

**LOTTOMatica**



**SECONDO RAPPORTO LOTTOMATICA-CENSIS**  
**IL GIOCO LEGALE IN ITALIA**

---

Il valore sociale ed economico  
del gioco

Roma, 21 giugno 2023

**SECONDO RAPPORTO LOTTOMATICA-CENSIS**

**IL GIOCO LEGALE IN ITALIA**

---

Il valore sociale ed economico  
del gioco

Roma, 21 giugno 2023

# Indice

<b>1. LA RISORSA GIOCO LEGALE .....</b>	<b>5</b>
1.1. GLI INELUDIBILI DA CUI PARTIRE.....	5
1.2. GIOCARE IN SERENITÀ .....	6
1.2.1. <i>Basta tentazioni proibizioniste: il common sense degli italiani</i> .....	6
1.2.2. <i>I principali numeri del racconto</i> .....	8
<b>2. LE BUONE RAGIONI DELLE DUE VERITÀ .....</b>	<b>11</b>
2.1. L' <i>HOMO LUDENS</i> E IL GIOCO COME CULTURA DI MASSA.....	11
2.2. NEMICO IRRIDUCIBILE DI GIOCO ILLEGALE E CRIMINALITÀ .....	13
2.2.1. <i>L'inconfutabile dimostrazione del periodo pandemico</i> .....	13
2.2.2. <i>La consapevole presa d'atto degli italiani</i> .....	14
<b>3. ANDARE OLTRE NEL DIBATTITO PUBBLICO E NELLA REGOLAZIONE..</b>	<b>16</b>
3.1. REMANDO NELLA STESSA DIREZIONE .....	16
3.2. IL RUOLO DELLO STATO.....	17
3.2.1. <i>Quando il gioco si fa serio</i> .....	17
3.2.2. <i>Scelte libere e consapevoli</i> .....	18
3.2.3. <i>Proibizionismo boomerang</i> .....	20
3.2.4. <i>Certezza del diritto: una tutela per tutti</i> .....	21
3.3. IL CONTRIBUTO DECISIVO DEI CONCESSIONARI.....	24
3.3.1. <i>Onorabilità, professionalità e affidabilità</i> .....	24
3.3.2. <i>Migliori alleati dello Stato</i> .....	25
<b>4. LA TUTELA DEL GIOCATORE .....</b>	<b>27</b>
4.1. LE FORME EFFICACI .....	27
4.1.1. <i>Il contributo dell'azione statale di controllo e sanzione</i> .....	27
4.1.2. <i>Argine contro frodi e pratiche illecite</i> .....	28
4.1.3. <i>Sensibilizzare alla responsabilità</i> .....	29
<b>5. IL VALORE ECONOMICO DEL GIOCO LEGALE .....</b>	<b>31</b>
5.1. BUONI SEGNALI DAL DOPO CATASTROFE PANDEMICA .....	31
5.2. UN ECOSISTEMA PER LAVORO DI QUALITÀ E PICCOLE IMPRESE .....	32
5.3. IL RISPARMIO DI SPESA SANITARIA DALLE ATTIVITÀ DI PREVENZIONE .....	33
<b>6. UN SETTORE INDUSTRIALE DINAMICO .....</b>	<b>35</b>
6.1. ADATTARSI TEMPESTIVAMENTE AI CAMBIAMENTI .....	35
6.2. CONTINUA IL <i>BOOM</i> DEL GIOCO A DISTANZA.....	36
6.3. COMPrensione, DIALOGO, INTERVENTO: LA COOPERAZIONE CHE FUNZIONA.....	37

6.4. SOPRAVVIVERE A UNA PANDEMIA E ANDARE OLTRE .....	37
<b>7. DA ADESSO IN AVANTI.....</b>	<b>39</b>
7.1. L'IRRINUNCIABILE DISCONTINUITÀ .....	39
7.2. UTILITÀ DA CONDIVIDERE .....	39
<b>TABELLE E FIGURE.....</b>	<b>41</b>

# 1. LA RISORSA GIOCO LEGALE

## 1.1. Gli ineludibili da cui partire

Il Secondo Rapporto *Lottomatica-Censis* riprende parte dei temi più rilevanti emersi nel Primo Rapporto realizzato nel 2021 poiché, a questo stadio, è essenziale fissare alcuni punti fermi sul significato sociale e le funzioni del settore del gioco legale, affinché una volta per tutte si possa andare oltre letture semplificatorie, alla base di interventi inutili o addirittura dannosi per la collettività.

Ci sono due verità elementari da cui partire:

- il gioco è un'attività ordinaria, di puro divertimento, che milioni di italiani svolgono in modo assolutamente spontaneo e naturale;
- il gioco legale è il nemico più irriducibile del gioco illegale, di solito gestito dalla criminalità organizzata.

I dati di questo Rapporto certificano queste due verità elementari, in continuità con quelli della prima edizione. Confermano la relazione irriducibilmente inversa tra gioco legale e gioco illegale sia le dinamiche emerse in pandemia, quando il blocco del settore legale ha spianato la strada al decollo di quello illegale, sia il *common sense* degli italiani.

Ecco perché è tempo che il confronto nel dibattito pubblico si fondi su di una concezione del gioco legale come risorsa da valorizzare per le molteplici funzioni che esercita in ambito sociale ed economico, come ecosistema che favorisce creazione di imprese e nuova occupazione, ridistribuisce redditi e genera benefici per la fiscalità a vantaggio della spesa pubblica.

Sono argomenti sufficienti per andare oltre pregiudizi, *bias* cognitivi e luoghi comuni mettendo finalmente il settore del gioco legale e i suoi tanti e diversi protagonisti, dai concessionari alle imprese, nelle migliori condizioni di operare per massimizzare il valore economico e sociale che la loro attività genera.

## 1.2. Giocare in serenità

### 1.2.1. Basta tentazioni proibizioniste: il *common sense* degli italiani

Il gioco legale è, in primo luogo, un'attività di massa che coinvolge milioni di italiani appartenenti a ogni gruppo sociale, senza distinzioni d'età, di reddito, di condizione occupazionale o di luogo di residenza.

Giocano i giovani e gli anziani, le donne e gli uomini, le persone a basso reddito e quelle con disponibilità economiche più elevate, le persone con basso titolo di studio e i laureati.

Ciascuno nel giocare risponde a proprie esigenze, dalla ricerca di svago e divertimento alla voglia di uscire dalla routine quotidiana, a quella di socialità o, anche, alla legittima voglia di inseguire, anche solo per un momento, un sogno.

In una società che nell'ultimo triennio è stata caratterizzata dalla pressione sul quotidiano di megaeventi globali capaci di capovolgere la vita delle persone, i piccoli piaceri, tra cui la scelta di giocare legalmente, sono percepiti come un valore, perché contribuiscono al benessere soggettivo.

D'altro canto, il gioco è pratica antica, profondamente radicata nella cultura sociale collettiva e risponde con efficacia a esigenze diverse profondamente umane, offrendo stimoli razionali ed emotivi che lo rendono un *divertissement* importante, sicuramente non dannoso per l'individuo e per la collettività.

Il sistema del gioco legale, poi, permette che l'attività si svolga all'interno di contesti regolati e trasparenti in cui il gioco beneficia di condizioni di sicurezza che gli consentono di esplicitarsi come scelta autonoma, matura e consapevole, libera da pulsioni incontrollabili.

Il gioco legale, inoltre, genera importanti esternalità positive dal punto di vista sociale ed economico.

Il valore sociale è legato alle già citate funzioni, da quella culturale e di intrattenimento a quella di antidoto efficace all'illegalità e alla criminalità.

Il valore economico si condensa nel volume d'affari che attiva, nella filiera di imprese e di occupati che gli fanno capo e nel contributo che genera per la fiscalità.

Sul significato del gioco legale, è importante considerare il *common sense* degli italiani, che hanno maturato idee precise sulle tematiche citate. Sono infatti convinti che:

- il proibizionismo produca conseguenze molto negative, alimentando di fatto il gioco illegale;
- il ruolo dello Stato e quello dei concessionari, braccio operativo dello Stato, siano fondamentali. Questi ultimi sono infatti la garanzia che la volontà espressa nelle regolazioni si trasformi nell'operatività in un ecosistema sicuro, controllato, in cui la voglia di giocare si può esprimere senza il rischio di degenerazioni.

Per gli italiani lo Stato deve essere da stimolo alla responsabilizzazione individuale e alla costruzione di un rapporto maturo con il gioco da parte dei singoli cittadini. Gli italiani vogliono uno Stato che informi e promuova *awareness*, ma che non imponga, non proibisca e non si sostituisca alla libera scelta delle persone.

La concezione del rapporto tra Stato e gioco è per gli italiani paradigma di un'idea più generale del rapporto tra libertà individuale, interesse collettivo e ruolo dello Stato.

Per questo il *common sense* espresso dalla cultura sociale collettiva è molto avanzato e indica ai diversi *stakeholder* variamente coinvolti di ripartire dalle verità elementari emerse in questi anni relative al rapporto tra gioco legale e gioco illegale e a quello tra libertà delle persone e compiti statuali.

Non sorprende, poi, la perplessità degli italiani nei confronti della confusione normativa che genera situazioni molto diverse tra i territori regionali. Per la maggioranza dei cittadini è necessario stabilire un *fil rouge* di regole comuni a livello nazionale alle quali devono attenersi, magari con adattamenti specifici, i vari contesti regionali, garantendo così chiarezza e stabilità agli operatori del settore.

Nel sistema del gioco legale è valutata molto positivamente la cooperazione tra istituzioni, concessionari e operatori, che è stata determinante nel ripartire dopo la catastrofe del periodo pandemico, delineando un modello di *governance* settoriale che può essere considerato una *best practice* per altri comparti e per il settore del gioco in altri Paesi.

I dati del 2022 mostrano evidenti segnali di ripresa delle entrate dopo la crisi del 2020, determinatasi a causa della prolungata chiusura delle attività del settore.

Il settore del gioco legale, nella sua componente fisica, ha sofferto più di altri le restrizioni del periodo pandemico: ora che la vita normale è ricominciata, è ancora più urgente e necessario mettere in campo una matrice di interventi che gli consenta di dispiegare le energie e le relative esternalità positive. Si tratta di una priorità economica e sociale, indispensabile per far giocare gli italiani in sicurezza.

