

# L'INDAGINE SUI GIOCATORI

6 dicembre 2023



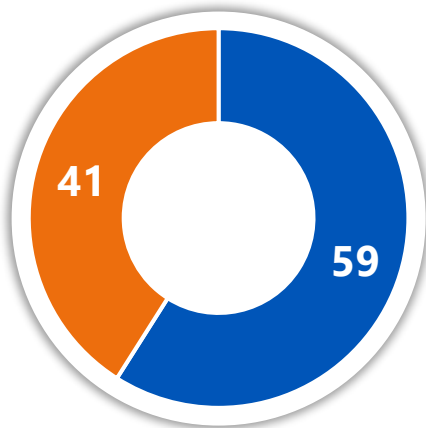
# Nota metodologica

L'indagine quantitativa è stata condotta mediante interviste online con metodo CAWI (*Computer Assisted Web Interview*) su un campione composto da **450 giocatori di giochi con vincita in denaro**.

Le interviste sono state somministrate in due wave: la prima dal 13 al 18 settembre 2023 e la seconda dall'8 al 17 novembre 2023.

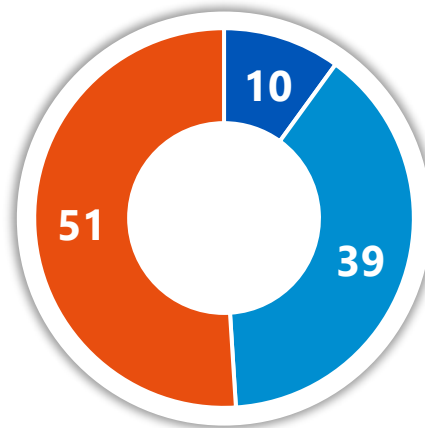
Complessivamente hanno partecipato ad entrambe le wave 400 giocatori di giochi con vincita in denaro

Genere



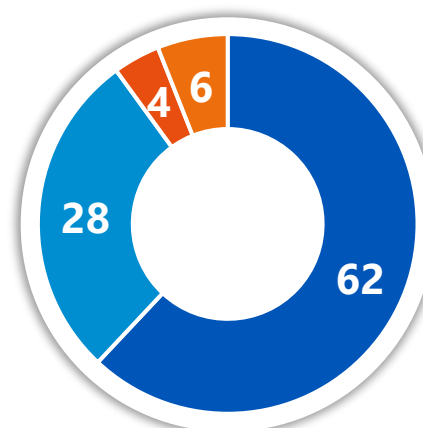
■ Uomo  
■ Donna

Fascia d'età



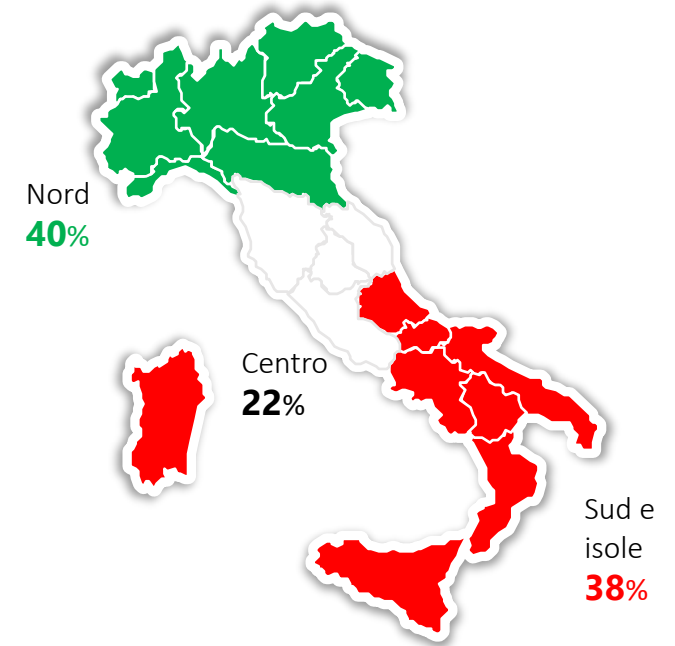
■ 18-34 anni ■ 35-54 anni  
■ 55-70 anni

Condizione occupazionale



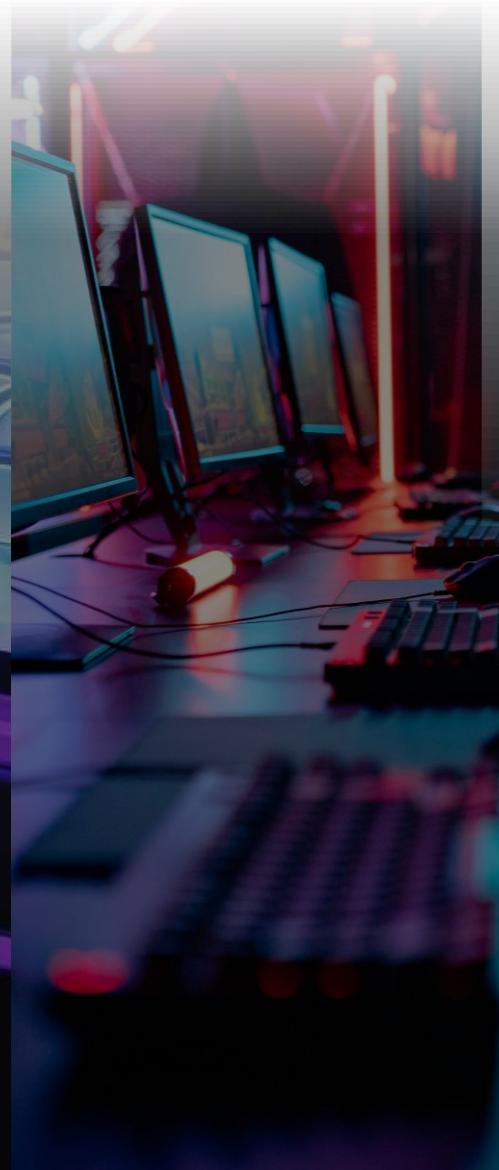
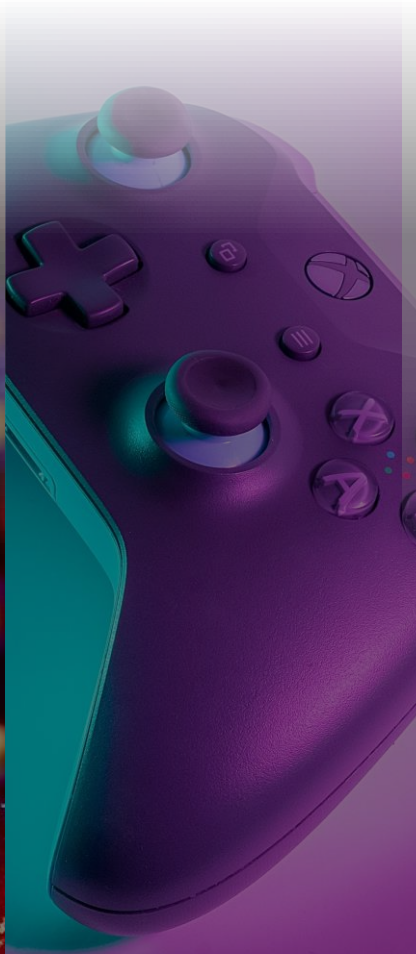
■ Occupati  
■ Pensionati e casalinghe  
■ Disoccupati e inoccupati  
■ Altro

