



Fondazione Bruno Visentini

## La percezione sociale del gioco d'azzardo in Italia

*EXECUTIVE SUMMARY*

*Maggio 2017*



## Fondazione Bruno Visentini

L'obiettivo del presente Rapporto è quello di fornire un'analisi chiara, dettagliata e puntuale del gioco d'azzardo in Italia libera da preconcetti, che possa andare incontro alle duplici esigenze dei *policy-makers* e degli esperti del settore, al fine di meglio comprendere i comportamenti della popolazione italiana in relazione alle pratiche di gioco d'azzardo e, nel corso degli anni a venire, offrire una serie storica che permetta di cogliere l'affermarsi di nuove percezioni da parte dei consumatori.

Mediante la somministrazione, a cavallo tra la seconda metà del gennaio e la prima metà del febbraio 2017, di due specifici formulari a un campione complessivo di 1604 intervistati, di età compresa tra i 18 e i 75 anni, infatti, è stato possibile delineare il profilo sociologico degli italiani che hanno dichiarato di giocare nel corso del 2016 e che nel Rapporto saranno definiti "i consumatori".

Si è voluto provare a dare una risposta alle domande: chi sono i consumatori di giochi d'azzardo? Quanti anni hanno? Da quale macroarea del Paese provengono? Che livello di istruzione hanno conseguito? Quale è la loro professione e il loro livello di benessere? Ogni quanto giocano e quali giochi preferiscono? Nel primo capitolo sono esaminati i dati aggregati degli italiani che hanno dichiarato di aver giocato nel 2016, a partire da tre specifici focus di analisi: il titolo di studio, lo status sociale e la distribuzione geografica.

I dati emersi permettono di stimare che oltre il 44% dei cittadini tra i 18 e i 75 anni ha giocato almeno una volta nell'ultimo anno. Soltanto una fascia che va dall'1,4% (DSM-IV) allo 0,9% (PGSI) può tuttavia considerarsi problematica. La stragrande maggioranza dei cittadini ha un rapporto sereno con il gioco pur nelle diversità culturali e territoriali (il gioco preferito dagli Italiani continua a essere quello del Gratta&Vinci, seguito dalla Lotteria Italia per le donne e dal Superenalotto per gli uomini, ma la percentuale maggiore di giocate è invece concentrata per quasi il 50% nelle Newslot e Videolottery).

Le rivelazioni emerse hanno consentito di sfatare il luogo comune che individua nei meno scolarizzati e qualificati e negli individui a rischio di esclusione sociale i più propensi al gioco. I dati evidenziano risultati diametralmente opposti, laddove la maggioranza delle persone che giocano sono laureati o diplomati e appartengono a uno status sociale medio-alto. Inoltre, spostando l'attenzione a livello territoriale, è stata constatata una significativa divergenza di risultato tra la quantità di coloro che giocano, concentrata maggiormente nel Mezzogiorno e nelle Isole, e la quantità di spesa media pro-capite giocata, che vede prevalere il Nord Italia e, in particolare, la Lombardia.

La tesi secondo la quale all'aumentare del benessere aumenta la propensione al gioco è confermata anche dalla analisi del profilo sociologico di chi gioca in base alla frequenza e allo status sociale di appartenenza. Le persone più qualificate a livello d'istruzione e con condizioni socio-economiche più elevate sono proprio quelle che consumano e spendono di più e con più frequenza al gioco (il 5,45% quotidianamente, il 7,73% almeno una volta a settimana). Con questa analisi si sfata un secondo assunto spesso utilizzato impropriamente per demonizzare il settore ed identificabile nella correlazione tra difficoltà economica e aumento della propensione al gioco.

A partire da un breve cenno alla normativa italiana del settore, il secondo capitolo "L'offerta legale dei giochi in Italia" offre una panoramica completa ed esaustiva delle singole tipologie di giochi legali nel nostro Paese nonché delle tipologie di consumatori. La filiera dei giochi, ivi delineata, costituisce un importante volano per l'economia del nostro Paese in termini di crescita economica. Il settore rappresenta oltre il 1,14 del PIL, con una spesa di 19,2 miliardi di euro. L'industria dei giochi, inoltre, si compone di circa 6.000 imprese, che danno impiego a quasi 150.000 persone, di cui 30.000 dipendenti diretti dei concessionari, gestori e produttori di apparecchi, più i lavoratori dell'indotto e la forza lavoro per la gestione dei servizi legati al gioco nei punti di vendita. È emerso inoltre che le lotterie istantanee, o più semplicemente i Gratta&Vinci, costituiscono la tipologia di gioco legale, e fisica, più diffusa nel nostro Paese, con il 62,8% di consumatori che vi hanno fatto ricorso. Decisamente più distanziati i principali giochi numerici a totalizzatore (Superenalotto, Superstar e SiVinceTutto) con il 31,2%, la Lotteria Italia con il 25,3%, e il Gioco del Lotto, fermo al 20,5%.



