

# **GIOCARE DA GRANDI**

LE RILEVAZIONI DELL'OSSERVATORIO  
SUL GIOCO PUBBLICO

2020 - 2022



*Gentili lettori,*

*superata la fase più critica legata all'emergenza pandemica, per il settore del gioco pubblico si apre ora un nuovo orizzonte ricco di sfide e opportunità. Pur nella complessità degli ultimi due anni, si è comunque sviluppata una riflessione più equilibrata sul mondo del gioco, che ha consentito a decisori pubblici e addetti ai lavori di discutere in maniera più costruttiva rispetto a problematiche e prospettive del settore.*

*Se tradizionalmente il dibattito attorno al comparto ha riguardato questioni economiche e fiscali, come il suo contributo all'erario dello Stato, o sul possibile rischio per la salute della persona, di recente hanno assunto maggiore rilevanza argomenti come la tutela del giocatore e il contrasto al gioco illegale. Si tratta di temi per i quali storicamente IGT ha prestato e continua a prestare una particolare attenzione e sensibilità, attraverso la promozione di numerose iniziative a sostegno di una cultura del gioco responsabile. Infatti, siamo da sempre in prima linea nel perseguire una crescita sostenibile del comparto che possa coinvolgere i giocatori in un'esperienza di gioco sicura. In questo senso, confermiamo il nostro orientamento alla sostenibilità, intensificando gli sforzi con coerenza e coraggio secondo quattro priorità strategiche: valorizzare e proteggere le persone, sostenere le nostre comunità, promuovere responsabilità e operazioni sostenibili lungo la catena del valore. In uno scenario in continua evoluzione, l'Osservatorio ha fotografato il rapporto che gli italiani hanno con il gioco e come lo percepiscono, percorrendo le fasi dell'ultimo triennio e restituendo un'analisi in grado di descrivere un contesto molto dinamico. Le ricerche sul ruolo del gioco legale e le analisi comportamentali, come quelle svolte da SWG che troverete nelle prossime pagine, offrono una valida base al dibattito e consentono di indagare sulle caratteristiche dei giocatori, per prevenire così i comportamenti problematici con l'obiettivo di costruire un settore sempre più sostenibile.*

*Buona lettura*

FABIO CAIROLI,  
CEO IGT Global Lottery

## PREMESSA

L'Osservatorio sul gioco realizzato da SWG in collaborazione con IGT si è posto lo scopo di monitorare e analizzare, nel triennio 2020-2022 il rapporto che gli italiani hanno con il gioco, con particolare attenzione a quello con vincita in denaro, sottolineando, per ogni edizione, alcuni temi e aspetti specifici, con l'obiettivo di comprendere al meglio le rappresentazioni che gli italiani hanno e attribuiscono a questo mondo, i bisogni, i vissuti dei giocatori e le prospettive future.

A questo scopo, ogni anno è stato intervistato un campione di oltre 3.000 soggetti, rappresentativo della popolazione italiana maggiorenne e sono stati realizzati alcuni approfondimenti di tipo qualitativo, per esaminare più nel dettaglio vissuti e rappresentazioni del gioco e dei giochi con vincita in denaro. Il presente testo sintetizza i principali risultati acquisiti, mettendo a disposizione di tutti gli operatori del settore e dei soggetti interessati le osservazioni e le analisi sviluppate nel triennio e ponendosi come documento aperto per nuove riflessioni da affrontare nei prossimi anni.

## NOTA METODOLOGICA

I dati dell'Osservatorio sul gioco sono stati raccolti attorno ad una pluralità di strumenti.

Le indagini quantitative sono state condotte mediante interviste online con metodo CAWI (Computer Assisted Web Interview) su tre campioni indipendenti composti da 3000 cittadini italiani tra i 18 e 70 anni rappresentativi della popolazione per genere, età e area geografica. Le rilevazioni sono state condotte tra il 21 e il 24 aprile 2020; tra l'11 e il 16 giugno 2021 e tra il 27 aprile e il 3 maggio 2022.

Le indagini qualitative sono state due e sono state realizzate come segue. Focus group con giocatori: realizzati tra il 27 febbraio e il 2 marzo 2020, hanno coinvolto complessivamente 54 soggetti in tre sedi: Milano, Roma e Bari (2 focus group per ciascuna sede). Ogni focus è stato moderato da un ricercatore SWG e videoregistrato integralmente.

Interviste in profondità agli stakeholder: realizzate tra novembre e dicembre 2021, hanno coinvolto complessivamente 16 soggetti tra consiglieri regionali, amministratori locali, esponenti del Terzo settore, esperti universitari, funzionari di agenzie dello Stato e esponenti delle associazioni.

Le interviste sono state svolte telefonicamente da ricercatori SWG e trascritte in maniera letterale.

## GIOCARE DA GRANDI

*Il punto di partenza* del lavoro svolto è stato innanzitutto il tentativo di definire il concetto di gioco all'interno della dimensione semantica ed emotiva degli intervistati.

Il gioco nella sua essenza evidenzia uno stretto rapporto con il mondo dell'infanzia abitato da emozioni e sensazioni quali innocenza, divertimento puro, spensieratezza e libertà. Nel passaggio all'età adulta il gioco si trasforma dando più spazio alle regole (ad esempio con una decisa trasformazione verso lo sport e i giochi strutturati) e alla bravura (e quindi alla competizione a 360°), perdendo in parte la sua accezione di purezza e spensieratezza e introducendo nuove componenti semantiche come quelle della vincita, del rischio e del denaro.

Nell'età adulta, il gioco diventa da un lato il tempo del ricordo e della nostalgia dell'infanzia, dall'altra viene oggettivizzato e razionalizzato attraverso una serie di pratiche che vanno dallo sport, ai videogiochi, ai giochi da tavolo, ai giochi con vincita in denaro o altri premi. Si passa dal concetto di "giocare" al concetto di "giocare a", e poi a quello di "giocare per", con una progressiva perdita della purezza semantica attribuita al periodo infantile. Giocare non è più sinonimo di libertà assoluta, di spensieratezza destrutturata, ma diventa un'azione compiuta con un obiettivo preciso, e