### **1.2.2. I principali numeri del racconto**

***Giocare legalmente nel quotidiano.*** Al 47% degli italiani è capitato di giocare a uno o più giochi legali nel corso dell'ultimo anno tra Lotto, Lotterie, Superenalotto, scommesse sportive e no, Bingo, giochi online, slot machine. Si tratta di quasi 23 milioni di persone: è la dimostrazione che il gioco è un'attività insita nella cultura e nella quotidianità degli italiani, praticabile in maniera responsabile, misurata e sana. La scelta di giocare è trasversale ai gruppi sociali e ai territori e infatti giocano il 65,2% dei giovani, il 56,7% degli adulti, e il 16,5% degli anziani; il 53,1% dei bassi redditi e il 37,5% dei redditi più alti; il 38,9% di chi vive nei comuni più piccoli, il 52,5% in quelli intermedi e il 58,2% in quelli più grandi; il 42,3% di chi abita nel Nord-Ovest, il 36,7% nel Nord-Est, il 46,5% al Centro e il 57,1% nel Sud e Isole; il 54% degli uomini e il 40,4% delle donne. Tra coloro che giocano, al 56,4% è capitato nell'ultimo anno di farlo online: al 17,2% è capitato spesso, al 39,2% di tanto in tanto. Il 43,6% di chi ha giocato legalmente nell'ultimo anno, invece, non lo ha mai fatto online. Hanno fatto più ricorso al gioco online i giovani (il 74,7%, di cui il 20,1% spesso), gli uomini (il 63,5%, il 20,1% spesso), i laureati (il 61,8%, di cui il 15,9% spesso) e i residenti al Sud e Isole (62,2%, il 24,6% spesso). Riguardo alle motivazioni per cui le persone giocano, il 61,1% dichiara che è divertente, emozionante, il 59,5% spera di vincere, al 22% piace e, in alcuni casi, è una passione, per il 17% è un'abitudine che rilassa e per il 2,8% è occasione per relazionarsi con gli altri. Più in generale, per 69,4% degli italiani il gioco è un'attitudine umana, nel praticarlo non c'è nulla di male, l'importante è dare delle regole.

***L'indiscutibile verità: meno gioco legale = più gioco illegale.*** Il rapporto irriducibilmente inverso tra gioco legale e gioco illegale è una verità confermata già durante l'emergenza sanitaria, quando i luoghi del gioco legale prima sono stati chiusi e in seguito si sono dovuti sottoporre a restrizioni di vario tipo. In ogni caso, nella percezione degli italiani la limitazione del gioco legale favorirebbe quello illegale: infatti, il 61,3% ritiene che se si limitasse fortemente il gioco legale si ridurrebbero gli italiani



che giocano legalmente e aumenterebbero in maniera consistente quelli che lo fanno in modo illegale, a beneficio della criminalità organizzata. Inoltre, il 77,4% degli italiani (l'82,7% tra i giovani) ritiene che il gioco legale, regolato e gestito dallo Stato, sia un argine contro il gioco illegale regolato e gestito dalla criminalità organizzata. L'esperienza concreta del periodo pandemico trova riscontro nel punto di vista degli italiani confermando l'irriducibile relazione inversa tra gioco legale e gioco illegale.

***Il ruolo decisivo dello Stato.*** Per il 91,3% degli italiani lo Stato deve regolare e gestire il gioco legale a tutela del consumatore e della collettività: è una convinzione condivisa trasversalmente da una netta maggioranza nei gruppi sociali e nei territori, con consensi sempre prossimi o superiori al 90%. Allo Stato viene attribuito il compito di delineare il perimetro entro il quale il gioco può svolgersi senza rischi per i cittadini, regolando e gestendo l'attività in modo da garantire che resti un *loisir* per tutti. Allo stesso tempo lo Stato non deve eccedere nel regolare, ma deve sempre lasciare spazio alla libertà di scelta dei cittadini. Per gli italiani l'autoregolazione responsabile dei comportamenti è un principio costitutivo della nostra società.

***I concessionari, alleati essenziali dello Stato.*** L'87,7% degli italiani ritiene che il rispetto delle regole stabilite dallo Stato e la tutela dei consumatori dipendano anche dalla qualità e dall'affidabilità dei concessionari, cioè dei soggetti che per conto dello Stato gestiscono i giochi: è un'opinione condivisa dalla maggioranza degli italiani, con valori elevati trasversalmente ai gruppi sociali e ai territori. Ne sono più convinti l'89,5% dei diplomati e l'88,3% dei laureati. Il punto di vista degli italiani è chiaro: sono i concessionari a garantire la concreta applicazione delle regole.

***Proibizionismo boomerang.*** Se la maggioranza degli italiani è contraria a una regolazione troppo limitativa del gioco legale da parte dello Stato, l'80,6% è convinto che proibire il gioco legale comporterebbe un rafforzamento del gioco illegale e della criminalità che lo controlla e gestisce. No al proibizionismo perché è autolesionista: ecco il senso comune dell'opinione pubblica sul gioco. Più contrari al proibizionismo sono i residenti al Centro (83,3%) e nel Sud e Isole (81,4%). In ogni caso la percentuale resta prossima alla soglia dell'80% trasversalmente a tutti i territori e gruppi sociali. Gli italiani diffidano di decisioni normative che nascono da stigmatizzazioni, a loro volta esito di semplificazioni eccessive fondate su moralismi ideologici fuorvianti. Solo il 19,4% non crede al nesso tra divieto del gioco legale e rafforzamento di quello illegale. Il 68,8% degli italiani è anche contrario a limitare i luoghi fisici in cui è possibile giocare legalmente, poiché provocherebbe il trasferimento dei giocatori in luoghi non controllati. Anche

questa opinione conferma che per gli italiani il proibizionismo finisce per produrre risultati opposti alle intenzioni, poiché clandestinizza un fenomeno, rendendolo non regolabile, più difficilmente controllabile e, anche, pericolosamente “attraente”.

***Certezza del diritto, tutela per tutti.*** L’88,6% degli italiani ritiene che la regolamentazione del gioco legale debba essere decisa esclusivamente dallo Stato, in modo da avere lo stesso quadro di regole su tutti i territori. Attualmente il quadro normativo che regola il settore del gioco legale è, invece, frammentato e complesso, stratificato tra fonti diverse a livello nazionale e territoriale. Parte importante della confusione è causata dalla proliferazione della disciplina regionale, poiché molte Regioni affiancano alle misure contenute nei piani sanitari ulteriori provvedimenti regolatori di prevenzione della dipendenza dal gioco. Da qui l’articolazione regolatoria tra territori, che genera confusione e incertezza. Il *common sense* degli italiani, invece, ritiene che si debba andare oltre tali differenze.

***Segnali del dopo catastrofe pandemica.*** Dopo il disastro del 2020, nel 2022 si è assistito a una significativa ripresa del settore del gioco legale, che ha portato la raccolta – ovvero il totale delle puntate dei giocatori – a superare i livelli pre-pandemici, con 136 miliardi (+23,1% rispetto al 2019). Al netto delle vincite, la spesa dei giocatori nel 2022 è stata di 20,3 miliardi di euro. Nel 2022 risalgono anche le entrate erariali, che sono state di 11,2 miliardi di euro. Si tratta di un valore prossimo a quello del 2019.

## 2. LE BUONE RAGIONI DELLE DUE VERITÀ

### 2.1. L'*Homo ludens* e il gioco come cultura di massa

Basterebbe ricordare le parole di un grande storico, Johan Huizinga, per riconoscere che “*la civiltà umana sorge e si sviluppa nel gioco, come gioco*”. Il gioco è cultura e, anzi, è più antico della cultura stessa, risponde a una funzione necessaria, completa la vita ordinaria e per questo è un *loisir* indispensabile all’individuo e alla collettività.

Il 69,4% degli italiani definisce il gioco un’attitudine umana, a praticarlo non c’è nulla di male, l’importante è dare delle regole: idea semplice e di grande chiarezza condivisa dalla maggioranza degli italiani trasversalmente a gruppi sociali e territori.

Attualmente le forme di gioco legale sono molteplici e in grado di rispondere ai gusti di gruppi sociali diversi, si va dal Lotto alle lotterie, dal Superenalotto al Bingo, dalle scommesse sportive a quelle non sportive, dalle slot machine ai giochi online.

Al 47% degli italiani è capitato di praticare uno o più tipi di gioco legale nel corso dell’ultimo anno. Quasi 23 milioni di italiani, quindi, dichiarano di avere giocato almeno una volta negli ultimi dodici mesi e, di questi, 7 milioni dichiarano di aver giocato spesso.

Il gioco legale rappresenta una forma di intrattenimento affermata nella cultura di massa, con una diffusione trasversale per classi di età, genere, titolo di studio, professione, disponibilità economica e luogo di residenza. Dai dati emerge che giocano:

- il 65,2% dei giovani, il 56,7% degli adulti, e il 16,5% degli anziani;
- il 53,1% dei bassi redditi e il 37,5% dei redditi più alti;
- il 38,9% nei Comuni sino a 10 mila abitanti, il 44,6% in quelli tra 10 mila e 30 mila, il 52,5% tra 30 mila e 100 mila, il 47,3% tra 100 mila e 500 mila e il 58,2% in quelli con più di 500 mila abitanti;
- il 42,3% nel Nord-Ovest, il 36,7% nel Nord-Est, il 46,5% al Centro e il 57,1% nel Sud e Isole;
- il 54% degli uomini e il 40,4% delle donne. Da notare che il divario nel rapporto con il gioco riguarda sostanzialmente la quota di coloro che giocano con maggiore frequenza, poiché la quota di uomini è doppia rispetto a quella delle donne (18,1%, 9,8%) (**tabb. 1-2**).

L'entità e la trasversalità del fenomeno evidenziano come il gioco sia una componente fisiologica della quotidianità destinata a occupare spazi del tempo libero dedicati all'intrattenimento e alle attività ricreative.

La transizione accelerata di questo triennio alla *digital life* ha significato anche per il gioco la diffusione delle attività online e, tra coloro che hanno giocato legalmente nel corso dell'anno, al 56,4% è capitato di farlo anche online: in particolare, il 17,2% spesso e il 39,2% di tanto in tanto (**tab. 3**). Il 43,6% di chi ha giocato a giochi legali nell'ultimo anno, invece, non lo ha mai fatto online.

Hanno fatto più ricorso al gioco online i giovani (il 74,7%, di cui il 20,1% spesso), gli uomini (il 63,5%, il 20,1% spesso), i laureati (il 61,8%, di cui il 15,9% spesso) e i residenti al Sud e Isole (62,2%, il 24,6% spesso).

Come in ogni ambito di vita, l'online segna una nuova frontiera che necessita di un'attenzione specifica, con lo sviluppo di regolazioni e modalità di controllo specifiche, mirate, nella consapevolezza però che il digitale è ormai una dimensione costitutiva, *mainstream* del vivere collettivo e che è del tutto naturale che anche le attività del gioco legale si trasferiscano su Internet.

In presenza e online, quel che emerge è che gli italiani integrano il gioco nelle proprie vite, arricchendole così di un tempo destinato a una finalità ludica, distinta dagli altri usi del tempo relativi al lavoro, a bisogni fisiologici, a coinvolgimenti in pratiche religiose, politiche, di volontariato.

La sua diffusione coinvolge persone con vite, aspirazioni, convinzioni e valori molto distanti tra loro.

È importante sottolineare come i numeri dell'ultimo anno ne confermino il carattere di massa, che permane in una società che ha dovuto affrontare un triennio di emergenze diverse.

Riguardo alle ragioni per cui le persone giocano, e che rendono ancor più evidente l'integrazione del gioco nell'ordinario quotidiano della vita degli italiani, oltre alla naturale speranza di vincere, indicata dal 59,5% del totale, emerge che:

- il 61,1% degli italiani lo fa perché diverte, anche grazie alle emozioni che genera. Tale motivazione è indicata di più dai giovani (72,5%), dai possessori di licenza media (72,4%) e dai bassi redditi (66,3%);
- il 22% perché è un'attività che piace, in alcuni casi una passione. Indicano di più tale ragione i residenti nei comuni da 100 mila a 500

- mila abitanti (30,1%), gli abitanti del Nord-Est (25,5%) e gli uomini (24,1%);
- il 17% perché è un'abitudine, un'attività che rilassa. Lo segnalano di più i redditi medio-bassi (23,6%), i residenti nel Sud e Isole (21,9%) e le donne (17,4%);
  - il 2,8% perché è un'attività associata a momenti e luoghi che rappresentano occasioni di relazionalità.