## Fondazione Bruno Visentini

Risalta particolarmente il dato sugli apparecchi da intrattenimento, considerando che appena il 2,2% dei consumatori ha dichiarato di aver giocato, anche occasionalmente, alle Newslot o alle Videolottery (VLT) nell'ultimo anno. Queste ultime risultano essere tra i giochi che forniscono tuttavia i contributi più significativi in termini di raccolta. Secondo i dati diffusi dal Ministero dell'Economia e delle Finanze, il 27% della raccolta dell'ultimo anno proviene proprio dalle Newslot e il 24% dalle VLT. Allo stesso tempo, il Gratta&Vinci, pur costituendo, come detto, il gioco maggiormente diffuso in Italia, non va oltre il 9% nell'anno corrente.

Il terzo capitolo, invece, è interamente focalizzato sul gioco *online*, con riferimento alla sua ampia offerta, alle sue potenzialità e ai suoi rischi. Particolare attenzione viene dedicata proprio al rapporto tra il gioco su Internet legale e quello illegale, nonché al ruolo dei domini dei siti Web e alle principali modalità di pagamento utilizzate dagli intervistati.

I dati emersi circa i consumatori *online* descrivono invece un mondo in evoluzione: in pochi anni la maggioranza dei giochi presenti solamente in tabaccheria o nei punti scommesse, sono stati trasferiti anche al mondo digitale, creando così un nuovo e ampio settore del gioco d'azzardo *online*. La facilità di accesso al gioco a distanza si evidenzia nell'analisi degli strumenti tecnologici a disposizione degli italiani. Nel 2016 ben il 73,4% degli italiani risulta possessore di uno *smartphone*, strumento facilmente utilizzabile per scommesse *online*. Tale valore non è sfuggito agli operatori, i quali hanno aumentato esponenzialmente le *app* destinate al gioco. Solo quattro anni prima, nel 2012 il numero di *app* dedicate al gioco era di appena 12; oggi, si stima che circa l'80% degli erogatori permetta di giocare mediante sistemi mobili. Questi dati costituiscono un invito a riflettere sulla validità delle normative locali relative a distanze da luoghi cd. sensibili e riduzioni di orari di apertura degli esercizi che offrono gioco legale messe in campo da Regioni e Comuni e considerate deterrenti efficaci per il giocatore patologico o a rischio di patologia. L'offerta è dunque cresciuta fino ad arrivare alla situazione attuale, in cui vi è la possibilità di scegliere tra centinaia di giochi in base alle proprie necessità, preferenze e disponibilità di denaro. Il trend incrementale appena descritto è percepibile anche analizzando l'aumento del numero di giocatori *online*. Al termine del 2016 si sono infatti conteggiati circa 3,4 milioni di consumatori (contro i 3,1 milioni del 2015). Di questi, ben 766 mila risultano essere consumatori durante l'anno preso in esame.

L'indagine effettuata ci consegna il profilo del consumatore *online*: un giovane uomo tra i 25-34 anni, in possesso un diploma di maturità, che predilige le scommesse sportive e utilizza i siti di scommesse *online* per meno di 30 minuti al giorno.

In quest'ultimo ambito il gioco *online* illegale assume una dimensione di tutto rispetto. L'offerta illegale è composta, infatti, da siti *online* con contenuti di gioco (prevalentemente casinò e, in misura minore, scommesse) i quali sfruttano ampiamente la dimensione tecnologica del canale a distanza per sfuggire alle misure preventive attuate dalla legislazione italiana fin dal 2006. L'indagine condotta evidenzia come coloro che utilizzano le piattaforme illegali risultano essere ancora molti, quasi il 42% degli intervistati. Di questi, la maggior parte utilizza sia le piattaforme legali che quelle illegali.

