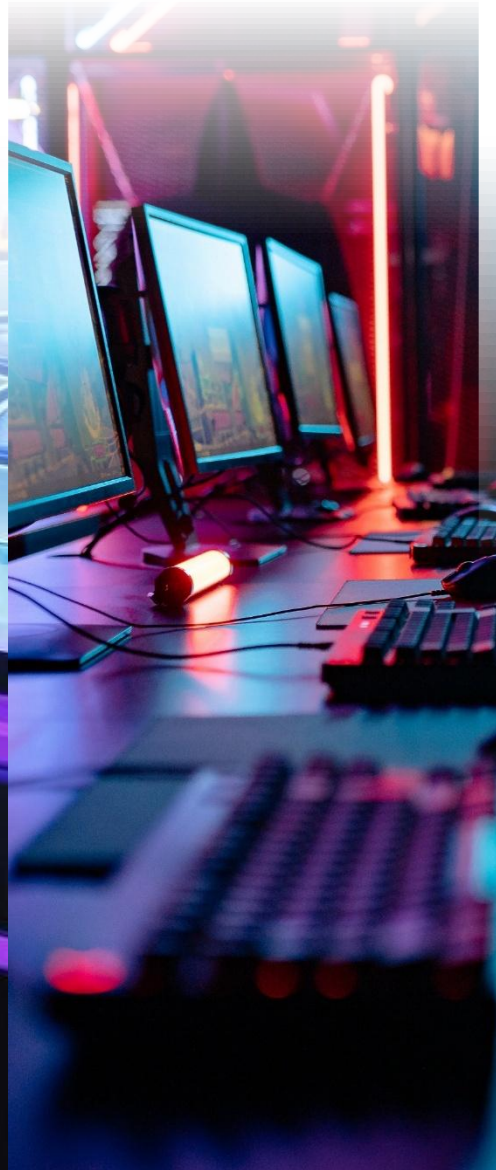


# OSSERVATORIO SUL GIOCO

7° annualità

Trieste  
22 giugno 2026

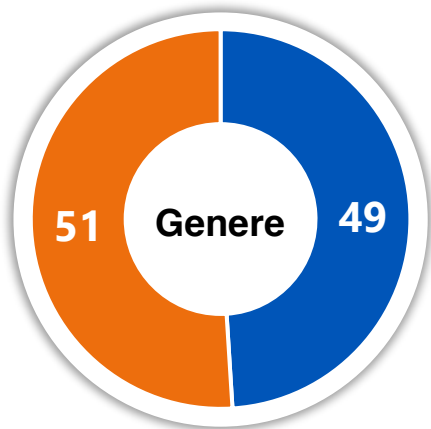
Job 40123



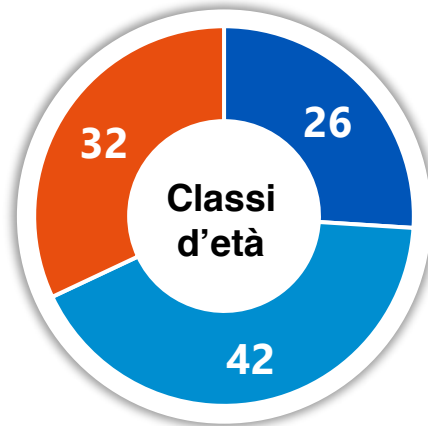
# Nota metodologica

L'indagine quantitativa è stata condotta mediante interviste online con metodo CAWI (*Computer Assisted Web Interview*) su un campione composto da **3011 cittadini maggiorenni rappresentativo della popolazione per genere, età e area geografica e scolarità.**

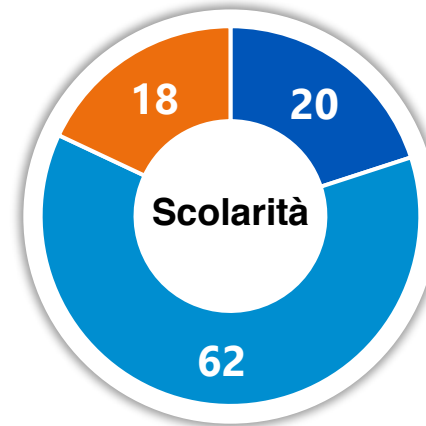
Le interviste sono state somministrate dal 26 maggio e l'8 giugno 2026.



■ Uomo  
■ Donna

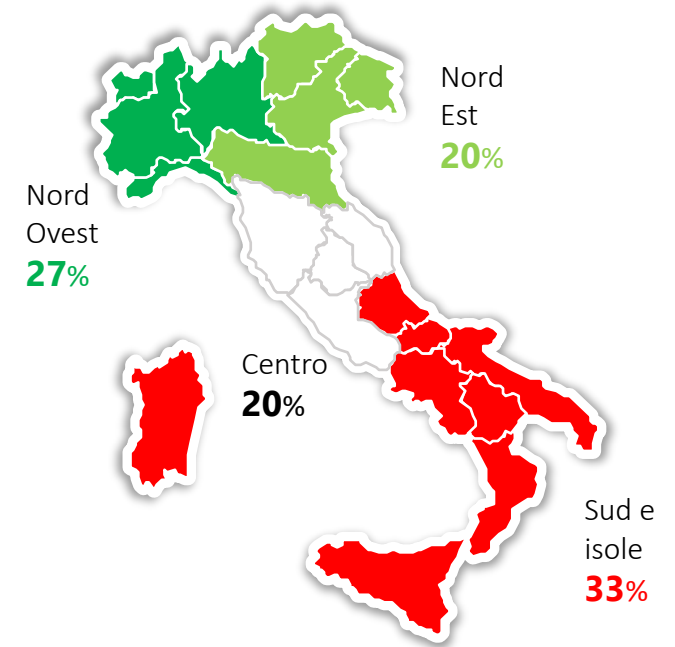


■ 18-34 anni ■ 35-54 anni  
■ 55-70 anni



■ Basso ■ Medio ■ Alto

## Zone di residenza



## Summary

La rilevazione di giugno 2026 dell'Osservatorio sul gioco approfondisce due argomenti nuovi ma strettamente legati: la propensione degli italiani a partecipare e fare pronostici su eventi reali e la conoscenza e l'attrattività dei mercati predittivi. Nel complesso l'analisi evidenzia un **popolo prudente e ambivalente, ma fa emergere un appetito diffuso per il “mettersi in gioco”** che va ben oltre la scommessa tradizionale.

Gli italiani restano nel complesso **un popolo cauto** - tre su quattro si dichiarano prudenti nelle scelte di ogni giorno - ma cresce con forza l'idea che per raggiungere i propri obiettivi qualche rischio sia necessario, mentre prosegue dal 2024 la flessione di chi si colloca tra i prudenti. Sul fronte del rapporto con il denaro la parsimonia aumenta, ma i giocatori, soprattutto se assidui, si confermano i più disposti a concedersi spese superflue. **Nell'insieme, è evidente che gli italiani continuano a “giocare in difesa”, ma traspare una maggiore disponibilità a rischiare.**

Sul versante dei comportamenti effettivi, il gioco con vincita in denaro si conferma un'abitudine diffusa ma misurata: **circa la metà degli italiani gioca almeno occasionalmente ad almeno un gioco ma solo uno su dieci è un giocatore assiduo.** Nei contesti fisici dominano i giochi dal forte radicamento popolare: Gratta e Vinci e Superenalotto su tutti. Nonostante la forte crescita dei volumi giocati nei contesti online, la grande maggioranza dei giocatori lo fa essenzialmente in contesti fisici, mentre chi gioca online usa questo canale complementare sostanzialmente sempre insieme a quello fisico. Nel complesso emerge un quadro di gioco maturo e radicato nelle abitudini, più che in espansione, in cui il giocatore online puro è estremamente raro.

# Summary

**Discutere e fare previsioni con gli amici è una prassi quotidiana che coinvolge gli italiani a 360°**, dalla cronaca alla politica, dall'economia alla sport. D'altronde si sa, siamo un popolo di esperti in geopolitica, allenatori e criminologi... La passione per discutere di ciò che accade nel in Italia e nel mondo è particolarmente intensa tra i giocatori assidui, che, in generale, si caratterizzano per un **livello di attenzione e di coinvolgimento in tutto ciò che accade intorno a loro, superiore rispetto ai non giocatori**. Le differenze non sono, però, solo legate al fatto di informarsi o di discutere, ma anche alla partecipazione in campo politico-elettorale o alle donazioni ad organizzazioni sociali. Un dato importante, perché sottolinea come il giocatore non problematico sia un soggetto con una forte vocazione sociale e una tensione a sperimentare nuovi e diversi modelli di partecipazione. In particolare l'indagine evidenzia come la possibilità di partecipare direttamente ad iniziative e concorsi, non solo commentando online, ma soprattutto supportando un concorrente o un candidato, sia molto gradito e diffuso.

Soprattutto tra i giocatori e tra i giovani, la possibilità di interagire in diretta con gli eventi rappresenta una sorta di esperienza di **«partecipazione aumentata»** che fa crescere interesse e coinvolgimento. L'appetito è più per la partecipazione e il protagonismo, che per la ricerca di un guadagno da una scommessa, per quanto il fatto di puntare del denaro sull'esito di un evento rappresenti un ulteriore elemento di accelerazione dell'emozione e del coinvolgimento.

In questo contesto i mercati predittivi si rivelano una nicchia con un forte potenziale. **Polymarket e Kalshi, seppure in modo vago, sono di fatto note a quasi metà degli italiani**, soprattutto tra i giocatori che esplorano l'online e tra i soggetti più giovani. Sebbene l'utilizzo effettivo sia vietato in Italia, l'interesse latente è forte. Quasi la metà del campione si dichiara infatti interessata a puntare se l'attività fosse legale e regolamentata. I temi più attraenti sono elezioni e premi/riconoscimenti, mentre scienza ed economia interessano meno.

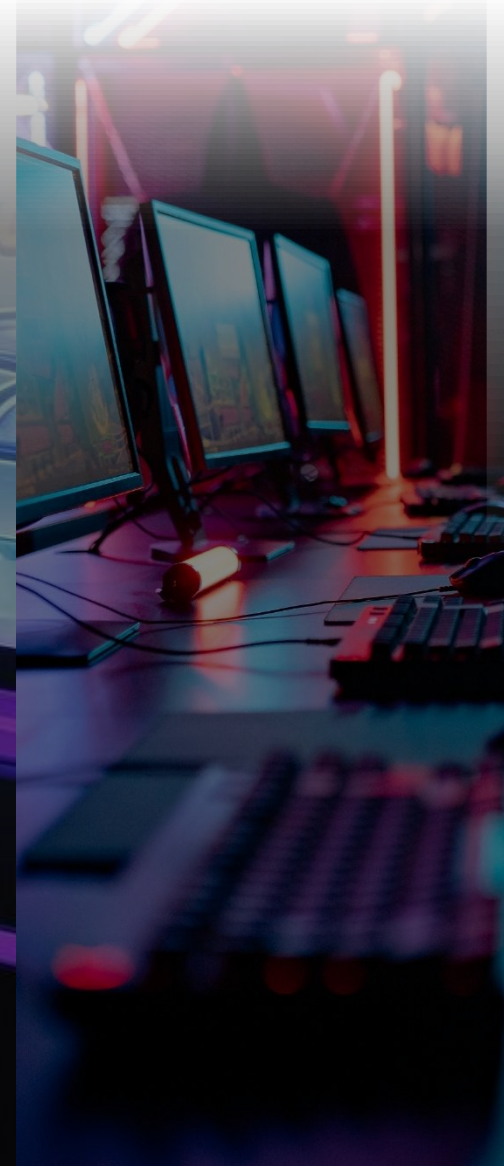
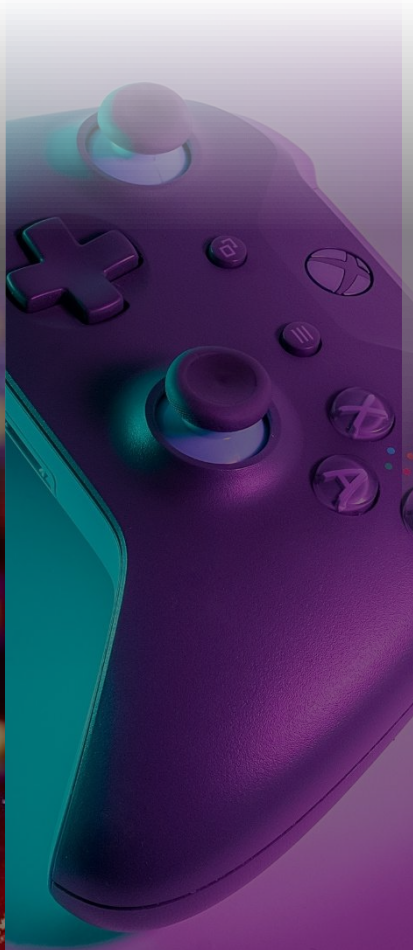
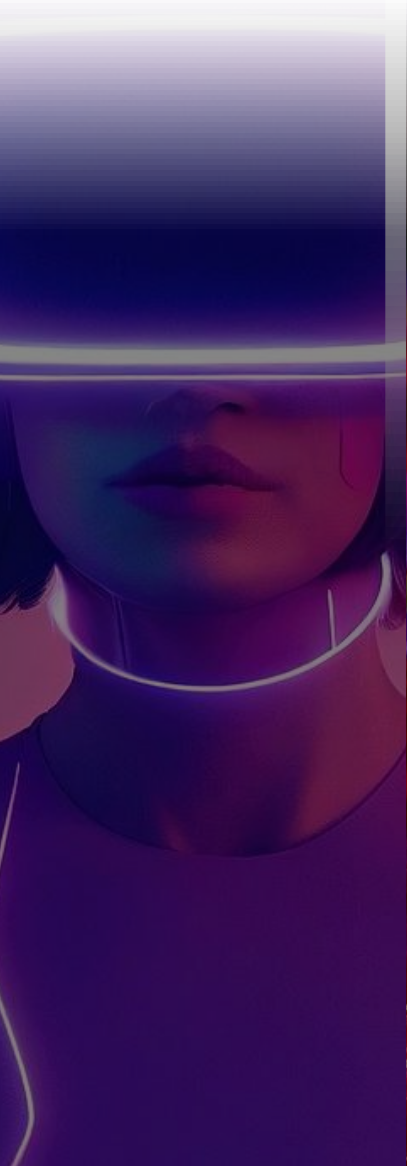
# Summary

**Nell'immaginario degli italiani i mercati predittivi richiamano soprattutto le scommesse sportive e solo in misura minore, le lotterie;** ancor più debole invece l'accostamento agli investimenti finanziari.

