

SONDAGGIO SUL GIOCO RESPONSABILE

target: popolazione maggiorenne

Ipsos Doxa per



FONDAZIONE
FAIR

Aprile 2026



INDICE DEI CONTENUTI

1

**Il ricordo dei
messaggi** legati al
"Gioco
Responsabile"

2

Il percepito dei
messaggi

**Gli insight principali
emersi da questa
indagine**



Metodologia e dettagli del campione



1000 Rispondenti

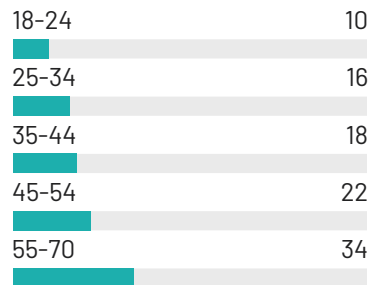


CAWI - su piattaforma agile Ipsos.Digital FASTFACTS

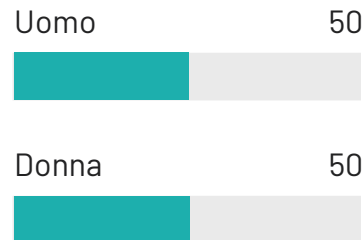


Di cui **27%**
giocatori online*

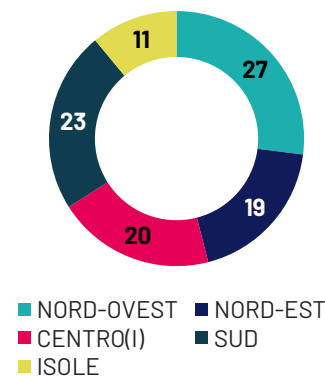
ETA'



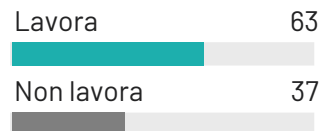
GENERE



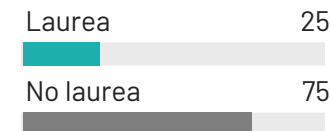
AREA GEOGRAFICA



SITUAZIONE LAVORATIVA



LIVELLO DI EDUCAZIONE



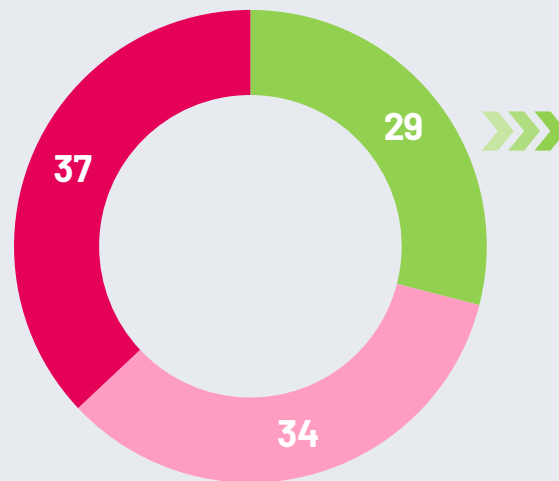
* Per "giocatori online" si intende coloro i quali **hanno giocato almeno una volta al mese ai giochi online considerati** (Gratta e Vinci, Lotto, MillionDAY, ecc.) e che **dispongono attualmente di un conto di gioco**.

IL RICORDO DEI MESSAGGI LEGATI AL "GIOCO RESPONSABILE"

1



Solo un italiano su tre ritiene di ricordare messaggi chiari sul «Gioco Responsabile». Percentuale più elevata tra i giocatori online



