



EMBARGO FINO ALLE
ORE 10,00 DI MERCOLEDÌ
20 AGOSTO 2025

Scommesse, Sport e Media

Come la crescita delle scommesse sportive sta ridefinendo i modelli di business di leghe professionistiche e network televisivi

Ludovico Semerari
Coordinatore del Rapporto



Indice

Introduzione	3
Capitolo 1	
Normativa sul gioco d'azzardo in Italia	6
Capitolo 2	
Analisi comparativa della normativa sul gioco d'azzardo nei principali paesi europei	11
Capitolo 3	
Il mercato del gioco d'azzardo e delle scommesse sportive in Italia	15
Capitolo 4	
La dipendenza da gioco d'azzardo	23
Capitolo 5	
Il ruolo delle nuove tecnologie nel rivoluzionare il mercato del gioco d'azzardo	31
Capitolo 6	
Lezioni derivanti dagli Stati Uniti dopo la decisione della Corte Suprema	38
Conclusioni	45
Dataset e Bibliografia	48



Introduzione

Le scommesse sportive, diventate nel tempo un fenomeno di portata globale, con un mercato mondiale da 536 miliardi di dollari, stanno ormai incidendo pesantemente su settori industriali come i media e le leghe sportive¹ e si prevede che il mercato mondiale, guidato dalla crescita delle infrastrutture digitali e dalla diffusione della connettività wireless dovrebbe crescere ad un ritmo superiore al 10% l'anno tra il 2024 e il 2030. L'ascesa delle piattaforme online e il crescente utilizzo degli smartphone hanno cambiato il modo con cui i consumatori svolgono una serie di attività, tra cui le scommesse sportive.

Il nostro Paese, che ospita il mercato del gioco d'azzardo più grande d'Europa, non è esente da queste tendenze: con la digitalizzazione che annulla i confini geografici, gli operatori italiani si trovano a competere con marchi internazionali, mentre le autorità di regolamentazione devono adattarsi a un contesto influenzato dagli sviluppi globali.

Nello stesso tempo, le scommesse negli ultimi decenni hanno subito una profonda e radicale trasformazione. Sono passate dall'essere considerate un'attività marginale praticata in piccoli punti vendita o attraverso canali informali ad un mercato in continua crescita che è arrivato a rappresentare oltre il 20% del mercato del gioco d'azzardo in Italia². L'irrinunciabile passione degli italiani per lo sport – in particolare per il calcio – si fonde oggi con soluzioni tecnologiche moderne in grado di offrire esperienze di scommessa interattive, in tempo reale e personalizzate. Il panorama odierno delle scommesse sportive è caratterizzato dalla convergenza tra metodi tradizionali, come i punti vendita fisici, e piattaforme digitali. Tale integrazione non solo espande le opportunità di ricavo, ma crea anche nuovi flussi di reddito attraverso partnership pubblicitarie e mediatiche. Inoltre, l'adozione di tecnologie innovative ha consentito agli operatori di offrire ai consumatori soluzioni sempre più personalizzate. Questi possono ora accedere a dati in tempo reale, quote live e sistemi di analisi predittiva, che li aiutano, e spesso incentivano, nel piazzare una scommessa. I cambiamenti tecnologici hanno dunque elevato il gioco d'azzardo sportivo trasformandolo da un'attività di nicchia, che ruotava intorno alla schedina giocata al bar o in tabaccheria una volta a settimana, ad una vera e propria industria in grado di generare ricavi sempre maggiori.

Uno degli effetti immediati della crescita di questo comparto sull'industria dello sport è stato quello di aumentare il coinvolgimento del pubblico nei confronti degli eventi sportivi. Questo si traduce in un aumento degli ascolti televisivi e

¹ H2 Gambling Capital, Global Gambling Industry Generates \$536bn in 2023 with H2 Expecting 7% Growth Expected in 2024, 5 gennaio 2024.

² Statista, Gambling Market in Italy – Revenue and Activity Data, 2022.



quindi del valore degli spazi pubblicitari. D'altronde, quando si ha un interesse diretto nel risultato di una partita, si è più propensi a sintonizzarsi e a rimanere impegnati per tutta la durata dell'evento. Maggior coinvolgimento del pubblico però vuol dire anche maggiori entrate per le leghe e le squadre sportive professionistiche, nonché un incremento nel valore dei diritti televisivi.

Le scommesse hanno, tuttavia, un impatto multiforme sulla vita degli individui e sull'industria dello sport. Se da un lato contribuiscono alla crescita economica e migliorano il coinvolgimento dei tifosi, dall'altro pongono delle importanti sfide, sia in termini normativi (come, ad esempio, il contrasto alle attività di riciclaggio) sia per quanto riguarda la salute delle persone coinvolte, visto il rischio di dipendenza insito nel gioco d'azzardo. Un altro aspetto sensibile rilevato dall'Eurispes³, che lambisce anche il settore delle scommesse, riguarda l'esistenza di circuiti di gioco illegale segnalati da un numero importante di cittadini: quasi 4 italiani su 10 ne hanno conoscenza diretta o indiretta.

Il presente studio si propone di fornire un'analisi comprensiva e multidimensionale del fenomeno delle scommesse sportive in Italia. L'analisi è articolata sulla base di cinque capitoli. Il primo riguarda l'aspetto legale e normativo del fenomeno delle scommesse, in particolare verranno analizzati l'evoluzione della legislazione italiana e il passaggio dai sistemi di monopolio statale alle riforme digitali attuali. Tale analisi mira a chiarire come i cambiamenti normativi abbiano contribuito a modificare le pratiche di mercato, incentivando la concorrenza e, in parte, rafforzando le misure a protezione dei consumatori. Il secondo capitolo sarà incentrato su un confronto sul tema con gli altri Stati europei al fine di evidenziare e comprendere i diversi modelli legislativi esistenti. Il terzo capitolo analizzerà il fenomeno del gioco d'azzardo in Italia sia in relazione all'impatto economico sia per quanto riguarda nuove tendenze che si stanno diffondendo soprattutto tra i più giovani. Il quarto capitolo affronterà le implicazioni mediche e sociali della diffusione del gioco d'azzardo visto che, nonostante i notevoli benefici economici, l'espansione del gioco d'azzardo, soprattutto quello online, comporta rischi sociali e psicologici sostanziali. Il quinto capitolo sarà, infine, incentrato sul ruolo che le nuove tecnologie come l'Intelligenza artificiale o la blockchain stanno avendo nel rivoluzionare il settore dei giochi oltre che sui rischi e i vantaggi legati all'utilizzo di questi strumenti.

Lo studio si concluderà con un'analisi del caso americano dove, negli ultimi anni, si è assistito ad un vero e proprio boom delle scommesse. Gli Stati Uniti rappresentano un caso studio molto interessante per comprendere sia le future dinamiche di mercato del settore, sia le problematiche in termini sociali e di salute rispetto ad un mercato poco regolato e incentrato sull'utilizzo di piattaforme online.

I dati utilizzati in questo studio provengono principalmente da fonti ufficiali, soprattutto dalle pubblicazioni delle varie autorità nazionali incaricate di vigilare

³ Eurispes, *Rapporto Italia 2023*, Rubbettino Editore.



sul gioco d'azzardo – l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli in Italia. Per quanto riguarda i dati pubblicati da quest'ultima molti fanno riferimento all'ultimo "Libro Blu" pubblicato nel 2024 in cui sono presenti dati e statistiche al 2022. I dati dell'ADM relativi al 2024 invece sono stati estrapolati da una recente audizione parlamentare del sottosegretario al MEF, Federico Freni, in cui veniva analizzato il fenomeno del gioco d'azzardo per gli anni 2023 e 2024 (la pubblicazione del dataset complete da parte dell'ADM relativa al 2023 e 2024 dovrebbe avvenire entro dicembre 2025). L'analisi si è inoltre avvalsa di database come Statista, di specifici studi di settore e di ricerche accademiche.



Normativa sul gioco d'azzardo in Italia

CONTESTO STORICO DEL GIOCO D'AZZARDO IN ITALIA

L'industria delle scommesse sportive ha subito una straordinaria trasformazione negli ultimi vent'anni, trainata dalla rapida globalizzazione, da cambiamenti normativi, da avanzamenti tecnologici e dall'evoluzione dei comportamenti dei consumatori. Quello che una volta era un settore localizzato, dominato da regolamentazioni nazionali rigide, si è ora trasformato in un ecosistema globale interconnesso, dove operatori internazionali, investimenti transfrontalieri e innovazioni digitali modellano i mercati nazionali.

L'evoluzione del gioco d'azzardo in Italia è il riflesso di profonde trasformazioni economiche e culturali. Nel periodo immediatamente successivo alla Seconda Guerra Mondiale, il Governo italiano di allora introdusse controlli stringenti sul gioco d'azzardo, con l'obiettivo di finanziare gli sforzi per la ricostruzione di un Paese profondamente provato, con un'economia distrutta e in difficoltà. Lotterie statali e casinò venivano gestiti per generare entrate e supportare progetti di interesse pubblico. Un momento fondamentale di questa fase fu l'introduzione della legge n. 401/1989, che formalizzò il monopolio statale sul gioco d'azzardo, generando entrate annue comprese tra €800 e €900 milioni⁴.

Successivamente, negli anni Novanta e nei primi anni del Duemila, l'economia italiana attraversò una fase di liberalizzazione, che permise l'ingresso controllato di operatori privati nel mercato. Questa apertura portò a un aumento significativo dei ricavi, segnando un punto di svolta nel passaggio da un sistema chiuso a uno competitivo e diversificato.

La fase più rivoluzionaria si è verificata con l'avvento dell'era digitale, iniziata intorno al 2018. La rapida diffusione delle tecnologie digitali, unita all'adozione massiccia degli smartphone e alla connettività in banda larga, ha trasformato radicalmente il modo in cui i consumatori scommettono. In risposta a questo cambiamento, l'ADM ha introdotto il "Regolamento sui Giochi Online" nel 2022, aprendo così un nuovo scenario operativo che ha espanso notevolmente il mercato complessivo. Questa rivoluzione digitale, come si vedrà, ha non solo modificato le modalità di scommessa, ma ha anche facilitato una più ampia interconnessione tra strumenti tradizionali e piattaforme innovative.

⁴ European Gaming and Betting Association (EGBA), *Comparative Regulatory Documents in Europe*, 2021.



INTRODUZIONE AL QUADRO NORMATIVO ITALIANO

Il quadro normativo per il gioco d'azzardo in Italia ha subito una notevole evoluzione, passando da un rigido sistema di controllo statale nel dopoguerra a una struttura più moderna maggiormente in grado di adattarsi alle esigenze di un mercato sempre più dinamico e digitalizzato. In questo capitolo verrà tracciato un quadro generale delle principali tappe legislative e dei principali modelli di tassazione e protezione dei consumatori che attualmente sostengono il mercato italiano.

TABELLA 1

Principali tappe legislative in Italia

Periodo/Normativa	Caratteristiche
Dopoguerra - Anni Ottanta	Monopolio statale; controlli rigorosi
Legge n. 401/1989	Formalizzazione del monopolio statale
Anni Novanta - Primi anni 2000	Liberalizzazione; ingresso di operatori privati
2018 - Presente	Trasformazione digitale; "Regolamento sui Giochi Online"

Fonte: Elaborazione Eurispes su dati ADM, EGBA.

SORVEGLIANZA ISTITUZIONALE E ORGANISMI DI REGOLAMENTAZIONE

Una componente chiave del successo del quadro normativo italiano è rappresentata dalla sorveglianza istituzionale esercitata dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM). Quest'ultima è responsabile dell'emissione di licenze, dell'esecuzione di audit regolari, dell'applicazione di sanzioni per garantire il rispetto delle normative e, più in generale da tutte le attività di controllo legate al contrasto del gioco illegale. Più nello specifico, l'ADM si occupa di effettuare controlli su: Concessionari, Esercizi di gioco, Siti Web e sui Sistemi di gioco. Nel 2021, l'ADM aveva rilasciato circa 8.000 licenze per i punti vendita fisici e 200 licenze per gli operatori online. Il numero di esercizi controllati nel 2022 per il settore Giochi è stato di 22.576. Equivalenti al 22,18% di tutti gli esercizi censiti sui sistemi ADM⁵. Per quanto riguarda il settore online, nel 2022, l'ADM aveva registrato circa 240mila tentativi di accesso a piattaforme web illegali. L'attività di controllo dell'Agenzia in questo campo ha portato all'inibizione di ben 261 siti web irregolari (+32,4% rispetto al 2021).

TABELLA 2

Metriche di Sorveglianza dell'ADM (2021-2022)

Indicatore	Gioco Fisico	Gioco Online	Totale
Licenze rilasciate (2021)	8.000	200	8.200
Violazioni amministrative (2022)	3.320	—	3.320
Sanzioni irrogate (2022)	2.690	—	2.690
Siti Web inibiti (2022)	---	261	261

Fonte: Elaborazione Eurispes su dati ADM.

⁵ Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, *Report Annuale*, 2021 e 2022.



TASSAZIONE E RACCOLTA DELLE ENTRATE⁶

Il sistema di tassazione italiano sul gioco d'azzardo, che nel 2024 aveva generato circa 11,5 miliardi di euro in introiti per lo Stato, si basa su un modello misto che differenzia tra Gioco Fisico e Gioco Online:

- *Gioco Fisico*: viene applicata una tariffa fissa per scommessa, solitamente intorno a €0,05–€0,10.
- *Gioco Online*: è soggetto a una tassa basata sul Gross Gaming Revenue (GGR), con aliquote che variano dal 10% al 20%.

REQUISITI DI LICENZA

Gli operatori devono conformarsi ad una serie di requisiti e regolamentazioni, volti a garantire un elevato livello di protezione per i consumatori e a mantenere l'integrità del mercato. Tra questi i più importanti sono senza dubbio i Requisiti di Licenza che gli operatori devono soddisfare, tra cui si possono citare:

- *Stabilità finanziaria*: Devono dimostrare adeguate riserve di capitale, con soglie minime generalmente superiori a €10 milioni per gli operatori online.
- *Conformità tecnica*: L'impiego di sistemi IT sicuri, con crittografia minima a 256 bit e monitoraggio continuo per prevenire frodi e proteggere i dati.
- *Protocolli operativi*: Volti ad implementare misure di protezione del consumatore, come i programmi di autoesclusione e audit regolari per verificare la conformità alle normative.

NORMATIVE OPERATIVE E PUBBLICITARIE

Oltre ai requisiti di licenza, gli operatori devono rispettare ulteriori normative come:

- *L'aggiornamento in tempo reale delle quote*: sistemi automatizzati devono aggiornare le quote in tempo reale durante gli eventi live per garantire equità e trasparenza.
- *Restrizioni pubblicitarie*: la pubblicità delle scommesse è consentita solo dopo le 21:00 e deve includere messaggi obbligatori sul gioco responsabile, al fine di tutelare i consumatori più vulnerabili. Queste restrizioni, soprattutto per quanto riguarda le scommesse, come si vedrà meglio in seguito, vengono però facilmente aggirate dagli operatori.

⁶ Per una completa analisi sui diversi livelli di tassazione applicati in Italia si veda: Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, *Report Annuale*, pag. 151.



- *Reportistica*: gli operatori devono inviare report periodici dettagliati all'ADM che documentano l'attività, le scommesse piazzate e il rispetto delle norme di protezione.

