

Il boom dei giochi

Gratta & Vinci
e videolottery
Pure i ricchi
non resistono

di **A. DI LELLA**

A PAGINA 10

Gratta & Vinci e videolottery Non resiste più nessuno

L'anno scorso ha giocato il 44% degli italiani
Una ricerca: fa male l'abuso, non il consumo

Incertezza

La confusione
normativa danneggia
tanto i giocatori
quanto i 150mila
occupati nelle aziende
del gambling

di **ANTONELLO DI LELLA**

Siamo un Paese di giocatori. Poco meno di un italiano su due ha sfidato la sorte nel corso dello scorso anno. Per essere precisi il 44% dei cittadini tra i 18 e i 75 anni ha giocato almeno una volta. Il dato emerge dalla ricerca "La percezione sociale del gioco d'azzardo in Italia" realizzato dalla Fondazione Vicentini. Sono 1.600 le persone intervistate (a cura di Ipsos) nella ricerca che compie un'analisi a livello territoriale, di genere, per classi d'età e sociale del gioco "fisico" e online nel Belpaese. Pochi sarebbero i giocatori pro-

blematici, almeno secondo la ricerca presentata ieri all'università **Luiss** di Roma, che ne ha individuati soltanto nello 0,9% degli intervistati. "La stragrande maggioranza dei cittadini ha un rapporto sereno con il gioco", si legge nel rapporto 2017. "pur nelle diversità culturali e territoriali".

IL PIACERE DI "GRATTARE"

Nella vasta offerta del gambling gli italiani continuano a preferire le lotterie istantanee. Quella degli italiani è una vera e propria passione per i "Gratta & Vinci" che continuano a essere il gioco preferito. Nella speciale graduatoria delle preferenze segue la "Lotteria Italia" per le donne e il "Superenalotto" per le donne. Anche se la percentuale maggiore di giocate è stata realizzata nelle Newslot e Videolottery, dove si sono concentrate quasi il 50% delle puntate. Ma chi sono i giocatori? La ricerca della Fondazione Vicentini sostiene che non sia vero che a giocare siano i meno abbienti: "Bensi il consumo dei servizi legati al gioco cresce con l'aumento del livello di benessere e di istruzione dell'utente. In particolare, tra i laureati il 47% risulta essere consumatore di gioco d'azzardo".

I NODI DA SCIogliere

Scorrendo la ricerca si entra nel cuore delle criticità quando viene sottolineato che "anche per il gioco d'az-

zardo non è il consumo il problema, ma il suo eventuale abuso o utilizzo non regolamentato". In questo con-

testo si inserisce il messaggio inviato, ai partecipanti al convegno, dal sottosegretario all'Economia, **Pier Paolo Baretta**, che non ha nascosto l'assoluta confusione normativa: "È urgente concludere la discussione aperta in sede di Conferenza unificata con enti locali e Regioni. Non si può più conti-

nuare in una situazione di confusione normativa, eccesso di offerta, crescita della ludopatia, di assenza di regole". Una stallo che danneggia sia gli occupati nel mondo del gambling, che vale l'1,1% del Pil con circa 150mila lavoratori, che i consumatori. Ma le prove d'intesa, che vanno avanti ormai da un anno, finora sono tutte fallite.





398541



3475



sfoglia le notizie

Newsletter Chi siamo



SEGUI IL TUO

OROSCOPO


[Fatti](#) [Soldi](#) [Lavoro](#) [Salute](#) [Sport](#) [Cultura](#) [Intrattenimento](#) [Magazine](#) [Sostenibilità](#) [Immediapress](#) [Multimedia](#) [AKI](#)
[Cronaca](#) [Politica](#) [Esteri](#) [Regioni e Province](#) [Video News](#) [Tg AdnKronos](#)
Home . Fatti . Cronaca . [Giochi, a 1 su 2 piace l'azzardo ma pochissimi italiani sono 'malati'](#)

Giochi, a 1 su 2 piace l'azzardo ma pochissimi italiani sono 'malati'

CRONACA

[Tweet](#)

Rapporto 2017



Pubblicato il: 11/05/2017 16:37



Italiani 'malati' di gioco? Sembrerebbe proprio di no, anche se a uno su due piace tentare la fortuna. **Il 44,9% dei cittadini tra i 18 e i 75 anni, infatti, ha giocato almeno una volta nell'ultimo anno, ma solo lo 0,9% può considerarsi un 'giocatore problematico'.** E' questo il dato-sintesi contenuto nel rapporto (al suo numero zero) della Fondazione Bruno Visentini su **'La percezione sociale del gioco d'azzardo in Italia'**, realizzata su incarico della Fundacion Codere e coordinata da Fabio Marchetti e Luciano Monti, condirettori scientifici Fbv. Il rapporto,

presentato oggi a Roma, rappresenta una "radiografia" del nostro Paese su come gli italiani si rapportano al gioco e traccia il loro identikit.

Dai dettagli dell'analisi, basata su 1.600 interviste a cura di Ipsos, emerge che **"la stragrande maggioranza dei cittadini ha un rapporto sereno con il gioco pur nelle diversità culturali e territoriali"**, sottolinea Luciano Monti evidenziando il "grande rigore" speso per la ricerca "che restituisce una fotografia dei giocatori italiani per essere spunto di osservazioni e future conclusioni". Illustrando i dati, Monti rivela che i giocatori 'fisici' in Italia sono il 44,5%, di questi il 5,2% gioca anche online, mentre lo 0,4% gioca soltanto online (in totale i giocatori della Rete sono il 5,7%).

Ma **chi è il giocatore tipo?** Uno su due (il 47%) è laureato e ha un reddito alto (50%). La percentuale dei giocatori con bassa scolarizzazione è pari al 25%. Il gioco d'azzardo è diffuso in tutto lo Stivale ma ci sono più consumatori al Sud e nelle Isole sebbene la spesa media pro-capite è inferiore rispetto alla media nazionale (di circa 25 euro) e in relazione alle aree del Centro e e del Nord-Ovest dove si spende di più.

"Il gioco più amato dagli italiani - rivela ancora Monti - è il Gratta&Vinci, lo scelgono più donne che uomini, seguito dal Superenalotto (preferito da uomini), Lotteria Italia (più donne) e Lotto". Ma la percentuale maggiore di giocate è invece concentrata per quasi il 50% nelle Newslot e Videolottery.

Del 5,7% che si collega alla Rete per tentare la fortuna, "il 41,7% accede anche a siti illegali", sottolinea Monti parlando del gioco illegale. In generale il giocatore-web è un giovane uomo (25-34 anni), possiede un diploma di maturità, predilige le scommesse sportive e utilizza i siti per meno di 30 minuti al giorno.

Facendo riferimento ai **'giocatori problematici'**, Monti sottolinea invece che questa è una categoria che riguarda "pochi, solo lo 0,9%". Si tratta di uomini over 45, dalla bassa scolarizzazione, talvolta persone che hanno perso il lavoro e che quindi "tendono ad infoltire la categoria dei giocatori compulsivi". Il problema non è il gioco d'azzardo, sottolinea il Rapporto "ma il suo eventuale abuso o utilizzo non regolamentato".

Il gioco, sottolinea **Pier Paolo Baretta, sottosegretario all'Economia**, "costituisce un volano importante per la nostra economia (circa 1,1 del Pil), e nel settore risultano occupate direttamente e indirettamente, complessivamente circa 150.000 persone, tra i dipendenti dei Concessionari, dei gestori e dei produttori di apparecchi (complessivamente circa 30.000), lavoratori dell'indotto (manutenzione apparati tecnologici sul territorio, supporti commerciali, et.) e la forza lavoro che nei punti di vendita si

Tg AdnKronos, 11 maggio 2017

Cerca nel sito



Notizie Più Cliccate

1. Pensione anticipata, arrivano i decreti
2. Semaforo verde per 'Jobs Act' delle partite Iva
3. Ecco Hannibal, ma c'è la trappola
4. Milano, trovato morto dj di Radio 101
5. Migranti, pm Trapani: "Indagini su singoli membri Ong"

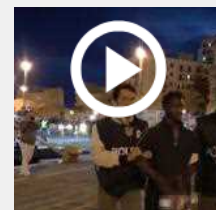
Video



Droga, il video dei 27 arresti a Milano e Monza



Cremona, nascondono 3 chili di coca in auto: presi



'Sequestrati e violentati', il dramma dei migranti arrivati dalla Libia



dedica alla gestione dell'attività di gioco".

Baretta nel messaggio inviato agli organizzatori della presentazione del Rapporto Fbv (per impegni istituzionali non era presente) riassume i punti chiave della proposta del governo sulla riforma dei giochi. "E' urgente - dice - concludere la discussione aperta in sede di Conferenza Unificata con gli Enti Locali e le Regioni. **Non si può più continuare in una situazione di confusione normativa**, di eccesso di offerta di gioco, di crescita della ludopatia, di assenza di regole. Per questo abbiamo proposto di ridurre del 30% le slot, di dimezzare i punti di gioco e di adottare un equilibrato criterio di distanze, 150 metri, da luoghi sensibili".

"Spero si raggiunga un'intesa", aggiunge Baretta. Che ricorda che **la lotta all'illegalità ha prodotto l'oscuramento di 6.000 siti di gioco d'azzardo online**, ma per "garantire i migliori livelli di sicurezza" e "il rischio di accesso dei minori di età", serve un maggiore "inasprimento dei controlli" anche con l'attribuzione di poteri speciali alla polizia locale e **"introdurre un nuovo modello di governance della vigilanza nel settore dei giochi e delle scommesse**, basato anche sulla centralizzazione di qualunque dato o informazione giudiziaria riguardanti il gioco d'azzardo". Queste le misure che il governo vuole adottare per contrastare l'illegalità.

Il Rapporto presentato alla Luiss, evidenzia **Giuseppe Di Taranto**, membro del Comitato scientifico ristretto della Fondazione Bruno Visentini, **"viola il tabù del gioco come 'negatività'**, sfata i luoghi comuni secondo i quali l'azzardo sia appannaggio delle classi più indigenti e che il Mezzogiorno sia la platea più grande". Secondo Di Taranto quel che è necessario è proprio "cambiare atteggiamento sul concetto di negatività del gioco" perché invece "va considerato una delle maggiori forme di cultura".

A sua volta **Josè I. Cases Mendez, vicepresidente della Fundación Codere**, che prima ricorda come in Spagna analoga inchiesta si svolge già da 8 anni (affidata all'Università Carlos III di Madrid) poi spiega: "il gioco problematico in Spagna raggiunge solo un 0.1 - 0.3% della popolazione adulta, cosa che, in termini assoluti, significa un intervallo compreso tra i 34.000 e i 100.000 residenti". Nonostante sia **importante rivolgere "attenzione" al fenomeno**, resta "irresponsabile" affermare "che ci siano, in un paese come l'Italia o la Spagna, milioni di malati di ludopatia. Esagerare nei numeri - sostiene - paradossalmente facilita solo l'allontanarsi dal problema fino ad arrivare ad ignorarne l'importanza, e rende difficile stabilire i mezzi e i meccanismi adeguati per combatterlo".

Da parte sua, Fabio Marchetti, condirettore scientifico della Fondazione Visentini mette l'accento sul fatto che "questo numero zero del rapporto sarà l'inizio di una serie di studi sul settore che svilupperemo nei prossimi anni e sarà interessante vedere le variazioni dei dati e dei fenomeni". Parlando del gioco online osserva come sia "più difficile il controllo" e in virtù di questo "va ripensato un po' tutto". **Così come bisogna "ripensare il sistema di tassazione del gioco"**.

Partendo dai pregiudizi, sostiene **Alejandro Pascual**, consigliere di Confindustria Servizi Innovativi e Tecnologici in rappresentanza di Sistema Gioco Italia, **"le decisioni del legislatore rischiano di distruggere tutto il buono che è stato fatto in questi anni**, a causa dell'incremento della tassazione. Tra l'altro, limitare l'offerta di gioco e la sua distribuzione sul territorio potrebbero creare un ritorno all'illegalità". Mentre il sistema italiano dei giochi - controllato e sicuro - "è unico al mondo: ci sono 400.000 macchine collegate". **Le garanzie del sistema sono date anche dalla formazione degli operatori, "una leva fondamentale"**.

Più che attaccarlo, bisogna difenderlo questo sistema, dice Pascual, a giudizio del quale "è singolare come oggi si attribuisca al gioco legalizzato la responsabilità del diffondersi della patologia correlata, mentre i dati della ricerca presentata oggi confortano nel senso di ridimensionare fortemente la portata del fenomeno, e della propensione degli italiani al gioco sovvertendo le normali logiche della domanda e dell'offerta". Dello stesso avviso **Ferdinando Pagnoncelli, presidente Ipsos**. "Il gioco non è la cosiddetta 'tassa dei poveri', anzi il contrario. Lo dimostra questa ricerca che riporta al centro il valore essenziale del gioco, ovvero quello ludico", a riprova che esso è parte integrante dell'utilizzo del proprio tempo libero.

