

# Web Reputation del Settore del Gioco

Analisi della reputazione online del comparto giochi e scommesse in Italia. Studio condotto da Tutela Digitale con ASTRO attraverso la piattaforma LinkMonitor.

## 1M+

CONTENUTI ANALIZZATI

Menzioni raccolte su news, blog, social e piattaforme informative.

## 12 mesi

FINESTRA TEMPORALE

Periodo di analisi dal 31 marzo 2025 al 31 marzo 2026.



# Il progetto in sintesi

La partnership tra Tutela Digitale e ASTRO è stata costruita per leggere il comparto del gioco come un ecosistema reputazionale complesso: non solo volumi di conversazione, ma anche segnali di rischio, dinamiche virali e temi emergenti.



**astro**  
WWW.ASSOBATTIMENTO.IT

ASTRO porta la visione del comparto giochi pubblici; Tutela Digitale mette a sistema tecnologia, analisi e presidio reputazionale.

## 300M+

**FONTI MONITORATE**

Copertura multicanale su siti, blog, forum, social, recensioni e piattaforme informative.

## 187 lingue

**CAPACITÀ DI ASCOLTO**

Monitoraggio quotidiano con capacità di lettura estesa su contenuti locali e internazionali.

## 31 keyword

**PERIMETRO DI RICERCA**

Cluster di parole chiave distribuito tra prodotti di gioco, regolazione, legalità e tutela del consumatore.

**OUTPUT ATTESO**

### Una fotografia reputazionale leggibile e utilizzabile

Il monitoraggio restituisce una base decisionale per comunicazione, risk management e relazioni istituzionali: dove nasce la conversazione, chi la guida, quali temi accelerano e come cambia il tono nel tempo.

Raccolta contenuti

Classificazione quantitativa

Analisi qualitativa

Sintesi operativa

# Cosa misura l'analisi quantitativa

L'analisi quantitativa viene realizzata tramite l'utilizzo dell'AI e la consulenza di un analista dedicato. Essa serve a capire dove si concentra il rumore di fondo del settore e quali driver generano maggiore pressione mediatica.

01

## Volume delle menzioni

Misura quante citazioni vengono prodotte e in quali finestre temporali si concentrano i picchi.

02

## Portata e reach

Stima l'ampiezza della diffusione e la capacità di intercettare audience diverse.

03

## Engagement

Evidenzia quali contenuti attivano interazione, condivisioni e propagazione in rete.

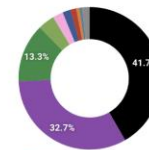
04

## Autori e temi trainanti

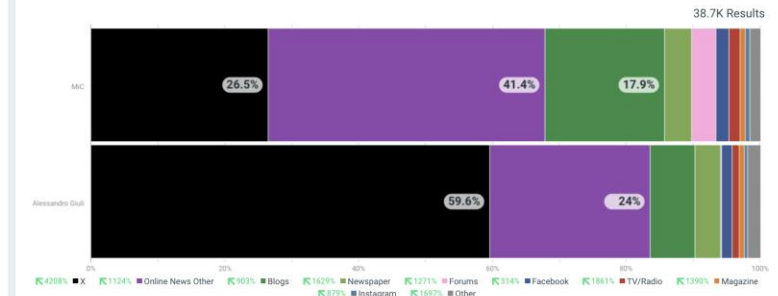
Isola i soggetti che producono più contenuti e gli argomenti che catalizzano attenzione.

### VISTA DASHBOARD

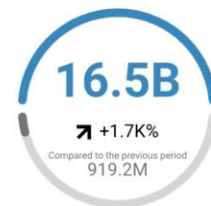
TIPOLOGIA DEI MEDIA



RIPARTIZIONE PER TIPI DI MEDIA



PORTATA POTENZIALE



ENGAGEMENT NEL TEMPO



# Cosa misura l'analisi qualitativa

La lettura qualitativa sposta il focus dal semplice volume al significato delle conversazioni: tono, rischio, contenuti lesivi e aree ad alta sensibilità reputazionale.

## SENTIMENT

### Polarità del dibattito

Classifica le menzioni in positive, neutre e negative per tracciare il clima reputazionale.

## PERCEZIONE

### Temi sensibili

Fa emergere tutela del consumatore, legalità, dipendenza e regolazione come assi reputazionali.

## RISCHIO

### Contenuti critici

Intercetta diffamazione, profili falsi, sfruttamenti illeciti di immagini e contenuti dannosi.