MISURE DI PROTEZIONE DEL CONSUMATORE

Infine, per ridurre i rischi associati al gioco d'azzardo, la legislazione italiana prevede una serie di norme volte a ridurre il rischio di dipendenza patologica. Tra queste si possono citare:

- *Programmi di autoesclusione*: sistemi obbligatori che permettono ai consumatori di escludersi, preventivamente, dalle scommesse. Dal 2018, più di 150.000 utenti hanno scelto di utilizzare questo tipo di programmi al fine di autoescludersi dal gioco.
- *Limiti di spesa*: sono delle auto imposizioni che gli utenti scelgono di adottare per limitare ad una cifra predefinita la spesa giornaliera e settimanale. Uno studio pubblicato sullo European Journal of Public Health ha dimostrato come i limiti di spesa abbiano contribuito a ridurre di circa il 12% la frequenza di scommesse eccessive.
- *Campagne di sensibilizzazione*: iniziative volte a sensibilizzare l'opinione pubblica sul gioco patologico aumentando la consapevolezza dei rischi legati al gioco d'azzardo.

PRIVACY E PROTEZIONE DATI

Per quanto riguarda la privacy e la protezione dei dati in Italia si fa riferimento alla normativa generale riguardante la privacy e l'utilizzo di dati per cui, ad esempio:

- la profilazione a fini commerciali è consentita solo se conforme al Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati (GDPR);
- l'uso di algoritmi per classificare gli utenti ("a rischio abbandono" o "alto valore") non può avvenire in modo opaco o discriminatorio;
- è vietato utilizzare i dati per influenzare comportamenti in modo manipolativo, soprattutto se si tratta di soggetti vulnerabili (minori o persone con disturbi da gioco).

Inoltre, nel settore del gioco d'azzardo, si applicano anche le linee guida dell'ADM che impongono obblighi aggiuntivi in materia di gioco responsabile e tutela del consumatore, soprattutto per quanto riguarda le fasce di popolazione più fragili. Per cui, ad esempio, è possibile tracciare e profilare un utente solo se: c'è un consenso esplicito e documentato, l'utente è informato in modo trasparente, i dati sono trattati in modo proporzionato e sicuro, non si violano i principi di correttezza, minimizzazione e finalità. Al contrario, non è consentito che i dati vengano raccolti



senza consenso valido, che la profilazione sia occulta o discriminatoria e che si usino tecniche manipolatorie per spingere al gioco eccessivo. Va evidenziato come l'aspetto legato alla tutela dei dati sia uno degli aspetti fondamentali nella protezione dei consumatori e nel contrasto alle dipendenze.

LA RIFORMA DEL COMPARTO ONLINE DEL 2022

Ad aprile 2022 è stato pubblicato in Gazzetta Ufficiale il decreto legislativo sul riordino del settore dei giochi. Il decreto si occupa di rinnovare la normativa vigente in materia di gioco pubblico con particolare riferimento al settore online.

I punti principali della riforma riguardano: A) Una ridefinizione di tutte le tipologie di giochi in denaro per i quali è consentita la raccolta ai concessionari inclusa una clausola che allarga il campo «ad ulteriori giochi svolti in modalità virtuale, anche attraverso il metaverso, purché istituiti e regolamentati». B) La registrazione all'interno di un albo dei "Punti Vendita Ricariche", ovvero i locali dove vengono svolte attività legate ai conti di gioco come l'apertura, la ricarica, etc. C) L'aumento nel costo delle licenze passate da 200mila a 7 milioni di euro. D) Ulteriori norme volte a contrastare il fenomeno del gioco illegale incentrate principalmente tra lo scambio di dati e informazioni tra i concessionari autorizzati ed una serie di Istituzioni pubbliche come l'ADM, la Banca d'Italia e la Guardia di Finanza. E) L'imposizione di requisiti più rigidi per gli aspiranti concessionari in termini di solidità finanziaria, trasparenza, sicurezza informatica e gioco responsabile.

Per quanto riguarda quest'ultimo aspetto i concessionari dovranno: investire fino allo 0,2% dei ricavi, per un massimo di un milione di euro, in campagne di sensibilizzazione e dovranno predisporre delle sezioni con informazioni sul gioco problematico e sui sistemi di prevenzione. Inoltre, ai giocatori verranno fatti comparire messaggi sullo schermo con informazioni relative alla durata e alla spesa della sessione di gioco.

Nonostante i significativi progressi, permangono alcune sfide, in particolare in termini di uniforme applicazione delle norme a livello regionale e di adeguamento rapido ai cambiamenti tecnologici in atto, soprattutto per quanto riguarda la normativa sulla privacy e il tracciamento. Sotto questo punto di vista, le possibili implicazioni legate alla manipolazione dei dati imporrebbero un'ulteriore riflessione sull'efficacia dei sistemi di protezione. D'altronde, i rischi di abuso insiti nella profilazione delle abitudini di consumo di un giocatore d'azzardo sono evidenti. Infine, sarebbe opportuno rivedere singoli aspetti della normativa come, ad esempio, la legislazione riguardante il divieto di pubblicità data la facilità con cui questa normativa viene aggirata dai vari operatori. Soprattutto, come si vedrà meglio dall'analisi del quinto capitolo, sarà necessario un costante e continuo adeguamento delle normative per stare al passo con cambiamenti tecnologici estremamente rapidi e in grado di modificare profondamente le abitudini dei consumatori.



Capitolo 2

Analisi comparativa della normativa sul gioco d'azzardo nei principali paesi europei

INTRODUZIONE

Questo capitolo si propone di confrontare il quadro normativo italiano con quello degli altri Stati europei. L'obiettivo è identificare le migliori pratiche, le criticità e le opportunità di miglioramento che possano servire da guida per potenziali riforme del sistema italiano. Quello che si vuole mettere in luce riguarda il fatto che ogni normativa sul tema deve trovare un necessario bilanciamento tra la protezione dei consumatori (visti gli effetti nocivi del gioco d'azzardo) e la crescita economica intesa sia in termini di entrate fiscali sia di crescita del mercato. In questo contesto, il confronto a livello europeo risulta particolarmente interessante tre differenti modelli di regolamentazione del gioco d'azzardo molto diversi tra loro, ognuno con pregi, difetti e criticità specifiche.

Come si diceva, la regolamentazione delle scommesse sportive in Europa varia notevolmente da paese a paese, in base ad una serie di elementi come, ad esempio, le tradizioni legali, le priorità economiche o gli atteggiamenti culturali nei confronti del gioco d'azzardo. Mentre alcuni Stati adottano modelli liberalizzati, favorendo la concorrenza, altri mantengono monopoli di Stato o impongono severe restrizioni per controllare i rischi legati al gioco. Di seguito, verranno analizzati i principali approcci adottati in Europa e le loro implicazioni su di una serie di aspetti come le entrate statali, la partecipazione dei giocatori e i volumi di denaro speso.

MERCATI LIBERALIZZATI (REGNO UNITO, SPAGNA, MALTA, DANIMARCA)

Tra i mercati più aperti e con strutture legislative più liberalizzate si possono citare quello del Regno Unito, della Spagna, della Danimarca e di Malta. A grandi linee si può affermare come in questi paesi siano stati adottati modelli più aperti in cui operatori privati, dotati di regolare licenza, possono offrire servizi di scommesse sportive in un ambiente competitivo. Le normative in questi paesi, pur concentrandosi sulla protezione dei consumatori, su meccanismi di tassazione equa e su misure di gioco responsabile, tendono a garantire un accesso più ampio e facilitato al gioco d'azzardo rispetto ad altri Stati. Le caratteristiche principali



della struttura normativa presente in questi paesi possono essere riassunte come segue:

- gli operatori devono ottenere una licenza e rispettare le norme per la prevenzione del riciclaggio di denaro;
- la tassazione è basata sul Gross Gaming Revenue (GGR), con una percentuale sulle entrate generate dagli operatori;
- le scommesse fisiche e online sono entrambe permesse, con regolamenti chiari per entrambe le modalità;
- restrizioni pubblicitarie, in particolare per proteggere i giocatori vulnerabili.

Le principali implicazioni legate a questo tipo di regolamentazione riguardano: a) un'elevata partecipazione dei giocatori dovuta ad una maggiore concorrenza tra operatori diversi che tende ad incoraggiare una maggiore accessibilità e un maggiore coinvolgimento degli stessi; b) una maggiore spesa per giocatore, viste le minori restrizioni presenti in termini di puntate massime e numero di scommesse effettuabili; c) maggiori entrate fiscali per lo Stato, visto quanto detto ai due punti precedenti. A dimostrazione di ciò si può citare il caso del Regno Unito, uno dei mercati maggiormente liberalizzati in Europa in cui, secondo dati della UK Gambling Commission (l'ente che si occupa di regolare il settore del gioco d'azzardo) nel 2022 il solo settore delle scommesse sportive ha generato circa 2,3 miliardi di sterline di guadagni per lo Stato.

MERCATI MONOPOLISTICI (FRANCIA, FINLANDIA, NORVEGIA, SVEZIA)

Il secondo gruppo di paesi, che include Stati come la Francia e i Paesi scandinavi, adotta un modello incentrato sul monopolio di Stato, in cui le scommesse sono offerte esclusivamente da enti controllati dal Governo. Questo approccio garantisce un controllo diretto sul mercato, potenzialmente una maggiore tutela dei consumatori ma, oltre a limitare l'innovazione e la competitività, genera introiti tendenzialmente minori rispetto a quanto accade nei mercati più liberalizzati. Le caratteristiche principali di questo modello riguardano:

- la presenza di un unico operatore di Stato che gestisce il settore delle scommesse (ad esempio, Française des Jeux in Francia, Veikkaus in Finlandia);
- un'offerta spesso limitata a sport e lotterie;
- un livello di tassazione sul gioco più alto rispetto ai mercati liberalizzati;
- misure a protezione dei giocatori più stringenti come, ad esempio, limiti di deposito e programmi di autoesclusione.

Le principali implicazioni di questo modello riguardano la presenza di entrate statali maggiormente garantite poiché i ricavi generati sono totalmente pubblici,



un livello di partecipazione dei giocatori minore in quanto l'assenza di concorrenza spesso riduce l'attrattiva per i giocatori. Quanto detto ha come principale effetto quello di avere volumi di scommesse più basse in questi paesi rispetto a quanto non accada nei paesi in cui il mercato è maggiormente liberalizzato e le piattaforme di gioco competono per accaparrarsi i giocatori. Uno degli effetti negativi di questo modello riguarda la possibilità che un numero consistente di giocatori si rivolga a piattaforme o siti offshore non regolamentati dallo Stato in cui non sono presenti limiti di deposito o di spesa e che vengono spesso gestiti da organizzazioni criminali. Quest'ultimo aspetto è stato messo in luce dalla Finnish Gaming Authority in una recente pubblicazione in cui si evince come la più incisiva supervisione normativa e la presenza di un monopolista pubblico (Veikkaus) che controlla tutte le attività legate al gioco d'azzardo, abbia avuto come effetto negativo quello di spingere molti giocatori verso un maggior utilizzo di piattaforme internazionali.

MERCATI RESTRITTIVI (GERMANIA, POLONIA, SVIZZERA, AUSTRIA)

Infine, esistono dei mercati che, seppur liberalizzati, adottano una serie di norme estremamente restrittive volte a disincentivare il più possibile il gioco d'azzardo. Ad esempio, in Germania, come evidenziato dalla European Gaming Association, gli operatori che vogliono entrare nel mercato devono ottenere una licenza federale sotto il Glücksspielstaatsvertrag (Trattato sul Gioco d'Azzardo). Sebbene questa serva a garantire la conformità alla normativa, il livello di tassazione imposto agli operatori (il 5,3% sulle entrate) è sufficientemente alto da disincentivare gli operatori internazionali dal partecipare al mercato tedesco. Più in generale si può affermare che questi paesi abbiano adottato delle normative altamente restrittive volte a limitare il gioco d'azzardo, come l'imposizione di severi limiti sulle modalità di scommessa, sulla pubblicità o sull'accesso a piattaforme online. Le principali caratteristiche di questo modello riguardano:

- un numero limitato di operatori con licenza;
- un livello di tassazione molto elevato per gli operatori, che spesso scoraggia l'ingresso nel mercato;
- la presenza di severe restrizioni pubblicitarie (come il divieto, presente in Germania, di corrispondere un bonus di benvenuto ai nuovi giocatori);
- una serie di imposizione sui limiti di deposito, e sulle quantità massime che si possono giocare al fine di ridurre i rischi di gioco compulsivo.

In questo contesto, le principali implicazioni riguardano un livello più basso di entrate derivante dal gioco d'azzardo, un minor numero di giocatori attivi e, come visto nel caso dei sistemi gestiti da monopolio pubblico, una maggiore tendenza da parte dei consumatori a rivolgersi a piattaforme offshore al fine di aggirare le restrizioni legislative.



IL SISTEMA ITALIANO

L'Italia in tema di gioco d'azzardo adotta una normativa che può essere definita "mista". Da un lato, vengono adottate una serie di norme assimilabili a quelle dei mercati più liberalizzati in termini di numero di operatori e di rilascio di licenze. Dall'altro, il forte controllo esercitato dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli sull'intero settore ricorda i sistemi monopolistici. Ad esempio, per quanto riguarda la struttura di mercato, nel nostro Paese è consentita la presenza di operatori privati (rendendo il sistema più aperto di quanto non accada in paesi come la Francia o la Finlandia) ma il rilascio di licenze avviene attraverso procedure più rigide rispetto a paesi come la Spagna e il Regno Unito dove sono presenti procedure molto più snelle.

Anche in termini di tassazione si adotta un sistema misto con tariffe fisse per le scommesse fisiche e tasse sul GGR per le scommesse online, posizionando il nostro Paese a metà tra il modello tedesco e quello spagnolo. Per quanto riguarda la protezione dei consumatori, in Italia vengono applicate una serie di misure come l'autoesclusione, i limiti di spesa e le restrizioni pubblicitarie ma con un approccio meno restrittivo rispetto alla Germania: ad esempio, è consentito agli operatori di offrire un bonus per il primo deposito al fine di incentivare gli utenti a registrarsi su di una determinata piattaforma.

Anche nel nostro Paese però esiste la concorrenza delle piattaforme offshore e dei sistemi di scommesse clandestine che, spesso gestite dalla criminalità organizzata, permettono ai giocatori di scommettere somme molto più elevate di quanto legalmente consentito. Al riguardo, basti pensare ai recenti casi di cronaca che hanno coinvolto diversi calciatori dove un gruppo affiliato alla criminalità organizzata gestiva un giro di scommesse clandestine utilizzando un negozio di gioielli come copertura per giustificare, attraverso l'acquisto fittizio di orologi o altri oggetti di valore, il movimento di grossissime somme di denaro.



Capitolo 3

Il mercato del gioco d'azzardo e delle scommesse sportive in Italia

INTRODUZIONE

Il mercato del gioco d'azzardo in Italia è tra i più grandi in Europa e sta vivendo una rapida evoluzione, in termini sia di ricavi complessivi sia di penetrazione digitale. Diversi studi di settore prevedono che il mercato del gioco d'azzardo in Italia continuerà a crescere a ritmi del 5% annuo fino al 2030⁷; in questo capitolo verrà data una panoramica del mercato del gioco d'azzardo in generale e di quello delle scommesse sportive in particolare. Verrà inoltre esaminato come i progressi tecnologici abbiano alimentato la crescita del settore, evidenziando alcune delle modifiche strutturali che coinvolgono il comparto del gioco d'azzardo.