Zona di residenza



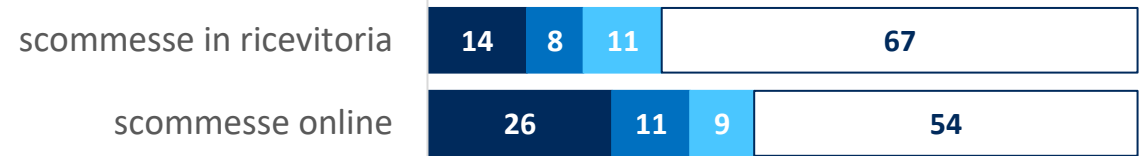
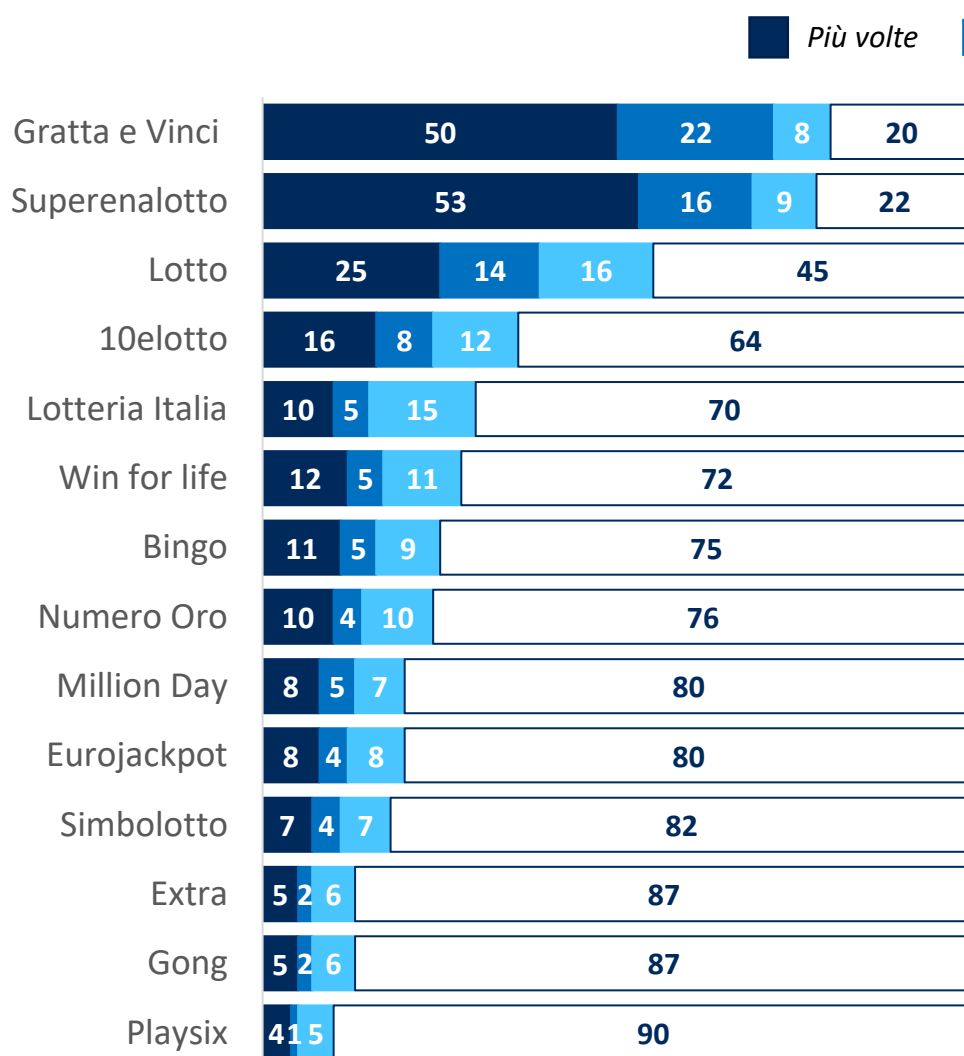


# LE ABITUDINI DI GIOCO DEL PANEL

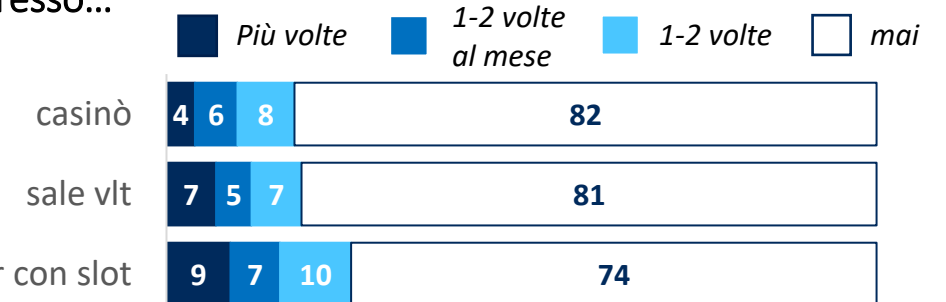


# Le abitudini di gioco

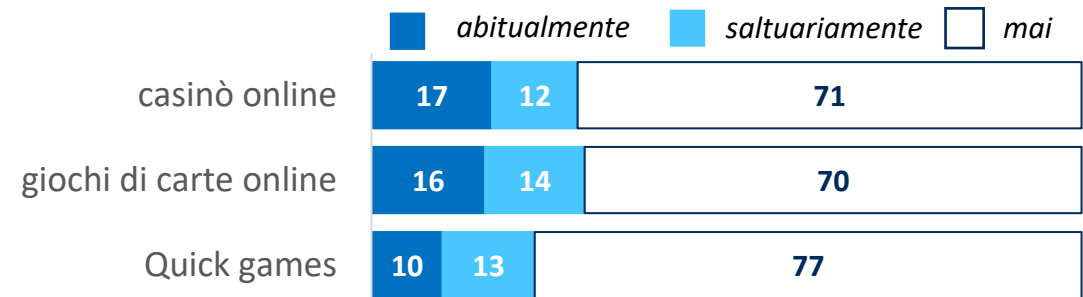
% di giocatori che hanno giocato ai giochi indicati nel periodo considerato



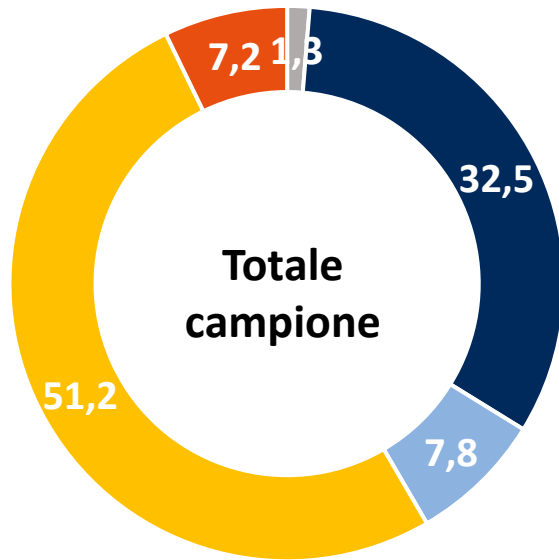
% di giocatori che nel periodo considerato sono andati a giocare presso...



% di giocatori che nel periodo considerato hanno giocato attraverso piattaforme online ufficiali a...



