

ECONOMIA ITALIANA

Fondata da Mario Arcelli

La produttività delle imprese italiane: andamento, determinanti e proposte per un rilancio

2020/2

 LUISS

CASMEF Centro Arcelli
per gli Studi Monetari e Finanziari

UNIVERSITÀ CATTOLICA del Sacro Cuore
CESPEM

Centro Studi di Politica economica
e monetaria "Mario Arcelli"

Economia Italiana

Fondata da Mario Arcelli

COMITATO SCIENTIFICO

(Editorial board)

CO-EDITORS

GIUSEPPE DE ARCANGELIS - Sapienza, Università di Roma

ALBERTO PETRUCCI - LUISS Guido Carli

PAOLA PROFETA - Università Bocconi

MEMBRI DEL COMITATO *(Associate Editors)*

LORENZO CODOGNO

London School of Economics and Political Science

GIUSEPPE DI TARANTO,

LUISS Guido Carli

STEFANO FANTACONE

Centro Europa Ricerche

GIOVANNI FARESE

Università Europea di Roma

EMMA GALLI

Sapienza, Università di Roma

PAOLO GIORDANI

LUISS Guido Carli

ENRICO GIOVANNINI

Università di Roma "Tor Vergata"

MARCO MAZZOLI

Università degli Studi di Genova

ANDREA MONTANINO

Cassa Depositi e Prestiti

SALVATORE NISTICÒ

Sapienza, Università di Roma

FRANCESCO NUCCI

Sapienza, Università di Roma

ANTONIO ORTOLANI

AIDC

ALESSANDRO PANDIMIGLIO

Università degli Studi "Gabriele d'Annunzio" Chieti - Pescara

BENIAMINO QUINTIERI

Università di Roma "Tor Vergata"

PIETRO REICHLIN

LUISS Guido Carli

FABIANO SCHIVARDI

LUISS Guido Carli

MARCO SPALLONE

Università degli Studi "Gabriele d'Annunzio" Chieti - Pescara

FRANCESCO TIMPANO

Università Cattolica del Sacro Cuore

GIOVANNA VALLANTI

LUISS Guido Carli

DIRETTORE RESPONSABILE: GIOVANNI PARRILLO

ADVISORY BOARD

PRESIDENTE

PAOLO GUERRIERI - SAPIENZA, UNIVERSITÀ DI ROMA

CONSIGLIO

FEDERICO ARCELLI, Center for International Governance Innovation

RICCARDO BARBIERI, Tesoro

CARLO COTTARELLI, Università Cattolica del Sacro Cuore

SERGIO DE NARDIS, Sep-LUISS

GIORGIO DI GIORGIO, Editrice Minerva Bancaria

ANDREA FERRARI, AIDC

EUGENIO GAIOTTI, Banca d'Italia

ROBERTA PALAZZETTI, British American Tobacco Italia

VLADIMIRO GIACCHÈ, Centro Europa Ricerche

MAURO MICILLO, Intesa Sanpaolo

STEFANO MICOSSI, Assonime

ROBERTO MONDUCCI, ISTAT

LUCA PETRONI, DELOITTE

CLAUDIO TORCELLAN, Oliver Wyman

ALBERTO TOSTI, Sara Assicurazioni

Economia italiana

Fondata da Mario Arcelli



numero 2/2020

Pubblicazione quadrimestrale

Roma

ECONOMIA ITALIANA

Rivista quadrimestrale fondata nel 1979 da Mario Arcelli

DIRETTORE RESPONSABILE

Giovanni Parrillo, Editrice Minerva Bancaria

COMITATO DI REDAZIONE

Simona D'Amico (*coordinamento editoriale*),

Francesco Baldi,

Guido Traficante,

Ugo Zannini.

(Pubblicità inferiore al 70%)

Autorizzazione Tribunale di Roma n. 43/1991

ISSN: 0392-775X

Gli articoli firmati o siglati rispecchiano soltanto il pensiero dell'Autore e non impegnano la Direzione della Rivista.

I *saggi* della parte monografica sono a invito o pervengono a seguito di call for papers e sono valutati dall'editor del numero.

I *contributi* vengono valutati anonimamente da due referee individuati dagli editor o dai membri del Comitato Scientifico.

Le *rubriche* sono sottoposte al vaglio della direzione/redazione.

Finito di stampare nel mese di settembre 2020 presso Press Up, Roma.

www.economiaitaliana.org

Editrice Minerva Bancaria srl

DIREZIONE E REDAZIONE Largo Luigi Antonelli, 27 – 00145 Roma
redazione@economiaitaliana.org

AMMINISTRAZIONE EDITRICE MINERVA BANCARIA S.r.l.
presso P&B Gestioni Srl, Viale di Villa
Massimo, 29 - 00161 - Roma -
amministrazione@editriceminervabancaria.it

Segui Editrice Minerva Bancaria su: 

Sommario

La produttività delle imprese italiane: andamento, determinanti e proposte per un rilancio

EDITORIALE

- 5 La produttività delle imprese italiane: andamento, determinanti e proposte per un rilancio
Matteo Bugamelli, Marcello Messori, Roberto Monducci

SAGGI

- 17 Fatti stilizzati e problemi di misurazione della produttività nella recente esperienza italiana
Andrea de Panizza, Massimiliano Iommi, Gian Paolo Oneto
- 49 Productivity dynamics over the last decade.
Evidence from the universe of Italian firms
Matteo Bugamelli, Andrea Linarello, Francesca Lotti
- 73 Alle radici della stagnazione: una tassonomia della struttura produttiva italiana
Stefano Costa, Stefano De Santis, Giovanni Dosi, Roberto Monducci, Angelica Sbardella, Maria Enrica Virgillito
- 123 Productivity growth and global value chain participation: empirical evidence and main measurement challenges
Claudio Battiati, Cecilia Jona-Lasinio, Silvia Sopranzetti

CONTRIBUTI

- 155 Esaurimento di un paradigma di sviluppo: (neo)regionalismo, *slowdown* della domanda estera, rallentamento produttivo della manifattura mondiale
Cristina Pensa, Livio Romano, Fabrizio Traù
- 203 L'evoluzione del mercato dei giochi in Italia nel primo quadrimestre 2020. Gli effetti della Pandemia
Stefano Marzioni, Alessandro Pandimiglio, Marco Spallone

RUBRICHE

- 233 La trasformazione digitale a supporto della produttività delle imprese italiane
Liliana Fratini Passi

RECENSIONI

- 241 M. Mazzoli, M. Morini e P. Terna, *Rethinking Macroeconomics with Endogenous Market Structure*
Alessandro Pandimiglio

L'evoluzione del mercato dei giochi in Italia nel primo quadrimestre 2020. Gli effetti della Pandemia

Stefano Marzioni *

Alessandro Pandimiglio **

Marco Spallone ***

Sintesi

Il mercato dei giochi italiano si colloca ai primi posti nella classifica mondiale per volume di affari prodotto, che va a sua volta a remunerare la filiera e l'erario. La spesa dei giocatori ha sfiorato quota 19 miliardi nel 2018, alla quale sono corrisposte entrate erariali per 10,4 miliardi di euro. Se da un lato lo sviluppo del comparto dei giochi produce effetti positivi per il sistema economico in termini di redditi, occupazione ed entrate erariali, dall'altro lato, il gioco d'azzardo può generare su alcuni soggetti gravi forme di dipendenza, che a loro volta generano costi sociali non trascurabili. Tali costi rendono i giochi un mercato soggetto a precise regolamentazioni da parte delle Istituzioni pubbliche. Il lavoro analizza gli effetti del Covid-19 sulle varie tipologie di gioco e le ricadute in termini di entrate fiscali. Viene altresì messo in luce come una migrazione dei giocatori verso il canale online senza una riforma complessiva del settore potrebbe avere un costo elevatissimo in termini di entrate erariali.

* Casmef Luiss, smarzioni@luiss.it

** Università Gabriele d'Annunzio di Chieti-Pescara e Casmef Luiss, apandimi@luiss.it

*** Università Gabriele d'Annunzio di Chieti-Pescara e Casmef Luiss, mspallone@luiss.it

Abstract - The evolution of the Italian gaming market in the first quarter of 2020. The Effects of the Pandemic.

The Italian gaming market is one of the most important in the world in terms of turnover, which in turn remunerates the supply chain and the tax authorities. The expenditure of the players touched 19 billion of Euros in 2018, which generated tax revenues up to 10.4 billions of Euros. If on the one hand the development of the gaming sector produces positive effects for the economic system in terms of income, employment and fiscal revenues, on the other hand, gaming can generate non-negligible social costs. These costs are the main reason for the strict regulation of the gaming market implemented by public institutions. The paper analyzes the effects of Covid-19 on different market segments, together with the effects in terms of tax revenues. It is also highlighted that a migration of players to the online channel without an overall sector reform could have a very high cost in terms of tax revenues.

JEL Classification: D12; H23; I18.

Parole chiave: Mercato dei giochi; Covid-19; Regolamentazione ed entrate erariali.

Keywords: *Gambling Market; Covid-19; Regulation and Fiscal Duties.*

1. Introduzione

Il mercato dei giochi e dell'intrattenimento è stato duramente colpito dalla pandemia. Tuttavia, l'impatto sui diversi canali di distribuzione (offline versus online) è sicuramente stato asimmetrico, così come asimmetrico è stato l'impatto sulle diverse tipologie di gioco.

Infatti, mentre per alcuni comparti (come ad esempio quello degli apparecchi) il lockdown è stato completo, per altri (come ad esempio quello delle lotterie istantanee) non lo è stato. Anche le condizioni economiche generali hanno contribuito all'asimmetria degli effetti: a questo proposito, è facile comprendere come la sospensione della gran parte degli eventi sportivi a livello mondiale abbia fatto sentire le sue conseguenze sul comparto delle scommesse, indipendentemente dal canale di distribuzione.

Per completezza, si deve puntualizzare che alcuni effetti rilevanti sul mercato dei giochi si sono avuti già nei primi due mesi del 2020 come conseguenza dell'implementazione delle nuove misure riguardanti la razionalizzazione dell'offerta, la tutela dei giocatori (ad esempio, attraverso il riconoscimento mediante tessera sanitaria) e la limitazione della pubblicità, tutte misure che hanno interessato prevalentemente il settore degli apparecchi, ma che hanno fatto sentire il loro peso anche su altri comparti.

Quindi, con i dati a disposizione per il primo quadrimestre del 2020, lo scopo di questo rapporto è quello di investigare la presenza e l'intensità degli effetti sui diversi comparti del mondo gioco, provando ad isolare quelli propri della pandemia. Inoltre, allo stesso tempo si desidera approfondire le dinamiche di sostituzione innescate dall'asimmetria degli effetti sia a livello di canale di distribuzione sia a livello di tipologie di gioco.

