

OSSERVATORIO SUL GIOCO RESPONSABILE

Ipsos per:  FONDAZIONE
FAIR

Nando Pagnoncelli
Presidente Ipsos Italia
27 Novembre 2025

SOGGETTI ISTITUZIONALI



PERCHÈ?

- Per avere il **punto di vista** di coloro che potrebbero contribuire a un cambio culturale di approccio al gioco d'azzardo
- Per ragionare sul fatto che uno **scorretto approccio al gioco** non è il problema ma è **uno dei sintomi** di fratture sociali
- Per **ideare possibili soluzioni** a questi problemi da tradurre in **azioni e iniziative concrete**

COME?

60 interviste (colloqui e semi-strutturate)

CHI?

- **Esponenti del Mondo cattolico/ Terzo settore**
- **Associazioni di consumatori**
- **Policy Maker/ Authority**
- **Esperti di settore** (accademici)
- **Concessionari**

OPERATORI DEL SETTORE



- Per **scattare una fotografia** con la lente di coloro che osservano da vicino la realtà e che conoscono le 'debolezze' dei territori in cui operano
- Per avere un **riscontro concreto di quanto fatto** nel corso degli ultimi anni, dei **cambiamenti avvenuti** nel settore
- Per comprendere quali **idee/progetti** possano realisticamente tradursi in **azioni efficaci**

78 interviste (colloqui e telefoniche)

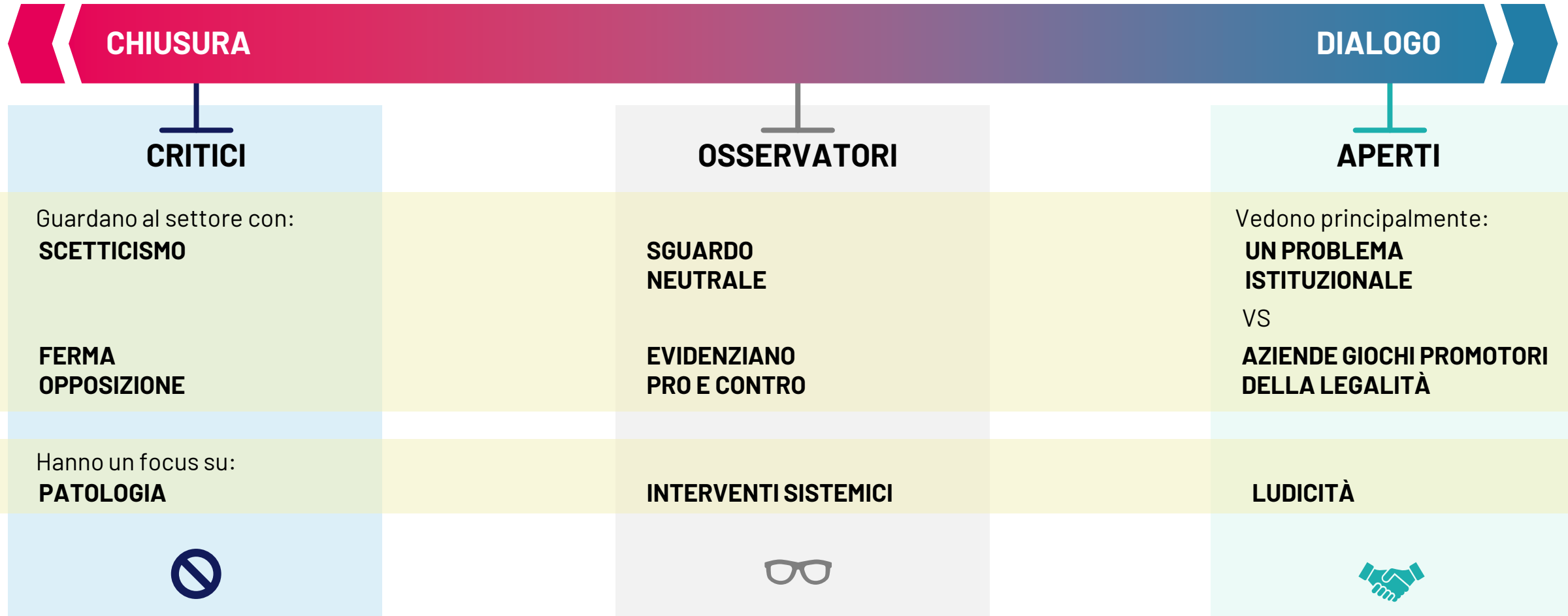
- **60% titolari; 40% gestori**
- **67% sale scommesse; 33% sale gioco**
- **87% dei punti vendita attivi da più di 10 anni**
- **Gli intervistati sono presenti nel punto vendita 6 gg alla settimana**