[Tweet](#)

TAG: [giochi](#), [Fondazione Bruno Visentini](#), [rapporto](#), [Luciano Monti](#)

Commenti

Per scrivere un commento è necessario registrarsi ed accedere: [ACCEDI](#) oppure [REGISTRATI](#)



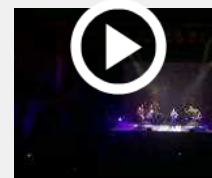
Ecco Lilium, jet elettrico che decolla come un elicottero



Il rover spaziale debutta al cinema con Alien



Paola Turci: "Con il 'Secondo Cuore Tour' il concerto che volevo"



Roma applaude Paola Turci e l'esordio live in romanesco



Milano, coltiva marijuana in casa: un arresto




La formula 3000 va in montagna, a 300 all'ora tra le curve

In Evidenza

 Whirlpool Emea inaugura nuovo headquarter



 Eni, impiegati 21 mld nel Paese nei prossimi quattro anni



 'Fil rouge' orecchio-cervello, calo udito triplica

ATTUALITÀ E POLITICA

11/05/2017 | 12:14

Giochi, Pascual (Codere): "Sistema italiano è unico al mondo, offerta legale va tutelata"



ROMA - "Finalmente abbiamo a disposizione dati analitici che consentono di valutare l'attività di gioco. Le regole italiane nascono da uno studio fatto dal senato nel 2003, che misurava 800mila videopoker illegali sul territorio. Le norme approvate hanno dato garanzie ai giocatori, mentre la filiera può operare in un contesto legale". Lo ha spiegato Alejandro Pascual, AD Codere Italia, nel corso della presentazione del rapporto "La percezione del gioco d'azzardo in Italia", della Fondazione Bruno Visentini, realizzato su incarico della Fundación Codere. "La nostra attività a livello politico e mediatico viene vista come incapace di creare ricchezza per l'economia, si dá risalto solo alle negatività. - ha aggiunto Pascual - I legislatori rischiano di distruggere quanto di buono fatto fino a oggi se, ad esempio, si prosegue con aumenti di tasse che farebbero crollare il sistema. Analogamente le limitazioni per il gioco possono creare le condizioni per il ritorno dell'illegalità, con misure inutili".

Il rischio, ha detto ancora Pascual, è quello di "distruggere un'attività importante per i posti di lavoro, le entrate erariali e l'offerta legale e sicura che propone. Il sistema italiano é unico nel mondo e viene visto come esempio. Serve difendere quanto di buono fatto in questi anni. In Spagna le attività di gioco sono regolamentate da oltre 40 anni, l'approccio é diverso, più sereno nelle valutazioni anche grazie a studi come quello presentato oggi che si fanno da diversi anni e garantiscono una percezione più responsabile".

Il gioco problematico in Spagna raggiunge "tra lo 0,1 e lo 0,3 per cento della popolazione, in termini assoluti tra 34mila e 100mila residenti", ha spiegato José Ignacio Cases, vice presidente della Fundación Codere e professore dell'Università di Madrid. La fondazione ha affidato otto anni fa all'istituto madrileno una ricerca simile a quella presentata oggi alla Luiss, che viene aggiornata ogni anno. "A qualcuno piacerebbe sostenere che se cresce la crisi e la povertá aumenta il gioco - ha detto Cases - ma i dati reali pubblicati anno dopo anno smentiscono queste argomentazioni. Il gioco problematico é una malattia seria, richiede l'attenzione dei servizi sociali e sanitari. Ma nulla giustifica che persone mediamente serie e informate possano affermare irresponsabilmente che ci siano, in Italia o in Spagna, milioni di malati di ludopatia. Esagerare i numeri, paradossalmente, facilita l'allontanarsi del problema fino a ignorarne l'importanza e rende difficile stabilire mezzi e

BETTING ON FOOTBALL

Betting on Football: crescita a tre cifre per l'edizione 2017

10/05/2017 | 16:28 LONDRA - Numeri da record per l'edizione 2017 di "Betting on Football", la più grande convention dell'industria delle scommesse sportive...

BREAKING NEWS

ATTUALITÀ E POLITICA

Giochi, Baretta (MEF): «Settore è volano per l'economia, vale l'1,1% del Pil e dà lavoro a 150 mila persone»

11/05/2017 | 12:40 ROMA - «Il gioco legale costituisce un volano importante per la nostra economia (circa l'1,1% del Pil). È il messaggio del sottosegretario...

ATTUALITÀ E POLITICA

Riordino giochi, Baretta (MEF): «Contrasto all'illegale e tutela dei minori tra gli obiettivi del Governo»

11/05/2017 | 12:35 ROMA - «Per contrastare i fenomeni di illegalità e riordinare il settore del gioco legale, la finalità delle relative scelte è quella...

ATTUALITÀ E POLITICA

Riordino giochi, Baretta (MEF): «Polemiche dannose, la confusione normativa non può



ATTUALITÀ E POLITICA

11/05/2017 | 10:20

Giochi, Fondazione Visentini: "Solo lo 0,9% dei giocatori italiani è da considerare 'problematico'"



ROMA - In Italia oltre il 44% dei cittadini tra i 18 e i 75 anni ha giocato almeno una volta nell'ultimo anno, ma solo lo 0,9% è da considerare "giocatore problematico". È l'analisi contenuta nel Rapporto su "La percezione del gioco d'azzardo in Italia", della Fondazione Bruno Visentini, realizzato su incarico della Fundacion Codere e presentato oggi alla Luiss di Roma. Il rapporto compie un'analisi territoriale, di genere, per classi di età e sociale del gioco fisico e online in Italia, su un campione di 1.600 soggetti intervistati da Ipsos. La stragrande maggioranza dei cittadini ha un rapporto sereno con il gioco, pur nelle diversità culturali e territoriali. Il gioco preferito dagli italiani - si legge - continua a essere il Gratta e 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% su slot e Vlt.

Gioco e sviluppo non sono in contraddizione, ma entrambi possono essere considerati componente di benessere, si legge ancora nel rapporto. Il testo traccia anche un parallelo tra il gioco e il vino: non è il consumo il problema, ma il suo eventuale abuso o utilizzo non regolamentato. I dati del rapporto mostrano inoltre che - al contrario di quanto si pensi - non è vero che a giocare sono i meno abbienti: il consumo di servizi legati al gioco cresce con l'aumento del benessere e di istruzione dell'utente, il gioco è dunque parte del tempo libero. In particolare tra i laureati il 47% risulta consumatore di gioco.

Il rapporto prende in esame anche il gioco online: a fine 2016 sono 3,4 milioni i consumatori "conteggiati", 766mila quelli attivi negli ultimi 12 mesi. L'indagine traccia il profilo del giocatore online: tra i 25 e i 34 anni, diplomato, predilige le scommesse sportive e collegato a siti di gioco per meno di 30 minuti al giorno. In questo ambito il gioco online illegale - si legge nel rapporto - assume una dimensione di tutto rispetto: si tratta prevalentemente di siti di casinò e in misura minore di scommesse, che sfruttano l'online per sfuggire alle norme italiane. L'indagine evidenzia come quasi il 42% degli intervistati utilizzi ancora piattaforme online illegali, fra questi la maggior parte usa sia siti legali che illegali.

PG/Agipro

BETTING ON FOOTBALL

Betting on Football: crescita a tre cifre per l'edizione 2017

10/05/2017 | 16:28 LONDRA - Numeri da record per l'edizione 2017 di "Betting on Football", la più grande convention dell'industria delle scommesse sportive...

BREAKING NEWS

ATTUALITÀ E POLITICA

Giochi, Baretta (MEF): «Settore è volano per l'economia, vale l'1,1% del Pil e dà lavoro a 150 mila persone»

11/05/2017 | 12:40 ROMA - «Il gioco legale costituisce un volano importante per la nostra economia (circa l'1,1% del Pil). È il messaggio del sottosegretario...

ATTUALITÀ E POLITICA

Riordino giochi, Baretta (MEF): «Contrasto all'illegale e tutela dei minori tra gli obiettivi del Governo»

11/05/2017 | 12:35 ROMA - «Per contrastare i fenomeni di illegalità e riordinare il settore del gioco legale, la finalità delle relative scelte è quella...

ATTUALITÀ E POLITICA

Riordino giochi, Baretta (MEF): «Polemiche dannose, la confusione normativa non può»





RANGE ROVER EVOQUE
URBAN ATTITUDE EDITION
PER VIVERE LA CITTÀ
FUORI DAL BRANCO.



>SCOPRI LO STILE DI RANGE ROVER EVOQUE
URBAN ATTITUDE EDITION. A € 37.100.



CERCHI IN LEGA DA 19"
TETTO A CONTRASTO NERO
VERNICE FUJI WHITE



HOME POLITICA CRONACA ECONOMIA SHOW SOCIETÀ SPORT LADY BLITZ OROSCOPO   

Gioco d'azzardo, la percezione sociale: solo lo 0,9% è "giocatore problematico"



di Redazione Blitz 

Publicato il 11 maggio 2017 11:56



BLITZ DICE

Grillo, Berlusconi, Bersani, Meloni
compagni di proporzionale. Chi gli
"inciucisti"?

Grillo più Berlusconi più Bersani più Meloni per interposti parlamentari per un momento compagni di scelta e di indirizzo. Il momento è quello della Commissione parlamentare dove i partiti cominciano finalmente a scoprire le rispettive carte sulla legge elettorale.

PIÙ LETTI



VIDEO

**YOUTUBE Modella
attaccata da squalo
durante servizio
fotografico, ma è un falso**



SPORT

**Atletico Madrid-Real
Madrid streaming: dove
vederla in diretta**





Gioco d'azzardo, la percezione sociale: solo lo 0,9% è "giocatore problematico"

ROMA – La Fondazione **Bruno Visentini** ha presentato giovedì 11 maggio in **LUISS**, con la partecipazione del Sottosegretario dell'Economia e Finanze Pier Paolo Baretta, i risultati di una propria ricerca su **"LA PERCEZIONE SOCIALE DEL GIOCO D'AZZARDO IN ITALIA"**, realizzata su incarico della Fundación CODERE spagnola e coordinata da Fabio Marchetti e Luciano Monti, Condirettori scientifici FBV.

Hanno introdotto i lavori **Giuseppe Di Taranto**, Ordinario di Storia Economia e Impresa LUISS-Membro Comitato Scientifico Ristretto FBV, José I. Cases Méndez, Vice Presidente Fundación CODERE, Gustavo Visentini, Direttore Scientifico FBV, con gli interventi di Ferdinando Pagnoncelli, Presidente IPSOS e Alejandro Pascual, Consigliere Confindustria Servizi Innovativi e Tecnologici in rappresentanza di SGI. **L'evento è stato moderato da Gennaro Sangiuliano**, Vice

Direttore TG1-RAI.



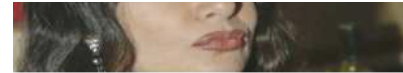
Il **"Rapporto 2017"** della Fondazione sulla percezione sociale del gioco d'azzardo in Italia – speculare rispetto a un analogo Rapporto realizzato in Spagna dalla Università Carlos III di Madrid – compie un'analisi a livello territoriale, di genere, per classi di età e sociale del **gioco "fisico" e on line in Italia**, su un campione di 1.600 intervistati (a cura di IPSOS). Ed evidenzia come in Italia – dove si stima che oltre il 44,0% dei cittadini tra i 18 e i 75 anni ha giocato almeno una volta nell'ultimo anno – solo lo 0,9% (secondo il PGSI, Indice di gravità del gioco problematico) deve considerarsi **"giocatore problematico"**.

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).

Il **primo paragone corre con il vino**, laddove, benché oltre un italiano su due di 11 anni e più dichiara di aver bevuto vino almeno una volta nel corso dell'anno, soltanto il 2,4% di questi ne assume oltre mezzo litro al giorno e il 4,8% tra i 25 e i 44 anni dichiara un consumo abituale eccedentario di bevande alcoliche in generale. Percentuale che scende al 3,1% se si considerano solo le donne (ISTAT, Indagine sulla vita quotidiana, 2016).

Ne consegue che, come per il vino (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 utilizzo non regolamentato: giocare on line mentre si guida è pericoloso come farlo con un tasso alcolico superiore a quello consentito. E bere un vino prodotto con additivi o coadiuvanti oltre la norma è come giocare presso un fornitore non legalizzato.

Il gioco, come il vino, rappresenta un volano importante dal punto di vista economico e occupazionale: il primo rappresenta circa l'1,1% del PIL, garantendo 150.000 occupati, mentre il secondo rappresenta lo 0,6% del PIL.



PAGINA 5 - GOSSIP

Nadia Bengala: "Miss Italia mi ha illuso e quante botte ho preso dagli uomini"



SALUTE

Dave Murphy: "Dal 2012 ogni giorno bevo un bicchiere della mia urina. E ho perso 40 chili"



SPORT

Atletico Madrid-Real 2-1 pagelle, highlights, foto. Isco decisivo

ULTIME DA BLITZ



SPORT

Manchester United-Celta Vigo streaming e diretta tv, dove vederla. Europa League



SPORT

Lione-Ajax streaming - diretta tv, dove vederla. Europa League



POLITICA ITALIA

Legge elettorale, no a proposta Pd: testo base sarà "Italicum bis"



POLITICA ITALIA

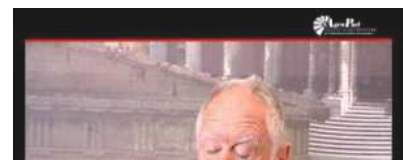
Vaccini obbligatori per ammissione a scuola, Lorenzin presenta la legge. Il Miur frena



POLITICA ITALIA

Rifluti, Massimo Baroni (M5s) lancia l'allarme: "Dal Pd l'ordine di sporcare Roma". Poi si accorge della bufala

CRONACA



Clelio Darida è morto, fu ministro e sindaco di Roma dal 1969 al 1976



Non solo, ma i dati del Rapporto FBV dimostrano come non sia vero che a giocare siano i meno abbienti, bensì 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 dell'utilizzo del proprio tempo libero. In particolare, tra i laureati il 47,0% risulta essere consumatore di gioco d'azzardo. In conclusione **Gioco e Sviluppo** non sono tra loro in contraddizione, bensì possono essere considerati componente del benessere.