Anche le conseguenze di questi effetti sulle entrate erariali e sulla lotta sempre aperta contro l'offerta illegale sono di assoluto rilievo. Tuttavia, con riferimento alle entrate erariali, gli effetti complessivi della pandemia sono talmente massicci da rendere difficile una valutazione obiettiva del costo per lo Stato della migrazione dei giocatori dal canale offline a quello online, ca-

ratterizzato da payoff elevati e, conseguentemente, da contribuzione erariale bassa; per il gioco illegale, come al solito, si sconta il problema tipico della mancanza di dati affidabili, ma i numeri limitati della migrazione da offline a online destano preoccupazione circa la possibile attrazione dei giocatori verso piattaforme e siti illegali.

2. L'andamento del mercato dei giochi nel primo quadrimestre 2020

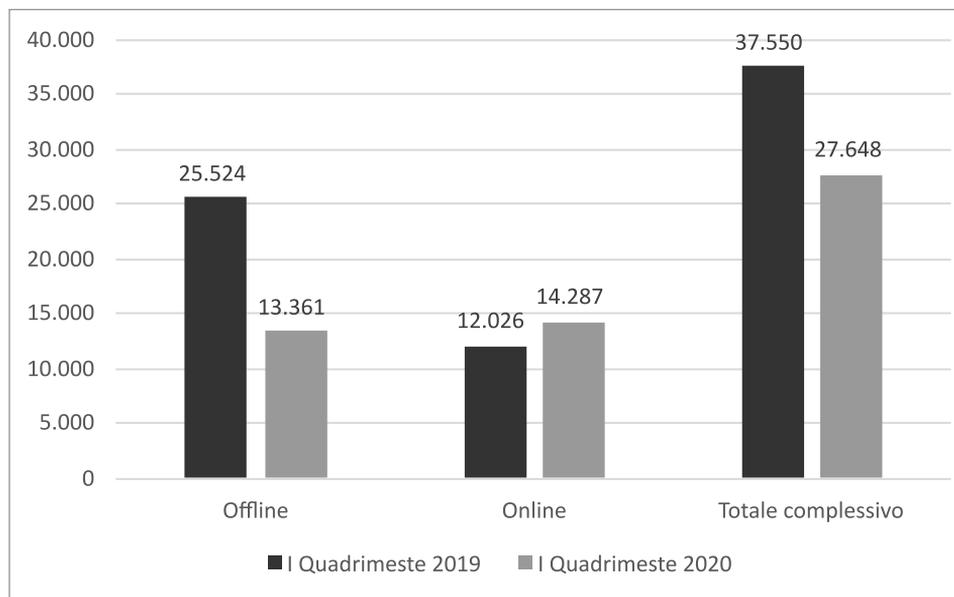
2.1 La raccolta

Nel primo quadrimestre del 2020, il mercato dei giochi ha subito una forte contrazione soprattutto nei mesi di marzo e aprile a causa dell'emergenza sanitaria generata dal Covid-19. La Figura 1 illustra l'andamento della raccolta confrontando i dati del primo quadrimestre del 2019 con quelli del primo quadrimestre del 2020.

Il confronto fra i quadrimestri evidenzia un calo della raccolta complessiva di circa 10 miliardi di euro, pari al 26,4%, ascrivibile esclusivamente al mercato offline, che ha subito un calo del 47,7%, mentre il mercato online ha fatto registrare un incremento del 18,8%, attribuibile, come vedremo in dettaglio nella sezione 3, al solo settore dei giochi di poker e casinò.

Il calo più consistente è avvenuto nei mesi di marzo e aprile, in cui, a causa del lockdown, la maggior parte dei punti vendita della rete fisica sono rimasti chiusi.

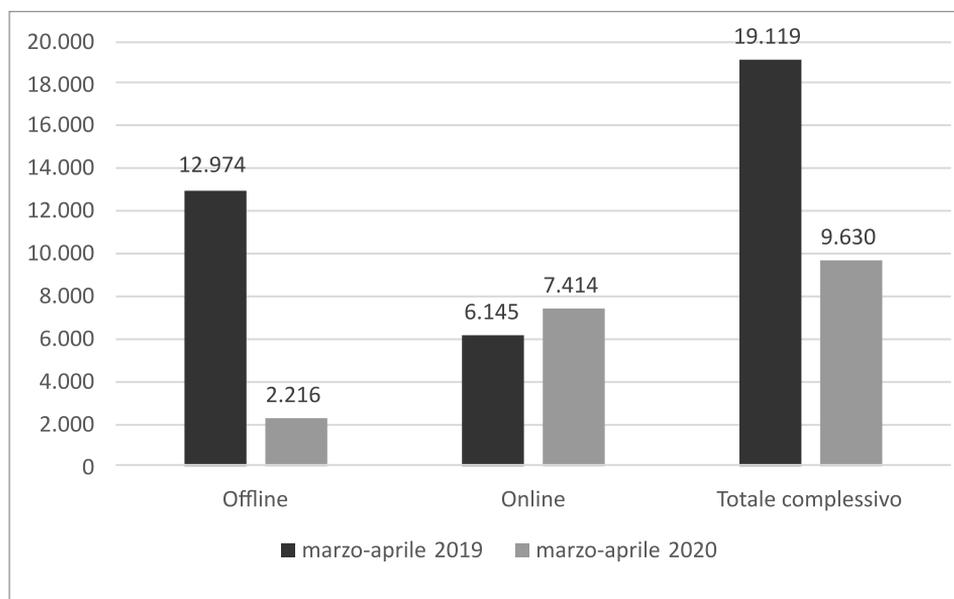
Figura 1 **Mercato dei giochi in Italia: Raccolta nel I quadrimestre 2019 e 2020**
(milioni di €)



Fonte: Elaborazioni degli autori su dati di settore.

Per evidenziare meglio gli effetti che la crisi sanitaria ha avuto sul mercato dei giochi, nella Figura 2 il confronto tra i dati relativi alla raccolta del 2019 e del 2020 è stato ristretto proprio ai mesi di marzo e aprile.

Figura 2 **Mercato dei giochi in Italia: Raccolta nei mesi di marzo e aprile 2019 e 2020**
(milioni di €)



Fonte: Elaborazioni degli autori su dati di settore.

Il confronto fra i mesi di marzo e aprile evidenzia ancora meglio gli effetti della chiusura totale sul mercato. La raccolta su rete fisica è calata dell'82,9% nel bimestre considerato, nel solo mese di aprile la raccolta si è praticamente azzerata, fatta eccezione per le lotterie istantanee, che hanno raccolto circa 200 milioni di euro. Sul fronte online la raccolta ha fatto registrare un incremento del 20,6% grazie ai soli giochi di poker e casinò, mentre invece, settori dell'online in forte crescita nel 2019, come quelli del betting e delle lotterie, hanno subito pesanti cali, dovuti soprattutto all'assenza di eventi sportivi sui quali scommettere e alla chiusura temporanea dei giochi del Lotto e del SuperEnalotto. Tenendo conto dei due settori online e offline, il mercato complessivo ha subito un calo della raccolta del 49,6% nei mesi di marzo e aprile del 2020 rispetto allo stesso periodo dell'anno precedente.

In conclusione, l'analisi dei dati relativi alla raccolta dei primi quattro mesi del 2020 non evidenzia un significativo spostamento dei giocatori dal segmento offline a quello online.

2.2 La spesa dei giocatori

I dati sulla spesa dei giocatori evidenziano ancora di più il momento di crisi che sta attraversando il mercato dei giochi nei primi mesi del 2020. Come evidenziato nella sezione precedente, l'unico comparto che ha fatto registrare un aumento della raccolta è quello dei giochi di poker e casinò online. Tuttavia, questo comparto è anche quello che garantisce il payout più elevato di tutto il mercato,¹ contribuendo così in misura molto modesta alla formazione del margine lordo, che a sua volta costituisce il presupposto delle entrate erariali e della remunerazione della filiera.

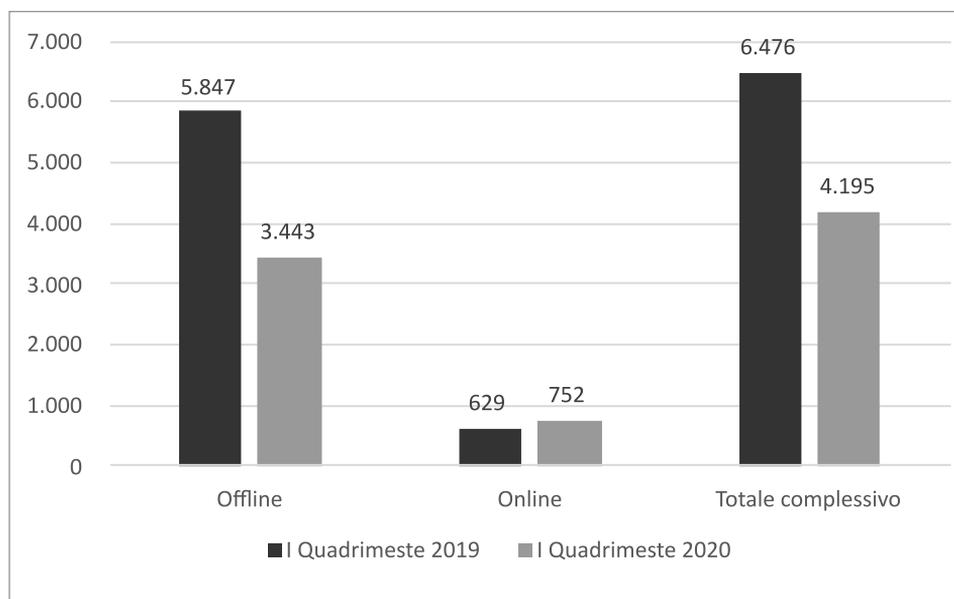
La Figura 3 mostra i dati relativi alla spesa dei giocatori nei primi quattro mesi del 2019 e del 2020.

Nel periodo considerato, la spesa ha subito un decremento di circa 2,3 miliardi di euro, pari al 35,2%, passando da 6.476 milioni del 2019 a 4.195 milioni del 2020. In percentuale il calo della spesa risulta di gran lunga superiore a quello della raccolta (-26,4%) e fornisce così una chiara visione della forte riduzione del volume di affari a cui è andata incontro tutta la filiera.

Come per la raccolta, è stato il comparto offline a determinare il calo della spesa dei giocatori, facendo registrare un decremento del 41,1%, pari a -2.404 milioni, solo in parte compensato dall'incremento del 18,8% registrato nel settore online (123 milioni).

¹ Nei primi quattro mesi del 2020 il payout dei casinò games è risultato pari al 96,4% e quello del poker online del 95,1%.