**Sul fronte etico, però, prevale una lettura critica:** due terzi vi vedono un rischio per le persone più vulnerabili e un'occasione di manipolazione per chi detiene informazioni riservate, mentre poter scommettere su guerre o crisi internazionali è giudicato moralmente inaccettabile. Coerentemente, sulla regolamentazione prevale la cautela: oltre un terzo li vieterebbe del tutto e la grande maggioranza chiede regole stringenti, con una platea quasi inesistente a favore di una totale liberalizzazione. Un atteggiamento, per altro, già noto e che ricalca fedelmente quello che riguarda i giochi con vincita in denaro.

Rispetto al divieto di pubblicità per i giochi con vincita in denaro, poco più della metà degli italiani sa che in Italia vige un divieto totale. Sul giudizio, però, il Paese si divide: **la maggioranza lo ritiene uno strumento efficace contro la dipendenza, ma quote consistenti ne segnalano gli effetti collaterali che favoriscono illegalità e stigmatizzazione.** Ne deriva un orientamento spaccato: poco più di quattro italiani su dieci vorrebbero mantenere il divieto totale, ma un fronte altrettanto ampio aprirebbe a una comunicazione regolamentata e vincolata, soprattutto tra i più giovani.

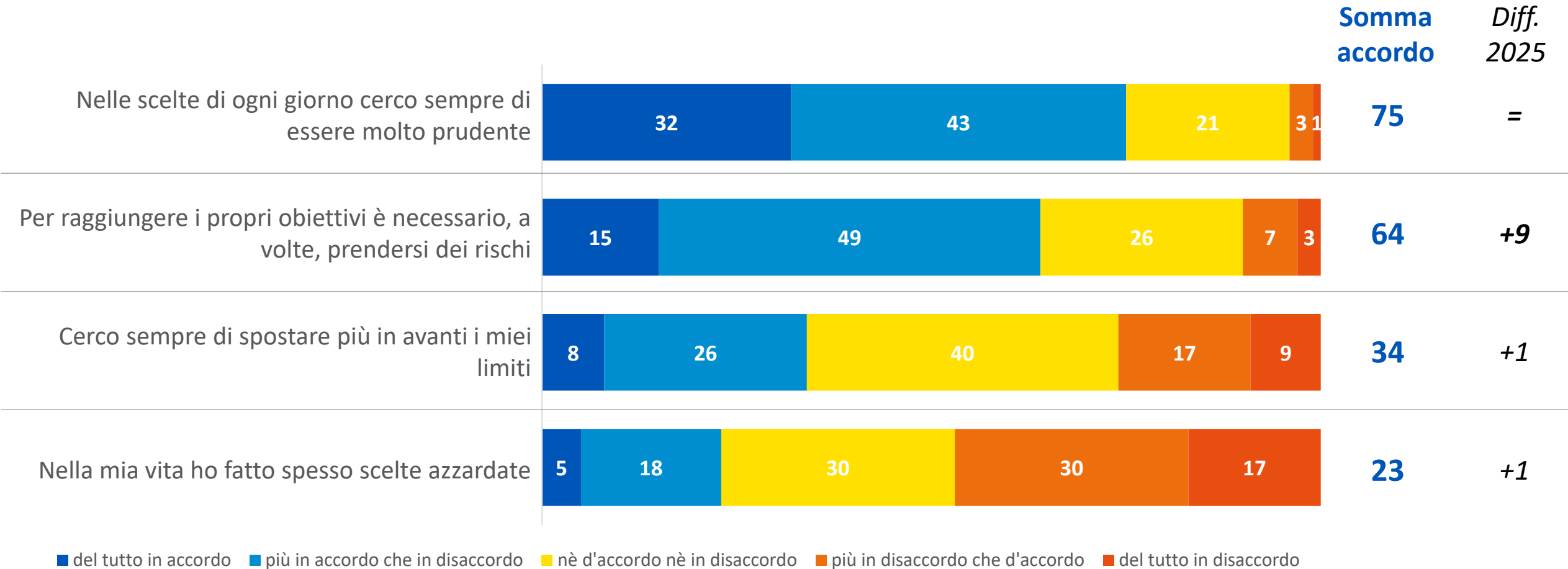
# Profilo di rischio e giochi con vincita in denaro



# Il rapporto degli italiani con il rischio

Gli italiani si confermano un popolo prudente, ma cresce l'idea che per raggiungere i propri obiettivi sia necessario prendersi dei rischi

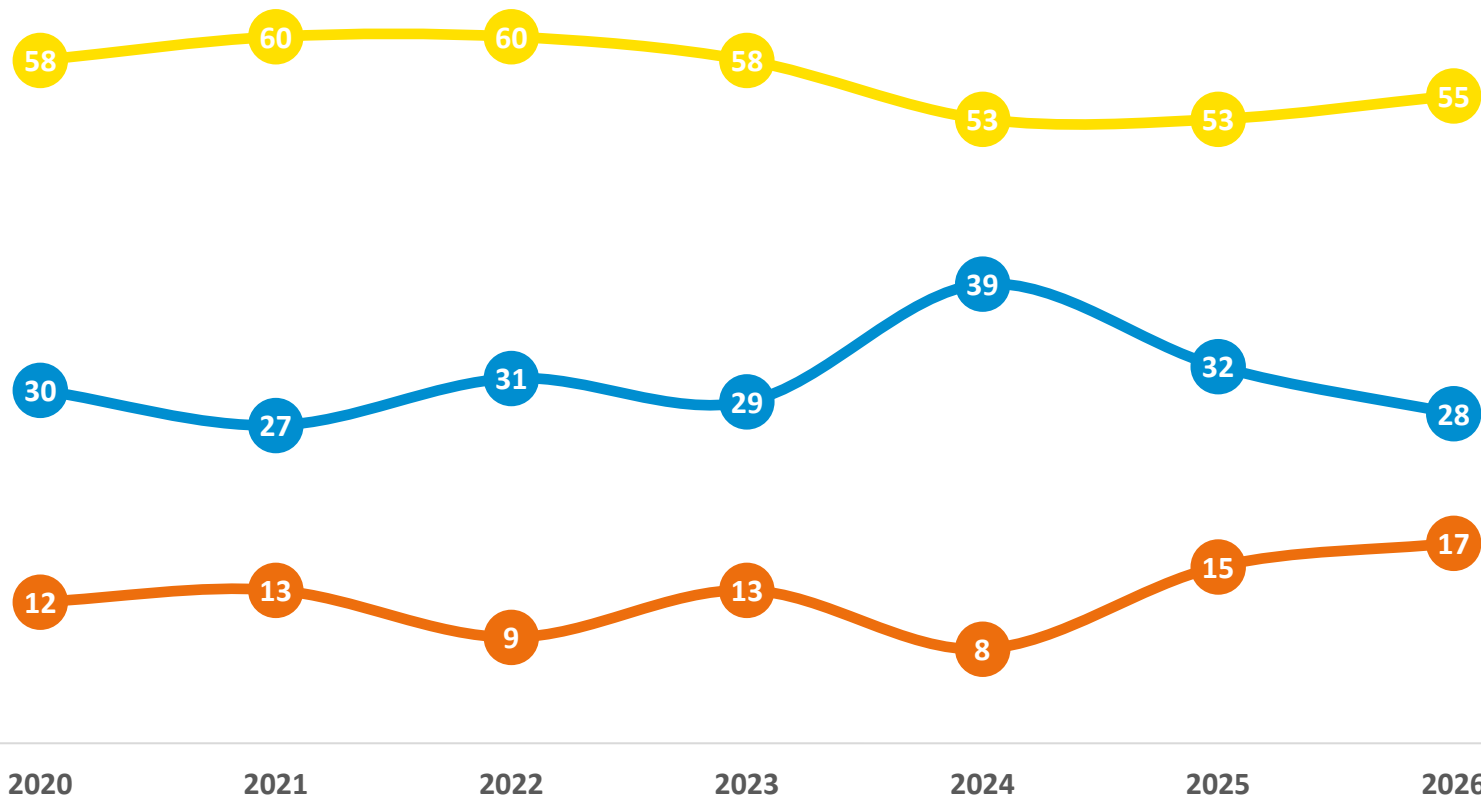
Qual è il suo grado di accordo o disaccordo con le seguenti affermazioni



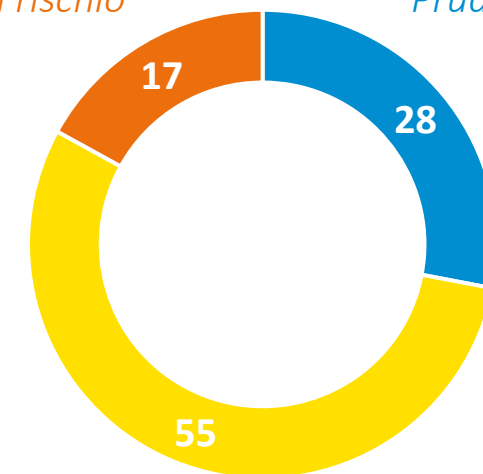
# L'evoluzione temporale dell'atteggiamento rispetto al rischio

Continua il trend di flessione di soggetti prudenti iniziato nel 2024

Qual è il suo grado di accordo o disaccordo con le seguenti affermazioni



*Aperto al rischio* *Prudente*



*Equilibrio tra rischio e prudenza*

# Il rapporto con il denaro

Italiani generalmente parsimoniosi, con più attenzione alle spese rispetto all'anno passato.  
I giocatori si concedono più spese superflue

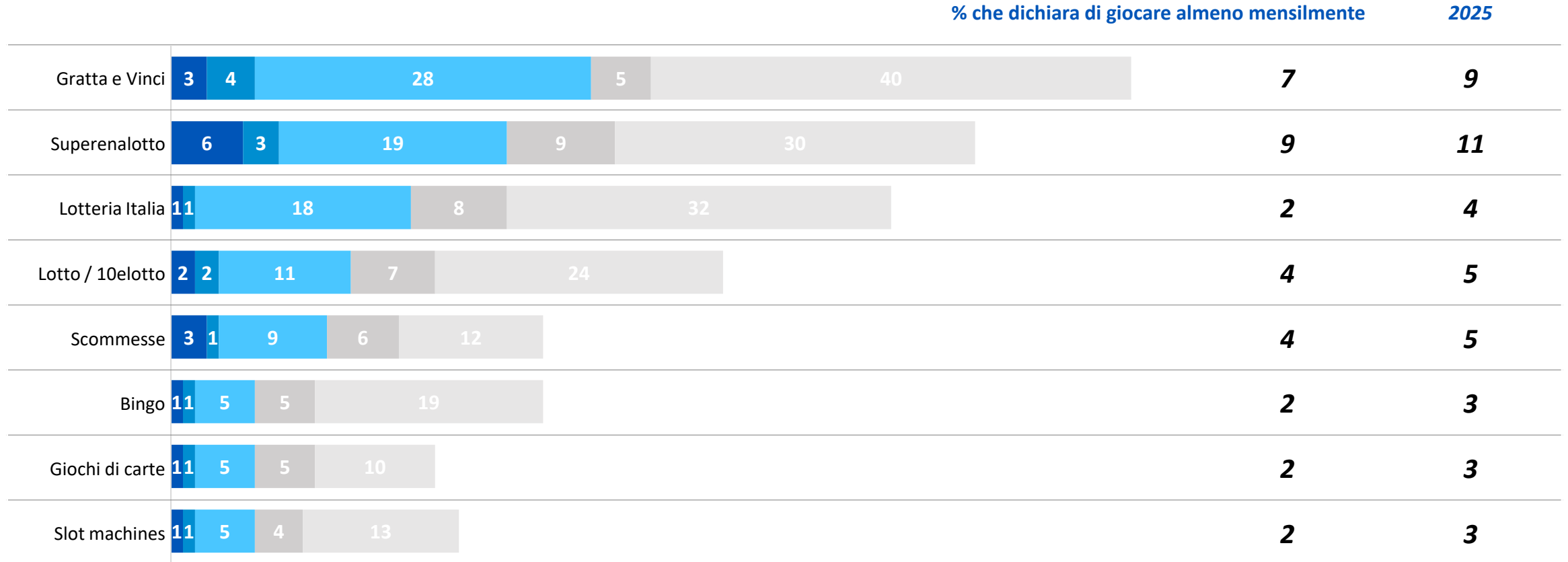
**Come definirebbe il suo rapporto con il denaro?**