PANORAMICA DEL MERCATO DEL GIOCO D'AZZARDO IN ITALIA

Nel 2024 l'ammontare totale giocato dai cittadini italiani è stato di oltre 157 miliardi, il 6,5% in più rispetto al 2023 quando ci si era fermati a 146 miliardi di euro. Per quanto riguarda le entrate statali, nel 2024, dal sistema dei giochi sono entrati circa 11,5 miliardi di euro nelle casse dello Stato. Dato che risulta sostanzialmente in linea con quello degli anni precedenti poiché, nel 2022, gli introiti per l'Erario erano stati di 11 miliardi di euro⁸. La raccolta pro capite, calcolata sulla popolazione maggiorenne residente in Italia censita dall'Istat nel 2024, è stata di circa 2.500 euro a persona. A livello europeo l'Italia rappresenta il più grande mercato del gioco d'azzardo, con un Gross Gaming Revenue (GGR) di 21,5 miliardi di euro nel 2023 (+4,38% rispetto all'anno precedente), seguita dal Regno Unito con 19,8 miliardi di euro, dalla Germania con 14,4 miliardi di euro e dalla Francia con 14,0 miliardi di euro⁹. Il Gross Gaming Revenue, o spesa lorda, indica la spesa degli italiani al netto delle vincite: si tratta dell'indicatore del mercato del gioco per eccellenza e misura la spesa reale dei giocatori; viene calcolata come la differenza tra la raccolta e le vincite. Infine, da rilevare come il settore in maggior crescita all'interno del comparto giochi riguarda le scommesse virtuali, cresciute del 18,1% nel corso del 2024.

⁷ Mihaela, *Italy iGaming Market Research Report*, Igaming today, 30 gennaio 2025.

⁸ Dati forniti dal Sottosegretario al MEF, Federico Ferri, in un'audizione parlamentare del maggio 2025.

⁹ European Gaming and Betting Association, *Gambling Market Revenue and Online Share by Country* (2023), 24 marzo 2025.

**TABELLA 3****Raccolta totale e introiti per l'Erario 2004-2024**Dati in miliardi di euro
Anni 2004-2024

Anno	Raccolta	Introiti per l'Erario
2004	25,6	7,3
2015	88,2	8,7
2018	106	10,2
2020	88,2	7,2
2021	95,7	8,4
2022	136	11,2
2024	157,4	11,5

Fonte: Elaborazione Eurispes su dati ADM e Pressgiochi.

Dall'analisi della tabella 3 emergono con chiarezza due aspetti fondamentali del mercato del gioco d'azzardo in Italia. Il primo riguarda la già citata crescita del settore dato che, con l'eccezione del 2020 in cui il mercato si è contratto a causa degli effetti della pandemia, per ogni anno preso in esame la raccolta è cresciuta a ritmi compresi tra il 10 e il 20% annui. Il secondo dato che colpisce riguarda lo scarto tra l'incremento nella raccolta e quello nelle entrate fiscali. Tra il 2004 e il 2024 le entrate fiscali sono aumentate del 57,5% passando da 7,3 a 11,5 miliardi. Nello stesso periodo la raccolta è aumentata del 515% passando da 25,6 a 157 miliardi di euro. Lo scollamento tra crescita della raccolta e incremento delle entrate erariali è dato da una molteplicità di fattori, tra cui si possono citare il fatto che la tassazione si è progressivamente spostata dal volume raccolto al margine lordo (GGR), cioè la differenza tra puntate e vincite e questo ha ridotto il peso fiscale effettivo sulla raccolta; al fatto che il gioco online, cresciuto enormemente negli ultimi dieci anni, è spesso tassato con aliquote più contenute rispetto a quello fisico. Inoltre, l'aumento della restituzione in vincite (soprattutto nei giochi online e slot digitali) riduce la base imponibile utile al fisco. Infine, vanno tenute presenti anche possibili strategie di ottimizzazione fiscale messe in atto da alcune multinazionali del settore che operano in Italia. Il risultato finale è che, a fronte di un'espansione senza precedenti del comparto, lo Stato incassa proporzionalmente molto di meno ponendo una serie di interrogativi sull'equità e l'efficienza fiscale di un sistema che, di fatto, contribuisce ad incentivare ulteriormente la dimensione online che, per una serie di motivi che verranno analizzati meglio nel corso dello studio, presenta molti più rischi del gioco fisico.

GIOCO FISICO VS, GIOCO ONLINE

Per quanto riguarda le differenze tra canale fisico e canale online si può evidenziare come sul primo, nel 2024, siano stati giocati circa 65,3 miliardi di euro, di cui 48,8 miliardi sono tornati nelle tasche degli utenti (pari al 74,7%); pertanto la GGR è stata di circa 16,5 miliardi di euro. Sul canale telematico, invece, nel 2024, il giocato totale è stato di circa 92 miliardi di euro. In questo caso la spesa effettiva, ovvero la differenza tra quanto giocato e quanto restituito in vincite, è stata di circa



5,1 miliardi di euro. L'aspetto che colpisce maggiormente in questo caso è dato dalla vertiginosa crescita fatta registrare dal comparto online a partire dal 2020. Ad esempio, la raccolta fisica nel 2019 era stata di oltre 74 miliardi di euro, circa il 12% in più di quanto non sia stata nel 2024. L'altro dato che colpisce, e dimostra la tendenza da parte degli utenti a prediligere sempre di più il canale telematico, riguarda l'allargamento della forbice tra gioco online e gioco fisico avvenuta tra il 2023 e il 2024. Nel 2023 il 45,3% delle giocate veniva piazzato in strutture fisiche contro il 54,7% online. Nel 2024 questo dato era passato al 41,5% per il gioco fisico e al 58,5% per l'online. In sostanza lo scarto tra gioco fisico e quello online nell'arco di un anno è passato da 9,44 a 17 punti percentuali in favore del gioco online.

Un'importante considerazione da fare quando si parla delle differenze tra rete fisica e quella online riguarda le ricadute economiche e occupazionali che queste hanno sull'economia nazionale. In questa direzione un recente studio pubblicato da Nomisma evidenzia come il valore aggiunto creato dal settore dei giochi pubblici su rete fisica in termini di impatto diretto, indiretto e indotto contribuisce per l'1,1% del Pil nazionale. In particolare, le imprese attive nella concessione, gestione e distribuzione dei giochi pubblici su rete fisica hanno prodotto nel 2024 un valore aggiunto complessivo di 20,8 miliardi di euro. Di questi, 6,2 miliardi sono riconducibili all'effetto diretto generato dagli 85.000 esercizi presenti nel nostro Paese. Inoltre, come ripetutamente osservato anche in precedenti studi sul tema condotti dall'Eurispes, la presenza di una rete fisica strutturata e capillare contribuisce alla salvaguardia della legalità sul territorio e assume un ruolo estremamente importante nel sostegno alle attività di prevenzione e gestione del disturbo da gioco d'azzardo. In questo contesto la crisi che sta vivendo il comparto fisico rischia di produrre effetti negativi sia in termini di aumento delle dipendenze sia in termini fiscali, dato che uno dei motivi del calo delle entrate in rapporto all'aumento della raccolta è legato proprio ai diversi tipi di prelievi presenti nei due comparti. Sotto questo punto di vista, infine, non si può che auspicare una rapida e incisiva riforma del settore fisico che, a differenza dell'online che è già stato riformato, è in attesa, da anni, di un intervento del legislatore.

DIFFERENZE ANAGRAFICHE E REGIONALI

In relazione alle differenze anagrafiche un dato da cui partire è quello legato all'apertura di conti online nel 2022 diviso per fasce d'età. Dall'analisi della tabella 4 emerge come oltre il 50% dei conti attivi in Italia sia detenuto da persone con un'età compresa tra i 18 e i 34, dato che sale a circa il 75% se si considera anche la fascia d'età 35-44 anni. Questo dimostra una netta propensione delle classi più giovani a prediligere il settore online. Specificatamente ai più giovani (18-24 anni), questi hanno aperto quasi il 44% dei loro conti nel corso del 2024, segno di forte propensione all'innovazione e di un interesse verso il mondo del gioco d'azzardo visto che, in molti casi, si tratta dell'apertura del primo conto su di una piattaforma di gioco. Per quanto



riguarda le fasce d'età comprese tra i 25 e i 64 anni il rapporto tra conti aperti e conti attivi si aggira tra il 22% e il 25%. Il dato in questo caso indica la presenza di una clientela più strutturata con un minore turnover rispetto ai più giovani e probabilmente si tratta di utenti che bilanciano canali tradizionali e digitali.

TABELLA 4

Ripartizione del numero dei conti online attivi e aperti nel 2022 per fasce d'età

Fasce d'età	Conti aperti nel 2022	Totale conti attivi	Incidenza % (aperti/attivi)
18-24 anni	1.599.709	3.658.515	43,7%
25-34 anni	1.243.579	4.939.445	25,2%
35-44 anni	795.292	3.369.290	23,6%
45-54 anni	698.431	2.839.682	24,6%
55-64 anni	374.470	1.632.938	22,9%
65-74 anni	139.144	621.844	22,4%
75+ anni	50.076	203.686	24,6%
Totale	4.900.701	17.265.400	/

Fonte: Elaborazione Eurispes su dati ADM.

Andando ad osservare le differenze a livello regionale in termini di apertura di nuovi conti (tabella 5) emergono una serie di dati particolarmente interessanti. Innanzitutto, emerge una netta differenza tra le regioni del Nord e quelle del Sud considerando l'apertura di nuovi conti in rapporto alla popolazione totale. Ad esempio, la Campania vale il 16,1% di tutte le aperture, a fronte di circa il 9,7% della popolazione nazionale: un vero e proprio over-performance che suggerisce un rapido passaggio al digitale in aree tradizionalmente legate allo sportello fisico. Anche Sicilia (11,1%) e Puglia (8,5%) confermano questa tendenza. Tra le possibili spiegazioni di questi dati si possono evidenziare una serie di elementi come la presenza di una popolazione più giovane, tassi più elevati di lavoro autonomo o saltuario, l'efficacia di una serie di offerte e pubblicità come il bonus primo deposito, il cashback, conti zero-fee e servizi in app. Al contrario, Lombardia (13,4%) e Lazio (10,8%), pur essendo rispettivamente la prima e la seconda regione per popolazione, si attestano lievemente sotto la loro "quota demografica teorica". Questo, probabilmente, perché il mercato online di queste regioni è già ben strutturato.

TABELLA 5

Ripartizione percentuale dei conti online aperti nel 2022 per regione di residenza dell'utente

Dati in percentuale

Regione	% conti online aperti nel 2022
Campania	16,12
Lombardia	13,38
Sicilia	11,05
Lazio	10,79
Puglia	8,45
Piemonte	5,91
Toscana	5,51
Veneto	5,51
Emilia-Romagna	4,90
Calabria	3,03



Sardegna	3,00
Marche	2,29
Umbria	2,23
Liguria	2,08
Trentino-Alto Adige	1,30
Abruzzo	1,23
Basilicata	1,01
Friuli-Venezia Giulia	0,90
Molise	0,51
Valle d'Aosta	0,16
Estero	0,18

Fonte: Elaborazione Eurispes su dati ADM.

Dall'analisi della tabella 6, invece, emerge come la Lombardia resti la prima regione per raccolta totale (€ 24,8 mld), ma come sia quasi in perfetto equilibrio tra filiali e canale digitale (50,1% vs 49,9%). La Campania, pur seconda per volumi complessivi (€ 20,6 mld), mostra una rapida crescita del settore online con il 63,5% della raccolta che arriva dal digitale, segno di un'utenza più ricettiva verso questo canale. Per quanto riguarda la spesa pro capite offline, Lombardia (€ 376) e Campania (€ 375) sono praticamente appaiate con valori superiori alla media nazionale, segno di capillarità ed efficacia della rete fisica. In relazione alla spesa pro capite online, questa è dominata dal Sud con la Campania prima in classifica con €163 a testa, seguita dalla Sicilia (€ 146) e dalla Puglia (€ 132). Al contrario, Veneto ed Emilia-Romagna stentano a superare i 73 euro pro capite. In generale, è tutto il Sud Italia ad avere una maggiore propensione ad utilizzare il canale online, dato che Campania, Sicilia e Puglia presentano tassi di spesa pro capite tra le due e le tre volte maggiori di quanto non accada nelle regioni del Nord. Inoltre, si può osservare come il canale fisico mostri dati molto simili tra le diverse regioni a dimostrazione del fatto che, più che avere una maggiore tendenza al gioco d'azzardo, al Sud si è avuta una maggiore penetrazione delle piattaforme online.

TABELLA 6

Raccolta totale (gioco fisico + online) e la spesa effettiva pro capite nelle principali regioni italiane

Anno 2024

Regione	Raccolta totale (€ mln)	Raccolta fisico (€ mln)	Raccolta online (€ mln)	Spesa pro capite fisico (€)	Spesa pro capite online (€)
Lombardia	24.841,52	12.455,08	12.386,45	376,46	78,43
Campania	20.584,41	7.508,09	13.076,31	374,58	163,35
Lazio	16.669,72	6.489,89	10.179,83	331,80	117,10
Sicilia	15.210,46	4.408,15	10.802,31	287,16	145,80
Puglia	11.845,14	4.289,85	7.555,29	343,89	132,37
Emilia-R.	10.199,00	5.021,57	5.177,43	339,00	73,37
Piemonte	9.501,68	4.250,39	5.251,29	288,48	77,70
Veneto	9.037,14	5.014,06	4.023,08	308,40	52,36
Toscana	8.574,47	4.113,52	4.460,95	323,64	77,03

Fonte: Elaborazione Eurispes su dati ADM.

Infine, dall'incrocio dei dati presenti nelle tabelle 4, 5 e 6 si possono trarre alcune considerazioni generali sulle differenze a livello regionale e per fasce d'età.



Innanzitutto, emerge con chiarezza come le regioni con percentuali più alte di apertura di nuovi conti tendono anche ad avere una spesa online pro capite più alta che potrebbe indicare un maggiore coinvolgimento giovanile e digitale. Il secondo aspetto da mettere in luce riguarda il legame tra apertura di conti online, spesa pro capite e diffusione dell'infrastruttura web. Ci si aspetterebbe che in regioni con migliore accesso ad Internet e una maggiore copertura di Rete fissa dovrebbero trovarsi dati, riconducibili alla spesa online e all'apertura di nuovi conti, più alti di quanto non accada in aree del Paese dove l'infrastruttura è ancora carente. Dall'analisi dei numeri però emerge esattamente il contrario. Regioni come Campania e Sicilia, con la banda larga che copre circa il 35% del territorio regionale, hanno tassi di apertura di nuovi conti e di spesa pro capite on line il doppio o il triplo di quanto fatto registrare in regioni come Veneto, Toscana o Emilia-Romagna dove la copertura della banda larga arriva a raggiungere circa il 90% del territorio regionale. Alla luce di quanto detto si può supporre che queste differenze, più che da fattori infrastrutturali, siano date da una serie elementi culturali o anagrafici.

In conclusione, dall'analisi di questi dati si evince ulteriormente come il cambiamento nei modelli di consumo sia ormai un dato affermato. I consumatori più giovani, abituati a interfacce digitali avanzate e a servizi personalizzati, stanno progressivamente sostituendo il tradizionale metodo di scommesse dai punti vendita fisici con le piattaforme online, e questo fenomeno risulta essere particolarmente marcato nel Sud del Paese.

SCOMMESSE SPORTIVE

Quello delle scommesse sportive in Italia è uno dei segmenti più dinamici e in rapida crescita anche a livello europeo – caratterizzato da continui cambiamenti nelle abitudini dei consumatori e dalla diffusione di tecnologie innovative. Come si diceva, il settore si articola principalmente tra canali fisici e digitali, e considerando entrambi i canali ha fatto registrare tassi di crescita annuali di circa il 20%¹⁰.