SCENARIO: IL SETTORE DEL GIOCO D'AZZARDO OGGI E IN PROSPETTIVA



Il tema del gioco segmenta fin da subito fra i profili intervistati

Un **ideale continuum** in cui si vanno a contrapporre due estremi



Il tema del gioco segmenta fin da subito fra i profili intervistati

Un **ideale continuum** in cui si vanno a contrapporre due estremi



Le principali parole associate al gioco oggi non sono così diverse da quelle che avrebbero associato 10 anni fa, tranne poche eccezioni



Parole associate al settore del gioco

10 anni fa

Oggi



Q.1 Quali sono le prime tre parole che le vengono in mente pensando al settore del gioco inteso come gioco con vincite in denaro (d'azzardo) in Italia?

Q1.1 Se le avessi posto questa domanda più di 10 anni fa quali parole avrebbe usato?

Base: totale campione

Il ruolo del settore è peggiorato anche a causa della diffusione del canale online che ha cambiato le abitudini dei giocatori

Il ruolo sociale del settore



SOGGETTI
ISTITUZIONALI

Rispetto a 10 anni fa...

OPERATORI
DEL SETTORE



PERCHÈ?

- **Diffusione del gioco online**
- Offerta di **gioco** sempre più accattivante, **frenetico, compulsivo**, attrattivo per persone vulnerabili
- Cambiamento nel profilo del **giocatore** medio, **sempre più giovane**, fino ad arrivare ai minorenni

PERCHÈ?

- **Crescente consapevolezza dei rischi associati al gioco**, che ha portato a:
 - maggiore **regolamentazione** e conseguente riconoscimento *ufficiale* del gioco compulsivo come dipendenza
 - maggiori **investimenti** in campagne informative, di sensibilizzazione, in iniziative volte a contrastare le patologie legate al gioco