Le ragioni alla base della scelta degli italiani di giocare sono molteplici ed eterogenee e contribuiscono tutte al comun denominatore del gioco come una delle ordinarie forme di intrattenimento. Gli italiani giocano perché diverte, emoziona, piace e, in alcuni casi, è una passione, un'abitudine che rilassa o un'occasione per relazionarsi con altri. Motivazioni che mostrano come soggettivamente il rapporto con il gioco rientri nell'alveo delle attività praticabili senza derive degenerative.

## **2.2. Nemico irriducibile di gioco illegale e criminalità**

### **2.2.1. L'inconfutabile dimostrazione del periodo pandemico**

L'emergenza sanitaria ha reso evidente e indiscutibile che gli spazi del gioco legale erodono quelli del gioco illegale e viceversa. A dimostrarlo sono i dati relativi all'andamento del settore nel periodo delle chiusure e dei divieti imposti dalla minaccia sanitaria del virus, nonché il punto di vista degli italiani che hanno assimilato il senso della relazione inversa indicata.

Eppure, nonostante ciò, persiste nel dibattito pubblico l'inerziale tendenza, quando si parla di gioco legale, a evocare il suo irriducibile opposto: il gioco illegale.

Si tratta di un *bias* cognitivo, un pregiudizio, una distorsione che possono avere effetti deleteri per la società, poiché il pregiudizio negativo indistinto nei confronti del gioco spinge all'inasprimento delle regole, delle sanzioni e dei limiti al gioco legale provocando, come conseguenza autolesionista, la contrazione del suo spazio e la connessa espansione di quello illegale, e, di conseguenza, della criminalità organizzata.

È importante tornare sul significato profondo di quanto accaduto nel periodo pandemico, poiché ha mostrato in modo plastico e inconfutabile, quasi come

un esperimento in laboratorio, cosa accade se si blocca, e si proibisce di fatto, il gioco legale.

In ogni caso, le stime effettuate permettono di affermare che tra gioco legale e gioco illegale esiste una relazione inversa tale per cui il primo rappresenta di fatto l'argine più alto e il nemico più irriducibile del secondo.

Nei primi quattro mesi del 2023, sono stati eseguiti 1.234 interventi ispettivi, che hanno portato al sequestro di 208 apparecchi di divertimento irregolari, all'individuazione di 50 punti clandestini di raccolta scommesse (1 punto clandestino ogni 57 ore) e alla denuncia di 111 soggetti.

Mentre il settore del gioco legale dava il suo contributo alla lotta al virus, pagando costi economici straordinari, nel vuoto che si è creato si è inserita la criminalità organizzata che, con piglio imprenditoriale, ha messo in campo un'offerta illegale per chi voleva comunque giocare.

### **2.2.2. La consapevole presa d'atto degli italiani**

Ci sono momenti in cui il dibattito pubblico deve fare uno scatto in avanti, a seguito di eventi da tutti verificabili e che impongono di andare oltre, superando gli steccati che a lungo hanno diviso e rilanciando il confronto su altri più avanzati livelli.

La pandemia ha mostrato con evidenza che è necessario spostare definitivamente l'asse del dibattito pubblico, che non deve essere più basato sulla non realistica dicotomia tra gioco=cattivo da una parte e non gioco=buono dall'altra, ma deve invece avere come assunto di partenza il valore sociale ed economico del gioco legale, cui va contrapposto quello illegale.

Un dibattito pubblico che consideri allo stesso modo le due forme alternative di gioco o, addirittura, una regolazione impostata su tale convinzione, sarebbe in contrasto con le evidenze emerse negli ultimi anni e, anche, con la cultura sociale collettiva.

Infatti, ben il 77,4% degli italiani ritiene che il gioco legale, regolato e gestito dallo Stato, sia un argine contro il gioco illegale in mano alla criminalità organizzata (**tab. 4**). È un'opinione che raccoglie elevati consensi trasversalmente alla società e ai territori, con punte più alte tra i giovani (82,7%), i laureati (78,7%), i residenti al Centro (79,1%) e al Sud e Isole (79,1%).

La consapevolezza della relazione inversa tra gioco legale e gioco illegale fa parte del sentire comune degli italiani, che si mostrano particolarmente attenti a cogliere il diverso significato di un'attività regolata e gestita dallo Stato, che risponde a un bisogno legittimo e praticato da milioni di persone, e quello di un'attività illegale, clandestina, non regolata e finalizzata alla massimizzazione del profitto criminale.

Sono convinzioni che confermano il valore sociale del gioco legale, cui gli italiani riconoscono un importante effetto positivo: se socialmente organizzato, infatti, il gioco, oltre a svolgere una funzione di intrattenimento, è anche un antidoto contro l'illegalità.

Il punto di vista degli italiani va più lontano e diventa ancor più puntuale: infatti, il 61,3% dei cittadini ritiene che limitare fortemente la possibilità di praticare il gioco legale provochi una diminuzione degli italiani che giocano legalmente e un aumento di coloro che giocano in maniera illegale, con un vantaggio netto per la criminalità organizzata (**tab. 5**). È anche questa una convinzione prevalente, trasversalmente al corpo sociale e ai territori.

La tendenza a regolamentare in modo stringente le forme del gioco legale, moltiplicando vincoli, difficoltà, balzelli e, di fatto, caricando la filiera di costi diretti e indiretti via via crescenti, peraltro in una fase di grande difficoltà, non trova il consenso degli italiani che, quasi intuitivamente, associano l'eventuale riduzione del numero di giocatori legali con l'aumento di coloro che finiscono nell'illegalità.

Gli italiani sono convinti che una regolazione che limiti e penalizzi il gioco legale, quali che siano le buone intenzioni che la animano, abbia un effetto perverso e autolesionista, poiché sposta i giocatori sul gioco illegale, alimentando criminalità organizzata e illegalità.

### **3. ANDARE OLTRE NEL DIBATTITO PUBBLICO E NELLA REGOLAZIONE**

#### **3.1. Remando nella stessa direzione**

Le due verità indicate sono argomentate e condivise concretamente da milioni di italiani che giocano in serenità.

Quest'ultimo poi, forte delle due verità, vuol contribuire a portare il dibattito pubblico sul gioco legale, superando le diatribe del passato e compiendo uno scatto in avanti che dovrà trasmettersi alla regolazione che, invece, troppo spesso continua ad alimentarsi di retoriche e argomentazioni del passato, visibilmente smentite dalla realtà dei fatti.

È importante considerare il sistema del gioco legale come un insieme di attori che rimangono nella stessa direzione per garantire in primo luogo la tutela del giocatore e poi, anche, il dispiegarsi dei benefici economici e sociali associati allo svolgimento delle attività in contesti regolati.

Grazie al gioco pubblico, regolato, autorizzato e controllato dallo Stato, i cittadini che lo desiderano possono soddisfare la propria legittima voglia di giocare in luoghi ufficiali, consoni e sicuri, con un'organizzazione appropriata.

La tutela del consumatore/giocatore vede in azione, in prima linea accanto allo Stato, i concessionari che operano nel rispetto di precise normative e si adeguano tempestivamente alle loro evoluzioni, adottando i codici, i principi e le indicazioni stabiliti.

Inoltre, gli operatori del settore mettono in campo di propria iniziativa una molteplicità di azioni per tutelare chi gioca, proponendosi così come alleati di fatto della sfera pubblica nella lotta all'illegalità.

Ad esempio, gli operatori aderiscono autonomamente al Codice di autodisciplina della pubblicità e adottano la Carta dei servizi per il gioco a distanza con l'obiettivo di assicurare ai giocatori un ambiente di gioco legale e responsabile, regolamentato e costantemente monitorato.

In pratica, i tanti dispositivi attivati dagli operatori del settore tutelano chi gioca all'interno del sistema legale da truffe o da eccessi individuabili precocemente grazie a opportuni segnalatori.



Infatti, guai a dimenticare che il contesto illegale del gioco, oltre a sfuggire alla normativa dello Stato e agli adempimenti fiscali, è caratterizzato da un'imprescindibile criminalità senza scrupoli, che si sottrae alle regole e ai controlli e gestisce un meccanismo votato alla massimizzazione dei profitti a scapito dei giocatori, spingendo i più vulnerabili a cadere nelle spire dell'irresponsabilità e della dipendenza.

## 3.2. Il ruolo dello Stato

### 3.2.1. Quando il gioco si fa serio

Contrariamente al luogo comune che vorrebbe opporre la serietà al gioco, quest'ultimo è una cosa seria, e proprio per questo ha bisogno di regole cui tutti si devono attenere.

Il giocatore è il primo a chiedere regole da rispettare e che gli altri rispettino: sfidare la fortuna implica che vi sia un'alea, ma il rischio, per essere divertente, deve essere controllato.

Così, il 91,3% degli italiani è convinto che lo Stato debba regolare e gestire il gioco legale a tutela del consumatore e della collettività (**fig. 1, tab. 6**). Le percentuali restano prossime al 90% in tutti i gruppi sociali e territori, con un andamento crescente rispetto al titolo di studio: condivide tale idea l'84,5% delle persone con al massimo la licenza media, il 92,4% dei diplomati e il 93% dei laureati.

Allo Stato viene attribuito il compito di delineare il perimetro nel quale le attività sono organizzate secondo regole che consentono al gioco di svolgersi senza rischi per i cittadini: si tratta di un'idea pragmatica, che non stigmatizza il gioco in sé, che non è d'accordo su divieti né limitazioni eccessive, ma sostiene che tutte le attività, incluse quelle ludiche, debbano essere esercitate nel rispetto della legalità.

D'altra parte, l'idea dello Stato come regolatore e, se necessario, gestore, è strettamente connessa con la convinzione che proprio la regolazione e la gestione da parte della sfera pubblica siano essenziali per sollevare un alto argine contro il gioco illegale.

La consapevolezza degli italiani appare radicata nella cultura sociale collettiva e consente loro di distinguere tra gioco legale e gioco illegale.

Essi, inoltre, sono consapevoli della distinzione tra il gioco, come forma specifica di intrattenimento, e le derive patologiche socialmente regressive da cui occorre difendersi, individualmente e come collettività. Il pensiero degli italiani in materia è pragmatico e lineare:

- sono convinti che lo Stato ricopra un ruolo decisivo nel dettare regole ed esercitare controlli, garantendo che il gioco sia un *loisir* che risponde al bisogno umano di divertirsi, distrarsi, sfidare sé stessi o gli altri, fosse pure attraverso il ricorso al denaro. Allo stesso tempo, sono ben consapevoli del fatto che le regole sono necessarie a evitare che i canali di gioco siano gestiti da esponenti diretti o indiretti del crimine organizzato;
- sono altrettanto convinti che, fissati i confini della legalità e quelli del rispetto del bene comune e degli altri membri della comunità, lo Stato non debba eccedere nel regolare aspetti di libertà della vita privata dei cittadini, come quelli legati al loro divertimento, e debba astenersi dall'imporre limiti eccessivamente stringenti o, addirittura, divieti. Limiti e divieti sono considerati nocivi, armi a doppio taglio che finiscono per ampliare gli spazi controllati dall'illegalità. È l'autoregolazione responsabile dei comportamenti, invece, a rappresentare per gli italiani un principio costitutivo della società contemporanea.