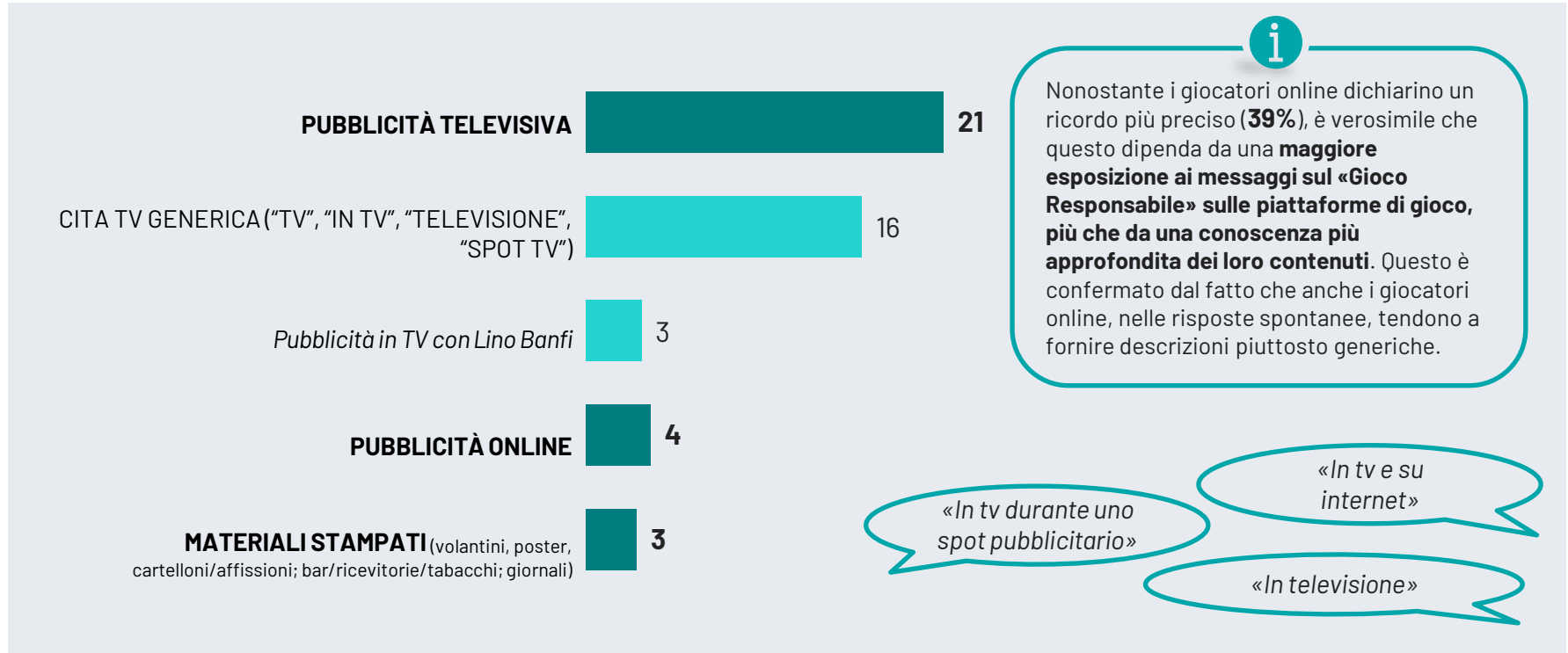
i
Tra i giocatori online in possesso di conto di gioco questo valore sale al **39%**.

■ Si, ricordo chiaramente ■ Si, ricordo vagamente ■ No, non ricordo

Base: Totale rispondenti n.1000

Q1. Ricorda di aver notato, negli ultimi 12 mesi, contenuti o messaggi legati al "Gioco Responsabile", ad esempio in TV, su internet, sui giornali o nei luoghi di gioco (bar, ricevitorie, ecc.)?

In realtà il ricordo non è così preciso, non andando oltre citazioni generiche sulla pubblicità televisiva



Base: Ricorda chiaramente di aver visto nell'ultimo anno messaggi legati al Gioco Responsabile - n. 292

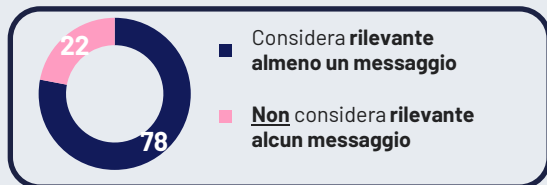
Q1. Ricorda di aver notato, negli ultimi 12 mesi, contenuti o messaggi legati al "Gioco Responsabile"?

IL PERCEPITO DEI MESSAGGI

2



«Gioca responsabilmente» emerge come il claim che più cattura l'attenzione. Altri messaggi un po' più potenziali sono quelli inerenti ai rischi