Milano, si schianta con la moto rubata: muore 18enne



Isabella Noventa, il movente è la gelosia di Debora Sorgato e Manuela Cacco

TAG CORRELATI:



BLITZ TV



YOUTUBE Baby Fiona impara a nuotare: cucciola di Ippopotamo è una star sul web



YOUTUBE Migranti, arrestato il trafficante che ha ucciso per un cappellino da baseball



YOUTUBE-FOTO Belen Rodriguez in Tribunale per soldi in nero Fabrizio Corona: "Lui, il signore delle buste"

YOUTUBE "Figlio di p...", "scemo". Lo scontro tra Fernando Torres e Cristiano Ronaldo. Dj Fabo: gip non archivia suicido assistito a carico di Marco Cappato che lo accompagna in Svizzera

SEZIONI

- Politica
- Cronaca
- Economia
- Società
- Media
- Sport
- Oroscopo
- Libro del giorno
- CO STATS

ALTRE PROPERTY

LadyBlitz

FBV: 'GIOCATORI PROBLEMATICI SONO LO 0,9 PERCENTO'

Maggio 11, 2017 Scritto da Sm



Stampa



Email

Categoria principale:
[Cronache](#)



Lo evidenzia il rapporto su "La percezione sociale del gioco d'azzardo in Italia" realizzato dalla Fondazione Bruno Visentini per la Fundación Codere.

Roma - "In Italia oltre il 44 per cento dei cittadini tra i 18 e i 75 anni ha giocato almeno una volta nell'ultimo anno ma **solo lo 0,9 per cento deve considerarsi giocatore problematico**".

E' questo il dato più importante che emerge dalla lettura della **ricerca "La percezione sociale del gioco d'azzardo in Italia"**, realizzata su incarico della **Fundación Codere** spagnola e presentata oggi, 11 maggio, dalla Fondazione Bruno Visentini all'università **Luiss** di Roma, con la partecipazione del Sottosegretario dell'Economia e Finanze Pier Paolo Baretta.

La ricerca, coordinata da Fabio Marchetti e Luciano Monti, condirettori scientifici della Fondazione Bruno Visentini, evidenzia che **"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 per cento nelle newslot e Videolottery)".

Il "Rapporto 2017" della Fondazione è speculare rispetto a un analogo Rapporto realizzato in Spagna dalla Università Carlos III di Madrid e compie un'analisi a livello territoriale, di genere, per classi di età e sociale del gioco 'fisico' e online in Italia, su un campione di 1.600 intervistati (a cura di Ipsos).

MENO PERICOLOSO DEL VINO - Il primo paragone corre con il vino, laddove, benché oltre un italiano su due di 11 anni e più dichiara di aver bevuto vino almeno una volta nel corso dell'anno, soltanto il 2,4 per cento di questi ne assume oltre mezzo litro al giorno e **il 4,8 per cento tra i 25 e i 44 anni dichiara un consumo abituale eccedentario di bevande alcoliche** in generale. Percentuale che scende al 3,1 per cento se si

Follow us



Ultimi eventi

11 MAG "LA PERCEZIONE SOCIALE DEL GIOCO D'AZZARDO IN ITALIA"

Luiss Business School, Via Pola 12, Roma

11 MAG "SAGSE Panama"

El Panamá Convention Center - Hotel El Panamá, Panama

15 MAG "IL GIOCO LECITO TRA REGOLAZIONE E TUTELA DEI DIRITTI"

SPISA, Via Belmeloro, 10 Bologna

[Visualizza Calendario Completo](#)

considerano solo le donne (Istat, Indagine sulla vita quotidiana, 2016). Ne consegue che, come per il vino (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 utilizzo non regolamentato: giocare online mentre si guida è pericoloso come farlo con un tasso alcolico superiore a quello consentito. E bere un vino prodotto con additivi o coadiuvanti oltre la norma è come giocare presso un fornitore non legalizzato. Il gioco, come il vino, rappresenta un volano importante dal punto di vista economico e occupazionale: il primo rappresenta **circa l'1,1 per cento del Pil, garantendo 150.000 occupati**, mentre il secondo rappresenta lo 0,6 per cento del Pil.

MITI DA SFATARE - Non solo, ma i dati del Rapporto FBV dimostrano come "non sia vero che a giocare siano i meno abbienti, bensì 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 dell'utilizzo del proprio tempo libero. In particolare, **tra i laureati il 47,0 per cento risulta essere consumatore di gioco d'azzardo.**

Ad introdurre i lavori Giuseppe Di Taranto, Ordinario di Storia Economia e Impresa Luiss-Membro Comitato Scientifico Ristretto Fbv, José I. Cases Méndez, vice presidente Fundación Codere, Gustavo Visentini, direttore scientifico Fbv, con gli interventi di Ferdinando Pagnoncelli, Presidente Ipsos e Alejandro Pascual, consigliere Confindustria Servizi Innovativi e Tecnologici in rappresentanza di Sgi. A moderare l'evento Gennaro Sangiuliano, vice direttore Tg1-Rai.

[Tweet](#)[Pin it](#)[Share](#)[^ BACK TO TOP](#)

[Eventi](#) | [Mobile version](#) | [Chi siamo](#) | [Contatti](#) | [Termini e Condizioni](#) | [Privacy](#) | [Registrati](#) | [FAQ](#) | [Abbonamenti](#)
| [Newsletter](#)

I cookie ci aiutano a fornire i nostri servizi. Utilizzando tali servizi, accetti l'utilizzo dei cookie da parte nostra.

[Ok](#)[Informazioni](#)

PAGNONCELLI (IPSOS): 'GIOCO, RESTITUIRE DIMENSIONE CORRETTA'

Maggio 11, 2017 Scritto da Sm



Stampa



Email

Categoria principale:
[Cronache](#)



- Di Taranto (Luiss): 'Percezione del gioco, cambiare atteggiamento'
- Marchetti (Fbv): 'Gioco, ripensare sistema di tassazione'
- Monti (Fbv): 'Giocatore patologico uomo fra 45 e 54 anni'

Ferdinando Pagnoncelli, presidente Ipsos, sottolinea necessità di restituire la corretta dimensione del Gap e del gioco in Italia.

Roma - "Volevo concentrarmi su un termine: la percezione. Viviamo in una epoca dominata dalle percezioni, non è affatto detto che la percezione corrisponda alla realtà vera, ma è l'idea che abbiamo della realtà. Questo vale anche nel gioco e **questa ricerca stata alcuni miti** a partire da quella della diffusione del gioco soprattutto tra i meno abbienti".

Lo afferma **Ferdinando Pagnoncelli, presidente Ipsos**, nel suo intervento alla [presentazione della ricerca "La percezione sociale del gioco d'azzardo in Italia"](#), realizzata dalla Fondazione Bruno Visentini su incarico della Fundación Codere spagnola, oggi, 11 maggio, all'università [Luiss](#) di Roma.

"In questa ricerca **emerge la dimensione ludica del gioco**. Il gioco è una modalità di consumo come ce ne sono altre, andare al ristorante, al cinema e altro. Oggi purtroppo viviamo in una fase di post verità dove non si dà il giusto peso alle informazioni basate sui dati. Pensate a quello che sta avvenendo nell'ambito dei vaccini, dove ognuno ha una sua verità. Bisogna allora riflettere su due elementi: la dieta mediatica dei cittadini che spesso restituisce una opinione e la **necessità di provare a restituire la corretta dimensione del fenomeno e del gioco in questo Paese**", ricorda Pagnoncelli.

Sulle distanze dai luoghi sensibili "se serve a limitare il gioco patologico va bene ma la mia impressione è che spesso si sovrappongano logiche differenti.

Follow us



Ultimi eventi

11 MAG "LA PERCEZIONE SOCIALE DEL GIOCO D'AZZARDO IN ITALIA"

Luiss Business School, Via Pola 12, Roma

11 MAG "SAGSE Panama"

El Panamá Convention Center - Hotel El Panamá, Panama

15 MAG "IL GIOCO LECITO TRA REGOLAZIONE E TUTELA DEI DIRITTI"

SPISA, Via Belmeloro, 10 Bologna

[Visualizza Calendario Completo](#)

I giocatori patologici sono un numero ridotto che però genera allarme sociale. Sicuramente molto più stringente è la questione del gioco illegale. Su questo va posta attenzione", conclude il presidente Ipsos.

[Tweet](#)[Pin.it](#)[Share](#)[^ BACK TO TOP](#)

[Eventi](#) | [Mobile version](#) | [Chi siamo](#) | [Contatti](#) | [Termini e Condizioni](#) | [Privacy](#) | [Registrati](#) | [FAQ](#) | [Abbonamenti](#)
| [Newsletter](#)

I cookie ci aiutano a fornire i nostri servizi. Utilizzando tali servizi, accetti l'utilizzo dei cookie da parte nostra.

[Ok](#)[Informazioni](#)

MONTI (FBV): 'GIOCATORE PATOLOGICO UOMO FRA 45 E 54 ANNI'

Maggio 11, 2017 Scritto da Sm



Stampa



Email

Categoria principale:

[Cronache](#)



Luciano Monti, della Fondazione Bruno Visentini, traccia l'identikit del giocatore patologico.

Roma - "Il giocatore online consuma anche 'fisicamente'. Quelli 'puri', ovvero solo online sono pochi. Su 1000 intervistati, 445 sono giocatori fisici. **Tra i laureati intervistati il 47 per cento gioca**, mentre il 25 per cento tra chi non ha nessun titolo di studio. Dalle rilevazioni territoriali il 33 per cento dei residenti del Nord est ha una media più bassa. Il dato del Nord ovest è influenzato dal dato della Lombardia con un reddito più alto. Nel Mezzogiorno i giocatori sono di più. Il gioco più amato è il Gratta e Vinci. Seguito dalle altre lotterie (Superenalotto, Lotteria Italia e Lotto)".

A fornire queste cifre è **Luciano Monti, condirettore scientifico della Fondazione Bruno Visentini** che insieme a Fabio Marchetti ha coordinato [la ricerca "La percezione sociale del gioco d'azzardo in Italia"](#), realizzata dalla [Fondazione Bruno Visentini](#) su incarico della Fundación Codere spagnola, presentata oggi, 11 maggio, all'università [Luiss](#) di Roma.

"Sul gioco online il 41,7 per cento dei giocatori accede anche ai siti illegali. Il gioco illegale non è maggiore al Sud ma non c'è una indicazione territoriale specifica. Sul gioco problematico possiamo dire che sono pochi i giocatori che ricadono in tale tipologia (0,9 per cento). Il profilo sociologico del giocatore problematico ci dice che è uomo, tra i 45 e 54 anni, a volte pre-pensionato forzatamente. Ha un basso titolo di studio e uno status sociale basso. **A ricadere nella problematicità sono i giocatori più assidui**", conclude Monti.

[Tweet](#)

[Pin it](#)

[Share](#)

Follow us



Ultimi eventi

11 MAG "LA PERCEZIONE SOCIALE DEL GIOCO D'AZZARDO IN ITALIA"

Luiss Business School, Via Pola 12, Roma

11 MAG "SAGSE Panama"

El Panamá Convention Center - Hotel El Panamá, Panama

15 MAG "IL GIOCO LECITO TRA REGOLAZIONE E TUTELA DEI DIRITTI"

SPISA, Via Belmeloro, 10 Bologna

[Visualizza Calendario Completo](#)

DI TARANTO (LUISS): 'PERCEZIONE DEL GIOCO, CAMBIARE ATTEGGIAMENTO'

Maggio 11, 2017 Scritto da Sm



Stampa



Email

Categoria principale:

[Cronache](#)



Giuseppe Di Taranto, Ordinario di Storia Economia e Impresa all'università Luiss sottolinea la non negatività di gioco in sé.

Roma - "Bisogna cambiare atteggiamento su questo concetto di negatività del gioco, sfatando una serie di luoghi comuni: **non è vero che il gioco sia appannaggio delle classi più povere** ed esiste anche un gap tra Nord e Sud Italia. Ciò che crea la negatività è il contesto e non il gioco in quanto tale".

Lo afferma Giuseppe Di Taranto, Ordinario di Storia Economia e Impresa all'università Luiss e membro del Comitato Scientifico Ristretto Fbv, alla [presentazione della ricerca "La percezione sociale del gioco d'azzardo in Italia"](#), realizzata dalla Fondazione Bruno Visentini su incarico della Fundación Codere spagnola, oggi, 11 maggio, all'università Luiss di Roma.

"La crisi economica che ha colpito non solo il nostro Paese ha inciso tanto. La catena causale non è gioco-patologia, ma contesto relativo al gioco. La terza differenziazione è tra tempo libero (dal lavoro) e tempo liberato (la solitudine) e se questo è vero **saranno gli amministratori di un Paese a dover intervenire con la costituzione di strutture adeguate che diano alternative**. Se questo manca allora si che il gioco può diventare patologico e sfociare in un atteggiamento negativo", evidenzia Di Taranto.