Figura 3 **Mercato dei giochi in Italia: Spesa dei giocatori nel I quadrimestre 2019 e 2020**
(milioni di €)



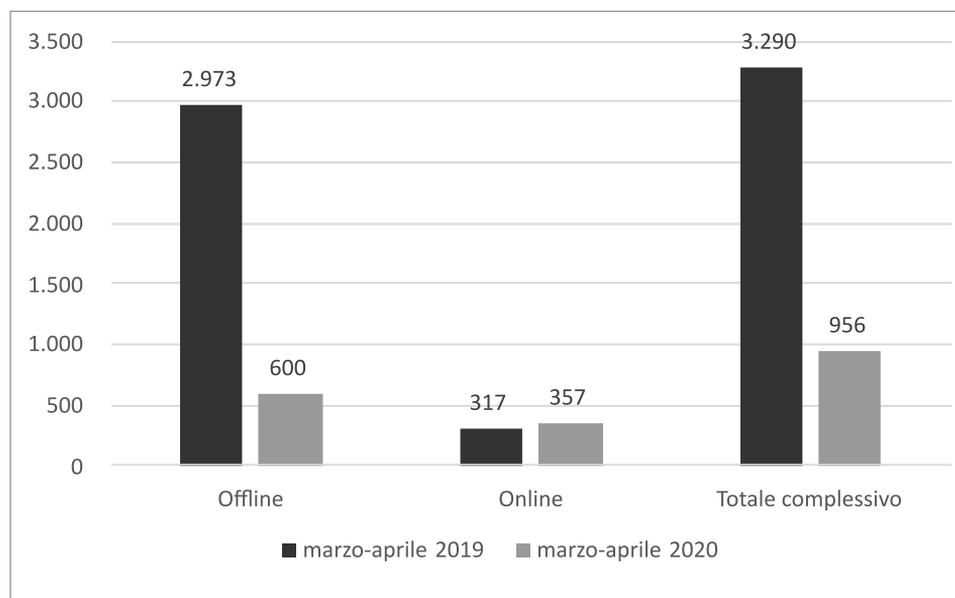
Fonte: Elaborazioni degli autori su dati di settore.

Come per la raccolta, nella Figura 4 sono stati illustrati i dati relativi al solo bimestre marzo-aprile 2020 confrontandoli con lo stesso bimestre dell'anno precedente, per avere un'idea più chiara degli effetti del lockdown.

Nel bimestre marzo-aprile la spesa complessiva ha subito un drastico crollo diminuendo del 70,9% (-2,3 miliardi). Il settore offline è calato del 79,8% passando da 2.973 milioni nel 2019 a 600 milioni nel 2020, la spesa nel comparto online, pur facendo registrare un incremento del 12,4%, ha fatto registrare un incremento di appena 39 milioni passando da 317 milioni nel 2019 a 357 milioni nel 2020.

Figura 4 **Mercato dei giochi in Italia: Spesa dei giocatori nei mesi di marzo e aprile 2019 e 2020**

(milioni di €)



Fonte: Elaborazioni degli autori su dati di settore.

3. Il mercato dei giochi in Italia: andamento comparato delle principali tipologie di gioco

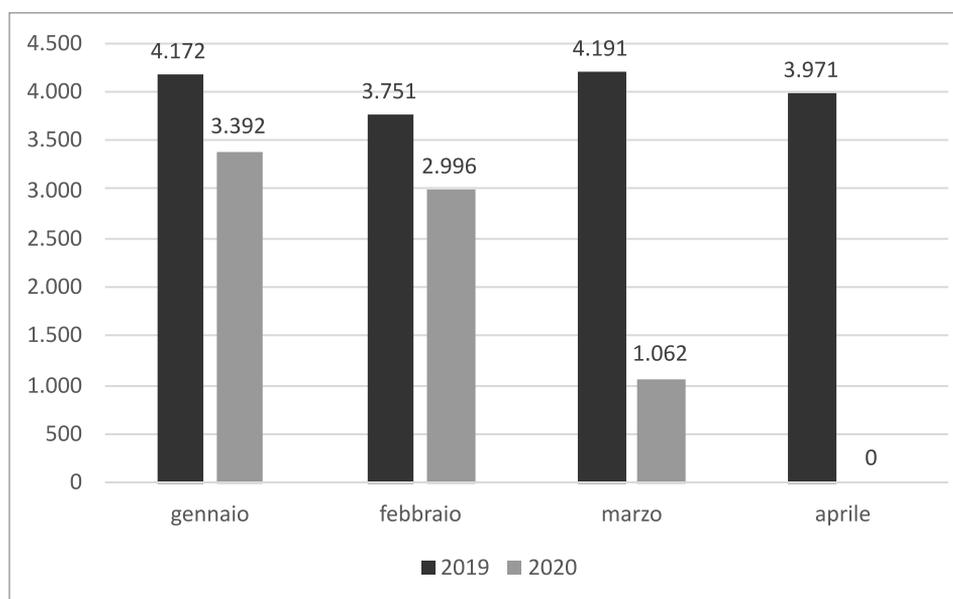
In questa sezione il confronto fra le performance di mercato nei primi quattro mesi del 2019 e del 2020 verrà effettuato per le principali categorie di gioco offline e online.

3.1 Apparecchi da intrattenimento

Il comparto degli apparecchi da intrattenimento (VLT e Slot) è quello che, nel primo quadrimestre del 2020, ha subito il più forte calo sia in termini di raccolta, che in questo comparto rappresenta la base imponibile per l'erario, sia in termini di spesa dei giocatori.

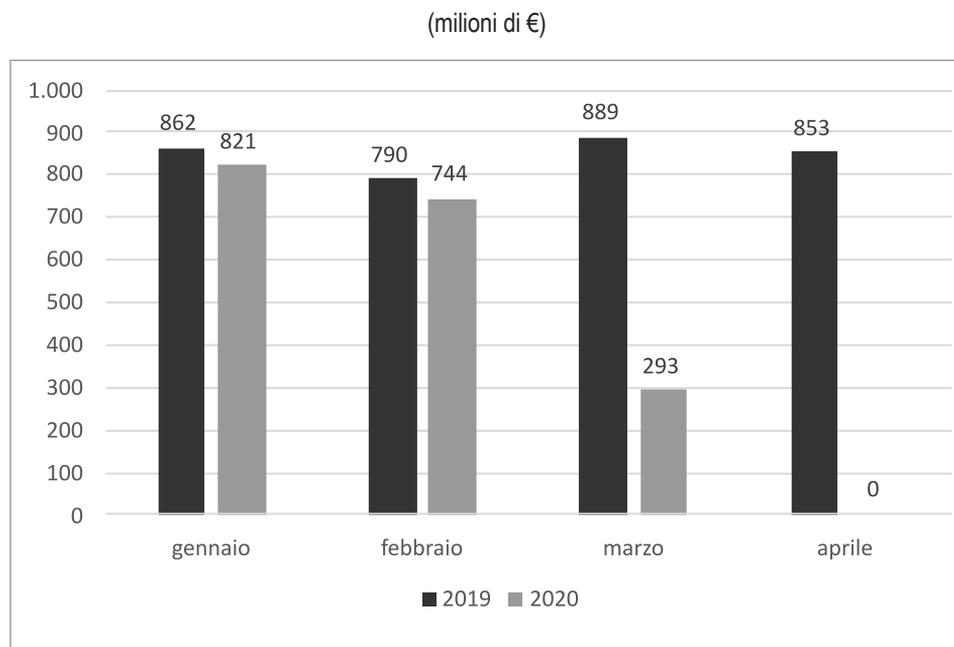
Nelle Figure 5 e 6 vengono riportati i dati della raccolta e della spesa nei primi quattro mesi del 2019 e 2020.

Figura 5 **Apparecchi da intrattenimento: Raccolta primo quadrimestre 2019 e 2020**
(milioni di €)



Fonte: Elaborazioni degli autori su dati di settore.

Figura 6 **Apparecchi da intrattenimento: Spesa dei giocatori primo quadrimestre 2019 e 2020**



Fonte: Elaborazioni degli autori su dati di settore.

In questo comparto il calo della raccolta nei primi quattro mesi del 2020 è stato di 8,6 miliardi di euro, pari al -53,7%. Tale calo si era già manifestato nei primi due mesi dell'anno a causa della riduzione di numerose sale da gioco prevista dagli accordi raggiunti dalla Conferenza unificata fra Stato, Regioni e Provincie nel settembre 2017 e all'obbligo di utilizzare la tessera sanitaria per poter accedere ai punti gioco. Inoltre, nei due mesi successivi l'emergenza sanitaria ha portato alla chiusura totale dei punti gioco azzerando completamente la raccolta nel mese di aprile. Si ricorda infine, che per questa tipologia di gioco non c'è la possibilità per i giocatori di utilizzare la modalità online.

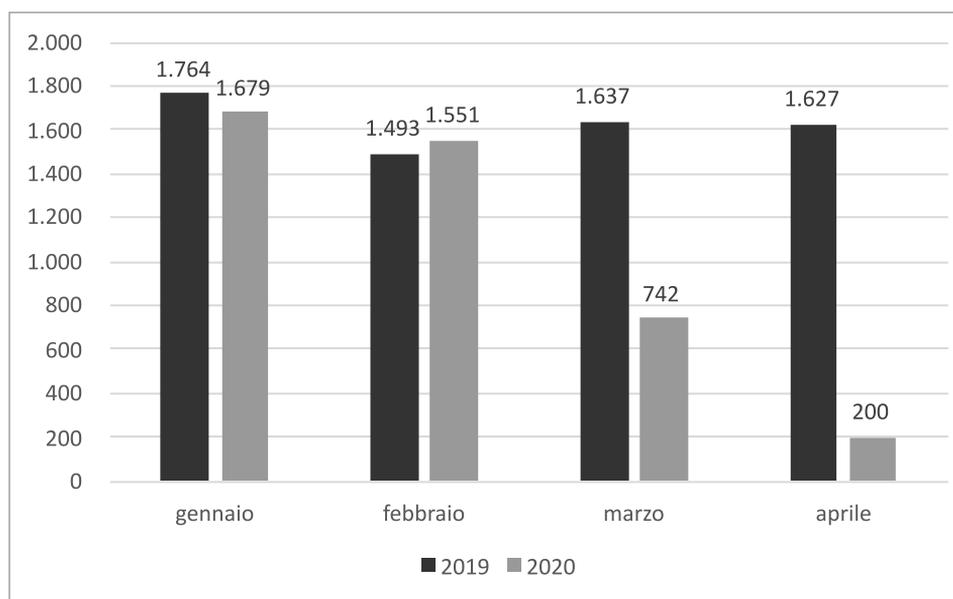
L'andamento della spesa (Fig. 6) è del tutto coerente con quello della raccolta. Nel periodo considerato la spesa è calata del 45,3%, pari a 1,5 miliardi di euro di cui 1,4 miliardi nei soli mesi di marzo e aprile 2020.