80%

PEGGIORATO

29%

11%

MIGLIORATO

29%

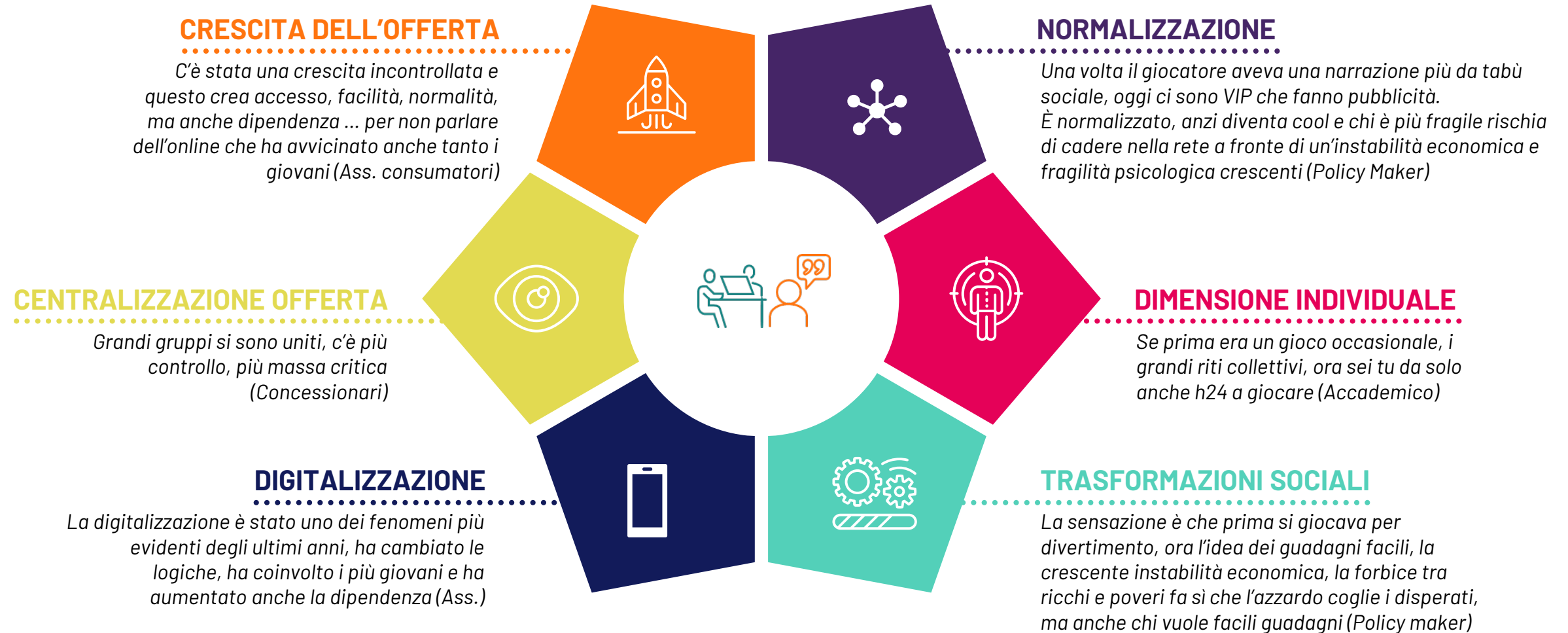
9%

RIMASTO UGUALE

42%

0.3 Rispetto al passato (pensando a più di 10 anni fa), direbbe che il ruolo sociale del settore del gioco è?
Base: totale campione

Più in dettaglio, emergono aspetti che hanno contribuito a modificare il percepito del settore



Si fatica a prefigurare miglioramenti anche guardando ai prossimi 10 anni ...

Il settore del gioco nei prossimi 10 anni

PERCHÈ?

(risposte spontanee)

Le prospettive negative sono legate a:

- **Espansione del gioco online**
- **Regolamentazione** uniforme e stringente
- Crescita economica del settore vs **costi sociali e sanitari**
- **Rischio dipendenza** per i più fragili
- **Gioco più attraente e pericoloso**
- **Crescente accettazione sociale**
- **Mancanza di prevenzione**

PERCHÈ?

(risposte spontanee)

L'evoluzione positiva del settore è dettata da:

- **Maggiore controllo del comportamento del giocatore**
- **Regolamentazione uniforme** su scala nazionale
- **Prospettive di crescita** economica
- **Collaborazione** tra operatori, concessionari, istituzioni **per promuovere il gioco legale**
- **Innovazione tecnologica**: strumenti di prevenzione, meccanismi di controllo del rischio
- **Cultura del gioco responsabile**



