

Su iniziativa di:

Luiss
Business
School

In collaborazione con:



Sostenibilità, responsabilità e legalità del gioco pubblico in Italia

Sommario

1	Introduzione.....	3
2	Il sistema concessorio nel settore dei giochi pubblici in Italia.....	5
2.1	Aspetti di carattere generale.....	5
2.2	Le diverse tipologie di concessioni per il gioco pubblico.....	7
2.3	Il concessionario.....	9
3	Il gioco regolamentato in Italia: una fotografia.....	12
3.1	Le dimensioni economiche del settore e tendenze recenti.....	12
3.2	Le principali imprese del settore e le loro caratteristiche.....	18
3.3	Le diverse tipologie di giocatori.....	21
3.4	La relazione tra gioco legale e gioco illegale.....	24
4	Il ruolo e le caratteristiche del concessionario nel contesto attuale: risultati dell'indagine Ipsos.....	34
4.1	Indagine Ipsos presso opinione pubblica ed esercenti.....	34
4.2	Le motivazioni sottostanti la scelta del gioco in denaro.....	34
4.3	La conoscenza del settore del gioco.....	35
4.4	La percezione del fenomeno dell'illegalità nel settore del gioco.....	39
4.5	Il fenomeno del gioco eccessivo.....	48
5	Conclusioni.....	51
6	Bibliografia.....	55
7	Appendice.....	57
7.1	Nota metodologica al Capitolo 3.....	57
7.2	Nota metodologica al Capitolo 4.....	62
7.2.1	Struttura del questionario.....	62
7.2.2	I campioni.....	63
7.2.3	La realizzazione delle interviste.....	63

1 Introduzione

Profondi sono i cambiamenti tecnologici, economici e politico-sociali che stanno trasformando il vivere comune, i comportamenti individuali e collettivi, gli assetti istituzionali nei diversi paesi del mondo. Tutti i settori dell'economia e della società vengono investiti da tali stravolgimenti, che in alcuni casi provocano disfunzioni e malessere, in altri opportunità e riaggiustamenti vitali. Anche il settore dei giochi pubblici, che sta attraversando una profonda trasformazione, ne subisce di riflesso forti condizionamenti, che assumono forme proprie in relazione alle caratteristiche del settore e agli attori che si muovono sul proscenio.

Ad esempio, la trasformazione digitale ha avuto e avrà un impatto rilevante sul comparto dei giochi, sia per le modalità con cui verrà vissuto e praticato il gioco in sé, sia per la sfida che il settore pubblico deve fronteggiare, nonché per quella sottile linea di confine tra gioco legale e illegale, che rischia di assottigliarsi se non opportunamente presidiata. Si tratta di aspetti che mettono in discussione la modalità di regolamentazione e di organizzazione del settore se si vogliono evitare effetti indesiderati e perdita di efficienza dell'intervento pubblico.

Vista la rilevanza del settore dei giochi per i molteplici interessi pubblici ad esso connessi – che vanno dalla sicurezza pubblica alla tutela dei giocatori particolarmente esposti, dalla consistenza economica del settore (sia per reddito che per occupati) alla capacità di generare gettito per l'Erario, dalle potenziali infiltrazioni della criminalità organizzata al gioco illegale, ecc. – è opportuno, anche sotto il profilo del decisore pubblico, misurare le dinamiche del settore, osservarle nel tempo e controllarle per comprendere quali cambiamenti sono di carattere strutturale e quali sono invece espressione di aggiustamenti temporanei. I cambiamenti strutturali richiedono spesso un adeguamento dell'impianto normativo ed eventuali rivisitazioni della modalità regolamentatoria, mentre quelli legati a un dinamismo transeunte soltanto modifiche al “margine” di durata limitata.

Questa esigenza di conoscenza e misurazione del comparto dei giochi è molto sentita oggi perché il Governo è in procinto di varare una riforma del settore che, secondo le indicazioni contenute nella “delega fiscale”, potrà avere ripercussioni sulle imprese che in esso operano e sul comportamento dei giocatori. Al fine di fornire adeguati strumenti conoscitivi al decisore pubblico per intervenire nella maniera più opportuna in relazione alle numerose finalità che la regolamentazione del settore vuole perseguire, si ritiene che il presente studio possa essere utile al fine di prospettare un intervento pubblico efficace e adatto alla realtà del nostro Paese.

Alla luce di questa esigenza, il presente documento, che è il secondo rapporto sul gioco, frutto della collaborazione tra la Luiss Business School e Ipsos nell'ambito dell'*Osservatorio sui mercati regolati*, vuole fornire una fotografia aggiornata dei giochi pubblici nel nostro Paese.

Il primo rapporto ha fornito un'analisi complessiva del settore, soffermandosi sugli aspetti di carattere generale e fornendo un inquadramento a tutto tondo (qualitativo e quantitativo) delle sue caratteristiche principali.

Il presente rapporto, invece, ha un taglio monografico. Esso si pone l'obiettivo di analizzare il settore dei giochi e delle scommesse prestando attenzione agli aspetti relativi alla sostenibilità, alla responsabilità e alla legalità.

Poiché le dinamiche del comparto possono avere un forte impatto sul benessere dei giocatori e sulla tenuta delle imprese, si ritiene necessario comprendere i fenomeni in atto e identificare gli elementi in grado di anticipare quelli che saranno gli scenari futuri.

L'obiettivo del presente rapporto è, innanzitutto, quello di esaminare gli aspetti principali che caratterizzano il sistema concessorio del gioco in Italia, fornendone una sintetica descrizione e evidenziandone la fisionomia distintiva. Successivamente, nell'analizzare l'evoluzione del settore nel 2022, verrà effettuata una comparazione con quanto riscontrato nel precedente rapporto. Con un'analisi statistica verranno analizzati i comportamenti dei giocatori, cercando di individuarne aspetti tipologici che li contrassegnano. Il passo successivo è quello di studiare e misurare la relazione tra gioco legale e quello illegale. Segue la presentazione dell'analisi demoscopica di Ipsos. Infine, alla luce delle principali sfide del settore del gioco in Italia, il documento individua una serie di azioni di politica pubblica in grado di affrontare e risolvere, per quanto è possibile, i problemi legati alla sostenibilità, responsabilità e legalità.

2 Il sistema concessorio nel settore dei giochi pubblici in Italia

2.1 Aspetti di carattere generale

In Italia, il mercato dei giochi e delle scommesse non è soggetto alla libera iniziativa privata, ma è strettamente regolato dallo Stato. La ragione della cosiddetta “riserva statale” si trova nell’esigenza di tutelare interessi pubblici rilevanti, che riguardano:

- a) la garanzia dell’ordine e della sicurezza pubblica;
- b) la fornitura di servizi di gioco controllati e legali;
- c) la tutela della salute dei minori e delle fasce più deboli della popolazione;
- d) la prevenzione di fenomeni di dipendenza connessa al gioco e la protezione della salute dei giocatori in generale;
- e) il regolare svolgimento di un’attività economica che crea reddito e assicura occupazione su tutto il territorio nazionale;
- f) il contrasto della criminalità organizzata, dei reati ad essa connessi (tra cui quello del riciclaggio) e del gioco illegale;
- g) l’ottenimento di entrate per il settore pubblico da impiegare per esigenze di fiscalità generale.

Se da un punto di vista giuridico è l’interesse pubblico, con tutte le implicazioni *ratione materiae* che ne discendono, che spinge il legislatore a intervenire nel settore dei giochi regolamentando, da un punto di vista della teoria economica, l’intervento pubblico è necessario laddove si riscontrano i cosiddetti “fallimenti del mercato”. Nel settore dei giochi, i casi relativi a tale categoria che si osservano sono quelli delle “esternalità”, dei “beni (servizi) pubblici” e delle “asimmetrie informative”. Nell’assicurare efficienza, nel perseguire equità distributiva e nel garantire stabilità macroeconomica, la modalità regolamentatoria deve tenere in considerazione circostanze nelle quali la sola iniziativa privata sarebbe perniciosa.

In Italia, la “concessione” di servizi è lo strumento giuridico che permette al settore pubblico di esercitare la “riserva statale” nell’ambito del settore dei giochi. Con il provvedimento amministrativo della concessione, la Pubblica Amministrazione affida a un soggetto privato l’esercizio del gioco pubblico condizionandolo al pieno rispetto della normativa nazionale e comunitaria, ed esercitando su esso poteri di controllo statale. La selezione del concessionario avviene tramite procedure competitive che si richiamano alle disposizioni normative dell’Unione Europea.

Il concessionario, che viene investito temporaneamente di funzioni proprie dell’Amministrazione Pubblica, deve rispettare le regole inerenti al rapporto concessorio e alle leggi di Pubblica Sicurezza.

In chiave prettamente giuridica, lo strumento delle concessioni combina un aspetto contrattuale e un aspetto amministrativo. La dimensione contrattuale consente al concessionario di operare in presenza di un numero limitato di imprese con possibilità svolgere un'attività economica a cui è associato un reddito.

L'aspetto amministrativo-provvedimentale si prefigge, invece, di tutelare i diversi interessi pubblici coinvolti, che richiedono una serie di provvedimenti (si tratta di norme di tipo speciale) e mirano a ricomporre i molteplici obiettivi, alcuni dei quali contrastanti tra loro (come, ad esempio, il divieto di pubblicizzare i giochi e l'esigenza di assicurare entrate per le finanze pubbliche).

Considerando i diversi aspetti appena menzionati, lo strumento della concessione si presenta come un mezzo efficace per coniugare le molteplici finalità della riserva statale, contemperando le varie istanze in essere. A differenza degli altri settori regolamentati dello Stato, il settore dei giochi ha una natura trasversale che coinvolge diversi punti di vista, che riguardano, ad esempio, la concessione e gli aspetti di pubblica sicurezza, la legislazione statale e quella regionale, il coinvolgimento dei numerosi ambiti degni di tutela (che vanno dall'ordine pubblico e dalla sicurezza alla salute, alle politiche sociali, ecc.).

L'organizzazione delle attività di gioco e intrattenimento segue un meccanismo con una duplice limitazione (si parla di "doppio binario"), che riguarda la concessione statale, da un lato, e l'autorizzazione di polizia, dall'altro.

Il requisito del "doppio binario" persegue finalità diverse. Mentre la concessione risponde all'esigenza di regolamentare l'accesso al settore del gioco, l'autorizzazione di polizia si prefigge di stabilire se il concessionario possieda le caratteristiche di onorabilità e professionalità che sono indispensabili per svolgere un'attività delicata e rischiosa in termini di ordine e sicurezza pubblica, di presidio della legalità, di salute dei minori e delle fasce più deboli della popolazione, e così via.

Un altro aspetto che caratterizza il mercato dei giochi (e che evidenzia la complessità del settore) riguarda il fatto che, accanto alla concessione statale, la regolamentazione del settore ha coinvolto negli anni anche gli enti locali, con funzioni autorizzatorie e sanzionatorie.

Gli ambiti di tutela vanno quindi regolati in relazione a diversi livelli di governo, sempre tenendo conto dei molteplici obiettivi che l'operatore pubblico si prefigge di perseguire. Si tratta di ambiti suscettibili della tutela pubblica per i quali vi deve essere il pieno coinvolgimento delle autorità decentrate; esempi riguardano la salute, le politiche sociali e la tutela del contesto urbano.

La funzione di regolazione amministrativa è svolta dallo Stato tramite l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM). Accanto a incombenze che riguardano altri ambiti di intervento pubblico, per quanto riguarda il settore dei giochi, tale Agenzia svolge, oltre a funzioni di regolazione e di pianificazione imprenditoriale, compiti autorizzatori e sanzionatori, nonché di amministrazione e riscossione delle entrate fiscali.

L'esistenza di un'Agenzia che si occupa dei giochi aggiunge al rapporto tra Stato e imprese, che nasce dallo strumento delle concessioni, un elemento che riguarda i giocatori-cittadini, a cui deve essere assicurata una corretta informazione e una tutela idonea, anche sotto il profilo sanitario.

Nel rispetto dei principi di sussidiarietà e di proporzionalità previsti dal Trattato sull'Unione europea, non esiste tra i paesi membri una disciplina armonizzata per il settore dei giochi e delle scommesse. Il modello basato sulle concessioni è compatibile con le regole europee se l'accesso al settore e lo svolgimento delle relative attività è regolato sulla base di procedure ad evidenza pubblica e se la libertà di stabilimento e la libera prestazione di servizi vengono rispettate, garantendo che non vi siano discriminazioni sulla base della nazionalità e ostacoli all'ottenimento della concessione. Quando si riscontrano casi di monopolio o quasi-monopolio, si tratta di restrizioni alla libera prestazione dei servizi che vengono consentite a livello europeo per ragioni di interesse generale (quali, ad esempio, la sicurezza e la tutela dei consumatori) se trova applicazione il principio della proporzionalità. Si consideri che aspetti inerenti alle questioni di carattere economico (quali, ad esempio il reddito del settore e i livelli occupazionali) e strettamente fiscali non hanno alcuna rilevanza per l'ordinamento dell'Unione Europea.

Il sistema concessorio inoltre è caratterizzato da un'altra dualità: esso combina la restrizione nella fornitura di un servizio pubblico (volta a ridurre i diversi rischi a essa connessi) con l'esigenza che la relativa attività economica sia svolta in maniera efficiente e risponda pienamente all'interesse pubblico.

2.2 Le diverse tipologie di concessioni per il gioco pubblico

Come già evidenziato, il meccanismo amministrativo della concessione rappresenta un modo efficace per bilanciare i diversi obiettivi di tutela degli interessi pubblici rilevanti che lo Stato si prefigge di perseguire nell'ambito del settore dei giochi.

Vista l'esigenza di controllare attentamente il settore, a causa dei diversi rischi a esso connessi, i concessionari devono soddisfare criteri di adeguata idoneità.

Nel mondo, molteplici sono le tipologie di concessioni che si osservano nel settore dei giochi. In Italia, si riscontrano per lo più due modelli. Per alcuni giochi, è previsto l'affidamento a un unico concessionario (schema di *monoproviding*), come, ad esempio, i giochi numerici a quota fissa (si pensi alle lotterie), mentre per altri l'affidamento riguarda più concessionari (schema di *multiproviding*), come, ad esempio, le videolotterie, le scommesse, i concorsi a pronostici. Questi modelli sono entrambi compatibili con le norme comunitarie relative alla libertà di stabilimento e alla libera prestazione dei servizi e con le norme di sicurezza, di contrasto al gioco illegale, di tutela dei minori e dei giocatori fragili, ecc.

Il regime della mono-concessione e quello dell'affidamento a un numero ridotto di concessionari si riscontrano nei casi dei giochi pubblici per i quali è necessaria una certa omogeneità a livello nazionale per quanto riguarda

gli aspetti gestionali, tecnologici e di controllo. In Italia, tale modalità si riscontra, ad esempio, per i “giochi numerici” e per le lotterie istantanee e differite (in quest’ultimo caso per la produzione e la verifica dei biglietti).

La scelta del modello organizzativo – affidamento del servizio a un unico concessionario o a più concessionari – è facoltà discrezionale della Pubblica Amministrazione in relazione all’efficacia nel perseguimento degli interessi pubblici.

Anche se i diversi giochi hanno caratteristiche proprie, esistono elementi ricorrenti nel sistema delle concessioni sulla base dei quali analizzare il sistema dei giochi in chiave unitaria.

Innanzitutto, il fatto che il sistema concessorio venga visto come una modalità per coniugare apertura al mercato con forme di tutela degli interessi pubblici.

Un altro aspetto rilevante riguarda la “segmentazione verticale” del settore dei giochi sulla base della quale la titolarità dell’attività, il controllo, la vigilanza e la gestione sono separate. Come già detto, la titolarità è pubblica e viene affidata tramite concessione. Il controllo e la vigilanza sono svolti dall’Amministrazione Pubblica tramite ADM, mentre la gestione viene affidata all’esterno in forma unitaria o in singole parti a più concessionari. Accanto allo schema della convenzione, inteso come accordo tra privati e l’Amministrazione, si riscontra in via prevalente lo schema della gestione indiretta dei giochi.

Altri tratti che presentano una certa uniformità tra i diversi giochi riguardano la vigilanza, i controlli e la revoca del rapporto concessorio, nonché la durata della convenzione, le responsabilità tecnico-organizzative ed economico-finanziarie e il rischio d’impresa.

Pur in presenza delle molteplici articolazioni della riserva statale in relazione a diversi giochi, il modello concessorio appare abbastanza uniforme specialmente per quanto attiene alla vigilanza e al rischio del concessionario.

Secondo i dati del *Libro Blu* di ADM del 2021,¹ il numero di concessioni e autorizzazioni è ripartito per tipologia di gioco come segue:

- Giochi a base sportiva e ippica: 214
- Concessioni gioco *on-line* (GAD): 96
- Apparecchi AWP e VLT: 11
- Bingo di sala: 192
- Giochi numerici a totalizzatore: 1
- Lotto e lotterie: 1

¹ Si tratta di informazioni che si trovano nell’Appendice del Rapporto di ADM.

2.3 Il concessionario

Chi si occupa di gestione dei giochi diventa un “incaricato di pubblico servizio”.

I concessionari sono selezionati da ADM in seguito a procedure aperte, competitive e non discriminatorie.

Per l’accesso alle gare pubbliche volte a individuare i concessionari, i partecipanti devono soddisfare requisiti di ordine generale, tra i quali quello di moralità professionale, che assume una particolare rilevanza per ragioni di sicurezza e di lotta alla criminalità. Inoltre, gli aspiranti concessionari debbono in alcuni casi possedere caratteristiche specifiche; ad esempio, nel caso dei giochi a distanza, devono avere una adeguata capacità tecnico-infrastrutturale; in altri casi, le capacità richieste riguardano aspetti economico-finanziari.

In genere, il criterio per l’affidamento della concessione a seguito di gara pubblica deve considerare l’offerta economicamente più vantaggiosa. Come è richiesto di consueto nelle procedure a evidenza pubblica, le gare devono prevedere i criteri di valutazione che vanno applicati in sede di selezione, tenendo anche conto della sostenibilità, nel periodo concessorio, dell’investimento sostenuto dal concessionario per aggiudicarsi la gara.

Le gare non possono prevedere un favore nei confronti degli operatori che già sono sul mercato. La proroga della concessione è prevista in casi limitati, necessari e urgenti, anche se di fatto alcune concessioni sono state rinnovate anche più volte.

Specificatamente, con la legge di bilancio 2023, è stata prevista la proroga delle concessioni sino al 31 dicembre 2024 per i seguenti giochi:

- Gioco pubblico a distanza,
- Bingo,
- Gioco con apparecchi da divertimento e intrattenimento (VLT e AWP),
- Scommesse su eventi sportivi (anche ippici) e non sportivi².

Nel modello concessorio italiano, il rischio di un eventuale mancato recupero dei costi sostenuti, anche di quelli inerenti agli investimenti infrastrutturali, è interamente a carico del concessionario. Quest’ultimo deve assicurare i livelli del servizio del gioco e gli standard qualitativi stabiliti nella convenzione con il concedente. Se non viene assicurato quanto stabilito nella convenzione, sono previste penali e in casi estremi la revoca della concessione.

² Per gli altri giochi pubblici, le scadenze delle concessioni sono le seguenti: (i) giochi numerici a quota fissa (ad esempio, le lotterie): 30 novembre 2025; (ii) lotterie ad estrazione istantanea: 30 settembre 2028; (iii) giochi numerici a totalizzatore nazionale (Superenalotto): 1° dicembre 2030.

Nelle sue attività, il concessionario deve fronteggiare numerosi rischi, tra i quali anche quelli generati da cambiamenti normativi che possono riguardare modifiche di alcuni elementi della convenzione.

In linea con lo spirito del modello concessorio, la pubblica amministrazione pretende un pagamento dal concessionario, che può assumere forme diverse a seconda delle tipologie di gioco. La forma principale è il prelievo unico erariale (Preu) che viene versato all'ADM, il cui importo può differire in relazione ai vari giochi.

Inoltre, il concessionario affronta un altro rischio legato all'articolazione della filiera. Poiché è affiancato da uno o più operatori ausiliari, le cui attività generano profitto,³ il concessionario, dovendo garantire il versamento delle somme raccolte in tutto il percorso della filiera al Fisco in qualità di "agente della riscossione", risponde degli eventuali mancati introiti dei punti di vendita (legati alle attività degli altri operatori). Egli è quindi il responsabile del versamento del denaro prodotto dal gioco relativamente alla sua concessione.

Infine, il concessionario è sottoposto a controlli reiterati del concedente dovendo anche rispondere del corretto adempimento degli obblighi del servizio concessorio e avendo la responsabilità amministrativa nei confronti della Pubblica Amministrazione di eventuali danni patrimoniali.

Il modello concessorio adottato in Italia nel settore dei giochi pubblici, sia nel suo complesso, sia nelle diverse articolazioni relative alle singole attività, si è mostrato come un valido schema organizzativo, indispensabile per tutelare i rilevanti interessi pubblici del comparto e, simultaneamente, tenere insieme i diversi elementi di un sistema altamente eterogeneo e non facile da governare. È incontrovertibile che con tale modello il decisore pubblico italiano abbia ben presidiato il settore, garantendone la tenuta e assicurando il perseguimento di molteplici obiettivi, tra i quali in particolare la sicurezza, la tutela delle fasce deboli della popolazione e il gettito fiscale, permettendo allo stesso tempo ai cittadini di giocare secondo i propri desideri.

Anche se negli ultimi anni si è avuto un aumento del gioco illegale, tale fenomeno non è imputabile al modello concessorio adottato in Italia. Esso è invece espressione di aspetti che riguardano la forte innovazione tecnologica che ha caratterizzato il comparto dei giochi (tant'è che, indipendentemente dal peso dell'economia non osservata, anche altri Paesi hanno visto una crescita sostenuta del gioco illegale), la velocità di assorbimento delle tecnologie informatiche da parte delle nostre istituzioni e altre problematiche che affliggono l'Italia e incidono sull'illegalità (quali, ad esempio, la criminalità organizzata, il livello del capitale sociale, la solidità delle istituzioni, ecc.).

Ciò nondimeno, esistono alcuni aspetti del modello concessorio che possono essere migliorati. Tra questi, emerge in particolare una progressiva frammentazione del quadro regolatorio, anche a livello territoriale. Questo tende

³ Ad esempio, nel caso delle VLT, oltre al concessionario, figurano il gestore (che si occupa della funzionalità degli apparecchi per il gioco essendo il titolare di un diritto reale su essi) e l'esercente (che ha titolarità dell'esercizio commerciale dove sono ubicati gli apparecchi); nel caso del bingo, accanto al gestore delle sale figura il responsabile del controllo centralizzato, ecc.

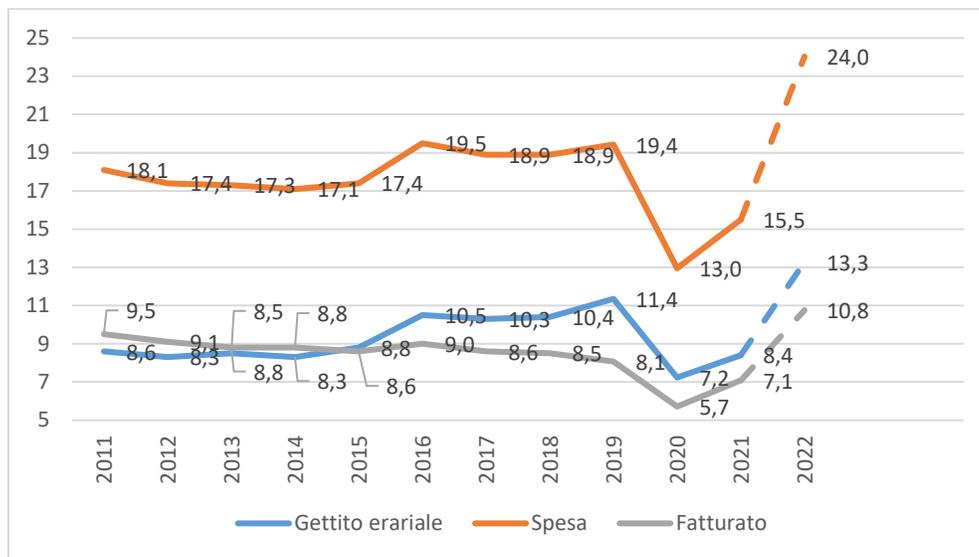
sia a far crescere il rischio imprenditoriale legato all'evoluzione normativa, sia a rendere eccessivamente frequente l'utilizzo delle proroghe delle concessioni, con effetti negativi sul grado di efficienza e concorrenza del settore.

3 Il gioco regolamentato in Italia: una fotografia

3.1 Le dimensioni economiche del settore e tendenze recenti

Dopo la forte contrazione registrata nel 2020 e proseguita in parte anche nel 2021, la spesa per le attività di gioco con vincite in denaro ha registrato una significativa ripresa, riportandosi sui livelli del periodo precedente la pandemia di Covid-19⁴. Secondo le prime stime pubblicate dall’Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM), nel 2022 la spesa è stata di oltre 24 miliardi di euro (Figura 1). Sottraendo l’importo del gettito erariale, pari a 13,3 miliardi di euro nel 2022, si ottiene un valore del fatturato complessivo del settore di 10,8 miliardi di euro.