L'ultimo capitolo prende infine in esame la esigua fascia dei giocatori problematici; si deve sfatare anche l'assunto secondo il quale sarebbe il gioco d'azzardo a generare la vulnerabilità. Affermare quest'ultimo nesso sarebbe come ritenere che l'assunzione di cibo è in generale nociva per l'individuo basandosi sulle patologie riscontrate negli individui che hanno fatto ricorso smodato a talune pietanze o a coloro che hanno assunto determinate sostanze nei confronti delle quali è accertata una intolleranza. Nel primo caso siamo in presenza di un eccesso di consumo, nel secondo caso di una patologia.

L'analisi dei dati raccolti evidenzia che nel nostro Paese la percentuale di giocatori "ricreativi", vale a dire che non presenta alcun segnale di allarme, oscilla tra il 29,5% (DSM IV) e il 39,7% (PGSI), mentre all'estremo opposto la percentuale degli individui appartenenti alla categoria del gioco problematico varia tra lo 0,9% e l'1,4%, a seconda dello strumento di rilevazione utilizzato come riferimento (rispettivamente PGSI e DSM IV).



## Fondazione Bruno Visentini

Le categorie dei consumatori più vulnerabili sono quelle composte da uomini (2,7%), mentre l'incidenza tra le donne è significativamente più bassa (tra l'1,1% e il 2,2%). I due strumenti di rilevazione individuano entrambi quali fasce di età più a rischio quelle più mature (tra i 45 e i 54 anni per il PGSI e tra i 55 e i 75 per il DSM IV).

Da un punto di vista socio-economico si può, invece, notare che la fascia dei giocatori più a rischio ricomprende gli individui con uno status sociale medio-basso (intorno al 4%), seguiti da una minoranza appartenente ad uno status sociale elevato (0,9%). Questo tra l'altro contribuisce anche a sconfessare l'assunto che laddove vi sia una maggiore intensità di gioco (da parte dei laureati e oltre) si riscontrerebbe una maggiore percentuale di giocatori problematici.

La prima tentazione, quando si affronta il tema del gioco d'azzardo è tuttavia quella di focalizzare l'aspetto problematico, quello che "fa notizia", che scuote le coscienze, che alimenta l'idea che il primo prodotto della recessione sia la disperazione che spinge alcuni cittadini a cadere nella spirale del gioco. Allorquando si prende in esame la percezione sociale sul gioco d'azzardo, il primo luogo comune da sfatare è dunque che i giocatori problematici rappresentino una quota significativa dei giocatori e, di conseguenza, che il gioco d'azzardo abbia un impatto sociale negativo sulla comunità.

Il paragone corre con il vino. Si pensi che benché oltre la metà degli italiani maggiori di 11 anni dichiarano di bere vino, soltanto il 2,4% di questi ne assume oltre mezzo litro al giorno (Dati Istat 2016) e il 4,8% tra i 25 e i 44 anni dichiara un consumo abituale eccedentario di bevande alcoliche. Percentuale che scende al 3,1% se si considerano solo le donne.

Ne consegue che come per il vino (tra l'altro uno dei prodotti di eccellenza del nostro Paese) anche per il gioco d'azzardo non è il consumo il problema, ma il suo eventuale abuso o l'utilizzo non regolamentato: giocare *online* mentre si guida è pericoloso come farlo con un tasso alcolico superiore a quello consentito. Bere un vino prodotto con additivi oltre la norma è come giocare presso un fornitore non legalizzato. Il gioco dunque, come il vino, rappresenta un volano importante dal punto di vista economico ed occupazionale (il gioco rappresenta il 1,14% del PIL mentre il vino, con un fatturato di 10,1 miliardi di euro nel 2016 rappresenta lo 0,6% del PIL).

I dati di questo rapporto dimostrano inoltre come il consumo di servizi legati al gioco cresce con l'aumento del livello di benessere e di istruzione dell'utente a riprova che esso è parte integrante del benefico utilizzo del proprio tempo libero. La percentuale di consumatori laureati è pari al 28,3% ben superiore a quella dei laureati rispetto ai cittadini nel loro complesso.