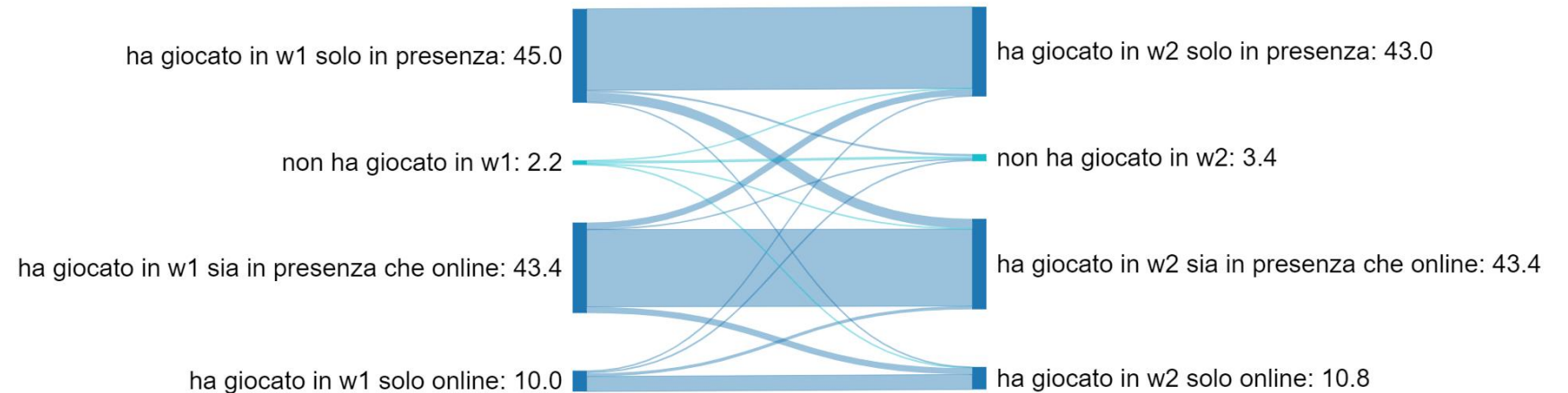
# Tra fisico e online: un quadro di sintesi dei giocatori



- non hanno giocato nel periodo considerato
- giocano solo a lotterie/bingo e giochi a numeratore fisso in presenza
- giocano a più giochi con vincita in denaro, ma solo in presenza
- giocano a più giochi sia in presenza che online
- giocano solo online

## LA COMPOSIZIONE DEL CAMPIONE PER PREFERENZA DI GIOCO

### I FLUSSI TRA GIOCO FISICO E ONLINE TRA LE DUE WAVE



# La spesa media mensile in giochi con vincita in denaro



**SPESA MEDIA PERCEPITA** € 113,74

(Complessiva di tutti i giochi con vincita in denaro)

**VINCITA MEDIA PERCEPITA** € 87,26

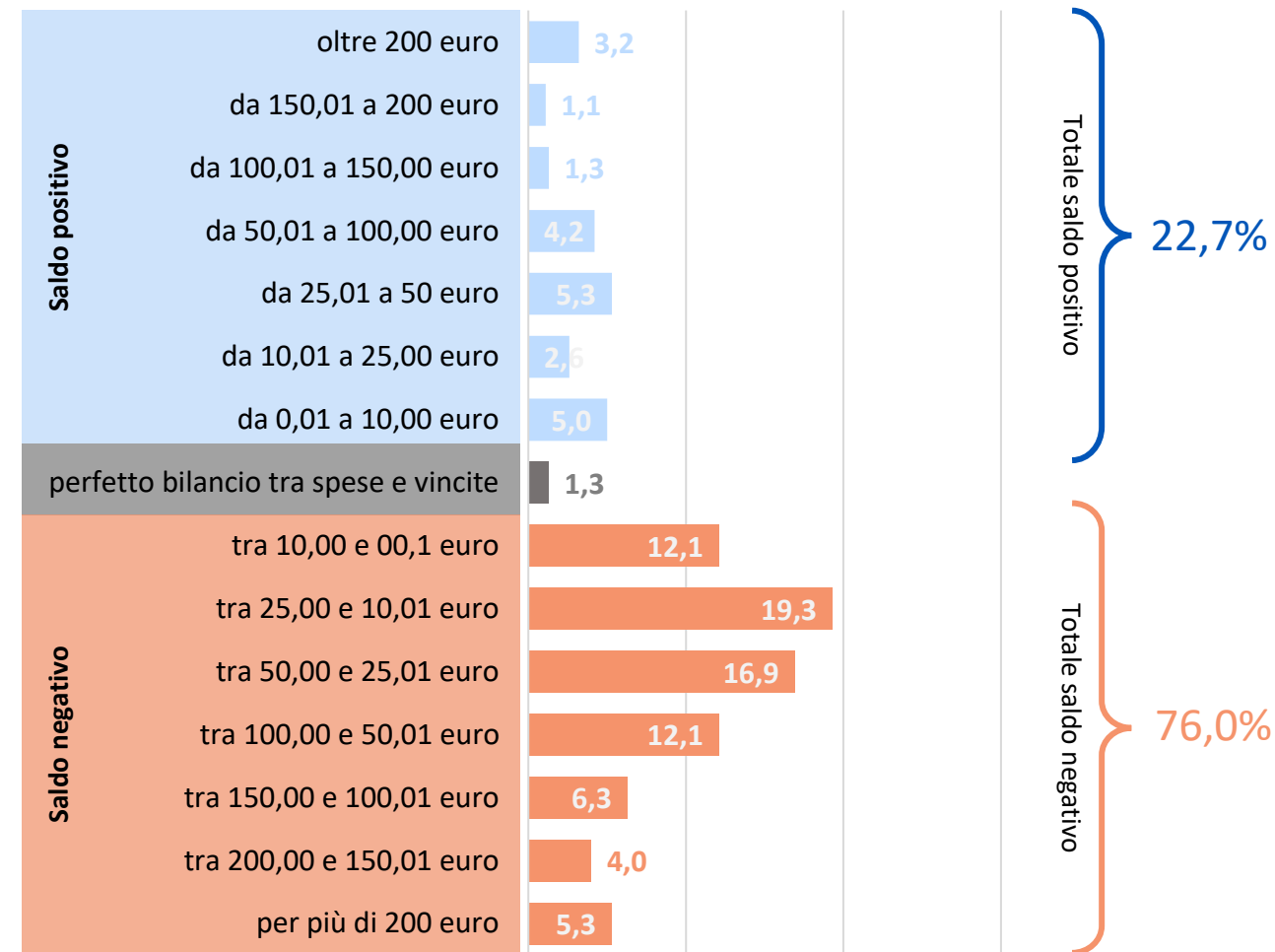
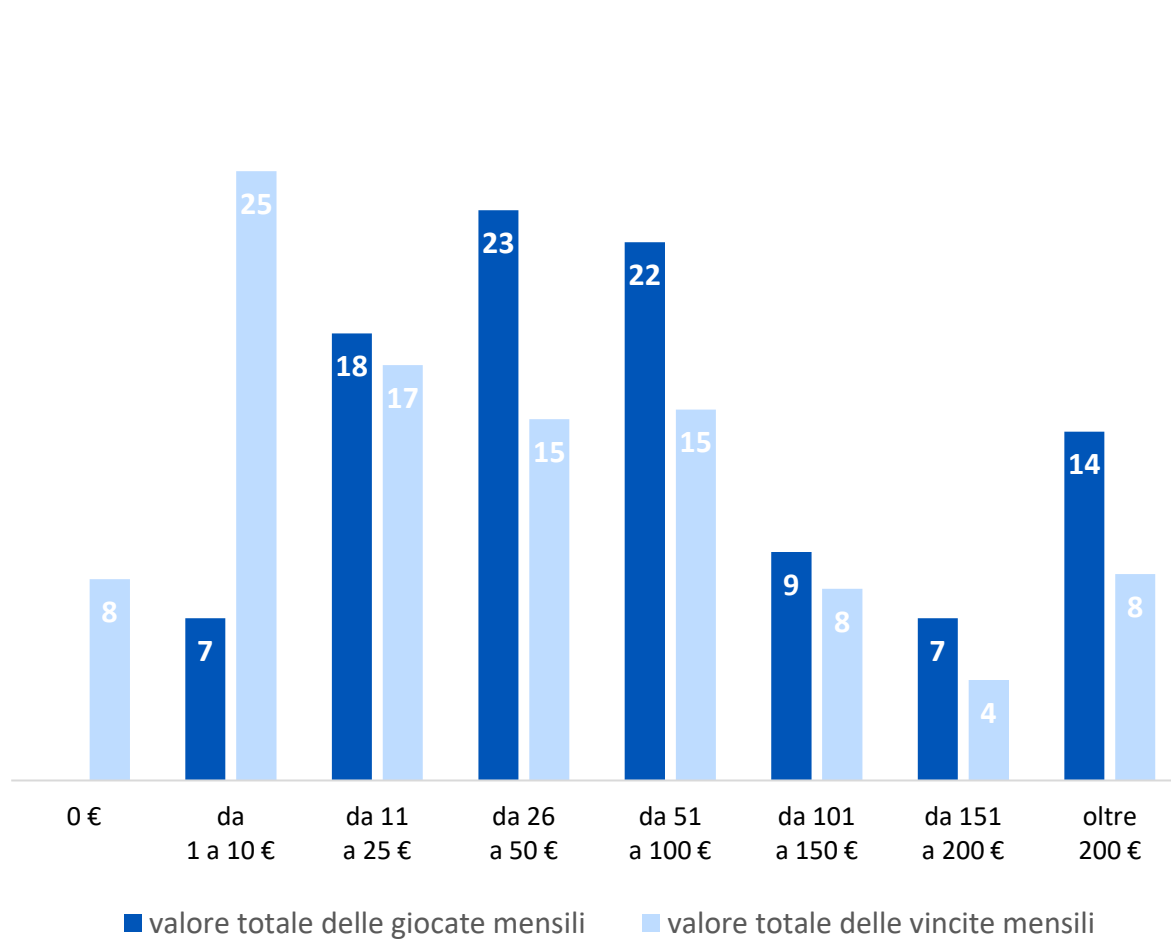
(Complessiva di tutti i giochi con vincita in denaro)