Figura 1 – Spesa, gettito erariale e fatturato del settore dei giochi con vincite in denaro
(miliardi di euro)



Fonte: Agenzia delle Dogane e dei Monopoli.

Nota: i dati relativi al 2022 sono stati stimati, ipotizzando che la spesa del gioco a distanza sia rimasta invariata rispetto all’anno precedente.

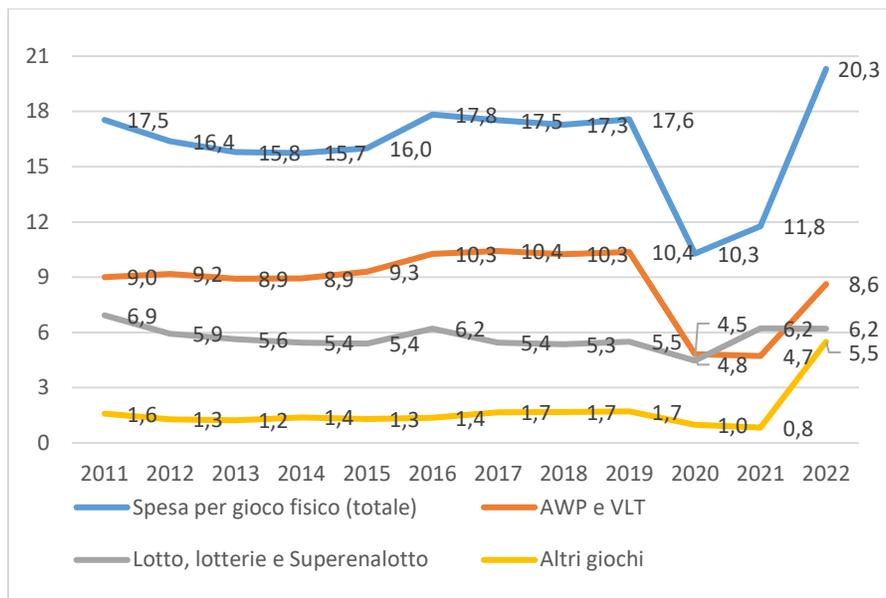
L’evoluzione del fatturato complessivo nasconde andamenti non completamente uniformi per le singole categorie di giochi. La spesa in giochi fisici, che rappresenta la componente principale della spesa complessiva, è stata pari

⁴ È opportuno ricordare le principali definizioni degli aggregati che descrivono il gioco con vincite in denaro. L’ammontare complessivo delle puntate effettuate dai giocatori è definito raccolta. Sottraendo alla raccolta gli importi delle vincite si ottiene il valore della spesa effettivamente sostenuta dai giocatori, che rappresenta al contempo una misura dei ricavi per le imprese che offrono i giochi. Sottraendo alla spesa il valore del gettito erariale sui giochi si ottiene il valore del fatturato. I dati relativi al periodo 2011-2021 commentati nelle figure 1- 7 provengono dal Libro Blu, pubblicato annualmente da ADM. Per il 2022, i dati sono invece quelli pubblicati nell’ultima edizione disponibile dei bollettini statistici trimestrali dell’ADM. Tutti i documenti sono disponibili sul sito dell’ADM: <https://www.adm.gov.it/portale/pubblicazioni>. I dati relativi alla spesa ricreativa delle famiglie vengono prodotti e pubblicati dall’Istat (<https://www.istat.it/it/conti-nazionali>). La fonte delle informazioni sulle entrate tributarie è il Ministero dell’Economia e delle Finanze (https://www1.finanze.gov.it/finanze/entrate_tributarie/public/###testata).

nel 2022 a 20,3 miliardi di euro, un valore superiore a quello del periodo anteriore alla pandemia (Figura 2). La spesa per apparecchi AWP e VLT, pur rappresentando oltre il 42 per cento della spesa complessiva in giochi fisici, nel 2022 è stata pari a 8,6 miliardi, un importo sensibilmente inferiore di quello registrato nel 2019, quando era stata superiore ai 10 miliardi di euro (Figura 2). La spesa per Lotto, lotterie e Superenalotto aveva già recuperato nel 2021 i livelli registrati prima del periodo pandemico, ed è rimasta nel 2022 sostanzialmente stabile, a 6,2 miliardi di euro. L'incremento più significativo si è registrato nella categoria residuale degli "altri giochi", che è passata da importi inferiori ai 2 miliardi di euro prima della crisi del Covid-19 a 5,5 miliardi di euro nel 2022⁵.

⁵ Gli "altri giochi" comprendono principalmente i giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo e i giochi di sorte a quota fissa, i giochi numerici a totalizzatore e i giochi a base sportiva, oltre ad altre tipologie che presentano un'incidenza inferiore in termini di spesa complessiva.

Figura 2 – Spesa per gioco fisico
(miliardi di euro)

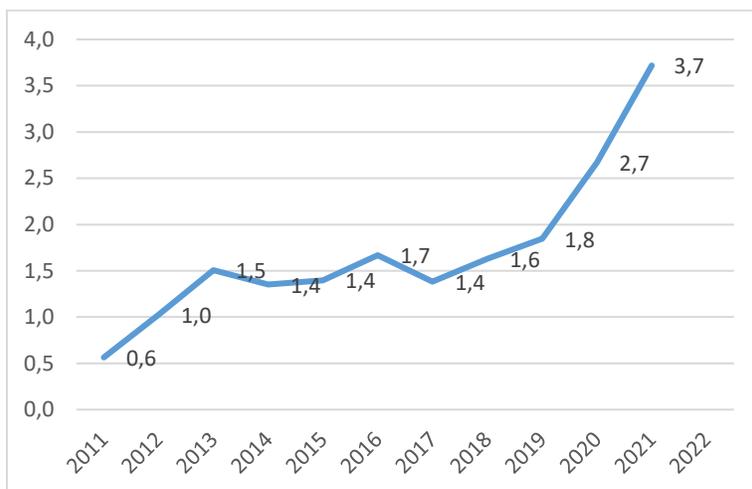


Fonte: Agenzia delle Dogane e dei Monopoli.

Il canale del gioco a distanza, per il quale non sono ancora disponibili i dati relativi al 2022, ha registrato una crescita progressiva nello scorso decennio, passando da 560 milioni di euro nel 2011 a 3,7 miliardi nel 2021 (Figura 3). Nel 2020 e nel 2021, durante il periodo pandemico, la crescita ha registrato una sensibile accelerazione, che ha compensato in modo molto parziale la contrazione del gioco fisico.

Figura 3 – Spesa per gioco a distanza

(miliardi di euro)

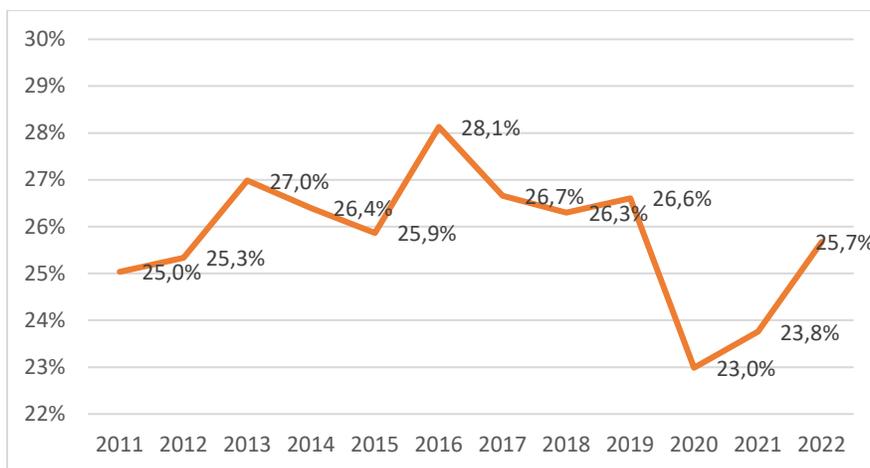


Fonte: Agenzia delle Dogane e dei Monopoli.

Una migliore comprensione dell'andamento complessivo della spesa per giochi con vincite in denaro può essere ottenuta misurando tale variabile in rapporto alla spesa complessiva per attività ricreativa delle famiglie italiane, desunta dai dati della contabilità nazionale prodotti dall'ISTAT. La Figura 4 mostra una variabilità abbastanza contenuta durante lo scorso decennio, con una contrazione dal 27 al 23 per cento nel 2020, durante il periodo pandemico, che è stata recuperata soltanto in parte nel biennio successivo⁶.

⁶ Per un'analisi dettagliata delle determinanti della spesa per giochi con vincite in denaro si veda il report "Il gioco con vincite in denaro: analisi del mercato, della filiera e dei comportamenti" della Luiss Business School e Ipsos (giugno 2021).

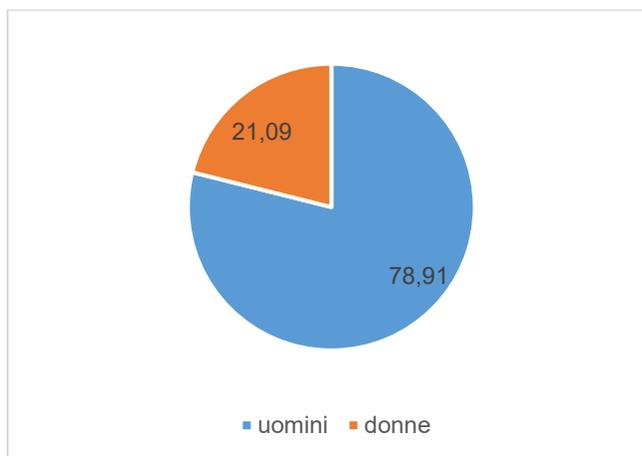
Figura 4 – Spesa per gioco in rapporto alla spesa ricreativa delle famiglie
(valori percentuali)



Fonte: Agenzia delle Dogane e dei Monopoli e Istat.

Nell’ambito delle variabili registrate per il settore dei giochi, ADM rileva anche alcune informazioni sulla composizione demografica dei titolari di conti per il gioco a distanza. La Figura 5 mostra che nel 2021 poco meno dell’80 per cento dei conti era registrato da individui di sesso maschile.

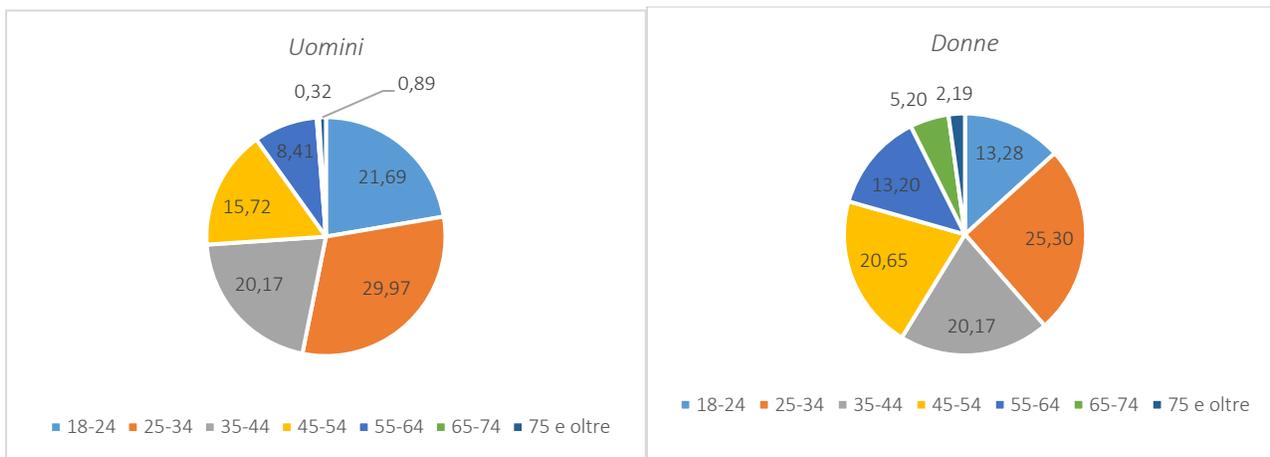
Figura 5 – Conti online attivi per genere
(valori percentuali)



Fonte: Agenzia delle Dogane e dei Monopoli.

I giovani maschi tra i 25 e i 34 anni sono il 30 per cento del totale dei titolari, e quelli di età tra i 18 e i 24 anni un ulteriore 21,7 per cento (Figura 6). La quota dei giovani è invece inferiore nel caso di soggetti di sesso femminile.

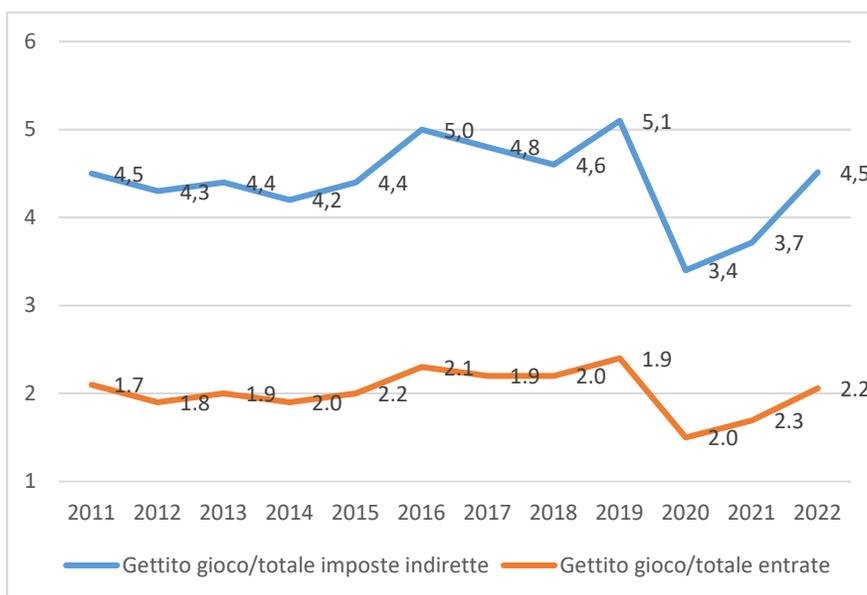
Figura 6 – Conti online attivi per età e sesso
(valori percentuali)



Fonte: Agenzia delle Dogane e dei Monopoli.

Il contributo delle entrate derivanti dal gioco con vincite in denaro al gettito fiscale complessivo è rilevante. La Figura 7 mostra che esso nel 2022 era pari al 4,5 per cento del complesso delle imposte indirette e al 2,2 per cento del totale delle entrate fiscali. L'andamento ha tuttavia risentito della contrazione del valore della spesa durante il periodo pandemico; i livelli del 2019 non sono stati completamente recuperati.

Figura 7 – Rapporto tra gettito erariale dai giochi e imposizione fiscale indiretta e totale
(valori percentuali)



Fonte: Agenzia delle Dogane e dei Monopoli e Ministero dell'Economia e delle Finanze.

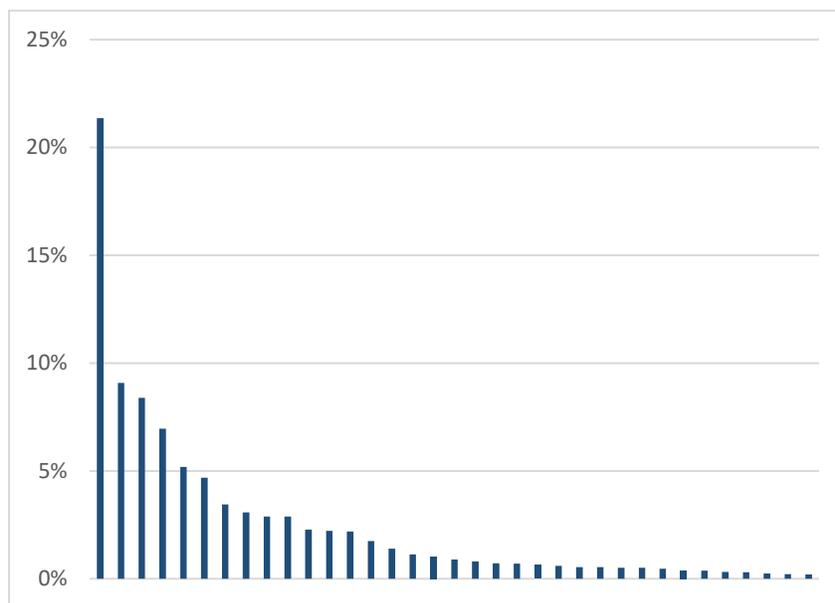
3.2 Le principali imprese del settore e le loro caratteristiche

In base ai dati di bilancio delle imprese del settore 92.00 nel sistema di classificazione Ateco 2007, relativo alle “Attività riguardanti le lotterie, le scommesse, le case da gioco”, registrati dalla banca dati commerciale “Analisi Informatizzata delle Aziende Italiane” (AIDA), prodotta da Bureau van Dijk, nel 2021 erano attive in Italia quasi 2.000 società di capitale⁷. La struttura industriale del settore è tuttavia fortemente concentrata. Sulla base dei dati di bilancio, il valore del fatturato delle prime 10 imprese è superiore ai due terzi del valore complessivo⁸.

La forte concentrazione del settore non deve tuttavia essere interpretata come un indice di scarsa concorrenza. La classificazione Ateco include infatti imprese con caratteristiche di attività assai diverse, che spaziano dai grandi titolari delle concessioni di gioco che offrono i loro servizi ai singoli gestori, a operatori quali sale scommesse o sale giochi organizzate come una società di capitale.

La Figura 8 mostra le quote di mercato delle prime 35 imprese in base ai ricavi complessivi, che confermano la forte concentrazione del settore.

Figura 8 – Quota dei ricavi delle prime 35 imprese del settore dei giochi con vincite in denaro nel 2021
(valori percentuali)



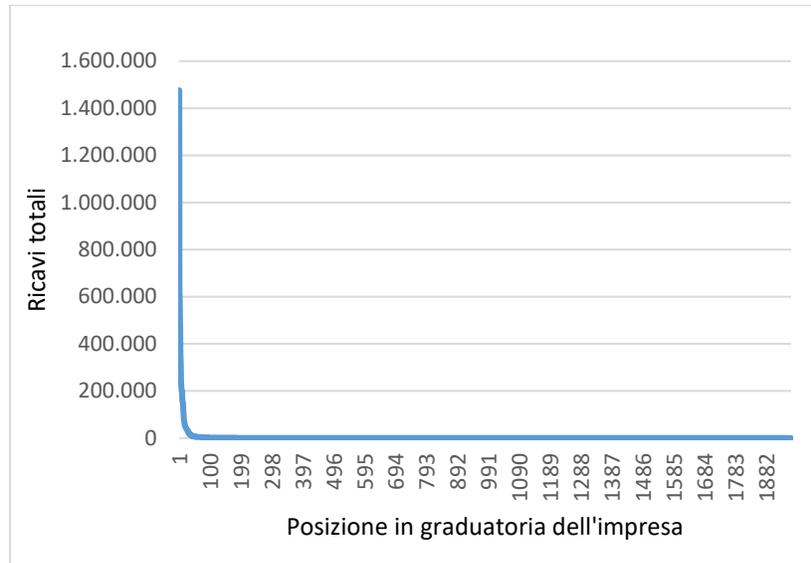
Fonte: Bureau van Dijk, AIDA.

⁷ Se si considerano anche le società di persone, il numero sale a oltre 9.000. Per un confronto si veda il paragrafo 3.5.1 del report “Il gioco con vincite in denaro: analisi del mercato, della filiera e dei comportamenti” della Luiss Business School e Ipsos.

⁸ Informazioni indirette sul valore della raccolta e della spesa per singolo intermediario registrate dall’ADM, purtroppo non disponibili per questa ricerca, forniscono una rappresentazione assai simile, sia pure con qualche differenza anche rilevante relativa a singoli intermediari. Nel computo, i ricavi di una rilevante impresa attiva nel settore dei giochi, che è registrata in un diverso settore Ateco sono state riattribuite al settore dei giochi.

L'elevatissimo numero di società di capitale di dimensione molto contenuta è evidenziato dalla Figura 9, che riporta il valore dei ricavi delle 1.961 imprese del settore che hanno registrato nel 2021 un importo positivo.

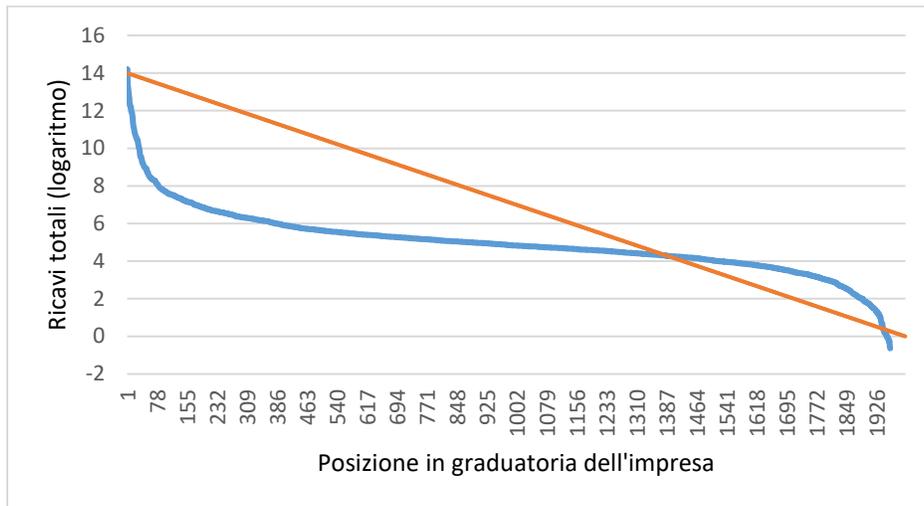
Figura 9 – Ricavi delle 1.961 imprese del settore dei giochi con ricavi positivi nel 2021
(migliaia di euro)



Fonte: Bureau van Dijk, AIDA.

La forte concentrazione del mercato è evidenziata anche dalla Figura 10, che riporta la relazione tra il logaritmo naturale dei ricavi e la posizione in graduatoria di ciascuna impresa. La letteratura economica ha evidenziato, che nella maggior parte dei settori produttivi, questa relazione è ben approssimata da una retta decrescente, come quella rappresentata dalla linea color ocra nella Figura 10. Gli scostamenti al di sotto della linea retta indicano la presenza di un numero relativamente ampio di imprese grandi rispetto alla media di altri settori. Gli scostamenti al di sotto della retta segnalano invece la presenza di imprese di piccole dimensioni.

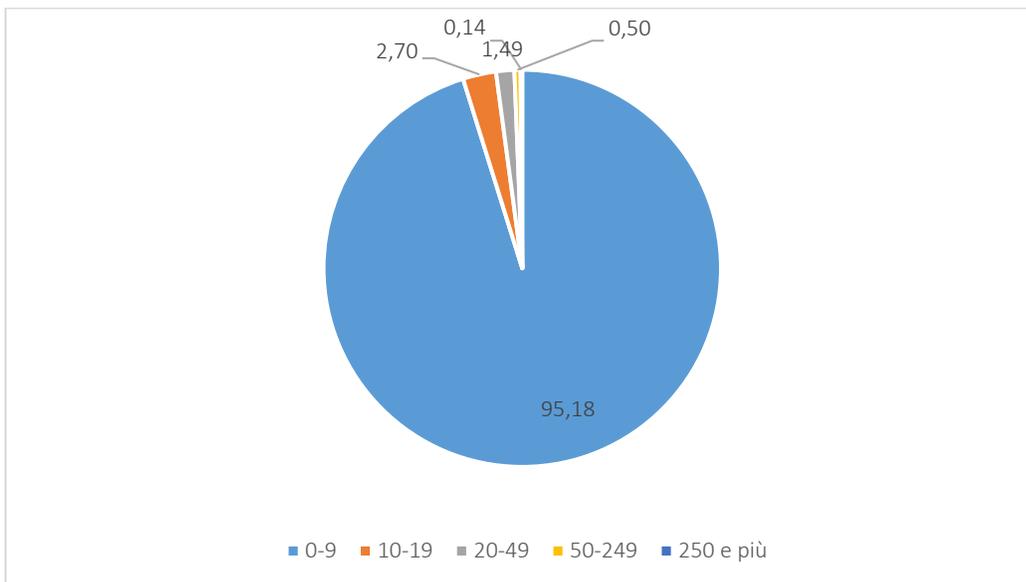
Figura 10 – Distribuzione “Power law” per dimensione delle imprese



Fonte: Elaborazioni originali su dati Bureau van Dijk, AIDA.

I dati relativi al numero di occupati per tutte le imprese operanti nel settore Ateco 92.00, comprese le ditte individuali e le società di persone, registrati dall'Istat, confermano la forte concentrazione del settore (Figura 11).