### 3.2.2. Scelte libere e consapevoli

Tra consentire e vietare c'è un universo di alternative, e in particolare ci sono:

- la sensibilizzazione, l'informazione e la prevenzione;
- le politiche pubbliche che non privano gli individui delle loro libertà, ma al contempo non abbandonano le fasce più deboli;
- uno Stato che non si chiama fuori dalla società, ma che conosce e comprende i confini da non oltrepassare su cui esercitare la regolazione e quelli in cui ciascun individuo resta sovrano, libero di autodeterminarsi.

L'89,7% degli italiani è convinto che lo Stato abbia il compito di sensibilizzare e informare sui rischi di dipendenza dal gioco, ma che ciascuno debba poi essere libero di decidere se giocare o meno. Opinione condivisa trasversalmente a età, sesso, reddito, titolo di studio, territorio di residenza e situazione occupazionale (**tab. 7**). Ne sono più convinti i giovani (88,2%), gli alti redditi (95,1%) e i diplomati (91,7%).

L'azione di comunicazione per gli italiani deve assumere un carattere sociale, coinvolgendo una molteplicità di soggetti con varie modalità concrete di operare.

L'86,8% della popolazione ritiene importante formare i gestori dei luoghi del gioco legale per sensibilizzare al gioco responsabile, mettendoli nelle condizioni di contribuire a evitare eccessi, a capire la differenza tra gioco legale e gioco illegale e a promuovere la conoscenza degli aspetti utili a una fruizione responsabile (**tab. 8**).

Il 78,5% degli italiani valuta utile la creazione nei luoghi del gioco di corner informativi per sensibilizzare al gioco legale e il 72% vorrebbe che fossero lanciate campagne di comunicazione per indirizzare i giocatori sui siti online di gioco legale (**tabb. 9-10**).

La comunicazione sui rischi della dipendenza, il ruolo responsabilizzante dei gestori e la creazione di punti di sensibilizzazione direttamente nei luoghi fisici del gioco legale sono proposte che raccolgono largo consenso tra gli italiani, a ulteriore conferma che a logiche proibizioniste o di imposizione dall'alto di divieti, gli italiani preferiscono una più solida ed efficace costruzione di consapevolezza individuale.

In pratica, il consenso degli italiani si rivolge all'introduzione di proposte e strumenti che favoriscano la creazione di un contesto che consenta al gioco di esprimersi come ordinaria, piacevole e innocua abitudine di milioni di italiani.

L'opinione prevalente nella cultura sociale degli italiani rinvia a una concezione molto moderna del rapporto tra individui e Stato, che riconosce alla sfera pubblica un ruolo fondamentale nel regolare, gestire, informare ma che, al contempo, si fonda sul principio che il potere dello Stato debba essere limitato, lasciando libertà d'azione ai singoli individui.

Se i comportamenti individuali non sono patologici, autolesionisti, minacciosi o dannosi per gli altri, allora non v'è motivo di privare le persone della propria autonomia. Anche perché vi sono milioni di italiani che giocano regolarmente, dimostrando ogni giorno che giocare non è di per sé il sintomo di una ludopatia conclamata, ma è un comportamento di puro *divertissement*.

Lo Stato è chiamato a prevenire i comportamenti patologici, dannosi e autolesionisti, non a ordinare e sistemare per legge uno stile di vita virtuoso al quale i cittadini devono adeguarsi.

D'altra parte, gli italiani hanno già dimostrato di avere idee molto chiare in merito al rapporto tra Stato e individuo, tra comportamenti spontanei e regole limitanti: durante l'emergenza pandemica, motivati dalla prioritaria lotta al contagio, hanno rinunciato a porzioni della propria libertà quotidiana aderendo a regole restrittive che, per un lungo periodo, hanno vincolato ogni aspetto delle loro vite. Una regolazione stretta della routine quotidiana con una normazione di sfere personali e intime che di fatto ha significato la rinuncia a pezzi della propria sovranità individuale, nella convinzione che il virus fosse un pericolo reale. Poi, nella fase di persistenza delle restrizioni, quando si era alla ricerca di un adeguato *trade off* tra lento ritorno alla vita ordinaria e permanenza dei pericoli sanitari e quindi necessità di restrizioni, hanno contribuito a individuare un punto di equilibrio tra autonomia individuale e regolazione.

Ecco perché è importante tenere in considerazione il punto di vista degli italiani, che si dichiarano certi che il gioco legale debba essere gestito, regolato, ma non vietato, né eccessivamente limitato, nella convinzione che lo Stato debba intervenire anche, e soprattutto, attraverso politiche imperniate sull'informazione dei cittadini e sulla sensibilizzazione rispetto ai rischi.

### **3.2.3. Proibizionismo boomerang**

Se la stragrande maggioranza degli italiani si dice contraria al fatto che lo Stato promuova una regolamentazione che limiti eccessivamente il gioco legale, quando si parla di vietarlo del tutto la percentuale di chi teme un effetto *boomerang* è particolarmente elevata. L'80,6% degli italiani, infatti, ritiene che proibire il gioco legale comporterebbe un conseguente rafforzamento del gioco illegale e della criminalità che lo controlla e gestisce (**tab. 11**).

Sono particolarmente contrari al proibizionismo i residenti al Centro (83,3%) e nel Sud e Isole (81,4%) e, comunque, la percentuale resta prossima alla soglia dell'80% trasversalmente a tutti i gruppi sociali e territori.

Dati che mostrano, ancora una volta, la convinzione socialmente prevalente che proibire il gioco finirebbe per avere effetti opposti a quelli ricercati.

Il 68,8% degli italiani, poi, è contrario a limitare i luoghi fisici in cui è possibile giocare legalmente, poiché temono provochi il trasferimento di giocatori in luoghi non controllati (**tab. 12**). Opinione che rinvia alla convinzione che il proibizionismo di solito finisce per produrre risultati opposti alle intenzioni, poiché clandestinizza un fenomeno, rendendolo non regolabile e meno ancora controllabile e, anche, pericolosamente "attraente".

Nonostante i citati punti di vista di un'ampia maggioranza di italiani, periodicamente il dibattito pubblico è attraversato e radicalizzato da posizioni estreme che demonizzano il gioco *tout court*, considerandolo un male in sé, senza preoccuparsi degli effetti della mancata distinzione tra quello legale e quello illegale.

Molto concretamente, rinunciare - sulla base di una semplificazione estrema - a distinguere tra legale e illegale significa non solo far prevalere un approccio moralistico e ideologico su una visione razionale e pragmatica, ma anche produrre un danno alla comunità, creando un terreno fertile all'ascesa dell'illegalità.

Quel che risulta evidente in questa fase è che nella cultura sociale collettiva degli italiani il proibizionismo è considerato un'arma spuntata, ed è soprattutto percepito come inappropriato rispetto al gioco, oltre che foriero di conseguenze negative, che contrastano con le intenzioni di chi lo promuove.

Nel corpo sociale prevale la convinzione che il gioco non sia un male in sé, purché opportunamente regolato e affidato a concessionari affidabili con adeguate capacità professionali e onorabilità.

Il gioco per gli italiani non è una cosa moralmente inaccettabile e da proibire, occorre solo evitare che la sua gestione finisca nelle mani di criminali che, per principio, causano danno ai singoli e alla collettività.

La verità è che il proibizionismo rispetto al gioco non dispone di consenso sociale né in linea di principio, né sul piano della funzionalità operativa.

Anche questo è un ulteriore segnale della necessità di spostare il baricentro del dibattito pubblico oltre la diatriba *gioco sì - gioco no*, e piuttosto posizionare il confronto sulle modalità migliori per promuovere il gioco legale, come antidoto a quello illegale.

#### **3.2.4. Certezza del diritto: una tutela per tutti**

Il sistema del gioco legale avrebbe urgente bisogno di un riordino normativo, finalizzato a rendere omogenee norme e regolamenti che si sono sovrapposti a livello nazionale e locale, e da tempo si ragiona sull'opportunità di raccogliere la disciplina del settore in un unico testo di legge ispirato a una *ratio* di fondo: le attività degli operatori che agiscono nella legalità e su concessione statale, per la molteplicità di funzioni e le ricadute positive economiche e sociali non devono essere ostacolate da un contesto regolatorio ostile.

Negli anni, più volte è stato manifestato l'impegno politico verso un riordino legislativo per superare la frammentarietà, e tuttavia anche quando sono state indicate scadenze (ad es. nelle Leggi di Bilancio), sono state poi spostate in avanti a un tempo indefinito.

Pertanto, l'attuale sistema di regolazione del gioco legale resta caratterizzato da una moltitudine di fonti del diritto, da tante leggi, talvolta contraddittorie o comunque mal coordinate tra loro.

La frammentazione normativa è accentuata dai diversi livelli territoriali di normazione e regolamentazione, tra previsioni nazionali e previsioni regionali, oltre a tutta la disciplina che promana a livello locale e da autorità variamente coinvolte con linee guida, decisioni e circolari.

Il disordine normativo in materia di gioco legale riguarda anche il piano europeo perché non esiste una disciplina specifica dell'Ue in materia. La Commissione europea ha anzi chiarito come ogni Stato membro abbia competenza a disciplinare il gioco nel rispetto della normativa europea sulla libertà d'impresa e di quella sulla lotta alla criminalità organizzata e al riciclaggio di denaro.

All'interno di tale perimetro piuttosto ampio, ai singoli Stati è quindi attribuita la competenza di regolamentare il gioco. Va precisato che, malgrado l'assenza di una normativa settoriale europea, esistono una serie di disposizioni del diritto derivato dell'Ue.

Si tratta delle direttive relative ai servizi, alle pratiche commerciali sleali, alla vendita a distanza, al riciclaggio di proventi di attività criminose, alla protezione dei dati personali, alla tutela della vita privata nel settore delle comunicazioni elettroniche, al sistema comune d'imposta sul valore aggiunto, ecc.

Tale quadro mostra una sorta di disordine normativo di base, poiché gli Stati nazionali sono comunque chiamati a normare e riformare per adattarsi al diritto europeo, in un contesto segnato comunque dall'assenza di norme chiare e condivise, in cui peraltro è molto difficile interpretare e applicare tutti i regolamenti e le direttive che in qualche modo attengono al tema del gioco.

A incrementare tale disordine si aggiungono le fonti del diritto interno, a cui afferiscono una molteplicità di atti dai più antichi ai più recenti, a partire dal Testo Unico delle leggi di pubblica sicurezza (il Regio Decreto 773 del 1931) e dal D.lgs.496/1948. Questi dispongono la riserva esclusiva dello Stato per la gestione e organizzazione dei giochi a pagamento, e la concessione

dell'esercizio da parte delle Amministrazioni a un soggetto privato, il concessionario, prescelto mediante selezione di evidenza pubblica.

Richiamare l'insieme dei componenti dell'attuale normativa richiederebbe il ricorso a un elenco lunghissimo, visto che si parla di un numero particolarmente elevato di testi consolidati a livello nazionale.