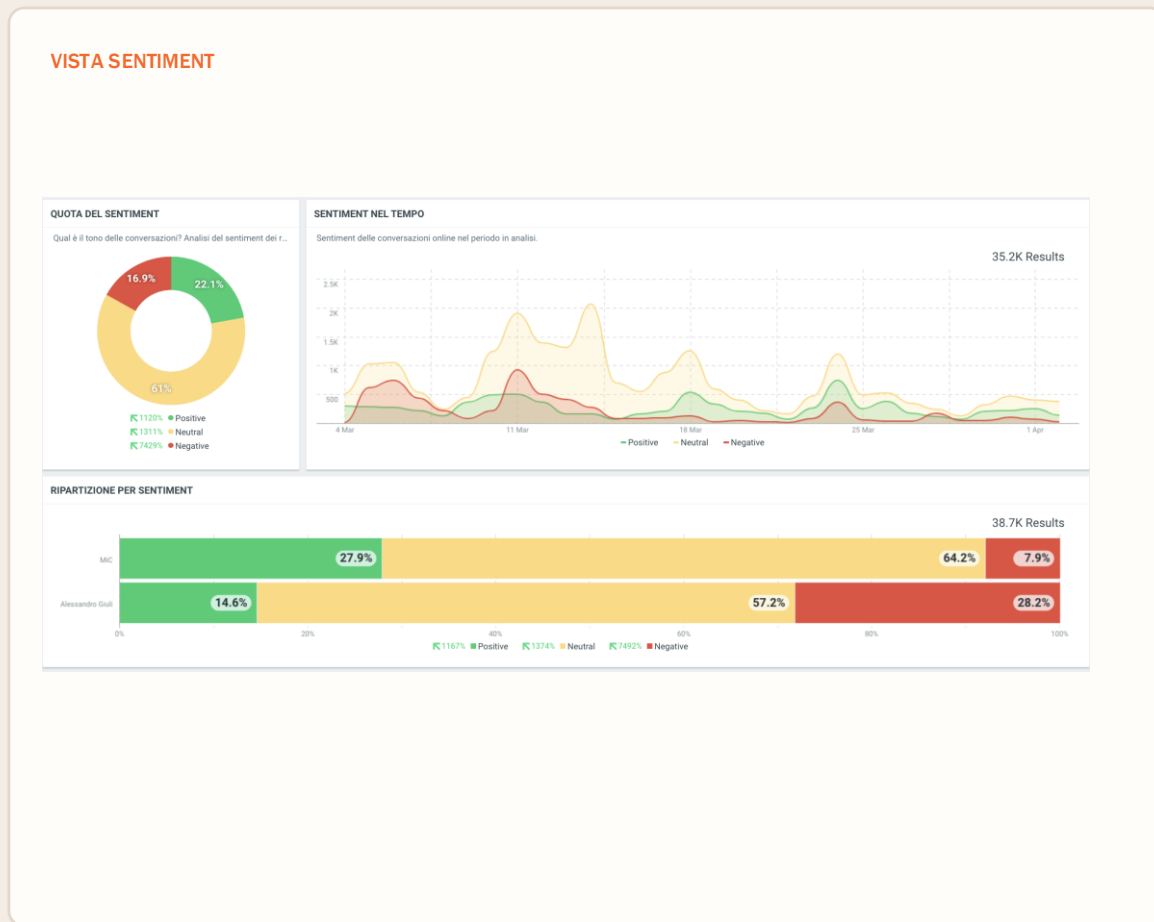
## CONTESTO

### Coinvolgimento della rete

Valuta il modo in cui le community reagiscono e amplificano i contenuti sui social media.

## Dati qualitativi e quantitativi vengono letti in parallelo

L'osservazione del tono delle conversazioni acquista valore quando viene affiancata a volumi, sorgenti e dinamiche temporali. In questo modo i picchi non sono soltanto numeri, ma episodi interpretabili.



# Hashtag, autori e viralità

Tre lenti complementari per leggere parole chiave, soggetti attivi e circuiti di propagazione.

## TOP HASHTAG



### Quali temi si impongono nel flusso

Gli hashtag più ricorrenti mostrano gli snodi che aggregano l'attenzione: legalità, scommesse, gioco online, slot e temi regolatori.

## AUTORI PIÙ ATTIVI



### Chi guida la narrazione

Giornalisti, influencer, blogger e profili verticali costruiscono un'agenda informativa con reach e autorevolezza molto diverse.

## DIFFUSIONE VIRALE



### Come si propagano le notizie

La viralità non dipende solo dal tema, ma dal canale, dal tono e dalla capacità dei contenuti di intercettare community già predisposte all'interazione.

## Individuare temi e segnali rilevanti

Il monitoraggio reputazionale del settore non si limita alle keyword. Le conversazioni più critiche possono nascere da immagini, video, riusi impropri del marchio e contesti non immediatamente intercettabili via testo.



### LinkMonitor amplia la copertura oltre il testo

#### Monitoraggio visivo

L'AI di visione artificiale scansa immagini e video per individuare presenze rilevanti del brand o del tema monitorato.

#### Rilevamento non autorizzato

Riusi impropri, accostamenti critici e sfruttamenti indebiti del marchio vengono intercettati in modo più tempestivo.

#### Protezione del marchio

La brand identity viene presidiata nei punti in cui il solo listening testuale rischia di essere insufficiente.

## LinkMonitor come piattaforma di ascolto attivo

Grazie ad un software che utilizza l'AI controlliamo la reputazione online di persone, marchi, prodotti e competitor, informando in tempo reale sulla presenza di contenuti negativi



### Monitoraggio

Ascolto quotidiano su un database ampio e multilingua per intercettare contenuti, fonti e segnali deboli.



### Analisi

Classificazione quantitativa e qualitativa dei contenuti con focus su picchi, sentiment, temi e autori.



### Difesa

Segnalazione dei contenuti critici e definizione di azioni personalizzate per la protezione reputazionale.

#### POSIZIONAMENTO

**Dall>alerting alla lettura strategica della reputazione online**

# Fonti, keyword e alert

Copertura delle fonti, profondità fornita dalle keywords e continuità di reportistica.

## FONTI ONLINE



### Fonti Online

Siti web, blog, forum, quotidiani, social network e portali di recensioni vengono indusi in un perimetro unitario di ascolto su un database di oltre 300M di fonti online in 187 lingue differenti

## KEYWORD ILLIMITATE



### Keyword illimitate

Marchi, prodotti, competitor, persone e temi sensibili possono essere combinati per leggere il settore con una granularità diversa a seconda dell'esigenza.

## DASHBOARD E ALERT



### Dashboard - Alert

I contenuti confluiscono in dashboard, alert e report periodici, rendendo il monitoraggio utilizzabile anche nelle finestre di caratterizzate da maggior affluenza.

# Logo Recognition

Una delle funzioni più rilevanti per il settore è la capacità di individuare presenze del marchio anche quando il riferimento testuale è assente o marginale.

## Il perimetro reputazionale si allarga oltre le keyword

Questo approccio è utile per intercettare campagne pubblicitarie illecite, screenshot, visual virali, meme e contenuti di terzi che includono il marchio senza citarlo esplicitamente.

### MONITORAGGIO VISIVO

Grazie all'AI di visione artificiale, la piattaforma scansiona immagini e video alla ricerca del logo del brand, ampliando significativamente la copertura del monitoraggio oltre il testo.

### RILEVAMENTO NON AUTORIZZATO

Permette di identificare utilizzi non autorizzati del logo o del marchio, potenziali violazioni di copyright e campagne denigratorie che sfruttano l'identità visiva del brand.