**Fig. 1 - Secondo la sua opinione, cosa vuol dire giocare per un adulto?**  
(Possibili fino a 4 risposte) (valori % - rilevazione 2021)



il concetto primitivo viene dapprima associato allo strumento che ne consente la realizzazione ("giocare a") e poi al suo scopo ("giocare per"). È in questo passaggio che entra sulla scena il tema del vincere in generale e del vincere denaro in particolare, la cui evocazione porta immediatamente a una associazione con il concetto di rischio e con quello di azzardo. Come evidenziato dalla Figura 1, gli intervistati individuano un processo sociale per cui i diversi tipi di gioco vengono associati con maggiore o minore prevalenza alle diverse classi di età. Ciò ovviamente non rappresenta l'ef-

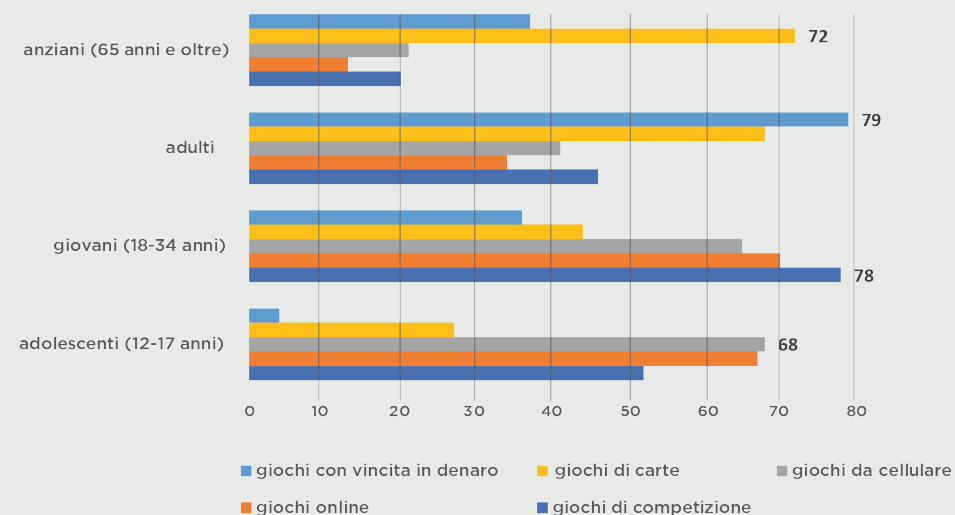
fettiva distribuzione per età dell'accesso ai giochi presi in considerazione, ma restituisce un quadro estremamente interessante del percepito della popolazione italiana che identifica con chiarezza tre associazioni:

- Per gli over 65, i giochi di carte come gioco elettivo (72% dei soggetti che indica questo tipo di gioco come appropriato per questa classe di età);
- Per gli adulti, i giochi con vincita in denaro;
- Per i giovani, i giochi di competizione;
- Per gli adolescenti, i giochi da cellulare.

Giovani e adolescenti hanno poi profili quasi sovrapposti per tutto quello che riguarda il gioco digitale (sia esso online o da smartphone).

Da queste prime battute, dunque, emerge uno degli elementi più rilevanti messi in evidenza dagli intervistati, ovvero la necessità di ricostruire una narrativa del gioco adulto, che possa riposizionare il concetto di giocare come una attività propria anche delle età più adulte e più mature, come espressione del piacere del mettersi alla prova, dello stare con gli altri, del compiere azioni che chiedono l'applicazione di tipo di intelligenza diversi da quella razionale prevalente. Una narrativa attenta a non nascondere i rischi legati alle derive più negative del gioco, ma che non si faccia condizionare solo da queste e che sia in grado di alimentare una visione "liberante" del gioco, in un contesto in cui la sua funzionalità appare sempre più rilevante rispetto alle tensioni emotive e psicologiche che contraddistinguono questa fase storica.

**Fig. 2 - Le presentiamo ora una serie di giochi, per ciascuno di essi le chiediamo di indicare tutte le fasce d'età per i quali ritiene che siano appropriati (valori % - rilevazione 2020)**



## L'IMMAGINE DEI GIOCHI CON VINCITA IN DENARO E DEI GIOCATORI

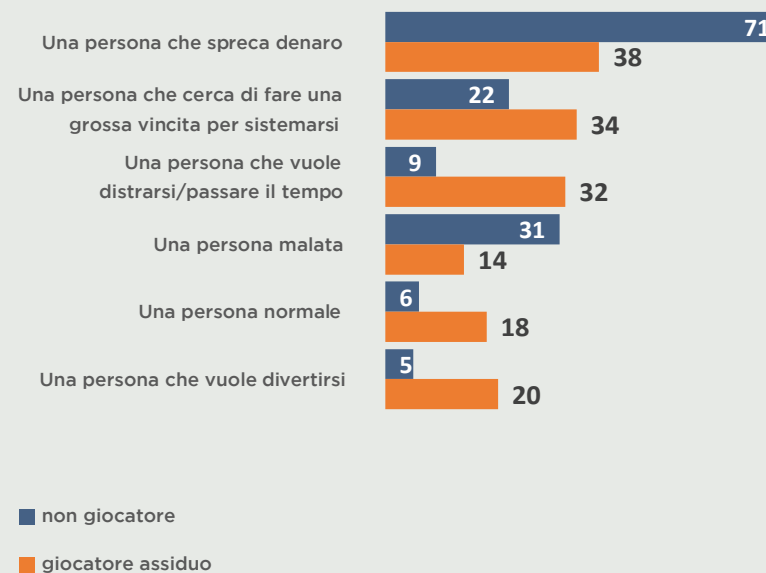
*Analizzando il mondo dei giochi* con vincita in denaro, ci addentriamo in un territorio ben presente nell'immaginario degli intervistati, anche se, a volte, come esposto dalla Figura 3, sembrerebbe che l'opinione degli intervistati sia influenzata da condizionamenti esterni, in particolare da luoghi comuni particolarmente diffusi nell'opinione pubblica.

In termini generali il mondo dei giochi con vincita in denaro è visto come un universo caratterizzato da due elementi essenziali: l'adrenalina data dalla tensione verso la vincita e alimentata dalla struttura del gioco e dal contesto in cui viene giocato; la solitudine del giocatore che, nel bene e nel male, è ritenuto il responsabile ultimo delle sue scelte e delle sue azioni. Un mondo accattivante, e per certi versi tentatore, in cui il giocatore si trova di fronte all'opportunità di poter usare in parte le proprie abilità e in parte sfidare la sorte, con sensazioni positive di energia e competizione.

Nel passaggio dal concetto di gioco e giocatore in generale, a quello di gioco e giocatore con vincita in denaro, si registra una visione molto diversa tra giocatori e non giocatori (Fig. 3).