**SOGGETTI
ISTITUZIONALI**

52%

CAMBIERÀ IN PEGGIO

26%

CAMBIERÀ IN MEGLIO

22%

RIMARRÀ UGUALE

**OPERATORI
DEL SETTORE**

34%

29%

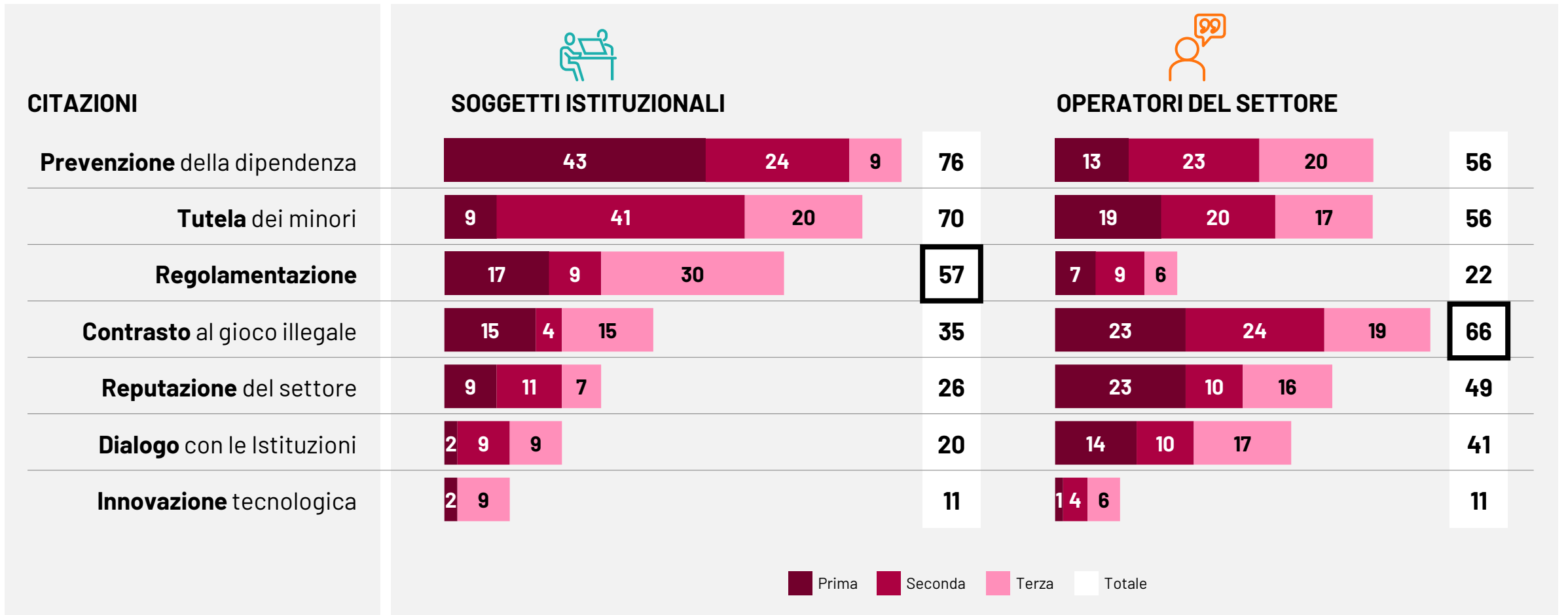
37%



Q.7 Cosa pensa che accadrà al settore del gioco nei prossimi 10 anni?
Base: totale campione

... partendo dalla constatazione che le sfide sono numerose e toccano vari ambiti seppur interconnessi

Principali sfide del settore del gioco



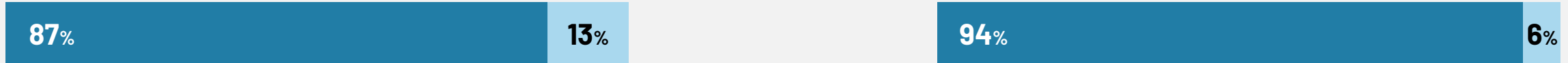
Q.6 Quali sono secondo lei le principali sfide che il settore del gioco si trova ad affrontare oggi, mi dica le prime tre in ordine di importanza?
Base: totale campione

LE INIZIATIVE MESSE IN CAMPO IN OTTICA DI «GIOCO RESPONSABILE»

La quasi totalità dichiara di avere familiarità. Per gli operatori il focus è sull'individuo mentre gli OL chiamano in causa un'azione corale

Gioco responsabile: conoscenza

■ Conosco bene ■ Conosco superficialmente



SOGGETTI ISTITUZIONALI



OPERATORI DEL SETTORE



Come lo descriverebbe?
(risposte spontanee)

DIMENSIONE INDIVIDUALE

- **Autolimitazione con un focus sul giocatore**
- **Consapevolezza dei rischi**, giocare entro le proprie possibilità
- Riuscire a **fermarsi prima**, saper riconoscere i segnali di pericolo di abuso/dipendenza al primo comparire

DIMENSIONE COLLETTIVA

- **Co-responsabilità di Stato e Operatori**, nonché la necessità di un **agire corale**
- Rispetto della **normativa, educazione e prevenzione**, consapevolezza dei **rischi**
- **Responsabilità degli operatori** tutelare i giovani

DIMENSIONE INDIVIDUALE

- Porsi un **limite di budget / di tempo** e rispettarlo
- Giocare per **divertimento**, socializzare
- Avere il **controllo** sulla quantità di tempo/ denaro

Q.8 Ha sentito parlare del concetto di "gioco responsabile"?