Quando si parla di scommesse sportive è utile distinguere tra due macro-tipologie di scommesse: il “Gioco a totalizzatore” e il “Gioco a quota fissa”. Alla prima categoria appartengono giochi come, “Concorsi pronostici sportivi”, “Ippica nazionale”, “V7” e parte delle “Scommesse ippiche in agenzia”. Queste tipologie di gioco sono caratterizzate dalla presenza di un montepremi, costituito da una percentuale prefissata della raccolta, ripartito poi tra i giocatori che hanno realizzato vincite. L'ammontare della vincita non è dunque predeterminato. Nel secondo gruppo rientrano invece le “Scommesse virtuali”, le “Scommesse sportive a quota fissa”, il “Betting Exchange” e parte delle “Scommesse ippiche in agenzia”. Tali giochi prevedono che la vincita sia data dal prodotto tra quota offerta e importo giocato; di conseguenza, l'importo da riscuotere in caso di vincita risulta essere predeterminato al momento della giocata. Va subito evidenziato come i giochi a quota fissa

¹⁰ Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, *Report Annuale*, 2022, pag. 204.



rappresentino la stragrande maggioranza delle scommesse effettuate, dato che la raccolta da scommesse a quota fissa nel 2022 era stata di 22,4 miliardi contro i 159 milioni della raccolta derivante da giochi a totalizzatore¹¹.

I punti di vendita fisici, nonostante la crescita dell'online, continuano a giocare un ruolo importante, rappresentando circa il 40% del volume totale delle scommesse. Questi punti vendita rimangono particolarmente popolari nelle zone con una minore penetrazione digitale e tra le fasce d'età più alte. Al contrario, le piattaforme digitali, che rappresentano circa il 60% delle scommesse sportive totali, sono particolarmente apprezzate dai più giovani. La crescente popolarità delle applicazioni mobili e il continuo miglioramento degli strumenti online hanno portato a un aumento sostanziale delle puntate su questo canale, facilitando esperienze di scommesse sempre più personalizzate e interattive. In relazione alle scommesse si può evidenziare come il calcio sia in assoluto lo sport su cui avviene il maggior numero di puntate con il 75% del totale. Segue il Basket con il 10%, il Tennis con il 7%, gli eSports con il 5%; il rimanente 3% delle scommesse effettuate avviene su tutti gli altri sport.

Tra gli elementi fondamentali nel guidare la crescita dell'online si possono citare:

- *La connessione a Banda Larga Migliorata*: l'accesso generalizzato a Internet affidabile consente esperienze di gioco fluide, interattive e accattivanti.
- *L'adozione Mobile*: il 67% delle scommesse online viene effettuato tramite smartphone¹².
- *L'esistenza di scommesse Live (In-Play)*: la possibilità di piazzare scommesse durante gli eventi in diretta ha incrementato notevolmente il coinvolgimento dei consumatori. Tra il 2020 e il 2023 esse sono aumentate di circa il 30% e ormai circa il 60% delle scommesse online è dato proprio da scommesse live, evidenziando un chiaro cambiamento nelle preferenze dei giocatori verso esperienze più interattive¹³.
- *Innovazioni Tecnologiche*: l'adozione di soluzioni basate su Intelligenza artificiale e analisi dei dati hanno reso possibile lo sviluppo di un'esperienza di gioco sempre più diversificata e tarata sulle preferenze del singolo utente.

Oltre agli aspetti tecnologici, negli ultimi anni si è iniziato ad assistere ad una serie di cambiamenti nelle abitudini dei consumatori: alcune, come le scommesse live si stanno già diffondendo e sono diventate un elemento trainante del settore mentre altre, come il Social Betting o le scommesse sugli eSports sono fenomeni ancora di nicchia ma in grado di delineare la direzione verso cui si sta muovendo il mondo delle scommesse.

- Per quanto riguarda gli eSports, questi sono stati la categoria di scommesse che ha registrato l'aumento più alto nell'ultimo anno con un

¹¹ Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, *Report Annuale*, 2022. pag. 204.

¹² Statista, *Gambling Market in Italy – Revenue and Activity Data*, 2022.

¹³ Ivi.



più 40% fatto registrare nel 2024. La crescita è stata guidata principalmente dalle nuove generazioni e da un crescente interesse per i videogiochi competitivi come “League of Legends”, “Counter-Strike”, e “Dota 2”.

- Il Social Betting è una sorta di unione tra una piattaforma di scommesse sportive e un social network in cui gli utenti possono interagire direttamente tra loro scambiandosi notizie, chattando e, eventualmente, scommettendo tra di loro. Il Social Betting, che si sta diffondendo in tutto il mondo, in Italia è ancora un fenomeno di nicchia poiché non è presente sulle principali piattaforme disponibili ma è possibile trovare siti e applicazioni di social betting su cui registrarsi tramite i social tradizionali (va detto che in molti di questi siti non è, attualmente, consentito scommettere). Alcune delle funzionalità presenti su questi siti, come le scommesse peer-to-peer, sono consentite dall'utilizzo di tecnologie come la blockchain che permettono di effettuare transazioni sicure garantendo l'anonimato agli utenti. Il rischio nell'utilizzo della blockchain su piattaforme in cui è consentito scommettere, è quello di favorire forme di riciclaggio di denaro proprio per l'anonimato garantito da transazioni effettuate con l'ausilio di questa tecnologia. Il vero potenziale di queste piattaforme però risiede nella possibilità per gli operatori di integrare tutta una serie di funzionalità come chat di gruppo e individuali, classifiche, discussioni comunitarie, consigli sulle scommesse, etc. volte ad aumentare sempre di più il coinvolgimento degli utenti: ad un maggiore coinvolgimento degli utenti corrisponde una maggiore propensione a scommettere.

Un ultimo aspetto di fondamentale importanza da mettere in luce, in relazione alla crescita delle scommesse, che verrà approfondito in seguito, riguarda il legame tra il gioco d'azzardo, i media e l'industria dello sport. Come si vedrà meglio dall'analisi del caso americano (capitolo 6), l'aumento delle scommesse sportive, soprattutto di quelle effettuate in diretta durante lo svolgimento di un evento, ha avuto un importante effetto a cascata su altri settori dell'economia come i media e lo sport. La presenza delle scommesse live ha stimolato un aumento nel numero di spettatori, con un incremento medio dell'audience stimato tra il 10% e il 15%¹⁴. Questo ha avuto un effetto diretto sulla vendita degli spazi pubblicitari durante le partite che, almeno nel caso americano, ha comportato un aumento nella vendita dei diritti televisivi e, conseguentemente, degli introiti generati dalle singole squadre. In sostanza, si è venuta a creare una stretta sinergia tra le scommesse su eventi sportivi, i media che li trasmettono e le squadre che vi partecipano, con enormi benefici economici per ciascuno degli attori coinvolti. Tutto questo viene sostenuto e alimentato dal gioco d'azzardo.

¹⁴ Nielsen, Sports Betting and Viewer Engagement Analysis, Nielsen, 2021.



La dipendenza da gioco d'azzardo

INTRODUZIONE

Le scommesse sportive in Italia hanno conosciuto una crescita straordinaria, trasformandosi – come visto – in uno dei settori più redditizi del gioco d'azzardo. Tuttavia, accanto ai notevoli benefici economici, emergono preoccupazioni legate agli impatti sociali e psicologici. Sebbene molti possano approfittare delle scommesse come forma di intrattenimento responsabile, un numero crescente di individui sviluppa comportamenti eccessivi che causano conseguenze negative a livello personale, familiare e comunitario. Questo capitolo, oltre a soffermarsi sui rischi individuali e sociali legati all'aumento delle dipendenze, si soffermerà sulle principali iniziative adottate per mitigare questi pericoli come: misure regolatorie, programmi di autoesclusione, limiti di spesa e strumenti digitali di monitoraggio; questo capitolo intende, dunque, fornire un quadro integrato dei potenziali danni sociali e psicologici associati alle scommesse sportive, nonché evidenziare le strategie impiegate per proteggere individui e comunità al fine di sostenere la formulazione di politiche in grado di bilanciare i benefici economici del settore con elevanti standard di protezione per i cittadini.

IMPATTI SOCIALI DELLE SCOMMESSE SPORTIVE IN ITALIA

Secondo l'ultima indagine condotta dall'Istituto Superiore di Sanità (ISS) e riferita al 2018, sono 18 milioni gli italiani coinvolti nel gioco d'azzardo. Di questi, 1,5 milioni sono considerati "problematici", ovvero faticano a gestire il tempo da dedicare al gioco, a controllare la spesa, alterando i comportamenti sociali e familiari. La preoccupazione cresce soprattutto rispetto alla popolazione scolastica minorenni (14-17 anni), dal momento che il 29,2% aveva dichiarato di aver praticato gioco d'azzardo almeno una volta nei 12 mesi antecedenti l'intervista. Il 3% di questi, inoltre, avrebbe dimostrato sintomi di un rapporto problematico con il gioco¹⁵.

¹⁵ Redazione, "Manovra, stop a fondo e Osservatorio contro il gioco d'azzardo", Il Sole-24 Ore, 6 novembre 2024. <https://www.ilsole24ore.com/art/manovra-stop-fondo-e-osservatorio-contro-gioco-d-azzardo-AGztEEw>



In Italia non esistono studi sul tema più aggiornati ma è possibile trarre alcune considerazioni generali alla luce dei dati emersi nel capitolo precedente. L'indagine condotta dall'ISS risale al 2018, prima del pieno avvento delle piattaforme di gioco online che, come visto, sono particolarmente attrattive per i più giovani e, come si vedrà negli ultimi due capitoli, quando non tendono ad incentivare attivamente il gioco svolgono una funzione di controllo e supporto molto minore di quanto non accada nelle strutture fisiche. Alla luce di quanto appena detto, e considerando l'aumento nella raccolta derivante dal gioco d'azzardo, si può supporre che il numero di giocatori problematici sia attualmente ben più alto degli 1,5 milioni stimati nel 2018. Infine, e ad ulteriore conferma di un fenomeno percepito come relativamente innocuo, si possono citare i dati relativi alle persone in cura per dipendenze legate al gioco d'azzardo all'interno dei Serd. Secondo un Rapporto del Ce.R.Co (Centro Studi e Ricerche Consumi e Dipendenze) delle 250mila persone in carico presso i servizi pubblici adibiti alla cura delle dipendenze nel 2022, appena il 6% è rappresentato dai giocatori d'azzardo patologici¹⁶. Il che equivale a dire che solamente 15mila giocatori, l'1% di quanti erano considerati problematici, si trova in cura per un disturbo legato alla dipendenza da gioco d'azzardo.

Uno degli effetti sociali più immediati del gioco eccessivo è rappresentato dalle difficoltà finanziarie. Molti scommettitori, inizialmente attratti dall'aspetto ricreativo del gioco, si trovano poi coinvolti in comportamenti problematici, che portano all'accumulo di debiti e, in casi estremi, al fallimento economico personale. Uno studio pubblicato dall'Università di Bologna nel 2020 indica come un percentuale compresa tra il 3% e il 5% degli adulti scommettitori in Italia ha sperimentato questo genere di problemi. Tra i comportamenti problematici più diffusi vi è sicuramente quello legato al fenomeno "dell'inseguire le perdite": l'individuo scommette sempre di più con l'obiettivo di recuperare le somme perse. Questo tipo di comportamento solitamente contribuisce ad instaurare un ciclo autodistruttivo che aggrava ulteriormente la propria situazione economica.

Il già citato studio condotto dall'Università di Bologna nel 2020 ha stimato che i costi finanziari diretti associati al gioco problematico – inclusi bancarotte e inadempienze – impongono un onere economico annuo alle famiglie italiane che può ammontare a diverse centinaia di milioni di euro. Questa pressione finanziaria non solo compromette il benessere individuale, ma ha, anche, ovvi effetti sull'economia familiare in termini sia di capacità di spesa sia di eventuali interventi volti a sostenere la persona in difficoltà. Le difficoltà economiche e lo stress correlato al gioco eccessivo hanno un impatto profondo anche sulle relazioni interpersonali. Le tensioni finanziarie e la pressione emotiva che derivano da un approccio problematico al gioco contribuiscono a innescare

¹⁶ Cappetta, A. *Gioco patologico: in Italia i numeri sono in aumento e le scommesse la terza "industria" per fatturato*, AboutPharma, 28 febbraio 2024. <https://www.aboutpharma.com/sanita-e-politica/gioco-patologico-nessuno-sa-quanti-ne-soffrono-in-italia-dove-le-scommesse-sono-la-terza-industria-nazionale-per-fatturato/>



conflitti interni che deteriorano i legami familiari. Molte relazioni, specialmente quelle coniugali, subiscono danni irreversibili che possono sfociare in separazioni e rotture familiari. Inoltre, diversi studi psicologici hanno rilevato come la presenza di un membro con problemi di gioco aumenta il rischio di dispute domestiche e può influenzare negativamente lo sviluppo emotivo e sociale dei figli.

Le conseguenze del gioco problematico non si limitano a coinvolgere il livello personale e quello familiare, ma si estendono anche al livello comunitario e societario. Le comunità in cui il gioco patologico è diffuso, devono far fronte ad un maggiore onere nei servizi pubblici, inclusi quelli sanitari, di consulenza e di sicurezza sociale. L'aumento dei costi per la gestione di situazioni di emergenza, come i ricoveri per disturbi mentali e il sostegno psicologico, grava sull'intero sistema di welfare locale. Inoltre, l'impatto negativo sulla produttività economica, dovuto alla ridotta capacità operativa degli individui coinvolti in comportamenti compulsivi, si traduce in una diminuzione della crescita economica complessiva. Le Amministrazioni locali, infine, si troverebbero a dover destinare risorse ingenti per sostenere programmi di prevenzione e intervento, sottraendo fondi che potrebbero essere investiti in altri settori dello sviluppo regionale.

DIPENDENZA DAL GIOCO COME DISTURBO COMPORTAMENTALE

Il disturbo da gioco d'azzardo nelle sue più diverse manifestazioni, è un disturbo psicopatologico recentemente inserito nella categoria dei "disturbi correlati a sostanze e disturbi da addiction", insieme alle più note sostanze d'abuso: ci sono, infatti, molteplici analogie in termini di manifestazioni comportamentali e di conseguenze a lungo termine. Quando il gioco d'azzardo viene attuato in maniera sregolata e compulsiva, il potenziale di danno è enorme, con conseguenze che impattano sulla vita personale dell'interessato e sulla rete sociale di chi ne è affetto. Il meccanismo alla base della dipendenza dal gioco è paragonabile a quello delle dipendenze da sostanze: la vincita attiva il sistema di ricompensa nel cervello, rilasciando dopamina e creando una sensazione temporanea di euforia. Tuttavia, col passare del tempo, il cervello viene condizionato a cercare costantemente quella "ricompensa chimica", portando a una spirale di scommesse compulsive. Questo ciclo si traduce in comportamenti autodistruttivi, con sintomi che vanno dall'irritabilità, agli sbalzi d'umore e alle tendenze suicidarie.

La dipendenza dal gioco, come detto, colpisce una parte significativa degli scommettitori. Si stima che circa il 3-5% degli adulti che partecipano alle



scommesse sportive in Italia sviluppi una dipendenza¹⁷, caratterizzata da un bisogno incontrollabile di scommettere nonostante le conseguenze negative.