Questi ultimi hanno una visione molto appiattita su stereotipi negativi (il giocatore è una persona che spreca denaro o malata), mentre i giocatori mostrano una visione molto più allargata che se non nasconde gli elementi negativi e di rischio, valorizza con forza questa scelta come scelta di svago e divertimento.

**Fig. 3 - Secondo lei, un adulto che gioca giochi con vincite in denaro è...? (Possibili due risposte)** (valori % - rilevazione 2021)



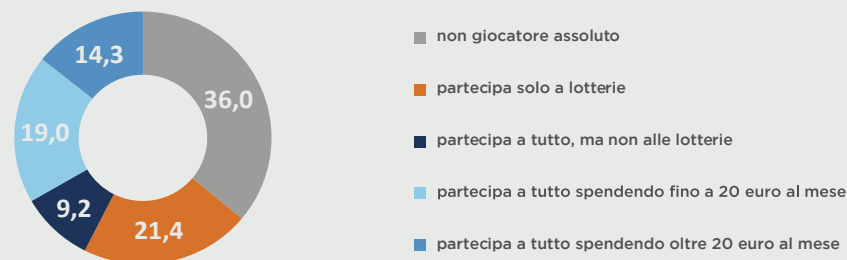
# L'IDENTIKIT DEL GIOCATORE

L'edizione 2022 dell'Osservatorio ha voluto arricchire significativamente la propria capacità di lettura del fenomeno della partecipazione ai giochi con vincita in denaro, in particolare la partecipazione alle lotterie e un altro ricco insieme di indicatori che consente di comprendere più in profondità una realtà tutt'altro che omogenea.

A questo scopo ci è sembrato interessante classificare i risultati delle nostre ricerche secondo cinque tipologie di giocatori le cui caratteristiche vengono descritte nelle prossime pagine e che consentono di descrivere l'universo dei suddetti e di chi non lo è, non solo attraverso le classiche variabili socio-demografiche, ma anche attorno ad alcuni elementi chiave che hanno a che fare con il rapporto con il rischio, con i desideri e con la percezione della loro realizzabilità.

Il quadro che ne emerge è estremamente variegato e racconta di una molteplicità di approcci al gioco.

**Fig. 4 - Atteggiamenti verso i giochi con vincita in denaro...?**  
(valori % - rilevazione 2022)



## I non giocatori



## I giocatori di lotterie



### I rejector delle lotterie



### Grandi giocatori che spendono meno di 20 euro a mese



### Grandi giocatori che spendono più di 20 euro a mese

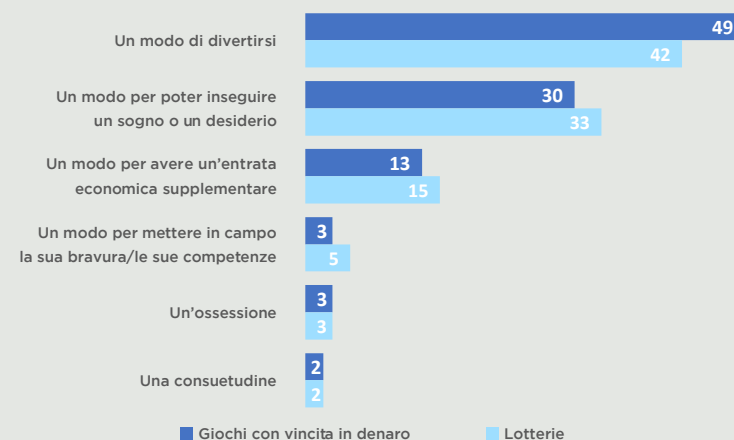


Se l'approccio ai giochi è molto diverso tra le tipologie di giocatori individuati, il senso del partecipare a giochi con vincita in denaro è simile e mette in primo piano la volontà di divertirsi. Certo i premi rappresentano uno stimolo importante, ma ciò che guida le scelte è soprattutto la ricerca di una specifica modalità di divertimento.

Se una componente rilevante del gioco è quella di inseguire un desiderio, appare particolarmente importante comprendere quali siano questi desideri e come il sogno di una vincita impatti sulle diverse tipologie di giocatore prese in considerazione. I dati raccolti evidenziano come in cima alla lista degli italiani ci siano la casa, la possibilità di dare ai figli buone opportunità e il desiderio di viaggiare, ma appare anche chiaro come solo una minoranza degli intervistati abbia potuto soddisfare i propri desideri o pensi di poterli soddisfare solo attraverso il proprio lavoro (Fig. 5b).

Questo potrebbe far pensare che i giochi con vincita in denaro siano considerati da queste persone come uno strumento principe per risolvere i loro problemi, ma i dati raccolti dall'Osservatorio mostrano una situazione diversa: infatti sono soprattutto i giocatori più forti a differenziarsi dal resto del

**Fig. 5 - Nella sua vita la partecipazione a scommesse e/o a giochi con vincita in denaro è principalmente... Per lei partecipare ad una lotteria con estrazione di premi in denaro è...** (valori %, rilevazione 2022)



campione, per una maggiore diffusione della percezione di poter raggiungere i propri desideri attraverso il proprio lavoro, segno di una loro maggiore indipendenza economica e di una maggiore propensione alla spesa che non nasce tanto dalla ricerca di una soluzione ai propri problemi, quanto da una maggiore disponibilità economica di base (Fig. 6). Ovviamente questa situazione non ha nulla a che vedere con le motivazioni legate al gioco patologico, ma evidenzia come una ampia quota di giocatori si approcci ai giochi con vincita in denaro spinta dalla sensazione di divertimento che genera in loro. Un altro aspetto importante per comprendere la logica dei giocatori è l'analisi della loro relazione con il rischio. Giocare a giochi con vincita in denaro vuol dire porsi all'interno di un mondo in cui la dimensione del rischio è considerata significativa.

Nel quadro complessivo che stiamo esaminando va sottolineato come la prudenza è sempre stata un tratto caratterizzante degli italiani, le vicende dell'ultimo triennio sembrano avere spinto con ancora maggiore forza questo aspetto della personalità individuale, tanto che ad oggi meno di un intervistato su dieci mostra un atteggiamento di chiara apertura al rischio. La prudenza guida le scelte quotidiane di oltre l'80% del campione intervistato e, anche nelle situazioni in cui la presenza di qualche rischio è inevitabile, oltre il 70% del campione si ritiene capace di individuare i limiti da non oltrepassare. L'atteggiamento di fondo tra i diversi profili di giocatore cambia poco se non per una maggiore prudenza dei non giocatori e una minore tra i giocatori che spendono più di 20 euro al mese (Fig. 7).