3.2 Lotterie

Il comparto Lottery nel suo complesso ha subito un decremento del 35,2% nella raccolta (-2,3 miliardi) e del 35,9% nella spesa dei giocatori (-675 milioni). Si ricorda che questo settore consente ai giocatori di poter usufruire anche della modalità online, tuttavia, a causa della sospensione dei giochi del Lotto, del SuperEnalotto e altre tipologie di gioco simili, avvenuta fra il 22 marzo e il 4 maggio 2020, anche la modalità di gioco online non è stata resa fruibile per i giocatori.

Nelle Figure 7 e 8 viene riportata la raccolta del settore Lotterie nei comparti offline e online nei primi quattro mesi del 2019 e del 2020.

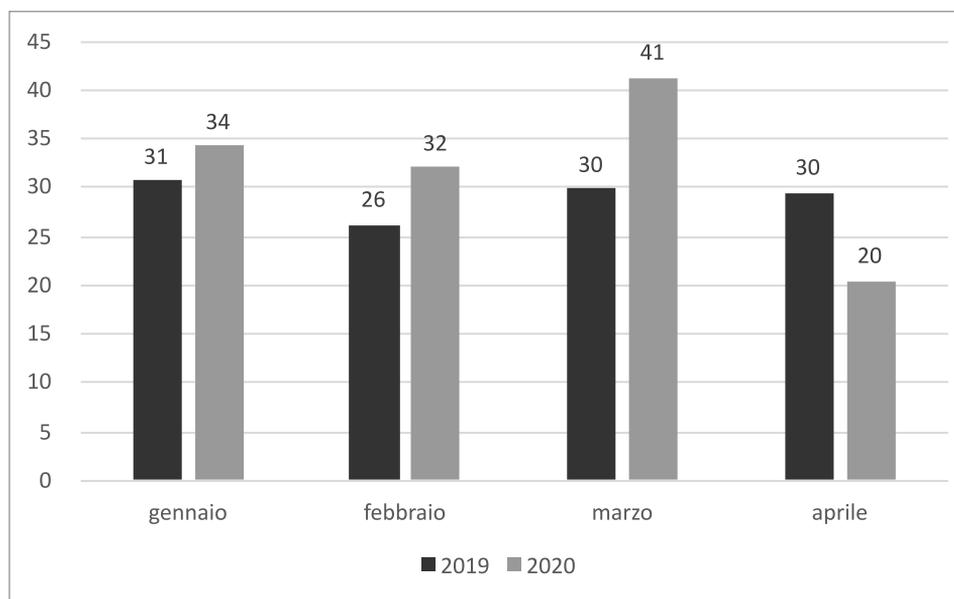
Figura 7 **Lotterie offline: Raccolta primo quadrimestre 2019 e 2020**
(milioni di €)



Fonte: Elaborazioni degli autori su dati di settore.

Nel primo quadrimestre 2020, la raccolta della rete fisica si è contratta di circa 2,4 miliardi (-36%), ascrivibile quasi esclusivamente agli effetti dell'emergenza sanitaria e alla sospensione temporanea di tutti i giochi, ad esclusione delle lotterie istantanee. Nel solo bimestre marzo aprile 2020, la raccolta si è ridotta del 71,1% rispetto allo stesso periodo del 2019, contro una riduzione dello 0,8% del bimestre gennaio-febbraio.

Figura 8 **Lotterie online: Raccolta primo quadrimestre 2019 e 2020**
(milioni di €)



Fonte: Elaborazioni degli autori su dati di settore.

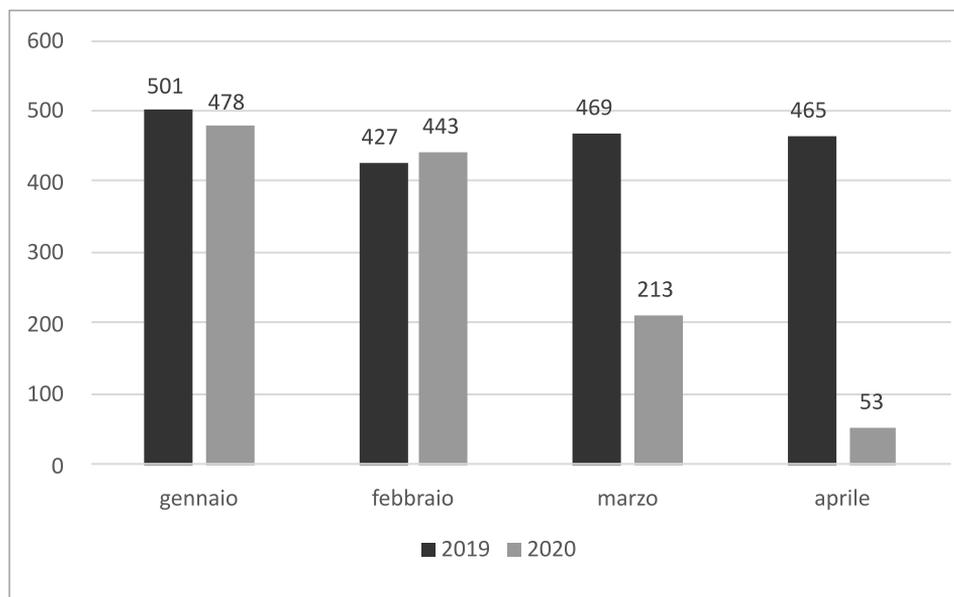
Nel primo quadrimestre 2020, la raccolta sulla rete online ha fatto registrare un incremento del 10,1%, che, tuttavia, è stato pari a soli 12 milioni di euro. Ciò è dovuto all'elevata propensione dei giocatori a preferire la rete fisica per queste tipologie di gioco, ad esempio, nel primo quadrimestre del 2019, il 98,2% della raccolta è stata effettuata sui canali della rete fisica.

Nel mese di aprile 2020, la presenza sul mercato online delle sole lotterie istantanee, ha contratto la raccolta a soli 20 milioni di euro, contro i 30 milioni del mese di aprile 2019. In questo caso si può affermare che il mercato online non ha sostituito quello della rete fisica, ma, al contrario, ha seguito la stessa tendenza.

I dati sulla spesa dei giocatori in questo settore sono perfettamente in linea con quelli della raccolta e vengono riportati nelle figure 9 e 10.

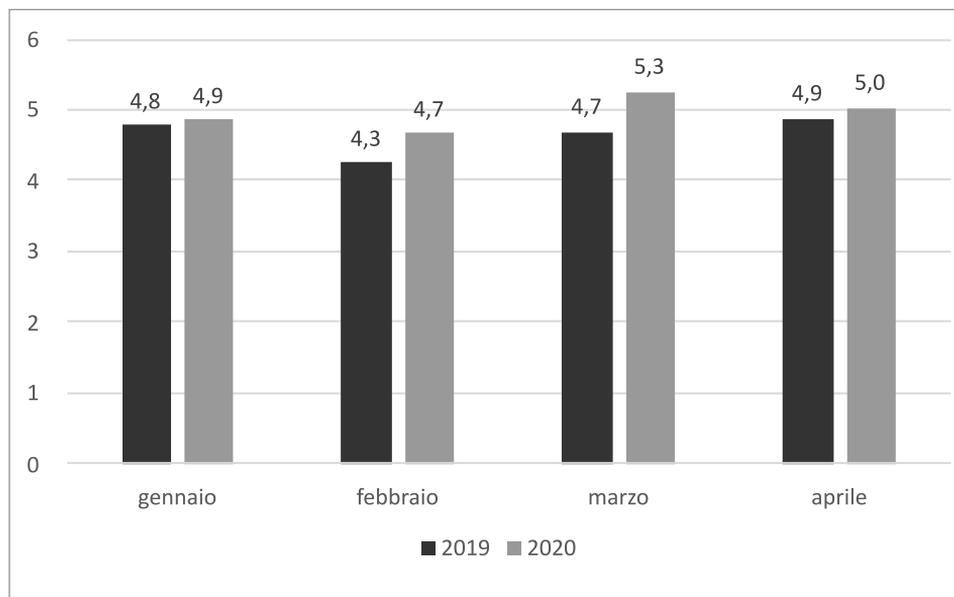
Nel primo quadrimestre 2020, dati della spesa offline (Fig. 9) evidenziano un calo del 36,3%, pari a 676 milioni di euro, ascrivibile quasi esclusivamente al periodo marzo-aprile in cui la spesa è risultata pari a 265 milioni contro i 934 milioni registrati nello stesso periodo del 2019.

Figura 9 Lotterie offline: Spesa dei giocatori primo quadrimestre 2019 e 2020
(milioni di €)



Fonte: Elaborazioni degli autori su dati di settore.

Figura 10 **Lotterie online: Spesa dei giocatori primo quadrimestre 2019 e 2020**
(milioni di €)



Fonte: Elaborazioni degli autori su dati di settore.

3.3. Scommesse

Il comparto delle scommesse è composto dalle scommesse sportive, dalle scommesse sulle c.d. virtual races e da quelle ippiche.

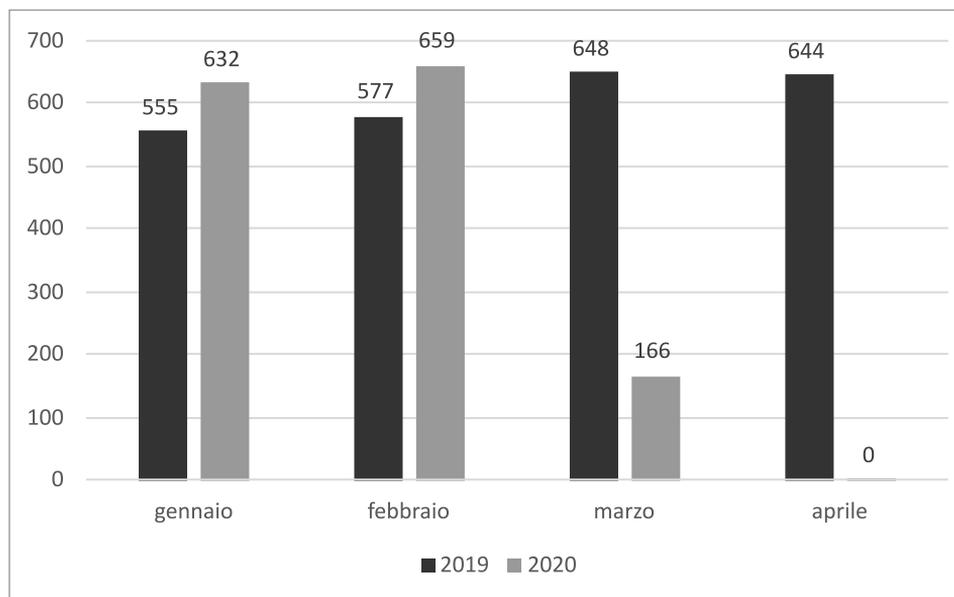
Questo è il comparto in cui si rileva un'elevata sostituibilità fra la modalità di gioco su rete fisica e online, grazie anche allo sviluppo recente di numerosi applicativi che consentono ai giocatori di scommettere direttamente dai loro dispositivi mobili.