[Tweet](#)

[Pin it](#)

[Share](#)

Follow us



Ultimi eventi

11 MAG "LA PERCEZIONE SOCIALE DEL GIOCO D'AZZARDO IN ITALIA"

Luiss Business School, Via Pola 12, Roma

11 MAG "SAGSE Panama"

El Panamá Convention Center - Hotel El Panamá, Panama

15 MAG "IL GIOCO LECITO TRA REGOLAZIONE E TUTELA DEI DIRITTI"

SPISA, Via Belmeloro, 10 Bologna

[Visualizza Calendario Completo](#)



HOME

POLITICA

NEWSLOT / VLT

SCOMMESSE

ONLINE

LOTTERIE

MOBILE GAMING

VIDEO

ENGLISH



POKER



PLAYER



CASINO

LOG IN

PASCUAL (SISTEMA GIOCO ITALIA): 'TUTELARE IL GIOCO LEGALE'

Maggio 11, 2017 Scritto da Sm



Stampa



Email

Categoria
principale:

Cronache



- Bernardo: 'Manovra Bis, colpire gioco online irregolare'

- Manovra Bis, dibattito in commissione Affari sociali sul gioco

Alejandro Pascual (Sistema gioco Italia) auspica tutela del gioco legale e conoscenza approfondita del settore.

Roma - "Il gioco è sempre esistito e **in Italia nel tempo si è fatto un lavoro di regolarizzazione**, per dare garanzie ai consumatori, controllare chi opera nel settore e ridurre le sacche di illegalità. Questo è stato un percorso importante che ha portato ad una differenziazione tra gioco legale e illegale. Una differenza che va ribadita".

Parola di **Alejandro Pascual, consigliere Confindustria** Servizi innovativi e tecnologici in rappresentanza di Sistema gioco Italia, nel suo intervento alla [presentazione della ricerca "La percezione sociale del gioco d'azzardo in Italia"](#), realizzata dalla Fondazione Bruno Visentini su incarico della Fundación Codere spagnola, oggi, 11 maggio, all'università [Luiss](#) di Roma.

"La riflessione è che oggi partendo dai pregiudizi si rischia di distruggere tutto quello che di buono si è costruito.

L'incremento ulteriore della tassazione, la diminuzione dell'offerta di gioco e della distribuzione rischiano di ricollocare il gioco sotto l'ala dell'illegalità. Non sono una limitazione oraria o di distanze a eliminare il gioco patologico, ma produrranno solo la distruzione di un sistema legale, che dà occupazione e che è altamente controllato. Dobbiamo avere contezza di questa situazione e tentare di tutelare un comparto che rappresenta un pezzo importante del sistema industriale italiano.

In Spagna si è arrivati a una situazione in cui c'è una condivisione trasversale sul fatto che **ci sono diversi livelli di intensità di gioco e che tutti i giochi non sono uguali.** A seconda dell'intensità si crea una distribuzione diversa del gioco. In Italia tale conoscenza approfondita va conquistata ancora", afferma Pascual.

Follow us



Ultimi eventi

11
MAG "LA PERCEZIONE SOCIALE DEL GIOCO D'AZZARDO IN ITALIA"

Luiss Business School, Via Pola 12, Roma

11
MAG "SAGSE Panama"
El Panamá Convention Center - Hotel El Panamá,
Panama

15
MAG "IL GIOCO LECITO TRA REGOLAZIONE E TUTELA DEI DIRITTI"

SPISA, Via Belmeloro, 10 Bologna

[Visualizza Calendario Completo](#)

Sulla associazioni di categoria aggiunge: "Anche In Spagna le associazioni di categoria sono molte come in Italia. Gli interlocutori sono tanti dato che c'è una differenziazione regionale", conclude il rappresentante di Sistema gioco Italia..

[Tweet](#)[Pin.it](#)[Share](#)[^ BACK TO TOP](#)

[Eventi](#) | [Mobile version](#) | [Chi siamo](#) | [Contatti](#) | [Termini e Condizioni](#) | [Privacy](#) | [Registrati](#) | [FAQ](#) | [Abbonamenti](#)
| [Newsletter](#)

I cookie ci aiutano a fornire i nostri servizi. Utilizzando tali servizi, accetti l'utilizzo dei cookie da parte nostra.

[Ok](#)[Informazioni](#)

MARCHETTI (FBV): 'GIOCO, RIPENSARE SISTEMA DI TASSAZIONE'

Maggio 11, 2017 Scritto da Sm



Stampa



Email

Categoria principale:
[Cronache](#)



Fabio Marchetti della Fondazione Visentini chiede di ripensare il sistema di tassazione del gioco.

Roma - "Questo sarà l'inizio di una serie di rapporti sul settore che svilupperemo nei prossimi anni e **sarà interessante vedere le variazioni dei dati e dei fenomeni**. Sono state fatte una serie di interviste telefoniche e online ed è stata fatta una classificazione e una analisi di tutte le tipologie di gioco".

A sottolinearlo è **Fabio Marchetti, condirettore scientifico della Fondazione Bruno Visentini** che insieme a Luciano Monti ha coordinato la [ricerca "La percezione sociale del gioco d'azzardo in Italia"](#), realizzata dalla Fondazione Bruno Visentini su incarico della Fundación Codere spagnola, presentata oggi, 11 maggio, all'università [Luiss](#) di Roma.

"I dati sono stati poi aggregati in base a quattro fattori diversi. **Quello che impressiona sono i dati sul gioco illegale** e soprattutto quelli legati al gioco online, dove il controllo è più difficile. Bisogna ripensare un po' tutto perché il sistema della concessione è sicuramente valido, ma quando si parla di online ci si trova di fronte a un indebolimento di tale sistema. Bisogna anche **ripensare il sistema di tassazione del gioco**, dato che in alcuni giochi c'è un sistema di monopolio fiscale, oltre ad esserci una differenza troppo ampia fra alcuni", afferma Marchetti.

[Tweet](#)

[Pin.it](#)

[Share](#)

Follow us



Ultimi eventi

11 MAG "LA PERCEZIONE SOCIALE DEL GIOCO D'AZZARDO IN ITALIA"

Luiss Business School, Via Pola 12, Roma

11 MAG "SAGSE Panama"

El Panamá Convention Center - Hotel El Panamá, Panama

15 MAG "IL GIOCO LECITO TRA REGOLAZIONE E TUTELA DEI DIRITTI"

SPISA, Via Belmeloro, 10 Bologna

[Visualizza Calendario Completo](#)

ABBONATI

AGV NEWS
Agenzia Giornalistica il Velino

il VELINO.it



Politica | Economia | Esteri | Cronaca | Interni | Latino America | Nuova Europa | Ambiente ed Energia | Giochi e Scommesse | Agroalimentare | Terzo Settore | Cultura
Nuova Europa | Lazio/RomaCapitale | Sicilia | Campania | Calabria | Newsletter | Il Governo Informa | Notiziario Generale | Archivio

Giochi e Scommesse

Giochi, Rapporto Fondazione Bruno Visentini: 44% italiani tra 18 e 75 ha giocato almeno una volta nell'ultimo anno, ma solo lo 0,9% "problematico"

A giocare non sono i meno abbienti: il consumo cresce con l'aumento del livello di benessere e di istruzione

di Redazione | 12:58 - 3 ore fa | fonte ilVelino/AGV NEWS | Roma



Roma, 12:58 - 3 ore fa (AGV NEWS)

La Fondazione Bruno Visentini presenta oggi alla Luiss i risultati della ricerca su "La percezione sociale del gioco d'azzardo in Italia", realizzata su incarico della Fundación Codere spagnola e coordinata da Fabio Marchetti e Luciano Monti, Condirettori scientifici FBV. "Rapporto 2017" della Fondazione sulla percezione sociale del gioco d'azzardo in Italia - speculare rispetto a un analogo Rapporto realizzato in Spagna dalla Università Carlos III di Madrid - compie un'analisi a livello territoriale, di genere, per classi di età e sociale del gioco 'fisico' e on line in Italia, su un campione di 1.600 intervistati (a cura di Ipsos). Ed evidenzia come in Italia - dove si stima che oltre il 44,0% dei cittadini tra i 18 e i 75 anni ha giocato almeno una volta nell'ultimo anno - solo lo 0,9% (secondo il PGSI, Indice di gravità del gioco problematico) deve considerarsi "giocatore problematico".

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). Il primo paragone corre con il vino, laddove, benché oltre un italiano su due di 11 anni e più dichiara di aver bevuto vino almeno una volta nel corso dell'anno, soltanto il 2,4% di questi ne assume oltre mezzo litro al giorno e il 4,8% tra i 25 e i 44 anni dichiara un consumo abituale eccedentario di bevande alcoliche in generale. Percentuale che scende al 3,1% se si considerano solo le donne (ISTAT, Indagine sulla vita quotidiana, 2016).

Ne consegue che, come per il vino (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 utilizzo non



Tweet di @ilvelino



regolamentato: giocare on line mentre si guida è pericoloso come farlo con un tasso alcolico superiore a quello consentito. E bere un vino prodotto con additivi o coadiuvanti oltre la norma è come giocare presso un fornitore non legalizzato. Il gioco, come il vino, rappresenta un volano importante dal punto di vista economico e occupazionale: il primo rappresenta circa l'1,1% del PIL, garantendo 150.000 occupati, mentre il secondo rappresenta lo 0,6% del PIL. Non solo, ma i dati del Rapporto FBV dimostrano come non sia vero che a giocare siano i meno abbienti, bensì 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 dell'utilizzo del proprio tempo libero. In particolare, tra i laureati il 47,0% risulta essere consumatore di gioco d'azzardo. In conclusione Gioco e Sviluppo non sono tra loro in contraddizione, bensì possono essere considerati componente del benessere.

La ricerca si focalizza anche sul gioco online, con riferimento alla sua ampia offerta, alle sue potenzialità e ai suoi rischi. Particolare attenzione viene dedicata al rapporto tra il gioco su Internet legale e 11 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 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 sono un invito a riflettere sulla validità delle normative locali relative a distanze da luoghi cd. sensibili e a 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 di 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.

[Redazione](#) | [Abbonamenti](#) | [Contatti](#) | [Note Legali](#) | [Privacy](#)

FCS Communications s.r.l. Società Editrice de il Velino/AGV NEWS Agenzia Giornalistica il Velino
Direttore responsabile: Luca Simoni - Direttore editoriale: Paolo Pollichieni - Presidente: Luca Simoni - Amministratore delegato: Fausto Simoni
Tel. 0661523311 r.a. - Fax 0664508643 - Reg. Trib. di Roma N° 528/98 - Codice Fiscale e Partita IVA: 12162651009

PADOVANEWS

IL PRIMO QUOTIDIANO ONLINE DI PADOVA

NEWS LOCALI NEWS VENETO NEWS NAZIONALI SPECIALI VIDEO RUBRICHE

ULTIMORA 9 MARZO 2017 | NON UNA DI MENO - HIGHLIGHTS - PADOVA, 8 MARZO 2017

Cerca ...

HOME

NEWS NAZIONALI

CRONACA NAZIONALE

Giochi, a 1 su 2 piace l'azzardo ma pochissimi italiani sono 'malati'

POSTED BY: REDAZIONE WEB 11 MAGGIO 2017

Rapporto 2017

codere



Roma, 11 mag. (AdnKronos) – Italiani 'malati' di gioco? Sembrerebbe proprio di no, anche se a uno su due piace tentare la fortuna. Il 44,9% dei cittadini tra i 18 e i 75 anni, infatti, ha giocato almeno una volta nell'ultimo anno, ma solo lo 0,9% puo' considerarsi un 'giocatore problematico'. E' questo il dato-sintesi contenuto nel rapporto (al suo numero zero) della Fondazione Bruno Visentini su 'La percezione sociale del gioco d'azzardo in Italia',

realizzata su incarico della Fundacio'n Codere e coordinata da Fabio Marchetti e Luciano Monti, condirettori scientifici Fbv. Il rapporto, presentato oggi a Roma, rappresenta una "radiografia" del nostro Paese su come gli italiani si rapportano al gioco e traccia il loro identikit.

Dai dettagli dell'analisi, basata su 1.600 interviste a cura di Ipsos, emerge che "la stragrande maggioranza dei cittadini ha un rapporto sereno con il gioco pur nelle diversita' culturali e territoriali", sottolinea Luciano Monti evidenziando il "grande rigore" speso per la ricerca "che restituisce una fotografia dei giocatori italiani per essere spunto di osservazioni e future conclusioni". Illustrando i dati, Monti rivela che i giocatori 'fisici' in Italia sono il 44,5%, di questi il 5,2% gioca anche online, mentre lo 0,4% gioca soltanto online (in totale i giocatori della Rete sono il 5,7%).

Ma chi e' il giocatore tipo? Uno su due (il 47%) e' laureato e ha un reddito alto (50%). La percentuale dei giocatori con bassa scolarizzazione e' pari al 25%. Il gioco d'azzardo e' diffuso in tutto lo Stivale ma ci sono piu' consumatori al Sud e nelle Isole sebbene la spesa media pro-capite e' inferiore rispetto alla media nazionale (di circa 25 euro) e in relazione alle aree del Centro e e del Nord-Ovest dove si spende di piu'.

"Il gioco piu' amato dagli italiani - rivela ancora Monti - e' il GrattaandVinci, lo scelgono piu' donne che uomini, seguito dal Superenalotto (preferito da uomini), Lotteria Italia (piu' donne) e Lotto". Ma la percentuale maggiore di giocate e' invece concentrata per quasi il 50% nelle Newslot e Videolottery.

Del 5,7% che si collega alla Rete per tentare la fortuna, "il 41,7% accede anche a siti illegali", sottolinea Monti parlando del gioco illegale. In generale il giocatore-web e' un giovane uomo (25-34 anni), possiede un diploma di maturita', predilige le scommesse sportive e utilizza i siti per meno di 30 minuti al giorno.