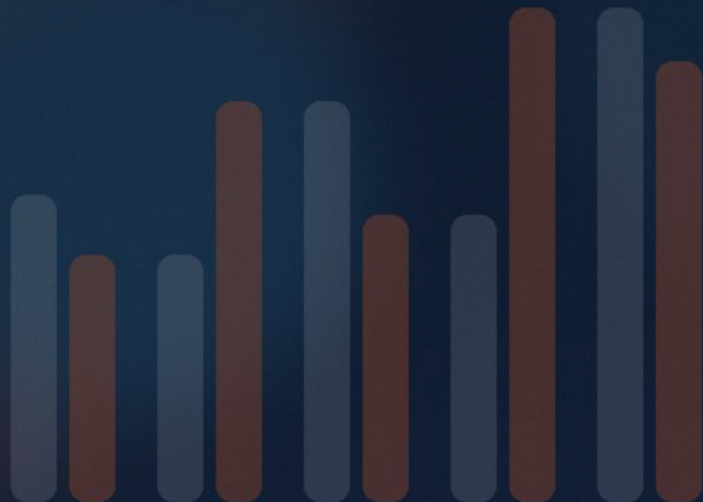
### PROTEZIONE DEL MARCHIO

Un presidio essenziale per tutelare l'integrità visiva del brand su tutti i canali digitali, dai social media ai siti di notizie e ai forum specializzati.

# Periodo di monitoraggio

L'analisi copre dodici mesi continuativi, dal 31 marzo 2025 al 31 marzo 2026: una finestra sufficiente per leggere stagionalità, eventi di settore e improvvise accelerazioni del dibattito.

**31 marzo 2025 → 31 marzo 2026**



**31.03.25**

**INIZIO**

Avvio del monitoraggio annuale.

**12 mesi**

**DURATA**

Raccolta continuativa senza interruzioni.

**31.03.26**

**FINE**

Chiusura della finestra analitica.

Questa finestra temporale annuale consente di rilevare tendenze stagionali, correlazioni con eventi di settore, picchi di attenzione mediatica e l'evoluzione della percezione pubblica nel tempo, offrendo una visione longitudinale e particolarmente significativa della reputazione online del comparto.

# 31 keyword strategiche per coprire l'intero ecosistema

Il set di monitoraggio bilancia termini di prodotto, canali di gioco e temi reputazionali sensibili.

## PRODOTTI E GIOCHI

### Cluster operativo

- Casinò online
- Slot machine e slot online
- Jackpot e roulette
- Scommesse sportive
- Gratta e Vinci
- Videolottery, PVR e PREU
- Bingo, Lotto e lotterie
- Giochi numerici a totalizzatore

## CONTESTO E REGOLAZIONE

### Cluster reputazionale

- Gioco d'azzardo e gambling
- Gioco legale e illegale
- Agenzie e siti di scommesse
- Distanziometro e limiti orari
- Bonus, payout e conto di gioco
- Autoesclusione e sospensione
- Truffe, perdita soldi e gioco responsabile

## Dati quantitativi: risultati nel tempo

Il monitoraggio restituisce un volume molto ampio di citazioni e un andamento non lineare, con accelerazioni riconducibili a eventi, dibattiti normativi e momenti ad alta attenzione mediatica.

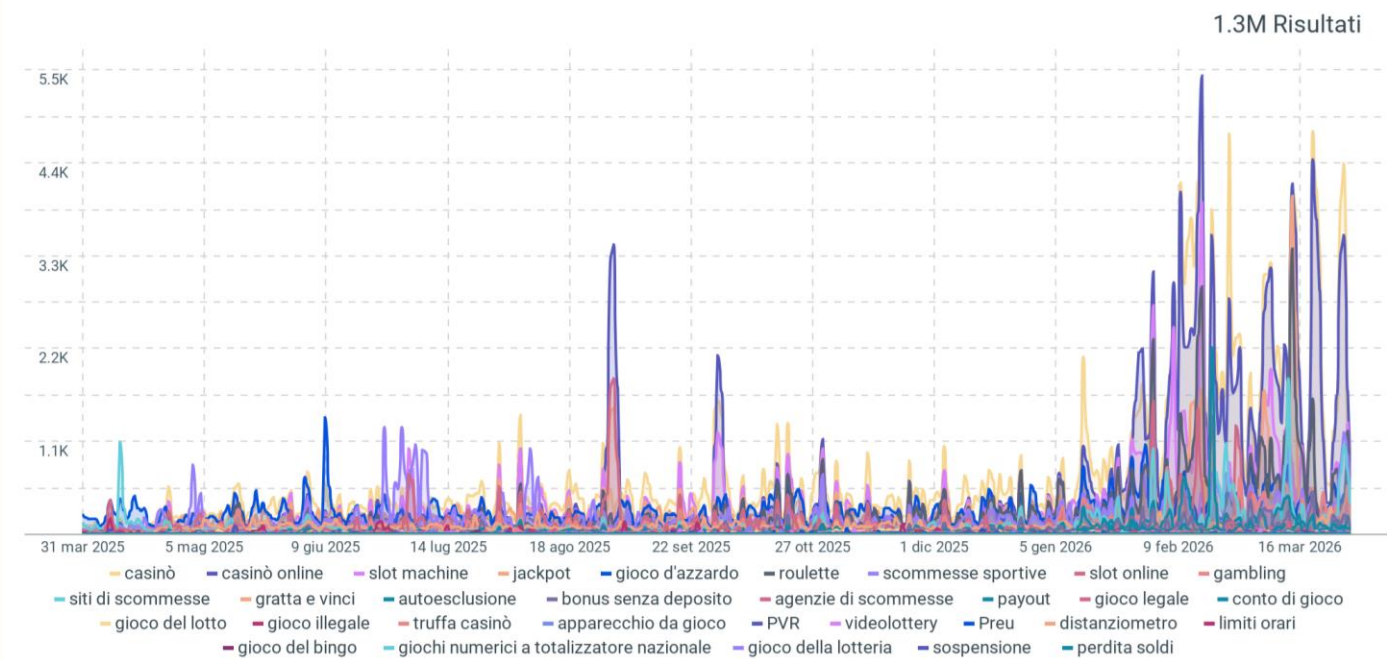
### 1M+

#### CITAZIONI TOTALI

Menzioni registrate durante il periodo di osservazione su tutte le fonti analizzate.