A un quadro normativo nazionale particolarmente complesso si aggiungono gli esiti della proliferazione della disciplina regionale sulla tutela della salute, che è competenza delle Regioni che, a loro volta, nella maggioranza dei casi, hanno emanato provvedimenti specifici volti a prevenire la diffusione dei fenomeni di dipendenza dal gioco.

Inoltre, molte amministrazioni comunali si sono aggiunte con interventi destinati a contrastare la diffusione delle sale gioco e della ludopatia.

Il risultato è un quadro frastagliato e confuso, che provoca una grande incertezza negli operatori del settore, nei cittadini, nelle stesse autorità e nei giudici tenuti poi a interpretare un sistema di norme così complesso ed eterogeneo.

Il *common sense* degli italiani è anche su questo punto un riferimento utile, poiché l'88,6% è convinto che sarebbe opportuno che le regole del comparto fossero decise dallo Stato e fossero uguali in ogni territorio (**fig. 2**). Una richiesta di omogeneità che è l'esatto contrario dell'attuale articolazione normativa che, come rilevato, rende difficile la vita di chi a vario titolo è coinvolto nel sistema del gioco legale.

Pertanto, da più parti si auspica il ricorso a un Testo Unico di regolazione per chiarire competenze e confini tra tutela della salute, ordine pubblico, aspetti fiscali, commerciali e profili digitali.

In ogni caso, la certezza del diritto è essa stessa un diritto fondamentale, poiché cittadini e imprese hanno bisogno di regole certe e stabili per poter valutare e prevedere le conseguenze giuridiche dei propri comportamenti. Inoltre, la certezza del diritto garantisce la libertà dell'individuo e l'eguaglianza dei cittadini davanti alla legge.

### **3.3. Il contributo decisivo dei concessionari**

#### **3.3.1. Onorabilità, professionalità e affidabilità**

La gestione del sistema di gioco legale non è effettuata direttamente dallo Stato e dalle sue amministrazioni, ma è affidata a un soggetto privato: il concessionario.

L'Amministrazione affida la gestione del gioco a soggetti privati che sceglie sulla base di selezioni a evidenza pubblica, nel pieno rispetto della normativa europea e nazionale.

L'affidamento della concessione può ricadere in esclusiva su un unico soggetto (monoconcessione) – è il caso dei cosiddetti “giochi numerici” e delle Lotterie – ovvero su più soggetti (pluriconcessione), come è il caso della maggior parte dei giochi.

La scelta dei concessionari avviene attraverso procedure trasparenti che permettono l'applicazione di criteri oggettivi, nel rispetto innanzitutto del principio di parità di trattamento, e che garantiscono un'elevata selettività al fine di individuare i migliori soggetti cui affidare la gestione di un servizio così particolare e di responsabilità. I concessionari devono necessariamente possedere requisiti di solidità patrimoniale, di affidabilità, onorabilità, professionalità e indipendenza.

Costituiscono requisiti necessari allo svolgimento di tale attività:

- non essere stato dichiarato o non essere in pendenza di situazioni di fallimento, liquidazione coatta, concordato preventivo;
- non aver commesso violazioni rispetto agli obblighi relativi al pagamento di imposte e tasse;
- non aver reso false dichiarazioni in merito ai requisiti e alle condizioni rilevanti per la partecipazione alle procedure di gara pubbliche;
- non aver commesso violazioni gravi delle norme in materia di contributi previdenziali e assistenziali;
- aver adempiuto agli obblighi di sicurezza previsti dalla normativa vigente;
- non aver commesso tutta una serie di reati né gravi negligenze nell'esecuzione delle prestazioni affidate da una pubblica amministrazione o gravi errori nell'esercizio dell'attività professionale.



Sono garanzie e standard particolarmente elevati che consentono di selezionare soggetti altamente affidabili, solidi e professionali.

L'estrema rilevanza della loro funzione beneficia di questa attenta procedura di selezione. Non va infatti sottovalutato che, oltre a garantire la capacità imprenditoriale e gestionale necessaria al buon funzionamento del settore, i concessionari sono a fianco dello Stato nell'arginare l'illegalità impedendo che la criminalità organizzata conquisti spazi nel settore del gioco.

### **3.3.2. Migliori alleati dello Stato**

L'87,7% degli italiani ritiene che il rispetto delle regole stabilite dallo Stato e la tutela dei consumatori dipendano anche dalla qualità e dall'affidabilità dei concessionari, cioè dei soggetti che per conto dello Stato gestiscono i giochi: un'opinione condivisa dalla maggioranza degli italiani, con percentuali elevate nei diversi gruppi sociali e territori (**fig. 3**). In particolare, ne è più convinto chi ha un titolo di studio superiore alla licenza media con l'89,5% tra i diplomati e l'88,3% tra i laureati.

Il punto di vista degli italiani è molto chiaro: i concessionari hanno la responsabilità materiale di garantire che il sistema-gioco funzioni nell'ambito della legalità, vale a dire che la complessa regolazione non resti a livello di pura enunciazione. Non sono quindi solo dei soggetti imprenditoriali capaci di far funzionare le attività in modo efficiente, efficace e sostenibile, ma hanno un di più di responsabilità legata allo specifico del settore che è da sempre bersaglio delle infiltrazioni criminali.

E – proprio per questo compito aggiuntivo che gli viene richiesto – lo Stato si assicura che i concessionari siano soggetti che alle capacità imprenditoriali affianchino affidabilità ed elevata e indiscussa moralità.

I requisiti imprenditoriali e di *management* dei concessionari, uniti a quelli di assoluta moralità, sono un fattore connotante del sistema del gioco legale e una fondamentale garanzia che, oltre a fare da argine al gioco illegale e ai suoi protagonisti criminali, sono pronti a impegnarsi anche nell'ulteriore compito affidato loro, cioè quello di contribuire a contenere il rapporto con il gioco delle persone dentro un quadro fisiologico, di puro divertimento, collaborando nel prevenire il rischio delle dipendenze attraverso attività di individuazione precoce e di sensibilizzazione.

I concessionari, quindi, sono un anello fondamentale affinché l'argine contro il gioco illegale sia sempre più alto e perché, all'interno del sistema del gioco

legale, si sostanzino una serie di garanzie e tutele a beneficio di giocatori e collettività.

Ecco perché non è una forzatura rilevare che l'affidabilità e l'onorabilità dei concessionari, nonché la loro capacità gestionale e imprenditoriale, contribuiscono a massimizzare gli aspetti del gioco legale che generano valore sociale.

## 4. LA TUTELA DEL GIOCATORE

### 4.1. Le forme efficaci

#### 4.1.1. Il contributo dell'azione statale di controllo e sanzione

È importante considerare il gioco legale come un sistema in cui cooperano una molteplicità di attori che rimangono tutti nella stessa direzione, che è quella di garantire l'esercizio del gioco legale in piena sicurezza dei consumatori. Tutti insieme, nell'esercizio della propria attività, sono impegnati a garantire il rispetto della regolamentazione che indica i giochi consentiti e, per il loro svolgimento, fissa precise procedure di concessione, autorizzazione, licenza.

È evidente che l'articolazione dell'offerta in una molteplicità di giochi, in presenza e a distanza, si riflette anche in una vasta gamma di illeciti possibili, su cui si esercita l'intensa azione di verifica e repressione da parte delle autorità giudiziarie.

La collaborazione interforze è fondamentale, e da questo punto di vista è stata importante l'istituzione del *Comitato per la prevenzione e repressione del gioco illegale, la sicurezza e la tutela dei minori* (CoPREGI) presieduto dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, che definisce strategie e indirizzi e pianifica i controlli e gli interventi sul territorio nazionale.

Gli esercizi controllati nel 2022 sono stati 21.948. Il dato è in crescita rispetto al 2021 (+20,6%), ma pari a circa due terzi di quello del 2019. I controlli sui siti web hanno portato alla chiusura di 261 siti.

Ulteriori controlli sono relativi agli apparecchi da gioco e alle piattaforme utilizzate dai concessionari di cui viene verificata sicurezza, pagamento delle vincite e ovviamente flussi erariali. Infine, è da citare anche l'attività per la verifica del rispetto del divieto di gioco per i minori.

Sono azioni di controllo e verifica che, da un lato, rendono operativa la regolamentazione grazie alla concreta applicazione di sanzioni per chi non rispetta le regole e, dall'altro, tutelano di fatto i giocatori perché mettono fuori gioco o costringono a rientrare nelle regole chi non le rispetta.

Con queste azioni lo Stato, tramite l'Agenzia, mostra in modo molto concreto che è sempre presente nel garantire che l'ecosistema del gioco legale nel quotidiano resti dentro il perimetro della sua *mission*.

All'interno del modello organizzativo e di *governance* del gioco pubblico, lo sviluppo di un'intensa attività di controllo, in linea con la volontà di tutelare i giocatori, resta un elemento distintivo molto positivo del nostro Paese rispetto agli altri.

#### **4.1.2. Argine contro frodi e pratiche illecite**

Lo svolgimento delle attività di controllo è componente importante di un continuo ed efficace monitoraggio delle attività di gioco che consente anche di rilevare anomalie e trend sospetti.

Va sottolineata la rilevanza di questa dimensione del monitoraggio, possibile grazie alla trasparenza e alla collaborazione di concessionari e operatori del settore, poiché, se venisse meno, l'esito sarebbe una dilatazione dello spazio per fenomeni perversi e regressivi, penalizzanti per giocatori e collettività.

È evidente che l'arrivo dell'online ha reso il contrasto del gioco illegale più complesso ma, al contempo, ha stimolato lo sviluppo della capacità operativa degli operatori, con risultati che sono sempre più positivi.

L'attivazione nell'alveo della legalità di un sistema di segnalazione di flussi anomali di scommesse costituisce un contributo importante alla lotta all'illegalità.

Tra le forme di illegalità, negli ultimi anni sono aumentate di numero e diventate particolarmente preoccupanti le truffe, che hanno trovato un terreno fertile nel gioco online con vincite in denaro. Nel circuito digitale illegale non ci sono metodi di pagamento garantiti e, ad esempio, proliferano le offerte-trappola su piattaforme che scompaiono dopo aver richiesto di effettuare pagamenti in denaro. Altro rischio del gioco illegale online riguarda l'utilizzo fraudolento dei dati personali.

Sono altresì presenti sul web giochi con programmi manipolati che determinano perdite frequenti che, nel caso del gioco fisico, sono più difficilmente praticabili.

Quel che è importante è la cooperazione tra istituzioni e operatori che rende efficace il monitoraggio e, poi, la condivisione di possibili interventi da adottare tempestivamente.

Ecco il cuore vero della tutela del giocatore: una rete efficiente tra istituzioni e operatori che rende concreta la realizzazione di interventi che combattono le molteplici, e sempre nuove, forme di illegalità a danno dei giocatori.

### 4.1.3. Sensibilizzare alla responsabilità

La tutela del giocatore a lungo è stata associata a pratiche proibizioniste o fortemente limitanti che, come rilevato, possono generare conseguenze opposte alle buone intenzioni:

- attribuendo al gioco un sapore trasgressivo, con un fascino ambiguamente pericoloso, che lo rende paradossalmente attrattivo proprio per le persone più vulnerabili;
- potenziando indirettamente il gioco illecito, con la conseguente perdita della capacità di controllo da parte delle autorità a cui gli operatori criminali vogliono sfuggire.