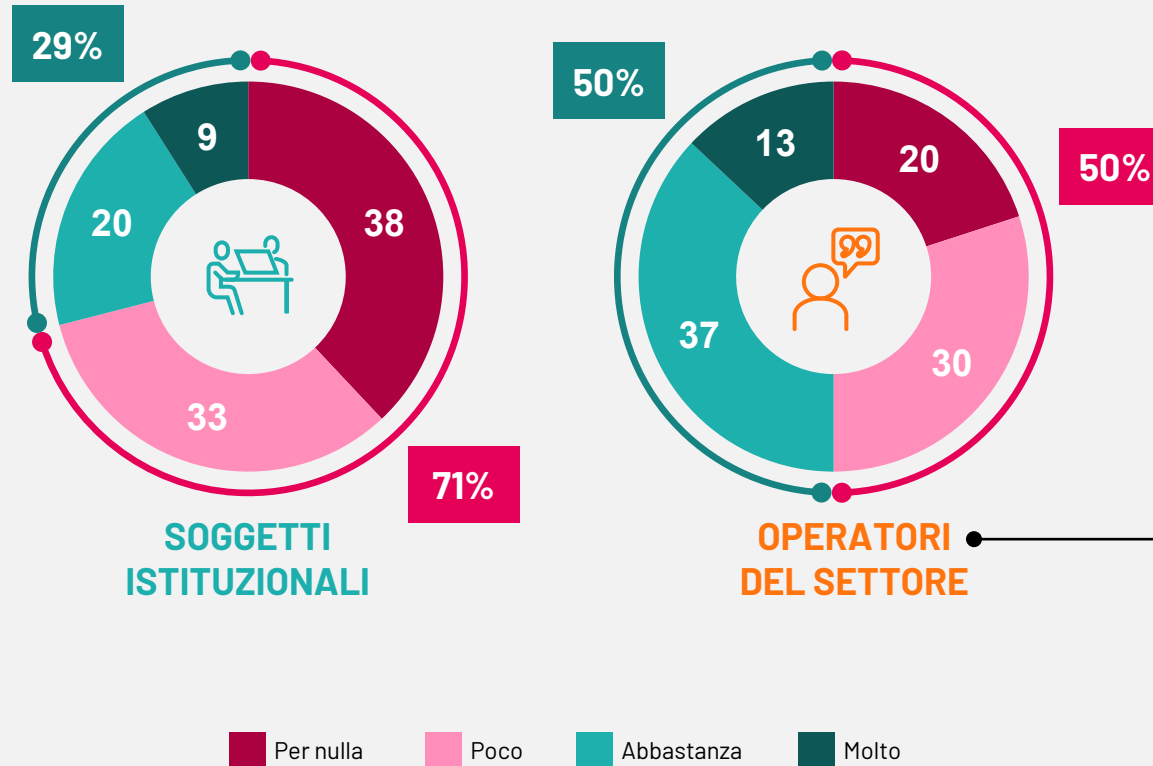
Q.9 Come lo descriverebbe?

Base: totale campione

Più possibilisti gli operatori sull'applicabilità concreta, per quanto riconoscano difficoltà

Il Gioco Responsabile è un **approccio al gioco d'azzardo** che vuole promuovere **l'adozione di strumenti** volti a creare una **cultura del gioco sano e consapevole**, mettendo al centro il **rispetto** e la **tutela delle persone**. Un approccio caratterizzato dal **rispetto delle normative**, dall'utilizzo di **strumenti di protezione** del giocatore e di supporto, da una **comunicazione più trasparente e diretta**, con l'obiettivo di rendere i **giocatori più informati e consapevoli** e di garantire un'**esperienza di gioco sicura e sostenibile** per tutti. L'obiettivo finale è quello di **prevenire** quelle forme di eccesso che caratterizzano **comportamenti problematici**.