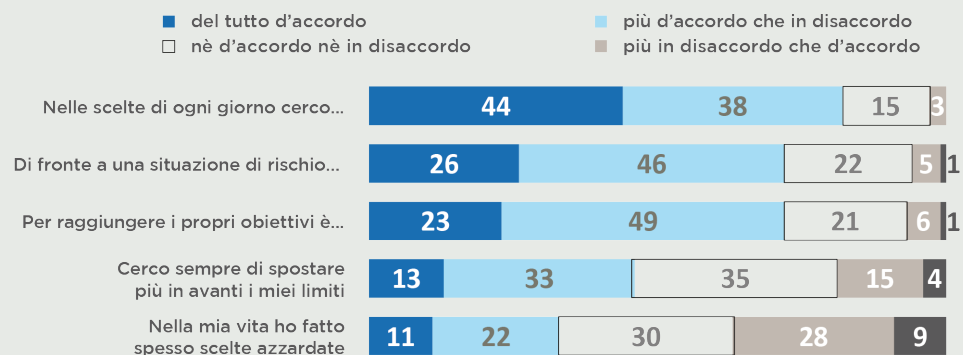
Il tema del rischio e del controllo è molto presente nel vissuto dei giocatori, soprattutto tra chi spende più denaro. Tra gli stessi giocatori gli elementi autodescrittivi prevalenti sono proprio quelli che parlano della capacità di controllo e di non superare un confine che è diverso da persona a persona. I dati evidenziano una differenza netta tra giocatori onnivori, che, per quanto abbiano una preferenza per un tipo di gioco, si muovono sull'intera scala dell'offerta disponibile con un comportamento frenetico e spendendo anche cifre significative e giocatori occasionali e selettivi, che scelgono a cosa giocare, quando e come con minore frenesia e più capacità di divertirsi (Fig. 8).

**Fig. 5b - Tra quelli elencati, quali oggi rappresentano per lei un desiderio e quali reputa siano per lei raggiungibili?** (valori %, rilevazione 2022)

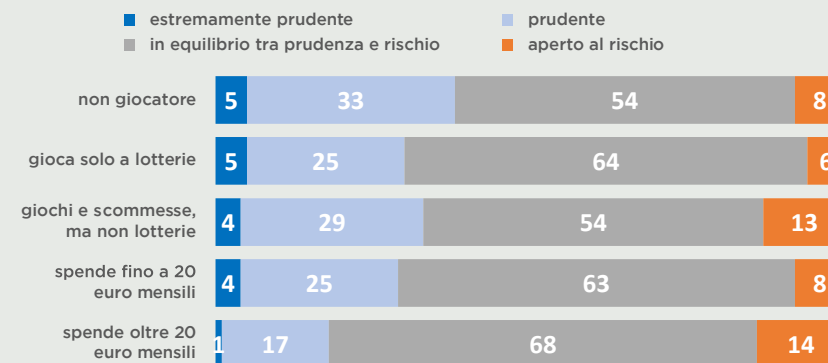


**Fig. 6 - In base a quella che è la sua situazione economica e lavorativa, quanto crede sia possibile raggiungere il desiderio che ci ha indicato? (risposta = raggiungibile)** (rilevazione 2022)



**Fig. 7 - Grado di accordo con le affermazioni riportate** (valori %, rilevazione 2022)

Tra chi spende fino ad un massimo di 40 euro mensili, la maggioranza esprime un atteggiamento controllato e sereno. Sono giocatori consapevoli, scelgono tra un numero limitato di giochi, la regola è divertimento e... "se la fortuna ci assiste vinciamo!". L'obiettivo e la chiave del divertimento stanno proprio nel tentare la fortuna, anche in un contesto di gruppo e di tradizione che dura nel tempo:

**Fig. 8 - Profilo di rischio in base alla tipologia di giocatore** (valori %, rilevazione 2022)

*"Prevalentemente gioco con le mie amiche, dopo la laurea ogni tot giorni abbiamo deciso di prendere gratta e vinci e ognuno lo fa a turni con la speranza di stravolgere la nostra vita...";*

*"Ho iniziato a giocare dalla scuola superiore con gli amici, abbiamo provato a fare la schedina. Quando vincevamo continuavamo a provare, è iniziato così... È un modo per parlare con gli amici, il caffè la domenica, nasce la competitività con gli amici, tu hai vinto, tu hai perso...";*

*"Gratta e vinci ogni tanto quando compro le sigarette li prendo e tento la fortuna ... il Lotto è di tradizione, ci unisce, con le amiche, la mamma o mia suocera, proviamo a giocare insieme i numeri...".*

Dall'altra parte, pur sempre senza entrare nel delicato mondo del gioco patologico, ci sono soggetti che hanno a disposizione un budget di spesa decisamente più elevato e che vivono il gioco con grande tensione.

Tra quelli intervistati nella fase qualitativa dell'indagine è evidente la percezione di muoversi su un confine molto stretto. Sono giocatori in tensione, che spendono oltre 120 euro a settimana, solitari, strettamente concentrati sul controllo delle perdite e sul non superare un limite che ci si è autoimposti a livello individuale. L'obiettivo, in questo caso è vincere e la concentrazione è tutta sul denaro. Tesi rispetto al risultato si lamentano dell'avversa fortuna che li porta a insistere e ritentare.

Due modelli antitetici che rappresentano bene la complessità di questo mondo sottolineando anche l'importanza di un approccio di analisi particolarmente attento a tutta quella che è la realtà del gioco patologico.

Infatti, è evidente che se le indagini dell'Osservatorio hanno esplorato soprattutto quello che è il "gioco buono", il confine verso atteggiamenti di rischio patologico è sottile e richiede strategie di azione dedicate, puntuali ed efficaci.

## COMPORAMENTI PATOLOGICI E ILLEGALITÀ

*Il rischio in positivo è eccitazione*, adrenalina, coraggio, fortuna: se non c'è patologia il rischio è sempre calcolato e consapevole... "il rischio è quanto tu puoi metterti in gioco a livello materiale stabilendo dei limiti". In questo senso i limiti appaiono essenzialmente autoimposti in un contesto in cui la capacità di autocontrollo e di muoversi sul confine è essa stessa parte del gioco e della sua piacevolezza.