Figura 11 – Distribuzione delle imprese del settore dei giochi con vincite in denaro
(valori percentuali per classi di addetti)



Fonte: Istat

3.3 Le diverse tipologie di giocatori

Le motivazioni che spingono un individuo a cimentarsi con giochi con vincite in denaro possono essere molto diverse. Utilizzando la metodologia dell'analisi discriminante (Rencher e Christensen, 2012) applicata alle risposte date a un gruppo di domande sulle motivazioni del gioco proposte da Ipsos nell'indagine condotta per il report del 2021 (Luiss Business School e Ipsos 2021), i diversi giocatori sono stati raggruppati in tre categorie: (i) giocatori animati da spirito ricreativo e in cerca di distrazioni; (ii) giocatori attratti dall'incertezza dell'esito e dalla possibilità di una grande vincita; e (iii) giocatori che sovrastimano la probabilità di vincita. La Tabella 1 mostra le caratteristiche dei diversi gruppi⁹.

Tabella 1 – Determinanti del gioco e categorie di giocatori

Giocatori animati da spirito ricreativo e in cerca di distrazioni

Coloro che giocano per:

- Divertimento e svago
- Vivere emozioni intense
- Conoscere persone nuove e per competizione
- Occupare il tempo e vivere un momento per/con sé stessi
- Per distrarsi dai problemi e fare qualcosa di diverso

Giocatori attratti dall'incertezza dell'esito e dalla possibilità di una grande vincita

Coloro che giocano per:

- Poter avere delle entrate inattese
- Il piacere di giocare con risultati inattesi (per cimentarsi con l'alea)
- Poter avere una grande vincita
- Poter cambiare vita

Giocatori che sovrastimano le probabilità di vincita

Coloro che giocano:

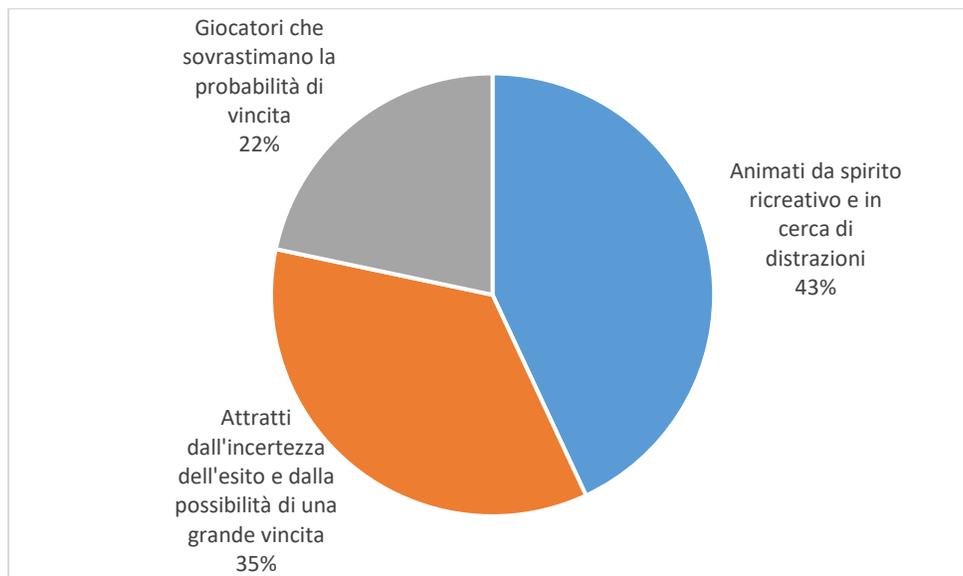
- Sottostimando i costi del gioco
- Sovrastimando la probabilità di vincita

Il primo gruppo di giocatori è cosciente delle caratteristiche del gioco: sa che si tratta di uno svago che ha un costo, non ritiene di poter realizzare in media delle vincite, ma è soddisfatto dall'esperienza del gioco in sé. Il secondo gruppo di giocatori apprezza del gioco soprattutto l'incertezza che genera nei flussi di reddito. Sulla base della classificazione proposta nel report del 2021 (Luiss Business School e Ipsos 2021), sono individui amanti del rischio quando l'importo della (probabile) perdita è limitato e quello della (improbabile) vincita è molto elevato, come nel caso delle lotterie nazionali (soprattutto se prevedono un jackpot). Il terzo gruppo include invece gli individui che hanno un'errata percezione delle probabilità di vincita e quindi dei costi del gioco, probabilmente perché sono

⁹ I gruppi sono stati ottenuti sulla base dei risultati di un'analisi *cluster* delle diverse caratteristiche.

affetti dai *bias* cognitivi che sono stati ampiamente studiati dall'economia comportamentale¹⁰. Mentre per i primi due gruppi di individui la scelta di giocare è perfettamente razionale¹¹, il terzo gruppo beneficerebbe di una maggiore consapevolezza di quali sono le conseguenze del gioco. L'incidenza delle tre categorie sul totale dei giocatori è rappresentata nella Figura 12.

Figura 12 – Distribuzione delle diverse tipologie di giocatori
(valori percentuali sul totale)



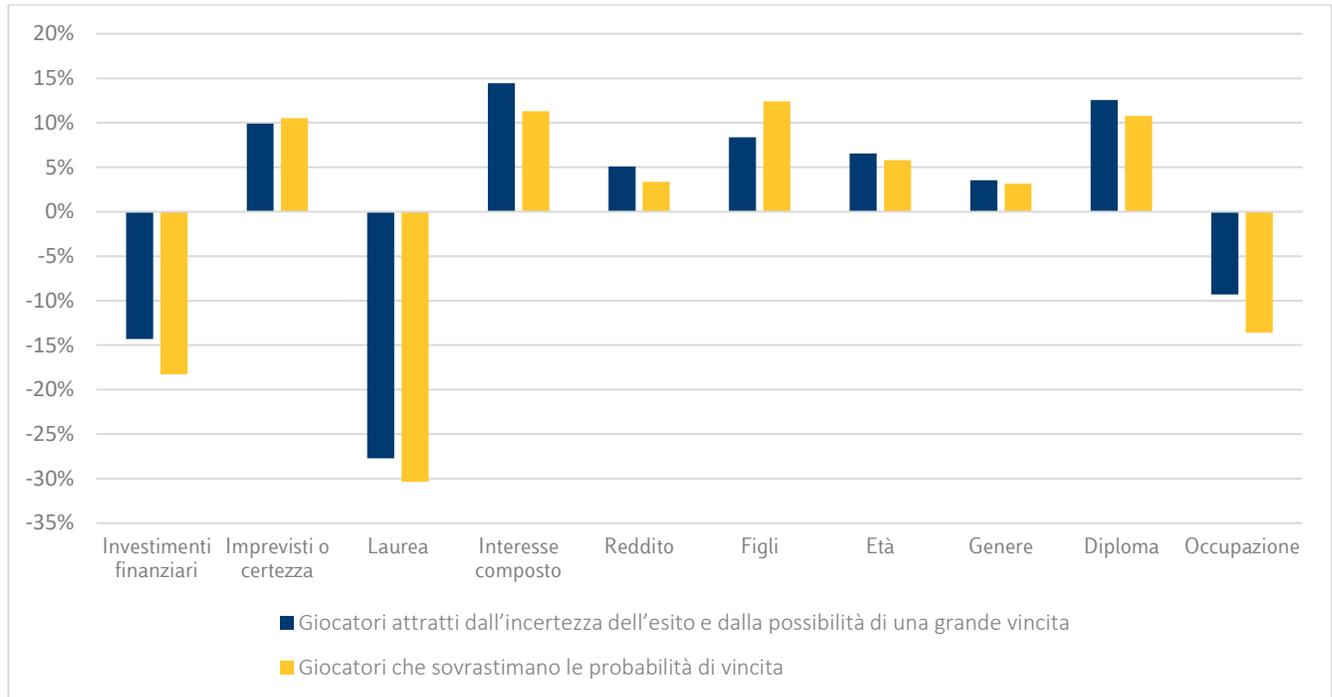
Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

Una volta individuati attraverso l'analisi discriminante le diverse categorie di giocatori, è possibile verificare quali sono le differenze nelle loro caratteristiche socio-economiche. La Figura 13 mostra che, prendendo come gruppo di riferimento i giocatori "Animati da spirito ricreativo e in cerca di distrazioni", chi ha una più elevata autovalutazione delle proprie conoscenze degli investimenti finanziari, gli occupati e i laureati hanno una minore probabilità di giocare perché sono "attratti dall'incertezza o dalla possibilità di una grande vincita" o perché "sovrastimano la probabilità di vincita". Nel caso dei laureati, la probabilità è inferiore di oltre il 30 per cento. Hanno invece una maggiore probabilità di essere giocatori consapevoli, che decidono di giocare "per spirito ricreativo e per cercare distrazioni", quelli che sono avversi al rischio e all'incertezza, che conoscono la nozione di tasso di interesse composto, che hanno figli e un reddito familiare più elevato, e che sono più anziani.

¹⁰ A questo proposito, si veda in particolare l'appendice A1 del report del 2021 (Luiss Business School e Ipsos 2021), ed anche Ariyabuddhiphongs (2011), Bruce (2013), Conlinsk (1993), Griffiths e Wood (2001), Johnson e Bruce (1993), von Neumann e Morgenstern (1944), e Nyman et al. (2008).

¹¹ Maggiori dettagli sulle scelte razionali sono disponibili in Fireman e Savage (1948).

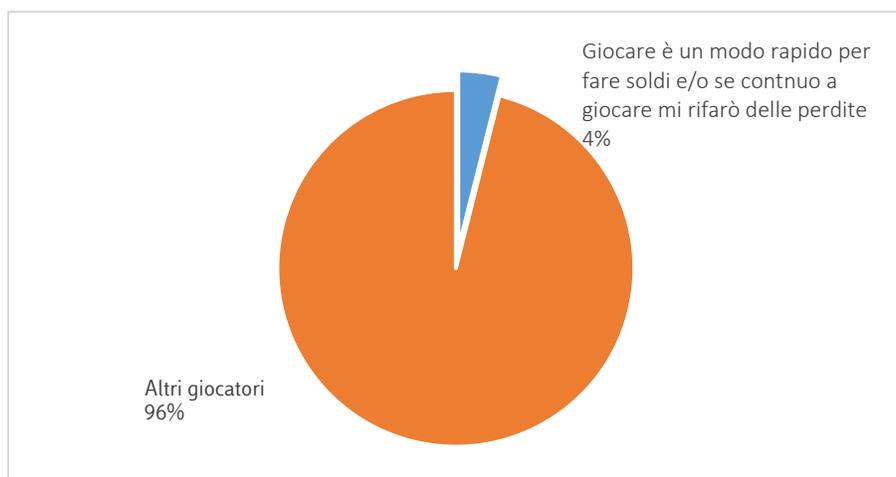
Figura 13 – Caratteristiche socio-demografiche delle diverse categorie di giocatori
(valori percentuali)



Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

Infine, utilizzando una specifica domanda posta da Ipsos, abbiamo individuato il sottogruppo di giocatori che sostengono che l'affermazione che "Giocare è un modo rapido per fare soldi facili" o quella che "Se continuo a giocare, alla fine mi rifarò delle perdite e guadagnerò dei soldi" li descrive perfettamente. Si tratta di un piccolo gruppo di giocatori (pari al 4 per cento) che, ovviamente, ha scarsissima contezza delle conseguenze del gioco e dei meccanismi ad esso sottostanti (Figura 14).

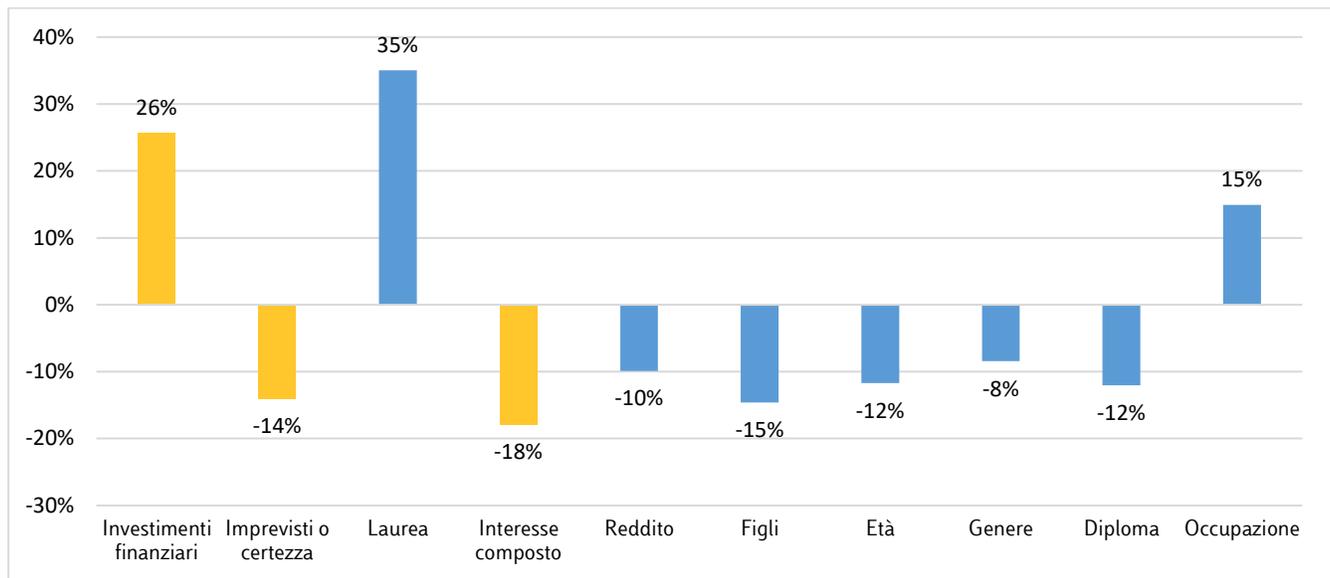
Figura 14 – Giocatori che ritengono che giocare è un modo rapido per fare soldi facili e che continuando a giocare ci si rifà delle perdite subite
(valori percentuali)



Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

Anche in questo caso, le caratteristiche socio-demografiche di questi individui sono sensibilmente diverse da quelle della media dei giocatori (Figura 15). Questi individui, che appaiono non pienamente consapevoli delle conseguenze del gioco e quindi potenzialmente vulnerabili, hanno una più elevata autovalutazione delle loro competenze finanziarie, ma non hanno dimestichezza con il concetto di interesse composto, e dichiarano di essere meno attratti da rischio e incertezza. Sorprendentemente, è più probabile che siano laureati.

Figura 15 – Caratteristiche socio-demografiche dei giocatori che confidano di fare soldi e/o recuperare le perdite (valori percentuali)



Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

3.4 La relazione tra gioco legale e gioco illegale

L'incidenza delle attività illegali nel settore del gioco con vincite in denaro non è marginale (Quintieri e Stamato, 2021). Utilizzando i dati rilevati da Ipsos nel 2021 e presentati nel precedente report (Luiss Business School e Ipsos 2021), è possibile costruire una stima che fornisce un'ulteriore conferma della rilevanza del fenomeno. Come pubblicato nel precedente report, nel 2021 in Italia circa 5 milioni di individui avevano giocato anche illegalmente. Utilizzando i dati di Ipsos è possibile stimare che, in media, la spesa annuale dei giocatori che hanno giocato anche illegalmente è stata superiore ai 900 euro¹². Ipotizzando, in via cautelativa, che i giocatori che hanno giocato anche illegalmente abbiano speso soltanto il 40 per cento del totale della loro spesa per giochi in canali illegali, si ottiene

¹² A questo proposito, è importante ricordare che la spesa è la differenza tra l'importo giocato e le vincite, ed è quindi sensibilmente inferiore all'importo giocato, che è invece la misura comunemente utilizzata per misurare l'entità del gioco illegale. Nella nostra analisi preferiamo utilizzare l'importo della spesa, che è un indicatore più adatto a misurare il processo di scelta dei singoli giocatori. La nota 15 presenta una stima dell'importo giocato illegalmente costruita a partire dalla nostra stima della spesa illegale.

comunque una stima del gioco illegale di circa 1,9 miliardi di euro, pari al 12,2 per cento del totale della spesa per giochi con vincite in denaro nel 2021¹³. Questo valore è sostanzialmente in linea con quello del peso dell'economia sommersa stimato dall'Istat, pari nel 2018, l'ultima rilevazione disponibile, al 12,4 per cento del PIL¹⁴. D'altro canto, se la quota della spesa per giochi illegali fosse stata invece pari all'80 per cento della spesa complessiva di chi ha giocato anche illegalmente, la stima della spesa per il gioco illegale salirebbe a circa 3,8 miliardi di euro¹⁵.

Poiché nel 2021 il gettito erariale complessivo del settore dei giochi è stato pari a circa il 55 per cento della spesa complessiva, si può stimare che la perdita per l'erario causata da gioco illegale sia di oltre un miliardo di euro, circa il 12,4 per cento delle entrate complessive per i giochi, lo 0,5 per cento delle imposte indirette e lo 0,2 per cento del totale delle entrate tributarie.

Accertato che il gioco illegale ha un peso sostanziale nel nostro Paese, è interessante comprendere quali ne siano le principali determinanti. A questo fine, nel seguito vengono presentati i risultati di un'analisi statistico-econometrica condotta sulla base dei dati rilevati da Ipsos in due apposite indagini condotte nel 2021 e nel 2022, la seconda delle quali viene presentata analiticamente nel Capitolo 4.

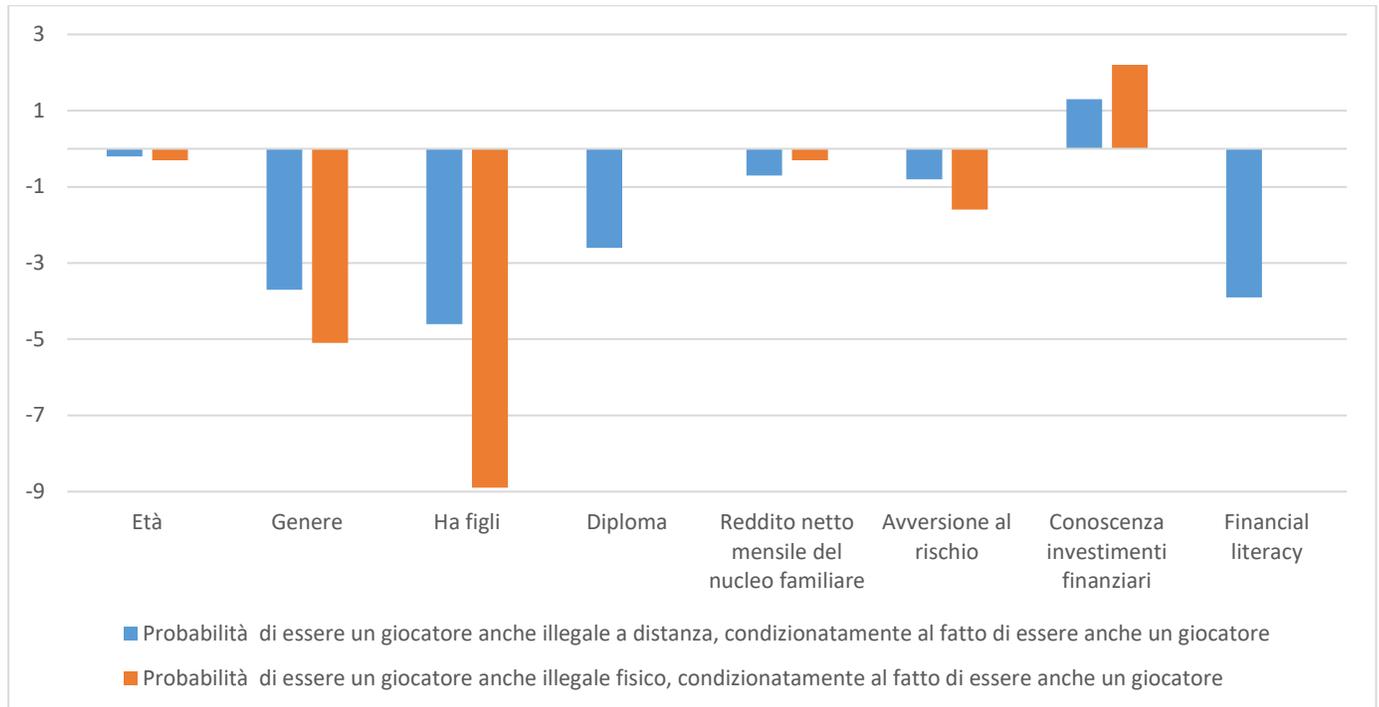
Un primo gruppo di evidenze riguarda le caratteristiche dei giocatori che hanno affermato di aver giocato anche illegalmente. La Figura 16 riporta la variazione della probabilità di essere un giocatore anche illegale, fisico o a distanza, al variare delle caratteristiche dei giocatori. La stima è stata condotta utilizzando un modello Probit di regressione binomiale (Wooldridge, 2015).

¹³ La credibilità della procedura di stima è avvalorata dal fatto che, stimando l'importo complessivo della spesa per giochi con vincite in denaro per l'intera popolazione italiana, a partire dai dati sulla spesa media mensile per il gioco interamente legale rilevati da IPSOS, si ottiene un valore che è pari al 98,4 per cento del valore della spesa complessiva pubblicata da ADM.

¹⁴ Per un approfondimento sull'economia non osservata si vedano: Istat (2022) e Ministero dell'Economia e delle Finanze (2022).

¹⁵ In base ai dati ADM, il valore medio delle giocate è di poco inferiore al quadruplo del valore della spesa. Le nostre stime implicherebbero quindi che l'importo delle giocate illegali possa essere compreso tra poco meno di 8 miliardi e poco meno di 16 miliardi di euro. Stime con analoghi ordini di grandezza sono presentate da Lottomatica-Censis (2021).

Figura 16 – Variazione della probabilità di essere un giocatore anche illegale fisico o online, condizionatamente al fatto di essere anche un giocatore
(valori percentuali)



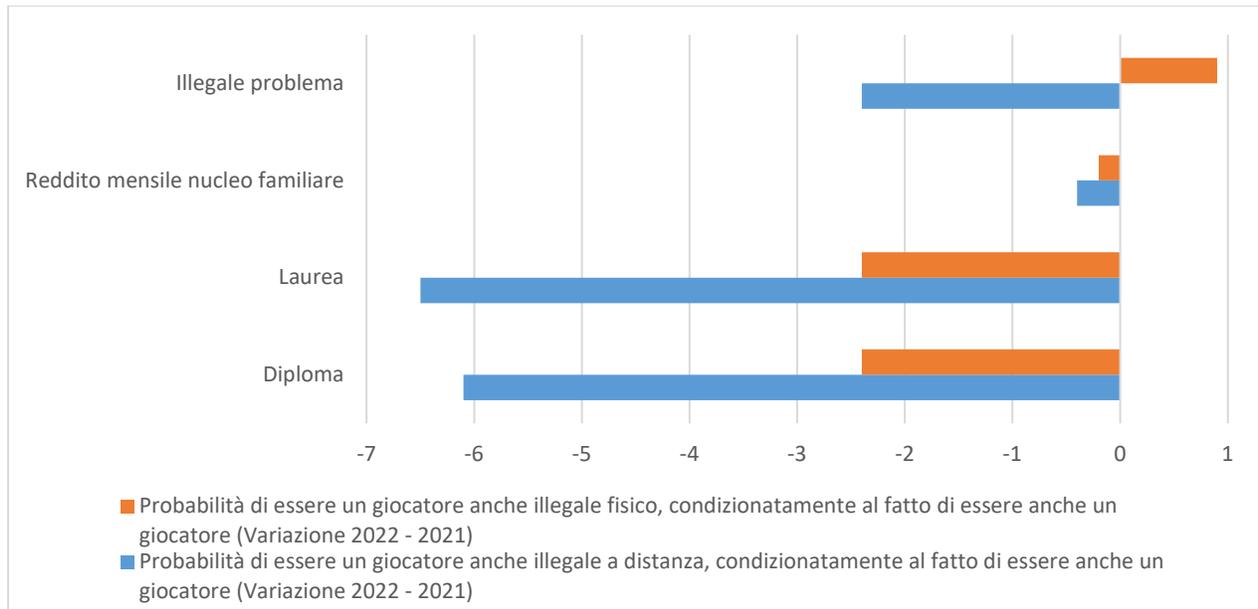
Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

I risultati mostrano che i giocatori che ritengono di avere una buona conoscenza degli investimenti finanziari hanno una maggiore probabilità di essere giocatori illegali, sia utilizzando il canale fisico sia quello online, di circa il 2 per cento. Poiché la percentuale di giocatori che gioca anche illegalmente è pari a circa il 10 per cento, l'incremento per quelli che ritengono di avere una buona conoscenza degli investimenti finanziari è di circa il 20 per cento. Rispetto alla media dei giocatori, quelli più anziani, con un più elevato livello di istruzione e con un maggior reddito mensile del nucleo familiare hanno una minore probabilità di giocare anche illegalmente. Avere figli ha un impatto assai rilevante sul gioco illegale, soprattutto quello fisico, come pure avere una più elevata avversione al rischio e una maggiore *financial literacy* (misurata in modo indipendente e non attraverso un'autovalutazione). Infine, i giocatori che ritengono che il gioco illegale sia un problema hanno maggiore probabilità di giocare soltanto legalmente.