Applicabilità del gioco responsabile



Quali **difficoltà** riscontra o potrebbe riscontrare nell'implementare un approccio più responsabile al gioco? (risposte spontanee)

Entrare in contatto con il giocatore, instaurare un dialogo

40%

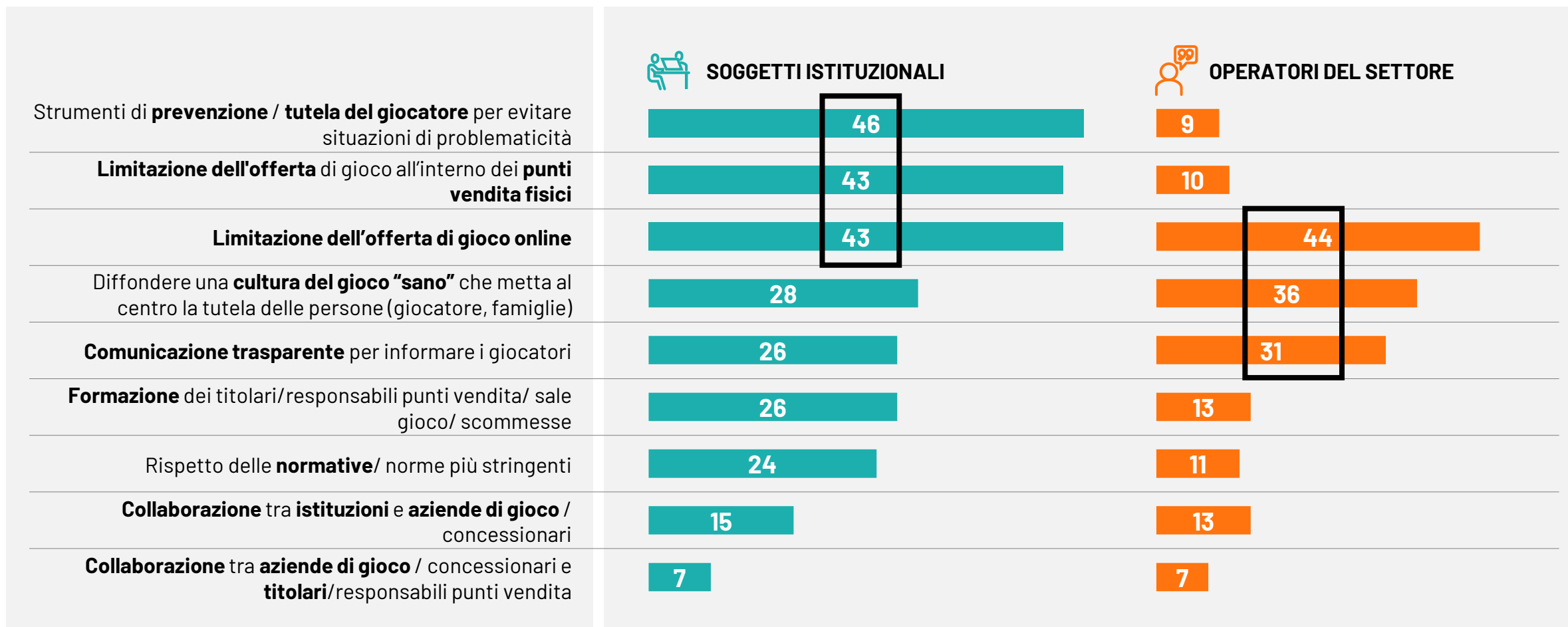
Modificare il comportamento dei giocatori che eccedono

29%

Q.12 Quanto ritiene che questo concetto di gioco responsabile sia realisticamente applicabile nel settore del gioco in Italia?
Base: totale campione

La limitazione dell'offerta online catalizza l'attenzione di tutti i soggetti, ma non è l'unico aspetto per rendere fattivo il gioco responsabile