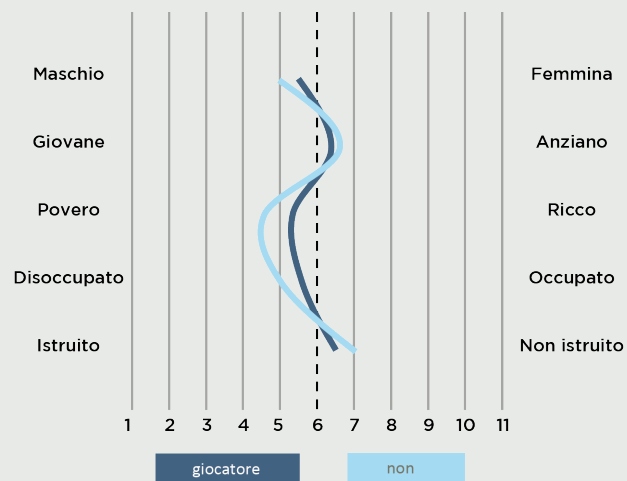
Dall'altra parte, però c'è ampia consapevolezza che il rischio ha anche una parte decisamente negativa: è vizio, perdita di controllo, paura, follia.

Da questo punto di vista il tema del gioco compulsivo è un fantasma che aleggia su tutti i giocatori: per i più controllati è qualcosa di ben noto, ma distante che riguarda persone diverse da loro, con cui sentono di non avere niente a che fare e di cui non condividono approccio e modalità di partecipazione ai giochi.

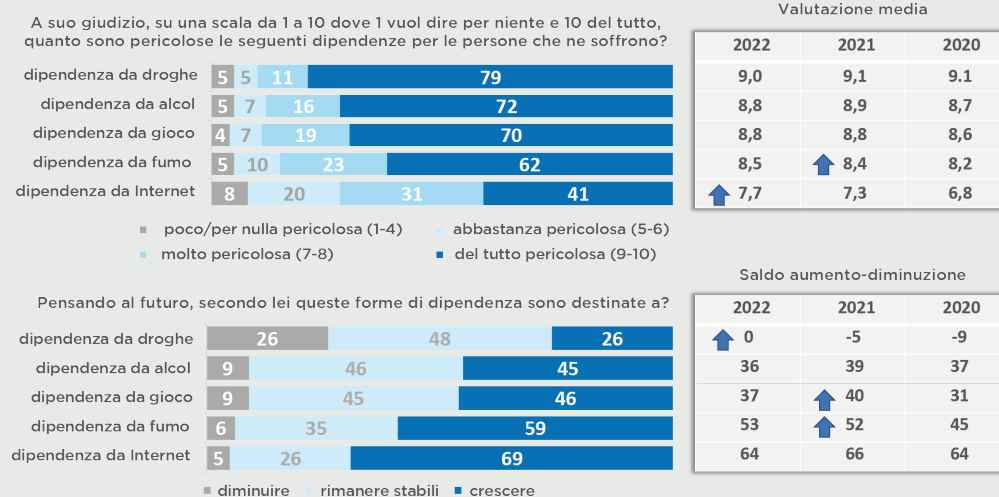
Per i giocatori descritti in precedenza come grandi spenditori, invece, la compulsività riguarda tutti ed è essenzialmente una questione di intensità e consapevolezza: diversamente da loro, il giocatore patologico ha perso il contatto con la realtà.

Nell'immaginario dei non giocatori, il giocatore compulsivo è più spesso associato a situazione di marginalità (povertà, disoccupazione, bassa istruzio-

**Fig. 9 - l'identikit del giocatore compulsivo nell'immagine dei giocatori assidui e dei non giocatori** (rilevazione 2020)



**Fig. 10 - Percezione della diffusione e delle tendenze delle principali forme di dipendenza in Italia** (rilevazione 2022)



ne), mentre tra i giocatori assidui, a prescindere da quello che è il gioco giocato, l'immagine è molto più indifferenziata.

All'interno del campione intervistato, in ogni caso, il problema delle ludopatie è decisamente sentito, tanto da essere considerato al terzo posto per pericolosità rispetto alle diverse forme di dipendenza presenti nel nostro Paese. Considerata molto pericolosa e in crescita dal 90% degli intervistati, similmente alla dipendenza da alcool e da Internet (Fig. 10).

Nonostante sia considerato molto pericoloso da quasi il 90% degli intervistati, siano essi giocatori e non giocatori, il mondo delle ludopatie viene percepito con incertezza, nella difficoltà di comprenderne le dimensioni e con il timore che la tendenza all'aumento delle modalità di gioco online possa aumentarne la diffusione. Tutti gli intervistati ritengono che la rete fisica di gioco sia più protettiva, in quanto la persona non è totalmente isolata ed estraniata dalla realtà, ma è collocata in un contesto in cui le altre persone presenti (in primo luogo operatori e gestori) possono intervenire per aiutarlo.

Similmente a quanto accade per il gioco patologico, anche il gioco illegale spaventa e preoccupa, soprattutto i non giocatori. La visione del gioco illegale è fortemente condizionata dalla narrazione cinematografica, oltre che dai racconti e dalle testimonianze dirette raccolte dal proprio intorno relazionale.

La percezione sulla diffusione del gioco illegale è massima tra i non giocatori e minima tra chi pratica con costanza scommesse e poker (ovvero i due giochi generalmente più associati alla narrazione sul gioco illegale), ma è molto difficile per gli intervistati darne una dimensione concreta, segno di mancanza di informazioni specifiche su questo tema. La rete del gioco illegale, nella visione dei giocatori che hanno partecipato ai focus group, esiste ed è vicina, inserita nelle realtà cittadine.

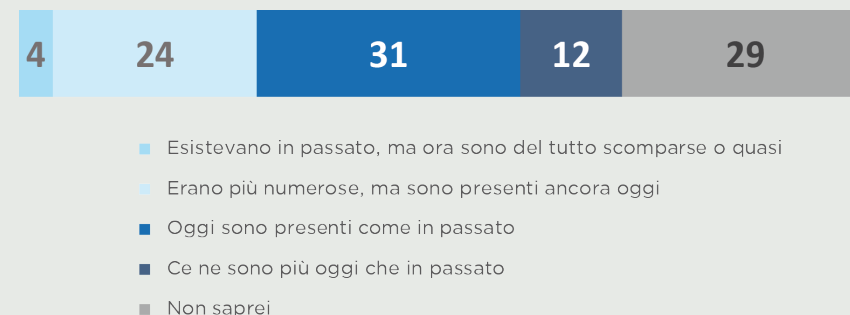
È percepita come presente su tutto il territorio nazionale anche se al Sud si pensa sia più diffusa.

