Gioco e scommesse: 4,4 milioni i giocatori illegali nel 2020

gioco-russkoe-loto-5875700-1920-40a08b71

Calo fisiologico, durante la pandemia, per il gioco fisico. In crescita quello online. E sui canali illegali si registrano 4,4, milioni di giocatori. ***Il Rapporto Luiss- Ipsos.***

Lo stop impresso ai **'giochi pubblici'** su circuiti legali è stato un duro colpo per il settore. E i dati emersi da **Primo Rapporto di ricerca sul settore del Gioco in Italia**, nato dalla collaborazione tra la **Luiss** e **Ipsos**, con il supporto di **Agenzia delle Dogane e dei Monopoli**, parlano chiaro.

Confermando, sostanzialmente, **l'allarme** lanciato lo scorso febbraio da **Aldo Cursano**: già allora, infatti, il Vicepresidente vicario di FIPE-Confcommercio aveva puntato l'indice su un duplice problema: la crisi economica del settore e del suo indotto e il rischio di proliferazione del gioco illegale, pronto ad approfittare del vuoto lasciato dai circuiti regolamentati, congelati dall'emergenza sanitaria.

"Senza la possibilità di riprendere presto a lavorare – lamentava infatti Cursano quando ancora le attività erano ferme - anche per i pubblici esercizi che offrono giochi non si pone solo il problema della continuità aziendale, ma anche quello della difesa della legalità".

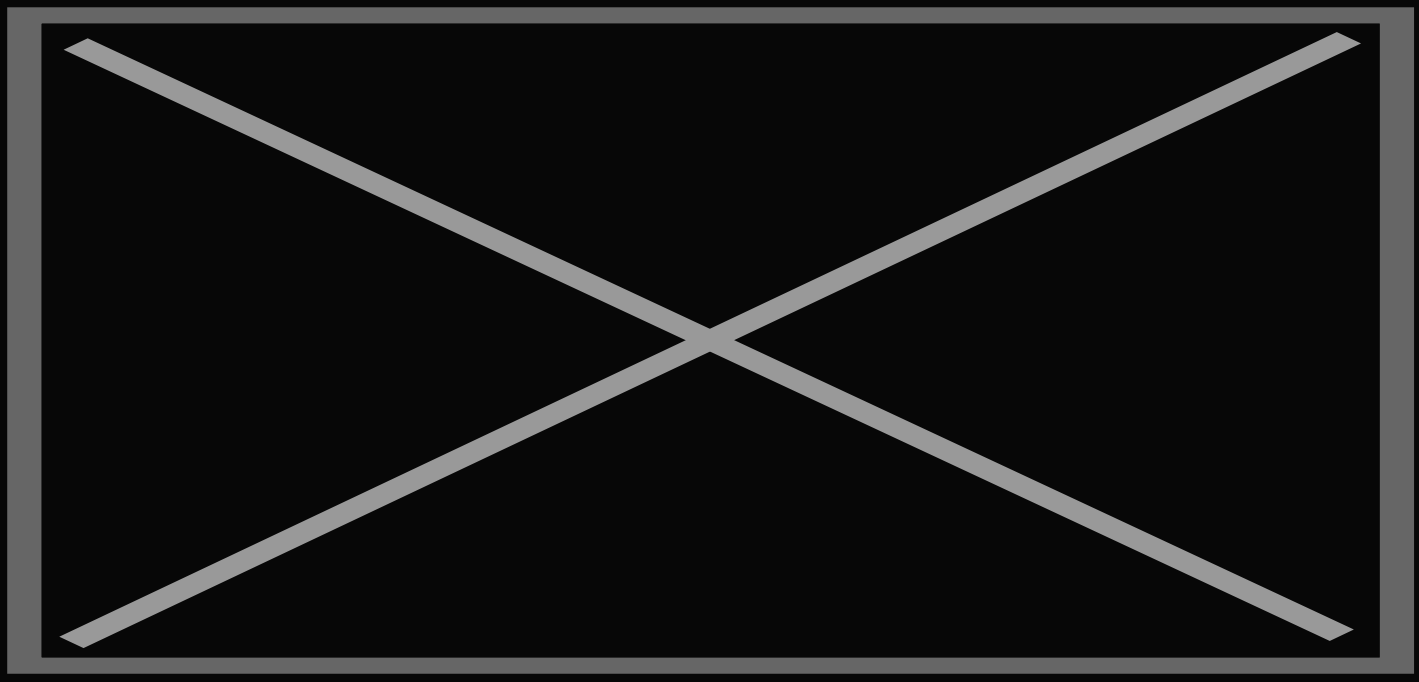
Il quadro tracciato dalla ricerca Luiss- Ipsos, conferma questi timori.

Se emerge infatti che nel 2020, nonostante le restrizioni, il 67,7% della popolazione italiana maggiorenne, (31.350.000 di individui) ha effettuato qualche tipo di gioco, lo studio rivela anche che la spesa complessiva nel comparto ha subito una riduzione del 33,5%, con punte del 41,7% nel canale fisico.

E questo nonostante la crescita spiccata del canale on line, passato in un anno dal 9% ad oltre il 20%.

Non basta: come temuto e (ampiamente) previsto si è confermato anche il travaso verso i canali illegali: parliamo infatti di circa 4,4 milioni di giocatori.

Le conseguenze? Un crollo di circa il 70% per il gettito erariale: la più bassa incidenza alle entrate fiscali dal 2006.



Gioco: identikit del giocatore illegale

Non sempre consapevole di bazzicare circuiti 'non ortodossi', il giocatore illegale si rivela- a sorpresa- un **individuo, più spesso maschio (71%), ben integrato nel circuito sociale (dedito al volontariato, amante del teatro e di spettacoli culturali, munifico in beneficenza), con un elevato livello di istruzione, con un'occupazione (72%) e con un tenore di vita sopra la media (14%).**

Per lui il gioco è visto essenzialmente come un'occasione per evadere e socializzare, e non tanto come un espediente per guadagnare denaro.

La sua concezione sul gioco illegale?

Spesso indulgente: solo il 50% degli 'illegali' ritiene che si possano avere problemi con la legge anche se il 69% di essi è consapevole si tratti di un problema serio.

Quanto alla frequentazione di siti di gioco illegale, ecco un’amara scoperta: non solo è scarso l’interesse a verificare l’attendibilità e la liceità della piattaforma di gioco, ma scarsa è pure la consapevolezza di come effettuare tale verifica. La scelta, per lo più, avviene tramite il passa parola e le opinioni di amici e conoscenti.

In questo quadro, urge quindi una svolta normativa per la realizzazione di una legge quadro a tutela del gioco legale in modo uniforme su tutto il territorio nazionale

“Stiamo lavorando a questo” – comunica infatti **Claudio Durigon**, Sottosegretario di Stato al Ministero dell'Economia e delle Finanze. Aggiungendo che, nell’ambito di strategia ben orchestrata per il contrasto all’illegalità, acquista importanza anche “il rinnovo delle concessioni”.

Quanto a prospettive nel breve periodo, il direttore generale dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, **Marcello Minenna** auspica l'arrivo, subito dopo l'estate, di un'apposita app, che dia ai cittadini la possibilità di riscontrare la legalità del punto di gioco. "Sarà possibile - spiega Minenna - conoscere in tempo relate se quel punto di gioco è connesso ai sistemi di controllo e verifica dell'Agenzia delle dogane e dei monopoli".