		Diff. 2025	Profilo di gioco			
			Assiduo	Occasionale	Ex-giocatore	Non giocatore
Cerco di non spendere nulla in spese non necessarie e di risparmiare il più possibile	11	-2	11	10	11	17
Spendo il mio denaro con molta attenzione	53	+4	43	53	55	54
Mi concedo qualche spesa superflua	33	-1	41	35	31	28
Spendo quasi sempre tutto, anche acquistando beni e servizi di cui potrei fare a meno	3	-1	5	2	3	1

# L'esperienza di gioco in contesti fisici

Gratta e vinci e lotterie sono i giochi più diffusi nei contesti fisici, con una lieve flessione rispetto all'anno passato

Parliamo ora di una particolare tipologia di giochi, quelli che prevedono la possibilità di fare vincite in denaro. Per ciascuno dei giochi riportati le chiediamo se vi ha mai giocato. Faccia riferimento solo ai giochi giocati in un contesto fisico:

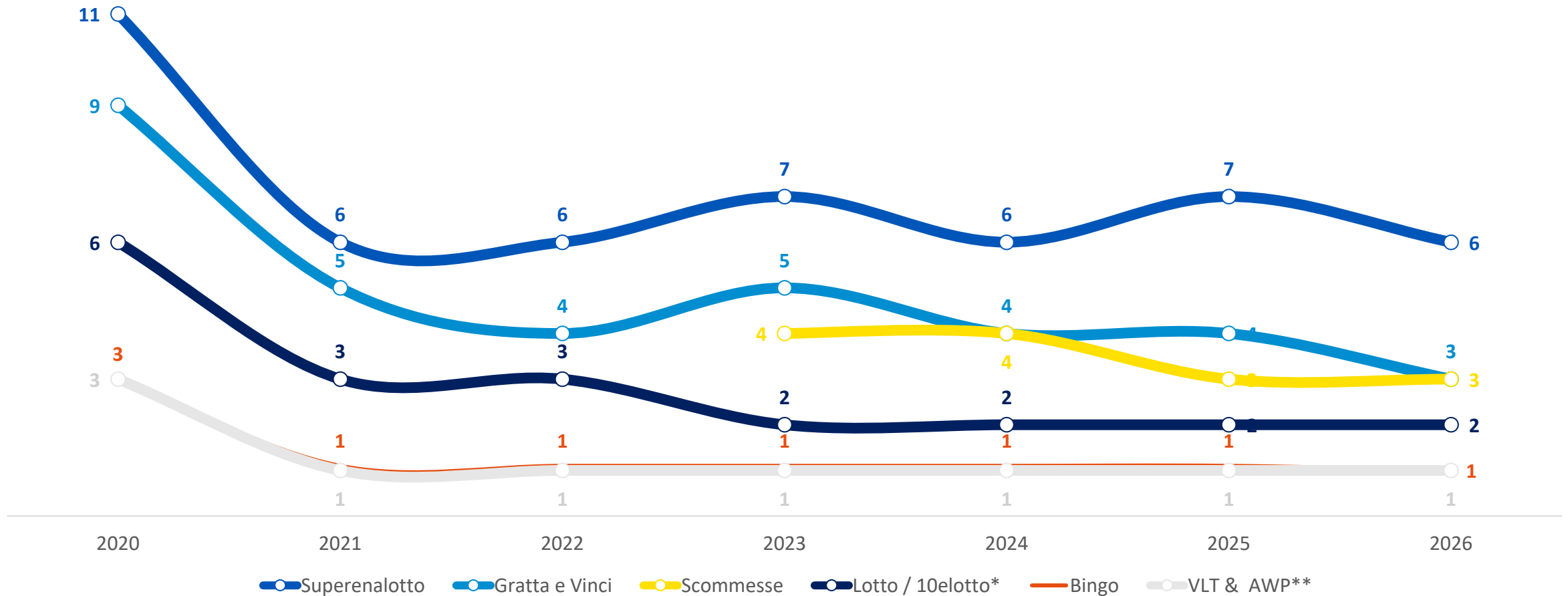


- gioco tutte le settimane o quasi
- gioco occasionalmente
- ho giocato una o due volte in passato
- gioco 1-2 volte al mese
- in passato giocavo con una certa continuità, ora non più

# L'esperienza di gioco in contesti fisici – trend storico

La quota di giocatori assidui si mantiene stabile dopo la flessione registrata in seguito all'inizio della pandemia

% che indica di giocare settimanalmente



\*Il dato delle indagini precedenti di Lotto e 10elotto sono stati aggregati

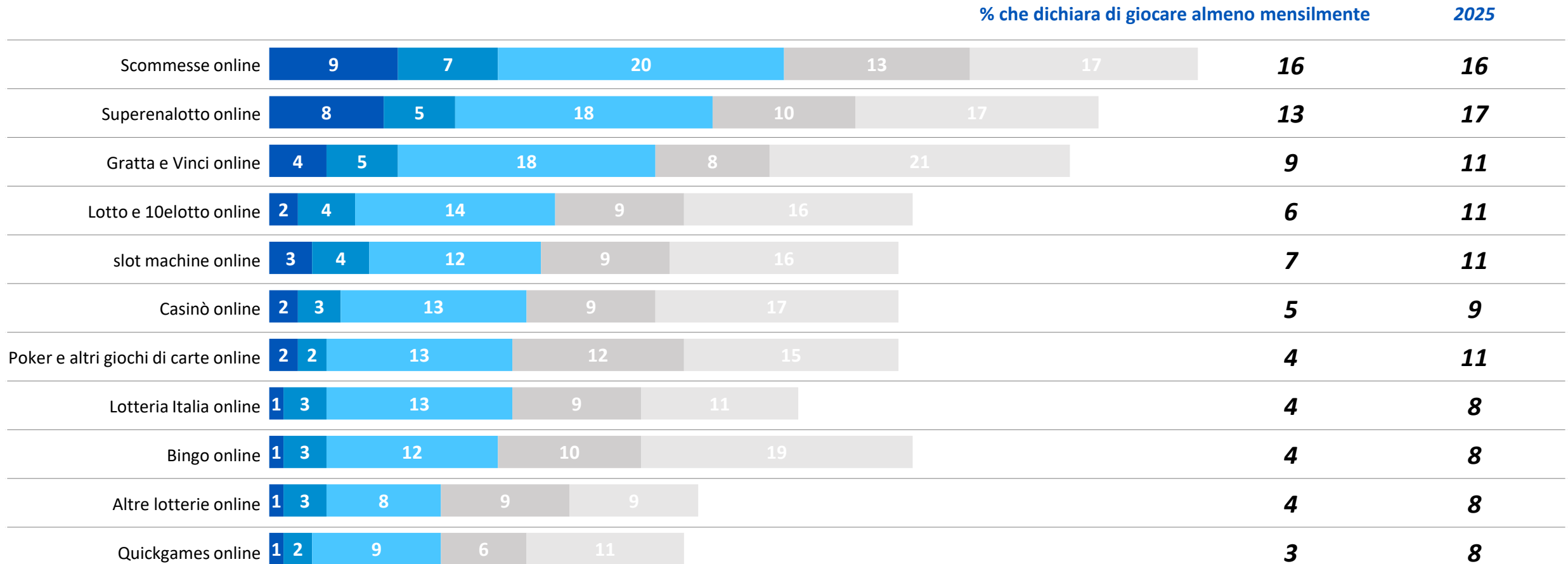
\*\*VLT & AWP è stato comparato a Slot Machine rilevato nelle indagini precedenti

# Il gioco online

Chi ha un conto per giocare online si concentra prevalentemente su scommesse e lotterie

Parliamo ora dei giochi con vincita in denaro che si possono fare online. Anche in questo caso le chiediamo se vi ha mai giocato?

**[Risponde chi dichiara di avere o aver avuto un conto di gioco online – n: 823]**



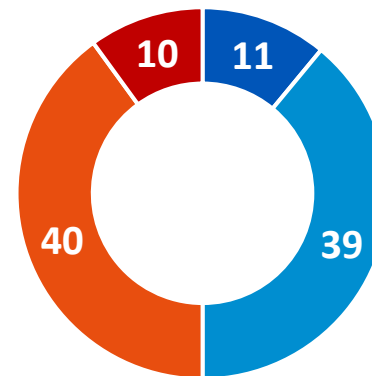
■ gioco tutte le settimane o quasi  
 ■ gioco occasionalmente  
 ■ ho giocato una o due volte in passato

■ gioco 1-2 volte al mese  
 ■ in passato giocavo con una certa continuità, ora non più

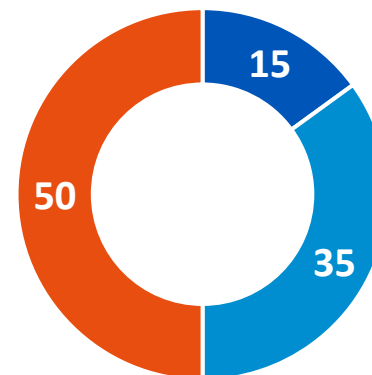
# La classificazione dei giocatori tra contesto fisico e online

La metà degli italiani intervistati gioca occasionalmente ad almeno un gioco con vincita in denaro, e solo 1 italiano su 10 non ha mai giocato nella propria vita. Nel campione sono sostanzialmente assenti soggetti che giocano online senza avere mai giocato in punti fisici.

		Classificazione gioco fisico				
		Assiduo	Occasionale	Ex-giocatore	Non giocatore	
Classificazione gioco online	Assiduo	5	<1	≈0	0	6
	Occasionale	1	9	1	≈0	11
	Ex-giocatore	<1	3	5	≈0	8
	Non giocatore	4	26	35	10	75
		10	39	41	10	100

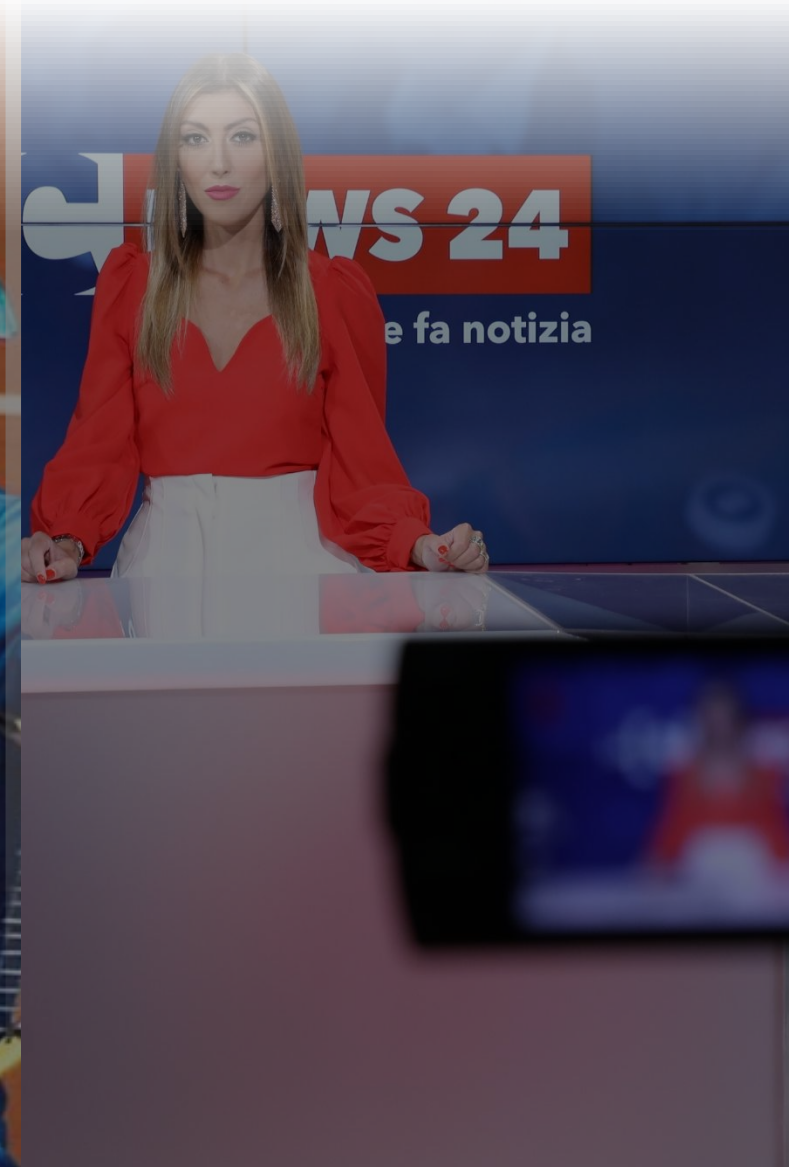
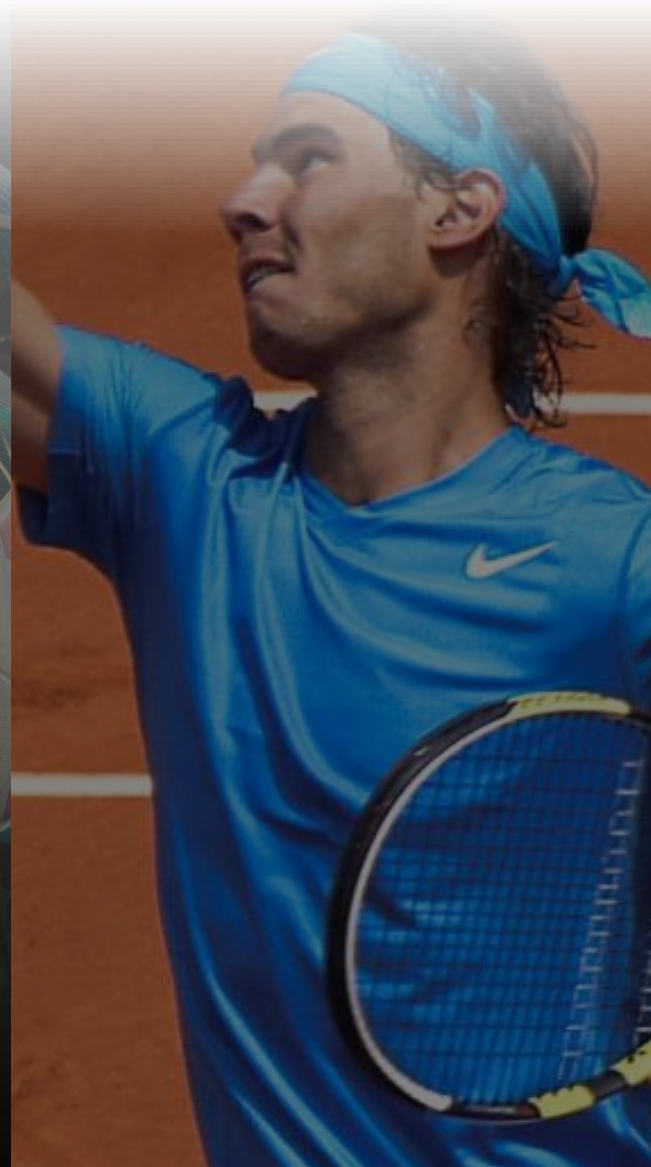