Poiché l'indagine Ipsos su cui si basano i risultati presentati nella Figura 16 è stata condotta nel 2021, quando ancora erano presenti gli effetti della pandemia di Covid-19, l'analisi è stata ripetuta su un nuovo campione di rilevazioni effettuate da Ipsos nel 2022. La Figura 17 mostra le variazioni delle stime rispetto a quelle presentate nella Figura 16, per le sole variabili per le quali queste differenze sono statisticamente significative. I risultati mostrano che, con l'uscita dalla pandemia, è aumentato in modo sensibile l'impatto negativo di un più elevato livello di scolarizzazione sulla probabilità di essere un giocatore anche illegale. La percezione che il gioco illegale sia un problema riduce maggiormente la probabilità del gioco illegale a distanza, ma accresce quella del gioco

illegale fisico. L’impatto negativo del reddito sulla probabilità di essere un giocatore registra un lieve incremento. Tutti gli altri risultati rimangono sostanzialmente invariati.

Figura 17 – Variazione della probabilità di essere un giocatore anche illegale fisico o online tra il 2021 e il 2022, condizionatamente al fatto di essere anche un giocatore
(valori percentuali)



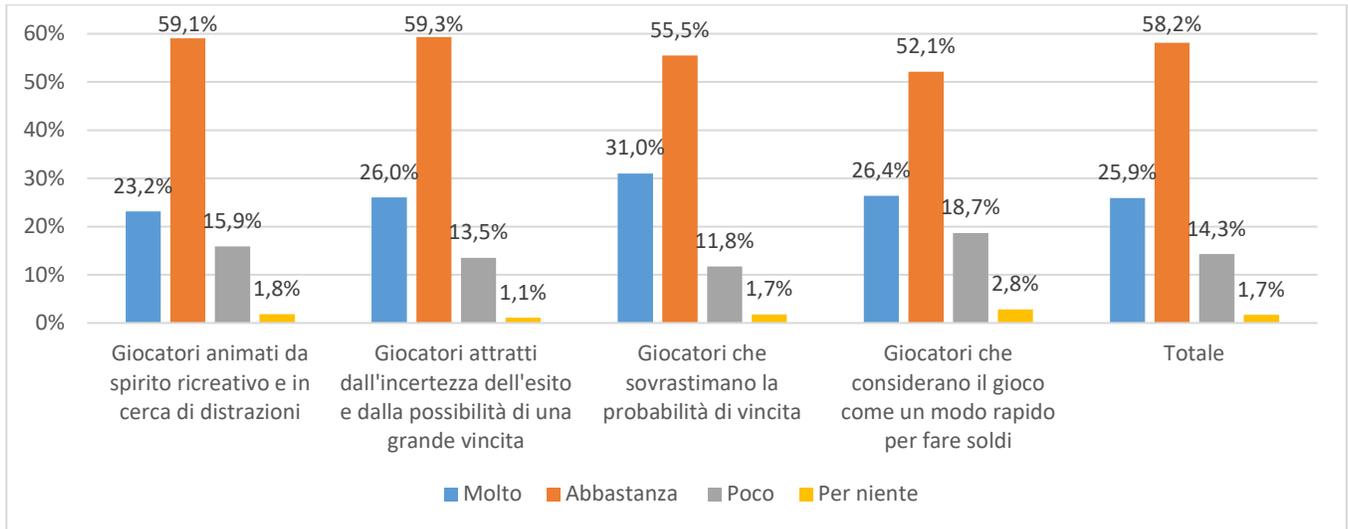
Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

In base alla classificazione descritta nel precedente paragrafo 3.4, i giocatori “animati da spirito ricreativo e in cerca di distrazioni” hanno una maggiore propensione a giocare anche illegalmente. Quelli “attratti dall’incertezza del rischio o dalla possibilità della grande vincita” e quelli che “sovrastimano la probabilità di vincita” hanno infatti una minore probabilità di giocare anche illegalmente, rispettivamente del 34 e del 49 per cento. All’interno del piccolo gruppo di giocatori che “confidano di fare soldi e/o recuperare le perdite”, ben il 57 per cento ha giocato anche illegalmente.

Un ulteriore approfondimento sul gioco illegale è possibile utilizzando i dati del questionario condotto da Ipsos nel 2023. I risultati sono oggetto di una dettagliata analisi nel capitolo 4. Nell’ambito di questo paragrafo ci si limita a commentare alcune evidenze classificando le risposte fornite dalle diverse categorie di giocatori descritte in precedenza.

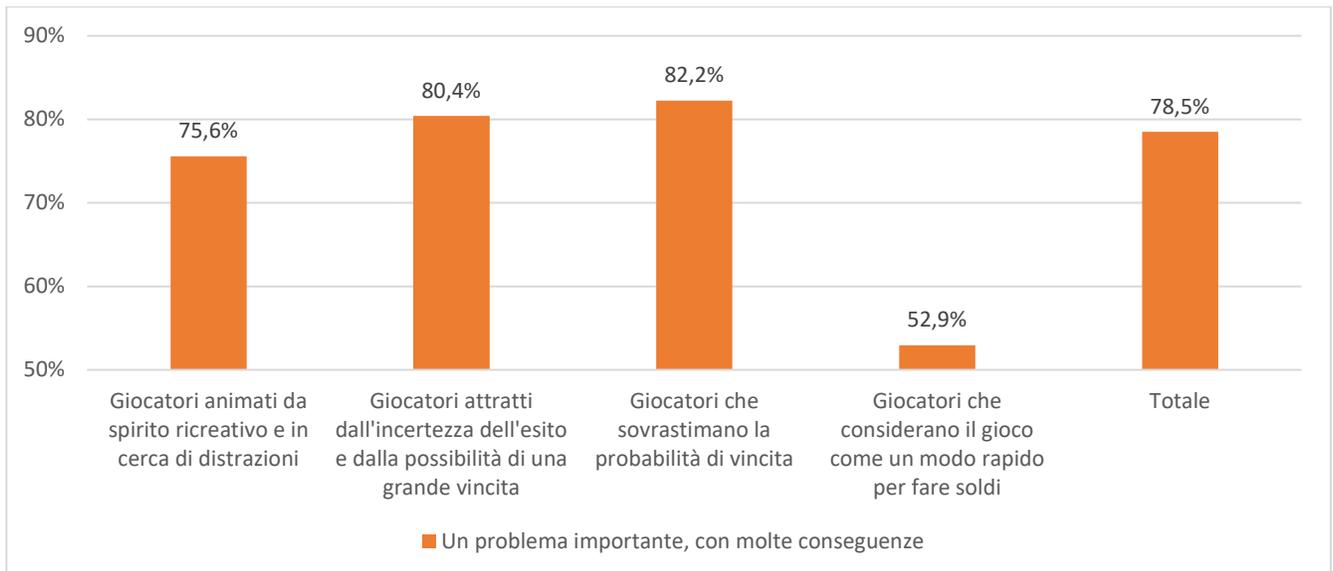
La Figura 18 mostra che i giocatori “animati da spirito ricreativo e in cerca di distrazioni” hanno una minore percezione della diffusione del gioco illegale in Italia rispetto alle altre categorie di giocatori. Questo risultato è abbastanza sorprendente, ma è coerente con l’evidenza che i giocatori “consapevoli” hanno anche una maggiore probabilità degli altri di giocare anche illegalmente, fatta eccezione per il gruppo dei vulnerabili, quelli che ritengono di “far soldi” giocando.

Figura 18 – Quanto è diffuso il gioco illegale in Italia? (Popolazione)
(valori percentuali)



Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

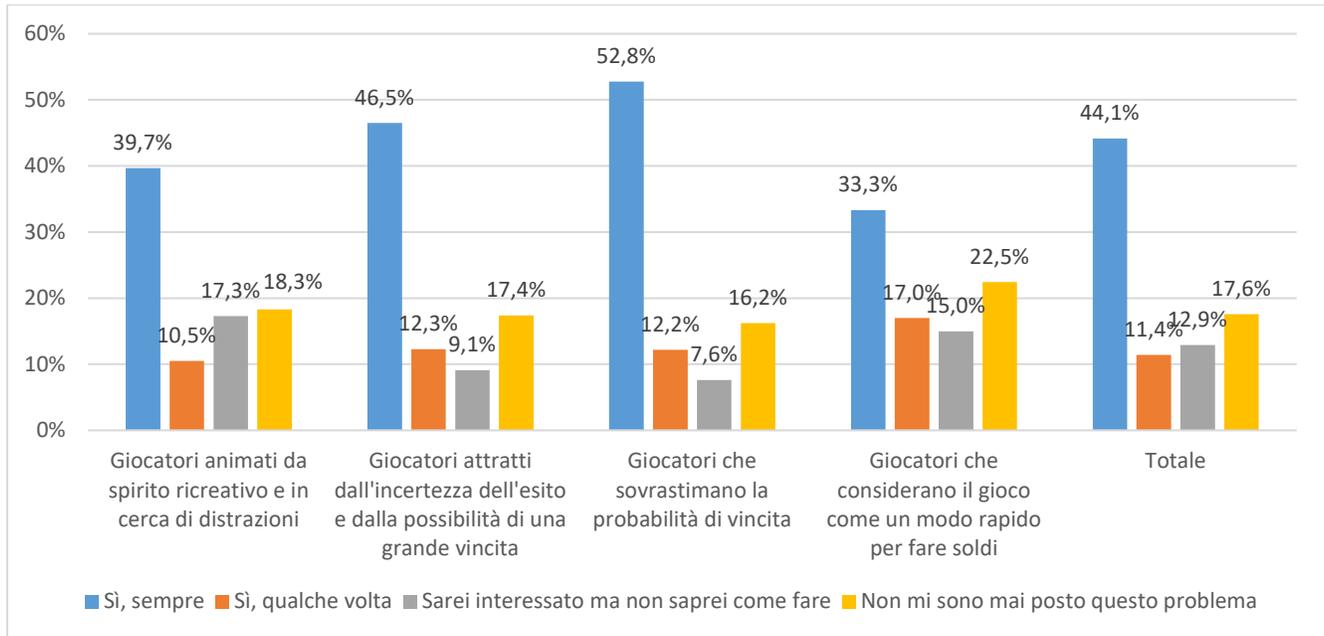
Figura 19 – La presenza del gioco illegale è un problema importante
(valori percentuali)



Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

In linea con il risultato precedente, la Figura 19 mostra che i giocatori “animati da spirito ricreativo e in cerca di distrazioni” hanno anche una minore percezione che il problema del gioco illegale sia rilevante rispetto a tutte le altre tipologie di giocatori. Ulteriore conferma della più scarsa attenzione dei giocatori “animati da spirito ricreativo e in cerca di distrazioni” per le problematiche del gioco illegale è evidenziata dal fatto che sono anche i meno attenti a verificare che il sito su cui giocano sia legale (Figura 20), con la sola eccezione di quelli che considerano il gioco “un modo rapido per fare soldi”.

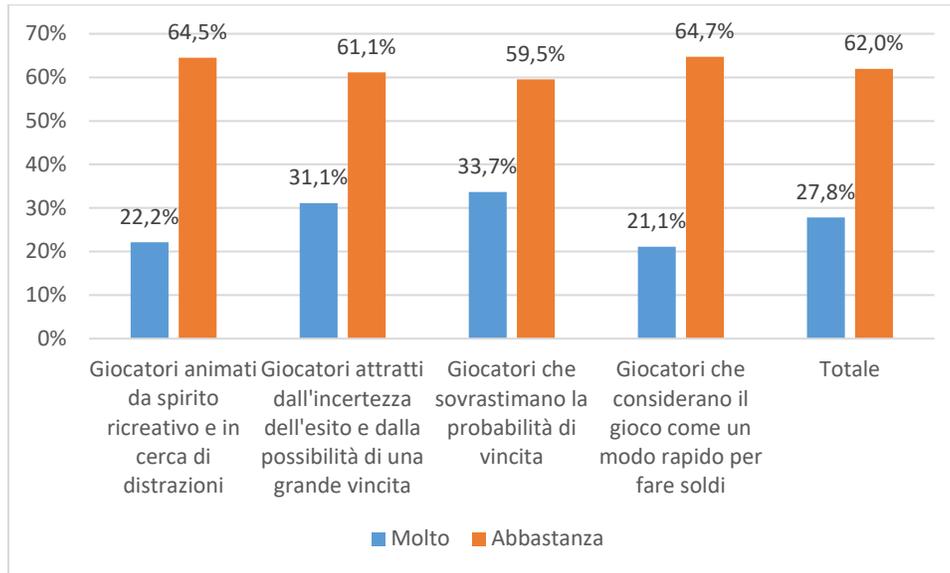
Figura 20 – Verifica che il sito su cui gioca sia legale?
(valori percentuali)



Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

Nel caso dei giocatori “animati da spirito ricreativo e in cerca di distrazioni”, la scarsa percezione delle problematiche del gioco, che evidentemente vivono come un’attività sulla quale hanno pieno controllo, si estende anche alla sensibilità sul gioco eccessivo. Come mostra la Figura 21, anche in questo caso soltanto i giocatori che considerano il gioco “un modo rapido per fare soldi” ritengono il gioco eccessivo meno diffuso.

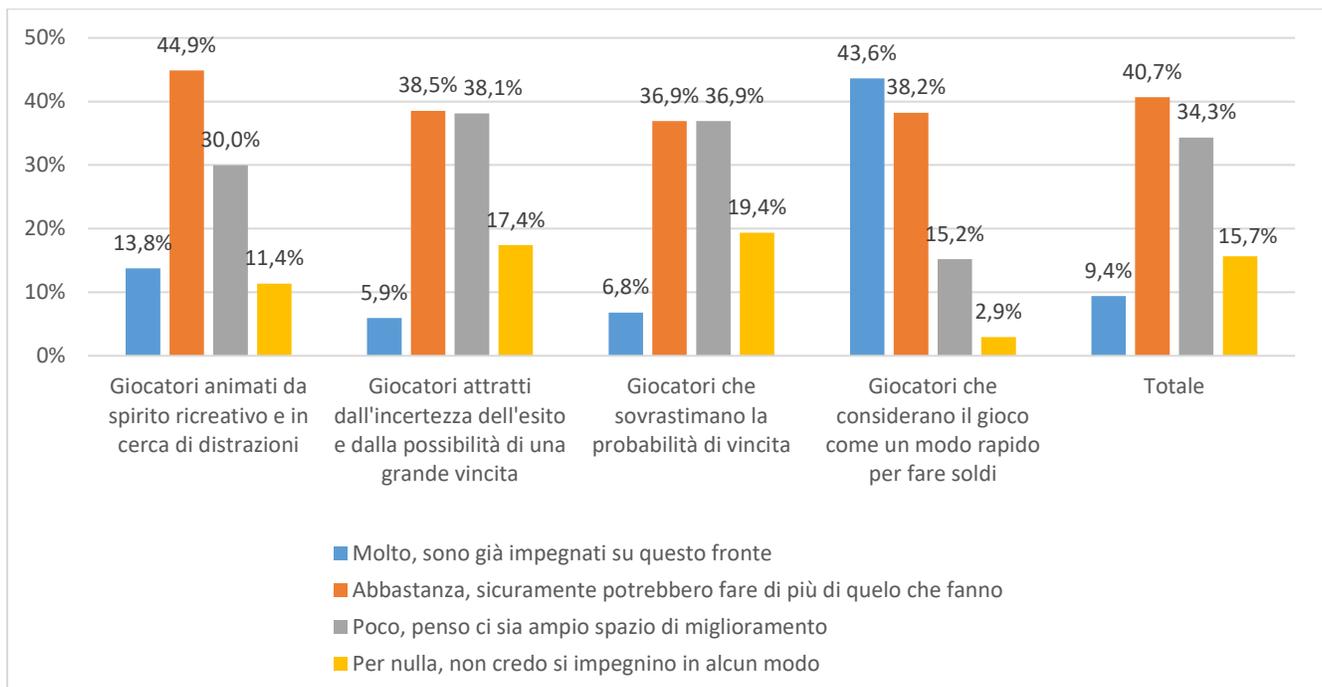
Figura 21 – Quanto è diffuso il gioco eccessivo in Italia?
(valori percentuali)



Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

Infine, la Figura 22 mostra che i giocatori più consapevoli hanno anche una più forte percezione che le aziende del settore dei giochi si preoccupino delle conseguenze delle loro attività.

Figura 22 – Le aziende si preoccupano delle conseguenze della propria attività?
(valori percentuali)



Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

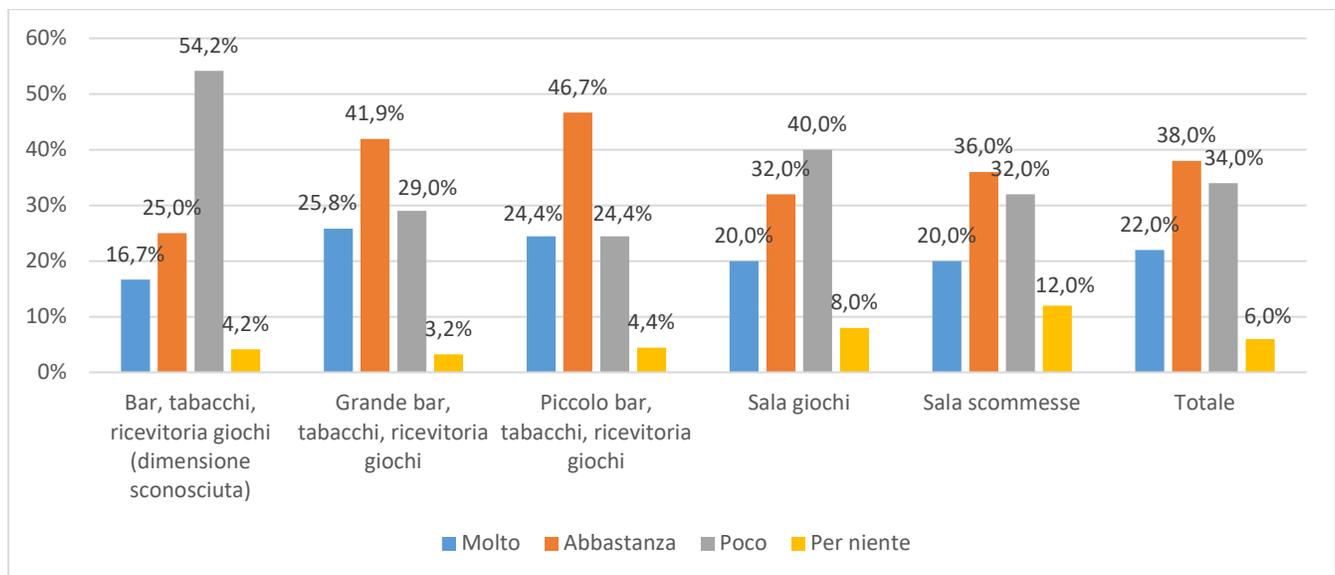
Soltanto gli individui che ritengono che il gioco sia “un modo rapido per fare soldi” hanno una valutazione migliore del grado di preoccupazione delle aziende, probabilmente perché vengono maggiormente sottoposti da esercenti e gestori a forme di limitazione delle loro attività di gioco.

Complessivamente, l’evidenza che emerge dall’analisi precedente è che gli individui che vedono nel gioco una forma di svago e sono pienamente consapevoli delle loro scelte e delle conseguenze che ne derivano sono anche quelli più disattenti rispetto alle problematiche del gioco illegale ed eccessivo. Questi risultati sono confermati anche dalle evidenze presentate nella Tabella A1, in appendice al report, che riporta le risposte a un ulteriore gruppo di domande del questionario di Ipsos. In particolare, i giocatori maggiormente consapevoli sono anche quelli che meno di altri ritengono il gioco illegale “un vero e proprio reato per cui il giocatore dovrebbe essere sanzionato e punito”.

Per evitare che l’atteggiamento dei giocatori “animati da spirito ricreativo e in cerca di distrazioni” abbia conseguenze negative sulla diffusione del gioco illegale e sull’eventuale rischio che alcuni di questi individui assuma comportamenti di gioco potenzialmente eccessivi, potrebbero essere utili adeguate campagne di sensibilizzazione.

I risultati descritti sopra sono piuttosto diversi dalle risposte fornite dagli esercenti ad alcune domande simili.

Figura 23 – Quanto è diffuso il gioco illegale in Italia? (Esercenti)
(valori percentuali)



Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

La Figura 23, in particolare, mostra che la percentuale degli esercenti che ritiene che il gioco illegale sia molto o abbastanza diffuso in Italia è di circa il 60 per cento, oltre 20 punti percentuali in meno della percezione per la media della popolazione. La percezione della diffusione del gioco illegale è minore per i titolari degli esercizi con

un più elevato fatturato dalle attività di gioco, e per quelli degli esercizi specializzati, come sale giochi e sale scommesse (si veda, a questo proposito, anche il maggiore dettaglio fornito nella tabella A2).

Tabella 2 – In che misura, ciascuno dei seguenti soggetti dovrebbe farsi carico delle azioni di contrasto all’illegalità nel settore del gioco?
(valori percentuali)

	Totale esercenti	Totale popolazione
Aziende che offrono i giochi		
Molto	52,0%	35,8%
Abbastanza	26,7%	45,2%
Poco	15,3%	15,6%
Per niente	6,0%	3,5%
Istituzioni pubbliche a livello nazionale		
Molto	85,3%	49,6%
Abbastanza	12,0%	36,6%
Poco	2,0%	11,7%
Per niente	0,7%	2,2%
Istituzioni pubbliche a livello locale		
Molto	82,7%	43,7%
Abbastanza	13,3%	41,6%
Poco	2,7%	12,9%
Per niente	1,3%	1,8%
I titolari dei luoghi in cui si gioca		
Molto	40,7%	37,3%
Abbastanza	28,0%	44,4%
Poco	20,7%	15,1%
Per niente	10,7%	3,3%

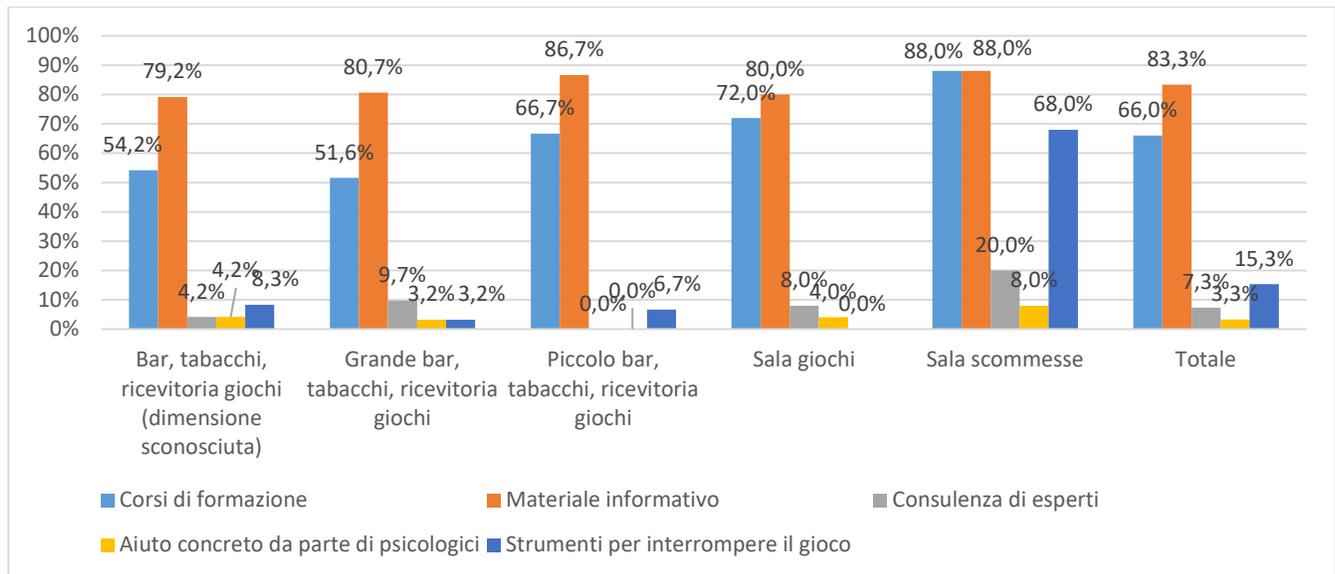
Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

La Tabella 2 mostra che esercenti e giocatori hanno una percezione diversa della necessità di azioni di contrasto all’illegalità nel settore del gioco, che per i primi dovrebbe avvenire soprattutto da parte delle istituzioni pubbliche nazionali e locali. Nel caso dei giocatori, la richiesta è complessivamente di minori interventi, come viene evidenziato dalle percentuali sensibilmente inferiori delle risposte che richiedono “molte” azioni.