**SALDO MEDIO PERCEPITO** € -26,48

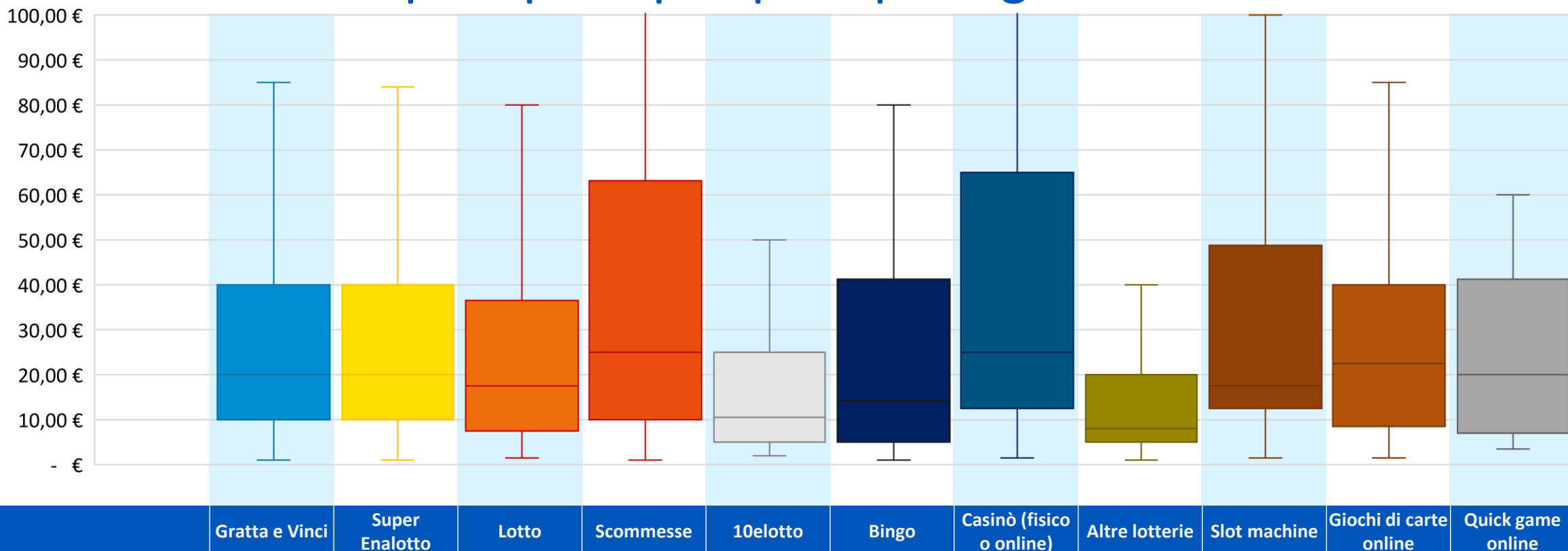
(Complessivo di tutti i giochi con vincita in denaro)

Incidenza sul totale del campione		Spesa media percepita	Vincita media percepita	Saldo medio percepito	Percezione della vincita ogni 100 euro spesi
17,7	Tra chi spende fino a 20€	€ 11,93	€ 17,95	€ 6,02	€ 150,46
30,3	Tra chi spende tra 21€ e 50€	€ 34,79	€ 35,07	€ 0,28	€ 100,80
21,9	Tra chi spende tra 51€ e 100€	€ 72,36	€ 65,16	€ - 7,20	€ 90,05
30,1	Tra chi spende più di 100€	€ 283,33	€ 196,73	€ - 86,60	€ 69,43

# La distribuzione della spesa totale e delle vincite percepite



# La spesa percepita per tipo di gioco



*% di intervistati che dichiarano di avere speso denaro*

Gratta e Vinci	69%	Super Enalotto	63%	Lotto	31%	Scommesse	28%	10elotto	18%	Bingo	11%	Casinò (fisico o online)	12%	Altre lotterie	7%	Slot machine	11%	Giochi di carte online	8%	Quick game online	5%
----------------	-----	----------------	-----	-------	-----	-----------	-----	----------	-----	-------	-----	--------------------------	-----	----------------	----	--------------	-----	------------------------	----	-------------------	----

*Spesa media mensile percepita dai giocatori*

Gratta e Vinci	€ 33,45	Super Enalotto	€ 30,27	Lotto	€ 29,46	Scommesse	€ 53,45	10elotto	€ 21,58	Bingo	€ 28,61	Casinò (fisico o online)	€ 76,39	Altre lotterie	€ 15,63	Slot machine	€ 48,34	Giochi di carte online	€ 32,73	Quick game online	€ 26,91
----------------	---------	----------------	---------	-------	---------	-----------	---------	----------	---------	-------	---------	--------------------------	---------	----------------	---------	--------------	---------	------------------------	---------	-------------------	---------

*% di giocatori che dichiarano vincite superiori alla giocata*

Gratta e Vinci	12%	Super Enalotto	10%	Lotto	17%	Scommesse	32%	10elotto	15%	Bingo	16%	Casinò (fisico o online)	25%	Altre lotterie	12%	Slot machine	12%	Giochi di carte online	17%	Quick game online	20%
----------------	-----	----------------	-----	-------	-----	-----------	-----	----------	-----	-------	-----	--------------------------	-----	----------------	-----	--------------	-----	------------------------	-----	-------------------	-----

*Importo medio vinto percepito*

Gratta e Vinci	€ 25,07	Super Enalotto	€ 21,14	Lotto	€ 20,19	Scommesse	€ 56,48	10elotto	€ 12,20	Bingo	€ 21,80	Casinò (fisico o online)	€ 48,96	Altre lotterie	€ 1,91	Slot machine	€ 16,73	Giochi di carte online	€ 15,73	Quick game online	€ 13,78
----------------	---------	----------------	---------	-------	---------	-----------	---------	----------	---------	-------	---------	--------------------------	---------	----------------	--------	--------------	---------	------------------------	---------	-------------------	---------