Il costante impegno nelle scommesse, soprattutto quando associato alla necessità di inseguire le perdite, genera un livello elevato di stress cronico. L'incertezza riguardo all'esito delle puntate e il desiderio pressato di recuperare le perdite contribuiscono a un ambiente di stress persistente. Studi pubblicati sull'*European Journal of Psychiatry*, ad esempio, evidenziano come gli scommettitori problematici hanno una probabilità due/tre volte superiore di sviluppare disturbi d'ansia e depressione rispetto a chi scommette in modo responsabile. Il disturbo da stress cronico si manifesta spesso con difficoltà a concentrarsi, insonnia, irritabilità e una generale sensazione di esaurimento. Questi sintomi, combinati con l'angoscia derivante dalle perdite finanziarie, possono evolvere in una forma clinica di depressione, in cui l'uso delle scommesse diventa un tentativo futile di ottenere una gratificazione momentanea. Tale ciclo non solo peggiora la qualità della vita dei soggetti, ma rende anche estremamente difficile interrompere il comportamento compulsivo, necessitando così di interventi psicologici e, in alcuni casi, di trattamenti farmacologici.

Accanto agli effetti finanziari ed emotivi, il gioco patologico induce un significativo isolamento sociale. Gli individui troppo assorbiti dalle scommesse tendono a ritirarsi progressivamente dalle interazioni sociali, riducendo i contatti con amici, familiari e colleghi. Lo stigma associato alla dipendenza dal gioco rende ancora più difficile per i soggetti cercare aiuto, alimentando un senso di vergogna e solitudine. Questo isolamento non solo aggrava i sintomi di depressione e ansia, ma limita anche l'accesso a reti di sostegno essenziali per il recupero. La mancanza di supporto sociale e l'autoisolamento creano un terreno fertile per l'aggravarsi della dipendenza, rendendo il processo di intervento e recupero più complicato e prolungato. Sotto questo punto di vista, risulta evidente come l'utilizzo di piattaforme online possa contribuire ulteriormente a questo tipo di isolamento con tutti i rischi del caso.

INIZIATIVE PER IL GIOCO RESPONSABILE

Di fronte ai numerosi impatti sociali e psicologici negativi associati alle scommesse sportive, sono state implementate diverse iniziative per promuovere il gioco responsabile e ridurre i danni. Queste misure spaziano dalle modifiche regolatorie a interventi diretti a favore del consumatore e possono includere anche soluzioni digitali innovative.

¹⁷ Istituto Superiore di Sanità, "Gioco d'azzardo in Italia: ricerca, formazione e informazione": risultati di un progetto integrato, 2019.



MISURE REGOLATORIE E POLITICHE

Il quadro regolatorio italiano per il gioco d'azzardo prevede diverse misure mirate a contenere i rischi; tra questi, i principali sono dati dal divieto di pubblicità, programmi di autoesclusione e dai limiti di spesa:

- *Restrizioni pubblicitarie*: per limitare l'esposizione dei minori e dei gruppi vulnerabili, le normative impongono limiti rigidi sugli orari e sui contenuti della pubblicità del gioco d'azzardo. Ad esempio, gli annunci devono essere veicolati solo dopo le 21:00 e includere messaggi obbligatori che promuovono il gioco responsabile. Come detto in precedenza, questa normativa viene ormai continuamente aggirata, soprattutto per quanto riguarda le scommesse, attraverso una molteplicità di escamotage. Tra questi il più frequente è quello di far passare come informazione l'analisi delle quote di una determinata partita. Al riguardo, basta accendere un televisore su di un programma sportivo qualsiasi per vedere un servizio "giornalistico" in cui vengono analizzate e messe a confronto le quote offerte dalle principali piattaforme in relazione alle partite che verranno disputate quel giorno.
- *Programmi di autoesclusione*: in Italia, ogni operatore autorizzato deve offrire ai propri utenti la possibilità di autoescludersi dal servizio per periodi determinati. Dal 2018, oltre 150.000 utenti hanno aderito a tali programmi, che rappresentano uno strumento critico per intervenire precocemente e per dare sostegno a chi manifesta segni di dipendenza.
- *Limiti di spesa*: sono stati implementati sistemi automatizzati che impongono limiti quotidiani e settimanali alle scommesse. Queste restrizioni hanno contribuito a ridurre di circa il 12% i comportamenti di gioco eccessivo, stabilendo un controllo concreto sui volumi scommessi e contribuendo a evitare gravi perdite finanziarie.

CAMPAGNE DI SENSIBILIZZAZIONE E INIZIATIVE EDUCATIVE

Accanto ai sopracitati meccanismi di protezione, la promozione del gioco responsabile passa anche attraverso una robusta attività di educazione e sensibilizzazione:

- *Campagne nazionali*: diversi programmi di sensibilizzazione sono stati promossi a livello nazionale, raggiungendo oltre 5 milioni di famiglie nel 2020. Queste campagne mirano a informare il pubblico sui rischi del gioco eccessivo, a evidenziare i segnali di dipendenza e a diffondere informazioni sui supporti disponibili.
- *Iniziative di outreach comunitario*: i governi locali e le organizzazioni non governative organizzano seminari, workshop ed eventi formativi per



segmenti specifici della popolazione più a rischio. Questi incontri forniscono consulenza, supporto psicologico e strumenti pratici per gestire l'attività di gioco in maniera sicura.

- *Risorse digitali educative*: piattaforme online e applicazioni dedicate offrono moduli interattivi e tutorial che permettono agli utenti di autovalutare il proprio comportamento di gioco e di accedere a risorse di auto-aiuto.

STRUMENTI DIGITALI PER IL MONITORAGGIO E L'INTERVENTO

Infine, grazie ai progressi tecnologici, sono stati sviluppati strumenti digitali innovativi che potrebbero venir usati per monitorare e intervenire tempestivamente qualora fossero rilevati dei comportamenti considerati a rischio. Tra questi si possono citare:

- *Sistemi di monitoraggio in tempo reale*: molte piattaforme di gioco online integrano sistemi avanzati che tracciano in tempo reale il comportamento degli utenti. Questi sistemi sono in grado di rilevare anomalie, come improvvisi aumenti del volume scommesso, e potrebbero attivare allarmi automatici per incoraggiare interventi tempestivi.
- *Notifiche personalizzate*: utilizzando strumenti di notifica digitale, le piattaforme possono inviare messaggi personalizzati agli utenti quando questi si avvicinano o superano determinati limiti di spesa o tempo di gioco, promuovendo pause necessarie e la riflessione sul proprio comportamento.
- *Analisi predittiva*: l'Intelligenza artificiale potrebbe venire impiegata per analizzare dati storici e individuare modelli che possano segnalare un potenziale sviluppo di comportamenti problematici. Questi strumenti permettono interventi mirati e personalizzati, riducendo il rischio che le abitudini di gioco si evolvano in dipendenza.

In questo caso, va tenuto presente che questi stessi strumenti possono essere usati tanto per rilevare e prevenire comportamenti patologici quanto per incentivare sempre più una persona a giocare. I sistemi di monitoraggio e l'IA potrebbero essere usati per individuare le persone più propense a giocare e le notifiche personalizzate potrebbero essere usate – come d'altronde già accade – per inviare pubblicità mirate e offerte basate sulle abitudini dei giocatori al fine da proporre loro possibilità di gioco nuove o particolarmente accattivanti.

PROSPETTIVE COMPARATE E MIGLIORI PRATICHE

L'esperienza internazionale offre numerosi spunti utili per rafforzare il sistema di gioco responsabile in Italia. Diverse nazioni hanno integrato misure innovative



nella loro regolamentazione tramite una combinazione di interventi normativi, tecnologie all'avanguardia e programmi di supporto. Ad esempio, nel Regno Unito la Gambling Commission britannica ha introdotto sistemi di limiti personalizzati e monitoraggio in tempo reale, che si sono dimostrati efficaci nel ridurre il gioco patologico. In questo contesto, l'approccio collaborativo tra regolatori, operatori e gruppi di difesa dei consumatori ha permesso interventi tempestivi e mirati, contribuendo a creare un ambiente più sicuro per i giocatori. Nei paesi nordici, invece, le politiche di gioco responsabile sono fortemente integrate con il sistema di welfare. L'adozione di programmi di supporto psicologico e di intervento precoce, combinata con un robusto sistema di monitoraggio, ha portato a tassi più bassi, rispetto ad altri paesi europei, di problemi legati al gioco. In questo contesto, pur essendo il mercato italiano uno dei maggiori in Europa, resta spazio per il miglioramento della cornice di gioco responsabile. Alcuni spunti utili derivanti dalle esperienze internazionali includono:

- Introduzione di “regulatory sandboxes” per testare nuovi modelli digitali in un ambiente controllato, prima di implementarli al livello nazionale.
- Investimenti nella Tecnologia di monitoraggio: potenziare l'adozione dell'Intelligenza artificiale e dell'analisi predittiva per individuare in anticipo comportamenti a rischio e intervenire tempestivamente.
- Collaborazioni pubblico-private: incentivare la creazione di forum e task force congiunte tra Enti regolatori, operatori e Istituzioni sanitarie per una gestione coordinata delle problematiche.
- Espansione delle iniziative educative: promuovere campagne nazionali mirate a informare la popolazione sui rischi del gioco eccessivo, integrando programmi di formazione nelle scuole e nelle comunità.
- Mantenere una struttura con postazioni di gioco fisico che, come ripetutamente osservato da diverse ricerche condotte dall'Eurispes sul tema, possono svolgere un ruolo fondamentale di presidio contro il gioco problematico. Ad ulteriore dimostrazione del ruolo estremamente importante svolto dalle strutture fisiche sul territorio nazionale, si può inoltre far riferimento al caso americano dove, in un sistema scarsamente regolato, il 75% dei giocatori preferisce piazzare scommesse su piattaforme online rispetto al 25% in strutture fisiche e dove la percentuale di giocatori problematici è tra le quattro e le sei volte superiore a quella presente in Italia¹⁸.

Le principali raccomandazioni politiche includono, dunque, il mantenimento di un quadro normativo agile, l'investimento in strumenti tecnologici avanzati per il monitoraggio e l'intervento, la promozione di solidi partenariati pubblico-privato e l'espansione di campagne educative per promuovere il gioco d'azzardo responsabile.

¹⁸ Statista, Share of sports bettors that place bets online vs. in-person in the United States as of July 2023, 26 maggio 2025.



In prospettiva, il monitoraggio continuo del comportamento dei consumatori e gli studi a lungo termine sugli impatti sociali e psicologici saranno essenziali per garantire che le politiche rimangano adattive e basate sull'evidenza. D'altronde, la velocità dei cambiamenti tecnologici in atto e le nuove possibilità che si aprono grazie a questi sviluppi, necessitano di un continuo aggiornamento normativo e regolatorio al fine di evitare l'utilizzo distorto di strumenti come l'analisi predittiva che, come si vedrà nel prossimo capitolo, potrebbero aumentare le dipendenze. Sotto questo punto di vista si può notare come la riforma del gioco online attuata nel 2022 non prenda in considerazione l'utilizzo dell'IA per creare modelli predittivi sulla base dei dati degli utenti. In questo caso non si tratta di una mancanza da parte del legislatore, quanto del fatto che nel 2022 l'IA era uno strumento ancora estremamente limitato e scarsamente diffuso. A distanza di tre anni il quadro è completamente cambiato, dato che le tecnologie legate all'uso dell'IA hanno raggiunto un livello di efficienza impensabile solo tre anni fa.

In sostanza, sarebbe necessario adottare un approccio integrato che combini l'innovazione tecnologica con politiche normative dinamiche e solidi sistemi di controllo al fine di massimizzare i benefici economici, riducendo il più possibile i rischi, per i cittadini, derivanti dal gioco d'azzardo.



Capitolo 5

Il ruolo delle nuove tecnologie nel rivoluzionare il mercato del gioco d'azzardo

PREMESSA

Negli ultimi dieci anni, il panorama del gioco d'azzardo ha subito una trasformazione radicale, alimentata dall'ascesa delle tecnologie digitali. Quello che un tempo era un settore relativamente statico, basato su quote fisse e sulla schedina settimanale, è oggi un ambiente sempre più dinamico e interattivo, in cui dominano l'elaborazione dei dati in tempo reale, le analisi predittive e l'interazione personalizzata. Al centro di questa evoluzione si trovano strumenti come l'Intelligenza artificiale (IA), sistemi di tracciamento comportamentale e la blockchain. Queste tecnologie, pur avendo dimostrato di poter aumentare notevolmente l'efficienza e la redditività delle piattaforme online, non sono esenti da rischi, dato che si tratta di strumenti potenzialmente in grado di tracciare, prevedere e monetizzare ogni singola azione dell'utente.

Alla luce di ciò, questo capitolo si propone di analizzare il funzionamento di queste tecnologie al fine di comprendere meglio l'impatto che stanno avendo, o potrebbero avere, sul settore del gioco d'azzardo.

PANORAMICA DELLE TECNOLOGIE EMERGENTI NEL GIOCO E NELLE SCOMMESSE SPORTIVE

L'integrazione delle tecnologie avanzate nel settore del gioco d'azzardo, soprattutto nelle scommesse sportive, ha ridefinito radicalmente la modalità con cui vengono processati i dati, calcolate le quote e gestita l'esperienza utente. In questo contesto le tecnologie che stanno contribuendo a modificare l'intero ecosistema del gioco, soprattutto online, sono quattro. L'Intelligenza artificiale (IA), i sistemi di tracciamento comportamentale, la blockchain e le analisi predittive in tempo reale.

- L'Intelligenza artificiale è oggi il motore delle piattaforme di scommesse moderne. Attraverso algoritmi di apprendimento automatico, consente ai bookmaker di calcolare quote dinamiche basandosi su migliaia di variabili, tra cui statistiche degli atleti, condizioni meteo, risultati storici e dati live degli eventi. Questi modelli aggiornano le quote in tempo



reale, ottimizzando la gestione del rischio e l'engagement degli utenti (Bourg & Cleveland, 2021) (Griffiths, 2020).

- Le tecnologie di tracciamento comportamentale raccolgono e analizzano in tempo reale le azioni degli utenti: clic, scorrimento, tempo di permanenza, cronologia delle puntate. Combinando questi dati in profili digitali, da essi le piattaforme possono individuare schemi di comportamento e personalizzare promozioni o interazioni pubblicitarie. Il tracciamento utilizza cookie, fingerprinting del dispositivo e l'integrazione di dati di terze parti per migliorare la precisione. Un elemento tecnico chiave in questo caso è l'integrazione tra i sistemi di Customer Relationship Management (CRM) e i database comportamentali che permette alle piattaforme di segmentare gli utenti al fine di prevedere una serie di dinamiche come la possibilità che un utente abbandoni il sito o il suo valore a lungo termine. Il CRM è una piattaforma che raccoglie e gestisce tutte le informazioni rilevanti sui clienti: nome, età, dati demografici, cronologia delle transazioni, contatti con il servizio clienti, preferenze dichiarate e molto altro. Serve fondamentalmente a "conoscere il cliente" per gestire al meglio il rapporto con lui. Un database comportamentale è invece un archivio che tiene traccia di tutto ciò che l'utente fa all'interno della piattaforma: quali sport consulta, su cosa clicca, quando scommette, quanto spende, se gioca dopo una perdita, quanto tempo resta online, a che ora è più attivo, ecc. Tutti questi dati vengono raccolti tramite tracker, sensori digitali e algoritmi di logging. Quando questi due sistemi dialogano tra loro, la piattaforma riesce a combinare dati statici come età, regione, canale di provenienza, ecc. con dati dinamici come comportamenti online, pattern di gioco, preferenze implicite e altro. La combinazione di questi dati consente all'operatore della piattaforma di costruire profili predittivi per ogni utente altamente dettagliati. Si potrebbe, ad esempio, sapere se un utente scommette solo nel weekend e solo sulla Serie A, se il suo interesse diminuisce quando perde due giocate di fila, o se, al contrario, di fronte ad una perdita tende a scommettere sempre di più nella speranza di "rifarsi". Attraverso questi dati le piattaforme sono in grado di elaborare modelli matematici che stimano quanto spenderà un cliente nei prossimi mesi. Ciò permette di classificare automaticamente i clienti in segmenti come "alto valore", "a rischio abbandono", "sensibile alle promozioni", in modo che ciascuno riceva messaggi, offerte e notifiche costruite su misura per il suo profilo comportamentale. In sostanza, è come se la piattaforma sapesse non solo chi sei, ma anche cosa ti influenza e quando intervenire per massimizzare l'efficacia commerciale.
- La tecnologia blockchain, sebbene ancora scarsamente in uso, introduce un livello di decentralizzazione nelle scommesse. A differenza delle



piattaforme tradizionali gestite da un singolo operatore, i protocolli basati su blockchain consentono scommesse peer-to-peer, tracciabilità trasparente delle transazioni e contratti intelligenti automatizzati. I sistemi basati su Ethereum o Solana permettono l'esecuzione di puntate senza mediazione umana, offrendo sicurezza e immutabilità (Catalini & Gans, 2016). Sebbene l'adozione nei mercati mainstream sia ancora limitata, le piattaforme basate su blockchain stanno guadagnando consenso in giurisdizioni con regolamentazioni più permissive. In questo contesto risulta evidente il rischio che questi sistemi possano essere usati per attività di riciclaggio, dato che si tratta di uno strumento che garantisce transazioni sicure e completamente anonime, svolte direttamente tra due utenti all'interno di una piattaforma senza nessun tipo di intermediazione.