In generale, rispetto alle principali statistiche del gioco illegale e di quello eccessivo, i risultati riportati nella Tabella 2 mostrano che i titolari degli esercizi più piccoli si attribuiscono un ruolo più rilevante nel garantire la regolarità del settore. Al contempo, gli esercenti più grandi e specializzati sono maggiormente disposti a farsi ulteriore carico di una parte delle azioni necessarie per contenerne l’impatto. Tutti gli operatori sono concordi sulla rilevanza di interventi pubblici, in particolare a livello centrale.

Infine, la Figura 24 mostra che per gestire i giocatori problematici, gli esercenti contano prevalentemente sul materiale informativo e, in misura inferiore e soltanto per gli esercizi più grandi e specializzati, su specifici corsi di formazione. Soltanto per i gestori delle sale scommesse è rilevante l'uso di strumenti per interrompere il gioco.

Figura 24 – Su quali strumenti ha potuto contare per gestire giocatori problematici?
(valori percentuali)



Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

4 Il ruolo e le caratteristiche del concessionario nel contesto attuale: risultati dell'indagine Ipsos

4.1 Indagine Ipsos presso opinione pubblica ed esercenti

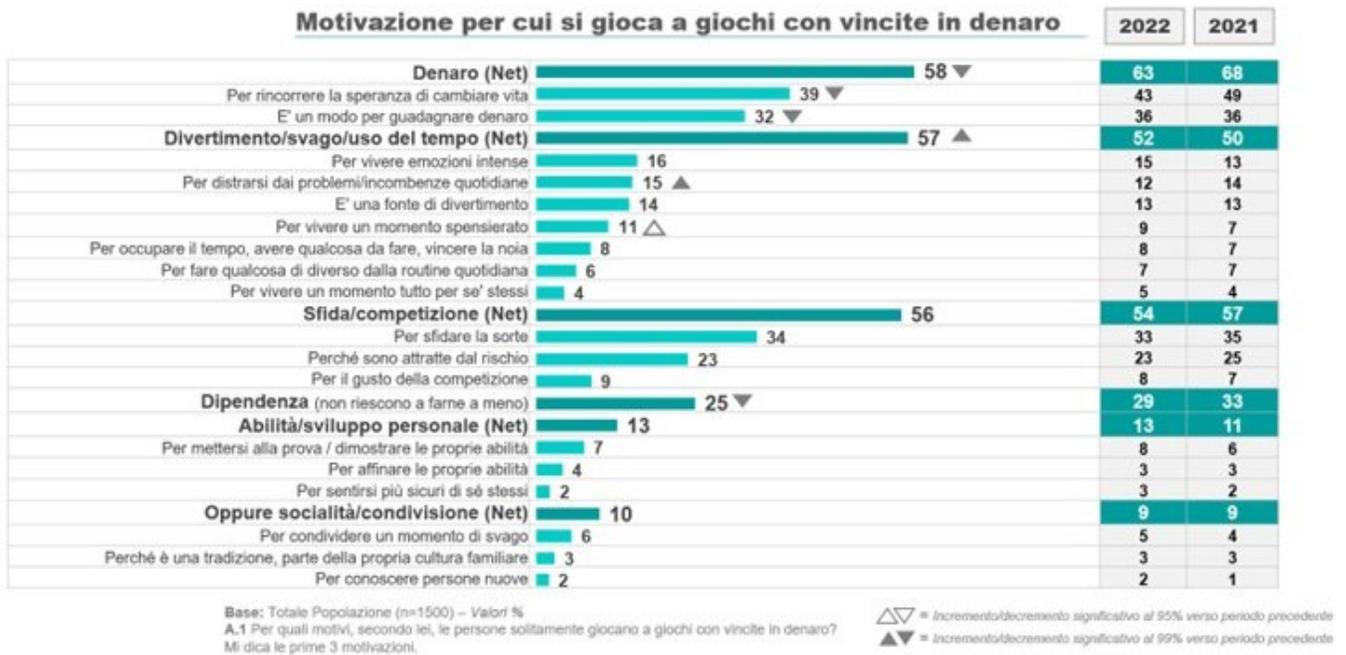
Ipsos ha realizzato, nella primavera 2023, un'indagine demoscopica che ha coinvolto 1.500 individui rappresentativi della popolazione italiana maggiorenne tramite interviste on-line CAWI (*Computer Assisted Web Interviews*). I dati sono stati raccolti tramite la somministrazione di un questionario auto-compilato della durata media di circa 15 minuti. In aggiunta, sempre nello stesso periodo, è stata realizzata una indagine presso il canale distributivo dei giochi in denaro (ricevitorie, bar, tabaccherie, sale gioco, sale scommesse). La ricerca ha coinvolto 150 esercenti, su tutto il territorio nazionale, a cui è stato somministrato un questionario telefonico CATI (*Computer Assisted Telephone Interviews*) della durata media di circa 12 minuti. Entrambe le indagini sono realizzate in continuità con il passato; in particolare l'indagine presso l'opinione pubblica è stata realizzata anche negli anni 2021 e 2022 mentre quella presso gli esercenti ha avuto una prima rilevazione nell'anno 2021. *(Per ulteriori informazioni su entrambe le indagini si veda la nota metodologica in appendice)*

4.2 Le motivazioni sottostanti la scelta del gioco in denaro

L'indagine demoscopica Ipsos, basata sulla realizzazione di 1.500 interviste rivolte alla popolazione maggiorenne – rappresentativa dell'universo di riferimento per quote di genere, età, area geografica, ampiezza centro, titolo di studio, condizione professionale – si è posta, tra gli obiettivi, quello di investigare, in continuità con quanto realizzato negli anni precedenti (2021 e 2022), le motivazioni sottostanti la decisione di giocare a giochi in denaro e verificarne l'eventuale evoluzione.

La continuità dell'indagine ha effettivamente permesso di evidenziare e confermare un cambiamento sottostante le motivazioni di gioco (Figura 25): a giugno 2023 si consolida ulteriormente la tendenza, già rilevata in passato, di una diminuzione delle motivazioni legate strettamente alla dimensione economica del gioco (-5 punti percentuali rispetto al 2022; -10 punti percentuali rispetto al 2021), che rimane pur sempre la più rilevante, e la crescita delle motivazioni del divertimento-svago (+5 punti percentuali rispetto al 2022; +7 punti percentuali rispetto al 2021), soprattutto come evasione dalla quotidianità e vivere un momento spensierato. Si conferma anche il calo della percezione della dipendenza dal gioco (-4 punti percentuali rispetto al 2022; -8 punti percentuali rispetto al 2021).

Figura 25 – Driver del gioco in denaro

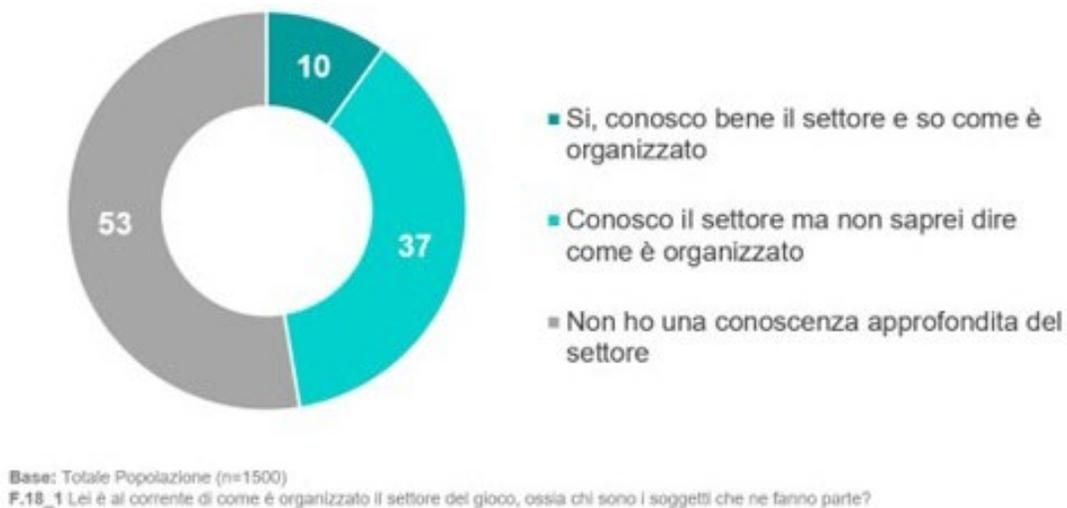


Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

4.3 La conoscenza del settore del gioco

L'indagine realizzata nel 2023 ha voluto comprendere anche quale è il livello di conoscenza del funzionamento del settore del gioco in denaro presso la popolazione. I risultati, riportati in Figura 26, mostrano come solo 1 italiano su 10 dichiara di conoscere l'organizzazione del settore mentre tutti gli altri non ne hanno di fatto contezza.

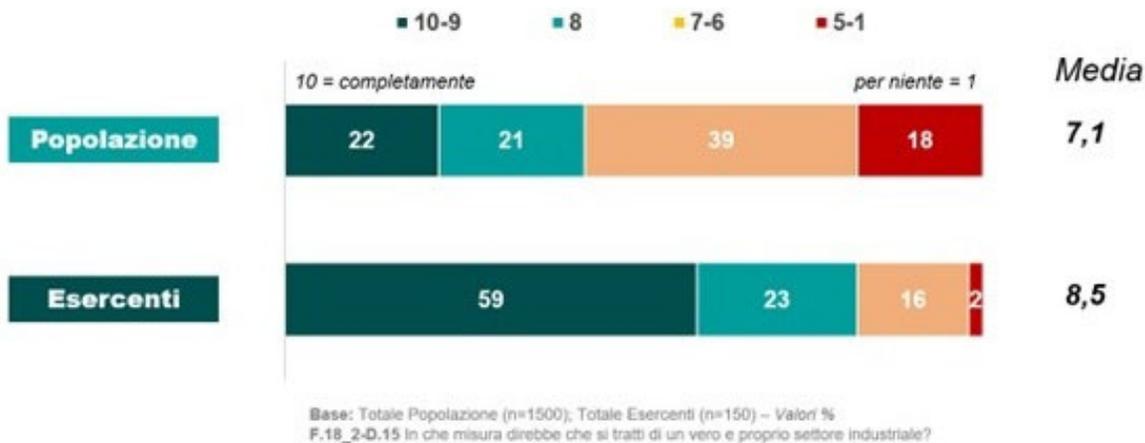
Figura 26 – Il funzionamento del settore del gioco



Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

La scarsa conoscenza ha come conseguenza diretta una fredda presa di posizione nel considerare il comparto un vero e proprio settore industriale per l'Italia, quale invece è (Figura 27). 4 italiani su 10 lo considerano a pieno titolo un settore industriale (punteggio 8-9-10); tra gli esercenti questa quota sale a 8 su 10.

Figura 27 – Il settore del gioco è considerato un settore industriale?



Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

A livello di normativa, il punto di vista di esercenti e opinione pubblica è molto distante (Figura 28): se i primi ritengono l'attuale regolamentazione adeguata (6 esercenti su 10) e in alcuni casi addirittura eccessiva, presso la popolazione invece prevale la visione di una normativa limitata. Da segnalare che oltre 2 individui su 10 non prendono posizione sull'argomento.

Figura 28 – Valutazione della normativa nel settore dei giochi

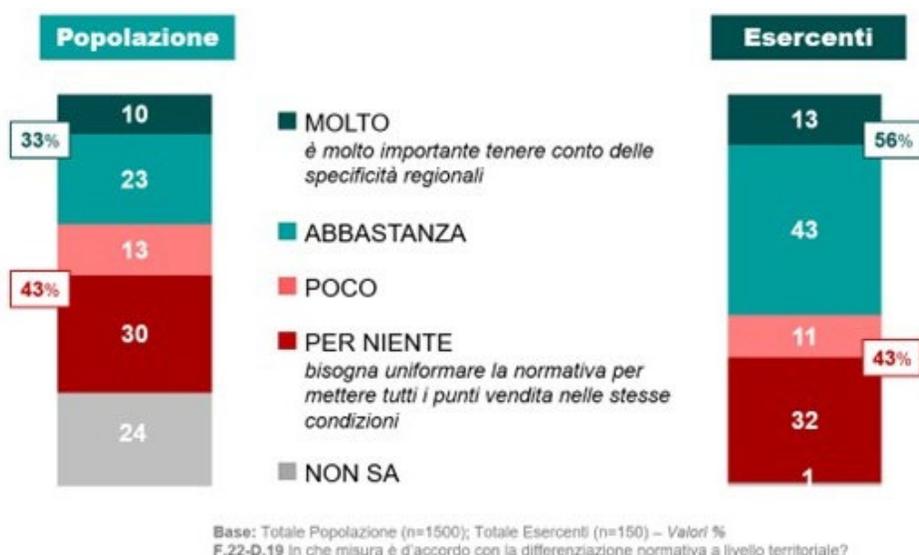


Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

Una dinamica analoga si riscontra anche relativamente all'utilità di avere una regolamentazione differenziata a livello territoriale anche se, internamente ai target, le posizioni sono più polarizzate.

Un terzo di esercenti e popolazione ritiene che sia necessario uniformare la normativa su scala nazionale, per mettere tutti i punti vendita nelle stesse condizioni, mentre solo uno su dieci si dichiara molto favorevole ad una differenziazione normativa che consenta di tenere conto delle specificità regionali. (Figura 29). Anche su questo tema, 4 individui su 10 non prendono posizione.

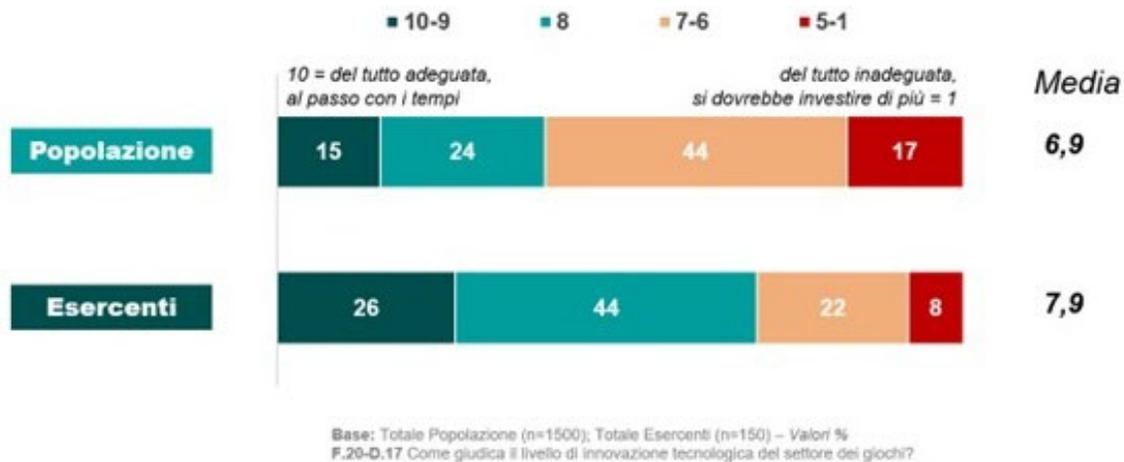
Figura 29 – Differenziazione normativa a livello territoriale



Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

Altro tema rilevante è la percezione di innovazione tecnologica del settore dei giochi. Anche relativamente a questo aspetto la posizione di opinione pubblica ed esercenti appare distante e mostra come i distributori dei giochi percepiscano una innovazione più marcata (Figura 30). Da sottolineare tuttavia come la quota degli esercenti che ritengono l'innovazione effettivamente adeguata e al passo con i tempi sia pari al 26 per cento.

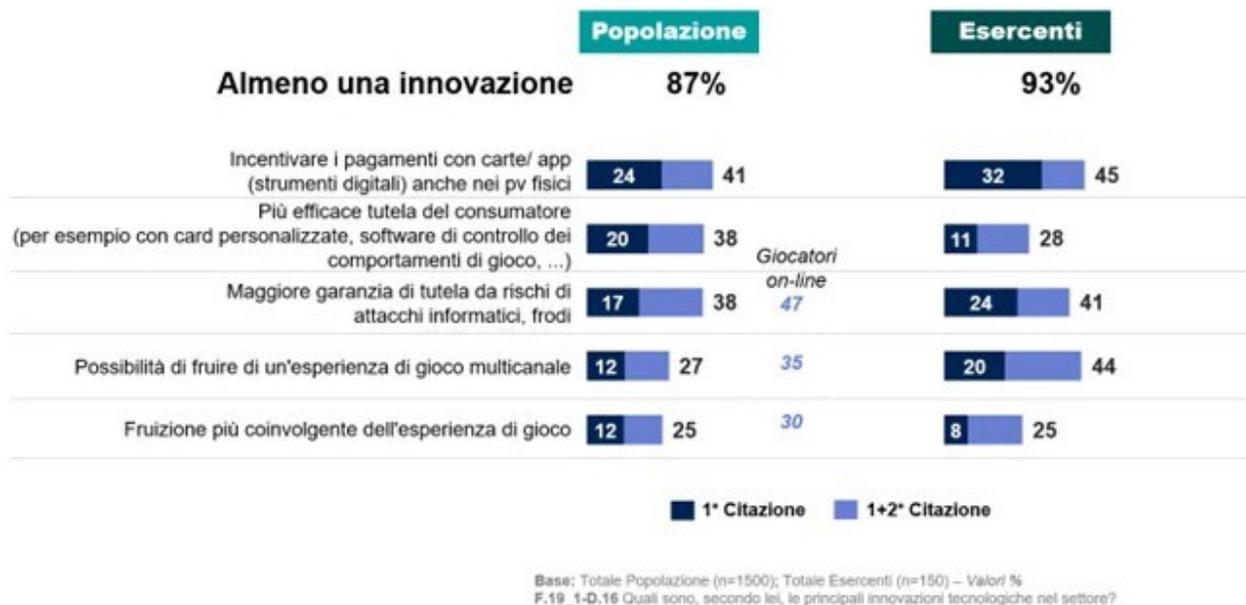
Figura 30 – Livello di innovazione tecnologica nel settore dei giochi



Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

Interessante rilevare come l'innovazione sia interpretata parzialmente in modo differente dai due target (Figura 31). Popolazione ed esercenti sono concordi nel riconoscere l'innovazione soprattutto nei pagamenti digitali, anche nei punti di gioco fisici, e nella maggior tutela da attacchi informatici e frodi nel mondo on-line. Si trovano invece più distanti relativamente alla disponibilità di una esperienza di gioco multicanale, vista come innovazione soprattutto dagli esercenti e poco dagli individui, e sulle innovazioni che riguardano una più efficace tutela del giocatore attraverso strumenti di controllo delle modalità di gioco, che vedono, in questo caso, un riconoscimento maggiore da parte dell'opinione pubblica rispetto ai distributori di giochi.

Figura 31 – Principali innovazioni tecnologiche nel settore dei giochi



Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

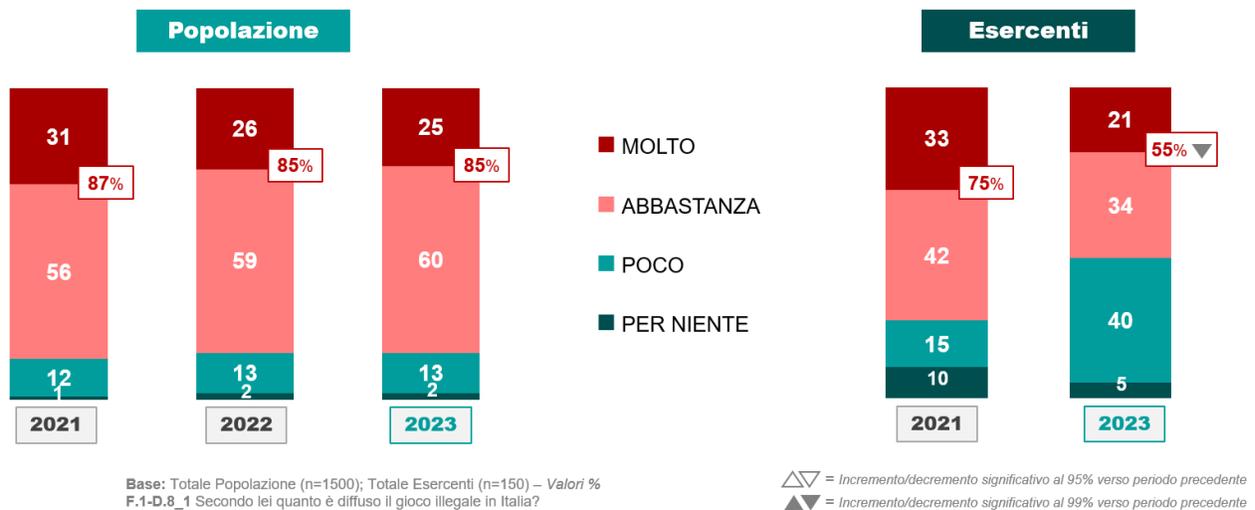
4.4 La percezione del fenomeno dell'illegalità nel settore del gioco

Procedendo con l'analisi del confronto diretto tra opinione pubblica ed esercenti, è interessante appurare come i due punti di vista restituiscano una percezione della diffusione del fenomeno dell'illegalità molto diversa (risultati in Figura 32).

Per l'opinione pubblica il fenomeno dell'illegalità su scala nazionale è diffuso, parere condiviso su ampia scala, sebbene, tra il 2021 e il 2023, la quota parte di coloro che hanno classificato il fenomeno come molto diffuso si sia ridimensionata da circa un terzo a un quarto. Quindi si tratta di un fenomeno su ampia scala a livello nazionale ma in ridimensionamento per intensità.

Tra gli esercenti, è in forte calo il numero di coloro che vedono nell'illegalità un fenomeno molto diffuso. Nel complesso, 3 esercenti su 4 nel 2021 ritenevano fosse un problema molto o abbastanza diffuso, mentre a distanza di circa due anni, le opinioni sono più polarizzate: il 55 per cento crede che l'illegalità alberghi nel settore del gioco, e il 45 per cento è di parere opposto.

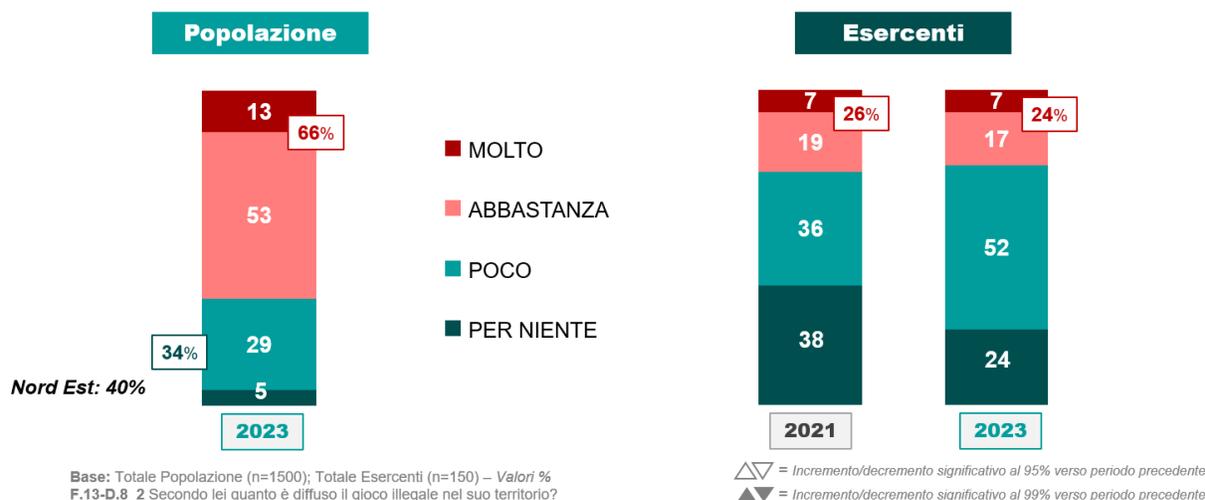
Figura 32 – La percezione di diffusione dell'illegalità nel settore del gioco a livello nazionale



Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

Quando lo stesso quesito viene posto con riferimento al territorio in cui si vive, le percezioni cambiano per entrambi i target, sebbene sia confermata l'evidenza che popolazione veda il fenomeno come più diffuso rispetto agli esercenti (Figura 33). In particolare, 2 individui su 3 ritengono che il gioco illegale sia diffuso nel proprio territorio, quindi in maniera ridotta rispetto alla dimensione nazionale, mentre lo è solo per un esercente su 4. Tra questi solo il 7 per cento, dato stabile nel tempo, è convinto che l'illegalità sia molto diffusa.