Un aspetto importante monitorato in questo triennio di Osservatorio è quello legato alla dimensione regolatoria del disturbo da gioco d'azzardo patologico. Da questo punto di vista l'attenzione sia dei giocatori che dei non giocatori è posta principalmente sulla responsabilità individuale, ma più in generale, gli intervistati comprendono bene la complessità della questione e sottolineano anche l'ambiguità di alcuni attori chiave. Così di fronte alla domanda diretta le responsabilità sono ampiamente distribuite, mettendo al primo posto gli stessi giocatori, ma ponendo molto vicino ad essi anche lo Stato e di seguito concessionari e mass media.

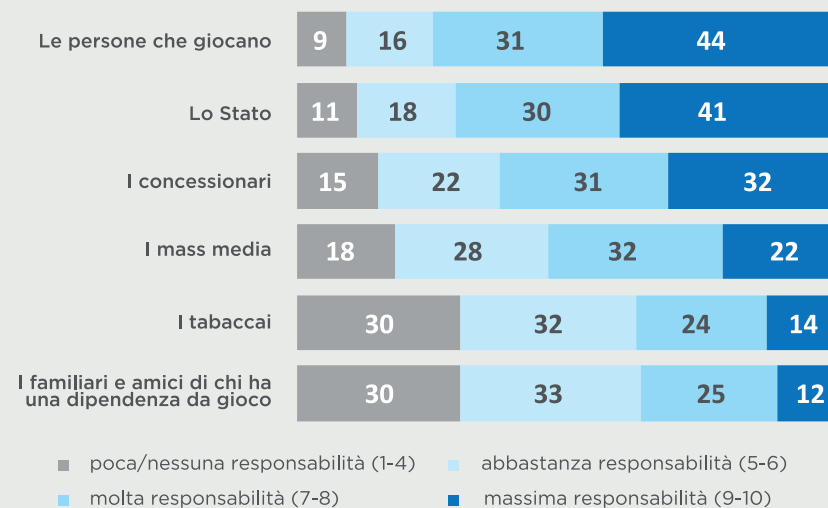
In corrispondenza dell'elevata responsabilità attribuita ai soggetti elencati, va posta anche la percezione di un loro scarso impegno a contrastare la dipendenza da gioco. In generale, tra gli intervistati la percezione diffusa è che per quanto si parli molto dei problemi legati alle dipendenze da gioco (tanto che la sua diffusione è largamente sovrastimata da coloro che hanno preso parte alle rilevazioni), le azioni concrete di contrasto siano minime e rimangano bloccate dall'ambiguità di fondo dello Stato che non vuole rinunciare alle importanti entrate fiscali generate. Si alimenta quindi un circuito (o forse sarebbe meglio dire un cortocircuito) comunicativo in cui il gioco da un lato è ampiamente tollerato e, anzi, con una offerta sempre più in espansione, dall'altro viene sistematicamente stigmatizzato a livello di comunicazione, creando una immagine stereotipata, quasi esclusivamente schiacciata sul tema delle ludopatie.

Questa tendenza fa sì che i giocatori non patologici si sentano poco tutelati. Vorrebbero sentirsi riconosciuti come persone che manifestano un diritto lecito e non come soggetti border line che oltre che dare un contributo importante per le casse pubbliche, vengono poi sistematicamente colpiti con tasse e attacchi mediatici.

**Fig. 11 - I giochi con vincita in denaro sono strettamente regolamentati dalla legge. Per quelle che sono le sue informazioni, in Italia, esistono anche luoghi e forme di gioco illegale?**



**Fig. 12 - Secondo lei, su una scala che va da 1 (nessuna responsabilità) a 10 (massima responsabilità) quanta responsabilità hanno rispetto alla diffusione dei comportamenti di dipendenza da gioco...? (% rilevazione 2020)**



Il ruolo dello Stato è colto come particolarmente ambiguo e per certi versi incoerente. Proprio per questo il suo ruolo di garante della salute pubblica appare indebolito e molti giocatori chiedono maggiore attenzione per garantire un gioco corretto e soddisfacente per tutti.

Dai focus group, composti dai soli giocatori, emerge come gli intervistati non abbiano la percezione di una effettiva volontà da parte dello Stato di proteggere, arginare e controllare gli aspetti più pericolosi connessi ai giochi con vincita in denaro.

## IL PUNTO DI VISTA DEGLI ENTI LOCALI

*Nel 2021 è stato realizzato un approfondimento* di tipo qualitativo, con il coinvolgimento di stakeholder del mondo delle amministrazioni locali, delle agenzie dello Stato, del Terzo settore e associazioni di categoria. Questa indagine ha evidenziato l'importanza di una revisione dell'attuale modello regolatorio, che sia in grado di lavorare efficacemente su tre dimensioni: quella del rapporto tra gioco patologico e non patologico, quella del rapporto tra legale e illegale e, infine, quella che riguarda la dimensione fisico-virtuale. Tre gli obiettivi principali che secondo gli intervistati vanno perseguiti:

- **Regolare** l'offerta di giochi e le modalità di accesso;
- **Controllare**, nel senso di monitorare e contrastare i fenomeni di illegalità e i comportamenti patologici;
- **Redistribuire**, nel senso di definire un diverso modello di allocazione delle risorse generate dalle concessioni e, più in generale, dal mondo dei giochi.

L'ascolto delle interviste svolte ha messo in evidenza due elementi preliminari che è necessario sottolineare per comprendere al meglio i contenuti e le affermazioni che vengono riportate nelle prossime pagine:

- Ad oggi le informazioni sul tema dei giochi con vincita in denaro appaiono frammentate e incomplete e non riescono a restituire un quadro evolutivo del fenomeno sufficientemente preciso e condiviso da tutti gli attori in gioco;
- Su questo tema le posizioni degli attori sulla scena sono molto distanti, al punto da generare una diversa semantica espressiva che porta taluni ad usare in maniera sistematica il concetto di «gioco d'azzardo», altri il concetto di «giochi con vincita in denaro», altri ancora quello di «gioco» tout court.

L'effetto combinato di questi due fattori si inserisce in un quadro generale complesso legato a elementi di ordinamento istituzionale, economia e finanza pubblica, diritto di impresa, libertà individuale e tutela dei soggetti deboli, rendendo particolarmente difficile arrivare ad un punto di sintesi e di mediazione.