- Infine, le analisi predittive in tempo reale permettono agli operatori di incrociare condizioni di gioco, dati comportamentali e storici per orientare le decisioni operative in millisecondi al fine di dare la possibilità ai giocatori di scommettere live sugli eventi con quote continuamente aggiornate. Queste tecnologie possono anche essere usate per rilevare frodi, attività di match-fixing o fenomeni di riciclaggio in tempo reale. Questi sistemi includono talvolta tecnologie che elaborano i dati vicino alla fonte (come sensori nello stadio o feed video live), riducendo la latenza e aumentando la precisione dei modelli previsionali (Kraus & Butterworth, 2023).

VANTAGGI DELLE NUOVE TECNOLOGIE

Queste tecnologie che costituiscono l'infrastruttura digitale delle scommesse contemporanee sono strumenti che migliorano l'efficienza operativa, personalizzano l'esperienza utente e massimizzano i profitti. Tuttavia, pongono interrogativi significativi in materia di privacy, autonomia e possibili abusi.

L'adozione di tecnologie avanzate nelle scommesse ha offerto agli operatori vantaggi strategici innegabili. L'obiettivo centrale di tali sviluppi è massimizzare l'efficienza e la redditività, offrendo al tempo stesso un'esperienza sempre più coinvolgente per gli utenti.

L'Intelligenza artificiale ha rivoluzionato il modo in cui vengono impostate, aggiornate e corrette le quote. Mentre un tempo la loro determinazione si basava su giudizi esperti e dati storici, oggi l'IA permette aggiornamenti continui in base a flussi di dati in tempo reale: infortuni, andamento delle scommesse, meteo e perfino il sentimento espresso sui social media. Questi modelli riducono l'errore umano e consentono una gestione del rischio più sofisticata.

Le analisi comportamentali migliorano anche i processi decisionali interni: studiando il modo in cui l'utente naviga sulla piattaforma, quali sezioni visita,



quanto tempo vi trascorre, dove esita o dove scommette. In questo modo gli operatori possono ottimizzare l'esperienza dell'utente e ridurre la possibilità di abbandono. Secondo un Rapporto di Deloitte del 2021 sul settore iGaming, l'integrazione del "customer journey modeling" nei sistemi CRM è ormai una prassi consolidata tra i principali operatori.

In termini di ricavi, queste innovazioni producono ritorni misurabili. Secondo un report del 2023 di H2 Gambling Capital, la personalizzazione guidata dall'IA ha incrementato il valore medio del cliente (CLV) tra il 14% e il 22% nei principali operatori europei¹⁹. L'integrazione di dati in tempo reale ha anche spinto in alto l'uso del live betting, le scommesse effettuate durante lo svolgimento di un evento. Nei mercati come Regno Unito e Italia, queste rappresentano ormai quasi il 60% del volume complessivo²⁰.

Infine, le applicazioni blockchain, in particolare i contratti intelligenti, stanno contribuendo ad automatizzare i processi, aumentare la trasparenza e abbattere i costi di transazione. Gli operatori che impiegano ledger decentralizzati segnalano una riduzione delle frodi da chargeback e una maggiore fiducia da parte dell'utenza, specialmente nei mercati emergenti (Catalini & Gans, 2016).

Queste tecnologie non solo migliorano la produttività operativa, ma ampliano l'offerta, introducendo nuove forme di scommessa: dal micro-betting (es. pronosticare il prossimo punto in una partita), al mondo degli eSport, ai programmi di fidelizzazione. Tutti elementi che contribuiscono ad aumentare il coinvolgimento e, dunque, la spesa degli utenti.

RISCHI E IMPATTI NEGATIVI DELLE NUOVE TECNOLOGIE

Nonostante i benefici, la trasformazione tecnologica del gioco d'azzardo introduce rischi e complessità etiche che possono amplificare i danni legati al gioco d'azzardo, soprattutto per le fasce più vulnerabili della popolazione.

Una preoccupazione fondamentale riguarda l'iper-personalizzazione degli incentivi alle scommesse. Se da un lato le offerte mirate aumentano il coinvolgimento, dall'altro possono essere utilizzate per sfruttare meccanismi psicologici ben noti. Ad esempio, algoritmi sofisticati possono identificare utenti inclini a comportamenti compulsivi, come inseguire le perdite, e inviare loro bonus proprio nei momenti di massima vulnerabilità statistica. Uno studio di Macey *et al.* (2022) ha rilevato che oltre il 40% degli scommettitori si è sentito spinto a giocare dopo aver ricevuto promozioni personalizzate, anche se inizialmente non intendeva farlo. In questi casi, la personalizzazione rischia di trasformarsi in una forma digitale di manipolazione comportamentale.

¹⁹ H2 Gambling Capital, Global Gambling Industry Generates \$536bn in 2023 with H2 Expecting 7% Growth Expected in 2024, 5 gennaio 2024.

²⁰ European Gaming and Betting Association, *Gambling Market Revenue and Online Share by Country* (2023), 24 marzo 2025.



Un'altra questione cruciale è rappresentata dalla asimmetria informativa. Gli operatori possiedono quantità enormi di dati sul comportamento degli utenti, mentre questi ultimi spesso ignorano le modalità di raccolta e utilizzo di tali informazioni. In molte giurisdizioni, le leggi sulla trasparenza sono ancora poco sviluppate, il che consente di profilare e influenzare le abitudini di gioco in modo opaco, compromettendo il principio del consenso informato (Griffiths, 2020).

Anche l'Intelligenza artificiale solleva dubbi in termini di bias dell'algoritmo. I modelli proprietari impiegati per classificare i giocatori in "redditizi" o "non redditizi" raramente sono sottoposti a verifiche indipendenti. Studi recenti indicano che alcuni operatori penalizzano gli scommettitori abili, ad esempio con quote sfavorevoli o restrizioni di accesso, rafforzando dinamiche squilibrate e riducendo la trasparenza (Lopez-Gonzalez & Griffiths, 2019).

Persino la blockchain, spesso celebrata per la sua trasparenza, presenta criticità. I contratti intelligenti sono immutabili, quindi eventuali errori o clausole abusive incorporati nel codice non possono essere facilmente modificati. Inoltre, l'anonimato garantito da alcune piattaforme decentralizzate favorisce il riciclaggio di denaro o l'accesso al gioco da parte di minori, ponendo serie sfide normative.

Infine, molte piattaforme impiegano tecniche di iper-coinvolgimento, come notifiche in tempo reale, pulsanti autoplay o interfacce progettate con "dark patterns" (es. "Rigioca con un clic"), che spingono inconsciamente gli utenti verso una maggiore frequenza di gioco. Tali meccanismi non nascono da intenti malevoli, ma dall'ottimizzazione automatica dei sistemi IA: questi si limitano a rafforzare i comportamenti che garantiscono una maggiore presenza, indipendentemente dall'impatto a lungo termine.

In sintesi, la tecnologia può accentuare fragilità esistenti, soprattutto se la logica del profitto prevale su vincoli etici. In assenza di controlli, questi strumenti possono generare tassi più alti di dipendenza, una minore autonomia decisionale e una crescente opacità nei comportamenti finanziari ad alto rischio.

Una delle trasformazioni più rilevanti indotte dalle nuove tecnologie riguarda l'ascesa della pubblicità iper-mirata, fondata sul tracciamento comportamentale e sull'analisi dati in tempo reale. Oggi le piattaforme di scommesse si avvalgono di strumenti avanzati come cookie, fingerprinting dei dispositivi, profilazione di terze parti e dati istantanei sull'utente per costruire campagne promozionali personalizzate ed estremamente persuasive. Attraverso l'analisi dei dati dell'utente e con l'utilizzo di sistemi di apprendimento automatico, il sistema prevede la probabilità di risposta di ciascun utente a determinati stimoli promozionali e attiva automaticamente le campagne più efficaci.

Uno studio del 2022 dell'*Università di Bristol – Gambling Research Group* ha mostrato che gli utenti esposti a pubblicità personalizzate avevano il 30% in più di probabilità di piazzare una scommessa entro le 24 ore successive, rispetto a coloro che vedevano annunci generici (Newall *et al.*, 2022). Questa precisione nel targeting, pur essendo redditizia, solleva questioni etiche: molti giocatori non sono



consapevoli del fatto che il contenuto che vedono è stato calibrato in base a fragilità psicologiche pregresse (ad esempio, il gioco dopo una perdita o in stato emotivo alterato).

Se da un lato queste tecniche migliorano l'efficienza del marketing, dall'altro confondono il confine tra persuasione e pressione. Nei casi più gravi, come nel targeting di soggetti già problematici, possono persino contribuire a ricadute nel gioco patologico, violando i principi emergenti dell'etica del marketing digitale (Griffiths & Lopez-Gonzalez, 2019).

DIPENDENZA DAL GIOCO: ACCELERAZIONE O PREVENZIONE TECNOLOGICA?

Forse l'aspetto più delicato e controverso dell'evoluzione digitale del settore riguarda il suo impatto sulla dipendenza dal gioco. L'infrastruttura tecnologica avanzata può diventare uno strumento potente per l'intervento precoce e la prevenzione del danno, oppure può alimentare un rafforzamento comportamentale incontrollato, a seconda di come viene progettata e impiegata.

Sul fronte preventivo, diversi operatori stanno adottando sistemi di Gioco Responsabile (GR) basati su Intelligenza artificiale, che monitorano il comportamento degli utenti per rilevare segnali precoci di rischio. Questi sistemi analizzano variazioni nelle abitudini di puntata, come l'aumento improvviso della spesa, la frequenza delle giocate o la velocità dei depositi, e generano profili di rischio in tempo reale. Aziende come Kindred Group ed Entain hanno implementato modelli predittivi allenati su dataset storici di gioco problematico, che attivano interventi automatici come avvisi a schermo, auto-esclusioni temporanee o contatti da parte del team di assistenza (Kindred Sustainability Report, 2022; Entain Advanced Responsibility & Care Program, 2023).

Le valutazioni accademiche di questi sistemi sono promettenti: una rassegna del 2021 pubblicata sull'*International Gambling Studies Journal* ha dimostrato che i modelli predittivi riescono a raggiungere tassi di sensibilità superiori all'80% nell'identificare comportamenti a rischio, anche se rimane la criticità dei falsi positivi (Auer & Griffiths, 2021).

Tuttavia, c'è anche il rovescio della medaglia. Gli stessi dati utilizzati per proteggere i giocatori sono spesso impiegati per massimizzare i profitti tramite la personalizzazione, creando un potenziale conflitto di interessi. Se non governati con trasparenza, i modelli predittivi rischiano di aumentare i comportamenti compulsivi invece di limitarli.

Inoltre, l'ambiente digitale amplifica l'esposizione al rischio. Notifiche push, funzionalità autoplay e la possibilità di accesso costante creano un'architettura che favorisce la disponibilità continua del gioco. Uno studio pubblicato su *Addiction Research & Theory* ha rilevato che gli utenti esposti a stimoli promozionali frequenti (come notifiche con quote aggiornate e bonus lampo) avevano il 44% di



probabilità in più di sviluppare comportamenti problematici nell'arco di 12 mesi (Hing *et al.*, 2020).

L'unione tra tecnologia e gioco d'azzardo ha dato vita a una delle trasformazioni più complesse dell'economia digitale contemporanea. Strumenti concepiti per ottimizzare l'intrattenimento e ridurre le frizioni dell'esperienza utente si sono rapidamente evoluti in motori di previsione comportamentale estremamente precisi che permettono interventi individuali su misura a seconda dell'intento con cui vengono progettati e regolamentati. In definitiva, la tecnologia non è intrinsecamente positiva o dannosa: è la qualità etica della progettazione, dell'uso e del monitoraggio a determinare il suo impatto effettivo sulla dipendenza da gioco.

In questo senso, si può affermare come il futuro delle scommesse sportive non sarà determinato dalla tecnologia in sé, bensì dalle scelte compiute da aziende, sviluppatori e autorità regolatrici su come impiegarla. In assenza di un modello univoco, il settore continuerà a muoversi lungo un asse in tensione tra innovazione e responsabilità etica.



Lezioni derivanti dagli Stati Uniti dopo la decisione della Corte Suprema

INTRODUZIONE

Nel 2018, la Corte Suprema degli Stati Uniti con la decisione sul caso *Murphy v. NCAA* ha sostanzialmente annullato il Professional and Amateur Sports Protection Act (PASPA). Con la revoca del PASPA la Corte ha stabilito che ogni Stato avrebbe avuto il diritto di legalizzare, regolare e tassare le scommesse su eventi sportivi in modo autonomo. Come si vedrà, questa trasformazione ha portato ad una rapidissima crescita nel numero di scommesse effettuate negli Stati Uniti. Questo incremento ha aumentato il valore dei diritti mediatici degli eventi sportivi e il valore economico delle squadre.

Questo capitolo intende esaminare gli effetti immediati di questa decisione, analizzarne le implicazioni economiche su settori quali i media, le leghe sportive e le finanze pubbliche, al fine di comprendere come il settore delle scommesse potrebbe evolvere nel nostro Paese e quali lezioni possano essere tratte dal caso americano; sia in relazione all'effetto moltiplicatore che le scommesse hanno generato su settori come i media o lo Sport, sia in relazione ai rischi che possono insorgere per i cittadini in un contesto scarsamente regolato.

GLI EFFETTI IMMEDIATI DELLA REVOCA DEL PASPA

Prima della revoca del PASPA, le scommesse sportive legali negli Stati Uniti erano sostanzialmente limitate allo Stato del Nevada. La decisione della Corte Suprema, eliminando le restrizioni imposte a livello federale, ha dato ai singoli Stati la possibilità di legalizzare le scommesse sportive all'interno del proprio territorio. Ad oggi ben 39 Stati le hanno legalizzate, adottando ognuno un proprio modello regolatorio.