- Giocatore assiduo ad almeno un gioco
- Occasionale ad almeno un gioco
- Ex giocatore
- Non ha mai giocato a nessun gioco



- Ibrido
- Solo gioco fisico
- Non attivo

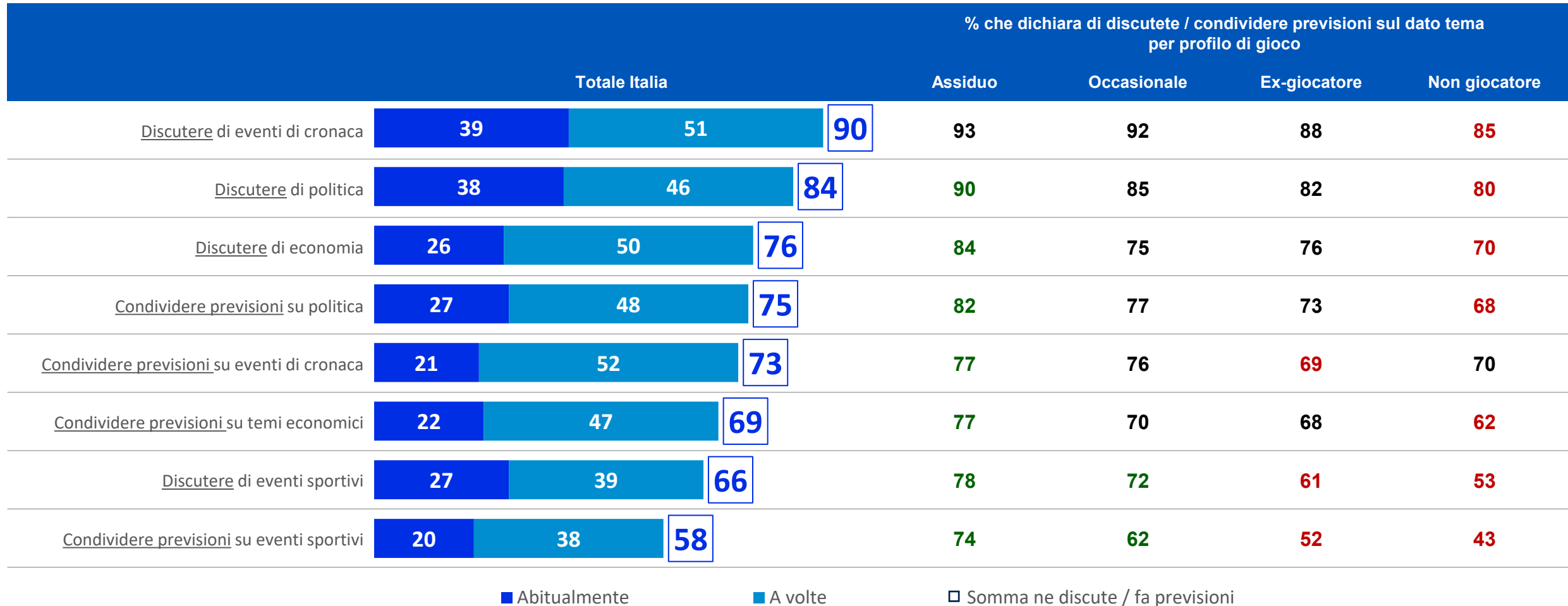
# Partecipazione sociale e gioco



# Discutere e condividere previsioni con gli amici

Discutere e fare pronostici è un'attività particolarmente diffusa, i giocatori assidui sono coloro che lo fanno più frequentemente e a 360°

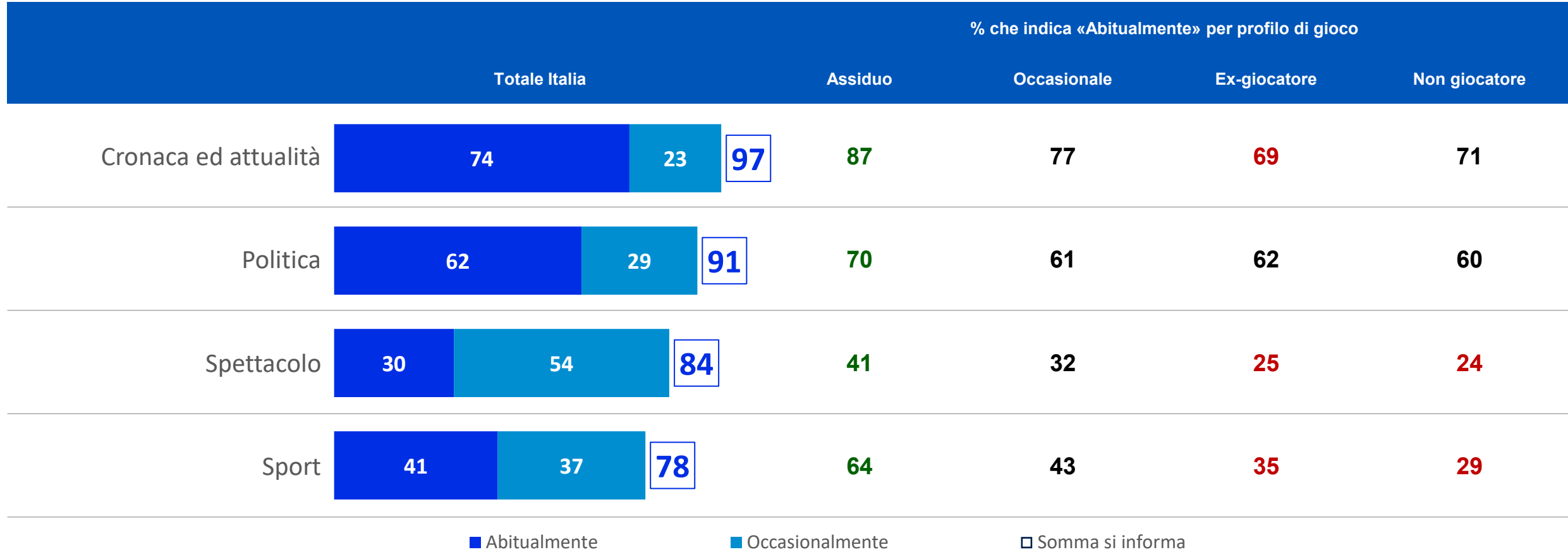
**Normalmente, quando parla con i suoi amici, quanto spesso le capita di...**



# Il comportamento informativo

Gli italiani si informano frequentemente soprattutto sui temi di cronaca ed attualità, i giocatori assidui si informano con più costanza

Con che frequenza si informa sui seguenti argomenti?



# La partecipazione ad attività sociali, civiche e di intrattenimento

Alta la partecipazione ad attività a distanza, mentre è comparativamente più bassa quella ad attività dal vivo. I giocatori assidui hanno un coinvolgimento maggiore in tutte le attività

**Negli ultimi 12 mesi lei ha svolto le attività indicate?**

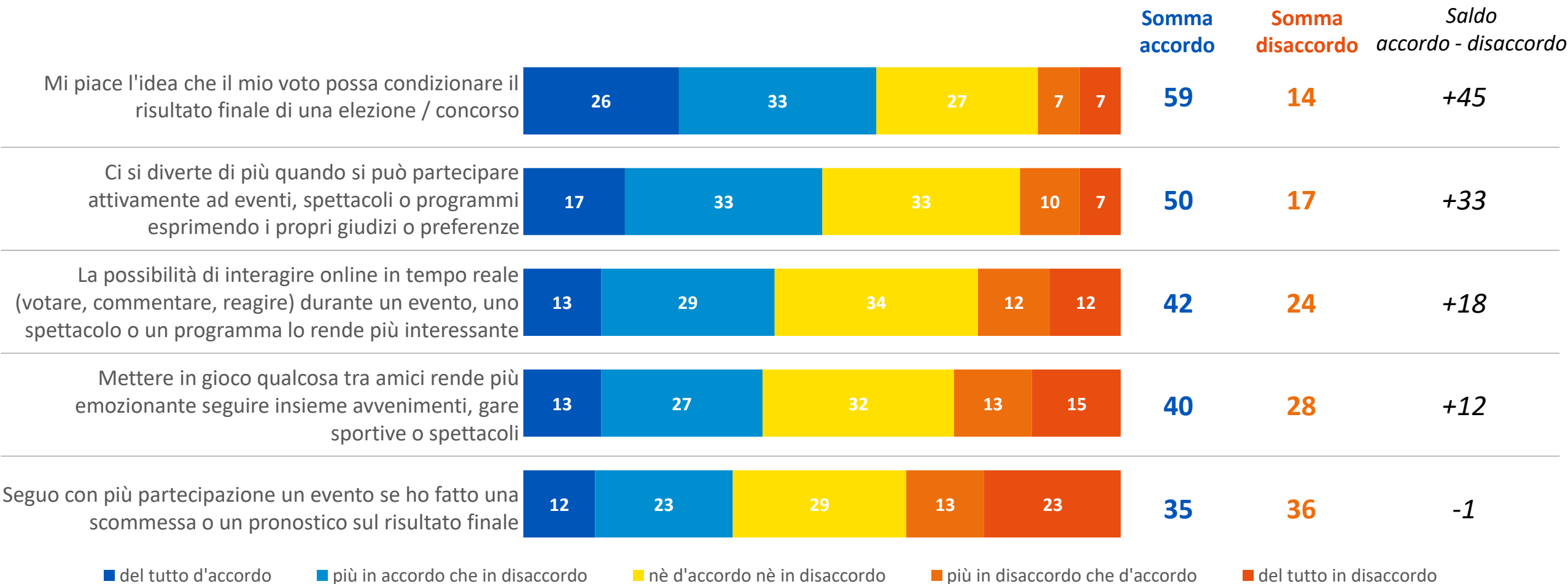
	% che ha svolto l'attività		% che ha svolto l'attività per profilo di gioco			
	Totale Italia		Assiduo	Occasionale	Ex-giocatore	Non giocatore
Seguire eventi sportivi in diretta TV	72		83	76	68	60
Seguire dibattiti pubblici o programmi di approfondimento politico o culturale	69		73	71	68	62
Votare a elezioni o referendum	60		62	59	60	55
Seguire concerti in diretta TV	48		54	53	45	38
Contribuire o dare denaro ad associazioni e progetti sociali	47		57	48	45	42
Seguire concerti dal vivo	35		38	36	28	35
Seguire eventi sportivi dal vivo	34		47	36	30	24
Fare del volontariato	31		31	30	32	30
Partecipare dal vivo a convegni e dibattiti pubblici	24		23	24	25	19
Commentare su una piattaforma o su social un evento in diretta streaming	24		33	25	21	19
Partecipare a giochi come Fantacalcio, FantaSanremo, etc.	23		32	26	19	16
Partecipare ad una manifestazione pubblica (e.g. corteo, sciopero, etc.)	21		19	21	22	17
Votare il suo artista preferito durante festival o talent	18		27	24	13	8

Partecipazione attiva a distanza
  Partecipazione attiva in presenza
  Partecipazione passiva a distanza
  Partecipazione passiva in presenza

# L'approccio a pronostici e scommesse

L'idea di poter assistere ad uno spettacolo o ad un concorso interagendo in tempo reale, con voti, commenti o scommesse aumenta l'attrattività dell'evento stesso

Qual è il suo grado d'accordo o disaccordo con le seguenti affermazioni?