#### LETTURA

Il trend mostra una base di conversazione costante e una coda finale più intensa, utile per individuare i periodi in cui il settore diventa più esposto.



## Le keyword che dominano il dibattito

La classifica delle keyword più menzionate aiuta a capire quali porzioni del settore assorbono la maggior parte dell'attenzione pubblica.

casinò	5.5K%	265K
casinò online	6.7K%	207.4K
slot machine	4.2K%	129.4K
jackpot	4.9K%	108.8K
gioco d'azzardo	909.7%	106.4K
roulette	5.6K%	95.5K
scommesse sportive	2.5K%	79.9K
slot online	3.8K%	50.2K
gambling	3.1K%	43.7K
siti di scommesse	1.3K%	42.3K
gratta e vinci	6.1K%	31.4K
autoesclusione	5.5K%	23.6K
bonus senza deposito	2.2K%	18.1K
agenzie di scommesse	1.2K%	11.1K
payout	3.6K%	9.9K
gioco legale	2.5K%	7K

### INSIGHT PRINCIPALE

La conversazione online è dominata da keyword legate all'offerta di gioco e alle tipologie di prodotto, mentre i temi normativi o di sistema compaiono con volumi significativamente inferiori.

### CONCENTRAZIONE

Poche keyword trainano gran parte del volume complessivo, definendo la cornice del discorso pubblico.

### TEMI MARGINALI

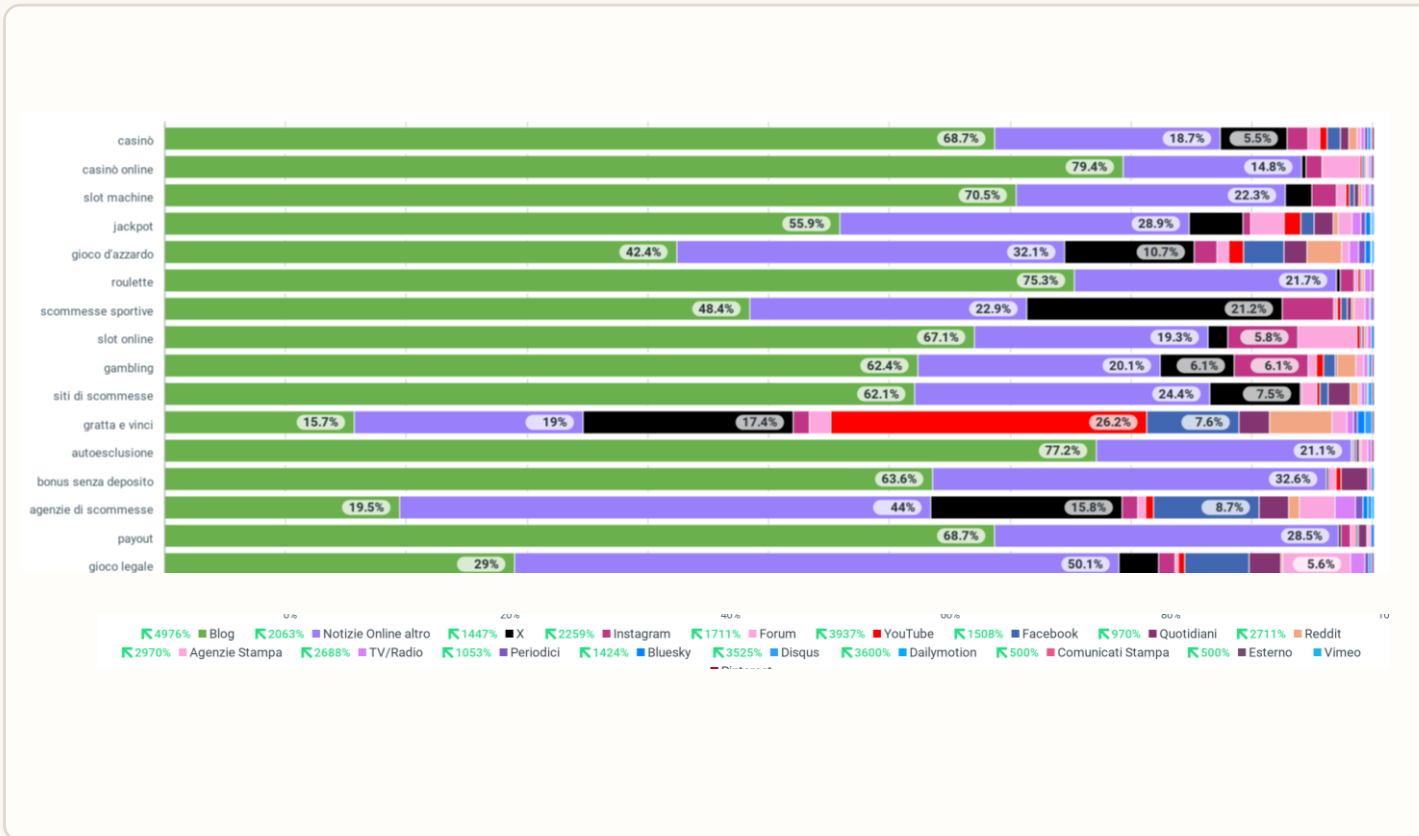
Accanto ai temi più forti rimane una fascia di parole chiave meno voluminosa ma spesso ad alto impatto reputazionale.

### LETTURA UTILE

La classifica aiuta a stabilire dove presidiare il monitoraggio e quali famiglie lessicali meritano alert dedicati.

# Quale media registra più menzioni?

Il web informativo è il luogo in cui il settore prende maggiore visibilità: news online e blog continuano a orientare la percezione in modo più netto dei media tradizionali.



