

1 Luglio 2026 - 18:21 di Redazione Jamma

Si è svolto oggi a Roma, negli spazi del MoMeC, l'appuntamento annuale dell'Osservatorio sul gioco pubblico promosso da SWG, in collaborazione con Brightstar, nell'ambito del progetto "Giocare da grandi". L'iniziativa, dal titolo "Persone in gioco. Connessioni, intrattenimento e nuove forme di partecipazione", ha riunito ricercatori, rappresentanti delle istituzioni ed esperti del settore per discutere dell'evoluzione del gioco pubblico e del suo ruolo all'interno di una società in rapido cambiamento.

Ad aprire i lavori è stato **Riccardo Grassi** (in foto), ricercatore di SWG, che ha presentato i risultati dell'ultima indagine realizzata su un campione di oltre 3.000 italiani. Lo studio restituisce un quadro che, secondo il ricercatore, invita a superare una lettura esclusivamente problematica del fenomeno. Se da un lato non emerge un incremento del numero dei giocatori, dall'altro colpisce la diffusione dell'esperienza di gioco nella popolazione: nove italiani su dieci dichiarano infatti di aver giocato almeno una volta nel corso della propria vita.

Per Grassi questo dato suggerisce che il gioco rappresenta un comportamento molto più trasversale di quanto spesso venga raccontato nel dibattito pubblico. Le problematiche legate alla dipendenza esistono e richiedono attenzione, ma non sono sufficienti, da sole, a descrivere un fenomeno che coinvolge una quota così ampia della popolazione.

L'indagine mette inoltre in discussione alcune rappresentazioni consolidate del giocatore. Dall'analisi emerge infatti che chi gioca tende a confrontarsi con maggiore frequenza su temi di attualità, politica ed economia, partecipa più spesso a discussioni sugli eventi e mostra livelli di informazione superiori rispetto ai non giocatori.

Un risultato che trova conferma anche negli indicatori relativi alla partecipazione sociale. Secondo la ricerca, i giocatori risultano mediamente più coinvolti nella vita collettiva, partecipano con maggiore frequenza ad attività ed eventi e sostengono più spesso associazioni e iniziative sociali. Un esito che, ha spiegato Grassi, gli stessi ricercatori hanno ritenuto opportuno verificare più volte prima di considerarlo definitivo, proprio perché in controtendenza rispetto ad alcuni luoghi comuni.

Un altro elemento emerso riguarda il significato stesso del "mettersi in gioco".

Secondo SWG, il gioco non può essere interpretato soltanto come esposizione al rischio, ma anche come una forma di partecipazione. In una società in cui diventa sempre più difficile coinvolgere le persone attraverso gli strumenti tradizionali, il gioco rappresenta infatti uno dei contesti nei quali gli individui percepiscono di poter incidere direttamente sull'esito di un'esperienza, rafforzando così il proprio coinvolgimento.

Tra i temi affrontati anche quello dei mercati predittivi, fenomeno che sta attirando crescente attenzione. Dall'indagine emerge come una parte consistente degli italiani ritenga preferibile definire regole chiare piuttosto che vietare questi strumenti, riconoscendo che si tratta di una realtà già presente e destinata ad acquisire maggiore rilevanza.

Nel corso dell'incontro è intervenuto anche il deputato della Lega Tullio Patassini, che ha spostato l'attenzione sul tema delle competenze digitali. Richiamando una recente indagine della Camera dei deputati sull'intelligenza artificiale, ha evidenziato come quasi un cittadino su due disponga soltanto di competenze informatiche di base, sottolineando la necessità di rafforzare gli investimenti nella formazione digitale.

Secondo Patassini, anche il dibattito sul gioco pubblico deve essere inserito in questo contesto. La scelta tra gioco online e gioco fisico, ha osservato, passa anche dal livello di consapevolezza dei cittadini, mentre alle imprese viene richiesto di operare nel rispetto della legalità e della responsabilità sociale. Il parlamentare ha inoltre ricordato come la storia dimostri i limiti degli approcci proibizionistici, sostenendo l'importanza di affrontare il tema attraverso una regolamentazione efficace e un confronto aperto.

Sulla futura disciplina del comparto è intervenuto anche il deputato Andrea de Bertoldi, che ha ribadito la necessità di una riforma complessiva del gioco pubblico. A suo giudizio, la scelta di separare il riordino del gioco online da quello terrestre rischia di compromettere l'efficacia dell'intervento normativo.

L'onorevole de Bertoldi ha richiamato le difficoltà generate dalla frammentazione delle regole tra territori, osservando che l'assenza di un quadro uniforme continua a rappresentare un ostacolo per gli investimenti. Ha inoltre evidenziato le differenze esistenti nel sistema fiscale, ricordando che il gioco online è assoggettato a una tassazione sul margine mentre il gioco fisico continua a essere tassato sulla raccolta, con effetti che, a suo avviso, favoriscono progressivamente lo sviluppo del

canale digitale.

In conclusione, il parlamentare ha invitato il Governo a privilegiare la qualità della riforma rispetto alla rapidità della sua approvazione. Meglio, secondo de Bertoldi, concedersi più tempo per costruire un testo realmente organico e condiviso piuttosto che arrivare in tempi brevi a una disciplina incompleta.

[SWG-Osservatorio-giocoDownload](#)

Fonte: <https://www.jamma.it/?p=354827>