

**16 Aprile 2026 - 19:39** di Redazione Jamma

---

È una fotografia ampia e, per certi versi, controintuitiva quella che emerge dal report sulla reputazione online del settore giochi in Italia realizzato da Tutela Digitale insieme ad AS.TRO. Un'analisi costruita su oltre 1 milione di contenuti raccolti in dodici mesi, dal 31 marzo 2025 al 31 marzo 2026, che prova a spostare il dibattito dal piano delle percezioni a quello dei dati.

Il primo elemento che colpisce è la dimensione del fenomeno. Il monitoraggio si estende su un perimetro estremamente ampio, che include più di 300 milioni di fonti digitali e contenuti in 187 lingue, analizzati attraverso 31 keyword che coprono l'intero ecosistema del gioco: dai prodotti alle tematiche regolatorie, fino agli aspetti più sensibili come legalità e tutela del consumatore.

Non si tratta però solo di quantità. Il valore del report sta soprattutto nella capacità di leggere la conversazione come un sistema dinamico, in cui volumi, temi e tono si intrecciano. L'analisi quantitativa individua dove si concentrano le menzioni, quando si verificano i picchi e quali contenuti generano maggiore engagement, mentre quella qualitativa entra nel merito del sentiment, dei rischi reputazionali e dei contenuti critici.

Il quadro che ne emerge è meno polarizzato di quanto spesso si immagini. Il dibattito online è dominato da una componente neutra, che rappresenta la base informativa del settore, mentre la quota negativa, pur presente, si concentra su ambiti ben definiti: gioco problematico, legalità, perdita economica e regolazione. In altre parole, non è il settore in sé a generare negatività diffusa, ma specifici temi ad alta sensibilità.

Parallelamente, il sentiment positivo si lega soprattutto ai contenuti legati all'intrattenimento e alle estrazioni, mentre il neutro si concentra su informazione, strategie di gioco e contenuti divulgativi. Questo equilibrio suggerisce una narrazione più sfumata, in cui convivono dimensione ludica e criticità sociali, senza una prevalenza netta di una sull'altra.

Un altro dato rilevante riguarda la struttura della conversazione. Il report evidenzia come poche keyword riescano a catalizzare gran parte dell'attenzione, in particolare quelle legate all'offerta di gioco - casinò online, slot, scommesse - mentre i temi normativi restano più marginali in termini di volume, pur avendo un

impatto reputazionale spesso più elevato.

Il ruolo dei media digitali appare centrale. News online e blog rappresentano i principali vettori della conversazione, più dei social stessi, contribuendo a definire l'agenda informativa e a orientare la percezione pubblica. I contenuti pubblicati su questi canali tendono poi a propagarsi su più piattaforme, amplificando la visibilità e moltiplicando i punti di contatto con il pubblico.

Sul fronte social, il baricentro si sposta su poche piattaforme chiave. Twitter/X emerge come il nodo principale del dibattito, mentre YouTube mostra la crescita più significativa, soprattutto grazie ai contenuti video legati a esperienze di gioco, vincite e strategie. Instagram e Facebook mantengono un ruolo importante, ma con dinamiche più frammentate e spesso legate a singoli fenomeni virali o a discussioni episodiche.

Interessante anche l'analisi dei picchi di conversazione. I momenti di maggiore intensità non sono casuali, ma si concentrano in corrispondenza di eventi specifici: dibattiti regolatori, gare per concessioni online, campagne sul gioco responsabile e grandi eventi sportivi. In questi frangenti, il settore diventa improvvisamente più esposto, con un aumento significativo di menzioni e reazioni.

Dal punto di vista tematico, il dibattito si articola attorno a quattro grandi assi: regolazione, responsabilità, offerta digitale e rischio illegale. A questi si affiancano filoni più leggeri e popolari, come le estrazioni del Lotto, le strategie di gioco e i contenuti virali legati alle vincite, che contribuiscono a mantenere alta l'attenzione e l'engagement.

Non mancano, infine, le aree più critiche. Temi come ludopatia e riordino del settore rappresentano una quota limitata delle conversazioni – circa il 5% – ma hanno un peso qualitativo rilevante, perché legati a questioni etiche, sociali e politiche. È su questi fronti che si concentra la maggiore pressione reputazionale e dove si gioca una parte importante della percezione pubblica del comparto.

Nel complesso, il report restituisce l'immagine di un settore esposto, ma non uniformemente sotto attacco. La reputazione del gioco online e terrestre si costruisce su un equilibrio delicato tra informazione, intrattenimento e criticità sociali. Un equilibrio che può cambiare rapidamente, soprattutto nei momenti di maggiore attenzione mediatica, e che richiede un presidio continuo, non solo in termini di comunicazione ma anche di gestione del rischio reputazionale.

**Gioco pubblico, studio AS.TRO-Tutela Digitale: sul web prevale il tono neutro, ma le criticità si concentrano su legalità, rischio sociale e regolazione**

[756ec2\\_5a2395bcc0f64f91835035d0dee0cd74Download](#)

---

**Fonte:** <https://www.jamma.it/?p=350435>