### CENTRALITÀ DEL DIGITALE

Il dibattito si forma principalmente attraverso news online e blog, che raccolgono la parte predominante delle citazioni, confermandosi come i principali vettori di diffusione della conversazione sul settore.

### MOLTIPLICAZIONE DEI TOUCHPOINT

Le citazioni non restano confinate in un singolo canale: contenuti pubblicati su news online e blog tendono a diffondersi su più piattaforme digitali, contribuendo ad ampliare la visibilità complessiva dei temi trattati.

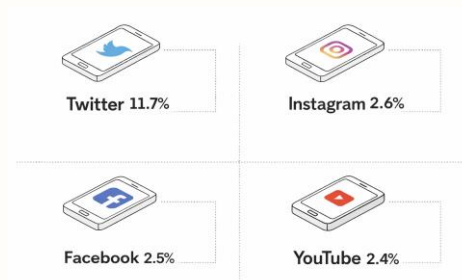
### SOCIAL MEDIA

A parte la keyword «gratta e vinci», che è coperta prevalentemente dai canali social, le altre keyword mostrano una presenza relativa minore su queste piattaforme

## Quale social è il più attivo sul settore?

La distribuzione delle conversazioni sui social evidenzia dove il settore genera più rumore e potenziale di viralità.

### SNAPSHOT



### Twitter/X emerge come snodo dominante

Twitter è il canale con il livello di attività più alto; YouTube segnala la crescita percentuale più interessante sul piano dei contenuti video.

### TWITTER/X

La discussione sul tema riguarda principalmente il gioco d'azzardo, tra casinò online, lotterie e piattaforme di scommesse. Si parla di quote su eventi come il Festival di Sanremo e dell'uso di piattaforme dedicate. Emergono polemiche sulla pubblicità del gioco, con critiche all'allentamento delle restrizioni e ai possibili vantaggi economici per il settore.

### INSTAGRAM

Si registrano molte discussioni su Instagram su casinò, gratta e vinci e scommesse, con riferimenti a Jackie Chan e Adam McKay, oltre a nuove giochi casino come UNO e scandali sportivi.

### FACEBOOK

La discussione riguarda gioco, intrattenimento e azzardo, alimentata da conversazioni online e grandi vincite. Emergono anche episodi sociali critici, tra comportamenti violenti giovanili. Si discute delle scelte del governo italiano, in particolare sul possibile ritorno della pubblicità nel calcio.

### YOUTUBE

Il tema "Temi" è dominato da discussioni su gioco d'azzardo online, in particolare gratta e vinci ed esperienze nei casinò. Gran parte dei contenuti sono sviluppati da Andrea Muzii. Si parla anche di scommesse, strategie e vincite, insieme a riferimenti a località come Las Vegas e Monaco e alla lotteria italiana.

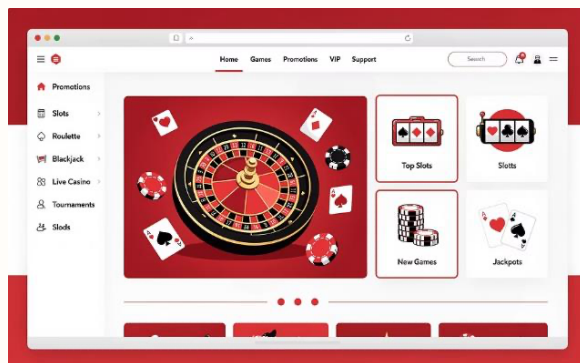
# Tre keyword emblematiche del monitoraggio

Gli esempi seguenti mostrano come i contenuti si distribuiscano tra recensioni, offerte, creatività visive e ambienti ad alta componente promozionale.

## KEYWORD 1

### Casinò online

Keyword ad alta densità commerciale e informativa: legalità, offerta, piattaforme, promozioni e tutela dei consumatori.



## KEYWORD 2

### Slot machine

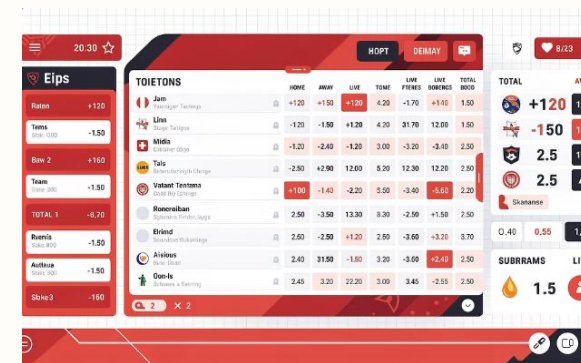
Cluster visivo e narrativo molto riconoscibile, spesso collegato a vincite, dipendenza, limiti di gioco e intrattenimento.



## KEYWORD 3

### Scommesse sportive

Tema fortemente legato all'attualità sportiva, ai siti di scommesse e alle finestre di maggiore esposizione mediatica.



# Autori e profili che strutturano il dibattito

Sapere chi pubblica di più aiuta a distinguere tra autorità informative, creator verticali e profili ad alta diffusione.

## TOP INFLUENCER PANORAMICA - TOTALE



## LETTURA OPERATIVA

La mappatura degli autori più attivi permette di individuare chi genera volume, chi porta reach e chi può innescare riflessi reputazionali più forti sul settore. In particolare abbiamo evidenziato i top influencer del settore, basandoci sull'engagement come metrica primaria, poiché la metrica che meglio rappresenta meglio l'impatto dei post sul pubblico