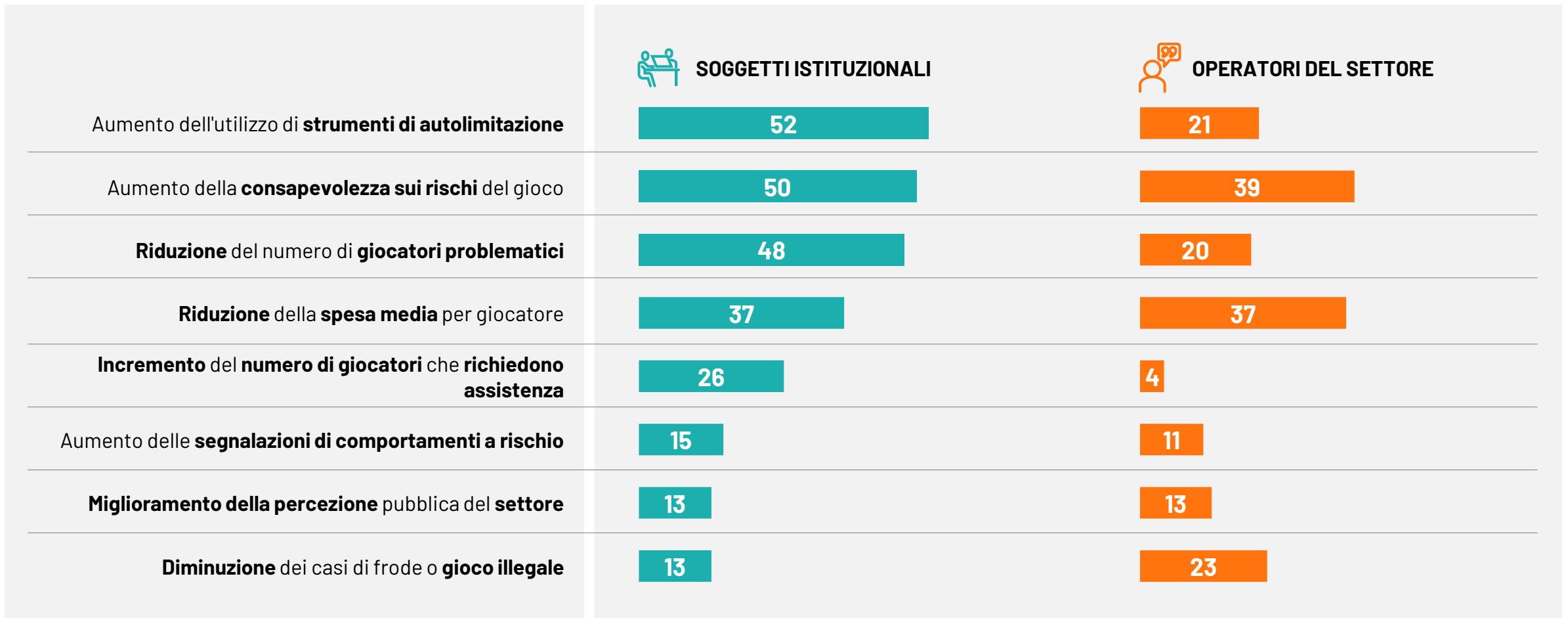
Aspetti più importanti per rendere efficace l'approccio al gioco responsabile



Q.13 Quali ritiene siano gli aspetti più importanti per rendere efficace un approccio di gioco responsabile? (max 3)
Base: totale campione

Misurare l'efficacia del gioco responsabile richiede dei KPI oggettivi, riduzione della spesa media o strumenti di autolimitazione

Indicatori più importanti



Q.26bis Quali dei seguenti indicatori ritiene più importanti per misurare l'efficacia delle iniziative di gioco responsabile? (max 3)
Base: totale campione

Soprattutto gli OL prefigurano un ruolo per la tecnologia nell'ambito del gioco responsabile