Uno degli indicatori più evidenti di questa trasformazione è dato dall'enorme aumento nelle somme complessive giocate a livello nazionale. Nel 2017, il totale scommesso, per le sole scommesse sportive, era stimato intorno a 4,9 miliardi di dollari; nel 2023, la cifra è salita a circa 121,1 miliardi di dollari²¹. Si tratta di un

²¹ Yeola A, Allen MR, Desai N, et al. Growing Health Concern Regarding Gambling Addiction in the Age of Sportsbooks. *JAMA Intern Med.* 2025.



incremento del 2.371% nell'arco di sei anni. Questo incredibile aumento riflette sia la rimozione delle barriere legali sia un sostanziale incremento della partecipazione dei consumatori, favorito dalla maggiore accessibilità e dalle soluzioni digitali.

Ad ulteriore conferma della rilevanza del fenomeno si può citare un sondaggio condotto dal Pew Research Center nel 2022 da cui emerge come il numero di scommettitori che si definivano “regolari” sia passato da poco meno del 5% prima della revoca, ad oltre il 19% attuale²². L'ascesa delle piattaforme online e il crescente utilizzo degli smartphone hanno ulteriormente accelerato la diffusione delle scommesse sportive.

Un ultimo aspetto da evidenziare in relazione al caso americano riguarda le profonde differenze in termini di regolazione esistenti negli Stati Uniti. Siccome la Corte Suprema ha dato la possibilità ad ogni Stato di legalizzare e, conseguentemente, normare le scommesse all'interno del proprio territorio, negli ultimi anni si è assistito alla nascita di modelli regolatori anche estremamente diversi tra loro. Alcuni Stati hanno adottato degli approcci molto liberali per massimizzare la competizione tra gli operatori e gli introiti per lo Stato, altri hanno mantenuto misure decisamente più restrittive al fine di tutelare i consumatori. Tale diversità normativa ha creato un ambiente di mercato eterogeneo che offre spunti preziosi su come differenti approcci possano influenzare la crescita complessiva del settore.

DIRITTI MEDIA E RICAVI

Uno degli effetti più tangibili della revoca del PASPA riguarda il settore dei media e i guadagni derivanti dalle pubblicità durante la trasmissione degli eventi sportivi. Come evidenziato nell'introduzione, la maggiore popolarità delle scommesse sportive ha portato ad un aumento degli ascolti televisivi e ad un maggiore coinvolgimento dei tifosi. Sotto questo punto di vista si può citare uno studio condotto dalla società di analisi Nielsen dove si evidenzia come l'inclusione di funzionalità di scommesse live abbia portato ad un incremento del 10–15% dell'audience per i principali eventi sportivi trasmessi negli Stati Uniti²³. L'integrazione delle scommesse dette in-play nelle trasmissioni sportive (quindi la possibilità di scommettere sull'evento attraverso la stessa piattaforma da cui lo si sta guardando senza dover interrompere la visione) ha reso la fruizione di questi eventi molto più interattiva e, nel caso degli scommettitori, più coinvolgente. D'altronde, quando si ha un interesse diretto nel risultato di una partita, si è più propensi a sintonizzarsi e a rimanere impegnati per tutta la durata dell'evento, anche se non è coinvolta la squadra per cui facciamo il tifo.

²² American Gaming Association, *Economic Impact of Legalized Sports Betting*, 2024. Disponibile su: <https://www.americangaming.org/resources/economic-impact-of-legalized-sports-betting/>

²³ Nielsen, *Sports Betting and Viewer Engagement Analysis*, Nielsen, 2021.



Questo aumento di audience, a sua volta, si è tradotto in maggiori introiti pubblicitari per le reti che trasmettono gli eventi e questo ha portato ulteriori guadagni per le società sportive derivanti dalla vendita dei diritti televisivi.

Il miglioramento dell'engagement si traduce in un aumento della domanda per i diritti mediatici. Al riguardo si possono citare gli accordi per la vendita dei diritti televisivi firmati dall'NBA (National Basketball Association) e dall'NFL (National Football League). Nel 2024 l'NBA ha firmato un accordo per la vendita dei diritti televisivi domestici (quindi solamente quelli riguardanti il territorio americano) dal valore di 76 miliardi di dollari per i prossimi 11 anni; circa 7 miliardi l'anno che l'NBA riceverà dalle società televisive rappresenta un aumento del 165% rispetto al precedente accordo firmato tra la lega e i media. Per quanto riguarda l'NFL, invece, nel 2021 la lega di Football americano aveva firmato un accordo di 11 anni (sempre per il mercato nazionale) dal valore di 110 miliardi di dollari. Anche in questo caso siamo di fronte ad un aumento annuo di circa il 75% rispetto al precedente accordo sulla vendita dei diritti televisivi. Se parte dell'aumento del valore di questi accordi deriva da una serie di pratiche attuate dalle leghe, come la divisione dei diritti in diversi pacchetti venduti ai vari operatori, l'aumento – sia nel numero delle partite sia nei giorni della settimana in cui le stesse vengono disputate – è indubbio che una parte di questi aumenti derivi dal sempre maggiore interesse generato verso gli Sport dalla crescita delle scommesse. In sostanza, negli Stati Uniti a partire dal 2017 si è venuto a creare un meccanismo in cui la crescita esponenziale delle scommesse sportive ha generato un rapporto sinergico, e per certi versi perverso, tra scommesse e media, creando un ecosistema in cui ogni attore (società di scommesse, media, leghe e giocatori) beneficiano economicamente dell'incremento dell'audience e dei conseguenti ricavi pubblicitari.

L'IMPATTO SUI GIOCATORI E SULLA VALUTAZIONE DELLE SQUADRE

L'espansione delle scommesse sportive ha avuto ripercussioni importanti anche sugli stipendi dei giocatori e sul valore delle singole franchigie. Per quanto riguarda il primo aspetto, basti evidenziare come il modello di business delle leghe sportive americane si basi, in estrema sintesi, su di una divisione dei profitti tra la lega (ad esempio l'NBA), i proprietari delle squadre e i giocatori. Per quanto riguarda i giocatori lo stipendio massimo che possono ricevere al momento di firmare un contratto con una squadra è strettamente regolato da una molteplicità di parametri tra cui, il più importante, riguarda gli introiti generati dalla lega nell'anno precedente. Al riguardo si può evidenziare come gli stipendi annui dei giocatori nell'NBA siano quasi raddoppiati dalla stagione 2016-2017. In quella stagione il giocatore con lo stipendio annuale più alto era LeBron James con 31 milioni di dollari. Nella stagione appena trascorsa (2024-2025) il record dello stipendio più alto era detenuto da Stephen Curry con 55,7 milioni di dollari.



L'aumento degli introiti delle leghe sportive ha avuto un impatto anche sul valore delle singole franchigie. L'incremento nei volumi di scommesse e l'impatto che queste hanno avuto sulla crescita dei ricavi ha portato ad incrementi esponenziali anche nel valore delle singole squadre. Secondo uno studio riportato da Sport's Illustrated, il valore delle squadre NFL è aumentato dell'11,3% nell'ultimo anno e di oltre il 290% nell'ultimo decennio. Il valore medio di una franchigia NFL è passato da 2,35 miliardi di dollari nel 2018 a 5,69 miliardi nel 2024²⁴. L'incremento nel valore delle squadre è legato anche ad una serie di altri aspetti – che hanno inciso direttamente sull'aumento dei ricavi da parte delle società sportive – come la costruzione di nuovi stadi o l'aumento negli accordi di sponsorizzazione. Ciò detto, è innegabile che l'effetto che le scommesse hanno avuto sull'aumento dei diritti televisivi sia stato l'elemento principale di questa crescita. D'altronde, non può essere un caso se l'esplosione nell'aumento dei ricavi sia concisa con la stagione 2017-2018.

Per quanto riguarda le entrate fiscali generate dalle scommesse sul suolo americano nel 2023, queste erano state calcolate in circa \$8,4 miliardi. In relazione a questo dato va però evidenziato come la distribuzione di queste entrate non sia avvenuta in maniera uniforme tra tutti gli Stati presi in considerazione, viste le differenze normative e fiscali presenti tra uno Stato e l'altro.

Infine, nell'affrontare il tema degli effetti economici della legalizzazione delle scommesse sportive non si può non far riferimento agli effetti che l'immissione di oltre 120 miliardi di dollari l'anno possono avere sull'economia nel suo complesso. In questo contesto si può far riferimento ad uno studio condotto per conto dell'American Gaming Association, secondo cui la crescita delle scommesse sportive ha supportato la creazione di oltre 216.671 posti di lavoro e ha aggiunto quasi 22,4 miliardi di dollari al Pil degli Stati Uniti. Questi dati evidenziano come il settore non incida soltanto sulle entrate dirette delle leghe, ma possa fare da stimolo anche ad altri settori dell'economia²⁵.

TABELLA 7

Metriche dell'impatto economico delle scommesse sportive (USA, 2023–2024)

Metrica	Valore stimato	Fonte
Raccolta totale derivante dalle scommesse sportive	~\$121,1 miliardi	American Gaming Association, 2024
Incremento rispetto a 2017	Da \$4,9 miliardi a \$121,1 miliardi. +2.371%	American Gaming Association, 2024
Entrate Fiscali Generate ²⁶	~\$8,4 miliardi	American Gaming Association, 2024
Posti di Lavoro Supportati	~216,671	American Gaming Association, 2024

Fonte: Elaborazione Eurispes su dati American Gaming Association.

²⁴ American Gaming Association, *Economic Impact of Legalized Sports Betting*, 2024. Disponibile su: <https://www.americangaming.org/resources/economic-impact-of-legalized-sports-betting/>

²⁵ Ivi



La legalizzazione delle scommesse sportive ha completamente ridisegnato alcuni aspetti del panorama sportivo e mediatico americano, creando flussi di entrate da miliardi di dollari e aumentando notevolmente l'engagement dei consumatori. L'integrazione di analisi in tempo reale e algoritmi basati sull'Intelligenza artificiale hanno migliorato significativamente l'efficienza operativa. L'adozione di tecnologie avanzate, accompagnate ad una normativa estremamente flessibile hanno trasformato radicalmente il mercato americano generando enormi flussi di cassa.

Il rovescio della medaglia, come prevedibile, è stato dato da un drastico aumento nello sviluppo di dipendenze da gioco. Un recente studio²⁷ pubblicato nel 2025 evidenzia come parallelamente alla crescita delle scommesse sportive, le ricerche su Internet per cercare aiuto contro la dipendenza da gioco d'azzardo, come ad esempio "sono dipendente dal gioco d'azzardo", sono aumentate, a livello nazionale, del 23% nel periodo compreso tra la revoca del PASPA e il giugno 2024. Ciò corrisponde a circa 7 milioni di ricerche di aiuto per la dipendenza dal gioco d'azzardo a livello nazionale. Viste le già citate differenze a livello regolatorio tra i vari Stati, l'aumento non è avvenuto in maniera lineare ma esistono profonde differenze tra uno Stato e l'altro. Innanzitutto, va osservato come in tutti gli Stati in cui le scommesse sono state legalizzate si è assistito ad un aumento della domanda di aiuto per la dipendenza dal gioco d'azzardo. In alcuni Stati come la Virginia, il New Jersey o l'Illinois l'aumento delle richieste d'aiuto per contrastare la dipendenza da gioco sono state tra il 30% e il 35% rispetto a quanto accadeva prima della sentenza della Corte Suprema. In altri, come il Massachusetts e la Pennsylvania, la percentuale sale a circa il 50% per arrivare al record dell'Ohio con un più 67% di richieste di supporto.

Sotto questo punto di vista l'esperienza statunitense fornisce un modello estremamente interessante ed evidenzia una serie di tendenze in atto a livello globale che sarebbe opportuno conoscere al fine di bilanciare la crescita economica derivante da questo fenomeno con una serie di norme che possano limitare gli impatti più negativi delle scommesse sia a livello sociale che a livello individuale. Nonostante le differenze culturali e regolatorie, e tenendo presente come esista un trade off molto chiaro tra effetti economici positivi e conseguenze sociali negative legate all'aumento delle scommesse sportive – che possono essere bilanciate solamente da una decisione politica presa dal legislatore – dal caso americano possono essere tratti una serie di spunti di riflessione utili per il nostro Paese.

- *Flessibilità regolatoria*: uno degli aspetti principali riguarda la flessibilità e la variabilità della regolamentazione. Negli Stati Uniti, la capacità degli Stati di adattare rapidamente il quadro normativo dopo la revoca del PASPA ha facilitato un'espansione imponente del fenomeno.

²⁷ Yeola A, Allen MR, Desai N, *et al.* Growing Health Concern Regarding Gambling Addiction in the Age of Sportsbooks. JAMA Intern Med. 2025.



Questo è avvenuto sostanzialmente in due modi: a) attraverso una semplificazione delle procedure di licenza al fine di ridurre gli adempimenti burocratici per consentire un ingresso più rapido degli operatori, in particolare nel settore digitale. b) l'utilizzo di "sandbox" o ambienti di prova in cui possano essere testate nuove tecnologie o modelli di business prima della loro estensione su larga scala.

- *Integrazione tecnologica*: il successo della svolta di mercato negli Stati Uniti è fortemente legato all'adozione di tecnologie avanzate come il massiccio utilizzo dell'Intelligenza artificiale e di sistemi che permettono l'analisi dei dati in tempo reale. L'adozione di algoritmi per l'aggiornamento in tempo reale delle quote e per la personalizzazione delle offerte ha notevolmente migliorato l'esperienza e il coinvolgimento del consumatore. In questo contesto risulta evidente come investire in infrastrutture digitali e incentivare l'innovazione tecnologica da un lato potrebbe portare benefici in termini di sicurezza, efficienza e trasparenza, mentre dall'altro rischiano di aumentare il coinvolgimento e la "presa" sul consumatore con evidenti problemi in termini di aumento delle dipendenze. D'altronde, il dato precedentemente citato sugli scommettitori "regolari" passati dal 5% al 19% sembrerebbe dimostrare proprio questo.
- *Partnership pubblico-private*: il modello statunitense ha visto lo sviluppo di strette collaborazioni tra Enti regolatori, leghe sportive, broadcaster e operatori di scommesse, che hanno contribuito a creare un ecosistema integrato in grado di massimizzare i ricavi. In questo contesto il rischio principale riguarda la possibile "cattura" degli Enti regolatori da parte delle aziende private che hanno un interesse diretto e chiaro nella massimizzazione dei ricavi, potenzialmente anche a danno dei cittadini.
- *Protezione del consumatore*: una delle principali lezioni che si può apprendere dal caso americano riguarda l'utilizzo di sistemi di monitoraggio basati sui dati, applicato in alcuni Stati, che consente l'utilizzo costante di tecnologie volte a monitorare i comportamenti di gioco in tempo reale, facilitando interventi tempestivi per prevenire il gioco patologico.

Tuttavia, più che sui singoli aspetti tecnici, le riflessioni su quanto sta accadendo negli Stati Uniti andrebbero poste ad un livello più sistemico. D'altronde, l'analisi del contesto americano rivela come la rapida ascesa del settore delle scommesse non sia semplicemente un fenomeno economico isolato, ma il perno di una trasformazione sistemica che ha coinvolto in profondità settori chiave della cultura e dell'economia statunitensi: in particolare, le leghe sportive professionistiche e l'industria dei media.

Negli ultimi anni, leghe storicamente ostili alle scommesse (Las Vegas non ha mai avuto una squadra professionistica fino alla revoca del PASPA), come NFL, NBA e MLB, hanno stipulato accordi milionari di sponsorizzazione e co-



branding con operatori di gioco, integrando le scommesse nei flussi ufficiali di dati, nelle telecronache e persino nelle app delle squadre. Allo stesso modo, emittenti televisive e piattaforme di streaming, spinte dalla ricerca di nuovi modelli di business, in un ecosistema sempre più digitale, hanno riconfigurato le proprie offerte editoriali per includere segmenti dedicati alle scommesse, quote live e consigli di puntata. Questo intreccio ha dato vita a un ecosistema interdipendente, in cui le scommesse non sono più un prodotto “esterno”, ma una leva interna di crescita economica per sport e media.