## RANKING INFLUENCERS

Influencer	Network	Posts	Sentiment	Reach	Reach per mention	Engagement ↓	Engagement per mention
nascecreseignora <a href="http://instagram.com/">http://instagram.com/</a>	Instagram	3	100% Positivo	6.5M	2.2M	379.7K	126.6K
tmlplanet <a href="http://instagram.com/">http://instagram.com/</a>	Instagram	4	~80% Positivo	23M	5.8M	274.7K	68.7K
Gratta e Vinci con Max <a href="http://www.youtube.com/">http://www.youtube.com/</a>	YouTube	292	~80% Positivo	5.7M	19.7K	146.3K	500.9
trapitaly <a href="http://instagram.com/">http://instagram.com/</a>	Instagram	7	~80% Positivo	2.7M	387.7K	139K	19.9K
ilmessaggero.it <a href="http://instagram.com/">http://instagram.com/</a>	Instagram	11	~80% Positivo	11.3M	1M	119.7K	10.9K
cronache_di_spogliatoio <a href="http://instagram.com/">http://instagram.com/</a>	Instagram	2	~80% Positivo	3.3M	1.6M	100.4K	50.2K
Il Lotto in Diretta <a href="http://www.youtube.com/">http://www.youtube.com/</a>	YouTube	176	~80% Positivo	10.5M	59.7K	98K	557
ciakclub <a href="http://instagram.com/">http://instagram.com/</a>	Instagram	1	~80% Positivo	1.7M	1.7M	96.7K	96.7K
Ermes Messaggero Nerazzurro <a href="http://www.youtube.com/">http://www.youtube.com/</a>	YouTube	49	~80% Positivo	913.6K	18.6K	91.6K	1.9K
Andrea Muzii <a href="http://www.youtube.com/">http://www.youtube.com/</a>	YouTube	5	~80% Positivo	2.3M	452K	90.3K	18.1K

## Autori, audience e orientamento

Il ranking combina numero di post, audience e segnali di sentiment, rendendo più facile distinguere la sola prolificità dal vero peso reputazionale.

# Quali sono gli argomenti più trattati?

Il dibattito si concentra su cinque filoni ricorrenti che intrecciano ritualità delle estrazioni, contenuti creator-driven, community previsionali, viralità delle vincite e regolazione.

Periodo: 31 marzo 2025 – 31 marzo 2026

- 1. Estrazioni e promozioni Lotto e Simbolotto:** Le dirette ricorrenti e l'accesso da app, sito ufficiale, gruppi social e Telegram mantengono l'engagement elevato.
- 2. Intrattenimento responsabile con Gratta e Vinci:** Video e format creator lavorano sull'intrattenimento, con frequenti richiami a pubblico adulto e gioco responsabile.
- 3. Strategie, previsioni e community del Lotto:** Il metodo spia 90 e altri sistemi previsionali alimentano confronto continuo tra appassionati e community sul gioco del lotto.
- 4. Vincite, reazioni e contenuti virali:** Win reaction, format ASMR, lancio di nuovi biglietti e sessioni di gioco con pacchi interi generano picchi emotivi e interazione.
- 5. Dipendenza, sport e regolamentazione:** Crescono le discussioni che affrontano il tema della dipendenza dal gioco, il suo impatto sociale e i dibattiti pubblici sulle regolamentazione.

## In sintesi

### I topic si muovono tra promozioni e sensibilità sociale

La conversazione social si concentra su estrazioni e promozioni, intrattenimento responsabile, strategie di gioco, coinvolgimento emotivo e temi sociali, offrendo spunti strategici per contenuti, campagne di sensibilizzazione e gestione della community.

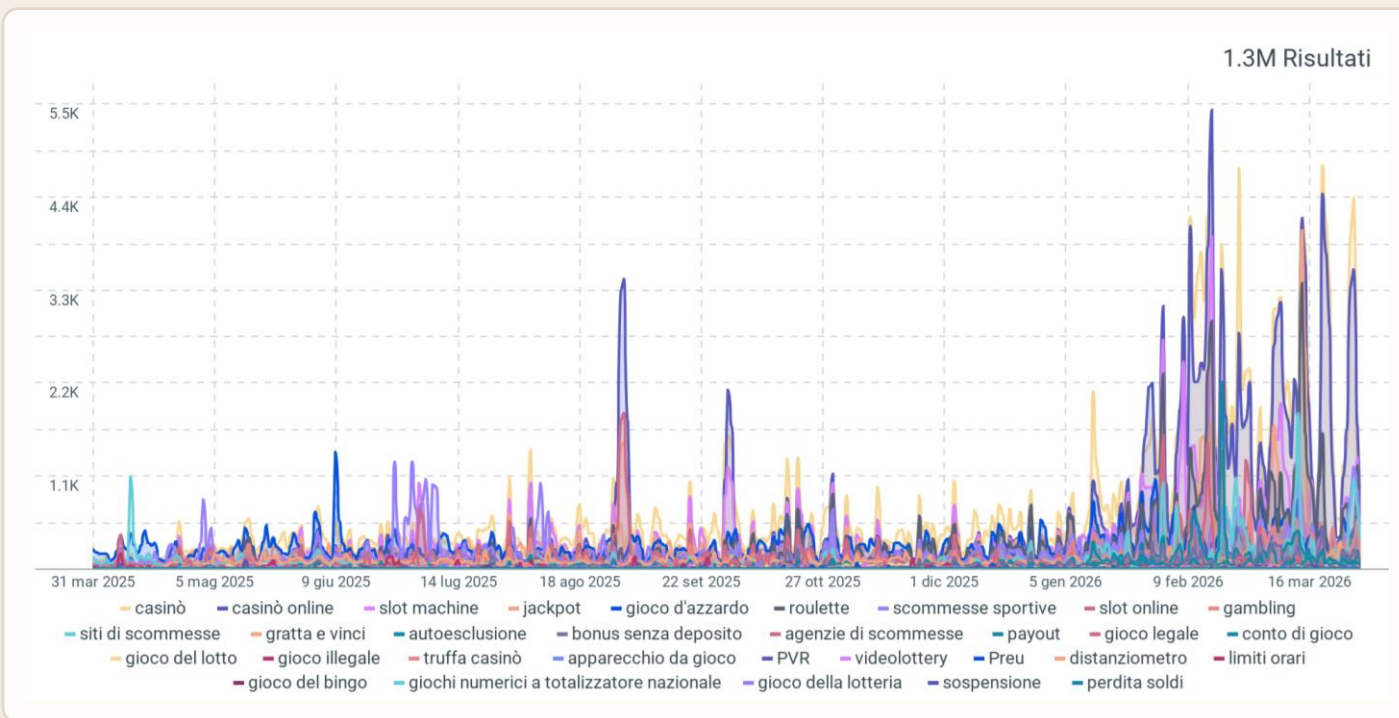
Routine

Creator

Rischio.