*Saldo medio percepito*

Gratta e Vinci	€ -8,38	Super Enalotto	€ -9,13	Lotto	€ -9,27	Scommesse	€ 3,03	10elotto	€ -9,38	Bingo	€ -6,81	Casinò (fisico o online)	€ -27,43	Altre lotterie	€ -13,72	Slot machine	€ -31,61	Giochi di carte online	€ -17,00	Quick game online	€ -13,13
----------------	---------	----------------	---------	-------	---------	-----------	--------	----------	---------	-------	---------	--------------------------	----------	----------------	----------	--------------	----------	------------------------	----------	-------------------	----------



# I flussi di spesa tra le due rilevazioni

## SPESA MEDIA PERCEPITA W1

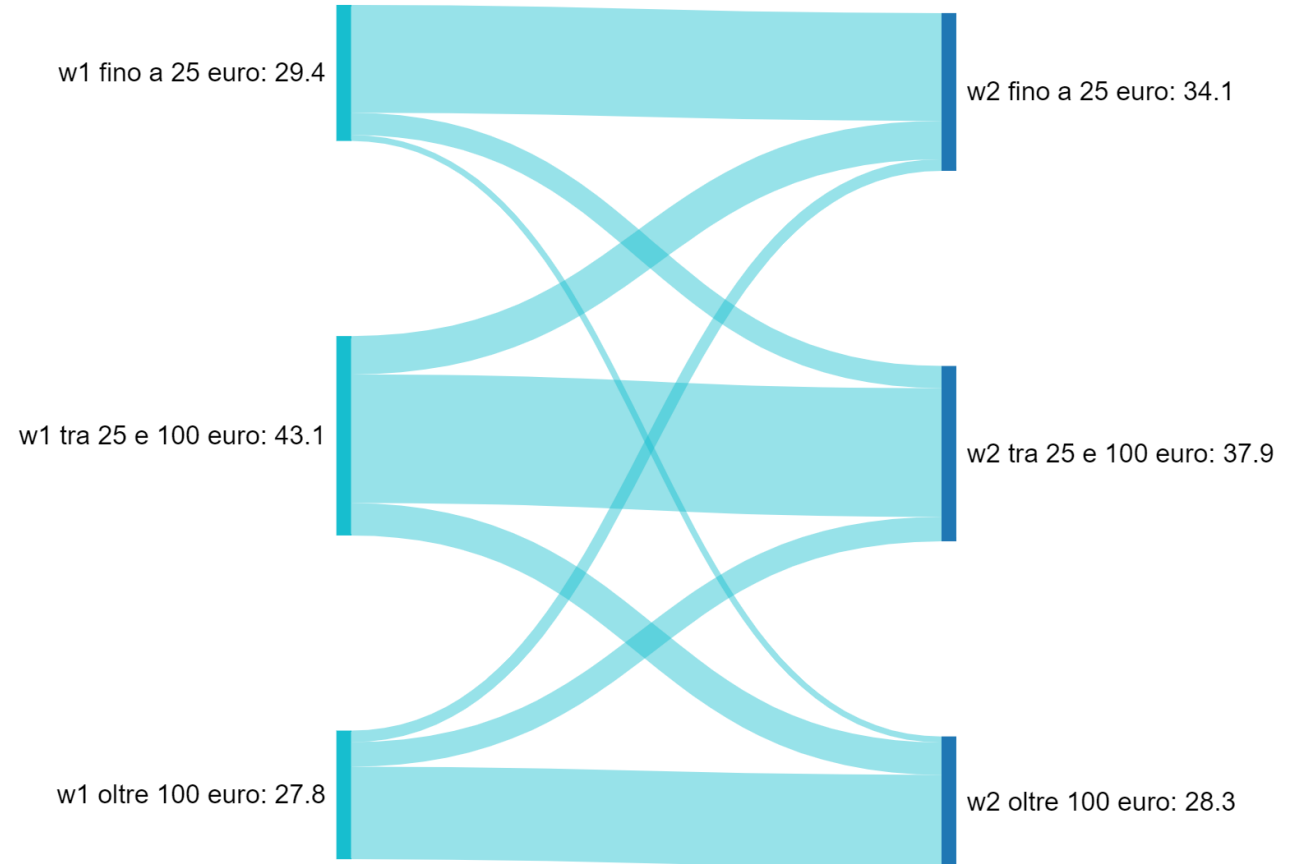
(Complessiva di tutti i giochi con vincita in denaro)

€ 104,94

## SPESA MEDIA PERCEPITA W2

(Complessiva di tutti i giochi con vincita in denaro)

€ 120,01



# Il confronto con i dati ADM

## STIMA DEL NUMERO DI GIOCATORI IN ITALIA

(Complessiva di tutti i giochi con vincita in denaro)

# 22.311.273 individui

<i>(dato medio per singolo giocatore)</i>	Dato ADM 2021	Stima sul percepito dei giocatori (SWG 2023)
Raccolta media annua	€ 4.961,30	€ 1.364,88
Vincita media annua	€ 4.269,72	€ 1.047,12
Spesa media annua	€ 691,58	€ 317,76
Euro effettivi di spesa per 100 euro giocati	€ 13,94	€ 23,28