Facendo riferimento ai 'giocatori problematici', Monti sottolinea invece che questa e' una categoria che riguarda "pochi, solo lo 0,9%". Si tratta di uomini over 45, dalla bassa scolarizzazione, talvolta persone che hanno perso il lavoro e che quindi "tendono ad infoltire

VENETONEWS
INFORMAZIONE LOCALE DEL VENETO

11 MAGGIO 2017

e ripreso oggi il processo per omicidio isabella noventa

11 MAGGIO 2017

11 MAGGIO 2017 WORKSHOP DI FILM PRODUCTION PER IL TERRITORIO RURALE



11 MAGGIO 2017

CAMPIONARIA 2017 AL VIA: L'ASCOM AL PAD. 1



11 MAGGIO 2017

IL 13 E IL 14 AL PAD. 1 DELLA FIERA I CANDIDATI SINDACO



11 MAGGIO 2017

Questura di Padova: Arrestati dalla Polizia di Padova per tentato omicidio cinque italiani pregiudicati protagonisti di ...



11 MAGGIO 2017

Celebrazione dell'Ultima Quaresima



11 MAGGIO 2017

E' tempo di Fiera Campionaria a Padova!

la categoria dei giocatori compulsivi". Il problema non e' il gioco d'azzardo, sottolinea il Rapporto "ma il suo eventuale abuso o utilizzo non regolamentato".

Il gioco, sottolinea Pier Paolo Baretta, sottosegretario all'Economia, "costituisce un volano importante per la nostra economia (circa 1,1 del Pil), e nel settore risultano occupate direttamente e indirettamente, complessivamente circa 150.000 persone, tra i dipendenti dei Concessionari, dei gestori e dei produttori di apparecchi (complessivamente circa 30.000), lavoratori dell'indotto (manutenzione apparati tecnologici sul territorio, supporti commerciali, et.) e la forza lavoro che nei punti di vendita si dedica alla gestione dell'attivita' di gioco".

Baretta nel messaggio inviato agli organizzatori della presentazione del Rapporto Fbv (per impegni istituzionali non era presente) riassume i punti chiave della proposta del governo sulla riforma dei giochi. "E' urgente - dice - concludere la discussione aperta in sede di Conferenza Unificata con gli Enti Locali e le Regioni. Non si puo' piu' continuare in una situazione di confusione normativa, di eccesso di offerta di gioco, di crescita della ludopatia, di assenza di regole. Per questo abbiamo proposto di ridurre del 30% le slot, di dimezzare i punti di gioco e di adottare un equilibrato criterio di distanze, 150 metri, da luoghi sensibili".

"Spero si raggiunga un'intesa", aggiunge Baretta. Che ricorda che la lotta all'illegalita' ha prodotto l'oscuramento di 6.000 siti di gioco d'azzardo online, ma per "garantire i migliori livelli di sicurezza" e "il rischio di accesso dei minori di eta'", serve un maggiore "inasprimento dei controlli" anche con l'attribuzione di poteri speciali alla polizia locale e "introdurre un nuovo modello di governance della vigilanza nel settore dei giochi e delle scommesse, basato anche sulla centralizzazione di qualunque dato o informazione giudiziaria riguardanti il gioco d'azzardo". Queste le misure che il governo vuole adottare per contrastare l'illegalita'.

Il Rapporto presentato alla Luiss, evidenzia Giuseppe Di Taranto, membro del Comitato scientifico ristretto della Fondazione Bruno Visentini, "viola il tabu' del gioco come 'negativita', sfata i luoghi comuni secondo i quali l'azzardo sia appannaggio delle classi piu' indigenti e che il Mezzogiorno sia la platea piu' grande". Secondo Di Taranto quel che e' necessario e' proprio "cambiare atteggiamento sul concetto di negativita' del gioco" perche' invece "va considerato una delle maggiori forme di cultura".

A sua volta Jose' I. Cases Mendez, vicepresidente della Fundaci?n Codere, che prima ricorda come in Spagna analoga inchiesta si svolge gia' da 8 anni (affidata all'Universita' Carlos III di Madrid) poi spiega: "il gioco problematico in Spagna raggiunge solo un 0.1 - 0.3% della popolazione adulta, cosa che, in termini assoluti, significa un intervallo compreso tra i 34.000 e i 100.000 residenti". Nonostante sia importante rivolgere "attenzione" al fenomeno, resta "irresponsabile" affermare "che ci siano, in un paese come l'Italia o la Spagna, milioni di malati di ludopatia. Esagerare nei numeri - sostiene - paradossalmente facilita solo l'allontanarsi dal problema fino ad arrivare ad ignorarne l'importanza, e rende difficile stabilire i mezzi e i meccanismi adeguati per combatterlo".

Da parte sua, Fabio Marchetti, condirettore scientifico della Fondazione Visentini mette l'accento sul fatto che "questo numero zero del rapporto sara' l'inizio di una serie di studi sul settore che svilupperemo nei prossimi anni e sara' interessante vedere le variazioni dei dati e dei fenomeni". Parlando del gioco online osserva come sia "piu' difficile il controllo" e in virtu' di questo "va ripensato un po' tutto". Così come bisogna "ripensare il sistema di tassazione del gioco".

Partendo dai pregiudizi, sostiene Alejandro Pascual, consigliere di Confindustria Servizi Innovativi e Tecnologici in rappresentanza di Sistema Gioco Italia, "le decisioni del legislatore rischiano di distruggere tutto il buono che e' stato fatto in questi anni, a causa dell'incremento della tassazione. Tra l'altro, limitare l'offerta di gioco e la sua distribuzione sul territorio potrebbero creare un ritorno all'illegalita'". Mentre il sistema italiano dei giochi - controllato e sicuro - "e' unico al mondo: ci sono 400.000 macchine collegate". Le garanzie del sistema sono date anche dalla formazione degli operatori, "una leva fondamentale".

Piu' che attaccarlo, bisogna difenderlo questo sistema, dice Pascual, a giudizio del quale "e' singolare come oggi si attribuisca al gioco legalizzato la responsabilita' del diffondersi della patologia correlata, mentre i dati della ricerca presentata oggi confortano nel senso di ridimensionare fortemente la portata del fenomeno, e della propensione degli italiani al gioco sovvertendo le normali logiche della domanda e dell'offerta". Dello stesso avviso Ferdinando Pagnoncelli, presidente Ipsos. "Il gioco non e' la cosiddetta 'tassa dei poveri', anzi il contrario. Lo dimostra questa ricerca che riporta al centro il problema essenziale del gioco, ovvero quello ludico", a riprova che esso e' parte integrante dell'utilizzo del proprio tempo libero.



MULTIMEDIA



11 MAGGIO 2017

Eni, impiegati 21 mld nel Paese nei prossimi quattro anni



11 MAGGIO 2017

Sergio Cofferati operato al cuore



11 MAGGIO 2017

Giochi, a 1 su 2 piace l'azzardo ma pochissimi italiani sono 'malati'



11 MAGGIO 2017

Divorzio, ecco a chi spetta l'assegno



11 MAGGIO 2017

Legge elettorale, ecco la proposta Pd



11 MAGGIO 2017

Avvocato Corte Ue: "Stati possono imporre licenza a Uber"



11 MAGGIO 2017

Legge elettorale, Berlusconi dice no al maggioritario

CRITICAMENTE

Global Warming? Harvard propone le Scie Chimiche

Le 8 ore di lavoro servono per impedire lo sviluppo delle facoltà latenti in ogni uomo
Vaccini e pensiero unico: radiato il primo medico. Quanti ne seguiranno?

I padroni della notizia - Ti fidi?

NELL'ULTIMO PAESE CHE L'AMERICA HA LIBERATO DA UN "MALVAGIO DITTATORE" OGGI SI COMMERCIANO APERTAMENTE GLI SCHIAVI

(Adnkronos)

Vedi anche:



RETE EVENTI PROVINCIA DI PADOVA

Il famoso Salzburger Bachchor per l'inaugurazione del "Veneto Festival" Montagnana in festa. Festa del Prosciutto Veneto.

Maggio in Gemola. Rievocazione storica a Villa Beatrice d'Este

La Maschera alle Terme di Abano sabato 6 e domenica 7 maggio

A Piazzola sul Brenta la IX edizione della Festa della Musica Attiva

Recital lirico e Premio alla carriera a Marina de Liso

Obiettivo Comune: quattro comuni, tre maratone fotografiche, quattro temi, un territorio, una moltitudine di artisti ed una grande festa!

Vulcani 2017: appuntamento con i vini vulcanici al Castello di Lispida di Monticelli di Monselice

In chiusura della 51ª Stagione dell'Orchestra di Padova e del Veneto i fiati dell'OPV e il soprano Chiaro Isotton

Viaggio nel colore dentro di me. Mostra dell'artista Alessandro Brentel

loading...

f SHARE

TWEET

PIN

g+ SHARE

[◀ Previous post](#) [Next post ▶](#)

BE THE FIRST TO COMMENT

ON "GIOCHI, A 1 SU 2 PIACE L'AZZARDO MA POGHISSIMI ITALIANI SONO 'MALATI'"

Leave a comment

Your email address will not be published.

Comment

Name *

Email *

Website

[Commento all'articolo](#)

Moderazione dei commenti attiva. Il tuo commento non apparirà immediatamente.



Newslet & Vlt | Scommesse | Amusement | Online | Lotterie | Casinò | Bingo | Poker | Ippica

PressGiochi.it
the new style of gaming information



BETESLOT
ITALY TOUR



11 maggio 2017
ore 18:48

HOME | POLITICA | CRONACA | DIRITTO | FISCO | ESTERO | MERCATO | ASSOCIAZIONI | EVENTI | Cerca su pressgiochi...



CRISTALTEC®



Lombardia. Beccalossi: "Lunedì 22 la seconda giornata nazionale per il contrasto del GAP"

Il Tar Lazio dichiara la propria "incompetenza" sul ricorso di un CTD

Home > Associazioni > Roma. La FBV ha presentato "La percezione del gioco sociale del gioco d'azzardo in Italia"

Roma. La FBV ha presentato "La percezione del gioco sociale del gioco d'azzardo in Italia"

11 MAGGIO 2017 - 15:34
Stampa Articolo

SHARE



La Fondazione Bruno Visentini ha presentato oggi in **LUISS** i risultati di una propria ricerca su "LA PERCEZIONE SOCIALE DEL GIOCO D'AZZARDO IN ITALIA", realizzata su incarico della Fundación CODERE spagnola e coordinata da Fabio Marchetti e Luciano Monti, Direttori scientifici FBV.

Hanno introdotto i lavori **Giuseppe Di Taranto**, Ordinario di Storia Economia e Impresa LUISS-Membro Comitato Scientifico Ristretto FBV, José I. Cases Méndez, Vice Presidente Fundación CODERE, Gustavo Visentini, Direttore Scientifico FBV, con gli interventi di Ferdinando Pagnoncelli, Presidente IPSOS e Alejandro Pascual,

Consigliere Confindustria Servizi Innovativi e Tecnologici in rappresentanza di SGI. L'evento è stato moderato da Gennaro Sanguiliano, Vice Direttore TG1-RAI.

"Il Rapporto 2017 della Fondazione sulla percezione sociale del gioco d'azzardo in Italia speculare rispetto a un analogo Rapporto realizzato in Spagna dalla Università Carlos III di Madrid- ha commentato la FBV- compie un'analisi a livello territoriale, di genere, per classi di età e sociale del gioco 'fisico' e on line in Italia, su un campione di 1.600 intervistati (a cura di IPSOS). Ed evidenzia come in Italia - dove si stima che oltre il 44,0% dei cittadini tra i 18 e i 75 anni ha giocato almeno una volta nell'ultimo anno - solo lo 0,9% (secondo il PGSI, Indice di gravità del gioco problematico) deve considerarsi giocatore problematico".

Sempre secondo rapporto- "La stragrande maggioranza dei cittadini ha una relazione serena 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 Newslet e Videolottery).

"Il primo paragone corre con il vino- continua la FBV- laddove, benché oltre un italiano su due di 11 anni e più dichiara di aver bevuto vino almeno una volta nel corso dell'anno, soltanto il 2,4% di questi ne assume oltre mezzo litro al giorno e il 4,8% tra i 25 e i 44 anni dichiara un consumo abituale eccedentario di bevande alcoliche in generale. Percentuale che scende al 3,1% se si considerano solo le donne (ISTAT, Indagine sulla vita quotidiana, 2016). Ne consegue che, come per il vino (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 utilizzo non regolamentato: giocare on line mentre si guida è pericoloso come farlo con un tasso alcolico superiore a quello consentito. E bere un vino prodotto con additivi o coadiuvanti oltre la norma è come giocare presso un fornitore non legalizzato. Il gioco, come il vino, rappresenta un volano importante dal punto di vista economico e occupazionale: il primo rappresenta circa l'1,1% del PIL, garantendo 150.000 occupati, mentre il secondo rappresenta lo 0,6% del PIL. Non solo, ma i dati del Rapporto FBV dimostrano come non sia vero che a giocare siano i meno abbienti, bensì 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 dell'utilizzo del proprio tempo libero. In particolare, tra i laureati il 47,0% risulta essere consumatore di gioco d'azzardo".

"Gioco e Sviluppo non sono tra loro in contraddizione- ha concluso la FBV- bensì possono essere considerati componente del benessere".

PressGiochi



Newslet & Vlt

Scommesse

Online

Lotterie

Casinò

Bingo

Poker

Ippica

DALL'EUROPA



Newslet & Vlt | Scommesse | Amusement | **Online** | Lotterie | Casinò | Bingo | Poker | Ippica

Press Giochi.it
the new style of gaming information



BETESLOT
ITALY TOUR



11 maggio 2017
ore 18:48

HOME | POLITICA | CRONACA | DIRITTO | FISCO | ESTERO | **MERCATO** | ASSOCIAZIONI | **EVENTI** | Cerca su pressgiochi...