## Picchi nel tempo e argomenti correlati

I momenti di maggiore intensità reputazionale coincidono con eventi regolatori, cronaca di settore, grandi appuntamenti sportivi e campagne su gioco responsabile.



### DISTANZIOMETRO

Le discussioni parlamentari sul tema producono visibilità immediata e forte reazione della rete.

### NUOVE CONCESSIONI ONLINE

Le gare e i commenti degli operatori spingono volumi, commento e copertura giornalistica.

### GIOCO RESPONSABILE

Le campagne istituzionali possono aumentare le menzioni positive e riequilibrare il tono della conversazione.

### EVENTI SPORTIVI

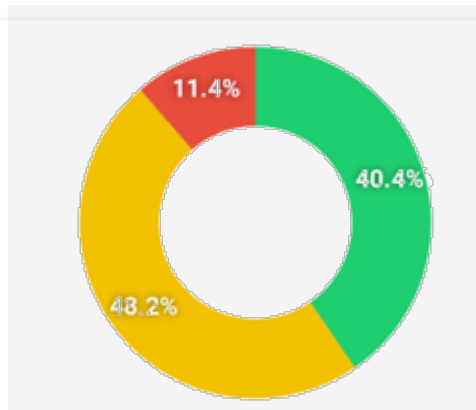
Le grandi manifestazioni calcistiche fungono da amplificatore naturale per il tema scommesse.

## Sentiment complessivo del monitoraggio

La distribuzione del sentiment offre una lettura immediata della qualità della conversazione e delle aree in cui il settore appare più esposto a rischio reputazionale.

### RIPARTIZIONE

#### RIPARTIZIONE PER SENTIMENT



5222% ● Positivo 2140% ● Neutro  
1610% ● Negativo

### Prevale una componente neutra, ma il negativo resta rilevante

La quota neutra rappresenta la base informativa del dibattito; il blocco negativo richiede attenzione perché tende a concentrarsi sui temi più sensibili per il comparto.

### POSITIVO

Il sentiment positivo è composto principalmente da temi come Estrazioni che ha la quota maggiore di sentiment positivo (62%), seguito Promozioni e Temi Sociali (con una forte componente positiva nonostante la delicatezza)

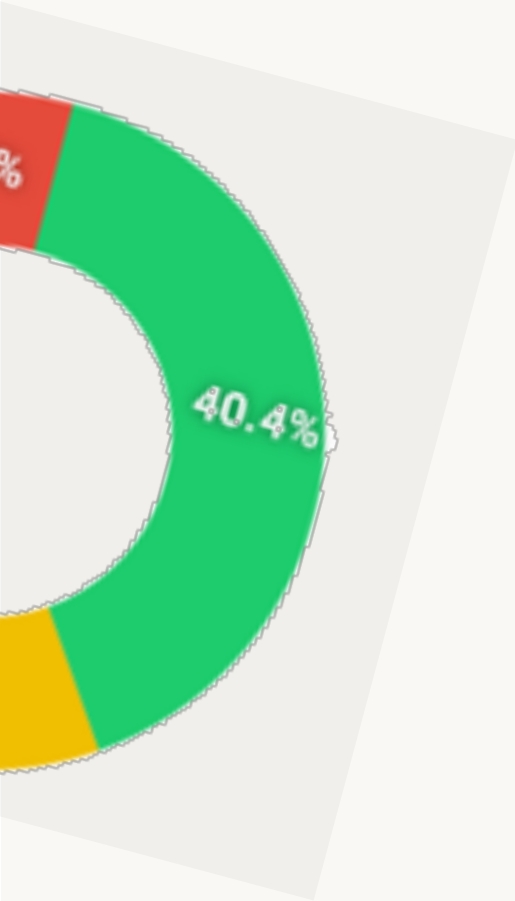
### NEUTRO

Il sentiment neutro è composto principalmente da temi come Intrattenimento Responsabile, Strategie e Previsioni, Vincite e Reazioni sui social (quest'ultimo con una quasi parità tra neutro e positivo)

### NEGATIVO

Il sentiment negativo è generalmente basso su tutti i temi, ma più rilevante su Intrattenimento Responsabile e Temi Sociali che registra l'11% di sentiment negativo, che comunque risulta una quota sorprendentemente bassa vista la delicatezza dei temi trattati

## Esempi sentiment positivo



### **nascecreseignora** immagine condivisa



John Carpenter, il primo concorrente americano a vincere il **jackpot** da 1 milione di dollari a "Chi vuol essere milionario" nel 1999. 🏆 La sua vittoria fu leggendaria anche per il modo in cui arrivò: Carpenter infatti non...

pubblicato il 08/09/25 alle 11:47 | Instagram | Italia | [instagram.com](#)

### **trapitaly** immagine condivisa



PARERI? 🎲 UNO debutta al **casinò** di Las Vegas ↔ Il gioco di carte pensato per amici e famiglie "UNO" sembra aver ... trasformandolo in un vero e proprio **gioco** da tavolo per **casinò**. 🍀 Sì, proprio quel **gioco** che ha messo alla prova amicizie...

pubblicato il 16/07/25 alle 10:51 | Instagram | Italia | [instagram.com](#)

### **iltirreno** immagine condivisa



Un Gratta e Vinci da 20 euro si è trasformato in 5 milioni di euro. È questa la somma vinta da un fortunato cittadino, la mattina del 18 ottobre, alla tabaccheria di Danilo...