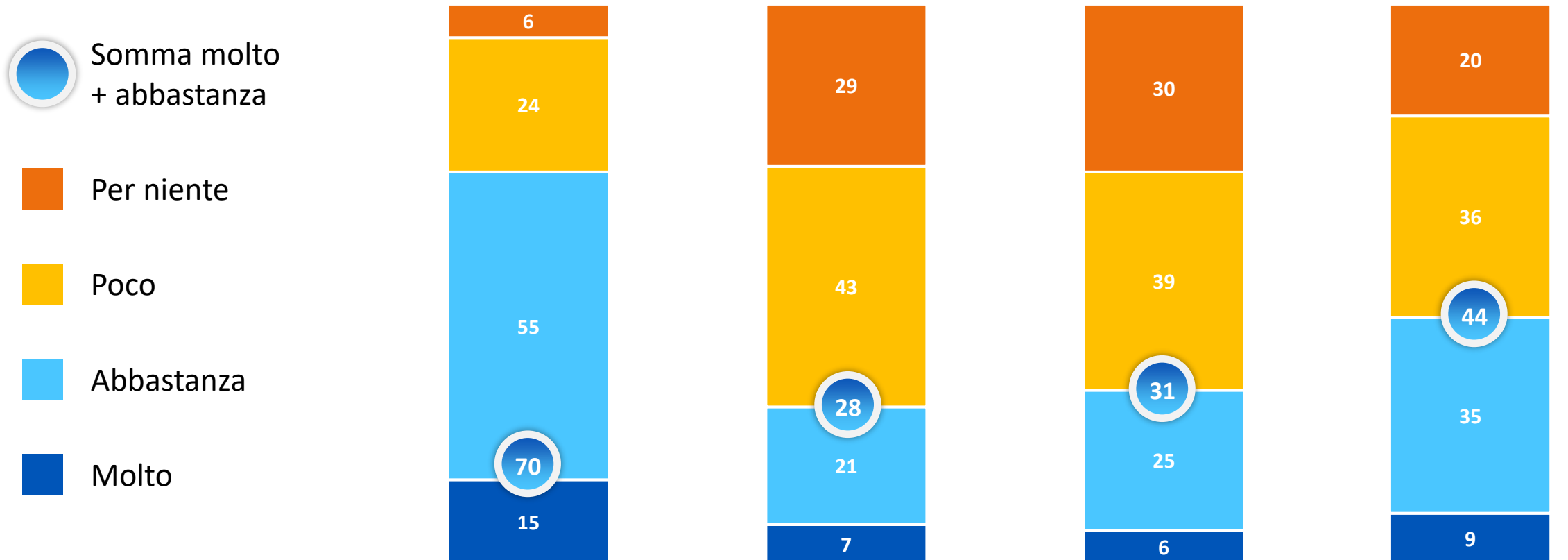


# IL BILANCIO EMOTIVO DEI GIOCHI CON VINCITA IN DENARO



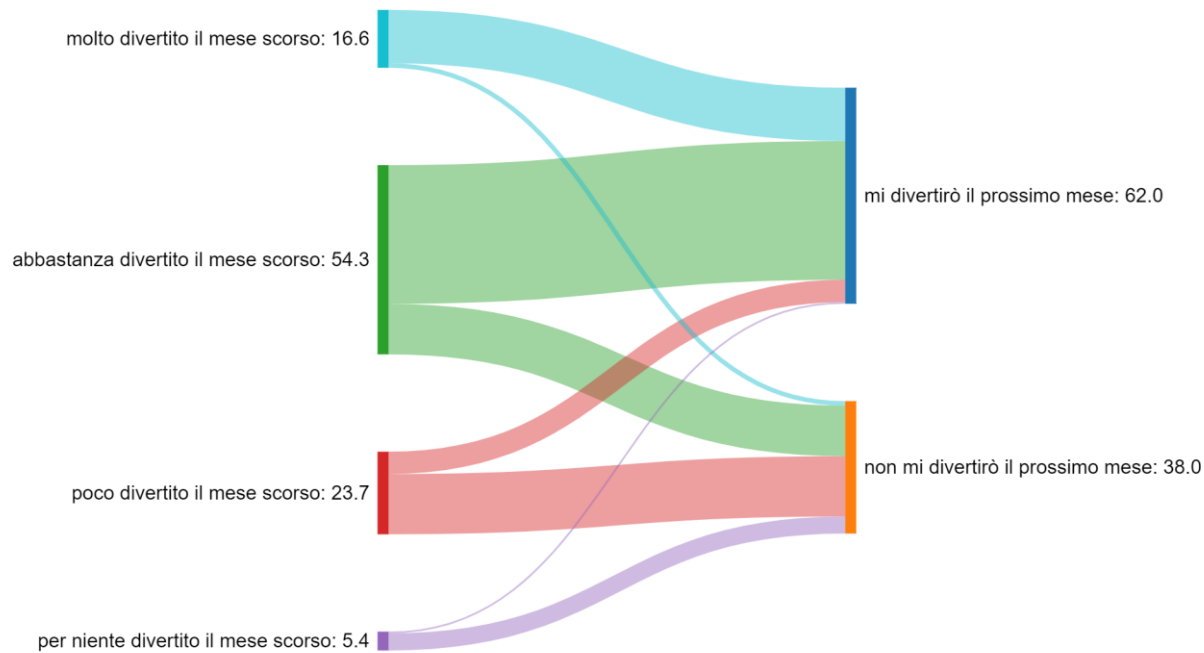
# Giochi con vincita in denaro: il bilancio emotivo

Pensando ai giochi di cui abbiamo parlato e che ha fatto nell'ultimo periodo direbbe che?