# L'approccio a pronostici e scommesse – dettaglio

Le differenze emergono con forza per profilo: giocatori assidui, soggetti aperti al rischio e generazioni più giovani esprimono saldi nettamente positivi, soprattutto sul legame tra scommessa e coinvolgimento, dove gli altri profili restano in territorio negativo.

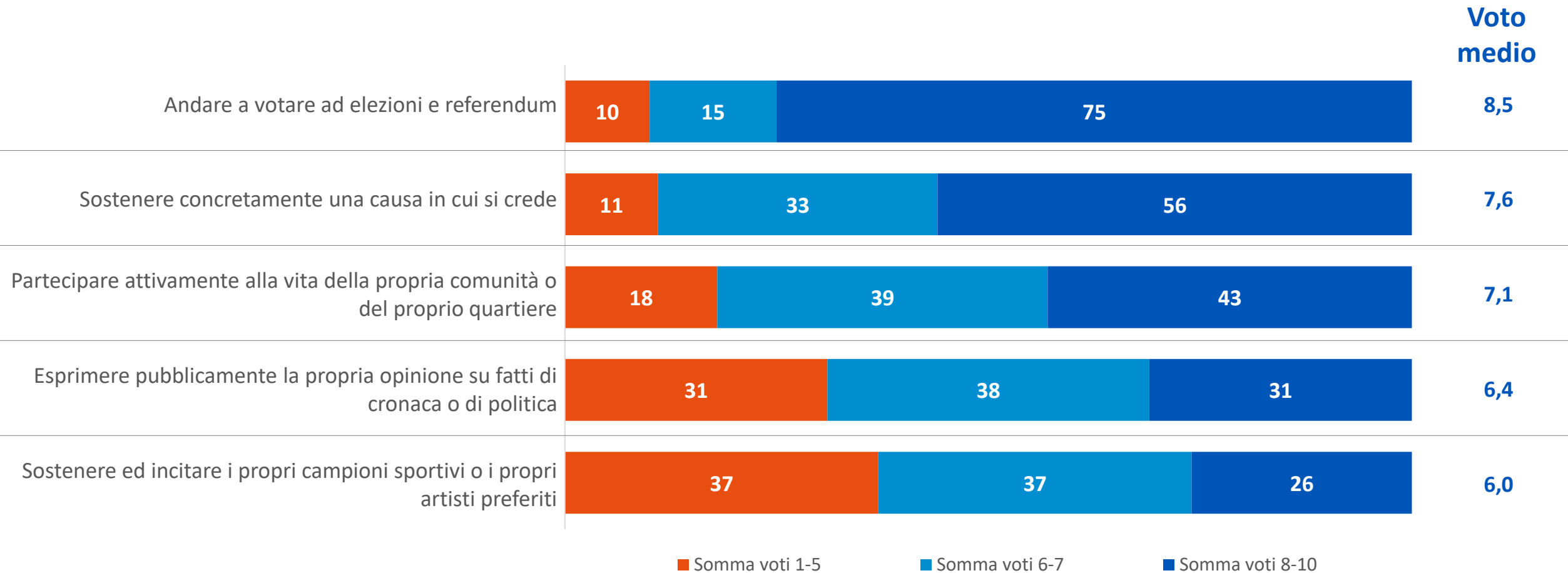
Qual è il suo grado d'accordo o disaccordo con le seguenti affermazioni?

Saldo accordo - disaccordo	Profilo di gioco				Profilo di rischio			Generazioni					
	Assiduo	Occasionale	Ex-giocatore	Non giocatore	Prudente	Equilibrato	Aperto al rischio	Generazione Z	Millennials	Generazione X	Baby boomers	Silent	
Mi piace l'idea che il mio voto possa condizionare il risultato finale di una elezione / concorso	<b>+45</b>	<b>+55</b>	<b>+49</b>	<b>+38</b>	<b>+26</b>	<b>+27</b>	<b>+48</b>	<b>+56</b>	<b>+51</b>	<b>+49</b>	<b>+44</b>	<b>+41</b>	<b>+32</b>
Ci si diverte di più quando si può partecipare attivamente ad eventi, spettacoli o programmi esprimendo i propri giudizi o preferenze	<b>+33</b>	<b>+46</b>	<b>+38</b>	<b>+28</b>	<b>+21</b>	<b>+15</b>	<b>+34</b>	<b>+55</b>	<b>+45</b>	<b>+42</b>	<b>+32</b>	<b>+24</b>	<b>+20</b>
La possibilità di interagire online in tempo reale durante un evento, uno spettacolo o un programma lo rende più interessante	<b>+18</b>	<b>+33</b>	<b>+24</b>	<b>+10</b>	<b>+1</b>	<b>-2</b>	<b>+21</b>	<b>+43</b>	<b>+35</b>	<b>+28</b>	<b>+15</b>	<b>+8</b>	<b>+2</b>
Mettere in gioco qualcosa tra amici rende più emozionante seguire insieme avvenimenti, gare sportive o spettacoli	<b>+12</b>	<b>+30</b>	<b>+17</b>	<b>+2</b>	<b>-9</b>	<b>-12</b>	<b>+14</b>	<b>+37</b>	<b>+30</b>	<b>+23</b>	<b>+9</b>	<b>-3</b>	<b>-10</b>
Seguo con più partecipazione un evento se ho fatto una scommessa o un pronostico sul risultato finale	<b>-1</b>	<b>+37</b>	<b>+7</b>	<b>-15</b>	<b>-28</b>	<b>-20</b>	<b>0</b>	<b>+21</b>	<b>+10</b>	<b>+10</b>	<b>+3</b>	<b>-16</b>	<b>-11</b>

# L'importanza attribuita alla partecipazione civica e sociale

Il voto politico e il sostegno a una causa restano i pilastri della partecipazione percepita, ma per due italiani su tre è importante anche esprimere la propria opinione e sostenere i propri beniamini

Su una scala da 1 a 10, quanto a suo avviso è importante...



# L'importanza attribuita alla partecipazione civica e sociale

L'importanza attribuita alla partecipazione è trasversale e poco differenziata; l'unico scarto marcato riguarda il tifo per campioni e artisti, sentito molto di più dai giocatori assidui che dai non giocatori.

Su una scala da 1 a 10, quanto a suo avviso è importante...

	Voto medio	Profilo di gioco				Generazioni				
		Assiduo	Occasionale	Ex-giocatore	Non giocatore	Generazione Z	Millennials	Generazione X	Baby boomers	Silent
Andare a votare ad elezioni e referendum	8,5	8,7	8,5	8,6	8,1	8,6	8,3	8,3	8,8	8,8
Sostenere concretamente una causa in cui si crede	7,6	7,7	7,7	7,6	7,4	7,6	7,5	7,6	7,7	7,6
Partecipare attivamente alla vita della propria comunità o del proprio quartiere	7,1	7,1	7,1	7,0	6,7	7,0	6,9	7,0	7,1	6,6
Esprimere pubblicamente la propria opinione su fatti di cronaca o di politica	6,4	6,7	6,5	6,2	6,3	6,0	5,9	6,3	6,9	6,8
Sostenere ed incitare i propri campioni sportivi o i propri artisti preferiti	6,0	6,9	6,2	5,8	5,2	6,1	6,1	6,1	6,0	6,0

# I mercati predittivi

112 Vol. Mensile

**Israel closes its airspace by...?**

30 giugno	6%	Si.	No
June 15	1%	Yes	No

\$16M Vol.

**Riunione diplomatica USA x Iran entro...?**

31 luglio	94%	Si.	No
30 giugno	92%	Si.	No

\$48M Vol. Mensile

**Israel x Hezbollah permanent peace deal by...?**

31 luglio	30%	Si.	No
June 30	18%	Yes	No

\$5M Vol.

**Strait of Hormuz traffic**

62%



Details

Bitcoin / U.S. Dollar

**9203.20** 19.74 (0.2%)

9203.32 × 0.04128944

9209.47 × 0.01

9122..... Day's Range 9213

**SELL** Technical analysis

More

4000

3000

2000

1000

Headlines for Bitcoin

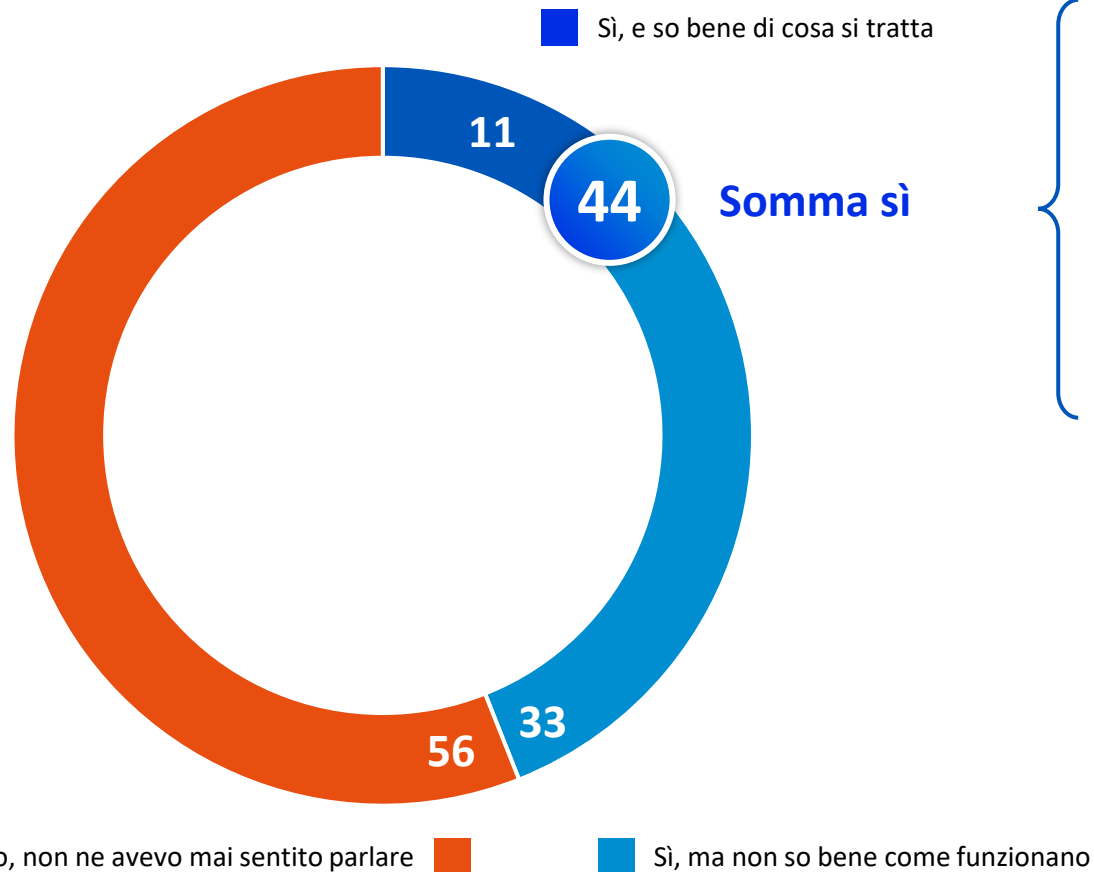
Polymarket

**OKAY Trade.**

# La conoscenza dei mercati predittivi

Quasi la metà degli italiani ha sentito parlare almeno vagamente di mercati predittivi

**Negli ultimi tempi si è parlato sempre più spesso di piattaforme online che permettono di fare previsioni su eventi reali politica, economia, attualità puntando denaro sull'esito (e.g. Polymarket, Kalshi). Ne aveva mai sentito parlare prima d'ora?**

