una ipotesi conservativa, si legge nelle conclusioni dello studio, in cui l'incidenza dell'Erario sulla raccolta resti pari a quella osservata nel 2016 (10,9%), la corrispondente riduzione del gettito fiscale sarebbe pari a circa 1,6 miliardi di euro. Se i prezzi aumentassero del 15% la riduzione della raccolta arriverebbe a valere 21,6 miliardi di euro, con una corrispondente riduzione dell'Erario per 2,3 miliardi di euro.

Una riduzione che se applicata agli ultimi dati 2017 resi noti il 12 febbraio scorso dall'agenzia delle Dogane - dove la raccolta è salita a 101 miliardi e le entrate statali a oltre 11 miliardi - la raccolta si ridurrebbe di 15,2 miliardi con una perdita di gettito di 1,7 miliardi nel caso di un aumento dei prezzi ridotti. Nel caso, invece, di un incremento più elevato del prezzo del gioco sul fronte della raccolta si registrerebbe una potenziale riduzione di oltre 22,5 miliardi e per l'Erario la perdita si attesterebbe sui 2,5 miliardi di euro.

—M. Mo.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