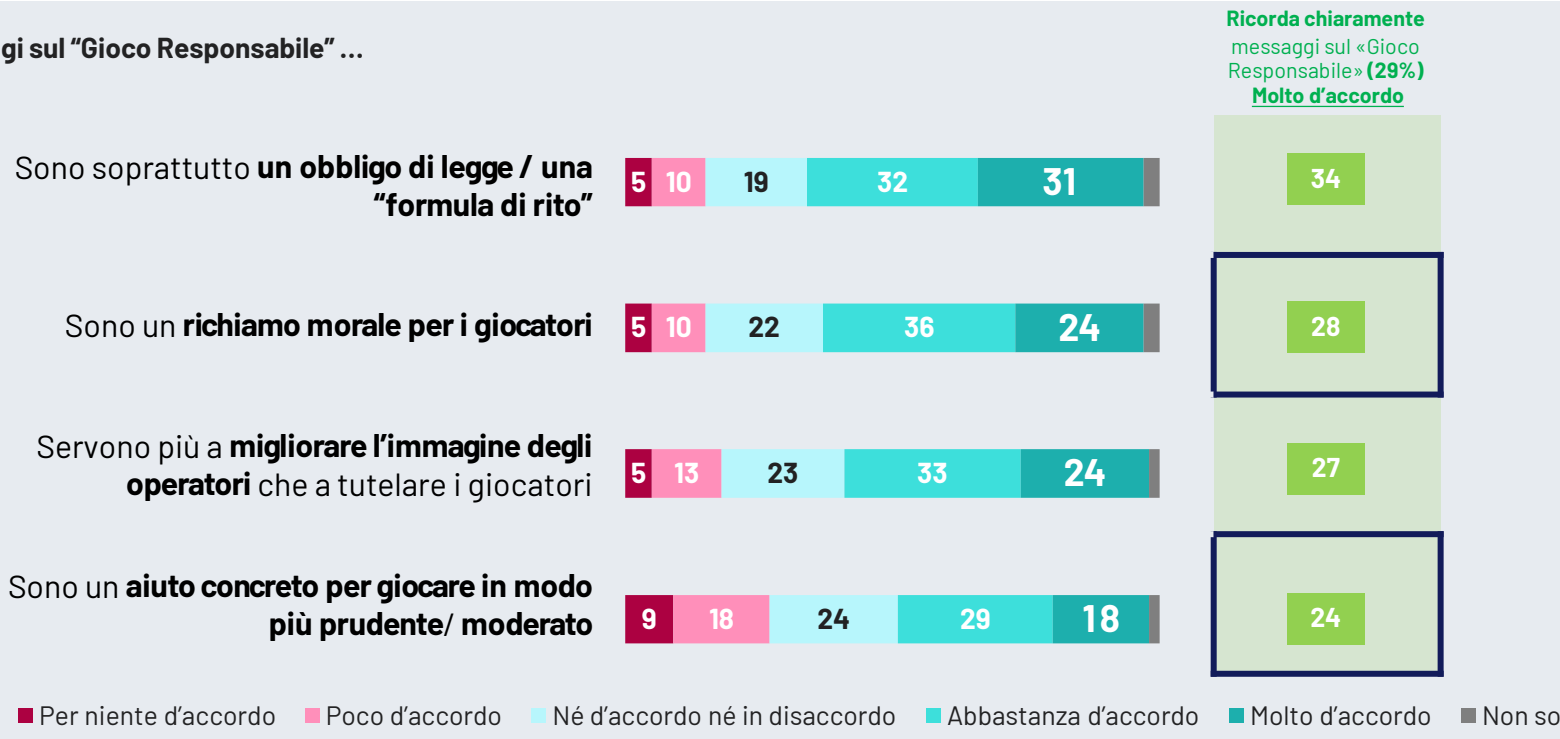
		Tra i giocatori online (27%)	Tra chi ricorda chiaramente messaggi sul «Gioco Responsabile» (29%)
"Gioca responsabilmente"	43	51	53
Messaggi sui rischi e sulle dipendenze da gioco	16	18	18
"Il gioco è divertimento, non un modo per guadagnare"	14	15	15
Messaggi con numeri verdi e servizi di aiuto	5	3	4

Base: Totale rispondenti n.1000

Q2. Quale tipo di messaggio ha attirato o attirerebbe maggiormente la sua attenzione?

Prevale una lettura “formale”, principalmente come obbligo di legge. Richiamo morale e funzione reputazionale si equivalgono ad attestare che la comunicazione è doverosa