Ambedue le conseguenze finiscono per aprire spazi a contesti e pratiche in cui la tutela del giocatore si indebolisce o viene meno, e addirittura, per stimolare le forme eccessive di gioco, fino alle ludopatie.

Nei luoghi del gioco illegale non è certo sorprendente la presenza sistematica di stimoli che cercano di far leva sul desiderio impellente di chi soffre della dipendenza dal gioco e ha grande difficoltà a controllare gli impulsi.

Ecco perché garantire il giocare legalmente contribuisce a ridurre le determinanti del rapporto patologico, deregolato e autolesionista.

In tale ottica è evidente l'importanza che si giochi in un contesto in cui i concessionari e tutti coloro che operano nella filiera sono guidati da regole, sono attentamente selezionati, scrupolosamente controllati e continuamente invitati a promuovere sensibilizzazione.

La partecipazione a programmi, iniziative e progetti rivolti alle persone più fragili e finalizzati a rendere evidenti i rischi e a individuare i segnali patologici precoci, innalza le garanzie e le tutele.

Numerosi sono gli esempi: si pensi all'attività minuta di sensibilizzazione tramite kit informativi, all'esposizione di cartelli nelle diverse aree dei luoghi di gioco e in prossimità degli apparecchi, agli avvisi che compaiono sulle ricevute di gioco.

Il sistema del gioco legale, quindi, attraverso i suoi *stakeholder*, dai concessionari agli operatori, è impegnato a promuovere il gioco responsabile e a informare sui rischi derivanti dal gioco eccessivo e compulsivo. È un'attività minuta, continuativa, diversificata, sistematica, che punta alla compartecipazione di tutti gli attori coinvolti.

Su questa linea di azione si collocano anche percorsi di formazione dedicati alla prevenzione e al controllo delle forme patologiche, che consentono di cogliere gli indicatori precoci di propensione alle forme incontrollate, patologiche, che sfociano nella dipendenza.

La caccia ai comportamenti sentinella di possibili dipendenze è un'attività importante che può trovare applicazione all'interno del sistema del gioco legale, mentre se lo spazio è lasciato alla criminalità e al gioco illegale è facile prevedere una spinta in senso esattamente opposto.

## 5. IL VALORE ECONOMICO DEL GIOCO LEGALE

### 5.1. Buoni segnali dal dopo catastrofe pandemica

Nel 2022 la raccolta del gioco legale, intesa come l'insieme delle puntate dei giocatori, è stata di 136 miliardi, con un +22,3% rispetto al 2021, quando il 2020 aveva registrato -20,1% rispetto all'anno precedente. In altre parole, il colpo pandemico risulta praticamente recuperato, in quanto si registra +23,1% rispetto al 2019.

Al netto delle vincite, la spesa dei giocatori è stata di 20,3 miliardi di euro con un +31,3% rispetto al 2021, dato che finalmente colma il crollo del -33,3% tra il 2019 e il 2020: infatti, la variazione percentuale 2019-2022 è pari al +4,7%.

Risalgono le entrate erariali, intese come il totale derivante dall'imposizione fiscale, che sono pari a 11,2 miliardi di euro, prossime al dato del 2019, pari a 11,4 miliardi di euro; su questo pesano anche le diverse abitudini di gioco, che sempre più vedono i consumatori orientarsi verso giochi a minore tassazione (**tab. 13**).

Il settore del gioco legale è riuscito a rimbalzare dopo il periodo più acuto della pandemia durante il quale sono stati imposti blocchi alle attività che si sono prolungati nel tempo.

I numeri del 2022, quindi, vanno letti come segnali di vitalità di un settore che, allentati i vincoli e le restrizioni, ha recuperato il suo spazio. Vista la relazione inversa con il gioco illegale, significano auspicabilmente anche un rallentamento dell'espansione criminale.

È evidente che il biennio trascorso non è passato indenne e che tanti operatori del settore sono stati costretti a chiudere o a ridimensionarsi o, semplicemente, faticano a riprendere il ritmo precedente.

È indubbio, però, che il gioco legale vada visto come un settore economico fondamentale del nostro Paese e non un asset da penalizzare o da tenere ai margini di ogni processo di supporto o, ancor più, di sviluppo ulteriore.

Quello del gioco è un sistema economico con uno specifico valore sociale: anche per questa ragione va supportato.

## **5.2. Un ecosistema per lavoro di qualità e piccole imprese**

La filiera del gioco legale offre occupazione a circa 36.000 persone, di cui circa 28.000 come lavoratori dipendenti. Se a questi si aggiungono tutti coloro che lavorano in esercizi che hanno altre vocazioni principali, ma al cui interno è possibile anche giocare, il totale delle persone che direttamente o indirettamente operano nel sistema del gioco legale è stimato pari a circa 150.000.

I dati dimostrano che il settore, pur nelle difficoltà di vario tipo che è stato costretto ad affrontare, è capace di creare occupazione aggiuntiva di buona qualità nel rispetto dei diritti e delle tutele, laddove nel gioco illegale appannaggio della criminalità si registra anche sfruttamento e irregolarità dei lavoratori.

Inoltre, il settore costituisce un ecosistema particolarmente favorevole allo sviluppo di micro, piccole e medie imprese, che notoriamente sono la struttura portante del sistema produttivo italiano. Attualmente, il 95,1% delle 8.226 imprese ha tra 1 e 9 addetti, il 4,3% tra 10 e 49 addetti e solo lo 0,6% ha almeno 50 dipendenti. Le imprese più piccole impiegano più della metà degli addetti (il 54,2%), le medie imprese il 18,5%, mentre le 50 grandi imprese assorbono il 27,3% della manodopera. Inoltre, quasi la metà delle imprese che operano nel mercato del gioco sono ditte individuali (il 43,8%).

In sintesi, la raccolta rappresenta un valore che, tanto per avere un riferimento di immediata comprensione, è pari al 7,1% del Pil, mentre il settore ha un fatturato superiore a 11 miliardi di euro.



### **5.3. Il risparmio di spesa sanitaria dalle attività di prevenzione**

Tra gli effetti economici positivi del gioco legale occorre considerare anche il risparmio di spesa per il Servizio Sanitario Nazionale, attribuibile agli effetti delle attività di sensibilizzazione, informazione e prevenzione stabilite dalla normativa, che mirano a evitare che le persone a rischio cadano nelle forme patologiche di gioco.

È evidente che la presenza di queste attività è un ulteriore fondamentale fattore distintivo del gioco legale rispetto a quello illegale, in cui la gestione criminale opera per acutizzare ogni propensione alla dipendenza.

Il contributo di risparmio sanitario è di grande importanza in questa fase in cui il sistema sanitario è sotto pressione, non solo per i prolungati effetti della crisi pandemica, ma anche per la consolidata dinamica crescente dei fabbisogni sanitari determinata dall'invecchiamento della popolazione e dal diffondersi di patologie croniche.

È chiaro, quindi, che la prevenzione rispetto alle derive patologiche contribuisce a bloccare alla fonte il generarsi di costi sanitari aggiuntivi. Ecco perché le attività di sensibilizzazione e di prevenzione generano benefici per i singoli giocatori e per la collettività.

La promozione della salute dei cittadini, anche con misure di prevenzione e iniziative di educazione sanitaria, rientra tra i compiti della sanità pubblica, come fissato nella legge di istituzione del Servizio Sanitario Nazionale. Però la mobilitazione aggiuntiva degli operatori della filiera del gioco legale può avere impatti significativi.

Nel 2021 il Ministero della Salute con D.M. 16.7.2021 ha adottato le “*Linee di azione per garantire le prestazioni di prevenzione, cura e riabilitazione rivolte alle persone affette dal gioco d’azzardo patologico*”, che dovranno essere attuate dalle Regioni favorendo l’integrazione tra servizi pubblici e strutture private accreditate che erogano prestazioni sociosanitarie, enti del Terzo Settore e associazioni di auto-aiuto della rete territoriale locale.

La norma si inserisce nell’ambito di un quadro normativo complesso e di fondi già stanziati per la lotta contro le ludopatie.

Si va così definendo una rete di soggetti pubblici e privati esplicitamente votati alla prevenzione dalle dipendenze, che a sua volta può essere ampliata e potenziata proprio grazie alle azioni autonome degli operatori.

Nel frattempo, è maturata una richiesta di riordino normativo che colmi lacune in essere armonizzando anche la legislazione per la prevenzione, affinché si realizzi un sistema di formazione più strutturato e perché all'autodisciplina di chi opera nel settore del gioco si affianchino sistemi di accreditamento e di certificazione del personale addetto alla formazione per la lotta alle dipendenze.

L'alleanza tra il pubblico e gli operatori del settore del gioco legale è un presupposto importante per potenziare l'attività di prevenzione, con effetti positivi per cittadini, collettività e servizio sanitario che vedrebbe così attenuato il peso di gestione ed economico di questa potenziale componente di domanda sanitaria.

## 6. UN SETTORE INDUSTRIALE DINAMICO

### 6.1. Adattarsi tempestivamente ai cambiamenti

Uno dei principali errori che possono essere fatti sul settore del gioco è di considerarlo statico, uguale a sé stesso, mentre invece le abitudini dei giocatori e le offerte disponibili tendono a mutare nel tempo, rendendo necessaria una continua evoluzione, anche nella regolamentazione.

Infatti, gli italiani che giocano sono portati a riarticolare le proprie scelte tra le offerte disponibili e sono particolarmente attratti dalle novità.

L'arrivo del *digital* ha amplificato la sfida per i concessionari e gli operatori del settore, poiché al gioco in presenza si è affiancato quello online, in tumultuosa crescita.

Pertanto, gli operatori del settore sono chiamati a mettere a disposizione e gestire esperienze di gioco sicure, coinvolgenti, apprezzate dai giocatori, ma che rispondano anche alle aspettative di innovazione che restano un aspetto costitutivo del rapporto degli italiani con il gioco.

Seguire e anticipare, laddove possibile, le preferenze dei giocatori impone al settore di essere dinamico; non solo, come sistema di imprese esso sta affrontando alcune tra le sfide più avanzate del nostro tempo, dal rapporto con la digitalizzazione e, in generale, con le nuove tecnologie alla sostenibilità, sociale e ambientale.

Per tale ragione è essenziale guardare al settore del gioco legale come mutevole, dinamico, sulla frontiera più avanzata delle innovazioni del nostro tempo.

Il monitoraggio e l'interpretazione dei trend e del contesto in cui opera il settore impongono una capacità di adattamento anche per la regolazione.

È chiaro che un eccesso di lentezza nell'azione degli operatori e delle agenzie finirebbe per penalizzare il gioco legale, aprendo pericolosi spazi per quello illegale. D'altro canto, un eccesso di regolamentazione fine a sé stessa e distante rispetto alle dinamiche reali della domanda e dell'offerta finirebbe per avere effetti dannosi per la collettività.

Un esempio è quello relativo alle normative regionali sulla localizzazione territoriale dei luoghi del gioco legale che, fondandosi su un *distanziometro*

costruito in astratto, nel concreto delle realtà urbanistiche si traduce nell'impossibilità di usufruire di spazi per giocare legalmente.