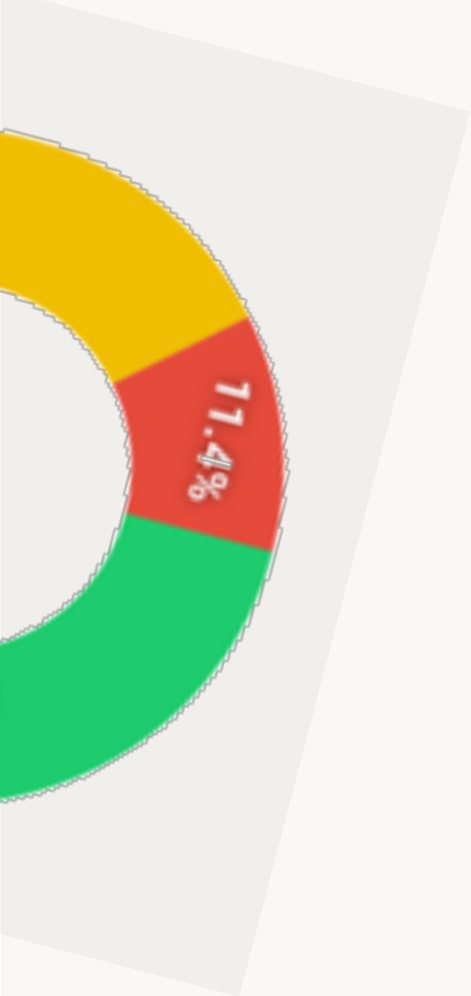
223

Operaio vince 5 milioni  
al Gratta e vinci  
in provincia di Pisa  
ILTIRRENO



pubblicato il 19/10/25 alle 16:46 | Instagram | Italia | [instagram.com](#)

## Esempi sentiment negativo



Qualcuno carousel condiviso



...UCCIDE I SOGNI È DUE VOLTE COLPEVOLE Slot machine truccate e manomesse per frodare i giocatori e continuare ad incassare ... portato non solo al sequestro delle slot machine fasulle, ma anche ad una cifra che si aggira attorno ai 100mila euro in...

pubblicato il 20/05/25 alle 09:36 | Instagram | Italia | [instagram.com](https://www.instagram.com)

**SONO STATO CACCIATO DAL CASINÒ: La verità sul gioco d'azzardo**



Jakidale video condiviso

com/jakidale Oggi con quel pazzo di @AndreaMuzii e il super prestigiatore @Hydemagician proveremo a battere i casinò, cercando di capire la verità sul gioco d'azzardo. Ci riusciremo? O perderemo tutto? Tutta la serie di Andrea...

pubblicato il 02/04/25 alle 19:32 | YouTube | Italia | [youtube.com](https://www.youtube.com)

Qualcuno immagine condivisa



...indagati dalla Procura di Milano per scommesse sui siti illegali. Questi i nomi: Alessandro... L'articolo completo su Repubblica #seriea #calcio #scommesse

SPORT  
Dodici calciatori di serie A sono indagati dalla Procura di Milano per scommesse sui siti illegali

pubblicato il 11/04/25 alle 11:50 | Instagram | Italia | [instagram.com](https://www.instagram.com)

# Sentiment per keyword

La lettura per singola keyword mostra che il tono del dibattito non è omogeneo: alcune aree restano bilanciate nel sentiment, mentre altre sono strutturalmente più esposte alla polarizzazione.

## COME LEGGERE IL GRAFICO

Le keyword più esposte al sentiment negativo sono quelle che intrecciano legalità, perdita economica, truffe o gioco problematico. In particolare «gratta e vinci» e «agenzie di scommesse» sono quelle più esposte alla frustrazione del pubblico dovuta a mancate vincite o a problemi con i servizi fruiti

## IMPLICAZIONE

La gestione della reputazione non può essere uniforme: serve una priorità diversa a seconda del cluster lessicale monitorato.



# Argomenti marginali

Anche se occupano solo il 5% della totalità dei risultati, analizziamo temi come ludopatia e riordino poiché importanti dal punto di vista di tutela ed etica del gioco d'azzardo

## LUDOPATIA

- 1. Digitalizzazione e nuove forme di ludopatia:** Microtransazioni ed esports incentivano spesa ripetuta e comportamenti compulsivi simili al gioco d'azzardo.
- 2. Normalizzazione e pubblicità ingannevole:** Pubblicità e sponsorizzazioni sportive normalizzano il gioco d'azzardo, rendendolo percepito come intrattenimento..
- 3. Conseguenze sociali e psicologiche:** La ludopatia genera debiti, disagio psicologico e gravi effetti negativi su famiglie e relazioni.
- 4. Controversie mediatiche e regolamentazione:** Media e normative controverse aumentano l'accessibilità al gioco e alimentano il dibattito pubblico.
- 5. Economia e paradossi istituzionali:** Il settore produce entrate rilevanti ma costi sociali superiori, evidenziando contraddizioni istituzionali..

# Argomenti marginali

Anche se occupano solo il 5% della totalità dei risultati, analizziamo temi come ludopatia e riordino poiché importanti dal punto di vista di tutela ed etica del gioco d'azzardo.

## RIORDINO

- 1. Urgenza e consenso bipartisan per la riforma:** Ampio consenso politico e industriale rende urgente riformare il settore del gioco fisico per tutelare occupazione, stabilità economica e attrarre investimenti.
- 2. Rischi di concentrazione del mercato e oligopolio:** Senza riforme inclusive, il mercato rischia la concentrazione in pochi operatori, penalizzando PMI e riducendo l'offerta legale.
- 3. Armonizzazione normativa e modernizzazione:** La riforma punta a uniformare le regole tra territori, garantendo stabilità fiscale e maggiore tutela per operatori e consumatori.
- 4. Equilibrio tra entrate e gioco responsabile:** Il settore deve bilanciare rilevanti entrate fiscali con misure di tutela, contrastando la dipendenza e rafforzando la protezione dei giocatori.
- 5. Dialogo tra stakeholder e analisi degli impatti:** Il confronto tra istituzioni e operatori è essenziale per una riforma equa, evitando esclusioni e sostenendo il mercato nel lungo periodo.



TUTELA DIGITALE SRL

Via San Vitale 23 - 40125 Bologna  
+39 051 236835  
info@tuteladigitale.it

**[www.tuteladigitale.it](http://www.tuteladigitale.it)**