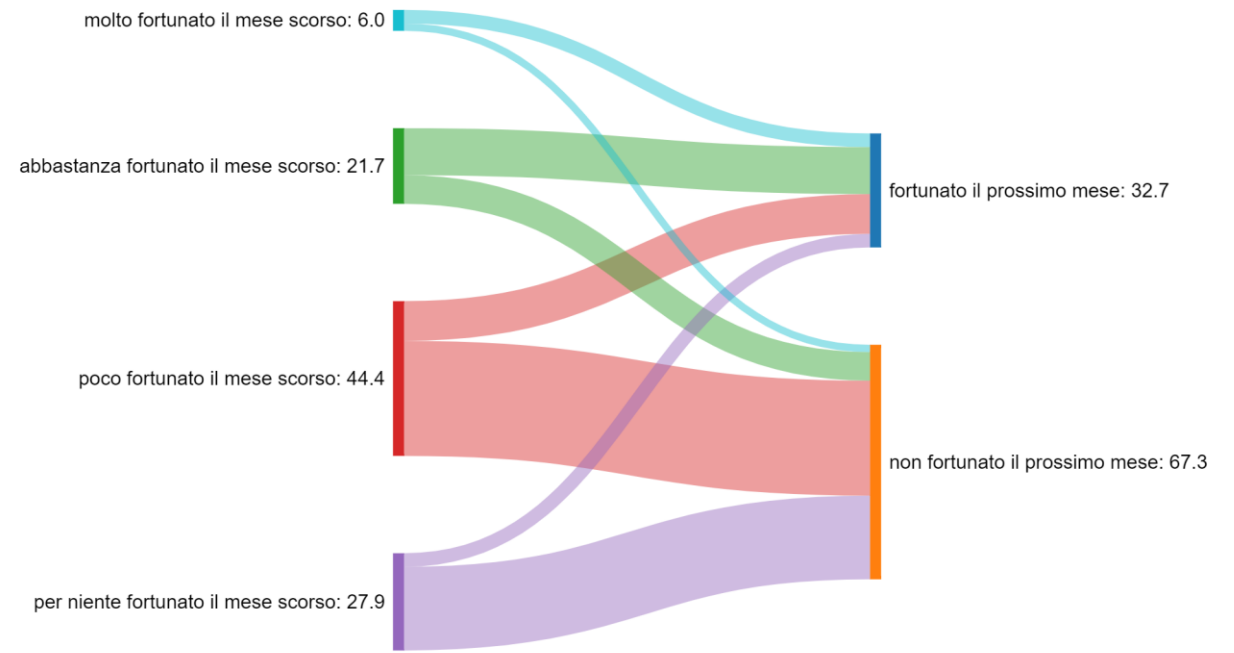


# Il bilancio emotivo: divertimento e fortuna

## Percezione di essersi divertiti nel mese precedente e di potersi divertire nel mese successivo

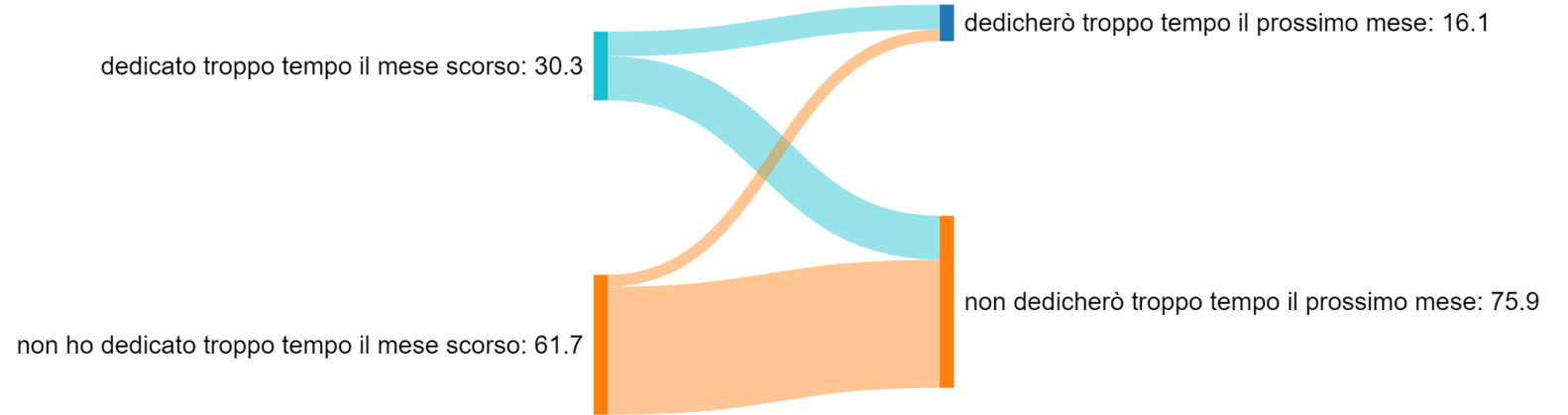


## Percezione di essere stati fortunati nel mese precedente e di poterlo essere nel mese successivo

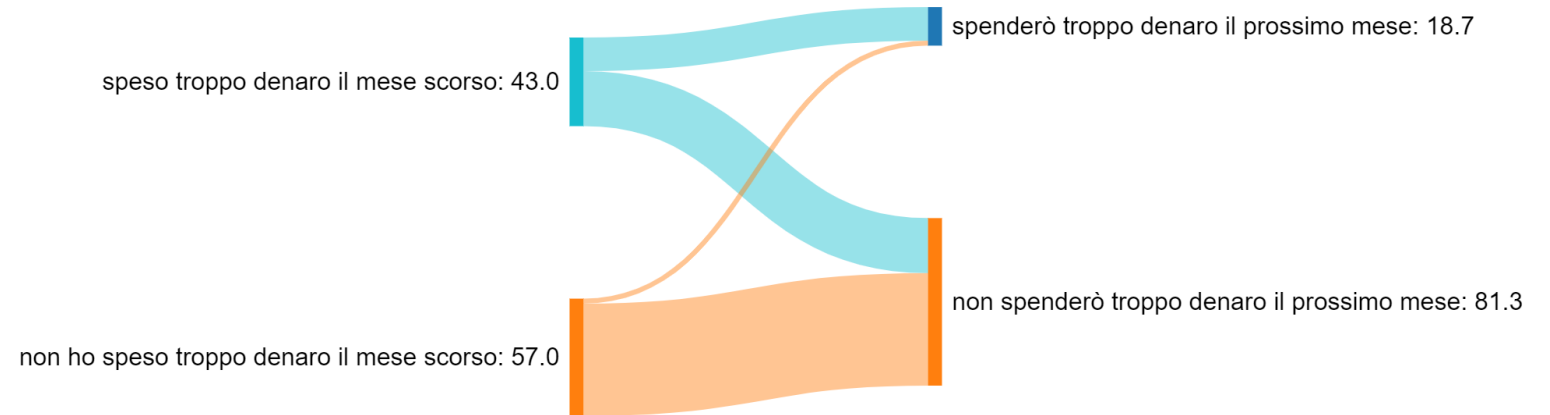


# Il bilancio emotivo: controllo ed eccesso

Percezione di avere dedicato troppo tempo ai giochi nel mese precedente e proiezione sul mese successivo

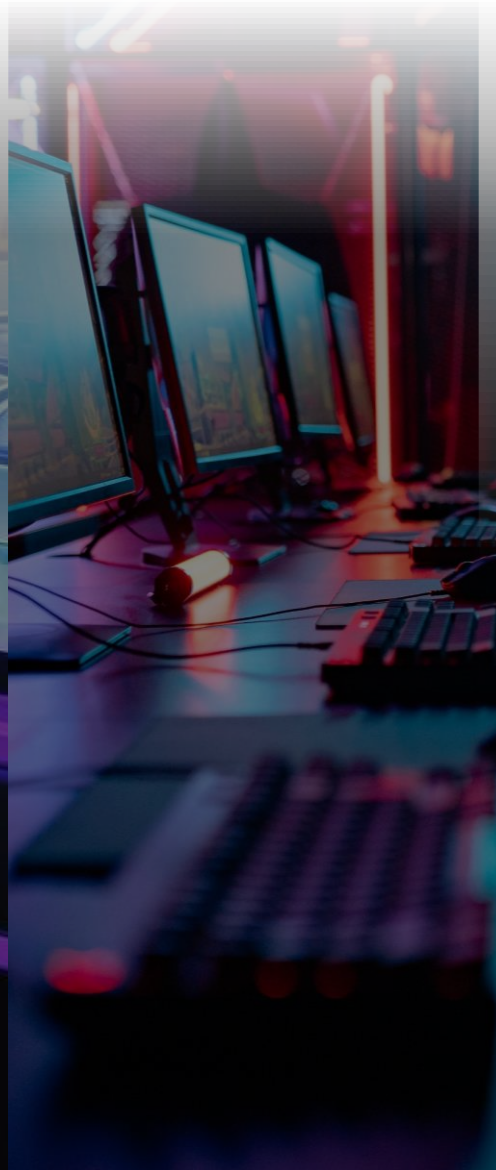


Percezione di avere speso troppo denaro ai giochi nel mese precedente e proiezione sul mese successivo



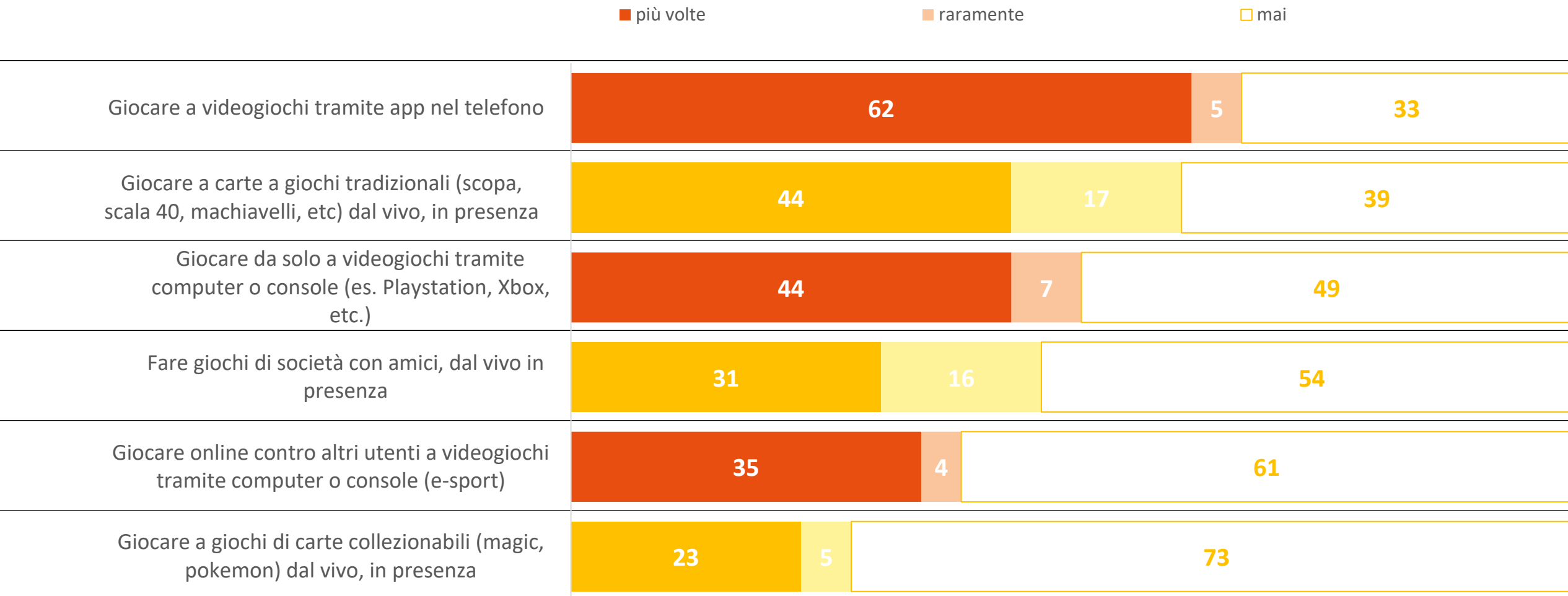


# IL GIOCO SENZA VINCITA IN DENARO



# La frequenza con cui si fanno altri giochi senza vincita in denaro

Parliamo adesso di altre esperienze ludiche e di svago, vorremmo sapere per ciascuna di esse se l'ha svolta nel periodo indicato...





