

**IL BILANCIO DELLE DOGANE**

## **Giochi e virus, un anno intenso tra incassi e rischio mafie**

Tra lockdown e sale chiuse per mesi, il mondo dei giochi è uno di quei settori che, come altri, ha subito pesantemente le ricadute della pandemia. A certificarlo sono i dati che emergono dal "Libro Blu 2020", il tradizionale bilancio annuale dell'Agenzia delle Dogane e Monopoli.

Nell'anno nero del Covid tutti i settori del gioco - raccolta, spesa e vincite - fanno segnare un segno negativo, con inevitabili ripercussioni sulle entrate erariali che scendono di oltre un terzo (-36,27%). Lo Stato ha così "bruciato" circa 4 miliardi di euro, con "appena" 7,4 miliardi incassati rispetto agli 11,3 del 2019. «Tale trend - si legge nella relazione - è sostanzialmente connesso alla riduzione del gioco fisico in Italia, dovuto alle chiusure dei punti gioco sul territorio nel periodo di lockdown».

A pesare, in particolare, è stato lo spegnimento delle slot machine, categoria che contribuisce maggiormente al getti-

to. La raccolta di Vlt e Awp, infatti, ha registrato un calo del 47,2%. A fare da contraltare alla situazione del gioco fisico c'è ovviamente quella dell'online che, invece, ha chiuso il 2020 in positivo con una raccolta aumentata del 35,2%, e oltre il 30% di nuovi conti aperti durante l'anno. Ma l'aumento del gioco a distanza, sottolinea l'analisi di Adm, non è riuscito comunque a controbilanciare «la contrazione della raccolta in valore assoluto, determinando una forte riduzione del gettito erariale».

Lo spostamento verso il gioco a distanza è, dunque, la dimostrazione di come i giocatori abbiano trovato nell'online il "rifugio" dalla chiusura dei punti fisici con il rischio, paventato sia dagli operatori ma anche dal procuratore Antimafia Cafiero De Raho, di incappare in siti illegali o collusi con la criminalità organizzata. «Laddove il gioco autorizzato viene chiuso - ha detto -, riaprono tutti i canali del gioco illegale, pure in caso di pandemia».