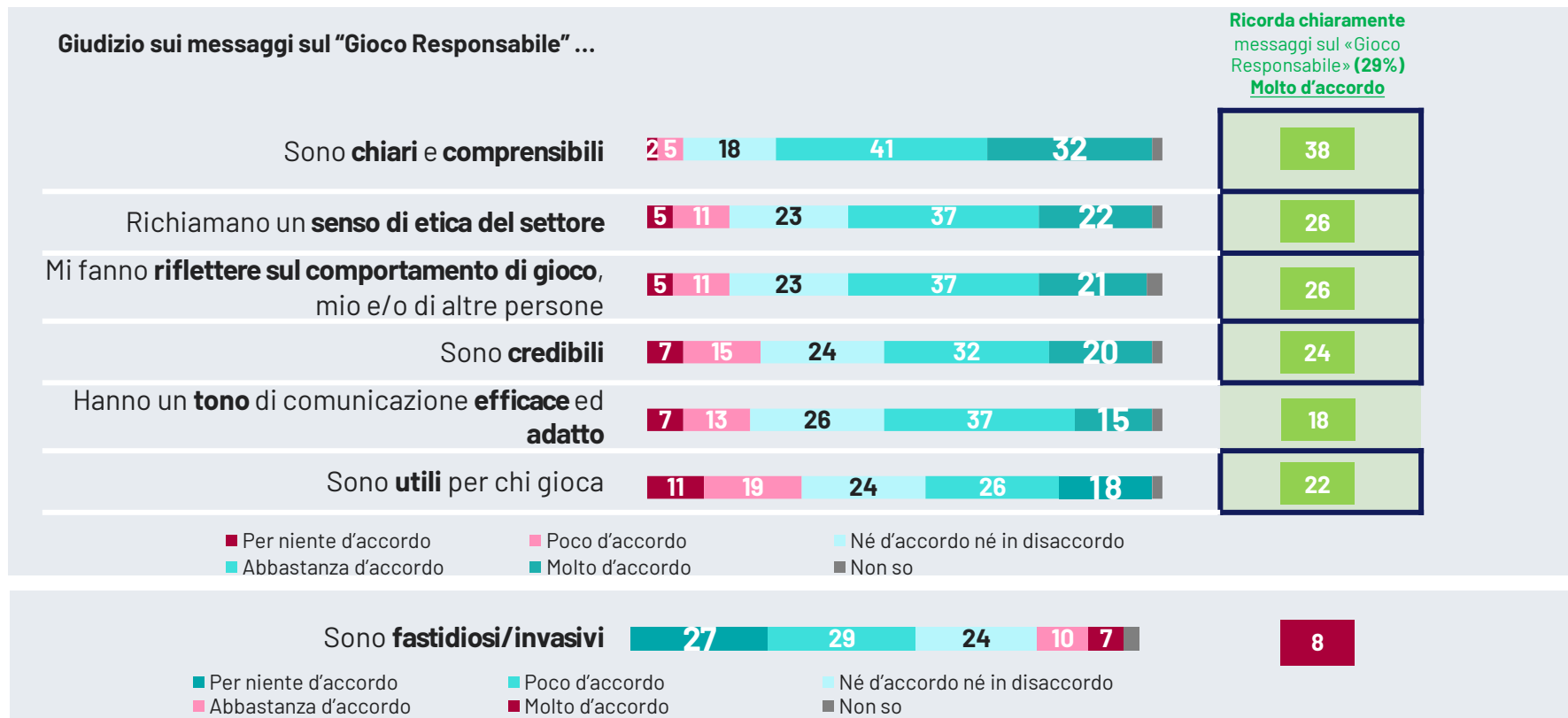
I messaggi sul “Gioco Responsabile” ...



Base: Totale rispondenti n.1000

Q3. A prescindere che ne abbia notati o meno, quali sono i significati che lei attribuisce ai messaggi di “Gioco Responsabile”?

I messaggi hanno potenzialità dal momento che solo una minoranza li considera fastidiosi



Base: Totale rispondenti n.1000

Q4. Dal suo punto di vista, come giudica complessivamente i messaggi sul "Gioco Responsabile"?

GLI INSIGHT PRINCIPALI EMERSI DA QUESTA INDAGINE





Il ricordo dei messaggi è complessivamente piuttosto **vago** anche tra chi dice di ricordare chiaramente il riferimento al Gioco Responsabile.

I giocatori online, seppur dichiarino di avere un ricordo chiaro in misura maggiore del resto della popolazione, **non esplicitano ricordi più precisi.**

Si evince quindi la **necessità di 'qualificare' la conoscenza** del Gioco Responsabile a partire dai giocatori stessi.

I messaggi sul Gioco Responsabile sono letti prima di tutto come obbligo di legge, seppur non soltanto "di facciata". Un italiano su quattro concorda (molto d'accordo) che questi messaggi **rappresentano un richiamo morale** per il giocatore e **offrono un contributo per migliorare la reputazione** del settore.

Tuttavia, attualmente risultano **meno efficaci** nell'offrire un **aiuto concreto ai giocatori.**

E' un risultato riconducibile alla **mancanza di contenuti** e al **significato concreto** di Gioco Responsabile.

«Gioca responsabilmente» è il claim che più cattura l'attenzione, perché più immediato, chiaro e comprensibile nella forma, sebbene, come abbiamo visto, sia piuttosto difficile andare oltre e decodificare le implicazioni sul comportamento di gioco.

I giocatori online si esprimono più positivamente sui messaggi inerenti al Gioco Responsabile, ne ribadiscono l'utilità per chi gioca, ma **solo uno su cinque è molto d'accordo** sul fatto che il **tono di comunicazione sia adatto** ed **efficace.**

Riconoscono più del totale popolazione che **rappresentano un aiuto concreto** per approcciare il gioco in modo prudente e moderato, ma evidentemente **contenuti e tono devono essere messi a fuoco.**

GRAZIE