La volontà di diluire la presenza dei luoghi del gioco legale sul territorio finisce per impedirne la presenza *tout court* e, alla luce delle esperienze maturate e verificate nell'ultimo triennio, favorisce la crescita del gioco illegale.

## **6.2. Continua il *boom* del gioco a distanza**

Esempio paradigmatico della dinamicità del settore è la crescita prima e l'accelerazione poi del gioco a distanza, che era già iniziata da alcuni anni e durante la pandemia ha avuto la definitiva consacrazione.

I dati confermano il *boom* del gioco a distanza: nel 2021 la raccolta dei giochi online ha raggiunto circa 67,2 miliardi di euro, quasi 18 miliardi di euro in più rispetto al 2020 (+36,5%) e quasi 31 miliardi in più rispetto al 2019 (+84,6%).

Un trend potente che ha avuto un *boost* straordinario durante la pandemia, con la chiusura totale dei luoghi del gioco fisico, ma che era già iniziato da circa un decennio. Infatti, nel 2011 il gioco a distanza era il 12,3% del gioco complessivo, salito nel 2019 al 32,9%, nel 2020 al 55,8% e nel 2021 al 60,4%, per un totale di 15,9 milioni di conti attivi online, 4,9 milioni di questi, pari al 30,6%, aperti nel 2021.

Numeri che non lasciano dubbi sulla portata della sfida per il settore e per i suoi obiettivi di sicurezza e tutela della legalità e dei giocatori: garantire che lo sforzo portato avanti nel gioco in presenza si estenda anche a quello sul web, impedendo l'ingresso della criminalità e, comunque, creando un contesto stimolante, piacevole, sicuro per chi decide di giocare.

Rimane evidente la necessità di un'evoluzione delle modalità di controllo in linea con un mercato visibilmente dinamico che sistematicamente sfida gli organi statuali, i concessionari e gli operatori a ridefinire l'azione di regolazione, controllo e contrasto in linea con i mutamenti delle abitudini di gioco e in risposta alle insidie messe in campo dall'illegalità.

### **6.3. Comprensione, dialogo, intervento: la cooperazione che funziona**

Troppo a lungo il dibattito pubblico è stato costretto a misurarsi con le pulsioni proibizioniste che contestavano l'esistenza stessa del gioco legale, distogliendo l'attenzione dai suoi aspetti positivi, che possono essere addirittura un esempio per altri settori industriali, in particolare per quelli sottoposti a una regolazione invasiva e stringente.

Così, ad esempio, il comparto del gioco legale ha dato ampia prova di una capacità di cooperazione tra i diversi attori della filiera, dall'Agenzia delle Dogane e Monopoli, ai concessionari a imprenditori e rivenditori. Uno sforzo comune che ha dato risultati positivi per:

- comprendere il contesto e analizzarne i rischi;
- attivare il dialogo, aprire linee di comunicazione senza pregiudizi, con lo spirito di reciproco riconoscimento, pur nel rispetto rigoroso dei ruoli e delle funzioni;
- intervenire con tempestività sulle criticità.

A differenza di quanto troppo spesso si ritiene, quello del gioco pubblico è un settore industriale alle prese con il mercato, e quindi ha una sua intrinseca dinamicità da cui gli operatori non possono prescindere, cui si aggiunge la complessità della regolamentazione che, comunque, ne condiziona l'azione.

La buona cooperazione tra istituzioni, concessionari, player industriali e operatori dei punti vendita si è dimostrata un presupposto vincente per trovare il giusto equilibrio tra dinamica del mercato ed esigenze della regolazione.

La capacità del settore di reagire a un evento colossale come la chiusura prolungata degli esercizi del gioco fisico e al relativo abbattimento degli incassi riflette taluni punti di forza da valorizzare per il suo futuro.

### **6.4. Sopravvivere a una pandemia e andare oltre**

L'irruzione della crisi energetica, il ritorno dell'inflazione, lo scoppio della guerra russo-ucraina e ulteriori problematiche socioeconomiche hanno lasciato poco spazio a una riflessione sul trauma pandemico e sulla discontinuità che ha rappresentato per la società italiana e per alcuni settori, come quello del gioco legale. Eppure, la capacità del settore di reagire a un

evento colossale come la chiusura prolungata dei luoghi di attività e il relativo abbattimento degli incassi riflettono taluni punti di forza da valorizzare per il suo futuro.

Tra questi, si segnala senza dubbio come elemento decisivo la buona *governance* e la rete di collaborazione tra i diversi *stakeholder*.

## 7. DA ADESSO IN AVANTI

### 7.1. L'irrinunciabile discontinuità

Due sono le certezze dell'epoca post pandemica: la relazione inversa tra gioco legale e gioco illegale, e la persistente voglia degli italiani di giocare responsabilmente e in sicurezza.

Di qui scaturisce la necessità che, finalmente, nel dibattito pubblico e nei luoghi della decisione si passi dal rimbalzo di opinioni sulla legittimità del gioco legale a quello sulle condizioni per migliorare la sua azione.

Trasformare l'evidenza del periodo pandemico in una *awareness* collettiva, che nel caso degli italiani è già maturata, e che ora deve definitivamente conquistare la dimensione sociopolitica e i decisori.

È questa l'importanza della *social reputation* che il settore ha sicuramente molto migliorato negli ultimi anni, facendosi forte delle evidenze emerse, ma che resta un tema decisivo. Non si può continuare a dibattere e legiferare ai vari livelli su *giocare sì o no*, ma piuttosto si deve ragionare su come rendere sempre più efficiente il sistema che consente alle persone di giocare in sicurezza.

È importante il racconto di questa capacità del sistema del gioco legale di fare da argine a quello illegale, perché la regolazione nel nostro Paese è sicuramente più stringente ed efficace di quella di altri Paesi, spesso indicati come esempi virtuosi in altri campi.

La *social reputation* del settore impone anche di rintuzzare le persistenti pulsioni proibizioniste che, alla luce del trascorso biennio, appaiono autolesioniste e animate da convinzioni astratte e da semplicistiche assimilazioni tra il gioco come attività consueta e ordinaria degli italiani e le forme patologiche di dipendenza.

### 7.2. Utilità da condividere

Il riordino normativo più volte annunciato negli anni, anche nelle Leggi di Bilancio, non è stato mai attuato poiché le *deadline* sono state sistematicamente rinviate in avanti. Eppure, avere un quadro di riferimento

stabile, riconoscibile, univoco, che elimini l'incertezza che condiziona l'azione degli operatori e rappresenta un costo per l'industria, è un'esigenza importante.

D'altro canto, la moltiplicazione delle regolamentazioni locali crea confusione e finisce per lasciare spazio anche a logiche di tipo proibizionista. Ne è esempio paradigmatico, come rilevato, la regolazione di alcune Regioni sulla distanza tra luoghi del gioco e alcuni luoghi collettivi che di fatto introietta un neo-proibizionismo il quale, come ampiamente dimostrato nel presente Rapporto, finisce per avere effetti opposti a quelli auspicati.

C'è, poi, la necessità di una comunicazione univoca sul rapporto delle persone con il gioco, non più segnata da una moralistica condanna che appiattisce il piacere di giocare alla sua degenerazione patologica, ma che si basi su un sistematico richiamo alla necessità di giocare responsabilmente dentro il perimetro del gioco legale.

Giocare sì, ma in sicurezza, vuol dire rivolgersi a operatori, luoghi e siti del gioco legale. Non è solo un problema lessicale, perché dietro la sfida delle parole c'è quella delle idee sulla realtà, per questo il riferimento al gioco responsabile e legale deve prevalere su ogni altra definizione demonizzante o sminuente.

Un pieno riconoscimento del sistema del gioco legale come settore industriale con imprese, soprattutto piccole, posti di lavoro, redditi, esternalità positive per altri settori e per i territori.

Non più figlio di un Dio minore sulla cui legittimità spesso si fanno cadere dubbi e perplessità, ma un pezzo dell'economia italiana che merita attenzione e, laddove necessario, interventi e supporti, proprio per la sua dinamica capacità di reinventarsi e di fronteggiare sfide esistenziali continuando a generare valore economico e sociale.



## **TABELLE E FIGURE**

**Tab. 1 – Italiani che giocano a giochi legali, per età (val.%)**

<i>Negli ultimi dodici mesi Le è capitato di giocare a giochi legali (Lotto, Lotterie, Superenalotto, scommesse sportive e no, scommesse ippiche, Bingo, giochi online, slot machine...)?</i>	18-34 anni	35-64 anni	65 e oltre	<b>Totale</b>
<b>Si</b>	<b>65,2</b>	<b>56,7</b>	<b>16,5</b>	<b>47,0</b>
- Spesso	20,1	16,7	4,1	13,8
- Qualche volta	45,1	40,0	12,4	33,2
<b>No, mai</b>	<b>34,8</b>	<b>43,3</b>	<b>83,5</b>	<b>53,0</b>
Totale	100,0	100,0	100,0	100,0

Fonte: indagine Censis, 2023

**Tab. 2 – Italiani che giocano a giochi legali, per area geografica (val.%)**

<i>Negli ultimi dodici mesi Le è capitato di giocare a giochi legali (Lotto, Lotterie, Superenalotto, scommesse sportive e no, scommesse ippiche, Bingo, giochi online, slot machine...)?</i>	Nord- Ovest	Nord- Est	Centro	Sud e Isole	<b>Totale</b>
<b>Si</b>	<b>42,3</b>	<b>36,7</b>	<b>46,5</b>	<b>57,1</b>	<b>47,0</b>
- Spesso	8,3	8,8	15,5	20,2	13,8
- Qualche volta	34,0	27,9	31,0	37,0	33,2
<b>No, mai</b>	<b>57,7</b>	<b>63,3</b>	<b>53,5</b>	<b>42,9</b>	<b>53,0</b>
<b>Totale</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>

Fonte: indagine Censis, 2023

**Tab. 3 – Giocatori che giocano a giochi legali online, per titolo di studio (val.%)**

<i>(Se giocatore) Le è capitato di giocare a giochi legali online?</i>	Al più la licenza media	Diploma di scuola superiore o qualifica	Laurea o superiore (master/ dottorato/ altro)	<b>Totale</b>
<b>Si</b>	<b>34,5</b>	<b>56,7</b>	<b>61,8</b>	<b>56,4</b>
- Si, spesso	10,9	19,4	15,9	17,2
- Si, qualche volta	23,6	37,2	45,9	39,2
<b>No, mai</b>	<b>65,5</b>	<b>43,3</b>	<b>38,2</b>	<b>43,6</b>
<b>Totale</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>

Fonte: indagine Censis, 2023

**Tab. 4 – Italiani convinti che il gioco legale regolato e gestito dallo Stato sia un argine al gioco illegale, per età (val.%)**

<i>Secondo Lei il gioco legale regolato e gestito dallo Stato rappresenta un argine contro il gioco illegale regolato e gestito dalla criminalità organizzata?</i>	18-34 anni	35-64 anni	65 e oltre	<b>Totale</b>
Si	82,7	75,6	76,9	<b>77,4</b>
No	17,3	24,4	23,1	<b>22,6</b>
<b>Totale</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>