La contrazione della raccolta e della spesa dei giocatori in questo settore è risultata relativamente più contenuta rispetto agli altri due settori esaminati precedentemente. Nel primo quadrimestre del 2020 la raccolta si è ridotta

del 25%, passando da 5,7 miliardi del 2019 a 4,3 miliardi nel 2020, mentre la spesa dei giocatori ha subito una riduzione del 15,7%, passando da 713 milioni del 2019 a 602 milioni del 2020. In questo caso la riduzione della raccolta e della spesa è ascrivibile esclusivamente all'emergenza sanitaria, in quanto nei primi due mesi del 2020 si erano registrati incrementi del 15,3% della raccolta e del 34,3% della spesa.

Nelle Figure 11 e 12 vengono illustrati gli andamenti della raccolta nei primi quattro mesi del 2019 e del 2020.

Figura 11 **Scommesse offline: Raccolta primo quadrimestre 2019 e 2020**
(milioni di €)



Fonte: Elaborazioni degli autori su dati di settore.

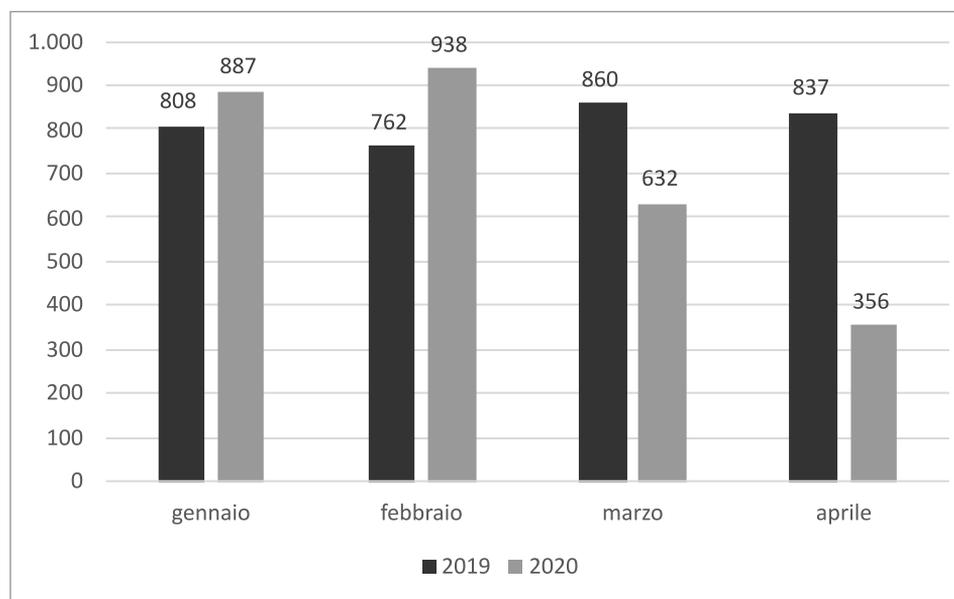
I dati della raccolta su rete fisica del settore delle scommesse evidenziano un calo globale nel primo quadrimestre 2020 del 39,9%, pari a 967 milioni di euro dovuti esclusivamente al periodo dell'emergenza sanitaria in cui la quasi

totalità degli eventi sportivi e ippici sono stati cancellati a livello mondiale. Nei primi due mesi del 2020 si era, invece, registrato un incremento della raccolta del 14,1%, che segnala come il settore delle scommesse presenti elevati margini di espansione.

Stessa tendenza, ma meno negativa, si osserva anche nel settore online delle scommesse (Fig. 12) dove la raccolta è passata da 2,4 miliardi di euro nel 2019 a 1,5 miliardi nel 2020, con una contrazione del 13,9%.

Anche in questo caso la tendenza negativa è attribuibile alla sola emergenza sanitaria, nei primi due mesi del 2020, infatti, la raccolta nel settore online delle scommesse è aumentata del 16,2%.

Figura 12 **Scommesse online: Raccolta primo quadrimestre 2019 e 2020**
(milioni di €)



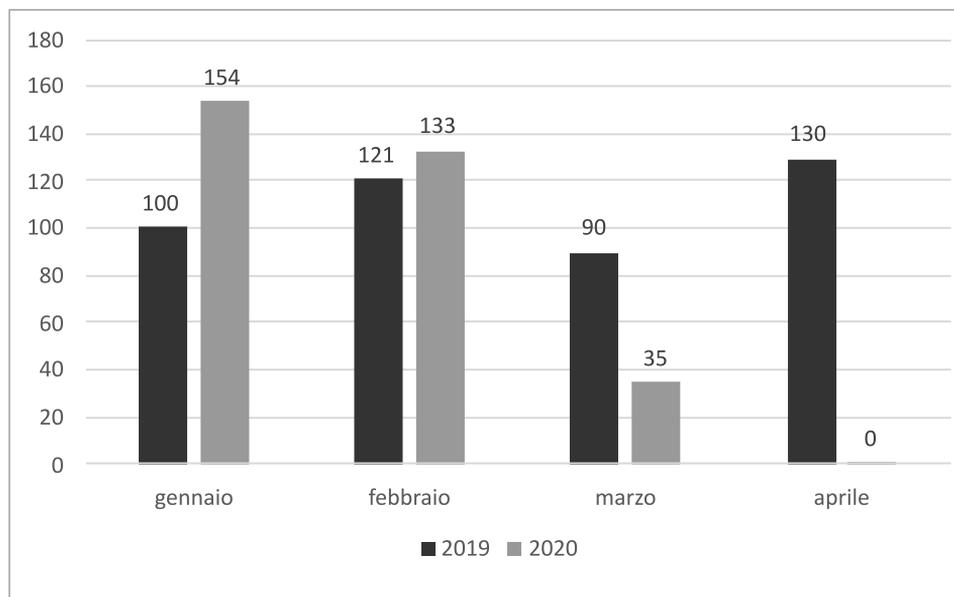
Fonte: Elaborazioni degli autori su dati di settore.

I dati sulla spesa dei giocatori sono in linea con quelli della raccolta, ma

risultano ancora più importanti in quanto la spesa dei giocatori rappresenta la base imponibile per l'erario.

Nelle Figure 13 e 14 vengono rappresentati gli andamenti della spesa dei giocatori nel comparto delle scommesse offline e online.

Figura 13 Scommesse offline: Spesa dei giocatori primo quadrimestre 2019 e 2020
(milioni di €)



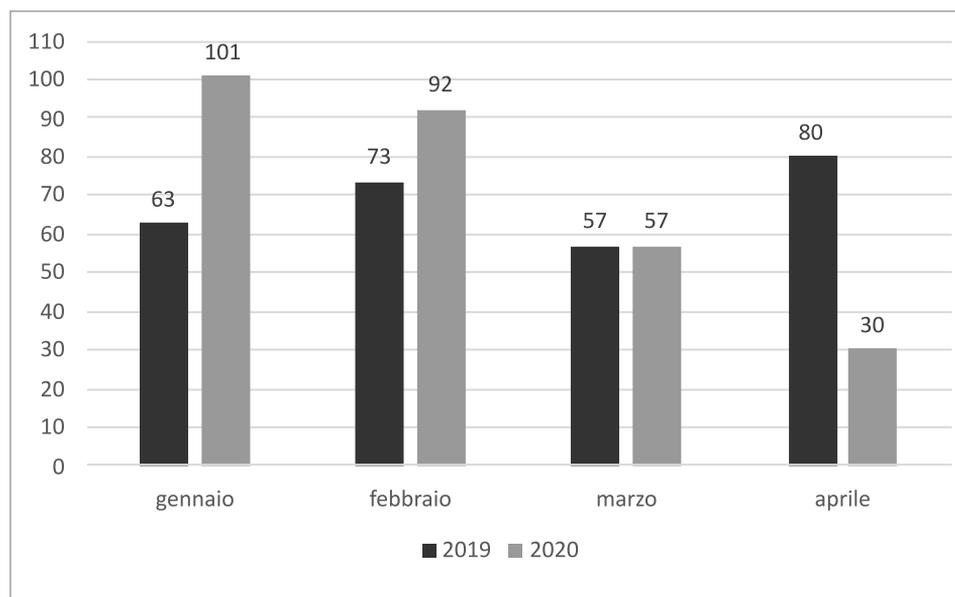
Fonte: Elaborazioni degli autori su dati di settore.

La spesa nel settore offline (Fig. 13), dopo aver fatto registrare forti incrementi nei primi due mesi dell'anno (+29,6%), si è quasi azzerata a causa della chiusura dei punti gioco e della sospensione degli eventi sportivi e ippici, provocando una diminuzione pari a 119 milioni.

La spesa dei giocatori online (Fig. 14), invece, ha fatto registrare un aumento del 2,7% grazie alla possibilità per gli utenti di effettuare scommesse anche su eventi virtuali, la spesa complessiva nel quadrimestre è aumentata di

7 milioni di euro, pur facendo registrare forti cali nel mese di aprile 2020 (-50 milioni di euro).

Figura 14 **Scommesse online: Spesa dei giocatori primo quadrimestre 2019 e 2020**
(milioni di €)



Fonte: Elaborazioni degli autori su dati di settore.

3.4 Giochi di Poker e casinò online

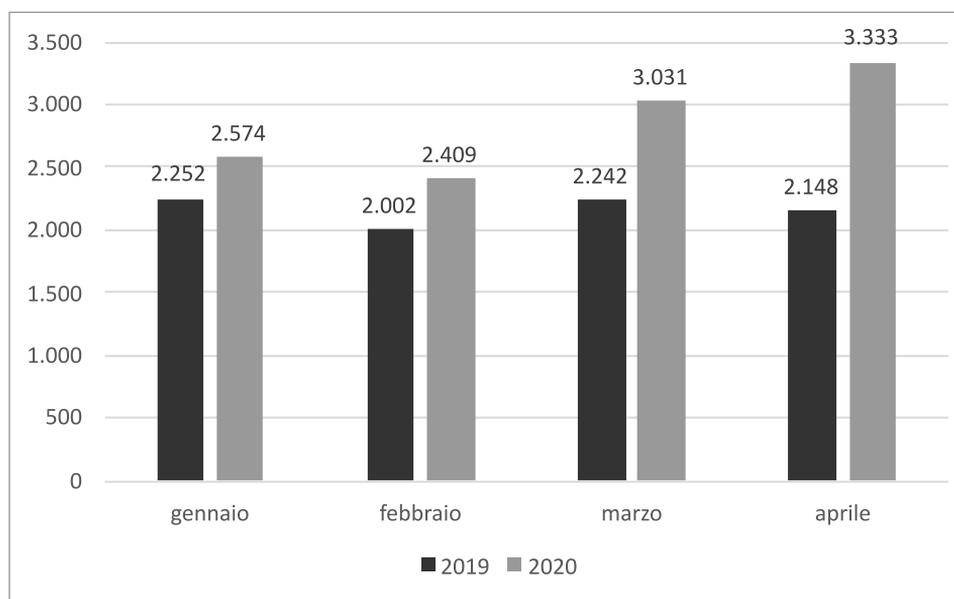
Questo comparto è sviluppato esclusivamente online, ed è l'unico ad aver fatto registrare aumenti della raccolta e della spesa dei giocatori nei primi quattro mesi del 2020, tuttavia a causa dell'elevato payout, che mediamente supera il 95%, il contributo all'erario e al mantenimento della filiera risulta modesto.