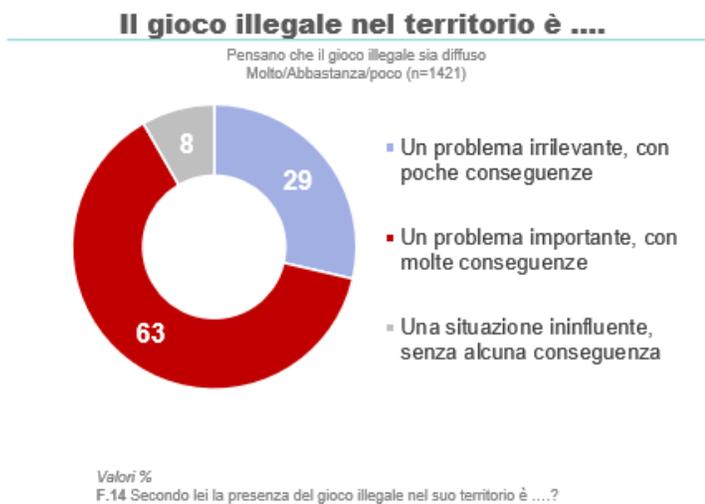
Figura 33 – La percezione di diffusione dell’illegalità del gioco nel proprio territorio



Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

Inoltre, tra gli individui, la diffusione del gioco illegale nel proprio territorio è vissuta come un problema importante che ha molte conseguenze, sebbene vi sia una quota di rispondenti per i quali questo rappresenta un problema irrilevante con poche conseguenze (Figura 34). Del tutto residuale il numero di coloro che pensano che il gioco illegale non abbia conseguenze per il proprio territorio.

Figura 34 – La percezione di gravità dell’illegalità a livello territoriale



Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

A prescindere dal fatto che si stia considerando la dimensione nazionale o locale, la popolazione è d’accordo che il gioco illegale possa creare problemi con la legge; seguono poi valutazioni di questo fenomeno che afferiscono ai comportamenti dei giocatori: l’illegalità fa sì che le persone giochino in piena libertà, senza alcun vincolo,

facendo puntate più alte e arrivando a realizzare vincite più alte, portando quindi ad emozioni estreme (dettagli in Figura 35).

Interessante osservare come, rispetto allo scorso anno, si sia ridotto il numero di coloro che pensano che il fenomeno del gioco illegale non sarà mai controllabile, allo stesso tempo cresce il numero di coloro che pensano che non venga danneggiata l'industria del gioco, sebbene si tratti di una quota ridotta di rispondenti.

C'è infatti una parte di popolazione, non del tutto limitata nei numeri, che si mostra tollerante verso il gioco illegale: è una possibilità in più per poter giocare, giocare in modo legale o illegale non fa nessuna differenza, è un modo come un altro per divertirsi, è tollerato per cui non dannoso.

Figura 35 – Giudizi sul gioco illegale

% di Estremamente+Molto d'accordo	TOTALE POPOLAZIONE	2022
Si potrebbe incorrere in problemi con la legge	61	61
Il gioco illegale favorisce i giocatori che possono giocare senza vincoli/ più liberamente	39	39
Porta all'estremizzazione delle emozioni legate al gioco (più adrenalina, più eccitazione, ...)	38	37
Nel gioco illegale c'è il vantaggio che nulla viene tassato	38	40
Il gioco illegale consente di fare puntate più alte	34 ▼	38
Non si riuscirà mai a controllarla	31 ▼	37
Il gioco illegale consente di realizzare vincite più alte	23	24
E' una possibilità in più per poter giocare	17	18
Il gioco illegale permette di tenere i soldi sul territorio dove si gioca/sul proprio territorio	14	14
Non danneggia l'industria del gioco	13 ▲	11
Giocare in modo legale o illegale non fa nessuna differenza	12	13
E' un modo come un altro per divertirsi	11	10
E' una attività tollerata per cui non dannosa	11	10

Base: Totale Popolazione (n=1500) – Valori %
F.8 Per favore indichi quanto è d'accordo su ciascuna delle seguenti affermazioni sul gioco illegale.

▲▲ = Incremento/decremento significativo al 95% verso periodo precedente
▲▼ = Incremento/decremento significativo al 99% verso periodo precedente

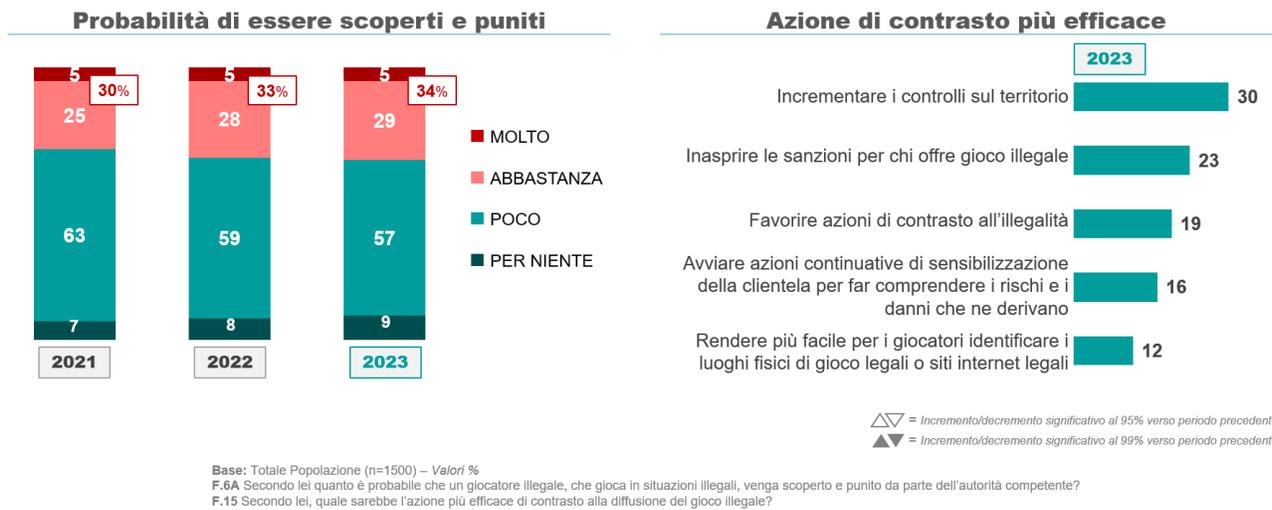
Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

Sebbene il rischio di incorrere in problemi con la legge sia l'affermazione con cui le persone sono maggiormente d'accordo per descrivere il gioco illegale, tuttavia solo un terzo dei rispondenti ritiene realistico che il giocatore illegale venga scoperto e punito da parte dell'autorità competente (Figura 36). Il dato mostra segnali di crescita negli anni, ma si tratta di crescite tendenziali. Inoltre, coloro che ritengono molto probabile tale eventualità sono solo un'esigua minoranza, stabile nel tempo.

Le azioni che potrebbero essere messe in campo per contrastare l'illegalità evidenziano un chiaro trend: i controlli sul territorio sono ritenuti l'azione più efficace, seguiti dall'inasprimento delle sanzioni per chi offre gioco illegale.

A queste si aggiungono anche due azioni rivolte nello specifico ai giocatori: azioni di sensibilizzazione per far comprendere le implicazioni del gioco illegale, ossia rischi e danni che ne derivano, favorire il riconoscimento dei punti di gioco o siti legali da quelli illegali.

Figura 36 – Probabilità di essere scoperti



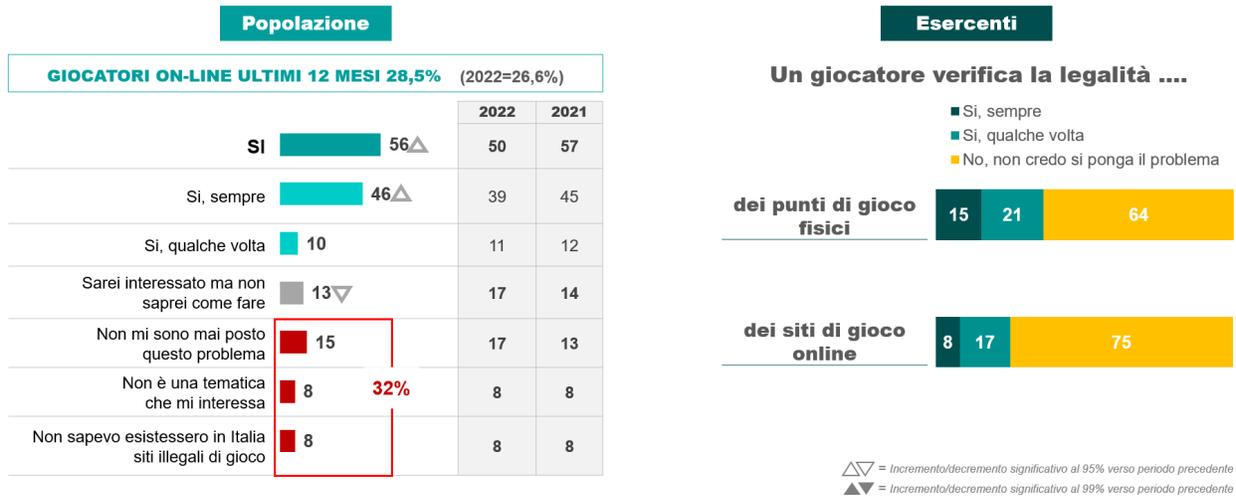
Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

La verifica della legalità dei siti internet di gioco è un'attività che non rappresenta ancora una prassi per i giocatori: tra coloro che hanno giocato on-line negli ultimi 12 mesi, meno di uno su due lo fa per abitudine (Figura 37). Un terzo dei giocatori non lo fa o per disinteresse o perché non si è mai posto il problema di incappare in siti illegali. Si ridimensiona invece la quota di chi sarebbe interessato ma non sa come fare a verificare la legalità dei siti.

Ben diverso il parere degli esercenti: dal loro punto di vista il giocatore non si pone il problema della verifica della legalità, soprattutto quando si tratta dei siti internet.

Nel caso dei punti fisici di gioco, il 15 per cento degli esercenti pensa che il giocatore ne verifichi la legalità con costanza e uno su 5 pensa che lo faccia sporadicamente. Quando si tratta dei siti internet, meno di un esercente su 10 crede che il giocatore ne verifichi sempre la legalità e meno di uno su 5 pensa che il giocatore lo faccia almeno sporadicamente.

Figura 37 – Giochi online (a distanza): verifica della legalità dei siti



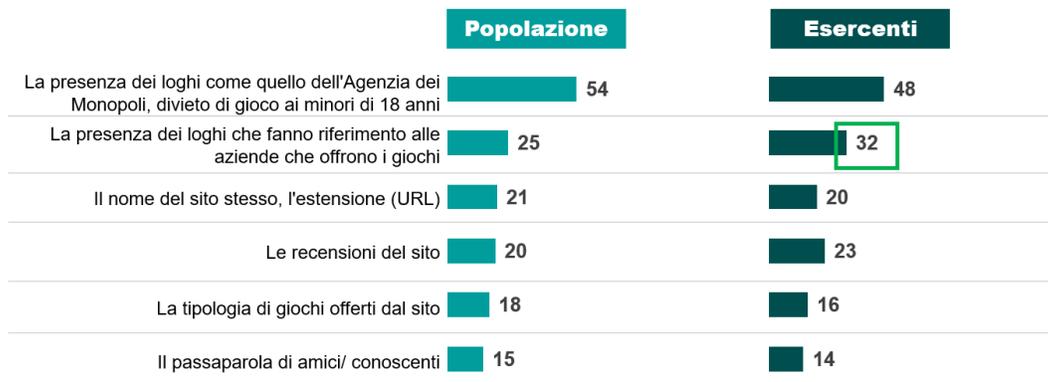
Base: Popolazione - Giocatori on-line ultimi 12 mesi (n=428); Totale Esercenti (n=150) – Valori %
 Popolazione: F.11 Prima di scegliere su che siti internet giocare lei verifica che il sito su cui giocare sia un sito legale?
 Esercenti: D.12_1 Secondo lei, un giocatore verifica la legalità dei punti di gioco fisici? Per rispondere faccia riferimento ad un giocatore tipo, ossia chi ha delle abitudini che non siano degli eccessi. D.12_2 Secondo lei, un giocatore verifica la legalità dei siti di gioco online? Per rispondere faccia riferimento ad un giocatore tipo, ossia chi ha delle abitudini che non siano degli eccessi.

Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

Popolazione ed esercenti concordano sul fatto che il principale strumento a disposizione dei giocatori per verificare la legalità del sito internet sia la presenza dei loghi ufficiali, come quello di ADM o del divieto di gioco ai minori (Figura 38).

Per gli esercenti, più che per la popolazione, la presenza dei loghi delle aziende dei giochi ha una sua valenza. Strumenti meno efficaci, perché probabilmente più difficili da decodificare correttamente, sono il nome o l'estensione del sito internet, le recensioni del sito, la tipologia di giochi offerti.

Figura 38 – I siti di gioco online (a distanza): gli strumenti a disposizione del giocatore per la verifica della legalità



Base: Totale Popolazione (n=1500); Totale Esercenti (n=150) – Valori %
 F.17 1-D.13 2 Quali strumenti sono oggi a disposizione del giocatore per distinguere un sito internet legale?

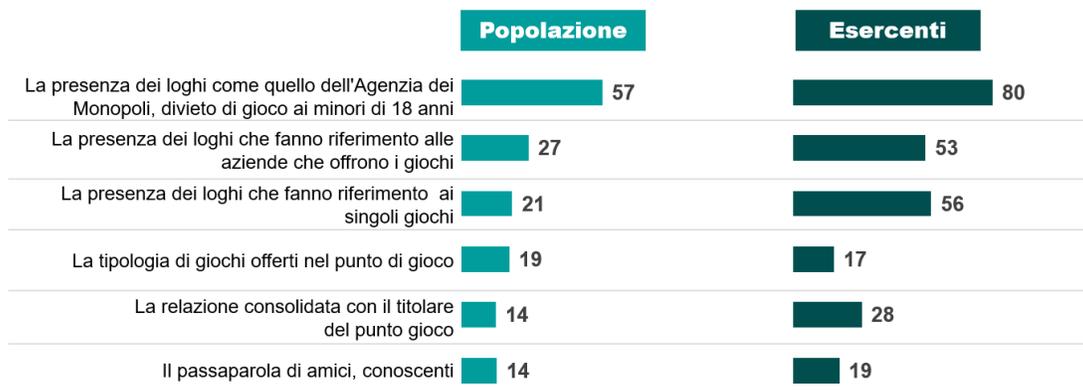
Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

Quando si parla degli strumenti a disposizione per individuare luoghi fisici di gioco legali, le valutazioni cambiano soprattutto tra gli esercenti (Figura 39). Per la maggioranza degli esercenti, l'80 per cento, la presenza di loghi come quello di ADM o del divieto di gioco ai minori è lo strumento principale, seguito dalla presenza dei loghi che fanno riferimento al singolo gioco o alle aziende dei giochi. La relazione consolidata con il titolare del punto di gioco è indicata solo limitatamente (meno di uno su tre) come uno strumento di verifica della legalità.

La tipologia di giochi offerti o il passaparola sono indicati da meno di un esercente su cinque come criteri per accertarsi della legalità del punto vendita.

La popolazione conferma il ruolo prioritario svolto dai loghi ufficiali, analogamente a quanto dichiarato per i siti internet.

Figura 39 – I punti fisici di gioco: gli strumenti a disposizione del giocatore per la verifica della legalità



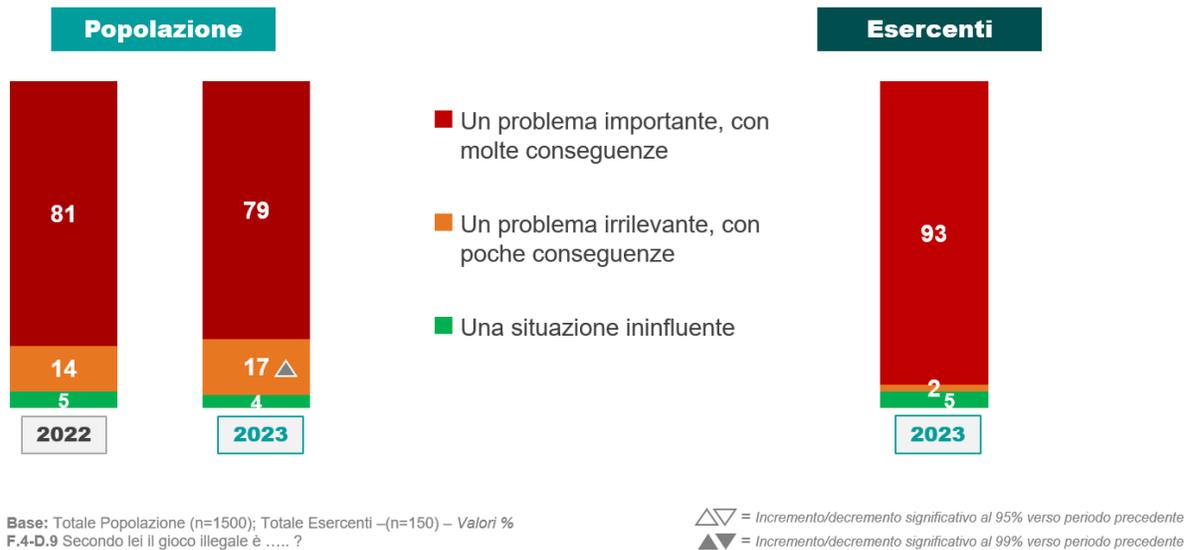
Base: Totale Popolazione (n=1500); Totale Esercenti (n=150) – Valori %
F.17_2-D.13_1 Quali strumenti sono oggi a disposizione del giocatore per distinguere un punto di gioco legale?

Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

Tra gli esercenti, il giudizio sulla gravità dell'illegalità è unanime: per il 93 per cento si tratta di un problema con molte conseguenze (Figura 40).

Il 79 per cento dell'opinione pubblica condivide questo parere, ma si osserva una crescita di chi crede che sia un problema con poche conseguenze, seppur si confermi una percentuale inferiore ad uno su 5.

Figura 40 – La percezione di gravità dell’illegalità



Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

Le motivazioni che spiegano la gravità del fenomeno dell’illegalità sono evidenti per l’opinione pubblica e toccano il tema della criminalità da diversi punti di vista: i giocatori rischiano di finire in mano agli strozzini, il denaro che circola potrebbe alimentare altri mercati illegali. Ci sono poi delle conseguenze che riguardano il gioco eccessivo e il gioco dei minori. Infine, ci sono conseguenze di tipo economico, ossia perdite erariali importanti.

Figura 41 – I motivi della gravità dell’illegalità

Conseguenze del gioco illegale		2022
Base: Chi ritiene che il gioco illegale sia un problema (n=1435)		
Si rischia di contrarre debiti e finire in mano degli strozzini	51	53
Si alimenta la criminalità	47	49
Si incrementano i giocatori con problemi/ludopatie perché non ci sono controlli	38 ▽	42
Col denaro che circola si potrebbero alimentare mercati illegali (armi, droga, ecc.)	36	34
Si rischia una perdita economica elevata	31	33
Consente di giocare ai minori	29	27
Si potrebbe incorrere in problemi con la legge	23	22
Lo stato, l'erario perde introiti/guadagni che potrebbero essere utilizzati altri scopi diversi dal gioco	19	19
Lo stato, l'erario perde introiti/guadagni che potrebbero essere utilizzati per migliorare i giochi/le vincite	14	14

Valori %
 F.4 Secondo lei il gioco illegale è ?
 F.5a Quali sono per lei le conseguenze del gioco illegale? Mi dica la conseguenza più importante. F.5b Ci sono altre conseguenze?

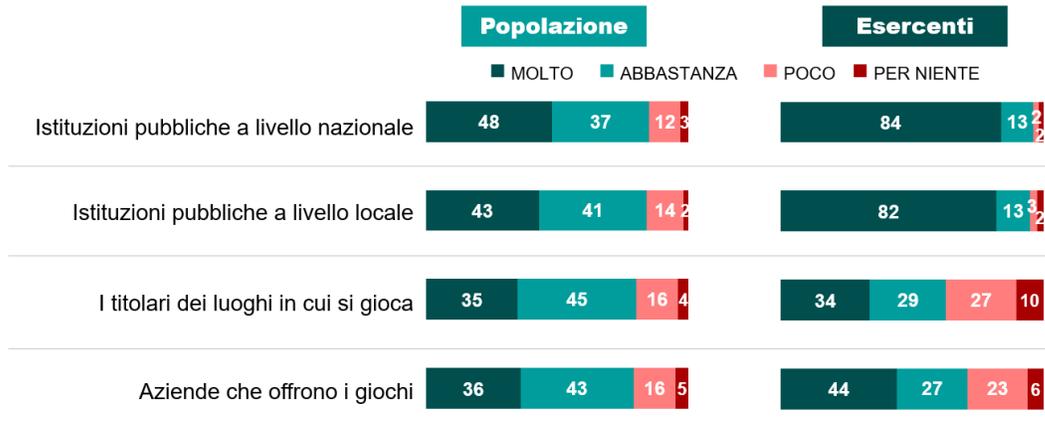
▲▽ = Incremento/decremento significativo al 95% verso periodo precedente
 ▲▽ = Incremento/decremento significativo al 99% verso periodo precedente

Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

Il contrasto al fenomeno dell’illegalità chiama in causa diversi soggetti, che soprattutto dal punto di vista dell’opinione pubblica devono agire in modo corale (Figura 42). Sicuramente le istituzioni pubbliche, siano esse

su scala nazionale che locale, devono svolgere un ruolo di primo piano, specialmente dal punto di vista degli esercenti. Le aziende dei giochi e i titolari stessi dei punti di gioco dovrebbero fornire il loro contributo. Gli stessi esercenti, pur essendo parte in causa, tendono ad assegnarsi un ruolo meno rilevante di quanto non faccia la popolazione (poco + per niente 37 per cento vs 20 per cento).

Figura 42 – I soggetti titolati al contrasto dell’illegalità

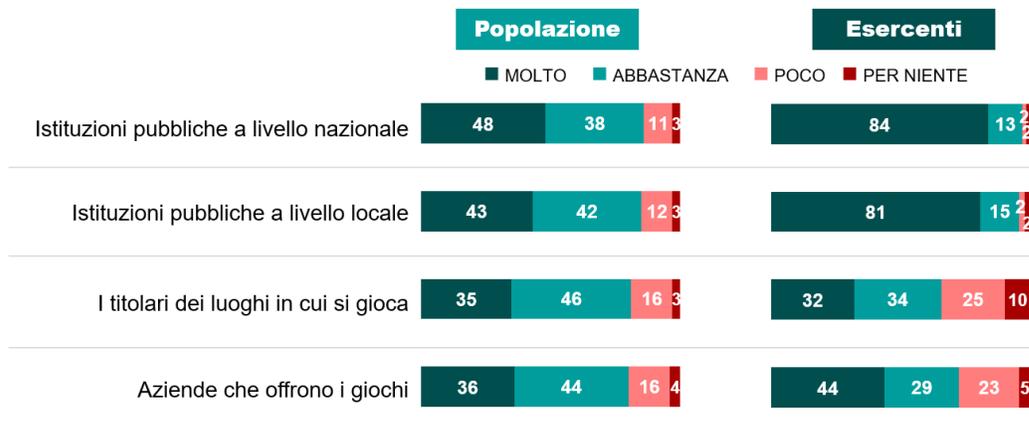


Base: Totale Popolazione (n=1500); Totale Esercenti (n=150) – Valori %
F.16 1-D.11 1 In che misura, ciascuno dei seguenti soggetti dovrebbe farsi carico delle azioni di contrasto all’illegalità nel settore del gioco?

Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

Le stesse azioni di sensibilizzazione sui rischi del gioco illegale portano ad investire di tale ruolo soprattutto le istituzioni a livello nazionale e locale (Figura 43).

Figura 43 – Azioni di sensibilizzazione sui rischi del gioco illegale



Base: Totale Popolazione (n=1500); Totale Esercenti (n=150) – Valori %
F.16 2-D.11 2 In che misura, ciascuno dei seguenti soggetti dovrebbe farsi carico di azioni continuative di sensibilizzazione dei rischi e dei danni che derivano dal fenomeno dell’illegalità nel settore del gioco?

Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

In questo scenario, i luoghi di gioco fisici svolgono un ruolo chiave di tutela dei giocatori. Si tratta di un aspetto che emerge chiaramente tra l’opinione pubblica e ancora di più tra gli esercenti (Figura 44).

Per opinione pubblica il ruolo dei punti fisici di gioco si è consolidato: in crescita rispetto allo scorso anno l'accordo sulla capacità di presidiare la legalità del gioco e di tutelare il giocatore grazie alla tracciabilità dei pagamenti.

Inoltre, nei punti di gioco fisici, l'esercente ha un ruolo attivo nel controllare i comportamenti di gioco e nel fornire le corrette informazioni di cui necessitano i giocatori.

Il ruolo dei punti di gioco fisici è ancora più evidente e ampiamente condiviso alla quasi unanimità tra gli esercenti.

Figura 44 – Ruolo dei luoghi fisici del gioco relativamente alla tutela dei giocatori

% di Molto+Abbastanza d'accordo	Popolazione	2022	Esercenti
	Consentono di presidiare e tutelare la legalità del gioco	65 \triangle	62
Tutelano il giocatore perché accettano tutte le principali forme di pagamento in denaro e digitali (es. carte, app), quindi i pagamenti sono tracciati	65 \triangle	62	nr
Consentono di controllare il gioco, le modalità di gioco, i comportamenti dei giocatori in misura maggiore rispetto all'online	62	59	89
Forniscono ai giocatori tutte le corrette informazioni di cui necessitano	60	57	96
Offrono garanzie e forme di tutela ai giocatori	58 \blacktriangle	53	94

Base: Totale Popolazione (n=1500); Totale Esercenti (n=150) – Valori %
G.1_new-D.21 Leggerà quindi, una serie di affermazioni che fanno riferimento ai luoghi fisici in cui si può giocare a giochi con vincite in denaro. Per ciascuna di queste le chiedo di esprimere in che misura è d'accordo.