# Il dettaglio di spesa percepita nei giochi senza vincita in denaro

<b>GIOCO DIGITALE</b>	<b>Videogiochi tramite app nel telefono</b>	<b>Videogiochi tramite console o PC</b>	<b>Videogiochi online contro altri giocatori (e-sport)</b>
Quota di intervistati che hanno svolto l'attività indicata	67%	51%	39%
Quota di intervistati che hanno speso denaro per giocare nel periodo indicato	23%	20%	17%
Spesa media mensile percepita	€ 16,74	€ 16,18	€ 14,93

<b>GIOCO FISICO</b>	<b>Giochi di società con amici</b>	<b>Giochi di carte tradizionali</b>	<b>Giochi di carte collezionabili</b>
Quota di intervistati che hanno svolto l'attività indicata	46%	61%	27%
Quota di intervistati che hanno speso denaro per giocare nel periodo indicato	16%	22%	13%
Spesa media mensile percepita	€ 15,06	€ 12,43	€ 15,65

# Spese medie mensili percepite a confronto

## TOTALE CAMPIONE

% di soggetti  
sul totale del campione

Spesa percepita al netto  
delle vincite

**GIOCHI CON VINCITA  
IN DENARO**

**100%**

**€ 26,48**

**GIOCO DIGITALE SENZA  
VINCITA IN DENARO**

**100%**

**€ 9,66**

**GIOCO FISICO SENZA  
VINCITA IN DENARO**

**100%**

**€ 7,36**

## SOLO GIOCATORI CHE SPENDONO DENARO

% di soggetti  
sul totale del campione

Spesa percepita al netto  
delle vincite

**GIOCHI CON VINCITA  
IN DENARO**

**100%**

**€ 26,48**

**GIOCO DIGITALE**

**32,5%**

**€ 33,61**

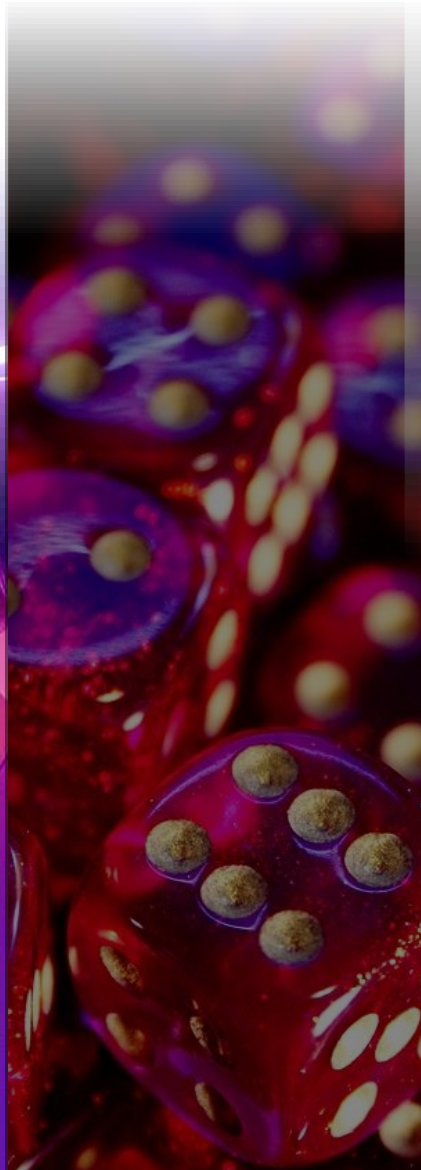
**GIOCO FISICO**

**29,5%**

**€ 29,75**



# IN SINTESI



# Le tre principali evidenze

## I metodi di stima della spesa per giocatore:

- 22 milioni le persone che in Italia giocano almeno una volta all'anno a giochi con vincite in denaro
- La necessità di concentrarsi sulla spesa effettiva e non solo sul volume di giocato e la difficoltà ad elaborare una stima precisa che tenga conto della iteratività di molti giochi
- Nel percepito dei giocatori la spesa netta in questo tipo di giochi è superiore rispetto alla spesa calcolata sui dati ufficiali

## La transizione verso l'online:

- Già nel 2021 il volume di giocato online aveva superato quello del giocato nei punti fisici, ma solo il 7% dei giocatori gioca solo online e il 40% dei giocatori gioca solo in punti gioco fisici

## Il bilancio emotivo e il rapporto con gli altri giochi fisici e digitali:

- Il 70% dei giocatori in giochi con vincita in denaro si diverte e gestisce emotivamente una dinamica complessa di rapporto con la fortuna e con la necessità di un controllo (del destino e delle proprie scelte)
- 3 giocatori su dieci giocano anche a giochi digitali senza vincita in denaro e altrettanti a giochi fisici di tipo tradizionale. La spesa media di chi spende denaro per questo tipo di giochi è leggermente superiore a quella percepita per giochi con vincita in denaro al netto delle vincite

*"There is nothing so stable as change"*  
Bob Dylan



**Valori, comportamenti, gusti, consumi e scelte politiche. Leggerli e anticiparli è la nostra missione.**

Fondata a Trieste nel 1981, SWG progetta e realizza ricerche di mercato, di opinione, istituzionali, studi di settore e osservatori, analizzando e integrando i trend e le dinamiche del mercato, della politica e della società.

SWG supporta i propri clienti nel prendere le decisioni strategiche, di comunicazione e di marketing, attraverso la rilevazione, la comprensione e l'interpretazione del pensiero e dei comportamenti dell'opinione pubblica e degli stakeholder, alla luce delle dinamiche degli scenari sociali, politici ed economici, utilizzando metodologie affidabili e innovative.

- ✓ **AFFIDABILITÀ**, 40 ANNI DI ESPERIENZA SUL MERCATO E MANAGERIALITÀ
- ✓ **INNOVAZIONE**, DEGLI STRUMENTI, DEI PROCESSI E DEI CONTENUTI
- ✓ **CURA ARTIGIANALE**, PERSONALIZZAZIONE DELL'OFFERTA E CENTRALITÀ DELL'INTERPRETAZIONE
- ✓ **DATI**, MOLTEPLICITÀ DELLE FONTI E FIELDWORK PROPRIETARIO
- ✓ **ALGORITMI**, SOLUZIONI AFFIDABILI E SCALABILI
- ✓ **PERSONE**, ETICA PROFESSIONALE E RIGORE METODOLOGICO

**SWG S.p.A. - Società Benefit da dicembre 2022**

SWG è membro di ASSIRM, ASSEPRIM, MSPA e ESOMAR. Sistema di gestione certificato ai sensi della norma UNI EN ISO 9001:2015. Privacy Policy adeguata al GDPR.

*SWG S.p.A., in coerenza con gli obiettivi di beneficio comune recepiti nello statuto sociale e con il Codice Etico della società, ha ottenuto la certificazione della parità di genere ai sensi della prassi UNI/PdR 125:2022*

*La finalità del Sistema di certificazione della parità di genere alle imprese è quella di favorire l'adozione di politiche per la parità di genere e per l'empowerment femminile a livello aziendale e quindi di migliorare la possibilità per le donne di accedere al mercato del lavoro, di leadership e di armonizzazione dei tempi vita-lavoro.*

#### **TRIESTE**

Via S. Giorgio 1 - 34123

Tel. +39 040 362525

Fax +39 040 635050

#### **MILANO**

Via G. Bugatti 5 - 20144

Tel. +39 02 43911320

Fax +39 040 635050

#### **ROMA**

Piazza di Pietra 44 - 00186

Tel. +39 06 42112

Fax +39 06 86206754

