

17 Aprile 2026 - 15:43 di Redazione Jamma

Il gioco a distanza si conferma nel 2025 il segmento più dinamico del comparto giochi, con una crescita significativa sia della raccolta sia delle entrate erariali. I dati della Agenzia delle Dogane e dei Monopoli evidenziano un'espansione costante del canale online, sostenuta dall'innovazione normativa e da una crescente propensione degli utenti verso modalità di gioco digitali.

Nel triennio 2023-2025 la raccolta complessiva è passata da 90,4 a 109,3 miliardi di euro, con un incremento del 20,9%, mentre il gettito derivante dall'imposta unica è cresciuto del 27,4%, raggiungendo 1,71 miliardi di euro nel 2025. Un andamento che conferma il ruolo centrale del gioco online nella generazione di entrate fiscali.

Tabella 1 - Raccolta e imposta unica gioco a distanza e scommesse (milioni di euro)

Anno	Raccolta	Var.%	Imposta unica	Var.%
2023	90.453	+13,1%	1.293	+12,9%
2024	100.586	+11,2%	1.456	+12,6%
2025	109.318	+8,7%	1.711	+17,6%

La crescita riguarda in particolare i giochi di sorte a quota fissa e le scommesse su eventi simulati, mentre alcune tipologie tradizionali, come i concorsi pronostici, continuano a registrare un calo. Si osserva inoltre un progressivo spostamento della domanda verso i giochi a quota fissa, percepiti come più immediati e con maggiore probabilità di vincita.

Tabella 2 - Principali tipologie di gioco online e in presenza: raccolta e imposta (2025, milioni di euro)

Tipologia	Raccolta	Imposta unica
Giochi di sorte a quota fissa	77.250	827
Scommesse sportive	19.190	622
Giochi di abilità (torneo)	1.426	31
Bingo a distanza	272	21
Betting exchange	2.888	3

Il rafforzamento del settore è accompagnato da un'evoluzione normativa che ha introdotto nuovi requisiti per i concessionari, maggiore tracciabilità dei flussi finanziari e strumenti più avanzati di tutela del giocatore. Nel 2025 si è inoltre conclusa la gara per le nuove concessioni online, con 52 concessioni assegnate e un gettito immediato di 364 milioni di euro.

Dal punto di vista dell'utenza, il sistema registra una platea ampia e in crescita. I conti di gioco attivi superano i 17 milioni, con una media annua di circa 3,7 milioni di utenti attivi mensili e circa 240 milioni di giocate mensili.

Tabella 3 - Indicatori di utilizzo gioco a distanza (2025)

Indicatore	Valore
Conti attivi totali	17,1 milioni
Conti "giocanti" medi mensili	3,77 milioni
Giocate medie mensili	239,9 milioni
Numero ricariche annue	337,8 milioni
Importo ricariche	13,2 miliardi €
Ricarica media mensile	39,24 €

L'analisi dei comportamenti evidenzia una forte diffusione del gioco a bassa spesa: quasi la metà dei conti registra una perdita annua inferiore a 100 euro, mentre solo una quota marginale presenta livelli di spesa elevati. I principali strumenti di pagamento utilizzati sono la carta di credito (quasi il 60% delle ricariche) e gli e-wallet, a conferma della digitalizzazione del settore.

Sul piano territoriale, la distribuzione dei conti di gioco mostra una maggiore concentrazione in Campania, Lombardia, Sicilia e Lazio, mentre a livello anagrafico la fascia più attiva è quella tra i 25 e i 34 anni.

Nel complesso, il gioco a distanza rappresenta oggi il principale motore di crescita del settore, sostenuto da innovazione tecnologica, ampliamento dell'offerta e maggiore accessibilità. Tuttavia, l'espansione del comparto impone un rafforzamento continuo delle misure di controllo e delle politiche di gioco responsabile, sempre più centrali nella regolazione del mercato.

Fonte: <https://www.jamma.it/?p=350500>