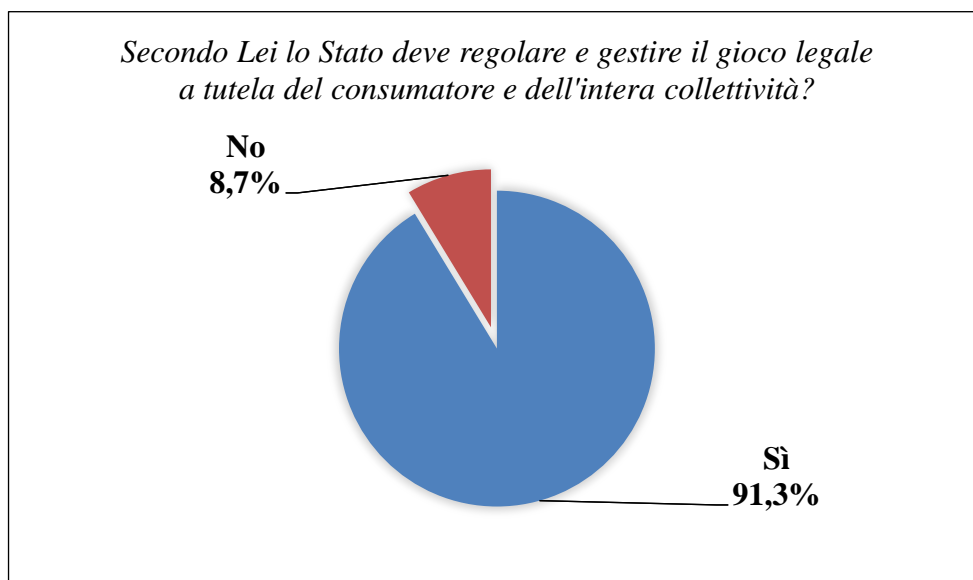
Fonte: indagine Censis, 2022

**Tab. 5 – Opinioni degli italiani su cosa accadrebbe in caso di limitazione del gioco legale, per età (val.%)**

<i>Cosa pensa che succederebbe se si limitasse fortemente la possibilità di praticare giochi legali?</i>	18-34 anni	35-64 anni	65 anni e oltre	<b>Totale</b>
Diminuirebbero gli italiani che giocano legalmente e aumenterebbero quelli che giocano in maniera illegale, con vantaggi per la criminalità organizzata	65,2	57,0	66,2	<b>61,3</b>
Diminuirebbero gli italiani che giocano, con un vantaggio per la salute pubblica e la collettività	34,8	43,0	33,8	<b>38,7</b>
<b>Totale</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>

Fonte: indagine Censis, 2022

**Fig. 1 – Italiani convinti che lo Stato debba regolare e gestire il gioco legale a tutela del consumatore e dell'intera collettività (val.%)**



Fonte: indagine Censis, 2022

**Tab. 6 – Italiani convinti che lo Stato debba regolare e gestire il gioco legale a tutela del consumatore e dell'intera collettività, per fascia di reddito (val.%)**

<i>Secondo Lei lo Stato deve regolare e gestire il gioco legale a tutela del consumatore e dell'intera collettività?</i>	Fino a 15 mila euro	da 15 a 30 mila euro	da 30 a 50 mila euro	da 50 mila euro in su	<b>Totale</b>
Si	90,2	90,3	93,8	99,0	<b>91,3</b>
No	9,8	9,7	6,2	1,0	<b>8,7</b>
<b>Totale</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>

Fonte: indagine Censis, 2022

**Tab. 7 – Italiani convinti che lo Stato debba sensibilizzare e informare sui rischi di dipendenza dal gioco, lasciando agli individui la libertà di scegliere se giocare o meno, per età (val.%)**

<i>Secondo Lei lo Stato deve sensibilizzare e informare sui rischi di dipendenza, poi ciascuno deve essere libero di decidere se giocare o meno?</i>	18-34 anni	35-64 anni	65 anni e oltre	<b>Totale</b>
Si	88,2	90,4	89,6	<b>89,7</b>
No	11,8	9,6	10,4	<b>10,3</b>
<b>Totale</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>

Fonte: indagine Censis, 2022

**Tab. 8 – Italiani che ritengono importante formare i gestori dei luoghi in cui si svolge il gioco legale per sensibilizzare al gioco responsabile, per area geografica (val.%)**

<i>È importante che i gestori dei luoghi del gioco legale siano formati per sensibilizzare al gioco responsabile (evitare eccessi, far capire la differenza tra gioco legale e gioco illegale ecc.)?</i>	Nord-Ovest	Nord-Est	Centro	Sud e Isole	<b>Totale</b>
Si	86,9	85,9	88,2	86,5	<b>86,8</b>
No	13,1	14,1	11,8	13,5	<b>13,2</b>
<b>Totale</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>

Fonte: indagine Censis, 2023

**Tab. 9 – Italiani che ritengono utile creare nei luoghi in cui si svolge il gioco legale corner informativi per sensibilizzare a ricorrere solo al gioco legale, per titolo di studio (val.%)**

<i>È utile creare nei luoghi del gioco corner informativi per sensibilizzare al solo gioco legale?</i>	Al più la licenza media	Diploma di scuola superiore o qualifica	Laurea o superiore (master/ dottorato/ altro)	<b>Totale</b>
Si	65,7	82,5	78,0	<b>78,5</b>
No	34,3	17,5	22,0	<b>21,5</b>
<b>Totale</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>

Fonte: indagine Censis, 2023

**Tab. 10 – Italiani che ritengono utile creare nei luoghi in cui si svolge il gioco legale *corner informativi* per sensibilizzare a ricorrere solo al gioco legale, per area geografica (val.%)**

<i>È utile creare nei luoghi del gioco <i>corner informativi</i> per sensibilizzare al solo gioco legale?</i>	Nord-Ovest	Nord-Est	Centro	Sud e Isole	<b>Totale</b>
Si	81,1	74,1	81,6	77,0	<b>78,5</b>
No	18,9	25,9	18,4	23,0	<b>21,5</b>
<b>Totale</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>

Fonte: indagine Censis, 2023

**Tab. 11 – Italiani convinti che vietare il gioco legale rafforzerebbe quello illegale e la criminalità organizzata, per area geografica (val.%)**

<i>Secondo Lei vietare il gioco legale finirebbe per rafforzare quello illegale e la criminalità che lo gestisce?</i>	Nord-Ovest	Nord-Est	Centro	Sud e Isole	<b>Totale</b>
Si	79,1	78,7	83,3	81,4	<b>80,6</b>
No	20,9	21,3	16,7	18,6	<b>19,4</b>
<b>Totale</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>

Fonte: indagine Censis, 2022

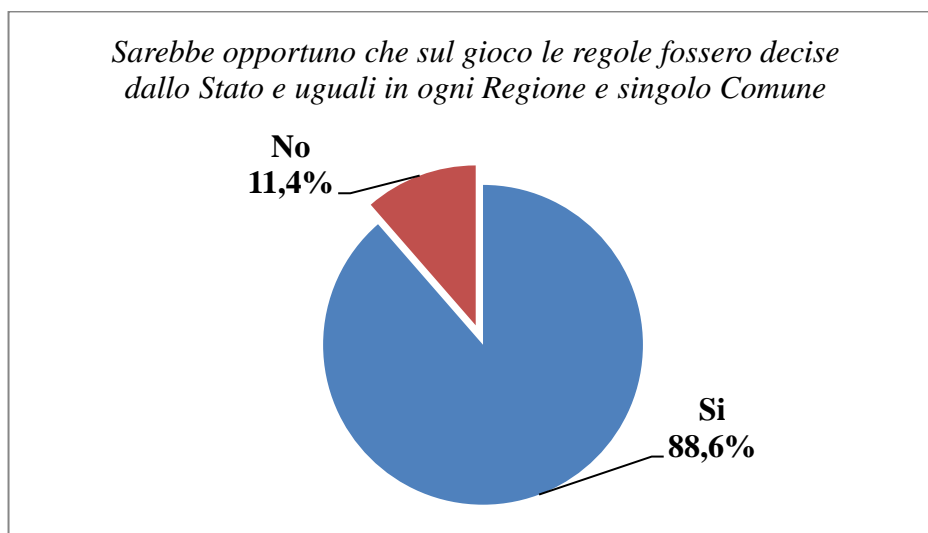
**Tab. 12 – Italiani contrari a limitare i luoghi fisici (bar, tabaccherie) in cui è possibile giocare legalmente, per area geografica (val. %)**

<i>Limitare i luoghi fisici (bar, tabaccherie) in cui è possibile giocare legalmente rischia di trasferire i giocatori in luoghi non controllati, illegali?</i>	Nord- Ovest	Nord- Est	Centro	Sud e Isole	<b>Totale</b>
Si	67,1	67,3	71,4	69,4	<b>68,8</b>
No	32,9	32,7	28,6	30,6	<b>31,2</b>
<b>Totale</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>

Fonte: indagine Censis, 2023

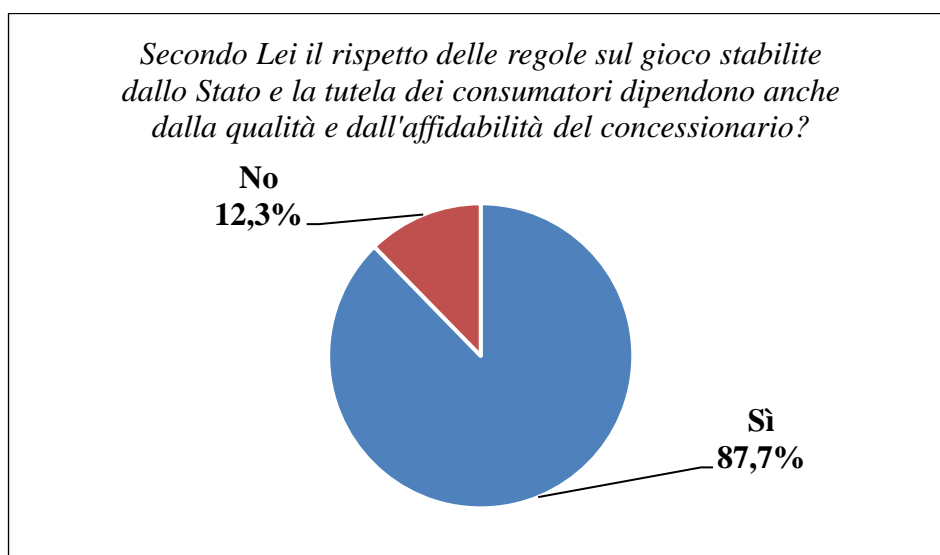


**Fig. 2 - Ruolo dello Stato per una regolamentazione omogenea tra i territori (val. %)**



Fonte: indagine Censis, 2022

**Fig. 3 – Italiani convinti che il rispetto delle regole sul gioco stabilite dallo Stato e la tutela dei consumatori dipendano da qualità e affidabilità del concessionario (val. %)**



Fonte: indagine Censis, 2022

**Tab. 13 – I principali indicatori relativi al gioco legale, 2019-2022** (v.a. in mld euro e var. %)

	Raccolta	Spesa (Raccolta - vincite)	Erario
v.a. (mld di euro correnti)			
2022	136,0	20,3	11,2
var. % nominale			
2019-2022	23,1	4,7	-1,2
2021-2022	22,3	31,3	33,5

Fonte: elaborazione Censis su dati Agenzia delle Dogane e dei Monopoli