CRISTALTEC®



Lombardia. Beccalossi: "Lunedì 22 la seconda giornata nazionale per il contrasto del GAP"

Il Tar Lazio dichiara la propria "incompetenza" sul ricorso di un CTD

Home > Eventi > Codere e la percezione sociale del gioco d'azzardo: "solo lo 0,9% deve considerarsi giocatore problematico"

Codere e la percezione sociale del gioco d'azzardo: "solo lo 0,9% deve considerarsi giocatore problematico"

Non è vero che le persone meno scolarizzate e qualificate sono le più soggette a giocare d'azzardo, né tantomeno che chi gioca di più ha problemi economici e un basso status sociale. Sono due dei luoghi comuni questi che vengono sfatati dal Rapporto presentato questa mattina dalla Fondazione Codere, alla **Luiss** di Roma, frutto del lavoro della Fondazione Bruno Visentini con l'Ipsos. Si parla di propensione al gioco degli italiani, un tema che ha molto a che fare con il sentito popolare dell'opinione pubblica di cui il giornalismo dei nostri giorni ha una grande responsabilità e con quello che molto spesso viene percepito dal punto di vista della popolazione mentre i dati reali poi oggettivamente contraddicono il sentire comune. Su tutto questo anche la normativa e la sua evoluzione ha avuto un grande influsso nel disegnare l'immagine di cui, suo malgrado, oggi gode il gioco d'azzardo nel nostro Paese. ...

11 MAGGIO 2017 - 15:33
Stampa Articolo

SHARE



Non è vero che le persone meno scolarizzate e qualificate sono le più soggette a giocare d'azzardo, né tantomeno che chi gioca di più ha problemi economici e un basso status sociale.

Sono due dei luoghi comuni questi che vengono sfatati dal Rapporto presentato questa mattina dalla Fondazione Codere, alla **Luiss** di Roma, frutto del lavoro della Fondazione Bruno Visentini con l'Ipsos. Si parla di propensione al gioco degli italiani, un tema che ha molto a che fare con il sentito popolare dell'opinione pubblica di cui il giornalismo dei nostri giorni ha una grande responsabilità e con quello che molto spesso viene percepito dal punto di vista della

popolazione mentre i dati reali poi oggettivamente contraddicono il sentire comune. Su tutto questo anche la normativa e la sua evoluzione ha avuto un grande influsso nel disegnare l'immagine di cui, suo malgrado, oggi gode il gioco d'azzardo nel nostro Paese.

Il Rapporto, il primo della serie, analizza dati oggettivi su come si comportano gli italiani di fronte ai giochi online e gratta e vinci che ancora una volta si confermano nelle preferenze degli utenti, donne in primis. L'analisi, frutto di una indagine che ha portato all'intervista di 1600 soggetti tra gennaio e febbraio 2017, evidenzia come in Italia dove si stima che oltre il 44% dei cittadini tra i 18 e i 75 anni ha giocato almeno una volta nell'ultimo anno, solo lo 0,9% deve considerarsi giocatore problematico. I giochi più diffusi sono Grattini, Lotteria Italia, e Superenalotto anche se la percentuale maggiore delle giocate (+50%) è concentrata negli apparecchi da gioco. A presentare l'evento il prof. **Gustavo Visentini** che ha ricordato come "Il problema di oggi è come regolare l'affare di massa che diventa industria e va coniugato con l'etica e la morale. Non è illegale giocare ma fa parte della legge, dobbiamo ricordarlo. Nell'online la situazione è molto più complessa"

Fabio Marchetti, condirettore scientifico della **Fondazione Bruno Visentini** che ha collaborato alla realizzazione del Rapporto ha spiegato che si tratta della prima edizione del lavoro svolto sulla percezione sociale del gioco d'azzardo in Italia. Il lavoro realizzato insieme ad Ipsos e con la guida di Luciano Monti, docente **Luiss** e coordinatore FBV.

"Abbiamo fatto una classificazione di tutti i giochi - ha spiegato Marchetti - analizzando in maniera puntuale ciascuna tipologia di gioco, realizzando interviste online e telefoniche. Da questo rapporto emergono dati impressionanti sul gioco d'azzardo, più di quanto già si sapesse.



SIGMA Summit of Gaming Malta '17

Newslet & Vlt

Scommesse

Online

Lotterie

Casinò

Bingo

Poker

Ippica

DALL'EUROPA

[Link al Sito Web](#)

La concessione dei giochi avviene attraverso la concessione amministrativa, oggi questo sistema va in crisi, ma non solo per la questione dei giochi, va in crisi a livello generale. Il problema grosso è l'online con l'illegalità che lo caratterizza e occorre esercitare un controllo sull'esercizio dell'industria attraverso l'online. Individuando una stabile organizzazione si permette di realizzare un maggior controllo, e questo è un problema a livello mondiale che Ocse ancora non ha risolto. Il mercato dei giochi è stato premonitore di questo fenomeno dato che nella legge di stabilità di due anni fa si affrontava la questione. Sicuramente è una linea difficile da portare avanti, ma il sistema va ripensato perché la concessione oggi non è uno strumento più valido a gestire le problematiche del comparto. In questi giorni - ha proseguito il prof. Della Lujss - viviamo un ulteriore aumento della tassazione del gioco, c'è il problema di risistemare anche il metodo della tassazione che andrebbe valutata sotto il profilo della costituzionalità. Ritengo che un sistema di tassazione come il preu è prevalentemente incostituzionale perché è un tipo di prelievo che andrebbe riformato".

"Nel Rapporto - ha precisato il prof. Luciano Monti - ci siamo limitati ad elaborare i dati senza la necessità di apportare conclusioni e osservazioni. Queste le faremo successivamente quando avremo una serie storica sulla quale lavorare. "Sono 44,5% gli italiani che giocano, di questi una piccola componente sono anche giocatori online (5,6%). Tra i laureati gioca il 47% mentre sono il 25% coloro che non hanno titoli. Quindi questo ci conferma che il gioco è legato al reddito ma in modo diverso rispetto a quello che credevamo.

Il gioco più amato dagli italiani è il Gratta e vinci seguito dal Superenalotto, dalla Lotteria Italia e dal Lotto. Seguono VLT e Newslot che registrano le giocate maggiori, tuttavia raccolgono nel nostro rapporto la minor propensione tra gli intervistati. Le donne giocano maggiormente a Gratta e vinci mentre gli uomini preferiscono il Superenalotto e il Lotto.

Il 41,7% dei giocatori online accede anche ai siti illegali. Sembra esserci tra il giocatore ignoranza tra quella che è l'offerta legale e illegale. Sfatiamo il luogo comune che il gioco online sia più diffuso al sud perché gli utenti provengono da varie parti d'Italia senza prevalenza.

Per quanto riguarda il gioco problematico, si fotografa che il problema riguarda pochi giocatori veramente problematici (0,9%). Il giocatore problematico è un uomo, probabilmente adulto che magari può avere problemi economici e di lavoro, con un basso livello sociale e titolo di studio. A cadere nella problematicità sono ovviamente i giocatori più assidui".

"Nella mia relazione - ha esordito **Ferdinando Pagnoncelli Presidente dell'Ipsos** - volevo concentrare l'attenzione su un tema che ricorre spesso, quello della percezione. Viviamo in un'epoca dominata dalle percezioni. Nel 2014 abbiamo realizzato una indagine su questa materia. All'epoca la disoccupazione era il 12% ma nelle interviste realizzate la percezione era del 48%. Non tutti hanno contezza delle dimensioni dei fenomeni e a volte capita che analizzando un fenomeno come quello del gioco accade di sovrastimare un evento quando vogliamo trasmettere preoccupazione per quel fenomeno. Questo per dire che anche questa ricerca non si sottrae a questo fenomeno e ci consegna dei dati che non si sottraggono ai pregiudizi presenti nella popolazione".



"Questa ricerca - ha proseguito Pagnoncelli - riporta al centro il valore del gioco che è un valore ludico, che sdrammatizza l'alone che circonda l'azzardo, visto come una delle tante attività che svolgiamo nella giornata. Vale la pena riflettere su come si modifica la percezione di questa realtà. Viviamo in una fase dove ognuno può dire quello che vuole, tanto più attendibile se conferma i pregiudizi presenti. Fenomeni che riguardano il momento attuale e al quale dobbiamo guardare con preoccupazione, elementi che sono ancorati nella nostra realtà. Dobbiamo riflettere di più sulla dieta mediatica dei cittadini e sulla loro capacità di approfondimento su un fenomeno come quello del gioco d'azzardo. Nello sviluppo dei media odierno si riduce sensibilmente la diffusione della carta stampata, elemento fondamentale per l'approfondimento. Si moltiplica l'offerta informativa che ci impone dei comportamenti selettivi ma che ci permettono meno approfondimento. Altro elemento questo da valutare".

A chiudere l'evento, al quale non ha potuto partecipare per soprappiù impegni istituzionali il sottosegretario Pier Paolo Baretta, **Alejandro Pascual Amministratore delegato di Codere**.


"Per la prima volta - ha spiegato Pascual - abbiamo a disposizione informazioni che possono portare alla realtà il fenomeno gioco. Il gioco fa parte della natura umana e nel 2003 il Senato registrava una diffusione tra italiani tale che erano presenti sul territorio 800mila videopoker. Cosa è cambiato dal 2003? Oggi abbiamo un mercato che tutela il giocatore e da contezza del mercato e di come si evolve. Le norme che vigono su tutta la filiera permettono di conoscere tutti i componenti degli anelli del mercato del gioco legale, questo fa la differenza. I problemi del mercato vanno considerate come esternalità che senza il mercato legale avremmo ugualmente, si tratterebbe di altre forme di esternalità ma alcuni problemi potrebbero esserci ugualmente.

Oggi l'incremento continuo della tassazione rischia di rovinare tutto il buono che si è creato in questi anni portando al collasso tutto il sistema. Altre decisioni che si stanno valutando con limiti all'offerta possono creare il ritorno ad una situazione di vuoto che potrebbe essere colmato dall'illegalità.


I limiti orari e le distanze possono portare alla distruzione di una attività economica ed occupazionale importante che permette entrare erariali significative. Bene valutare questo studio per analizzare come il giocatore si approccia al gioco.

In Italia - ha concluso Pascual - il mercato non è molto maturo e manca di consapevolezza e serenità per valutare l'evoluzione del settore senza correre il rischio di distruggere il buono costruito".

European Dealer Championship. Vince la Gainke, settimo Merli del Casinò di Campione

 Antra Gaike l'altra sera a Londra si è laureata miglior croupier d'Europa sbaragliando la concorrenza di 33 agguerriti concorrenti provenienti dalle più prestigiose case ...

Sports Betting Integrity. Heike Mayer eletta nuovo presidente di ESSA

 ESSA (Sports Betting Integrity), l'associazione internazionale che "vigila" sull'integrità delle scommesse ha eletto un nuovo presidente e ha ampliato il suo consiglio. E' Heike ...

UK. La Gambling Commission ha nominato David Pemberton nuovo "Chief Operating Officer"

 La UK Gambling Commission ha annunciato oggi la nomina di David Pemberton come Chief Operating Officer - un ruolo che prevede la sorveglianza dei ...



PressGiochi

ISCRIVITI ALLA NEWSLETTER

Nome *

Email *

Privacy

Accenso al trattamento dei dati personali



Hai un articolo da proporre?
Potresti pubblicarlo su PressGiochi

Il sottosegretario **Baretta** con Delega ai giochi, ha inviato una lettera rispondendo ai quesiti posti dal Rapporto. "Il Governo - ha scritto Baretta - non può permettere il mantenimento di questa situazione per questo abbiamo elaborato alcune proposte in Conferenza Unificata sulle quali spero si possa raggiungere un'intesa. La presenza del gioco illegale è riscontrata nelle infiltrazioni della criminalità nel settore legale, attraverso la diffusione illegale dei Totem, del gioco online e dei centri trasmissione dati per la raccolta delle scommesse. Per contrastare l'illegalità, oltre oscurare oltre 6mila siti di gioco online, dobbiamo considerare che l'attività di controllo è uno dei principali strumenti di lavoro, coinvolgendo la polizia locale, agevolando i controlli dei punti di gioco, riducendo offerta e ridimensionando i punti e predisponendo un sistema di vigilanza e controllo dei giochi nel rispetto delle norme antiriciclaggio. Il gioco legale è un volano importante per la nostra economia, ricordiamolo, con 1,1% del Pil e con 150mila occupati".

Roma. La FBV ha presentato "La percezione del gioco sociale del gioco d'azzardo in italia"

Presentazione ricerca della FBV. Cases (Codere): "Esagerare con i numeri del GAP, non aiuta a trovare i mezzi per combatterlo"

Roma. Pascual (SGI): "I dati della ricerca della FBV ridimensionano fortemente la portata del fenomeno GAP"

Cristina Doganini - PressGiochi

TAG: BARETTA, CODERE, MARCHETTI, MONTI, PASCUAL



ARTICOLI CORRELATI

17 APRILE 2015 - 11:51



Serie A. Juventus-Lazio ricca di goal, Inter di poco favorita con il Milan

16 GIUGNO 2015 - 15:01

UZOHAP

SUZOHAPP ancora protagonista allo SLOT SUMMIT

28 OTTOBRE 2015 - 10:59



Genova. A Sori disincentivi fiscali per chi disinstalla le slot e favorisce il gioco online



Articolo precedente

Decaro (Anci): "150 metri di distanza delle slot dai luoghi sensibili sono un buon compromesso"

Prossimo articolo

Roma. La FBV ha presentato "La percezione del gioco sociale del gioco d'azzardo in italia"





Newslet & Vlt | Scommesse | Amusement | **Online** | Lotterie | Casinò | Bingo | Poker | Ippica

Press Giochi.it
the new style of gaming information



BETESLOT ITALY TOUR



11 maggio 2017
ore 18:49

HOME | **POLITICA** | CRONACA | DIRITTO | FISCO | ESTERO | MERCATO | ASSOCIAZIONI | EVENTI

Cerca su pressgiochi...



