

# Dati del gioco in rialzo, ma sorride solo l'online: una ricerca fotografa la crisi nera di AWP e VLT

Lo "Studio sul settore dei giochi in Italia 2023" è di recente pubblicazione, come da prassi per la CGIA Mestre, ma fa già parlare di sé per i dati che ha fornito: la crescita enorme del gioco lecito. Nella ricerca si evince che nel biennio 2022-2023 la raccolta del settore gioco è cresciuta di un terzo e più rispetto al periodo pre-pandemico, raggiungendo 147,6 miliardi di euro e un +39,5% sul fronte delle vincite. Il tutto per un gettito erariale di oltre 11,6 miliardi di euro ed un fatturato che è schizzato del 12%. Di pari passo, seppur con esiti diversi, con l'inflazione galoppante che ha colpito anche il settore intrattenimento.

A fronte di questo enorme successo, che ha investito totalmente il gioco online nella sua interezza, c'è un altro settore che è in crisi profonda e che non smette di cadere: quello delle AWP e VLT. Una volta fiore all'occhiello dell'intera industria, gli apparecchi fisici da intrattenimento sono oggi il cruccio maggiore degli addetti ai lavori. Il [comparto AWP-VLT è vittima di un crollo verticale](#), incontrovertibile dall'inizio della pandemia. Nel 2023 la raccolta del comparto, per esempio, è crollata del 27% rispetto al 2019, tutte le altre categorie hanno registrato alzi in avanti fino al 70%. Dunque il peso di AWP e VLT sulla raccolta è sceso di quasi il 40% in poco più di quattro anni. Un ridimensionamento totale che investe anche la rete di vendita, inscenando un effetto domino di proporzioni impressionanti.

Nel 2023 infatti circa 7300 locali hanno smesso di ospitare

gli apparecchi, calati di altre unità, circa 13.500. Discorso simile anche per le VLT, con un crollo di 3400 apparecchi e il numero di esercizi in ribasso, circa -529 unità. È una crisi generale che investe anche i posti di lavoro che, dal 2019 al 2023, hanno registrato quasi 8000 occupanti in meno. L'intera filiera sta soffrendo di questa situazione ormai non più gestibile.

AWP e VLT non reggono il confronto nemmeno con altre categorie di giochi terrestri. La perdita di raccolta del 2022 è stata di 12,7 miliardi di euro. Lotto e ippica hanno accusato una diminuzione, ma pari al 7% e il Bingo "solo", ça va sans dire, del 5,7%. I settori in risalita, dal 2019 ad oggi, sono i soliti: i giochi numerici a totalizzazione, i giochi a base sportiva, le lotterie.

Il calo di AWP e VLT invece resta lì e resta a pesare sul totale del gioco fisico. Un crollo che parte dal 68% del 2015 e arriva al 54% del 2022 fino alla "miseria" del 2023. Se il presente è nero, spaventa di più il futuro: per risollevare la questione, il [MEF ha proposto alle regioni alcuni punti su cui insistere](#). Uno dei principali riguarda la riduzione dei punti di gioco e orari di apertura: una proposta che dovrebbe coinvolgere quasi 55.000 punti suddivisi in 10.000 sale scommesse, 5000 sale AWP e VLT dedicate e 40.000 esercizi generalisti. Ciò porterebbe ad un'altra riduzione delle AWP, fino a 200.000 unità, e delle VLT 55.000 a 45.000. Per risolvere la crisi, dunque, si decide di tagliare