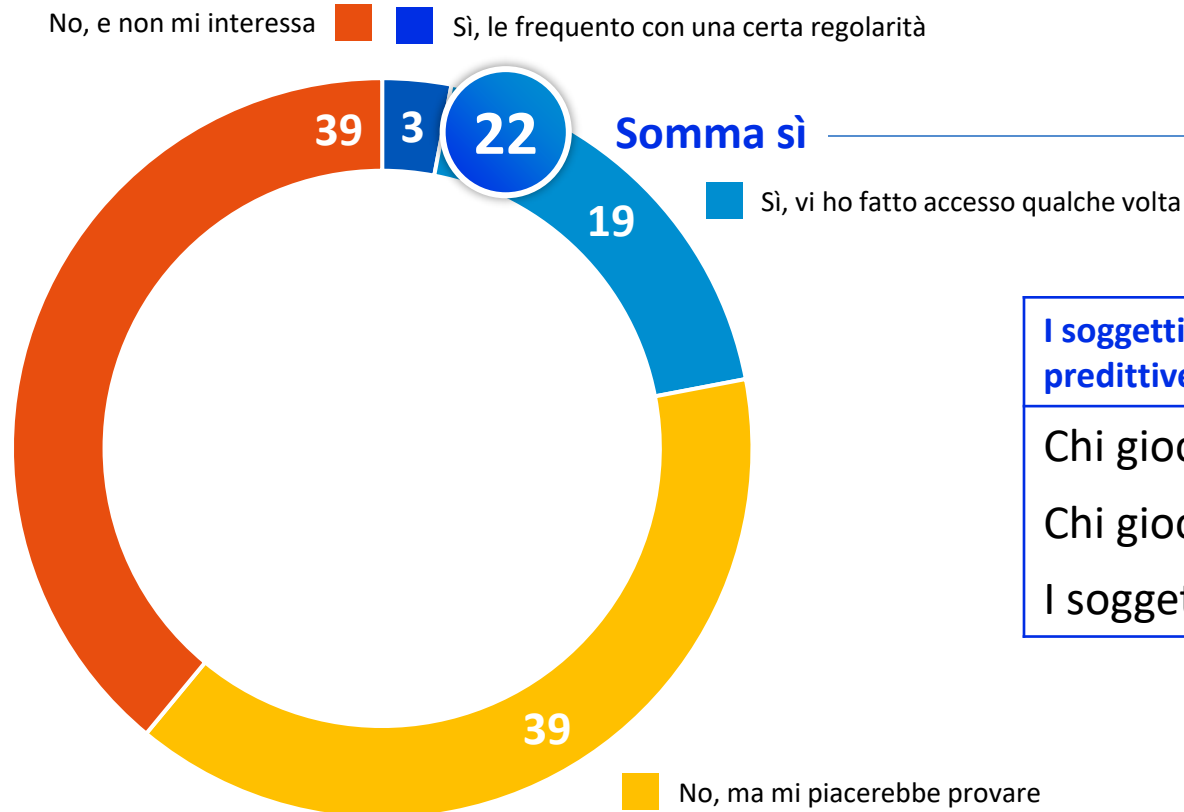


I soggetti che dichiarano più frequentemente di conoscere le piattaforme	%
Chi gioca sia online che in contesti fisici	66▲
Gli under 25	55▲
I soggetti di titolo di studio alto	51▲
I soggetti di ceto economico medio alto	48▲

# L'accesso a piattaforme e siti dei mercati predittivi

La maggioranza di chi li conosce non ha mai visitato siti di mercati predittivi, ma l'interesse è forte

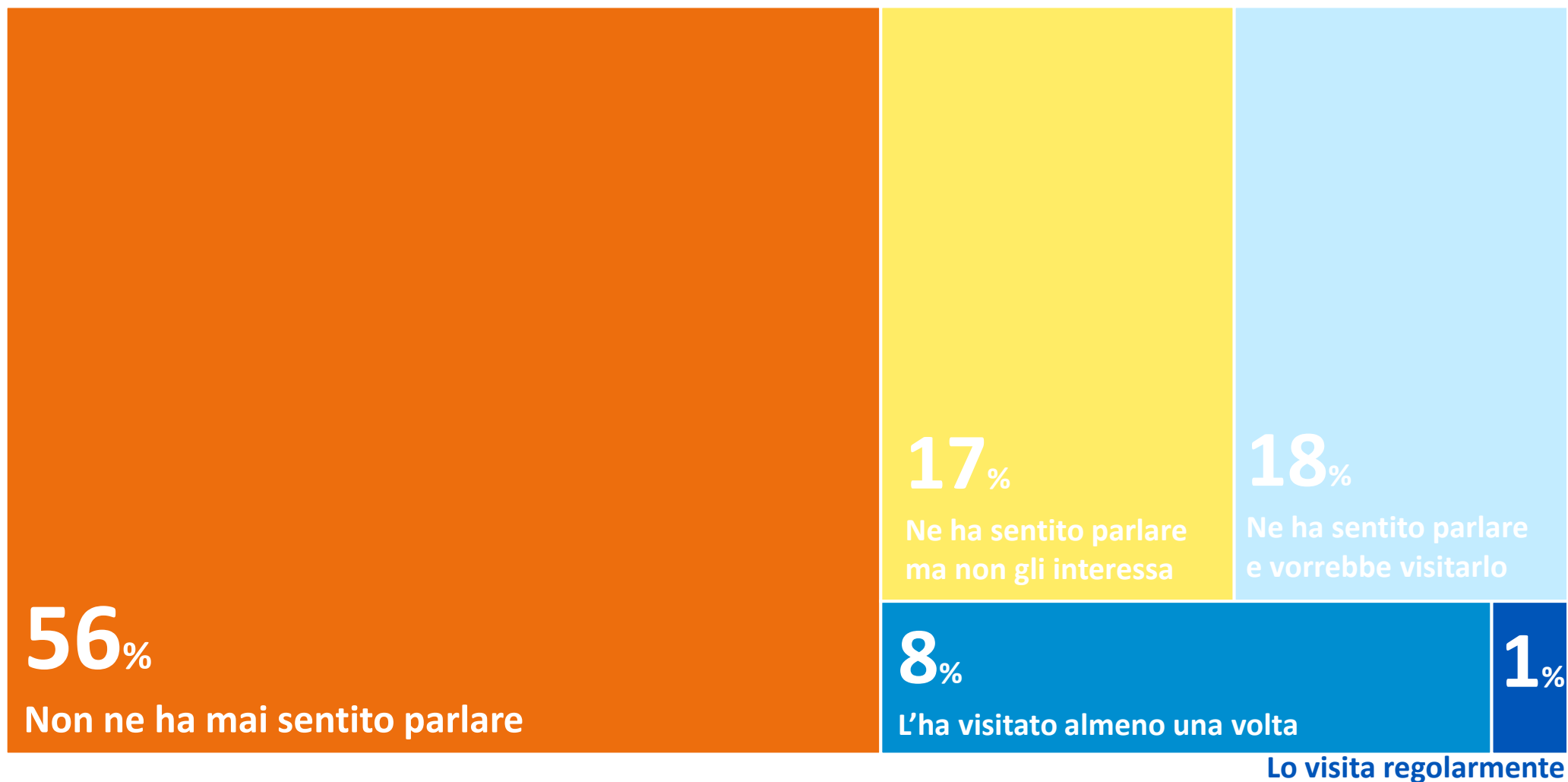
Le è mai capitato di accedere a una di queste piattaforme di previsione, anche solo per curiosità?  
[Risponde chi dichiara di conoscere le piattaforme in oggetto: 1325]



I soggetti che hanno fatto visitato più frequentemente le piattaforme predittive	%
Chi gioca assiduamente online	42▲
Chi gioca assiduamente ad almeno un gioco	34▲
I soggetti aperti al rischio	30▲

## Mercati predittivi: un riepilogo

Nel complesso rimangono una nicchia molto attraente: anche se solo 1 italiano su 10 ha effettivamente visitato una piattaforma di questo tipo, quasi il 20% mostra interesse



# L'accesso alle piattaforme di mercati predittivi

Molto più propensi i giocatori, soprattutto chi lo fa online (anche in maniera non esclusiva).  
Le piattaforme sono generalmente più note e frequentate tra uomini e giovani

	%	Profilo di gioco				Canali di gioco		
		Assiduo	Occasionale	Ex-giocatore	Non giocatore	Ibrido	Solo fisico	Non attivo
Non ne ha mai sentito parlare	56	46	53	59	68	34	59	61
Ne ha sentito parlare ma non gli interessa	17	12	16	20	20	13	16	20
Ne ha sentito parlare e sarebbe interessato	18	24	22	13	8	30	19	12
L'ha visitato almeno una volta	9	18	9	8	4	23	6	7

	%	Profilo di gioco in contesto <u>fisico</u>				Profilo di gioco <u>online</u>				
		Assiduo	Occasionale	Ex-giocatore	Non giocatore	Assidui	Occasionali	Ex-giocatori	Non giocatori	Non ha un conto online
Non ne ha mai sentito parlare	56	46	54	58	68	41	30	41	43	63
Ne ha sentito parlare ma non gli interessa	17	11	16	20	20	11	15	13	22	19
Ne ha sentito parlare e sarebbe interessato	18	25	21	14	8	23	33	29	25	13
L'ha visitato almeno una volta	9	18	9	8	4	25	22	17	10	5

	%	Genere		Generazione				
		Uomo	Donna	GENERAZIONE Z	MILLENNIALS	GENERAZIONE X	BABY BOOMERS	SILENT
Non ne ha mai sentito parlare	56	46	66	49	48	58	62	60
Ne ha sentito parlare ma non gli interessa	17	21	14	19	16	14	19	21
Ne ha sentito parlare e sarebbe interessato	18	20	14	19	22	17	15	13
L'ha visitato almeno una volta	9	13	6	13	14	11	4	6

# L'interesse per i mercati predittivi per tipologia di evento

L'interesse si concentra su elezioni e premi/riconoscimenti, mentre scienza ed economia attraggono meno. La propensione cresce nettamente tra i giocatori assidui e tra chi già conosce o ha utilizzato queste piattaforme.

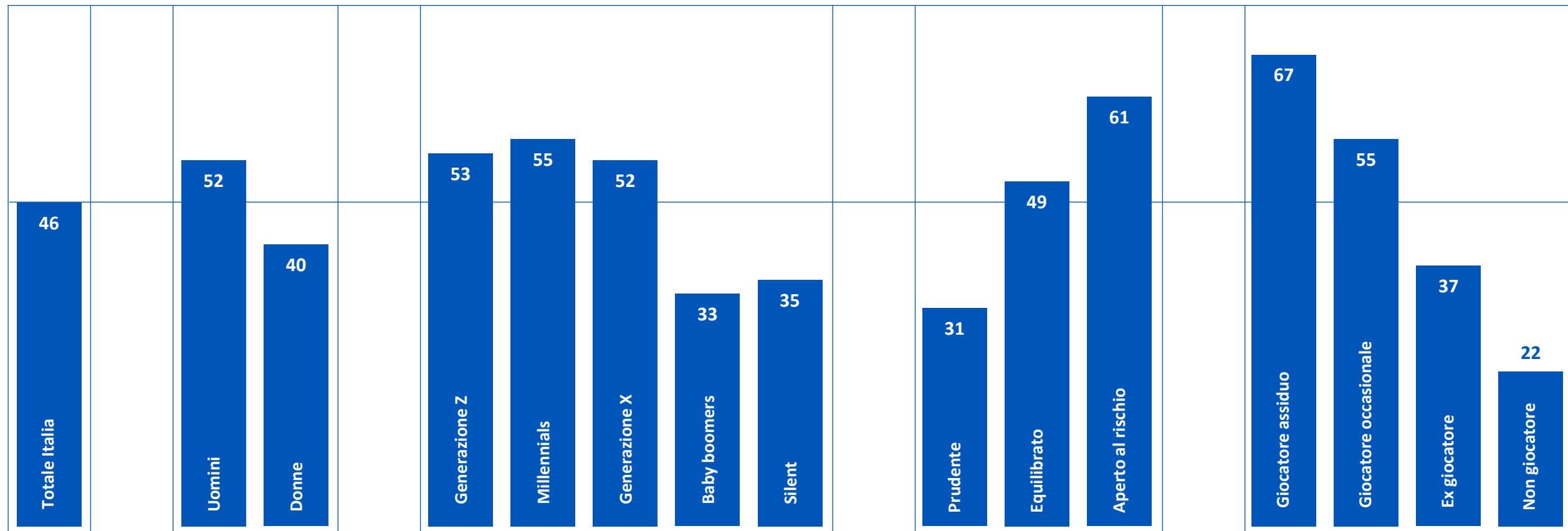
**Se in Italia fosse possibile, in modo legale e regolamentato, fare previsioni puntando denaro sull'esito di eventi reali (non solo sportivi, ma anche politici, economici, di attualità), sarebbe interessato/a a puntare su...**

	% che sarebbe interessata	Profilo di gioco				Conoscenza piattaforme mercati predittivi			Non ne ha mai sentito parlare
	Totale Italia	Assiduo	Occasionale	Ex-giocatore	Non giocatore	Le ha visitate	È interessato	Non gli interessa	
Risultati di elezioni e consultazioni politiche	31	52	36	25	10	62	64	19	19
Premi e riconoscimenti (Oscar, Festival, premi letterari, etc.)	30	49	36	24	11	56	56	20	21
Eventi di attualità e cronaca nazionale	24	42	27	20	7	51	49	12	15
Il meteo	24	42	27	19	12	51	48	10	17
Tecnologia	23	35	27	18	9	49	50	11	13
Andamento dell'economia e della finanza	22	35	25	19	5	50	46	11	12
Eventi di geopolitica	22	37	24	18	7	57	48	11	11
Scienza e medicina (e.g. diffusione di epidemie)	16	25	17	15	7	44	34	6	9

# L'interesse per i mercati predittivi nei diversi profili

Quasi un italiano su due si dichiara interessato a puntare su almeno un argomento in una piattaforma di mercati predittivi. L'interesse è più alto tra gli uomini ed i più giovani. Tra i giocatori assidui raggiunge i due terzi

**Se in Italia fosse possibile, in modo legale e regolamentato, fare previsioni puntando denaro sull'esito di eventi reali (non solo sportivi, ma anche politici, economici, di attualità), sarebbe interessato/a a puntare su...**