CRISTALTEC®



Lombardia. Beccalossi: "Lunedì 22 la seconda giornata nazionale per il contrasto del GAP"

Il Tar Lazio dichiara la propria "incompetenza" sul ricorso di un CTD

Home > Hot2 > Baretta (Mef): "Sui giochi il Governo ha proposto soluzioni che fino a ieri sembravano impensabili"

Baretta (Mef): "Sui giochi il Governo ha proposto soluzioni che fino a ieri sembravano impensabili"

11 MAGGIO 2017 - 16:19
Stampa Articolo

SHARE



Il sottosegretario del Mef con delega ai giochi Pier Paolo Baretta è intervenuto con una lettera durante la presentazione, avvenuta questa mattina a Roma, presso la **LUISS**, dei risultati della ricerca su "LA PERCEZIONE SOCIALE DEL GIOCO D'AZZARDO IN ITALIA", realizzata dalla Fondazione Bruno Visentini su incarico della Fundación CODERE spagnola e coordinata da Fabio Marchetti e Luciano Monti, Condirettori scientifici FBV.

"E' urgente- ha commentato- concludere la discussione aperta, in sede di Conferenza Unificata, con gli Enti Locali e le Regioni- Non si può più continuare, infatti, in una situazione di confusione

normativa, di eccesso di offerta di gioco, di crescita della ludopatia, in assenza di regole. Per questo abbiamo proposto di ridurre del 30% le slot, di dimezzare i punti di gioco (che oggi rasentano i 100 mila!), di adottare, un equilibrato sistema di distanze (150 metri) da luoghi sensibili quali le scuole e i luoghi di culto e i sert. Si tratta di una svolta importante nell'approccio al gioco pubblico che chiede una assunzione di responsabilità da parte di tutti. Le persistenti polemiche non ogolano l'urgenza di decidere e sottovalutano che il Governo ha proposto soluzioni che fino a ieri sembravano impensabili. Spero che prevalga la saggezza e che si raggiunga una intesa. In ogni caso non possiamo lasciare la situazione così. Circa i temi trattati oggi, relativi alla percezione del gioco d'azzardo in Italia, vorrei riportare alcune riflessioni

"Come si può interpretare la presenza del gioco illegale?- ha proseguito Baretta- la presenza del gioco illegale in Italia è riscontrata in diversi settori nei quali la criminalità organizzata cerca di infiltrarsi nel circuito legale dell'offerta di gioco pubblico. Tra i fenomeni illeciti più ricorrenti, vi sono la raccolta di scommesse, operata anche mediante centri di trasmissione dati utilizzati da soggetti non in possesso delle previste concessioni/autorizzazioni statali; la manomissione delle slot machine, allo scopo di alterare i flussi telematici dei dati della raccolta; la diffusione dei cosiddetti "totem", apparecchi installati all'interno di esercizi pubblici collegati alla rete internet che consentono in modo illegale il gioco a distanza; il gioco d'azzardo on-line, che riguarda il fenomeno della presenza in rete di numerosi casinò e siti internet illegali.-

"Per contrastare i fenomeni di illegalità e riordinare il settore del gioco legale- ha proseguito il sottosegretario (ricordo che sono stati oscurati circa 600 siti illegali di gioco d'azzardo online), la finalità delle relative scelte è quella di 'garantire i migliori livelli di sicurezza per la tutela della salute, dell'ordine pubblico e della pubblica fede dei giocatori e di prevenire il rischio di accesso dei minori di età".Dobbiamo considerare che l'attività di controllo è uno dei principali obiettivi perseguiti, pertanto il Governo intende adottare una serie di misure volte a -inasprire i controlli contro il gioco illegale, attribuendo competenze specifiche anche agli organi di polizia locale, prevedendo un apposito potere sanzionatorio e l'attribuzione dei relativi proventi ai comuni; -agevolare i controlli amministrativi di polizia sui vari punti di gioco, attraverso il nuovo sistema distributivo del gioco lecito che dovrà fondarsi sull'equilibrio tra il complessivo dimensionamento dell'offerta e la distribuzione sul territorio dei punti vendita di gioco che risulti sostenibile sotto il profilo dell'impatto sociale e dei controlli che possono in concreto essere assicurati dalle autorità;

-predisporre conseguentemente un sistema strutturato di vigilanza e di controllo dei giochi che colleghi il rispetto



Newslet & Vlt

Scommesse

Online

Lotterie

Casinò

Bingo

Poker

Ippica

DALL'EUROPA

delle normative antimafia e antiriciclaggio con le ispezioni amministrative, le verifiche tributarie e il monitoraggio continuo e capillare delle tecnologie elettroniche e informatiche;
-introdurre un nuovo modello di governance di vigilanza del settore dei giochi e delle scommesse
"Il gioco legale- ha concluso Baretta- è un volano importante per la nostra economia nel quale risultano impiegate direttamente o indirettamente circa 150 mila occupati e rappresenta l'1,1% del PIL".
Codere e la percezione sociale del gioco d'azzardo: "solo lo 0,9% deve considerarsi giocatore problematico"

PressGiochi

TAG: BARETTA, GIOCHI



ARTICOLI CORRELATI

26 LUGLIO 2016 - 19:21



Acadi presenta le sue proposte per la riforma dei giochi. Aronica (ADM): "Non serve la repressione, per contrastare l'illegalità occorre rafforzare il circuito legale"

8 GIUGNO 2016 - 13:01




Entra in vigore il regolamento "contro tutti i giochi" di Spresiano. Della Pietra: "Non sono le slot i prodotti più pericolosi"

31 LUGLIO 2015 - 12:28




Bwin. Per lo Iap, pubblicità conforme al Codice di Autodisciplina

European Dealer Championship. Vince la Gainke, settimo Merli del Casinò di Campione

 Antra Gaike l'altra sera a Londra si è laureata miglior croupier d'Europa sbaragliando la concorrenza di 33 agguerriti concorrenti provenienti dalle più prestigiose case ...

Sports Betting Integrity. Heike Mayer eletta nuovo presidente di ESSA

 ESSA (Sports Betting Integrity), l'associazione internazionale che "vigila" sull'integrità delle scommesse ha eletto un nuovo presidente e ha ampliato il suo consiglio. E' Heike ...

UK. La Gambling Commission ha nominato David Pemberton nuovo "Chief Operating Officer"

 La UK Gambling Commission ha annunciato oggi la nomina di David Pemberton come Chief Operating Officer - un ruolo che prevede la sorveglianza dei ...



PressGiochi

ISCRIVITI ALLA NEWSLETTER

Nome *

Email *

Privacy

 Accenso al trattamento dei dati personali

Hai un articolo da proporre?
Potresti pubblicarlo su PressGiochi

< Articolo precedente

Presentazione ricerca della FBV. Cases (Codere): "Esagerare con i numeri del GAP, non aiuta a trovare i mezzi per combatterlo"

Prossimo articolo >

Gioacchini (Astro): "Bisogna replicare il metodo di Ancona"

Questo sito contribuisce
alla audience di  TISCALI

★ → Divorzio: avv. Rimini, sentenza un po' maschilista ma spinge uomini a nozze → Eni, impiegati 21 mld nel Paese nei prossimi quattro anni → Fincantieri: conferma previsioni anno, risultati



HOME NEWS ULTIM'ORA IDEE BASTA ISUD STORIE DEL SUD L'ORO DEL SUD RESTO SUL SET TALENTI CITTÀ CHI SIAMO

ULTIM'ORA



Giochi, a 1 su 2 piace l'azzardo ma pochissimi italiani sono 'malati'

11 Mag 2017 | [adnkronos](#) | [Commenta](#)

[Condividi](#)

Roma, 11 mag. (AdnKronos) – Italiani 'malati' di gioco? Sembra proprio di no, anche se a uno su due piace tentare la fortuna. Il 44,9% dei cittadini tra i 18 e i 75 anni, infatti, ha giocato almeno una volta nell'ultimo anno, ma solo lo 0,9% può considerarsi un 'giocatore problematico'. E' questo il dato-sintesi contenuto nel rapporto (al suo numero zero) della Fondazione Bruno Visentini su 'La percezione sociale del gioco d'azzardo in Italia', realizzata su incarico della Fondazione Codere e coordinata da Fabio Marchetti e Luciano Monti, condirettori scientifici Fbv. Il rapporto, presentato oggi a Roma, rappresenta una "radiografia" del nostro Paese su come gli italiani si rapportano al gioco e traccia il loro identikit.

Dai dettagli dell'analisi, basata su 1.600 interviste a cura di Ipsos, emerge che "la stragrande maggioranza dei cittadini ha un rapporto sereno con il gioco pur nelle diversità culturali e territoriali", sottolinea Luciano Monti evidenziando il "grande rigore" speso per la ricerca "che restituisce una fotografia dei giocatori italiani per essere spunto di osservazioni e future conclusioni". Illustrando i dati, Monti rivela che i giocatori 'fisici' in Italia sono il 44,5%, di questi il 5,2% gioca anche online, mentre lo 0,4% gioca soltanto online (in totale i giocatori della Rete sono il 5,7%).

Ma chi è il giocatore tipo? Uno su due (il 47%) è laureato e ha un reddito alto (50%). La percentuale dei giocatori con bassa scolarizzazione è pari al 25%. Il gioco d'azzardo è diffuso in tutto lo Stivale ma ci sono più consumatori al Sud e nelle Isole sebbene la spesa media pro-capite è inferiore rispetto alla media nazionale (di circa 25 euro) e in relazione alle aree del Centro e del Nord-Ovest dove si spende di più.

"Il gioco più amato dagli italiani – rivela ancora Monti – è il Gratta&Vinci, lo scelgono più donne che uomini, seguito dal Superenalotto (preferito da uomini), Lotteria Italia (più donne) e Lotto". Ma la percentuale maggiore di giocate è invece concentrata per quasi il 50% nelle Newslot e Videolottery.

Del 5,7% che si collega alla Rete per tentare la fortuna, "il 41,7% accede anche a siti illegali", sottolinea Monti parlando del gioco illegale. In generale il giocatore-web è un giovane uomo (25-34 anni), possiede un diploma di maturità, predilige le scommesse sportive e utilizza i siti per meno di 30 minuti al giorno.

Facendo riferimento ai 'giocatori problematici', Monti sottolinea invece che questa è una categoria che riguarda "pochi, solo lo 0,9%". Si tratta di uomini over 45, dalla bassa scolarizzazione, talvolta persone che hanno perso il lavoro e che quindi "tendono ad infoltire la categoria dei giocatori compulsivi". Il problema non è il gioco d'azzardo, sottolinea il Rapporto "ma il suo eventuale abuso o utilizzo non regolamentato".

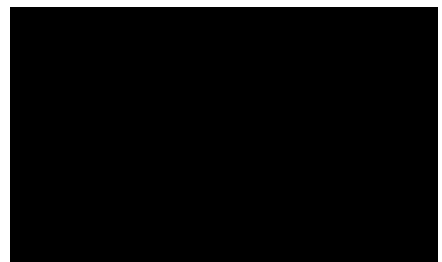
Il gioco, sottolinea Pier Paolo Baretta, sottosegretario all'Economia, "costituisce un volano

SI PARLA DI NOI

Indoona Chat

Notificami su indoona 

Resto al Sud Academy: storie di talenti digitali



importante per la nostra economia (circa 1,1 del Pil), e nel settore risultano occupate direttamente e indirettamente, complessivamente circa 150.000 persone, tra i dipendenti dei Concessionari, dei gestori e dei produttori di apparecchi (complessivamente circa 30.000), lavoratori dell'indotto (manutenzione apparati tecnologici sul territorio, supporti commerciali, et.) e la forza lavoro che nei punti di vendita si dedica alla gestione dell'attività di gioco".

Baretta nel messaggio inviato agli organizzatori della presentazione del Rapporto Fbv (per impegni istituzionali non era presente) riassume i punti chiave della proposta del governo sulla riforma dei giochi. "E' urgente - dice - concludere la discussione aperta in sede di Conferenza Unificata con gli Enti Locali e le Regioni. Non si può più continuare in una situazione di confusione normativa, di eccesso di offerta di gioco, di crescita della ludopatia, di assenza di regole. Per questo abbiamo proposto di ridurre del 30% le slot, di dimezzare i punti di gioco e di adottare un equilibrato criterio di distanze, 150 metri, da luoghi sensibili".

"Spero si raggiunga un'intesa", aggiunge Baretta. Che ricorda che la lotta all'illegalità ha prodotto l'oscuramento di 6.000 siti di gioco d'azzardo online, ma per "garantire i migliori livelli di sicurezza" e "il rischio di accesso dei minori di età", serve un maggiore "inasprimento dei controlli" anche con l'attribuzione di poteri speciali alla polizia locale e "introdurre un nuovo modello di governance della vigilanza nel settore dei giochi e delle scommesse, basato anche sulla centralizzazione di qualunque dato o informazione giudiziaria riguardanti il gioco d'azzardo". Queste le misure che il governo

vuole adottare per contrastare l'illegalità.

