

27 Aprile 2026 - 09:40 di *Monica Cuprifi*

Nel suo articolo pubblicato oggi sul *Corriere della Sera*, Gian Antonio Stella descrive un presunto “sorpasso” storico: per la prima volta, sostiene, i concessionari del gioco incasserebbero più dello Stato. Il dato viene presentato come il segnale di una deriva del sistema, con il richiamo a oltre cento miliardi giocati online, a un gettito erariale ridotto all’1,45% della raccolta e a più di 11 miliardi destinati agli operatori.

È una ricostruzione forte, ma proprio per questo avrebbe richiesto maggiore precisione. Da una testata autorevole come il *Corriere della Sera* ci si aspetterebbe più attenzione nel distinguere grandezze, comparti e fenomeni che non sono sovrapponibili.

Il primo punto riguarda la raccolta. Nel 2025 il gioco online ha raccolto circa **81,2 miliardi di euro**, non oltre 100 miliardi. E soprattutto quella cifra rappresenta il **giocato lordo**, non la spesa effettiva dei giocatori. Nel gioco a distanza, dove il payout è intorno al **95%**, gran parte delle somme giocate torna agli utenti sotto forma di vincite.

Tradotto: su 81,2 miliardi giocati, circa **77,1 miliardi** tornano in vincite. La spesa reale, cioè il GGR, è quindi di circa **4,06 miliardi**. Se allo Stato va circa l’**1,08% della raccolta**, il gettito è intorno a **880 milioni**. Ma rapportato alla grandezza corretta, cioè la spesa, quel gettito pesa circa il **22% del GGR**. Non è una quota irrilevante.

Il secondo punto riguarda gli **11,5 miliardi** attribuiti ai concessionari. Quel numero non può essere riferito al solo online. Con un payout del 95%, il margine complessivo della filiera online, al netto delle vincite e del gettito, è nell’ordine di **3,2 miliardi**, non 11,5. Inoltre, anche questa cifra non è utile netto degli operatori: è un margine lordo che deve coprire costi tecnologici, compliance, personale, sistemi di pagamento e gestione operativa.

Il dato sulla crescita della raccolta a fronte di un gettito quasi stabile resta reale, ma si spiega soprattutto con l’espansione dell’online ad alto payout e con l’effetto “turnover”, cioè la stessa somma giocata più volte. Il tema è serio, il comparto del gioco pubblico lo sta dicendo da tempo. Ma questa lettura non aiuta la comprensione del problema.

C'è poi un passaggio ancora più problematico. Nell'articolo si richiama, ancora una volta, il legame tra criminalità, sale, slot e macchine da gioco. Ma qui si stava parlando di **gioco online legale**. Tirare in ballo le slot fisiche, le sale e le infiltrazioni criminali nella rete territoriale significa spostare il discorso su un altro piano.

Il tema della criminalità nel gioco fisico esiste ed è serio. Ma non può essere usato come argomento accessorio in un articolo che pretende di spiegare i numeri del gioco a distanza. Sono comparti diversi, con controlli diversi, canali diversi e modelli economici diversi. Mischiarli produce confusione, non informazione.

Anche il confronto con il SuperEnalotto degli anni '90 o con il gettito medio del 2006 è poco utile se non si spiega che si stanno confrontando prodotti radicalmente diversi. Le lotterie tradizionali hanno payout molto più bassi e permettono una tassazione elevata sulla raccolta. L'online, invece, restituisce la gran parte delle somme giocate e viene tassato sul margine.

La questione sociale legata al gioco resta centrale e non va minimizzata. Ma proprio perché il tema è delicato, servono numeri corretti e categorie chiare. Presentare il gioco online come se funzionasse come le vecchie lotterie, attribuire al solo online margini che non tornano matematicamente e richiamare le slot fisiche in un ragionamento sul digitale rischia di rafforzare una tesi, ma indebolisce l'analisi.

Una testata autorevole dovrebbe evitare queste semplificazioni. Criticare è legittimo. Farlo mescolando raccolta, spesa, gettito, online, sale fisiche e criminalità organizzata è un'altra cosa.

Fonte: <https://www.jamma.it/?p=351012>