

INTRODUZIONE

Il settore dei giochi ha registrato una crescita significativa negli ultimi 10 – 15 anni, garantendo un aumento complessivo della raccolta, contestualmente ad una sostanziale stabilità della spesa netta e del gettito fiscale. Nonostante i numeri robusti il comparto mostra dunque i segni tipici della maturità: una spesa dei giocatori costante e margini per la filiera in diminuzione a causa di una pressione fiscale in costante aumento e più elevata rispetto a quella dei grandi Paesi europei. Proprio la spesa, ovvero la differenza tra le somme giocate e quelle vinte, che misura il potenziale di mercato a remunerazione della filiera e dell'erario, ha infatti subito una profonda trasformazione in favore dell'erario, e a scapito della filiera. Anche il comparto degli apparecchi AWP e VLT, la cui spesa e raccolta hanno registrato una crescita esponenziale nel tempo, presenta ormai valori di raccolta e spesa sostanzialmente stabili dal 2014. Questo dato, secondo alcuni, dovrebbe disinnescare le preoccupazioni circa la possibilità che il fenomeno del gioco segua una dinamica esplosiva d'ora in avanti, preoccupazione che, invece, sta incoraggiando misure restrittive del mercato. In particolare gli interventi legislativi degli ultimi anni sono andati ad agire restringendo progressivamente gli spazi per la pubblicità delle attività di gioco d'azzardo e il decreto legge n.87/2018, meglio conosciuto come “decreto dignità”, ha introdotto ulteriori misure sul tema. Nello specifico, all'art. 9, si prevede che a decorrere dalla data di entrata in vigore del decreto, sia vietata qualsiasi forma di pubblicità, anche in via indiretta, relativa a giochi o scommesse con vincite di denaro, con qualunque mezzo questa sia effettuata; vengono incluse le manifestazioni sportive, culturali o artistiche, le trasmissioni televisive o radiofoniche, la stampa quotidiana e periodica, le pubblicazioni in genere, le affissioni e internet. Questo paper ha l'obiettivo di analizzare gli effetti delle misure di tipo proibizionistico su alcune tipologie di beni (tabacco, alcool e giochi) prima dal punto di vista della teoria economica, e poi dell'evidenza empirica disponibile in letteratura, per valutare sino a che punto misure restrittive dell'offerta possano avere gli effetti sperati contemporaneamente in termini di riduzione dei consumi e di mantenimento delle entrate fiscali.

Nel capitolo 1 viene presentata una sintesi dell'andamento del settore dei giochi negli ultimi dieci anni secondo i dati resi disponibili dall'ADM (Agenzia Dogane Monopoli), con una attenzione particolare alla composizione e dinamica della raccolta, della spesa e dell'erario per tipologia di gioco. Nello stesso capitolo viene sintetizzato il quadro

tributario attuale e dato conto delle restrizioni attualmente vigenti in tema di pubblicità. Nel secondo capitolo vengono presentati gli elementi di teoria economica alla base delle scelte in tema di misure proibizionistiche sul mercato, evidenziando le ragioni a supporto di queste ultime, gli effetti sperati e quelli distorsivi. Successivamente vengono presentati i risultati della letteratura empirica esistente per i tre settori alcool, tabacco e giochi sia in tema di elasticità della domanda al prezzo, quando gli aumenti di prezzo derivano da misure restrittive dell’offerta e/o della domanda, sia in tema di sostituzione del consumo tra mercato legale ed illegale come effetto di misure di questo tipo.

Nell’ultimo capitolo, sulla base di adeguate assunzioni, si è ipotizzato di applicare i risultati emergenti dall’analisi della letteratura empirica sul settore dei giochi al mercato dei giochi in Italia, con l’obiettivo di valutare i potenziali effetti di misure restrittive dell’offerta sulla raccolta e sull’erario, con un focus sulla possibile sostituzione di consumo verso il mercato illegale.