Contributo dell'innovazione tecnologica

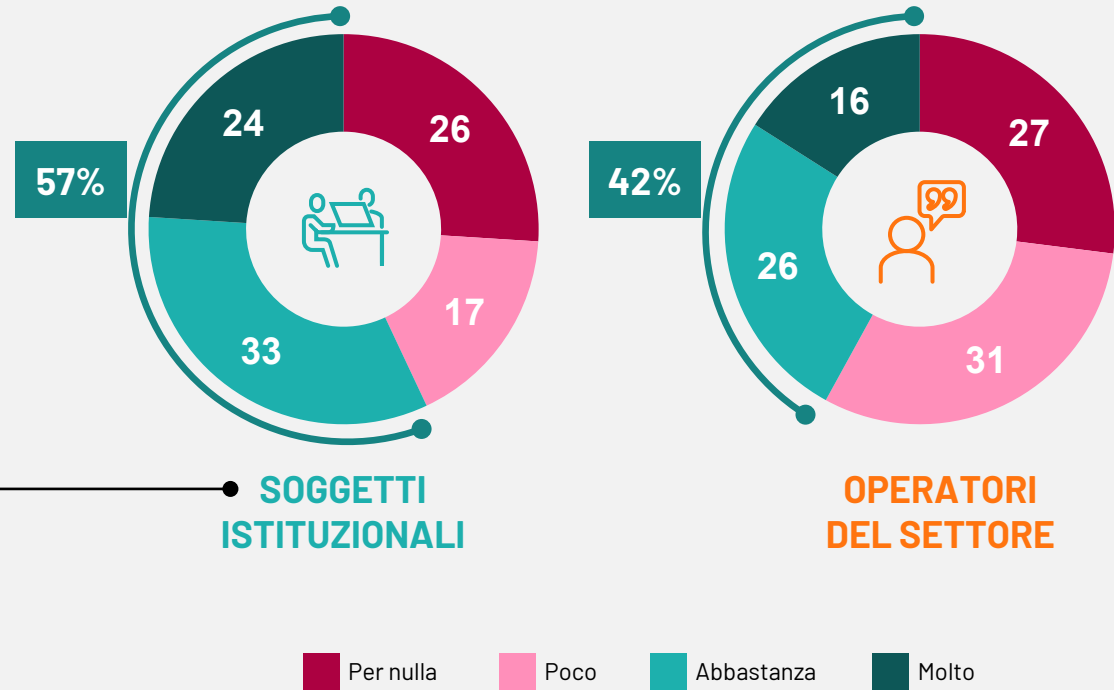
La tecnologia consente di...

- PROFILARE I GIOCATORI STUDIANDO I COMPORTAMENTI
- STABILIRE SOGLIE DI BUDGET AUTOMATICHE
- RIABILITARE

In negativo...

- INCENTIVA AL GIOCO
- RENDE POSSIBILE UNA PROLIFERAZIONE DELL'OFFERTA

Domanda di approfondimento posta solo agli istituzionali



La tecnologia non deve assurgere al ruolo di decisore unico, il controllo normativo ha un ruolo chiave che non può venir meno.

Q.15 Quanto ritiene che le innovazioni tecnologiche (es. Intelligenza Artificiale) possano contribuire a promuovere il gioco responsabile?
Base: totale campione

CONOSCENZA E VALUTAZIONE DEI RIFERIMENTI NORMATIVI

Il DL 41 raggiunge un livello di conoscenza prevalentemente superficiale e non è visto come particolarmente efficace

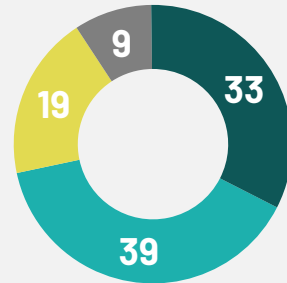
Conoscenza del DL 41

DESCRIZIONE SOMMINISTRATA AD ENTRAMBI I TARGET

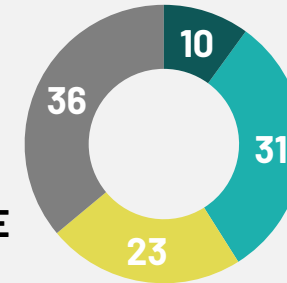
Contiene disposizioni sul riordino del **settore dei giochi online**. L'obiettivo di questa norma è definire un **quadro regolatorio su scala nazionale** per disciplinare i giochi pubblici ammessi in Italia (ad esclusione di quelli offerti dai punti vendita fisici o case da gioco). Riporta una serie di **principi** per regolare il gioco pubblico, tra cui il **contrasto al gioco illegale**, la **tutela dei minori**, **trasparenza dell'offerta**, **attività di comunicazione**. Il decreto stabilisce, inoltre delle misure per la **tutela e la protezione del giocatore**.

- Conosco bene
- Conosco solo in parte
- Solo sentito parlare
- Non conosco

SOGGETTI ISTITUZIONALI



OPERATORI DEL SETTORE



Efficacia

- Molto
- Abbastanza
- Poco
- Per nulla
- Non saprei



NOTA: la % di chi dice molto+abbastanza efficace non cambia tra chi conosce bene o in parte

I soggetti istituzionali avanzano delle richieste per rendere efficace la regolamentazione del settore

Priorità nella regolamentazione (risposte spontanee)



Q.23 Secondo lei, quale dovrebbe essere la priorità nella regolamentazione del settore del gioco?
Base: totale campione

GRAZIE