Uno dei pochi elementi sui quali c'è sostanziale accordo tra tutti gli intervistati è la crescita del gioco digitale che ha trovato un boost fondamentale nel periodo della pandemia, ma che ha anche portato ad una ulteriore frammentazione del mondo dei giocatori, escludendo una quota di soggetti che faticano ad accedere al mondo dei dispositivi digitali. Lo spostamento dal fisico al digitale rappresenta per molti versi un elemento chiave nella gestione dei giochi e nelle dinamiche regolatorie e di controllo.

Un altro mutamento significativo nei comportamenti di gioco è quello che va verso la preferenza per giochi con estrazione immediata, piuttosto che con estrazione differita. Nell'epoca in cui tutto avviene in tempo reale, anche la dimensione dell'attesa ed il piacere ad essa connesso sembra andare in crisi, a favore di una soddisfazione istantanea del desiderio.

Uno degli elementi-chiave della distanza tra le posizioni registrate durante le

interviste riguarda la rappresentazione che gli intervistati hanno del consumatore e della sua relazione con il mondo dei giochi con vincita in denaro, a partire da un tema comune e condiviso: il contrasto del gioco compulsivo e la tutela dei soggetti a rischio di gioco patologico.

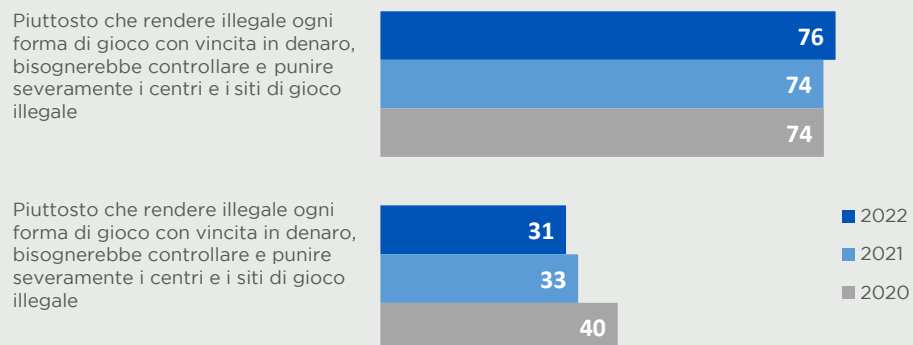
Al netto del fatto che la collocazione del gambling compulsivo tra le patologie riconosciute dal sistema sanitario ha consentito di fare una importante chiarezza su questo aspetto, tra gli intervistati emergono due atteggiamenti di fondo tra loro contrapposti:

- Il gioco d'azzardo è un pericolo in sé e, in quanto tale va limitato e contrastato in tutti i modi possibili;
- Il diritto al gioco (anche quando si parla di giochi con vincita in denaro) è un diritto dell'individuo che non può essere negato, pur nella tutela dei soggetti che rischiano di ricadere in comportamenti di tipo patologico.

Tornando ai dati raccolti attraverso l'Osservatorio sulla popolazione italiana, l'analisi delle risposte fornite sul tema degli aspetti regolatori riporta una valutazione piuttosto chiara. Solo una minoranza di intervistati (per altro in riduzione, dal 40% del 2020 al 31% del 2022) ritiene che ogni forma di gioco che prevede vincite in denaro debba essere considerata illegale, mentre la grande parte del campione vorrebbe che lo Stato si concentrasse maggiormente sul controllo dei centri e dei siti di gioco illegale (Fig. 13).

L'ipotesi di un divieto assoluto dei giochi con vincita in denaro incontra il favore di meno del 40% degli intervistati con alcune importanti eccezioni: i non giocatori assoluti (ovvero coloro che non giocano e non hanno mai giocato in passato a nessun gioco con vincita in denaro) e, i giocatori assidui di slot machine, di bingo e di poker. Se il dato sui non giocatori assoluti era prevedibile, quello sui giocatori sembra indicare come chi è maggiormente esposto a giochi che più di altri portano con sé un'aura negativa, veda nel divieto assoluto di gioco una possibile via d'uscita ad una situazione in cui i lati negativi vengono percepiti come prevalenti rispetto a quelli positivi. Ciò detto l'atteggiamento decisamente prevalente è quello di un rafforza-

Fig. 13 - Percentuale di intervistati in accordo con le affermazioni riportate (%)



mento dei meccanismi di controllo e di tutela dei giocatori, in particolar modo per quanto riguarda gli ambienti online. L'opinione prevalente è che una forma di divieto assoluto dei giochi con vincita in denaro possa favorire la crescita del gioco illegale, oltre che provocare un significativo danno per lo Stato.

## IL GIOCO DIGITALE E IL FUTURO DEI GIOCHI CON VINCITA IN DENARO

*In linea con quanto emerso nel primo biennio dell'Osservatorio*, dove si sottolineava a più riprese come il gioco digitale rappresentasse la principale frontiera di sviluppo di questi mondi, nella rilevazione del 2022, questo tema è stato approfondito con particolare attenzione.

Secondo i nostri intervistati il futuro sarà caratterizzato da una crescita sia del numero di giochi, che della spesa pro capite dei giocatori. Il grande tema sullo sfondo è però quello della digitalizzazione. Il campione si spacca in due sia di fronte all'ipotesi di un futuro fatto solo di giochi on line, che sulla possibilità di una identità digitale per tutti i giocatori, ma la via di una maggiore digitalizzazione appare un destino segnato (Fig. 14).

La transizione verso il gioco digitale, come abbiamo visto, comporta una serie di timori rispetto ai temi della sicurezza del giocatore. A questo riguardo tra gli intervistati dell'Osservatorio si auspica un pieno passaggio a strumenti quali l'identità digitale del giocatore e il tracciamento dei pagamenti in modo da garantire un maggiore livello di controllo dei siti illeciti, e dei comportamenti del giocatore online (Fig. 15).