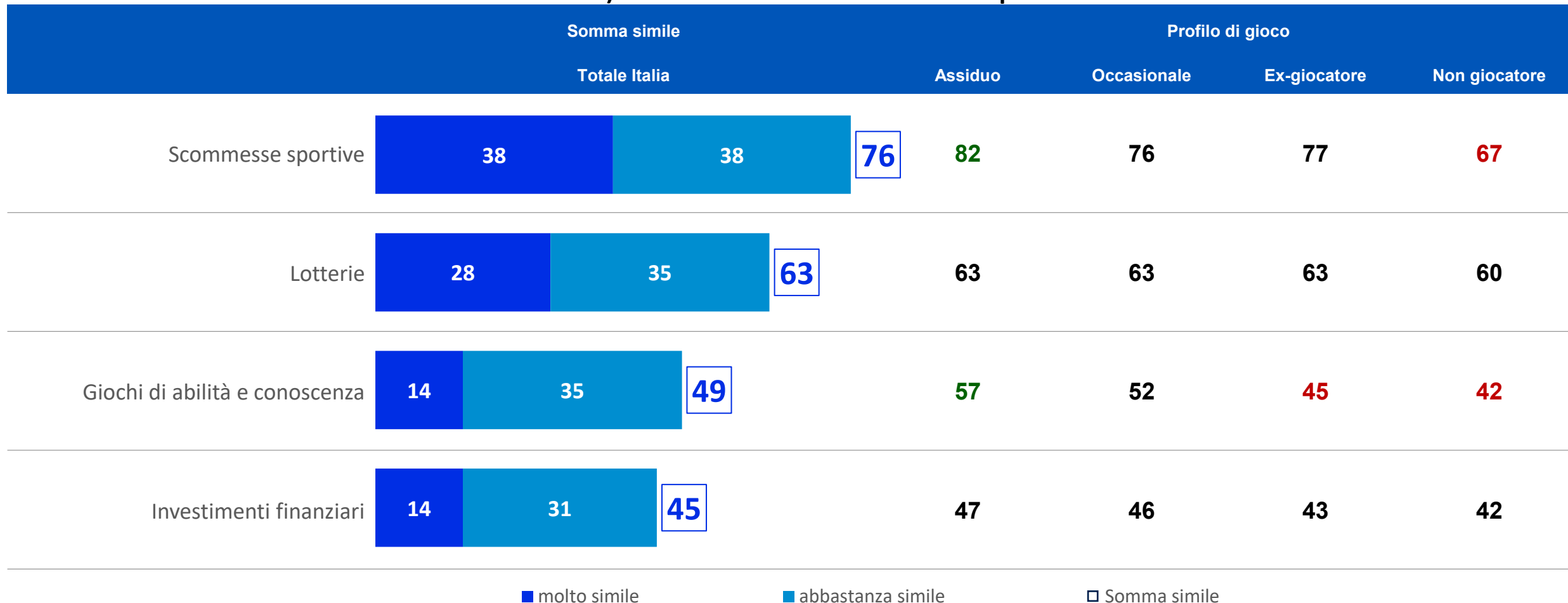


**% di soggetti interessati a puntare su almeno un argomento su piattaforme predittive**

# L'assimilazione dei mercati predittivi ad altre forme di gioco

Nell'immaginario degli italiani i mercati predittivi richiamano soprattutto le scommesse sportive e, in misura minore, le lotterie; più debole l'accostamento ai giochi di abilità e agli investimenti finanziari.




**Sempre secondo lei fare previsioni su eventi reali puntando denaro sull'esito (ad esempio su chi vincerà le elezioni, o se l'inflazione salirà o scenderà) è un'attività simile o differente rispetto a**



# L'esperienza necessaria per utilizzare i mercati predittivi

Per oltre la metà degli italiani fare previsioni su questo genere di eventi è una cosa che si fa solo per divertimento, ma che richiede un livello di informazione elevato ed un certo fiuto.

**Secondo lei, fare previsioni su eventi come quelli di cui stiamo parlando**

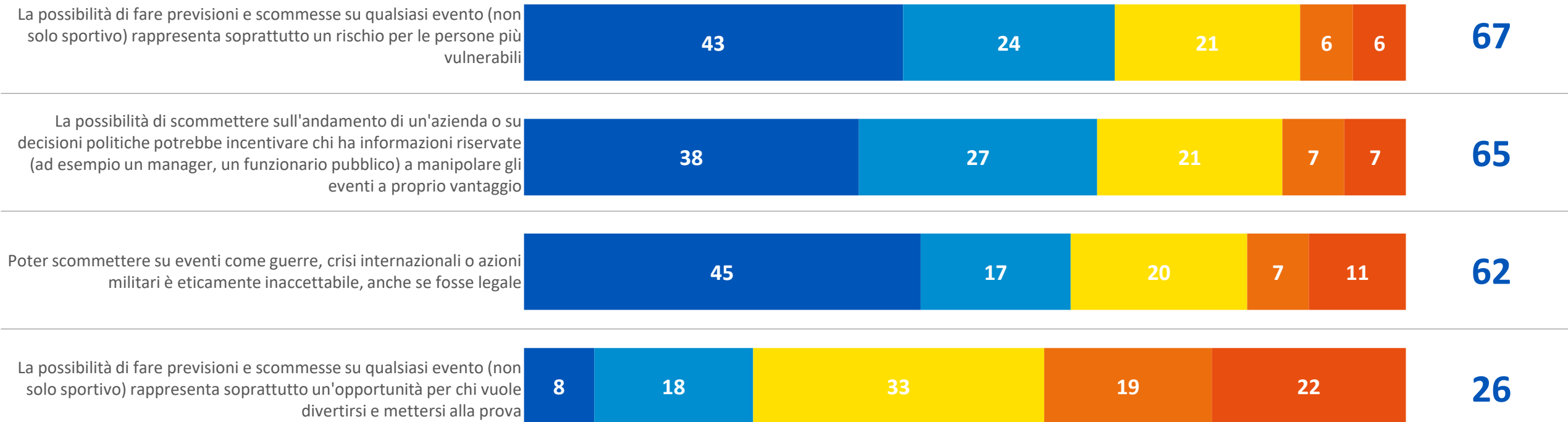
	% in accordo con l'affermazione		Profilo di gioco			
	Totale Italia		Assiduo	Occasionale	Ex-giocatore	Non giocatore
Richiede un livello di informazione approfondito sul tema		<b>77</b>	<b>76</b>	<b>77</b>	<b>77</b>	<b>75</b>
Richiede istinto e intuito		<b>66</b>	<b>78</b>	<b>69</b>	<b>61</b>	<b>60</b>
È una cosa che si fa solo per divertimento		<b>57</b>	<b>65</b>	<b>59</b>	<b>57</b>	<b>43</b>

# I rischi percepiti dei mercati predittivi

Prevale una lettura prudente: la maggioranza vede un rischio per i soggetti vulnerabili, un'occasione di manipolazione per chi detiene informazioni riservate e un terreno eticamente delicato; la visione puramente ludica è marginale.

Qual è il suo grado di accordo o disaccordo con le seguenti affermazioni

Somma  
accordo



■ del tutto d'accordo ■ più in accordo che in disaccordo ■ nè d'accordo nè in disaccordo ■ più in disaccordo che d'accordo ■ del tutto in disaccordo

# I rischi percepiti dei mercati predittivi per profilo di gioco

La percezione del rischio è elevata e trasversale, mentre la lettura del fenomeno come opportunità di divertimento cresce sensibilmente tra i giocatori assidui e i profili omnicanale.

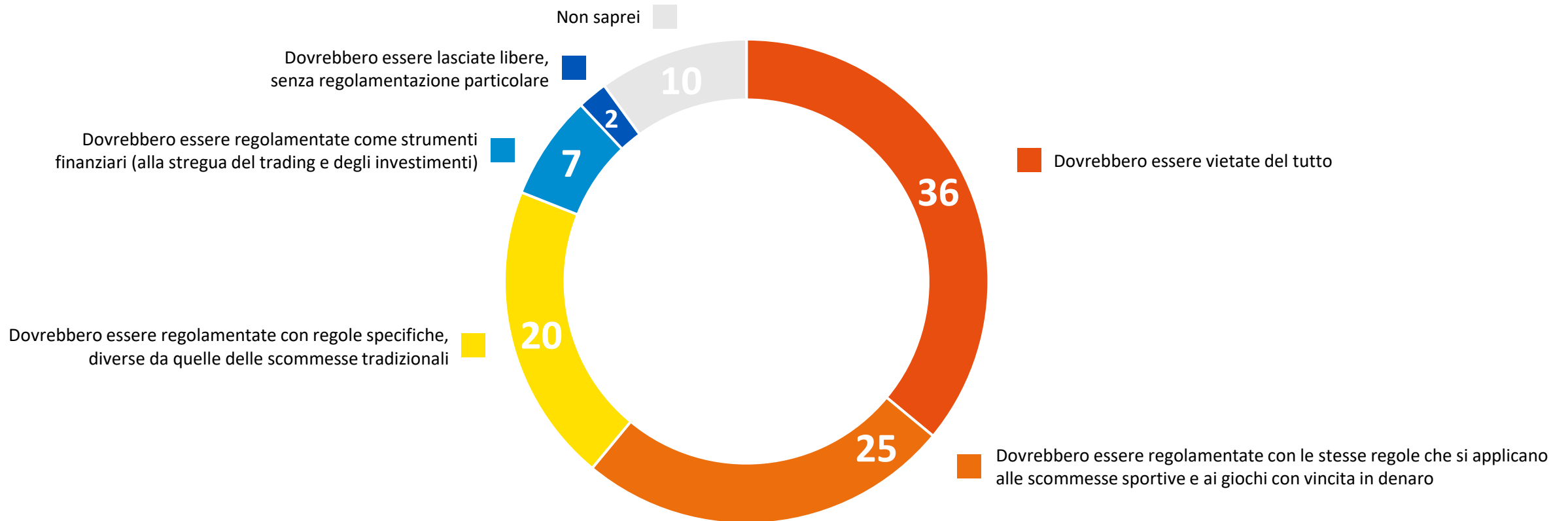
Qual è il suo grado di accordo o disaccordo con le seguenti affermazioni

	% accordo	Profilo di gioco				Canali di gioco		
		Assiduo	Occasionale	Ex-giocatore	Non giocatore	Ibrido	Solo fisico	Non attivo
La possibilità di fare previsioni e scommesse su qualsiasi evento (non solo sportivo) rappresenta soprattutto un rischio per le persone più vulnerabili	<b>67</b>	<b>65</b>	<b>65</b>	<b>69</b>	<b>60</b>	<b>63</b>	<b>66</b>	<b>68</b>
La possibilità di scommettere sull'andamento di un'azienda o su decisioni politiche potrebbe incentivare chi ha informazioni riservate (ad esempio un manager, un funzionario pubblico) a manipolare gli eventi a proprio vantaggio	<b>65</b>	<b>64</b>	<b>65</b>	<b>67</b>	<b>53</b>	<b>65</b>	<b>63</b>	<b>64</b>
Poter scommettere su eventi come guerre, crisi internazionali o azioni militari è eticamente inaccettabile, anche se fosse legale	<b>62</b>	<b>58</b>	<b>64</b>	<b>64</b>	<b>52</b>	<b>58</b>	<b>64</b>	<b>62</b>
La possibilità di fare previsioni e scommesse su qualsiasi evento (non solo sportivo) rappresenta soprattutto un'opportunità per chi vuole divertirsi e mettersi alla prova	<b>26</b>	<b>41</b>	<b>28</b>	<b>20</b>	<b>14</b>	<b>44</b>	<b>26</b>	<b>19</b>

# La regolamentazione dei mercati predittivi

La maggioranza degli italiani è favorevole ad una regolamentazione stringente, per oltre un terzo sarebbero da vietare completamente

Oggi le piattaforme di mercati predittivi (come Polymarket o Kalshi) non sono regolamentate in Italia e nella maggior parte dei paesi europei. Secondo lei, come dovrebbero essere gestite queste piattaforme?



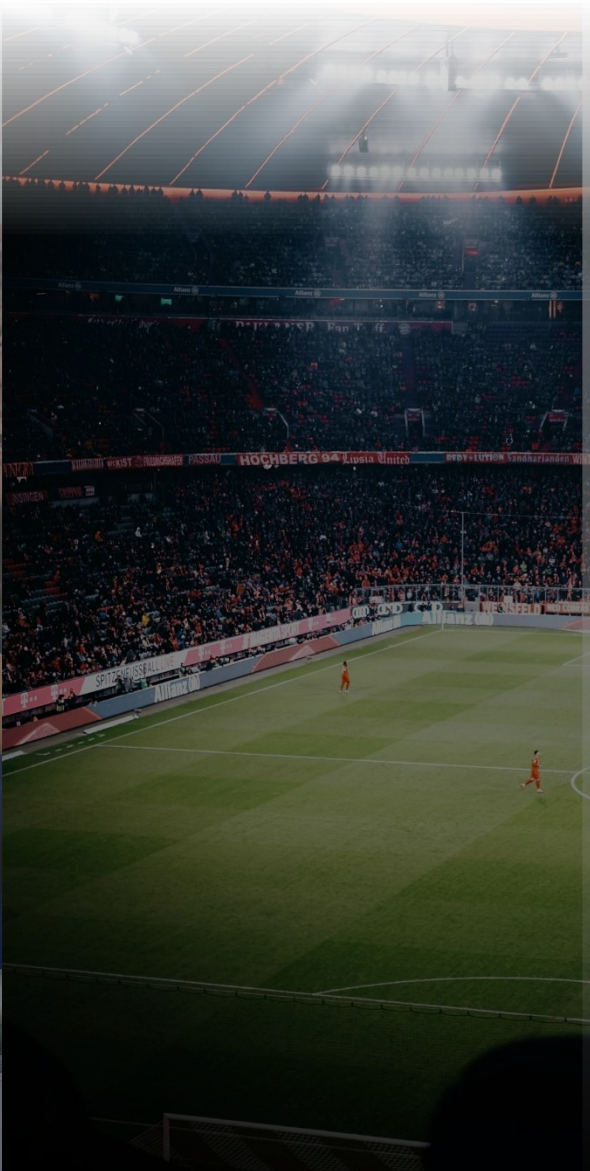
# La regolamentazione dei mercati predittivi – dettaglio

I più chiusi alla regolamentazione sono i più anziani e i non giocatori; chi gioca assiduamente è il più aperto verso una regolamentazione con criteri dedicati, diversi da quelli delle scommesse tradizionali

Oggi le piattaforme di mercati predittivi (come Polymarket o Kalshi) non sono regolamentate in Italia e nella maggior parte dei paesi europei. Secondo lei, come dovrebbero essere gestite queste piattaforme?