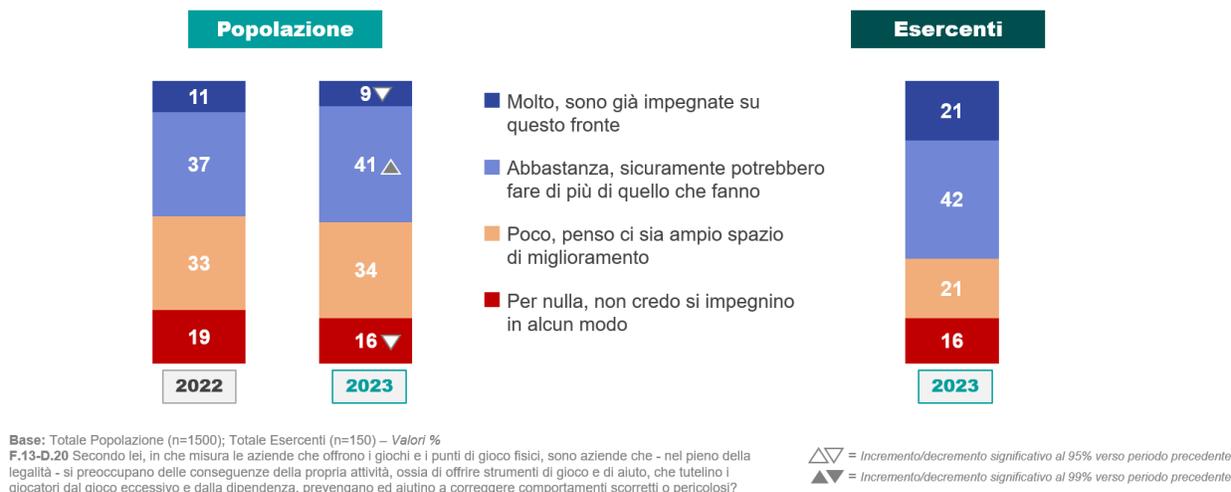
\triangle = Incremento/decremento significativo al 95% verso periodo precedente
 \blacktriangle = Incremento/decremento significativo al 99% verso periodo precedente

Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

Per quanto riguarda l'impegno delle aziende di giochi a tutela del giocatore, il giudizio è polarizzato: tra gli individui c'è chi vede uno sforzo reale e chi invece ritiene che siamo ancora lontani dalla concretizzazione di azioni efficaci (Figura 45).

Gli esercenti condividono un maggiore impegno rispetto alla popolazione, ma ci sono sicuramente ampi spazi di miglioramento.

Figura 45 – Aziende dei giochi e punti gioco: attenzione per il giocatore ed i suoi comportamenti



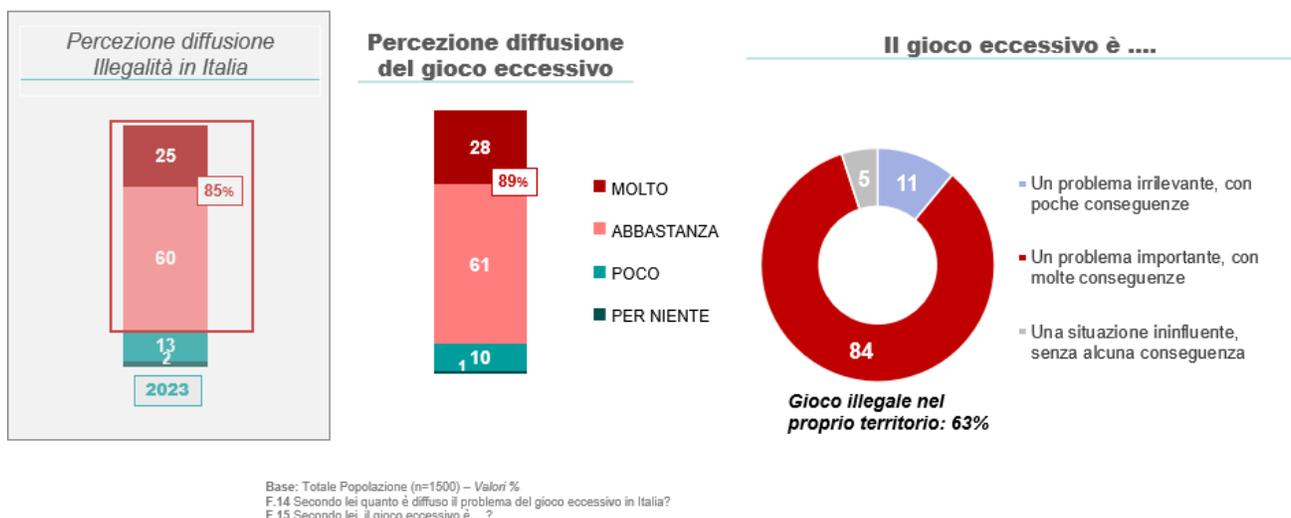
Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

4.5 Il fenomeno del gioco eccessivo

La diffusione del gioco eccessivo su scala nazionale è un problema molto sentito da parte della popolazione italiana (Figura 46); analogamente a quanto rilevato per il fenomeno del gioco illegale, quasi il 90 per cento pensa che sia molto o abbastanza diffuso (più di un italiano su quattro pensa che sia molto diffuso).

In termini di gravità, il gioco eccessivo supera il gioco illegale: l'84 per cento degli italiani pensa che abbia molte conseguenze (63 per cento gioco illegale).

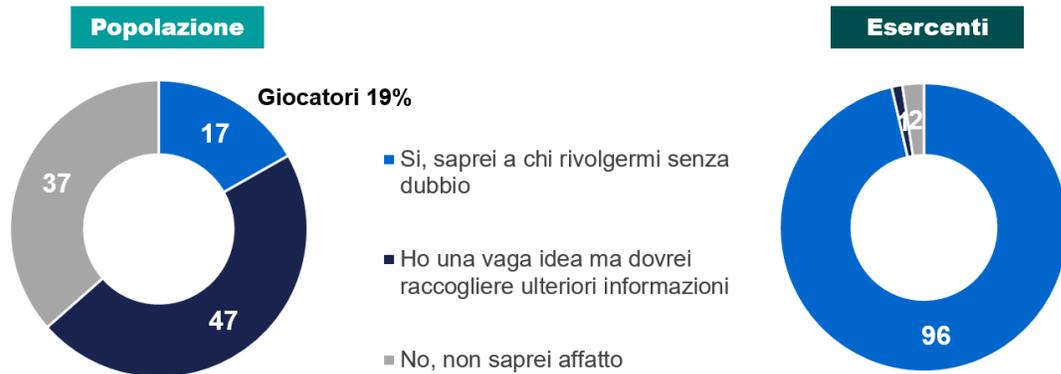
Figura 46 – Diffusione del gioco eccessivo in Italia



Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

Riuscire a intervenire e aiutare le persone che manifestano problemi legati a un eccesso di gioco non è scontato per l'opinione pubblica, mentre la quasi totalità degli esercenti saprebbe a chi rivolgersi senza ombra di dubbio (Figura 47).

Figura 47 – Soggetti a cui rivolgersi in caso di gioco eccessivo



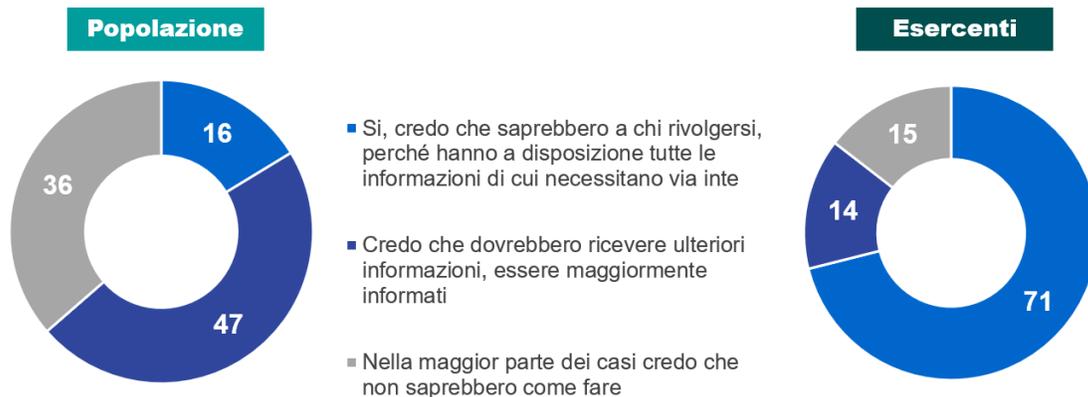
Base: Totale Popolazione (n=1500); Totale Esercenti (n=150) – Valori %
G.2_new-D.22 Se lei dovesse venire in contatto con persone che hanno un rapporto problematico con il gioco e decidesse di intervenire per aiutarle, saprebbe a chi rivolgersi per avere un consiglio o un supporto?

Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

Tuttavia, gli esercenti stessi tendono a sovrastimare la capacità dei giocatori di orientarsi in caso di difficoltà (Figura 48). Il 19 per cento dei giocatori saprebbe a chi rivolgersi con determinazione qualora venisse in contatto con altri giocatori che hanno un rapporto problematico con il gioco.

Il 71 per cento degli esercenti invece pensa che i giocatori saprebbero a chi rivolgersi avendo a disposizione tutte le informazioni di cui necessitano tramite internet.

Figura 48 – Percezione che i giocatori nel complesso sappiano a chi rivolgersi in caso di gioco eccessivo



Base: Totale Popolazione (n=1500); Totale Esercenti (n=150) – Valori %
G.3_new-D.23 Secondo lei, in base all'idea che si è fatto, se le persone che abitualmente giocano dovessero avere un rapporto problematico con il gioco, avrebbero tutti gli strumenti e le informazioni per sapere a chi rivolgersi per un consiglio o un supporto?

Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

Popolazione ed esercenti condividono i criteri per identificare un giocatore problematico, ossia il denaro e il tempo speso nel punto di gioco (Figura 49). Tra gli esercenti anche i comportamenti inopportuni con gli altri giocatori fungono da campanello di allarme, insieme a insofferenza nei confronti dei giochi offerti e delle aziende che offrono i giochi.

Indubbiamente anche la frequentazione del punto vendita e la possibilità di familiarizzare con la propria clientela permette di individuare coloro che hanno problemi nell'approcciare il gioco.

Figura 49 – Criteri per identificare un giocatore problematico



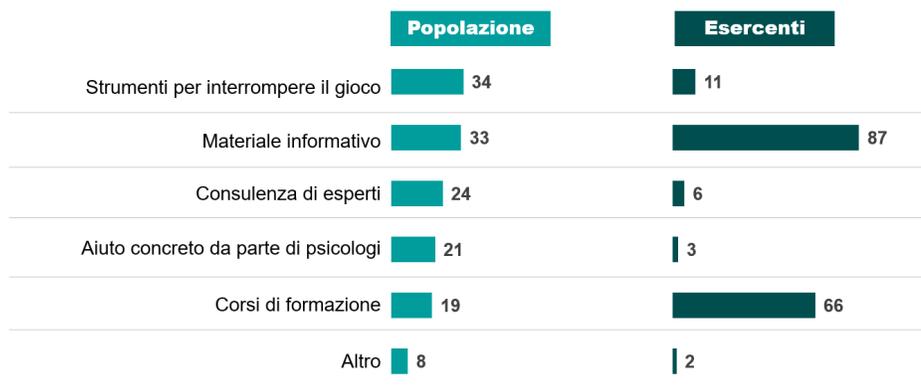
Base: Totale Popolazione (n=1500); Totale Esercenti (n=150) – Valori %
Popolazione: G.4_new Secondo lei, sulla base di quali criteri il responsabile di un punto vendita fisico (bar-tabaccherie-ricevitorie-sale scommesse, ...) è portato a identificare come problematico un giocatore? (possibili più risposte)
Esercenti: D.24 Sulla base di quali criteri lei è portato a identificare come problematico un giocatore nel suo punto vendita? (possibili più risposte)

Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

Si evidenzia il diverso punto di vista tra popolazione ed esercenti anche per quanto riguarda gli strumenti che gli addetti ai lavori hanno per gestire coloro che giocano in modo eccessivo.

Le risposte degli esercenti convergono su materiale informativo e corsi di formazione, mentre tra gli individui le risposte si distribuiscono tra le varie opzioni proposte (Figura 50). Un terzo degli individui pensa che gli esercenti abbiano degli strumenti per interrompere il gioco, e uno su 4 o 5 pensa che si possano avvalere della consulenza di esperti o di aiuto da parte di psicologi, rispettivamente.

Figura 50 – Giocatori problematici: strumenti a disposizione degli esercenti



Base: Totale Popolazione (n=1500); Totale Esercenti (n=150) – Valori %
Popolazione: G.5_new Secondo lei, i responsabili di un punto vendita fisico (bar-tabaccherie-ricevitorie-sale scommesse, ...) per gestire giocatori che hanno problemi con il gioco, possono contare su ... (possibili più risposte)
Esercenti: D.25 Fino ad ora, per gestire giocatori che hanno problemi con il gioco, lei ha potuto contare su ... (possibili più risposte)

Fonte: elaborazioni originali su dati IPSOS

5 Conclusioni

Il nuovo millennio ha portato con sé profondi cambiamenti economici e sociali, conseguenza sia del susseguirsi di eventi particolari, che vanno dalla crisi finanziaria a quella del debito pubblico, dalla pandemia al recente conflitto causato dall'invasione dell'Ucraina da parte della Russia, sia di tendenze di più lungo periodo, che vanno dall'impatto delle innovazioni nel settore delle tecnologie della comunicazione e dell'informazione ai cambiamenti negli equilibri geo-politico-strategici internazionali.

Fenomeni di così ampia portata hanno effetti rilevanti anche sulle scelte degli individui, sia quelle che riguardano l'organizzazione di lungo periodo della vita, sia quelle più contingenti come la ricerca di momenti di distrazione, evasione dalla routine e divertimento.

Il settore del gioco con vincita in denaro è certamente tra quelli toccati dai recenti cambiamenti economici e sociali. Con la fine della pandemia l'attività è tornata vicina a quella del periodo immediatamente precedente, con un'intensificazione dell'uso del canale a distanza, favorito da una sempre maggiore familiarità con le nuove tecnologie da parte dei giocatori, in linea con le evoluzioni dei comportamenti di spesa post-pandemici.

Il tempo dedicato al gioco pubblico è visto dalla maggior parte dei giocatori come un momento di svago e distrazione, nella piena consapevolezza che è assai improbabile che consenta un cambiamento radicale delle proprie condizioni di vita. Tuttavia, come abbiamo argomentato nel secondo capitolo, l'offerta di giochi con vincite in denaro è caratterizzata da alcune specificità che richiedono un grado di regolamentazione superiore rispetto ad altre attività economiche, al fine di garantire soprattutto un adeguato livello di responsabilizzazione delle imprese coinvolte rispetto ad alcune fasce di clientela, e un attento presidio della legalità, anche da parte dei pubblici poteri. Per questi motivi, in Italia come nella maggior parte dei paesi sviluppati, il gioco è soggetto a una "riserva statale": è la Pubblica Amministrazione che, con il provvedimento della concessione, affida a un soggetto privato l'esercizio del gioco pubblico, condizionandolo al pieno rispetto della normativa nazionale e comunitaria.

Da un punto di vista funzionale, il sistema delle concessioni permette allo Stato di perseguire i molteplici interessi pubblici connessi al gioco in modo più efficace, presidiando i numerosi profili di rischio che caratterizzano le attività del settore. Al contempo, il controllo del numero degli operatori consente che, pur in presenza di costosi oneri regolamentari, siano garantiti margini di profitto tali da giustificare l'attività economica. All'interno della dialettica tra il grado di regolamentazione e la necessità di garantire adeguati livelli di concorrenza è importante considerare in che misura diverse forme di organizzazione del mercato sono in grado di garantire il raggiungimento degli obiettivi di interesse pubblico che giustificano il regime concessorio, primi tra tutti la tutela della parte debole della popolazione e il rispetto della legalità. A questo riguardo, l'evidenza disponibile mostra che, rispetto ad altri settori regolamentati, il modello concessorio italiano nel settore del gioco ha assicurato, in virtù dello schema duale adottato e della pluralità degli operatori che si muovono nella filiera, contendibilità delle posizioni e apertura alla concorrenza. In prospettiva, risulta quindi fondamentale la prosecuzione e il potenziamento del modello concessorio, anche attraverso una rimodulazione normativa che conferisca coerenza all'offerta vigente e che consenta la celebrazione delle gare per le concessioni.

Un primo passo per individuare l'assetto organizzativo ideale è comprendere le caratteristiche dei giocatori. I risultati presentati nel Capitolo 3 mostrano che i giocatori possono essere classificati in tre principali tipologie:

1. giocatori animati da spirito ricreativo e in cerca di distrazione dai problemi, che sono la maggioranza;
2. giocatori attratti dall'incertezza dell'esito e dalla possibilità di una grande vincita, il secondo gruppo più numeroso;
3. giocatori che sovrastimano le probabilità di vincita.

Un elemento rassicurante è che soltanto una piccola percentuale di giocatori considera il gioco come un modo rapido per fare soldi e ritiene che eventualmente continuando a giocare è possibile recuperare le eventuali perdite subite.

Rispetto alle motivazioni del gioco, l'azione di tutela delle fasce deboli deve rivolgersi a quanti non hanno una corretta percezione del rapporto tra costi e benefici del gioco, visto come una forma di svago. Le prime due categorie di giocatori hanno chiaramente piena contezza delle loro scelte, mentre quanti sovrastimano la

probabilità di vincita hanno soltanto un'erronea percezione della relazione tra costi e benefici. Soltanto chi ritiene che il gioco sia un modo rapido per fare soldi e che continuando a giocare sia possibile recuperare eventuali perdite subite è chiaramente un giocatore vulnerabile, che ha bisogno di essere aiutato a comprendere le conseguenze delle proprie azioni. Il secondo passo è comprendere il peso del gioco illegale e la percezione che ne hanno giocatori ed esercenti. La rilevanza economica del gioco illegale non può essere sottovalutata. In base alle informazioni desunte dalle rilevazioni di Ipsos, si può stimare che la spesa per il gioco illegale, al netto delle vincite pagate, ammonti a circa 1,9 miliardi di euro (dati del 2021), con una perdita di entrate per l'erario nell'ordine di oltre 1 miliardo di euro. Combattere il gioco illegale è compito principale delle autorità di pubblica sicurezza, ma vi possono contribuire in modo significativo anche iniziative di sensibilizzazione e informazione della popolazione e dei giocatori svolte dagli esercenti. Questo appare tanto più rilevante in considerazione del fatto che sono proprio i giocatori più consapevoli, quelli "animati da spirito ricreativo e in cerca di distrazione dai problemi", a mostrare un atteggiamento meno attento ai problemi di legalità.

Proprio il ruolo degli esercenti appare centrale per raggiungere gli obiettivi di tutela e garanzia che l'istituto della concessione si prefigge. A questo proposito, è rilevante comprendere quali sono le caratteristiche delle imprese che operano nel settore dei giochi. Le evidenze presentate nel capitolo 3 mostrano che la distribuzione per dimensione delle imprese presenta uno schema bilaterale in termini di numerosità delle imprese: un segmento concentrato e l'altro molto decentrato. Infatti, meno di 20 operatori principali hanno una quota di mercato superiore all'80 per cento del totale, mentre le centinaia di operatori rimanenti hanno la parte residuale. La parte del mercato con un numero limitato di imprese ha vantaggio nell'assicurare il perseguimento di standard uniformi nell'organizzazione dei giochi pubblici su base nazionale e allo stesso tempo una maggiore incisività in termini di vigilanza sul funzionamento del settore e sul rispetto della legalità. L'evidenza empirica mostra che, anche alla luce della struttura di mercato, un'azione che veda attivamente coinvolti i maggiori operatori potrebbe avere un forte impatto sul settore, consentendo di raggiungere appieno le diverse finalità che il settore pubblico intende perseguire tramite il regime concessorio.

In particolare, i risultati della ricerca suggeriscono che, anche attraverso l'impegno dei concessionari, è possibile agire concretamente su tre aspetti principali del mercato del gioco pubblico:

- la responsabilità del giocatore;
- la lotta all'illegalità;
- la sostenibilità del gioco pubblico.

Le azioni relative a tali campi richiedono, accanto alla definizione di strategie e di interventi mirati, investimenti sia in capitale fisico che in capitale umano all'altezza della sfida. Per quanto riguarda la lotta all'illegalità, le azioni devono essere volte a:

- aumentare l'intensità della vigilanza per reprimere il gioco illegale con l'obiettivo indiretto di colpire l'economia sommersa che ad esso è collegata;

- favorire la consapevolezza del giocatore verso l'illegalità con azioni informative sulle conseguenze e sulle sanzioni che ne derivano;
- adottare strategie integrate di contrasto al gioco illegale che coniughino strumenti repressivi, tecnologici e culturali.

L'evidenza raccolta mostra inoltre che tutti gli operatori hanno la percezione di una significativa diffusione del gioco illegale e della necessità di specifici interventi per fronteggiare il fenomeno. È tuttavia interessante notare che gli operatori più grandi e maggiormente specializzati hanno, al contempo, una minore percezione della diffusione del gioco illegale rispetto agli esercenti più piccoli, ma anche una maggiore volontà di farsi carico direttamente di una parte delle azioni necessarie per garantire la regolarità delle attività del settore. Il diverso atteggiamento rispetto agli aspetti delicati del gioco è confermato anche dal modo con cui vengono trattati i giocatori problematici, per affrontare i quali gli esercenti più piccoli si basano prevalentemente su materiale informativo, mentre gli esercizi più grandi utilizzano anche specifici corsi di formazione dei propri dipendenti e, nel caso dei gestori delle sale scommesse, strumenti automatici per l'interruzione del gioco.

Per quanto riguarda la responsabilità del giocatore le azioni, soprattutto da parte dei concessionari, devono essere volte a:

- coinvolgere i gestori dei punti di gioco al fine di promuovere atteggiamenti responsabili e pienamente consapevoli da parte dei giocatori;
- aumentare la consapevolezza del giocatore con programmi di carattere informativo ed educativo;
- favorire azioni miranti a potenziare la capacità dei gestori di individuare casi di giocatori problematici con corsi di formazione finalizzati a favorire interventi immediati quando necessari;
- organizzare eventi su base territoriale per i gestori dei punti di gioco al fine di analizzare le problematiche ricorrenti in tema di gioco sicuro e responsabile;
- adottare azioni di tutela e protezione dei giocatori vulnerabili.

Sono ancora presenti spazi significativi per una maggiore collaborazione tra gli esercenti e le autorità pubbliche al fine di raggiungere gli obiettivi di pubblico interesse sopra elencati. A questo fine, un'eccessiva dispersione delle iniziative verso un numero troppo ampio di imprese che operano nel settore del gioco e delle scommesse potrebbe tuttavia rivelarsi inefficiente e inefficace. Nella tensione dialettica tra esigenze di controllo e garanzia della concorrenza, è importante tenere conto anche dell'impatto che un'eccessiva frammentazione del mercato causerebbe sulle possibilità di collaborazione tra gli operatori e le autorità pubbliche.

6 Bibliografia

Ariyabuddhiphongs, V. 2011. Lottery Gambling: A Review. *Journal of Gambling Studies* 27: 15–33.

Bruce, A. 2013. Betting Motivation and Behavior. In *The Oxford Handbook of the Economics of Gambling*, 451–73. Oxford University Press.

Camera dei Deputati (2021), *La disciplina dei giochi*, Dossier n. 53, 27 aprile.

Conlisk, J. 1993. The utility of gambling. *Journal of Risk and Uncertainty* 6: 255–75.

Friedman, M., e L. J. Savage. 1948. The Utility Analysis of Choices Involving Risk. *Journal of Political Economy* 56: 279–304.

Griffiths, M., and R. Wood. 2001. The psychology of lottery gambling. *International Gambling Studies* 1: 27–45.

ISTAT (2022), L'economia non osservata nei conti nazionali anni 2017-2020. Accessibile da: <https://www.istat.it/it/files//2022/10/ECONOMIA-NON-OSSERVATA-NEI-CONTI-NAZIONALI-ANNO-2020.pdf>

Johnson, J. E. V., and A. C. Bruce. 1993. Gluck's Second Law: An Empirical Investigation of Horserace Betting in Early and Late Races. *Psychological Reports* 72 (2): 1251–8.

Lottomatica-Censis. 2021. *Rapporto Lottomatica-Censis sul gioco illegale*.