Nelle Figure 15 e 16 vengono riportati rispettivamente gli andamenti della raccolta e della spesa dei giocatori.

Questa tipologia di gioco nel 2019 ha contribuito per circa il 20% alla raccolta complessiva dell'intero mercato, ma la spesa dei giocatori è risultata mediamente pari al 4% della spesa complessiva.

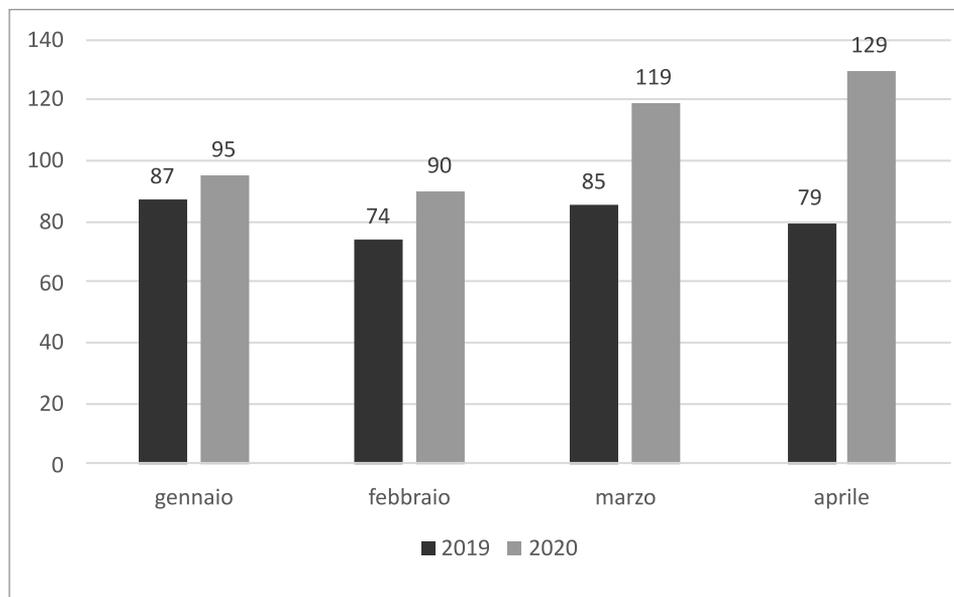
Confrontando i dati del primo quadrimestre 2019 con quelli del 2020 si evince un aumento della raccolta del 31,3%, che è passata da 8,6 miliardi nel 2019 a 11,3 miliardi nel 2020 e un aumento della spesa dei giocatori del 33,4%, che è passata da 325 milioni nel 2019 a 434 milioni nel 2020.

Figura 15 **Poker e Casinò: Raccolta nel primo quadrimestre 2019 e 2020**
(milioni di €)



Fonte: Elaborazioni degli autori su dati di settore.

Figura 16 **Poker e Casinò: Spesa dei giocatori nel primo quadrimestre 2019 e 2020**
(milioni di €)



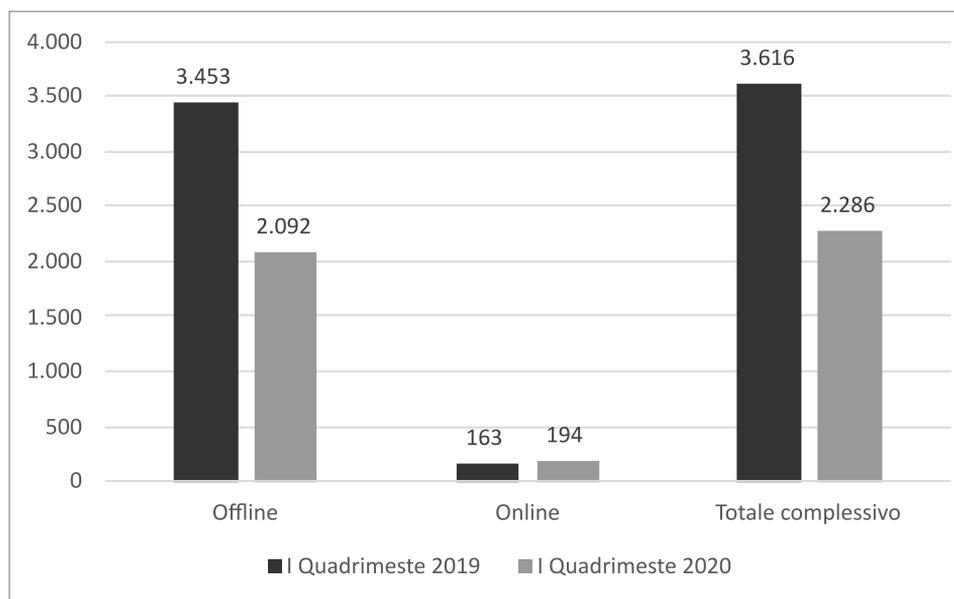
Fonte: Elaborazioni degli autori su dati di settore.

Probabilmente gli aumenti della raccolta e della spesa dei giocatori nei primi quattro mesi del 2020 sono dovuti ad una restrizione dell'offerta per le altre tipologie di gioco. Nei mesi di marzo e aprile 2020, infatti, sia la raccolta che la spesa dei giocatori hanno fatto registrare incrementi considerevoli (rispettivamente del 45% per la raccolta e del 51,1% per la spesa) rispetto allo stesso periodo dello scorso anno. Pur se tali aumenti della spesa dei giocatori, che rappresenta la base imponibile per l'erario, sono considerevoli in termini percentuali, l'incremento assoluto in termini assoluti risulta pari a solo 109 milioni di euro rispetto al primo quadrimestre 2019 (Fig. 14).

4. L'andamento delle entrate erariali

Il crollo del mercato nei mesi di marzo e aprile 2020 ha prodotto un consistente calo delle entrate erariali, che si sono ridotte di circa 1,4 miliardi di euro nel primo quadrimestre del 2020 rispetto allo stesso periodo dello scorso anno, facendo registrare un calo di circa il 37% (Figura 17).

Figura 17 **Mercato dei giochi in Italia: Entrate erariali nel I quadrimestre 2019 e 2020**
(milioni di €)



Fonte: Elaborazioni degli autori su dati di settore.

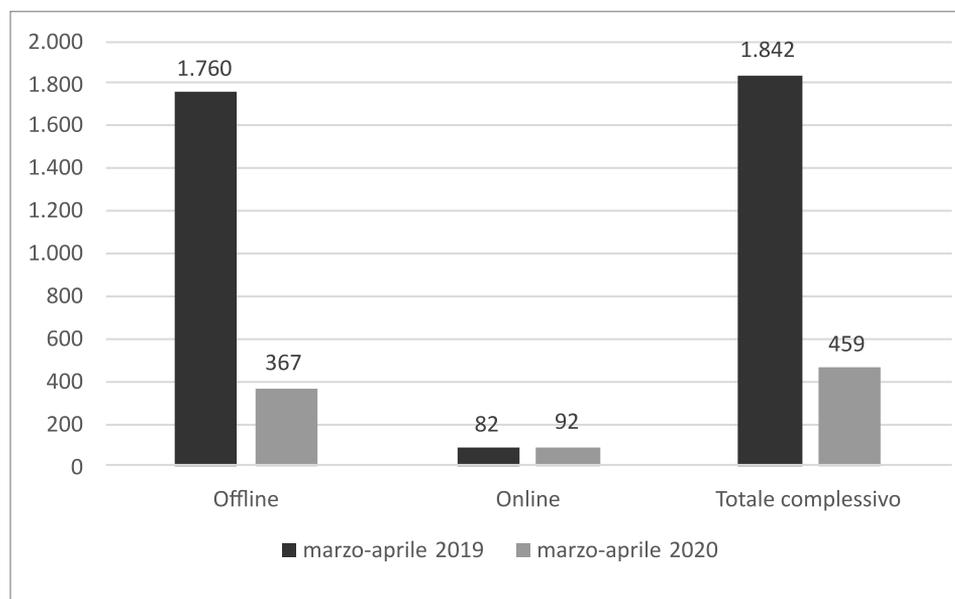
Anche in questo caso, per comprendere meglio la dinamica del calo delle entrate è opportuno focalizzare l'attenzione ai soli mesi di marzo e aprile (Figura 18).

La caduta del gettito fiscale è attribuibile esclusivamente al comparto su rete fisica, che ha fatto registrare una riduzione del 79,2% degli incassi eraria-

li. In controtendenza si presentano invece i dati del settore online, che hanno fatto registrare un aumento del 12,1% del gettito, ma a causa della scarsa redditività per la filiera e per l'erario dei giochi di poker e casinò (vedi sezione 2 e 3), l'aumento del gettito è risultato assai modesto in valori assoluti (+10 milioni di euro).

Figura 18 **Mercato dei giochi in Italia: Entrate erariali nei mesi di marzo e aprile 2019 e 2020**

(milioni di €)



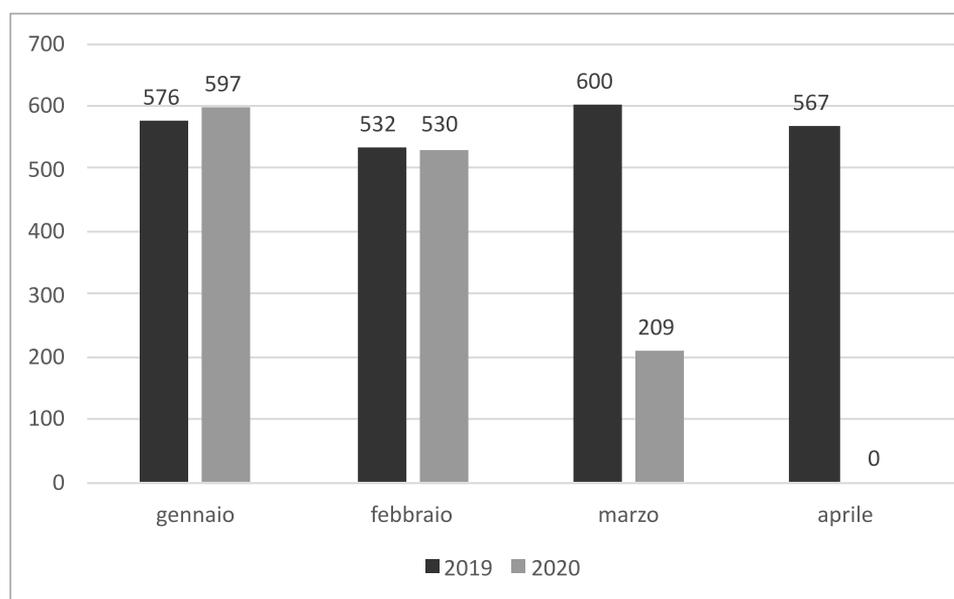
Fonte: Elaborazioni degli autori su dati di settore.