Sotto il profilo scientifico è altresì necessario sgombrare il campo da un assunto tutt'altro che dimostrato. L'affermazione che "Il significativo aumento delle opportunità di gioco d'azzardo che si è manifestato negli ultimi quindici anni induce a inquadrare la questione delle conseguenze collegate al gioco d'azzardo come un problema di sanità pubblica parte, infatti, dal presupposto che vi sia una stretta correlazione tra aumento dell'offerta di gioco d'azzardo e numero dei giocatori problematici. A sua volta questo assunto, per poter essere validato, dovrebbe poter contare, da un lato su serie storiche significative circa il numero dei giocatori d'azzardo problematici tra loro confrontabili e dall'altro su un modello di calcolo estremamente semplificato dove l'unica variabile sia l'offerta di gioco. Sul primo versante la prima obiezione è quella che le serie storiche partono tutte da campionature non omogenee e pertanto non sono tra loro confrontabili (questo Rapporto vuole appunto gettare la basi per una serie storica attendibile). Sul secondo versante, un modello credibile non può prescindere dallo status del consumatore e dunque dalla sua tolleranza al rischio di divenire problematico o addirittura patologico. Le variabili che dunque devono entrare in gioco non sono soltanto di natura soggettiva e psicologica, ma anche di contesto, come la perdita di posti di lavoro e l'aggravarsi del fenomeno NEET (Not in education, employment or training) solo per citarne alcuni. La conseguenza è che attualmente, tutti i tentativi di tracciare una correlazione tra offerta di gioco d'azzardo e problematicità del gioco non trovano basi scientifiche sufficientemente solide.



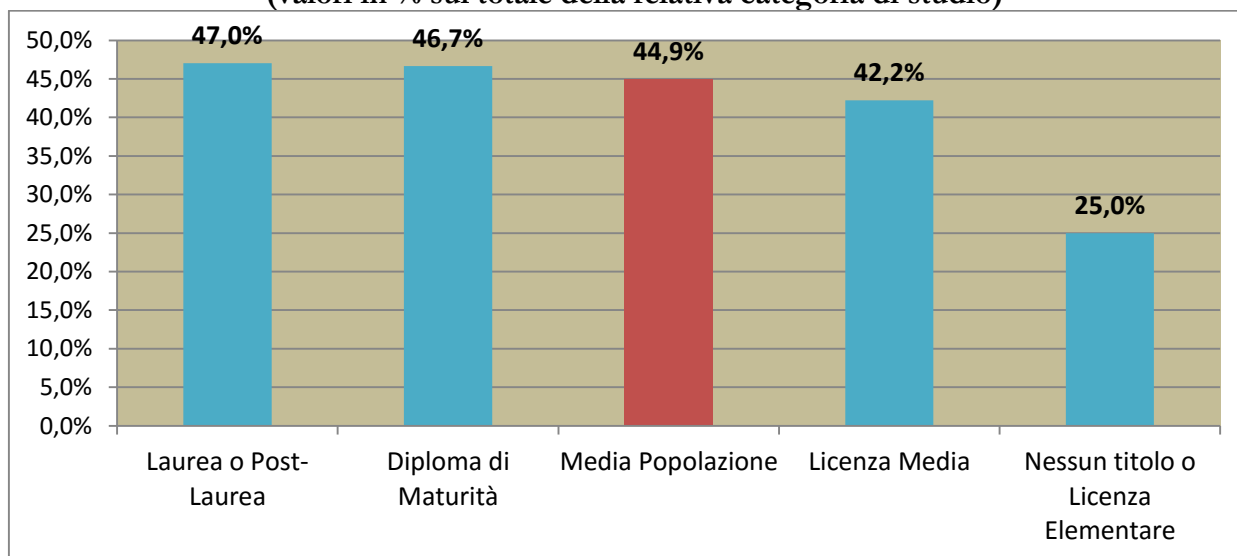
## Fondazione Bruno Visentini

Gli stessi studiosi che riconoscono una maggiore vulnerabilità al gioco d'azzardo in capo agli adolescenti e ai giovani adulti ammettono che questi ultimi possono essere esposti a variegati abusi quali l'assunzione di alcool e droghe e dunque mettono a fuoco maggiormente la debolezza soggettiva che l'offerta oggettiva di prodotti e servizi nocivi se assunti in grandi quantità.