Luiss Business School e Ipsos. 2021. *Il gioco con vincite in denaro: analisi del mercato, della filiera e dei comportamenti*. Accessibile da: <https://businessschool.luiss.it/perche-luiss-bs/osservatorio-mercato-regolati/report-di-ricerca-e-pubblicazioni/>

Macchia, Marco (2020), “Il regime concessorio dei giochi e delle scommesse pubbliche”, *Rivista trimestrale di diritto pubblico*, n. 4, 1041-67.

Mameli, Barbara (2015), “Le concessioni amministrative”, *Enciclopedia del diritto*, Giuffrè.

Ministero dell'Economia e delle Finanze (2022), Relazione sull'economia non osservata e sull'evasione fiscale e contributiva. Accessibile da: https://www.mef.gov.it/documenti-allegati/2022/PDF1_Aggiornamento_relazione_19_12_finale.pdf

von Neumann, J., and O. Morgenstern. 1944. *Theory of games and economic behavior*. Princeton University Press.

Nyman, J. A., J. W. Welte, and B. E. Dowd. 2008. Something for nothing: A model of gambling behavior. *Journal of Socio-Economics* 37: 2492-504.

Quintieri, B., Stamato, G. (2021). Qualità delle istituzioni e politiche di coesione nel Mezzogiorno. *Regional Economy*, 5(3), 3-13.

Rencher, A. C., Christensen, W. F. (2012). *Methods of multivariate analysis*, Wiley Series in Probability and Statistics.

Saltari, Lorenzo (2012), “Il regime giuridico dei giochi e delle scommesse. Ragioni per un cambiamento”, *Munus*, n. 2, 309-38.

Ufficio Parlamentare di Bilancio. 2018. *La fiscalità nel settore dei giochi - Focus tematico n. 6*. Accessibile da: https://www.upbilancio.it/wp-content/uploads/2018/05/Focus_6_2018.pdf

Wooldridge, J. M. (2015). *Introductory econometrics: A modern approach*. Cengage learning.

7 Appendice

7.1 Nota metodologica al Capitolo 3

Tabella A1 – Opinioni della popolazione dei giocatori, per tipologia di giocatori
(valori percentuali)

1.	Giocatori animati da spirito ricreativo e in cerca di distrazioni	Giocatori attratti dall'incertezza dell'esito e dalla possibilità di una grande vincita	Giocatori che sovrastimano la probabilità di vincita	Giocatori che considerano il gioco come un modo rapido per fare soldi	Totale
1. Secondo lei dove prevale il gioco illegale?					
In luoghi privati, circoli privati	62,0%	70,5%	69,4%	48,5%	66,5%
In luoghi pubblici come bar/tabaccherie/ricevitorie	21,4%	16,2%	16,6%	40,4%	18,6%
Sale scommesse, sale gioco, sale bingo, gaming hall	34,4%	34,0%	37,1%	39,4%	34,8%
2. Secondo lei la presenza del gioco illegale è ...?					
Un problema irrilevante, con poche conseguenze	19,5%	15,8%	12,9%	43,6%	16,9%
Un problema importante, con molte conseguenze	75,6%	80,4%	82,2%	52,9%	78,5%
Una situazione ininfluente, senza alcuna conseguenza	4,9%	3,8%	4,8%	3,4%	4,6%
3. Secondo lei quanto è diffuso il gioco illegale nel suo territorio?					
Molto	12,7%	11,4%	13,7%	20,6%	12,5%
Abbastanza	55,0%	51,6%	52,5%	50,5%	52,9%
Poco	27,9%	32,9%	30,6%	25,0%	30,5%
Per niente	4,4%	4,1%	3,2%	3,9%	4,2%
4. Secondo lei, quale sarebbe l'azione più efficace di contrasto alla diffusione del gioco illegale?					
Favorire azioni di contrasto all'illegalità	19,6%	19,5%	19,3%	13,4%	18,6%
Avviare azioni continuative di sensibilizzazione della clientela per far comprendere i rischi e i danni che derivano	18,9%	21,4%	14,3%	25,7%	16,6%
Inasprire le sanzioni per chi offre gioco illegale	22,4%	20,2%	23,0%	22,2%	22,3%
Incrementare i controlli sul territorio	23,1%	25,7%	31,3%	22,5%	28,6%
Rendere più facile per i giocatori identificare i luoghi fisici di gioco legali o siti internet legali	14,8%	11,9%	10,3%	16,2%	12,2%
Altro	1,2%	1,2%	0,0%	0,0%	1,7%
5. In che misura, ciascuno dei seguenti soggetti dovrebbe farsi carico delle azioni di contrasto all'illegalità nel settore del gioco?					
Aziende che offrono i giochi					
Molto	34,1%	38,1%	40,9%	27,5%	35,8%
Abbastanza	46,3%	44,0%	42,3%	45,6%	45,2%
Poco	16,5%	15,2%	13,0%	20,6%	15,6%
Per niente	3,1%	2,8%	3,8%	6,4%	3,5%
Istituzioni pubbliche a livello nazionale					
Molto	44,6%	51,8%	54,2%	28,9%	49,6%
Abbastanza	38,4%	37,2%	35,4%	46,1%	36,6%

Poco	14,0%	9,4%	8,6%	17,7%	11,7%
Per niente	3,1%	1,6%	1,9%	7,4%	2,2%
Istituzioni pubbliche a livello locale					
Molto	44,6%	51,8%	54,2%	26,5%	43,7%
Abbastanza	38,4%	37,2%	35,4%	40,2%	41,6%
Poco	14,0%	9,4%	8,6%	28,9%	12,9%
Per niente	3,1%	1,6%	1,9%	4,4%	1,8%
I titolari dei luoghi in cui si gioca					
Molto	44,6%	51,8%	54,2%	31,9%	37,3%
Abbastanza	38,4%	37,2%	35,4%	50,0%	44,4%
Poco	14,0%	9,4%	8,6%	17,2%	15,1%
Per niente	3,1%	1,6%	1,9%	1,0%	3,3%
6. A suo parere, giocare a giochi illegali o su siti illegali è ...					
....un vero e proprio reato per cui il giocatore dovrebbe essere sanzionato e punito	79,2%	87,6%	90,0%	57,8%	84,4%
....una attività senza grandi conseguenze per cui può essere ritenuta accettabile	20,8%	12,4%	10,0%	42,2%	15,6%
7. Secondo lei che tipo di sanzione dovrebbe ricevere chi gioca illegalmente?					
Una multa di importo modesto	12,0%	9,4%	9,7%	17,0%	10,5%
Una multa di importo elevato	43,2%	43,2%	41,8%	48,3%	42,8%
Una denuncia penale	38,3%	40,3%	40,0%	32,2%	39,5%
Un richiamo	4,1%	5,0%	5,1%	2,5%	4,8%
Altro	2,4%	2,1%	3,3%		2,5%
8. Quali strumenti sono oggi a disposizione del giocatore per distinguere un sito internet legale?					
La presenza dei loghi come quello dell'Agenzia dei Monopoli, divieto di gioco ai minori di 18 anni	51,7%	59,7%	58,3%	40,2%	55,6%
La presenza dei loghi che fanno riferimento alle aziende che offrono i giochi	28,1%	26,8%	25,5%	25,0%	26,7%
La tipologia di giochi offerti dal sito	21,0%	17,4%	18,2%	20,6%	19,0%
Il nome del sito stesso, l'estensione (URL)	23,6%	21,8%	21,6%	25,0%	22,2%
Il passaparola di amici/ conoscenti	17,8%	13,8%	15,7%	18,1%	15,8%
Le recensioni del sito	24,1%	21,0%	20,8%	31,9%	22,0%
Altro	2,8%	4,7%	5,7%	0,0%	4,3%
9. Quali strumenti sono oggi a disposizione del giocatore per distinguere un punto di gioco legale?					
La presenza dei loghi come quello dell'Agenzia dei Monopoli, divieto di gioco ai minori di 18 anni	53,0%	62,2%	60,8%	32,8%	57,6%
La presenza dei loghi che fanno riferimento alle aziende che offrono i giochi	28,6%	30,1%	28,4%	32,4%	28,8%
La presenza dei loghi che fanno riferimento ai singoli giochi	23,6%	20,0%	21,1%	29,9%	21,6%
La relazione consolidata con il titolare del punto gioco	17,7%	14,4%	12,9%	24,0%	15,3%
La tipologia di giochi offerti nel punto di gioco	22,5%	19,0%	19,3%	23,5%	20,4%
Il passaparola di amici, conoscenti	18,6%	14,0%	14,1%	23,5%	15,8%
Altro	1,2%	3,1%	3,5%	0,0%	2,5%
10. Parliamo degli aspetti normativi che regolano il settore dei giochi. Come valuta la normativa attuale?					
Adeguata	24,3%	17,7%	16,3%	28,9%	20,0%
Eccessiva, ci vorrebbero meno regole	18,4%	9,2%	8,5%	40,7%	13,0%
Limitata, ci vorrebbero più regole	37,6%	46,3%	48,0%	26,0%	42,7%

Non saprei	19,8%	26,9%	27,2%	4,4%	24,3%
11 . Secondo lei, in generale, in che misura gli attori dell'industria del gioco, ossia le aziende che offrono i giochi e i punti di gioco fisici, sono aziende attente? Intendiamo aziende che - nel pieno della legalità - si preoccupano delle conseguenze della propria attività, ossia di offrire strumenti di gioco e di aiuto, che tutelino i giocatori dal gioco eccessivo e dalla dipendenza, prevengano ed aiutino a correggere comportamenti scorretti o pericolosi. Direbbe che le aziende sono impegnate ...					
Molto, sono già impegnati su questo fronte	13,8%	5,9%	6,8%	43,6%	9,4%
Abbastanza, sicuramente potrebbero fare di più di quello che fanno	44,9%	38,5%	36,9%	38,2%	40,7%
Poco, penso ci sia ampio spazio di miglioramento	30,0%	38,1%	36,9%	15,2%	34,3%
Per nulla, non credo si impegnino in alcun modo	11,4%	17,4%	19,4%	2,9%	15,7%
12 . Secondo lei quanto è diffuso il problema del gioco eccessivo in Italia?					
Molto	22,2%	31,1%	33,7%	21,1%	27,8%
Abbastanza	64,5%	61,1%	59,5%	64,7%	62,0%
Poco	12,2%	7,0%	6,3%	13,7%	9,3%
Per niente	1,1%	0,8%	0,5%	0,5%	0,9%

Tabella A2 – Opinioni degli esercenti, per categoria di esercente
(valori percentuali)

	Bar, tabacchi, ricevitoria giochi (dimensione sconosciuta)	Grande bar, tabacchi, ricevitoria giochi	Piccolo bar, tabacchi, ricevitoria giochi	Sala giochi	Sala scommesse	Totale
1. Quali giochi offre il suo punto vendita?						
Giochi di lotteria quali Lotto, Superenalotto,						
Scommesse sportive, ippiche, virtuali	100,0%	90,3%	97,8%	4,0%	0,0%	64,0%
Slot	0,0%	6,5%	0,0%	44,0%	80,0%	15,3%
Videolottery	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
Videolottery	0,0%	3,2%	2,2%	0,0%	4,0%	9,3%
Altro	0,0%	0,0%	0,0%	52,0%	16,0%	11,3%
2. Fatto 100 il fatturato della sua attività negli ultimi 6 mesi, quanta parte viene dal gioco?						
10 %	4,2%	3,2%	11,1%	0,0%	0,0%	4,7%
15 %	8,3%	3,2%	4,4%	0,0%	0,0%	3,3%
20 %	8,3%	6,5%	33,3%	0,0%	0,0%	12,7%
25 %	12,5%	3,2%	4,4%	0,0%	0,0%	4,0%
30 %	29,2%	12,9%	46,7%	0,0%	0,0%	21,3%
40 %	20,8%	29,0%	0,0%	0,0%	0,0%	9,3%
50 %	12,5%	9,7%	0,0%	0,0%	0,0%	4,0%
60 %	4,2%	3,2%	0,0%	0,0%	0,0%	1,3%
65 %	0,0%	3,2%	0,0%	0,0%	0,0%	0,7%
70 %	0,0%	9,7%	0,0%	0,0%	0,0%	2,0%
100 %	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%	33,3%
Non so	0,0%	16,1%	0,0%	0,0%	0,0%	3,3%
3. Secondo lei quanto è diffuso il gioco illegale nel suo territorio?						
Molto	4,2%	9,7%	8,9%	12,0%	8,0%	8,7%
Abbastanza	12,5%	32,3%	13,3%	12,0%	20,0%	18,0%
Poco	45,8%	48,4%	55,6%	44,0%	44,0%	48,7%
Per niente	37,5%	9,7%	22,2%	32,0%	28,0%	24,7%
4. In che misura, ciascuno dei seguenti soggetti dovrebbe farsi carico delle azioni di contrasto all'illegalità nel settore del gioco?						
Aziende che offrono i giochi						
Molto	54,2%	51,6%	51,1%	44,0%	60,0%	52,0%
Abbastanza	29,2%	29,0%	24,4%	28,0%	24,0%	26,7%
Poco	12,5%	12,9%	15,6%	28,0%	8,0%	15,3%
Per niente	4,2%	6,5%	8,9%	0,0%	8,0%	6,0%
Istituzioni pubbliche a livello nazionale						
Molto	91,7%	80,7%	80,0%	92,0%	88,0%	85,3%
Abbastanza	4,2%	16,1%	15,6%	8,0%	12,0%	12,0%
Poco	4,2%	3,2%	2,2%	0,0%	0,0%	2,0%
Per niente	0,0%	0,0%	2,2%	0,0%	0,0%	0,7%
Istituzioni pubbliche a livello locale						
Molto	87,5%	83,9%	71,1%	92,0%	88,0%	82,7%
Abbastanza	8,3%	12,9%	20,0%	8,0%	12,0%	13,3%
Poco	4,2%	3,2%	4,4%	0,0%	0,0%	2,7%
Per niente	0,0%	0,0%	4,4%	0,0%	0,0%	1,3%
I titolari dei luoghi in cui si gioca						
Molto	29,2%	29,0%	40,0%	48,0%	60,0%	40,7%
Abbastanza	41,7%	32,3%	28,9%	24,0%	12,0%	28,0%
Poco	12,5%	32,3%	17,8%	28,0%	12,0%	20,7%
Per niente	16,7%	6,5%	13,3%	0,0%	16,0%	10,7%

5. In che misura, ciascuno dei seguenti soggetti dovrebbe farsi carico di azioni continuative di sensibilizzazione dei rischi e dei danni che derivano dal fenomeno dell'illegalità nel settore del gioco?						
Aziende che offrono i giochi						
Molto	54,2%	54,8%	48,9%	44,0%	60,0%	52,0%
Abbastanza	29,2%	32,3%	26,7%	28,0%	24,0%	28,0%
Poco	12,5%	9,7%	15,6%	28,0%	12,0%	15,3%
Per niente	4,2%	3,2%	8,9%	0,0%	4,0%	4,7%
Istituzioni pubbliche a livello nazionale						
Molto	91,7%	77,4%	84,4%	92,0%	84,0%	85,3%
Abbastanza	4,2%	19,4%	13,3%	8,0%	16,0%	12,7%
Poco	4,2%	3,2%	2,2%	0,0%	0,0%	1,3%
Per niente	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,7%
Istituzioni pubbliche a livello locale						
Molto	83,3%	77,4%	77,8%	92,0%	84,0%	82,0%
Abbastanza	12,5%	19,4%	15,6%	8,0%	16,0%	14,7%
Poco	4,2%	3,2%	2,2%	0,0%	0,0%	2,0%
Per niente	0,0%	0,0%	4,4%	0,0%	0,0%	1,3%
I titolari dei luoghi in cui si gioca						
Molto	29,2%	32,3%	35,6%	44,0%	60,0%	39,3%
Abbastanza	41,7%	38,7%	35,6%	24,0%	12,0%	31,3%
Poco	12,5%	25,8%	13,3%	32,0%	16,0%	19,3%
Per niente	16,7%	3,2%	15,6%	0,0%	12,0%	10,0%
6. Secondo lei, un giocatore verifica la legalità dei punti di gioco fisici? Per rispondere faccia riferimento ad un giocatore tipo, ossia chi ha delle abitudini che non siano degli eccessi						
Si, sempre	12,5%	16,1%	15,6%	24,0%	28,0%	18,7%
Si, qualche volta	33,3%	29,0%	15,6%	16,0%	12,0%	20,7%
No, non credo si ponga il problema	54,2%	54,8%	68,9%	60,0%	60,0%	60,7%
7. Secondo lei, un giocatore verifica la legalità dei siti di gioco online? Per rispondere faccia riferimento ad un giocatore tipo, ossia chi ha delle abitudini che non siano degli eccessi						
Si, sempre	16,7%	25,8%	6,7%	20,0%	28,0%	12,7%
Si, qualche volta	20,8%	74,2%	15,6%	12,0%	20,0%	18,7%
No, non credo si ponga il problema	62,5%	0,0%	77,8%	68,0%	52,0%	68,7%
8. Le leggeremo ora una serie di affermazioni che fanno riferimento ai luoghi fisici in cui si può giocare a giochi con vincite in denaro. Per ciascuna di queste le chiedo di esprimere in che misura è d'accordo.						
Offrono garanzie e forme di tutela ai giocatori						
Molto d'accordo	70,8%	54,8%	51,1%	88,0%	68,0%	64,0%
Abbastanza d'accordo	16,7%	38,7%	42,2%	12,0%	24,0%	29,3%
Poco d'accordo	12,5%	6,5%	2,2%	0,0%	4,0%	4,7%
Per nulla d'accordo	0,0%	0,0%	4,4%	0,0%	4,0%	2,0%
Consentono di presidiare e tutelare la legalità del gioco						
Molto d'accordo	79,2%	61,3%	60,0%	96,0%	88,0%	74,0%
Abbastanza d'accordo	12,5%	35,5%	35,6%	4,0%	12,0%	22,7%
Poco d'accordo	8,3%	3,2%	4,4%	0,0%	0,0%	2,7%
Per nulla d'accordo	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
Forniscono ai giocatori tutte le corrette informazioni di cui necessitano						
Molto d'accordo	70,8%	54,8%	60,0%	88,0%	80,0%	68,7%
Abbastanza d'accordo	20,8%	41,9%	33,3%	12,0%	20,0%	27,3%
Poco d'accordo	8,3%	3,2%	4,4%	0,0%	0,0%	3,3%
Per nulla d'accordo	0,0%	0,0%	2,2%	0,0%	0,0%	0,7%
9. Consentono di controllare il gioco, le modalità di gioco, i comportamenti dei giocatori in misura maggiore rispetto all'online						
Molto d'accordo	70,8%	64,5%	60,0%	84,0%	80,0%	70,0%
Abbastanza d'accordo	20,8%	19,4%	28,9%	12,0%	12,0%	20,0%
Poco d'accordo	8,3%	12,9%	11,1%	4,0%	8,0%	8,0%

Per nulla d'accordo	0,0%	3,2%	0,0%	0,0%	0,0%	2,0%
10 . Sulla base di quali criteri lei è portata a identificare come problematico un giocatore nel suo punto vendita?						
Comportamenti inopportuni nei confronti degli altri giocatori	25,0%	25,8%	31,1%	36,0%	48,0%	32,7%
La quantità di tempo speso nel mio punto vendita	66,7%	58,1%	42,2%	48,0%	72,0%	55,3%
La quantità di denaro speso nel mio punto vendita	62,5%	29,0%	35,6%	40,0%	68,0%	44,7%
Conosco bene le persone che frequentano il mio punto vendita e so quali hanno dei problemi	12,5%	29,0%	28,9%	28,0%	40,0%	28,0%
Forte insoddisfazione/insoddisfazione nei confronti dei giochi offerti	33,3%	25,8%	24,4%	28,0%	48,0%	30,7%
Forte insoddisfazione/insoddisfazione nei confronti delle aziende che offrono i giochi	29,2%	29,0%	22,2%	24,0%	40,0%	28,0%
Modalità di gestione del denaro	37,5%	9,7%	8,9%	16,0%	16,0%	16,0%
11 . Considerando la totalità dei clienti che frequentano il suo punto vendita, in che misura direbbe che si tratta di clienti abituali						
0 %	0,0%	3,2%	0,0%	0,0%	0,0%	0,7%
10 %	0,0%	3,2%	2,2%	0,0%	4,0%	2,0%
20 %	4,2%	0,0%	2,2%	0,0%	4,0%	2,0%
30 %	0,0%	0,0%	6,7%	0,0%	0,0%	2,0%
40 %	0,0%	6,5%	4,4%	4,0%	0,0%	3,3%
50 %	8,3%	12,9%	8,9%	4,0%	0,0%	7,3%
60 %	4,2%	3,2%	6,7%	4,0%	4,0%	4,7%
70 %	16,7%	29,0%	20,0%	12,0%	28,0%	21,3%
75 %	4,2%	3,2%	0,0%	0,0%	12,0%	3,3%
80 %	41,7%	16,1%	26,7%	44,0%	40,0%	32,0%
85 %	0,0%	9,7%	2,2%	4,0%	0,0%	3,3%
90 %	8,3%	9,7%	15,6%	20,0%	4,0%	12,0%
95 %	8,3%	0,0%	2,2%	4,0%	4,0%	3,3%
97 %	0,0%	3,2%	0,0%	4,0%	0,0%	1,3%
100 %	4,2%	0,0%	2,2%	0,0%	0,0%	1,3%

7.2 Nota metodologica al Capitolo 4

7.2.1 Struttura del questionario

Per entrambe le indagini è stato predisposto un questionario strutturato, diversificato per i due target, composto esclusivamente da domande a risposta pre-codificata. Le domande sono state formulate in modo chiaro e inequivocabile, per consentire agli intervistati di rispondere facilmente, e sono state ordinate in modo da non influenzare le risposte; sempre con questa finalità sono state previste rotazioni tra alcune domande o gruppi di domande.

Il questionario è stato suddiviso in sezioni sequenziali al fine di approfondire tutte le tematiche di interesse ma anche di somministrare le corrette sezioni a ciascun rispondente, individuo o esercente, in base alle specifiche caratteristiche e risposte fornite nel corso di intervista.

I macro-argomenti trattati nel corso dell'intervista alla popolazione possono essere così sintetizzati:

- raccolta dei dati socio-demografici del rispondente al fine di garantire la corretta rappresentatività del campione oltre alle informazioni necessarie per identificare i non giocatori e i giocatori negli ultimi 12 mesi;
- i driver del gioco in denaro;
- percezione della diffusione dell'illegalità relativamente ai giochi in denaro, con distinguo a livello nazionale e locale, percezione della gravità del problema e relative conseguenze, azioni di contrasto auspiccate, strumenti a disposizione del giocatore per identificare modalità di gioco legale e illegale sia per il gioco fisico che on-line;
- il livello di conoscenza del settore del gioco in denaro, il giudizio sugli attori coinvolti, la rilevanza percepita in quanto settore industriale, il livello di innovazione del settore, le opinioni sulla normativa;
- percezione della diffusione del gioco eccessivo e ruolo attribuito agli esercenti relativamente alle azioni di contrasto e supporto agli individui;
- profilazione attitudinale del rispondente

Il questionario somministrato agli esercenti ripropone, con gli opportuni aggiustamenti, quello della popolazione, con la finalità ultima di analizzare i dati *allo specchio*, mettendo cioè in evidenza similarità e differenze percettive rispetto ai temi indagati da parte dei due target oggetto di indagine.

7.2.2 I campioni

Relativamente agli individui, sono state realizzate 1500 interviste rappresentative della popolazione italiana maggiorenne. Il campionamento è avvenuto per quote di genere incrociato per fasce di età, di macro-area geografica incrociato per fasce di età, regione, titolo di studio, stato occupazionale. Ai dati in rientro è stata applicata una ponderazione per rappresentare correttamente l'universo della popolazione italiana maggiorenne, individuato tramite i dati ufficiali Istat, considerando, oltre alle variabili citate, anche la dimensione dei centri di residenza degli intervistati.

Relativamente agli esercenti, sono state realizzate 150 interviste rappresentative dell'universo di riferimento in termini di tipologia di esercizio commerciale e macro-area geografica. Ai dati in rientro è stata applicata una ponderazione per rappresentare correttamente l'universo di riferimento soprattutto relativamente al peso delle sale gioco/sale scommesse (in termini di numerosità di esercizi) rispetto alle altre tipologia di punti gioco (ricevitorie, bar, tabaccherie).

7.2.3 La realizzazione delle interviste

Le interviste a popolazione sono state realizzate con metodologia on-line CAWI (Computer Assisted Web Interviews) attraverso il panel proprietario di Ipsos, IIS – Ipsos Interactive Panel. La lunghezza media di intervista è stata di 15 minuti. Le interviste sono state realizzate dal 30 maggio al 6 giugno 2023.

Le interviste a esercenti sono state realizzate con metodologia telefonica CATI (Computer Assisted Telephone Interviews) attingendo a liste pubbliche di nominativi di esercizi commerciali. La lunghezza media di intervista è stata di 12 minuti. Le interviste sono state realizzate dal 17-26 maggio 2023.