Il Rapporto presentato alla [Luiss](#), evidenzia [Giuseppe Di Taranto](#), membro del Comitato scientifico ristretto della Fondazione Bruno Visentini, "viola il tabù del gioco come 'negatività', sfata i luoghi comuni secondo i quali l'azzardo sia appannaggio delle classi più indigenti e che il Mezzogiorno sia la platea più grande". Secondo Di Taranto quel che è necessario è proprio "cambiare atteggiamento sul concetto di negatività del gioco" perché invece "va considerato una delle maggiori forme di cultura".

A sua volta José I. Cases Mendez, vicepresidente della Fundación Codere, che prima ricorda come in Spagna analoga inchiesta si svolge già da 8 anni (affidata all'Università Carlos III di Madrid) poi spiega: "il gioco problematico in Spagna raggiunge solo un 0.1 - 0.3% della popolazione adulta, cosa che, in termini assoluti, significa un intervallo compreso tra i 34.000 e i 100.000 residenti". Nonostante sia importante rivolgere "attenzione" al fenomeno, resta "irresponsabile" affermare "che ci siano, in un paese come l'Italia o la Spagna, milioni di malati di ludopatia. Esagerare nei numeri - sostiene - paradossalmente facilita solo l'allontanarsi dal problema fino ad arrivare ad ignorarne l'importanza, e rende difficile stabilire i mezzi e i meccanismi adeguati per combatterlo".

Da parte sua, Fabio Marchetti, condirettore scientifico della Fondazione Visentini mette l'accento sul fatto che "questo numero zero del rapporto sarà l'inizio di una serie di studi sul settore che svilupperemo nei prossimi anni e sarà interessante vedere le variazioni dei dati e dei fenomeni". Parlando del gioco online osserva come sia "più difficile il controllo" e in virtù di questo "va ripensato un po' tutto". Così come bisogna "ripensare il sistema di tassazione del gioco".

Partendo dai pregiudizi, sostiene Alejandro Pascual, consigliere di Confindustria Servizi Innovativi e Tecnologici in rappresentanza di Sistema Gioco Italia, "le decisioni del legislatore rischiano di distruggere tutto il buono che è stato fatto in questi anni, a causa dell'incremento della tassazione. Tra l'altro, limitare l'offerta di gioco e la sua distribuzione sul territorio potrebbero creare un ritorno all'illegalità". Mentre il sistema italiano dei giochi - controllato e sicuro - "è unico al mondo: ci sono 400.000 macchine collegate". Le garanzie del sistema sono date anche dalla formazione degli operatori, "una leva fondamentale".

Più che attaccarlo, bisogna difenderlo questo sistema, dice Pascual, a giudizio del quale "è singolare come oggi si attribuisca al gioco legalizzato la responsabilità del diffondersi della patologia correlata, mentre i dati della ricerca presentata oggi confortano nel senso di ridimensionare fortemente la portata del fenomeno, e della propensione degli italiani al gioco sovvertendo le normali logiche della domanda e dell'offerta". Dello stesso avviso Ferdinando Pagnoncelli, presidente Ipsos. "Il gioco non è la cosiddetta 'tassa dei poveri', anzi il contrario. Lo dimostra questa ricerca che riporta al centro il valore essenziale del gioco, ovvero quello ludico", a riprova che esso è parte integrante dell'utilizzo del proprio tempo libero.

Cerca in Resto al Sud



I Tweet di Resto al Sud

I miei Cinguettii

Publicità

Vorresti
promuovere
la tua attività su



SCOPRI LE NOSTRE SOLUZIONI!

Commenti Recenti

- > [mexsilvio](#) su [Avvistato squalo sulle coste del Salento: da comprendere il motivo](#)
- > [tenaglia](#) su [25 anni dopo torna a Palermo l'auto che scortò Giovanni Falcone](#)
- > [Renato Magurano](#) su [Dopo mille anni le reliquie di San Nicola andranno in Russia](#)
- > [Renato Magurano](#) su [Dopo mille anni le reliquie di San Nicola andranno in Russia](#)
- > [antonio](#) su [Dopo mille anni le reliquie di San Nicola andranno in Russia](#)
- > [Pegaso Gargo](#) su [Dopo mille anni le reliquie di San Nicola andranno in Russia](#)



CESENA

FORLÌ

RIMINI

RAVENNA

BOLOGNA

ALTRO

ATTUALITÀ

CRONACA

ECONOMIA

POLITICA

SPORT

NAZIONALI



BREAKING NEWS

Liceale suicida, testimoni in aula 'I genitori di Rosita sono cattivi' | VIDEO

VIDEO

EMILIA-ROMAGNA: Calano le imprese giovanili, tengono solo in agricoltura

HOME > NAZIONALI > GIOCHI, A 1 SU 2 PIACE L'AZZARDO MA POCHESSIMI ITALIANI SONO 'MALATI'

NAZIONALI

Giochi, a 1 su 2 piace l'azzardo ma pochissimi italiani sono 'malati'

BY REDAZIONE • 11 MAGGIO 2017 • 21 VISUALIZZAZIONI

Roma, 11 mag. (AdnKronos) – Italiani 'malati' di gioco? Sembrerebbe proprio di no, anche se a uno su due piace tentare la fortuna. Il 44,9% dei cittadini tra i 18 e i 75 anni, infatti, ha giocato almeno una volta nell'ultimo anno, ma solo lo 0,9% può considerarsi un 'giocatore problematico'. E' questo il dato-sintesi contenuto nel rapporto (al suo numero zero) della Fondazione Bruno Visentini su 'La percezione sociale del gioco d'azzardo in Italia', realizzata su incarico della Fundación Codere e coordinata da Fabio Marchetti e Luciano Monti, condirettori scientifici Fbv. Il rapporto, presentato oggi a Roma, rappresenta una "radiografia" del nostro Paese su come gli italiani si rapportano al gioco e traccia il loro identikit.

Dai dettagli dell'analisi, basata su 1.600 interviste a cura di Ipsos, emerge che "la stragrande maggioranza dei cittadini ha un rapporto sereno con il gioco pur nelle diversità culturali e territoriali", sottolinea Luciano Monti evidenziando il "grande rigore" speso per la ricerca "che restituisce una fotografia dei giocatori italiani per essere spunto di osservazioni e future conclusioni". Illustrando i dati, Monti rivela che i giocatori 'fisici' in Italia sono il 44,5%, di questi il 5,2% gioca anche online, mentre lo 0,4% gioca soltanto online (in totale i giocatori della Rete sono il 5,7%).

Ma chi è il giocatore tipo? Uno su due (il 47%) è laureato e ha un reddito alto (50%). La percentuale dei giocatori con bassa scolarizzazione è pari al 25%. Il gioco d'azzardo è diffuso in tutto lo Stivale ma ci sono più consumatori al Sud e nelle Isole sebbene la spesa media pro-capite è inferiore rispetto alla media nazionale (di circa 25 euro) e in relazione alle aree del Centro e e del Nord-Ovest dove si spende di più.

"Il gioco più amato dagli italiani – rivela ancora Monti – è il Gratta&Vinci, lo scelgono più donne che uomini, seguito dal Superenalotto (preferito da uomini), Lotteria Italia (più donne) e Lotto". Ma la percentuale maggiore di giocate è invece concentrata per quasi il 50% nelle Newslot e Videolottery.

Del 5,7% che si collega alla Rete per tentare la fortuna, "il 41,7% accede anche a siti illegali", sottolinea Monti parlando del gioco illegale. In generale il giocatore-web è un giovane uomo (25-34 anni), possiede un diploma di maturità, predilige le scommesse sportive e utilizza i siti per meno di 30 minuti al giorno.

Facendo riferimento ai 'giocatori problematici', Monti sottolinea invece che questa è una categoria che riguarda "pochi, solo lo 0,9%". Si tratta di uomini over 45, dalla bassa scolarizzazione, talvolta persone che hanno perso il lavoro e che quindi "tendono ad infoltire la categoria dei giocatori compulsivi". Il problema non è il gioco d'azzardo, sottolinea il Rapporto "ma il suo eventuale abuso o utilizzo non regolamentato".

Il gioco, sottolinea Pier Paolo Baretta, sottosegretario all'Economia, "costituisce un volano importante per la nostra economia (circa 1,1 del Pil), e nel settore risultano occupate direttamente e indirettamente, complessivamente circa 150.000 persone, tra i dipendenti dei Concessionari, dei gestori e dei produttori di apparecchi (complessivamente circa 30.000), lavoratori dell'indotto (manutenzione apparati tecnologici sul territorio, supporti commerciali, et.) e la forza lavoro che nei punti di vendita si dedica alla gestione dell'attività di gioco".

Baretta nel messaggio inviato agli organizzatori della presentazione del Rapporto Fbv (per impegni istituzionali non era presente) riassume i punti chiave della proposta del governo sulla riforma dei giochi. "E' urgente – dice – concludere la discussione aperta in sede di Conferenza Unificata con gli Enti Locali e le Regioni. Non si può più continuare in una situazione di confusione normativa, di eccesso di offerta di gioco, di crescita della ludopatia, di assenza di regole. Per questo abbiamo proposto di ridurre del 30% le slot, di dimezzare i punti di gioco e di adottare un equilibrato criterio di distanze, 150 metri, da luoghi sensibili".

"Spero si raggiunga un'intesa", aggiunge Baretta. Che ricorda che la lotta all'illegalità ha prodotto l'oscuramento di 6.000 siti di gioco d'azzardo online, ma per "garantire i migliori livelli di sicurezza" e "il rischio di accesso dei minori di età", serve un maggiore "inasprimento dei controlli" anche con l'attribuzione di poteri speciali alla polizia locale e "introdurre un nuovo modello di governance della vigilanza nel settore dei giochi e delle scommesse, basato anche sulla centralizzazione di qualunque dato o informazione giudiziaria riguardanti il gioco d'azzardo". Queste le misure che il governo vuole adottare per contrastare l'illegalità.



SAVIGNANO SUL R.:
33enne muore dopo
la cena a base di
sushi

27 APR 2017



LUGO: Matteo ucciso
da un edema
polmonare | VIDEO

15 APR 2017



CERVIA: Si
addormenta nel
bagno della disco.
Locale chiude e resta
bloccato

17 APR 2017



Il Rapporto presentato alla [Luiss](#), evidenzia [Giuseppe Di Taranto](#), membro del Comitato scientifico ristretto della Fondazione Bruno Visentini, “viola il tabù del gioco come ‘negatività’, sfata i luoghi comuni secondo i quali l’azzardo sia appannaggio delle classi più indigenti e che il Mezzogiorno sia la platea più grande”. Secondo Di Taranto quel che è necessario è proprio “cambiare atteggiamento sul concetto di negatività del gioco” perché invece “va considerato una delle maggiori forme di cultura”.

A sua volta José I. Cases Mendez, vicepresidente della Fundación Codere, che prima ricorda come in Spagna analoga inchiesta si svolge già da 8 anni (affidata all’Università Carlos III di Madrid) poi spiega: “il gioco problematico in Spagna raggiunge solo un 0.1 – 0.3% della popolazione adulta, cosa che, in termini assoluti, significa un intervallo compreso tra i 34.000 e i 100.000 residenti”. Nonostante sia importante rivolgere “attenzione” al fenomeno, resta “irresponsabile” affermare “che ci siano, in un paese come l’Italia o la Spagna, milioni di malati di ludopatia. Esagerare nei numeri – sostiene – paradossalmente facilita solo l’allontanarsi dal problema fino ad arrivare ad ignorarne l’importanza, e rende difficile stabilire i mezzi e i meccanismi adeguati per combatterlo”.

Da parte sua, Fabio Marchetti, condirettore scientifico della Fondazione Visentini mette l’accento sul fatto che “questo numero zero del rapporto sarà l’inizio di una serie di studi sul settore che svilupperemo nei prossimi anni e sarà interessante vedere le variazioni dei dati e dei fenomeni”. Parlando del gioco online osserva come sia “più difficile il controllo” e in virtù di questo “va ripensato un po’ tutto”. Così come bisogna “ripensare il sistema di tassazione del gioco”.

Partendo dai pregiudizi, sostiene Alejandro Pascual, consigliere di Confindustria Servizi Innovativi e Tecnologici in rappresentanza di Sistema Gioco Italia, “le decisioni del legislatore rischiano di distruggere tutto il buono che è stato fatto in questi anni, a causa dell’incremento della tassazione. Tra l’altro, limitare l’offerta di gioco e la sua distribuzione sul territorio potrebbero creare un ritorno all’illegalità”. Mentre il sistema italiano dei giochi – controllato e sicuro – “è unico al mondo: ci sono 400.000 macchine collegate”. Le garanzie del sistema sono date anche dalla formazione degli operatori, “una leva fondamentale”.

Più che attaccarlo, bisogna difenderlo questo sistema, dice Pascual, a giudizio del quale “è singolare come oggi si attribuisca al gioco legalizzato la responsabilità del diffondersi della patologia correlata, mentre i dati della ricerca presentata oggi confortano nel senso di ridimensionare fortemente la portata del fenomeno, e della propensione degli italiani al gioco sovvertendo le normali logiche della domanda e dell’offerta”. Dello stesso avviso Ferdinando Pagnoncelli, presidente Ipsos. “Il gioco non è la cosiddetta ‘tassa dei poveri’, anzi il contrario. Lo dimostra questa ricerca che riporta al centro il valore essenziale del gioco, ovvero quello ludico”, a riprova che esso è parte integrante dell’utilizzo del proprio tempo libero.

CONDIVIDI.



Autore



REDAZIONE

Cerca



SCEGLI LA TUA PROVINCIA

Cesena
Forlì
Rimini
Ravenna
Bologna
Altro

NEWSLETTER

Email

ISCRIVITI

SEGUICI SU



TELEROMAGNA24

Chi siamo
Privacy Policy
Advertising
Contatti