Anche le indagini sul gioco d'azzardo problematico riconducono la vulnerabilità emotiva a molteplici fattori come l'assunzione del rischio, disturbi dell'umore come depressione e ansia, scarse abilità di  *coping*  orientate al compito, limitate abilità di  *problem solving*  e presenza di eventi di vita stressanti. I giocatori d'azzardo utilizzerebbero il gioco primariamente per alleviare le proprie emozioni negative e provare forme di eccitamento e fuga dalla realtà. Attitudini riscontrabili anche in altre problematiche connesse all'abuso di sostanze tossiche se assunte in grandi quantità o determinanti dipendenza, quindi non ascrivibili esclusivamente al gioco d'azzardo. In altre parole, la stragrande maggioranza degli studi dà sempre per scontato il nesso causale tra situazione problematica e abuso del gioco d'azzardo, non indagando a sufficienza sulle cause socioeconomiche che hanno generato e generano un'alta vulnerabilità di alcune fasce di cittadini.

*Tre figure estrapolate dal testo*

**Titolo di studio dei consumatori nel 2016**  
(valori in % sul totale della relativa categoria di studio)



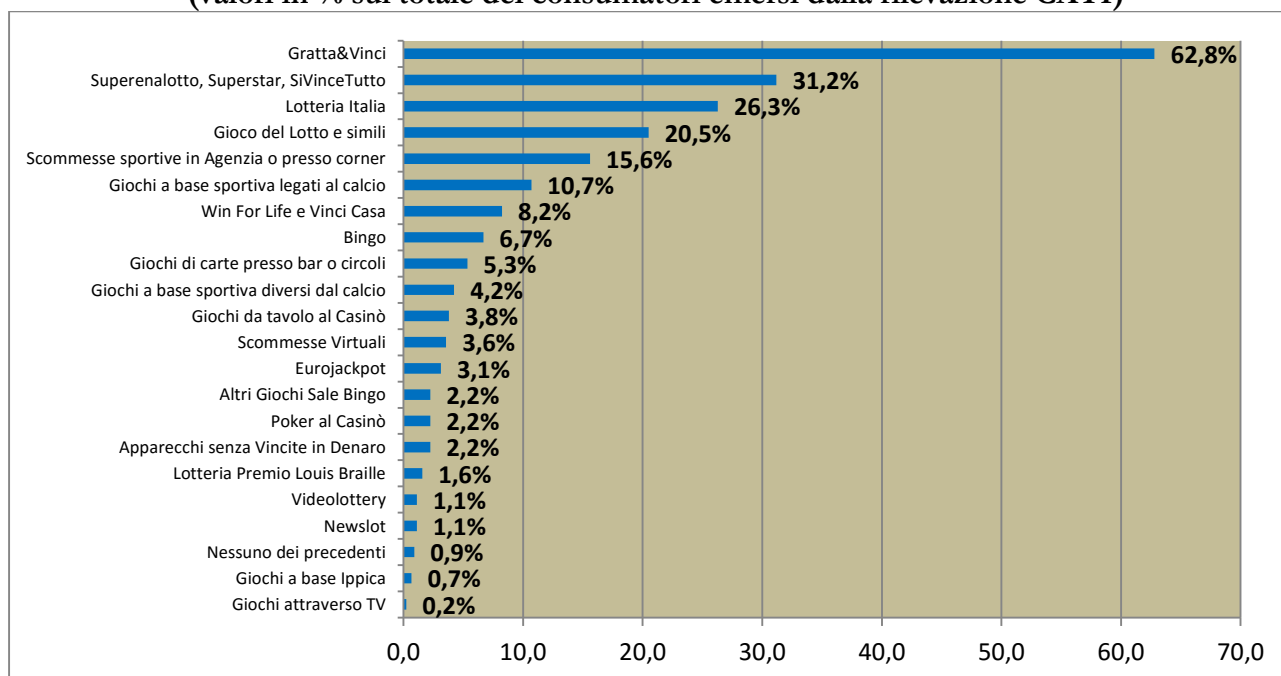
Fonte: Nostra elaborazione

**La distribuzione geografica dei consumatori nel 2016**  
 (valori in % dei consumatori sul totale degli intervistati nella relativa macro-regione di appartenenza)



Fonte: Nostra elaborazione

**Le preferenze delle persone che giocano per tipologia di giochi nel 2016**  
 (valori in % sul totale dei consumatori emersi dalla rilevazione CATI)



Fonte: Nostra elaborazione