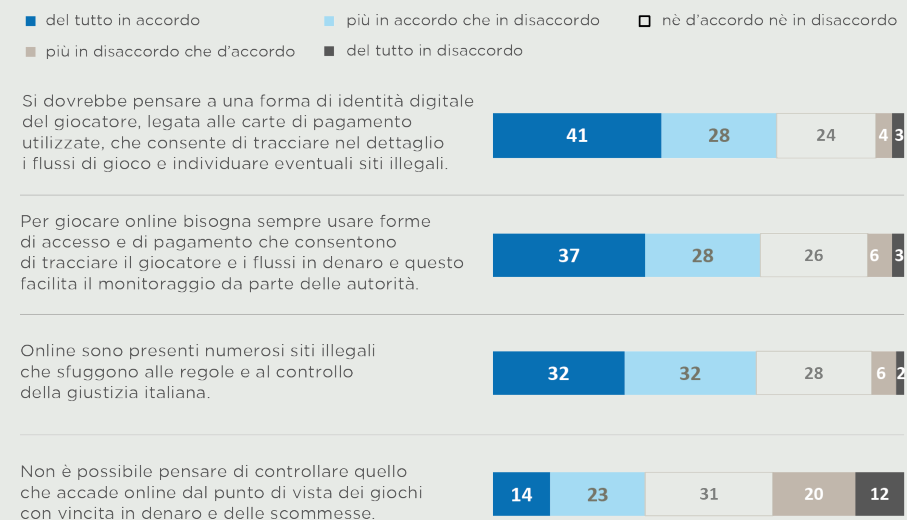
**Fig. 14 - Proviamo a pensare al futuro dei giochi con vincita in denaro. Secondo lei? Quanto ritiene probabile che tra 10 anni accadranno le seguenti cose. Indichi la sua valutazione su una scala da 1 a 10 dove 1 vuol dire per niente probabile e 10 del tutto probabile (%)**



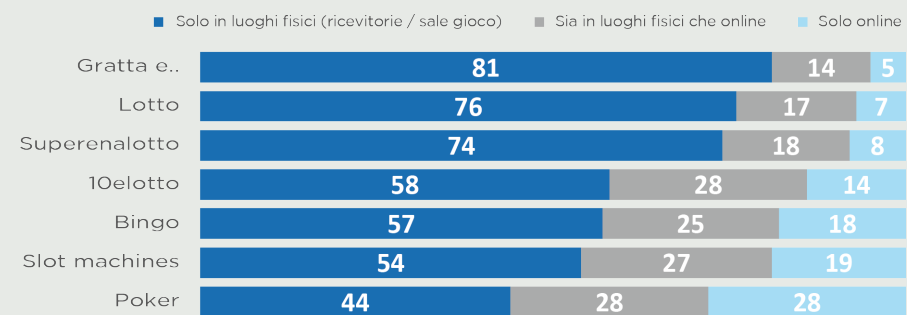
Al netto di questi timori, la dimensione digitale è già fortemente presente tra i giocatori. I dati raccolti nell'edizione 2022 dell'Osservatorio lo confermano, mostrando come siano numerosi i giocatori che già oggi praticano diversi giochi con vincita in denaro, quanto meno in forma mista (Fig. 16).

Ciò che spinge con maggiore forza la tendenza al gioco digitale sono i temi della comodità e della riservatezza, per quanto il gioco negli spazi fisici restituisca una immagine di maggiore sicurezza e divertimento (Fig. 17).

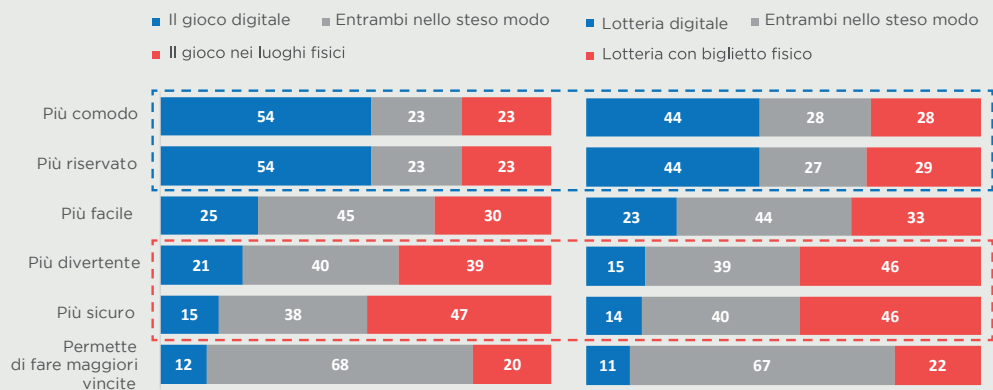
**Fig. 15 - Grado di accordo/disaccordo sul tema della digitalizzazione dei giochi con vincita in denaro (% , rilevazione 2021)**



**Fig. 16 - Modalità prevalente di gioco (% , rilevazione 2022)**

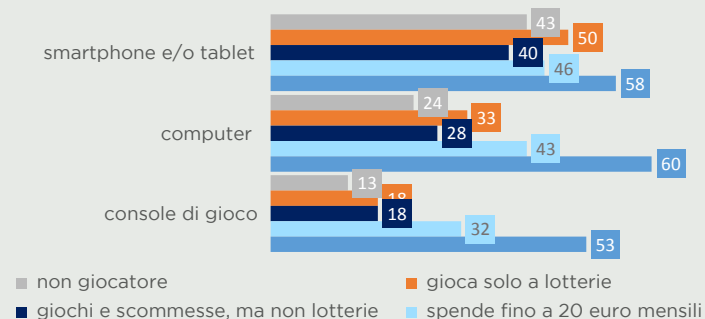


**Fig. 17 - Percezione delle differenze tra gioco digitale e gioco fisico (% , rilevazione 2022)**



La transizione al gioco digitale è veicolata soprattutto dalle app, già oggi utilizzate da oltre la metà dei giocatori intervistati per controllare i risultati delle proprie giocate e almeno sperimentate da 2 giocatori su 5 anche come strumento per giocare/scommettere (Fig.18).

**Fig. 18 - Soggetti che giocano almeno una volta a settimana con i device indicati, in base alla tipologia di giocatore (% , rilevazione 2022)**



La potenziale affinità tra giochi con vincita in denaro e piattaforme di gioco digitale è confermata anche dal fatto che i grandi giocatori di giochi con vincita in denaro mostrano una spiccata propensione al gioco digitale in tutte le sue forme.

*Realizzato con il contributo di*



**IGT**

Viale del Campo Boario, 56d  
00154 Roma, Italia

*A cura di*

Riccardo Grassi e Giovanni Borghesan

*Hanno collaborato*

Eleonora Francesca Russo e Vittoria  
Valentini

*Art director*

Fulvio Caldarelli

*Copertina e progetto grafico*

Bristol con Mariano Mintrone

*Editore* Formiche

Corso Vittorio Emanuele II, 18  
00186 Roma

*Telefono* 06 45 47 3850

*Email* info@formiche.net

*Stampato in Italia da* Rubbettino Print

Viale Rubbettino, 10  
88049 Soveria Mannelli (CZ)