Nelle figure che seguono viene illustrato il contributo alla raccolta erariale delle principali tipologie di gioco comparando il gettito dei primi quattro mesi del 2020 con quello dei primi quattro mesi del 2019.

4.1 Apparecchi da intrattenimento

Nei primi quattro mesi del 2020 il settore degli apparecchi da intrattenimento ha fatto registrare un calo delle entrate erariali pari a 938 milioni di euro (Fig. 19).

Figura 19 **Apparecchi da intrattenimento: Entrate erariali primo quadrimestre 2019 e 2020**
(milioni di €)



Fonte: Elaborazioni degli autori su dati di settore.

In particolare, il 68,9% della riduzione del gettito di tutto il settore dei giochi viene da questo comparto. Ovviamente la maggior parte del calo è ascrivibile agli effetti del lockdown, ma i continui aumenti del Preu, insieme alla chiusura di numerosi punti gioco e all'obbligo dell'utilizzo della tessera sanitaria per i giocatori, potrebbero aver contribuito ad una possibile stabilizzazione del gettito erariale, che si era evidenziata già nel mese di febbraio 2020.

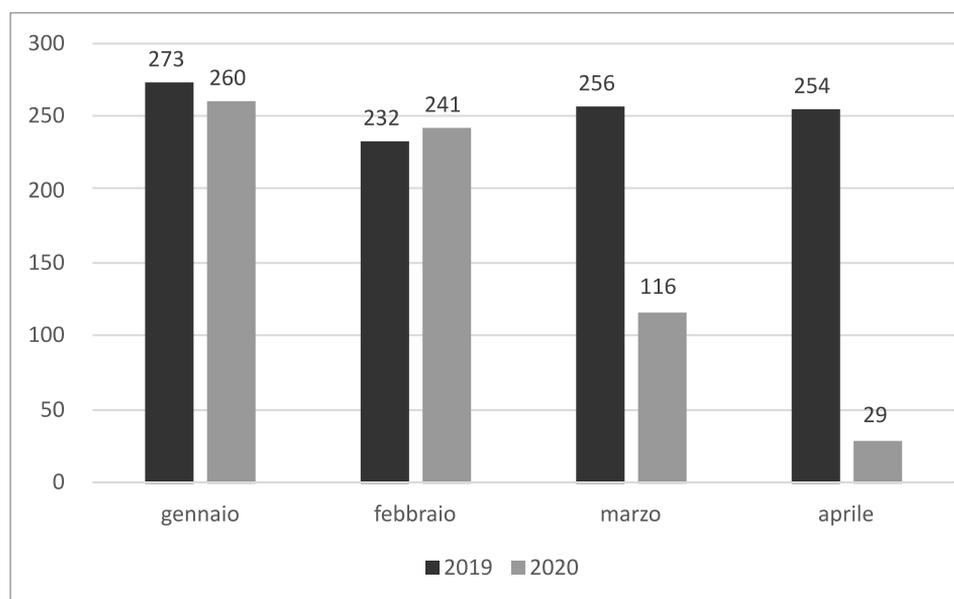
4.2 Lotterie

Nel periodo considerato, il settore delle Lotterie nel suo complesso ha fatto registrare un calo delle entrate di 369 milioni di euro, pari al 35,9%.

Nelle figure 20 e 21 vengono riportati i dati relativi alle entrate generate dal settore Lotterie offline e online.

La riduzione più marcata del gettito viene dall'offline, che ha fatto registrare una contrazione di 370 milioni di euro, pari al -36,4% rispetto allo scorso anno (Fig. 20).

Figura 20 **Lotterie offline: Entrate erariali primo quadrimestre 2019 e 2020**
(milioni di €)

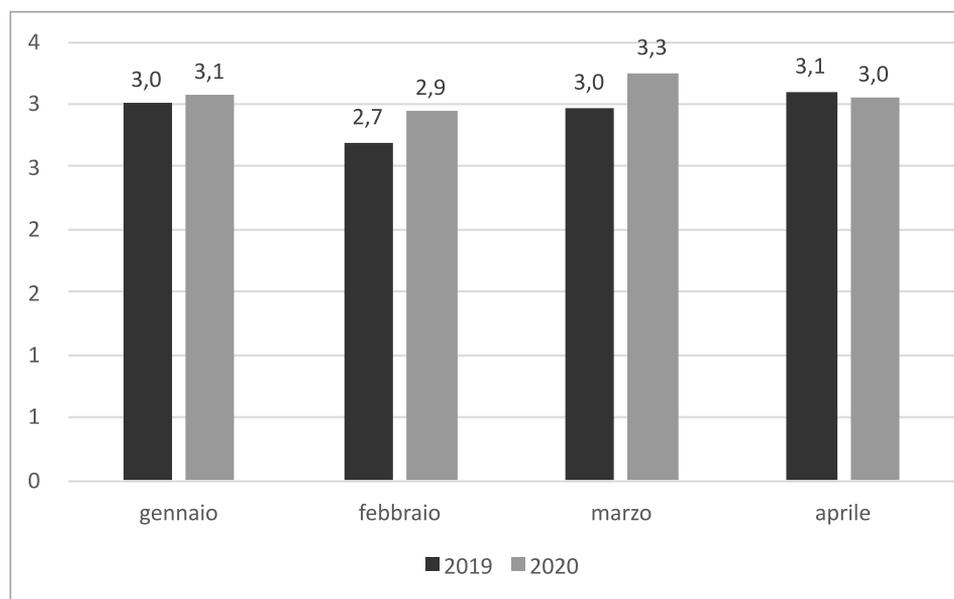


Fonte: Elaborazioni degli autori su dati di settore.

Il comparto online, che pur avendo subito una flessione della raccolta e della spesa dei giocatori nei mesi di marzo e aprile, non ha fatto registrare

nessuna riduzione delle entrate erariali, che sono rimaste in linea con quelle dello scorso anno. Complessivamente il gettito è risultato pari a 12,3 milioni di euro con un aumento di circa 0,5 milioni rispetto all'anno precedente (Fig. 21).

Figura 21 **Lotterie online: Entrate erariali primo quadrimestre 2019 e 2020**
(milioni di €)

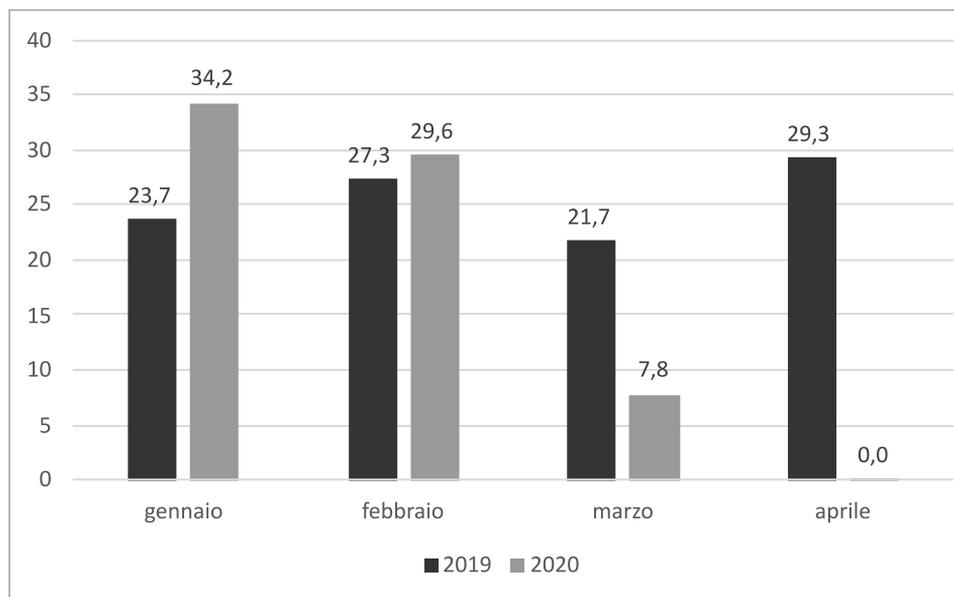


Fonte: Elaborazioni degli autori su dati di settore.

4.3 Scommesse

Le entrate erariali del settore scommesse nel suo complesso sono diminuite di 30 milioni di euro rispetto all'anno precedente (-29,8%). La flessione è ascrivibile esclusivamente al comparto su rete fisica, che nonostante il forte incremento fatto registrare nei primi due mesi del 2020 (+25%), ha fatto registrare un crollo delle entrate a causa della chiusura dei punti gioco durante il lockdown (Fig.22).

Figura 22 **Scommesse offline: Entrate erariali primo quadrimestre 2019 e 2020**
(milioni di €)

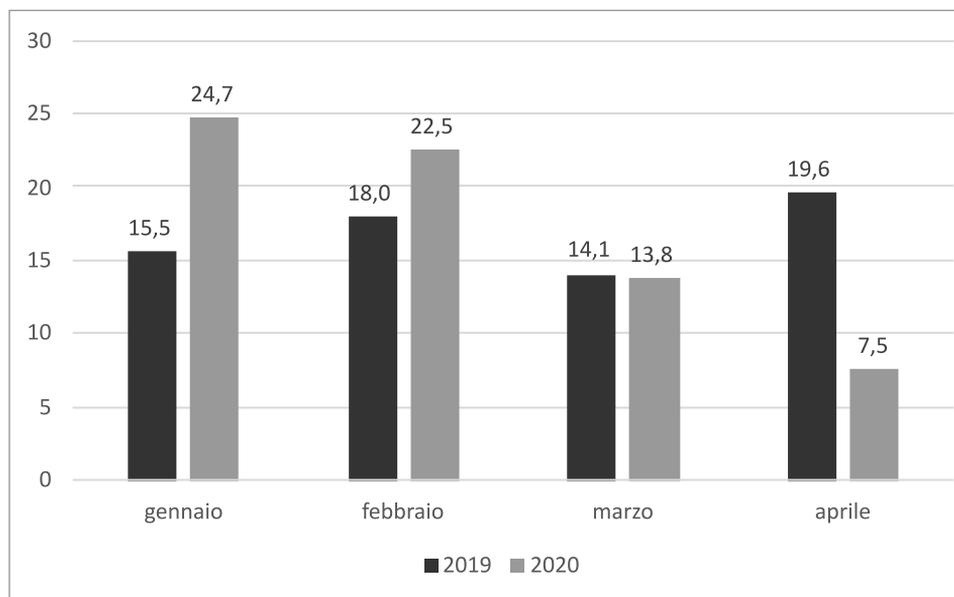


Fonte: Elaborazioni degli autori su dati di settore.