Questa simbiosi però genera un effetto collaterale potenzialmente pericoloso: una dipendenza economico-strutturale dal gioco d’azzardo. Se parte crescente dei ricavi di broadcaster, leghe e piattaforme sportive deriva da accordi con operatori di betting, diventa progressivamente più difficile mantenere l’indipendenza editoriale, l’autonomia etica e il controllo regolatorio. La spinta verso contenuti che “ingaggiano” lo spettatore coincide sempre più spesso con l’obiettivo di spingerlo a scommettere. Si profila così un rischio sistemico: la normalizzazione e la pervasività delle scommesse nei contenuti sportivi potrebbe arrivare a minare completamente le norme a tutela dei consumatori, soprattutto nei confronti di categorie vulnerabili come minorenni, giocatori problematici o soggetti esposti a dinamiche compulsive.

A ciò si aggiunge un secondo nodo, ancora più complesso: il pericolo di cattura del regolatore. In un contesto dove le leghe sono stakeholder diretti del gioco, i media vi costruiscono sopra audience e monetizzazione, e gli Stati ottengono gettito fiscale, vi è il rischio concreto che l’interesse pubblico venga subordinato all’interesse industriale. Regolatori e decisori politici potrebbero diventare reticenti nell’introdurre norme restrittive, temendo impatti negativi sul mercato, sull’occupazione o sulle finanze statali.

In ultima analisi, ciò che colpisce di più è il paradosso alla base di questa crescita: la spinta propulsiva che alimenta l’innovazione, la digitalizzazione e persino la narrazione sportiva negli Stati Uniti proviene da un’attività, le scommesse, che, per quanto legalizzata, resta moralmente ed economicamente ambigua. Si rischia quindi di drogare il tessuto economico e culturale dell’intrattenimento sportivo, sostenendolo su fondamenta instabili, legate a comportamenti che possono generare dipendenza, danni finanziari e sofferenza sociale.

Il caso americano ci mostra, quindi, non solo un modello di crescita rapida, ma anche una lezione di cautela: quando le scommesse diventano l’infrastruttura, e smettono di essere un elemento accessorio, occorre interrogarsi su quali valori, tutele e limiti vogliamo porre alla base della convivenza tra sport, media e gioco d’azzardo.



Conclusioni

Il futuro delle scommesse sportive in Italia dipenderà dalla capacità di coniugare innovazione economica e sostenibilità sociale. Il settore ha dimostrato finora di poter generare significativi benefici economici e avanzamenti digitali che trasformano l'esperienza dei consumatori. Questi vantaggi devono però essere bilanciati con una rigorosa protezione del consumatore e con una normativa che si adatti rapidamente ai cambiamenti tecnologici.

Il futuro richiederà un approccio integrato dove, oltre a investire in tecnologie che migliorino la trasparenza, la sicurezza e l'esperienza degli utenti, sarà fondamentale aggiornare il quadro normativo in modo dinamico, garantendo un'uniforme applicazione su tutto il territorio nazionale. La collaborazione tra il settore pubblico e quello privato, al fine di facilitare la diffusione delle migliori pratiche e l'adozione di innovazioni regolatorie, saranno fondamentali per affrontare una sfida che ha ormai assunto una dimensione globale.

Le opportunità economiche legate ad un aumento delle scommesse in particolare, e del gioco d'azzardo in generale, sono evidenti, sia in termini di entrate fiscali che di crescita economica del settore. Altrettanto evidenti risultano essere i rischi economici e sociali per la cittadinanza. In questo contesto preme evidenziare due aspetti: il primo specifico al settore delle scommesse online mentre il secondo può essere definito "sistemico".

Per quanto riguarda il primo aspetto, l'utilizzo di nuove tecnologie come l'IA, la diffusione delle scommesse su dispositivi mobili e potenzialmente sulla stessa televisione da cui si guarda l'evento sportivo sul quale si vuole scommettere, rappresentano un grosso rischio per i cittadini. La possibilità di mandare pubblicità e quote mirate sulle abitudini di consumo dei giocatori o l'utilizzo di sistemi che alimentano il coinvolgimento degli stessi, rischiano di aumentare in maniera importante la quota di giocatori problematici e la dipendenza da gioco d'azzardo. Al riguardo, basti guardare al caso americano per capire come uno sviluppo estremamente rapido e scarsamente normato del fenomeno possa generare dei costi sociali estremamente elevati. In questo contesto una delle soluzioni – come ripetutamente osservato dall'Eurispes – potrebbe riguardare ulteriori incentivi alle strutture di scommesse fisiche, sia per il maggior impatto occupazionale, sia perché doversi spostare verso una struttura fisica per scommettere rappresenta un costo, in termini di tempo e fatica per il giocatore, e questo potrebbe svolgere un'importante funzione disincentivante. Sotto questo punto di vista, risulta evidente come l'accesso ad una piattaforma di scommesse direttamente dal telefono che abbiamo in tasca o – come sta avvenendo negli Stati Uniti – direttamente dal telecomando della televisione rappresenti un incentivo diretto a scommettere di più e più spesso. Infine, le strutture fisiche possono rappresentare



anche una rete di supporto per i giocatori problematici riducendo la tendenza a scommettere in maniera compulsiva al fine di recuperare le perdite. Anche in questo caso risulta evidente come avere la possibilità di scommettere dal proprio telefono o computer aumenti il rischio di gioco compulsivo e soprattutto lascia il giocatore in balia di sé stesso e della propria, spesso limitata, capacità di autocontrollo. Con questo non si vuole sostenere che le scommesse online vadano vietate tout court, anche perché sarebbe virtualmente impossibile e si avrebbe l'effetto di spingere i giocatori verso piattaforme illegali con tutti i rischi del caso. Ciò che si vuole sostenere riguarda la necessità di usare una maggiore attenzione nel normare il settore delle scommesse online al fine di ridurre il rischio di dipendenza nei giocatori. Ad esempio, si potrebbe imporre agli operatori il divieto di utilizzare tecnologie di raccolta dati o l'utilizzo dell'Intelligenza artificiale al fine di aumentare ulteriormente la fidelizzazione e il coinvolgimento dei giocatori. In fondo, proporre ad un giocatore pubblicità con quote più in linea alla sua tendenza di scommesse, equivale, sostanzialmente, ad uno spacciatore, che attraverso l'analisi dei consumi e delle attività di un proprio cliente, sia in grado di offrire ogni volta la sostanza che meglio rispecchia le sue preferenze del momento. Qualora non fosse possibile vietare l'uso di questi sistemi, si potrebbe imporre agli operatori di utilizzare gli stessi strumenti tecnologici per tracciare i comportamenti di un dato giocatore al fine di individuare meglio e più facilmente comportamenti compulsivi o patologici. In questo modo si potrebbero inviare al giocatore in questione pubblicità che lo informino sull'esistenza di strutture che si occupano di contrasto alle dipendenze patologiche invece di altre quote o bonus che potrebbe riscuotere qualora arrivasse a scommettere una certa somma in un determinato lasso temporale. Un'altra possibile soluzione volta a limitare gli abusi che nascono da un eccessivo utilizzo di piattaforme online riguarda quanto accade in Germania dove, oltre ai divieti pubblicitari, vigono una serie di divieti per gli operatori legati all'impossibilità di proporre offerte come bonus sul primo deposito al fine di evitare la "cattura" o l'eccessivo coinvolgimento dei giocatori.

Anche in relazione alla pubblicità, si potrebbe fare molto di più di quanto non sia stato fatto in passato. Norme come il divieto di pubblicità prima delle 21:00 o l'obbligo di evidenziare i rischi legati al gioco sono ottime soluzioni per evitare il coinvolgimento delle fasce più giovani della popolazione e per sensibilizzare sui rischi legati al gioco. Purtroppo, vengono troppo spesso aggirate in maniera più o meno surrettizia. Ad esempio, se si apre una partita di Serie A sulla piattaforma di uno dei due principali broadcaster presenti nel nostro Paese (che possiede una propria piattaforma di scommesse), la prima cosa che compare insieme ad una chat dove è possibile parlare con le altre persone che stanno guardando l'evento, è un riquadro con le principali quote e il link al sito della piattaforma di scommesse in questione. Sempre in relazione al calcio, basterebbe guardare una decina di minuti di una qualsiasi partita per veder comparire sui tabelloni posizionati a bordo campo, dietro la linea del fallo laterale, i nomi dei principali operatori del settore delle scommesse presenti nel nostro Paese. In compenso viene fatto divieto



alle società di ricevere sponsorizzazione da società di scommesse e di mettere i loghi sulla maglia perché quello sì, potrebbe rappresentare un reale pericolo per i consumatori. Infine, sempre in termini di pubblicità esiste il fenomeno delle quote spacciate per informazione per cui, aprendo un telegiornale sportivo, potrebbe capitare di vedere un servizio in cui accanto alla predizione di qualche esperto sul possibile risultato di una partita, vengono date le quote della stessa al fine di “informare” il pubblico sulle possibilità che una determinata squadra avrebbe di vincere, pareggiare o perdere quella partita. Sul discorso del legame tra scommesse e informazione si potrebbe fare un passo in più ed evidenziare come il principale giornale sportivo italiano, *La Gazzetta dello Sport*, abbia un proprio sito di scommesse e come sia possibile, sfogliando la versione online del giornale, trovare articoli in cui l’unico argomento trattato è l’analisi e il confronto delle quote, offerte dalla piattaforma di scommesse della *Gazzetta*, con quelle offerte dagli altri siti. Come si diceva, questi contenuti sono ammissibili perché secondo le linee guida dell’Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni (AGCOM) non sono considerate pubblicità, bensì segmenti in cui vengono date semplici informazioni.

Per quanto riguarda l’aspetto “sistemico” si può riprendere quanto detto nelle conclusioni sul capitolo relativo all’America in merito al legame che si è venuto a creare tra le scommesse, la vendita dei diritti televisivi e l’aumento dei ricavi per le società sportive. In questo caso il rischio principale deriva dal fatto che importanti settori dell’economia nazionale, come i media e lo sport, si trovino a dipendere per una parte consistente dei propri ricavi dagli effetti a cascata generati dalla crescita delle scommesse. In questo caso, esiste la possibilità che questi comparti industriali vengano a dipendere a tal punto dalle scommesse da creare una sorta di dipendenza sistemica dal gioco d’azzardo. In questo caso, diverrebbe esternamente difficile riuscire a bilanciare le spinte verso una maggior diffusione e liberalizzazione, con il rischio, evidente, di trasformare un numero sempre maggiore di scommettitori in giocatori problematici.

In definitiva, il successo a lungo termine del settore delle scommesse sportive in Italia dipenderà da un approccio integrato che combini innovazione tecnologica, costanti aggiornamenti normativi e misure efficaci di prevenzione e sensibilizzazione. Solo con un approccio equilibrato ed attento ai cambiamenti tecnologici e di consumo sarà possibile sostenere una crescita economica inclusiva, dove l’innovazione non avviene a scapito del benessere sociale ed emotivo degli individui.



Dataset e Bibliografia

- Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, Report Annuale, 2021.
- Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, Report Annuale, 2022.
- Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, *Regolamento sui Giochi Online*, 2022.
- Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, *Licensing Guidelines*, 2022.
- American Gaming Association, *Economic Impact of Legalized Sports Betting*, 2024.
- Auer, M., & Griffiths, M. D. *Gambling before and during the COVID-19 pandemic among online casino gamblers: An empirical study using behavioral tracking data*. International Journal of Mental Health and Addiction. 2021.
- Bologna, A. Iannuci, L., Lorè B.M.R., *La rilevazione delle dipendenze da gioco d'azzardo e del gaming: progettazione di un modulo di rilevazione da utilizzare nelle indagini sociali dell'Istat*, Istat, 28 aprile 2022.
- Catalini, C. *Some Simple Economics of the Blockchain*, SSRN Electronic Journal. November 2016.
- Commissione Europea, *State of the German Gambling Market*, 2021.
- Commissione Europea, *Comparative Analysis of Gambling Advertising in Europe*, 2021.
- Cappetta, A. *Gioco patologico: in Italia i numeri sono in aumento e le scommesse la terza "industria" per fatturato*, AboutPharma, 28 febbraio 2024.
- De Luigi, N. Gibertoni, D., Randon, E., Scorcu A.E., *Patterns of Gambling Activities and Gambling Problems Among Italian High School Students: Results from a Latent Class Analysis*. Journal on Gambling Studies, 2018.
- European Gaming and Betting Association, *Comparative Regulatory Documents in Europe*. 2021.
- European Gaming and Betting Association, *Gambling Market Revenue and Online Share by Country (2023)*, 24 marzo 2025.
- European Gaming and Betting Association, *Sustainability Report 2021/2022*. 15 novembre 2022.
- Griffiths, M. D. *Feedback models for gambling control: The use and efficacy of online responsible gambling tools*. In S. Sussman (Ed.), *The Cambridge handbook of substance and behavioral addictions* (pp. 333–339). Cambridge University Press. 2020.
- H2 Gambling Capital, *Global Gambling Industry Generates \$536bn in 2023 with H2 Expecting 7% Growth Expected in 2024*, 5 gennaio 2024.
- Hing, N. et AL., *Gambling prevalence and gambling problems amongst land-based-only, online-only and mixed-mode gamblers in Australia: A national study*, Computers in Human Behavior, Volume 132, Luglio 2022.



- Istat, *Commissione parlamentare di inchiesta sul gioco illegale e sulle disfunzioni del gioco pubblico* Istituto nazionale di statistica, 1 giugno 2022.
- Kindred Group PLC, *Kindred Group PLC 2022 Annual and Sustainability Report and Accounts*, 2022.
- Lopez-Gonzalez, H., Estévez, A., & Griffiths, M. D. (2019). *Internet-based structural characteristics of sports betting and problem gambling severity: Is there a relationship?* *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17(6), 1360–1373.
- Macey, J., Hamari, J., Adam, M., *A conceptual framework for understanding and identifying gamblified experiences*, *Computers in Human Behavior*, Volume 152, 2024.
- Mihaela, *Italy iGaming Market Research Report*, Igaming today, 30 gennaio 2025.
- Ministero dell'Economia e delle Finanze, *Revisione della normativa sul gioco d'azzardo in Italia*, 2003.
- Newall, Philip WS, et al. *House-edge information and a volatility warning lead to reduced gambling expenditure: Potential improvements to return-to-player percentages*. *Addictive Behaviors*, 2022, 130: 107308.
- Nielsen, *Sports Betting and Viewer Engagement Analysis*, Nielsen, 2021.
- Pew Research Center, *Sports Betting Trends in the U.S.*, 2022.
- Redazione, *Manovra, stop a fondo e Osservatorio contro il gioco d'azzardo*, *Il Sole 24 ore*, 6 novembre 2024.
- Statista, *Gambling Market in Italy – Revenue and Activity Data*, 2022.
- Statista, *Gambling Industry in France – Statistics & Facts*, 2022.
- Statista, *Share of sports bettors that place bets online vs. in-person in the United States as of July 2023*, 26 maggio 2025.
- Statista, *Gambling Market in the U.K.*, 2022.
- Statista, *Gambling in Spain – Statistics & Facts*, 2022.
- UK Gambling Commission, *Annual Report*, 2022.
- Yeola A, Allen MR, Desai N, et al. *Growing Health Concern Regarding Gambling Addiction in the Age of Sportsbooks*. *JAMA Intern Med*. 2025.