Sul versante online, le entrate erariali hanno sostanzialmente tenuto, facendo registrare un lieve aumento pari a circa 1,4 milioni di euro, grazie esclusivamente all'ottimo andamento fatto registrare nei primi due mesi del 2020

dove le entrate erano aumentate del 40,9% rispetto al 2019 (Fig. 23).

Figura 23 **Scommesse online: Entrate erariali primo quadrimestre 2019 e 2020**
(milioni di €)



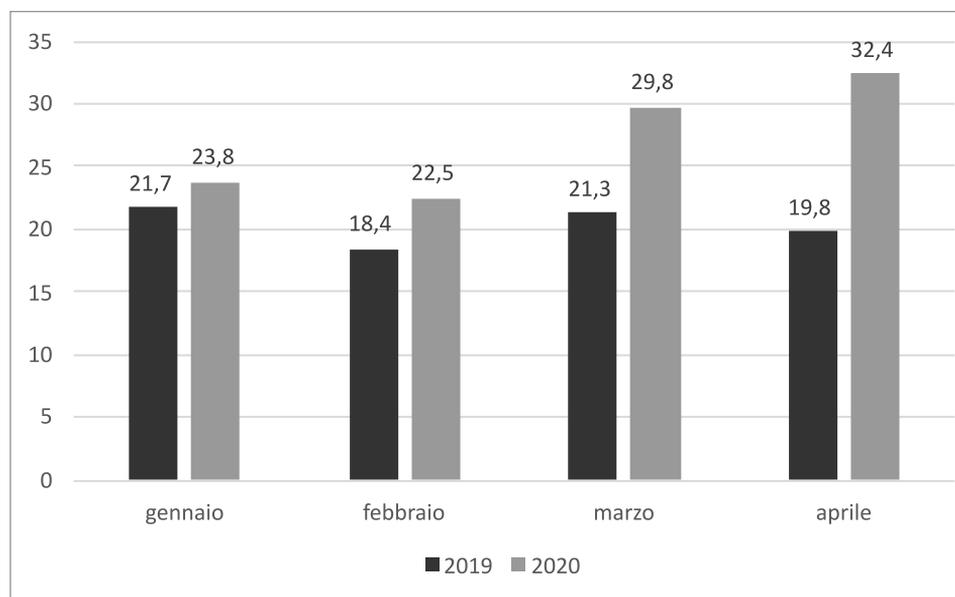
Fonte: Elaborazioni degli autori su dati di settore.

4.4 Giochi di Poker e casinò online

Questo settore, nonostante abbia fatto registrare una raccolta media mensile di circa 2,8 miliardi di euro, contribuisce solo marginalmente alla formazione del gettito erariale a causa dell'elevato payout garantito a questa tipologia di gioco.

Complessivamente Il settore ha fatto registrare entrate erariali pari a 108,4 milioni di euro nei primi quattro mesi del 2020, facendo registrare un aumento del 33,4% rispetto allo stesso periodo del 2019 (Fig. 24).

Figura 24 **Poker e Casinò: Entrate erariali nel primo quadrimestre 2019 e 2020**
(milioni di €)



Fonte: Elaborazioni degli autori su dati di settore.

5. Conclusioni

Nel primo quadrimestre del 2020 il mercato dei giochi ha registrato un calo della raccolta complessiva di circa 10 miliardi di euro, pari al 26,4% del totale, ascrivibile esclusivamente al mercato offline, che ha subito un calo del 47,7%; il mercato online ha fatto registrare un incremento del 18,8%, attribuibile al solo settore dei giochi di poker e casinò. Il calo più consistente è avvenuto nei mesi di marzo e aprile, in cui, a causa del lockdown, la maggiorparte dei punti vendita della rete fisica sono rimasti chiusi.

L'analisi dei dati relativi alla raccolta dei primi quattro mesi del 2020 non

evidenzia un significativo spostamento dei giocatori dal canale offline a quello online, almeno stando ai dati ufficiali, che, come sempre, non possono fornire indicazioni circa un'eventuale migrazione dei giocatori verso piattaforme di gioco o siti illegali. È ovvio che, dato il forte calo della raccolta, non è azzardato ipotizzare un aumento del gioco illegale.

Il crollo del mercato nei mesi di marzo e aprile 2020 ha prodotto anche una consistente riduzione delle entrate erariali, che si sono contratte per circa 1,4 miliardi di euro nel primo quadrimestre del 2020 rispetto allo stesso periodo dello scorso anno, facendo registrare un calo di circa il 37%.

La caduta del gettito è attribuibile esclusivamente alla rete fisica, che ha fatto registrare una riduzione del 79,2% degli incassi erariali. In controtendenza si presentano, invece, i dati del settore online, che hanno fatto registrare un aumento del 12,1% del gettito, ma, a causa della scarsa redditività per la filiera e per l'erario dei giochi di poker e casinò, l'aumento del gettito è risultato assai modesto in valore assoluto (+10 milioni di euro).

Questo ultimo dato dovrebbe sicuramente suscitare un grande interesse per il regolatore, in quanto, al di là della contingenza negativa legata alla pandemia, favorire una migrazione dei giocatori verso il canale online senza una riforma complessiva del settore potrebbe avere un costo elevatissimo in termini di entrate erariali.

PARTNER ISTITUZIONALI



BUSINESS PARTNER



Deloitte.



SOSTENITORI

Assonebb

Oliver Wyman

Banca Profilo

Pfizer

Confindustria Piacenza

SACE

Kuwait Petroleum Italia

Sisal

Mercer

TIM

Natixis IM

Per attivare un nuovo abbonamento
effettuare un **versamento** su:

c/c bancario n. 36725 UBI Banca
Via Vittorio Veneto 108/b - 00187 ROMA
IBAN IT 47L 03111 03233 000 0000 36725

intestato a: **Editrice Minerva Bancaria s.r.l.**

oppure inviare una **richiesta** a:

amministrazione@editriceminervabancaria.it

Condizioni di abbonamento ordinario per il 2020/21

	Rivista Bancaria Minerva Bancaria bimestrale	Economia Italiana quadrimestrale	Rivista Bancaria Minerva Bancaria + Economia Italiana
Canone Annuo Italia	€ 100,00 causale: MBI20	€ 60,00 causale: EII20	€ 130,00 causale: MBEII20
Canone Annuo Estero	€ 145,00 causale: MBE20	€ 80,00 causale: EIE20	€ 180,00 causale: MBEIE20
Abbonamento WEB	€ 60,00 causale: MBW20	€ 30,00 causale: EIW20	€ 75,00 causale: MBEIW20

L'abbonamento è per un anno solare e dà diritto a tutti i numeri usciti nell'anno.

L'abbonamento non disdetto con lettera raccomandata entro il 1° dicembre s'intende tacitamente rinnovato.

L'Amministrazione non risponde degli eventuali disguidi postali.

I fascicoli non pervenuti dovranno essere richiesti alla pubblicazione del fascicolo successivo.

Decorso tale termine, i fascicoli disponibili saranno inviati contro rimessa del prezzo di copertina.

Prezzo del fascicolo in corso **€ 25,00 / € 10,00** digitale

Prezzo di un fascicolo arretrato **€ 40,00 / € 10,00** digitale

Publicità

1 pagina **€ 1.000,00** - 1/2 pagina **€ 600,00**

Editrice Minerva Bancaria
COMITATO EDITORIALE STRATEGICO

PRESIDENTE

GIORGIO DI GIORGIO, Luiss Guido Carli

COMITATO

CLAUDIO CHIACCHIERINI, Università degli Studi di Milano Bicocca

MARIO COMANA, Luiss Guido Carli

ADRIANO DE MAIO, Università Link Campus

RAFFAELE LENER, Università degli Studi di Roma Tor Vergata

MARCELLO MARTINEZ, Università della Campania

GIOVANNI PARRILLO, Editrice Minerva Bancaria

MARCO TOFANELLI, Assoreti

ECONOMIA ITALIANA 2020/2

La produttività delle imprese italiane: andamento, determinanti e proposte per un rilancio

La stagnazione della produttività accomuna la maggior parte dei paesi Ocse e appare come un tratto emergente della attuale fase del capitalismo contemporaneo. Tuttavia, il quadro italiano è ancora più preoccupante rispetto al contesto internazionale poiché il rallentamento della produttività ha origini più profonde e lontane nel tempo. Questo numero di Economia Italiana, Editors **Matteo Bugamelli, Marcello Messori e Roberto Monducci**, fornisce alcuni elementi interpretativi, approfondisce alcune delle cause della situazione nel nostro Paese e contribuisce al dibattito di *policy*.

A differenza di quanto accaduto in quasi tutti i paesi economicamente avanzati, l'insieme delle imprese italiane della manifattura e – soprattutto – dei servizi non ha saputo adattarsi, fra la fine degli anni Ottanta e i primi anni Novanta del secolo scorso, alle novità strutturali indotte dalle innovazioni nell'ICT e dalla tendenziale unificazione dei mercati internazionali.

In Italia la stagnazione della produttività e la scarsa crescita del PIL negli ultimi venticinque anni dipendono dall'**inadeguato numero di imprese dinamiche** cui corrisponde, sul fronte opposto, un eccesso di imprese che – soprattutto nelle dimensioni minori – risultano poco efficienti e la diffusa capacità da parte di aziende con poche prospettive di crescita a rimanere sul mercato.

I quattro saggi sul tema contenuti in questo numero offrono **prime e possibili spiegazioni di questo assetto strutturale del sistema delle imprese che caratterizza l'Italia nel confronto con gli altri sistemi economicamente avanzati**, contribuendo ad individuare i fattori che ostacolano lo sviluppo del sistema produttivo e le leve sulle quali agire per un pieno dispiegamento del suo potenziale di crescita. Si tratta, in particolare, di carenze organizzative e manageriali, di una scarsa propensione all'innovazione, di posizioni subordinate nelle catene internazionali del valore. Questo 'vuoto' riflette anche le difficoltà strutturali della nostra società: l'ambiente politico-istituzionale e burocratico accresce l'incertezza e premia i comportamenti passivi, rafforzando esternalità negative. Recuperare già nel breve termine parte del ritardo accumulato è un obiettivo difficile ma non velleitario.

ECONOMIA ITALIANA nasce nel 1979 per approfondire e allargare il dibattito sui nodi strutturali e i problemi dell'economia italiana, anche al fine di elaborare adeguate proposte strategiche e di *policy*. L'Editrice Minerva Bancaria si impegna a riprendere questa sfida e a fare di Economia Italiana il più vivace e aperto strumento di dialogo e riflessione tra accademici, *policy makers* ed esponenti di rilievo dei diversi settori produttivi del Paese.