	%	Profilo di gioco				Canali di gioco			Generazioni				
		Assiduo	Occasionale	Ex-giocatore	Non giocatore	Ibrido	Solo fisico	Non attivo	Generazione Z	Millennials	Generazione X	Baby boomers	Silent
Dovrebbero essere vietate del tutto	<b>36</b>	21	31	41	50	14	35	43	27	33	31	43	45
Dovrebbero essere regolamentate con le stesse regole che si applicano alle scommesse sportive e ai giochi con vincita in denaro	<b>25</b>	28	29	22	19	32	27	21	29	29	25	22	19
Dovrebbero essere regolamentate con regole specifiche, diverse da quelle delle scommesse tradizionali	<b>20</b>	29	20	20	12	30	19	19	24	21	24	16	18
Dovrebbero essere regolamentate come strumenti finanziari (alla stregua del trading e degli investimenti)	<b>7</b>	9	7	6	6	12	5	6	10	8	7	5	5
Dovrebbero essere lasciate libere, senza regolamentazione particolare	<b>2</b>	4	2	1	0	3	2	1	0	2	2	2	0
Non saprei	<b>10</b>	9	11	10	13	9	12	10	10	7	11	12	13

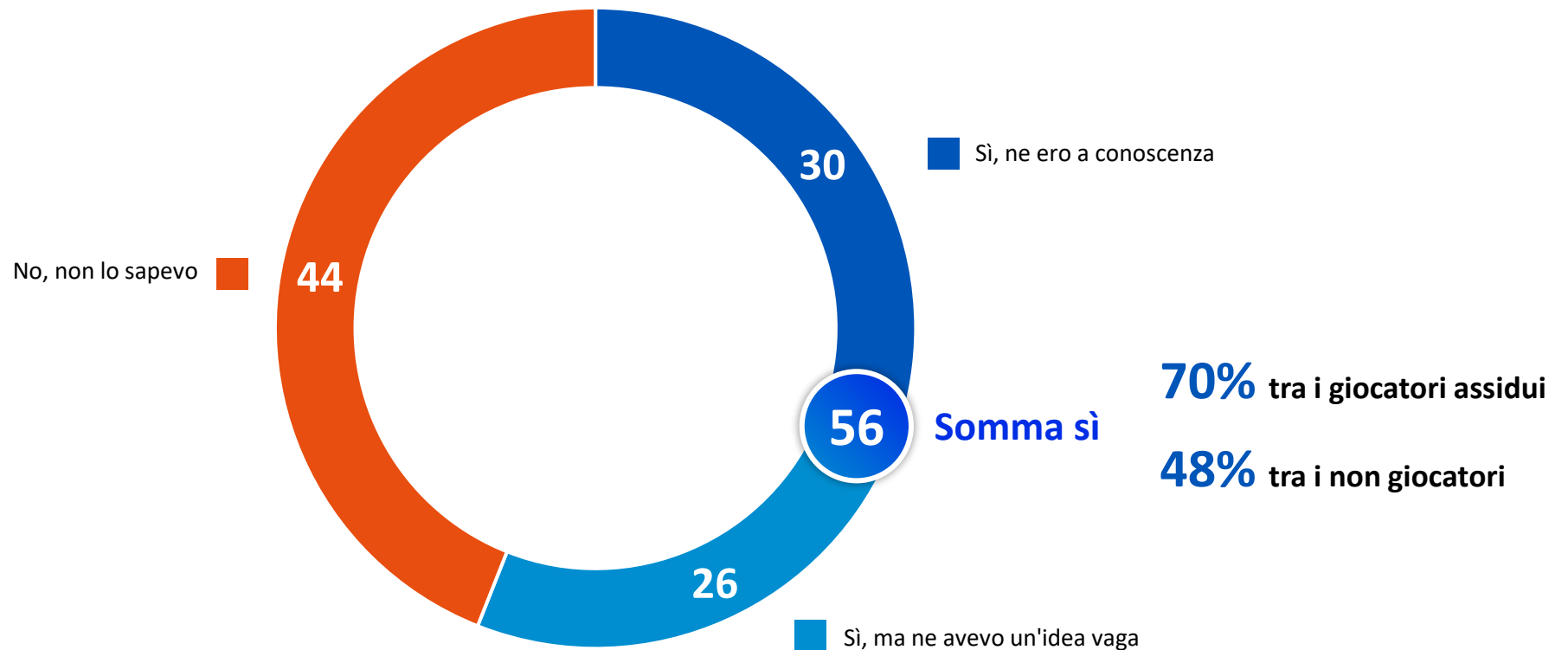
# La comunicazione del gioco con vincita in denaro



# La conoscenza del divieto di pubblicità sul gioco

Poco più della metà degli italiani sa che in Italia vige un divieto totale di pubblicità per i giochi con vincita in denaro, ma spesso in modo vago; la consapevolezza è massima tra i giocatori assidui.

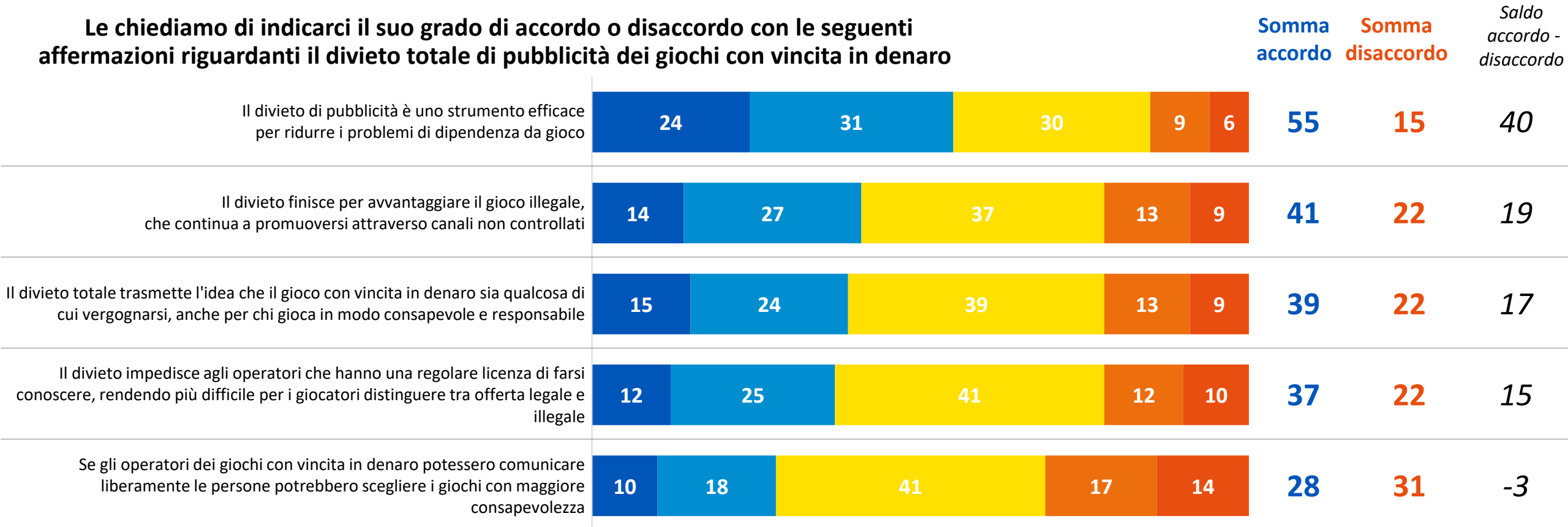
**In Italia è in vigore un divieto totale di pubblicità per i giochi con vincita in denaro e le scommesse non è consentita alcuna forma di promozione, né diretta né indiretta, su nessun mezzo di comunicazione. Lei ne era a conoscenza?**



# Le opinioni sul divieto totale di pubblicità

Per la maggioranza il divieto è uno strumento efficace contro la dipendenza, ma una quota consistente ne segnala anche gli effetti collaterali, come il vantaggio al gioco illegale e lo stigma; resta minoritaria l'idea che una comunicazione libera favorirebbe scelte più consapevoli.

**Le chiediamo di indicarci il suo grado di accordo o disaccordo con le seguenti affermazioni riguardanti il divieto totale di pubblicità dei giochi con vincita in denaro**



■ del tutto in accordo ■ più in accordo che in disaccordo ■ nè d'accordo nè in disaccordo ■ più in disaccordo che d'accordo ■ del tutto in disaccordo

## Le opinioni sul divieto totale di pubblicità – dettaglio

I giocatori assidui e ibridi sono i più critici verso il divieto: meno convinti della sua efficacia contro la dipendenza e più consapevoli degli effetti collaterali; per i non giocatori e i non attivi prevale invece il riconoscimento dell'efficacia. Sull'idea che una comunicazione libera favorirebbe scelte più consapevoli il saldo è positivo solo tra assidui e ibridi.

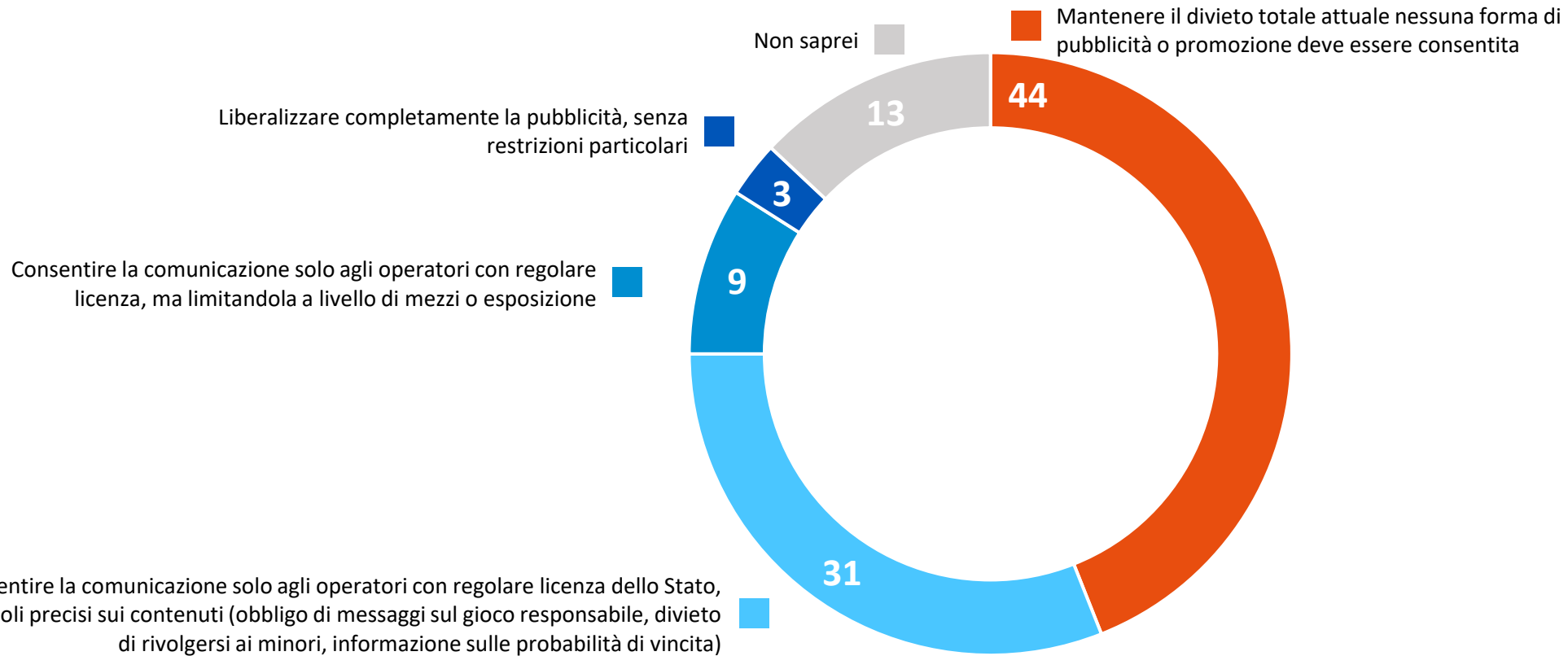
**Le chiediamo di indicarci il suo grado di accordo o disaccordo con le seguenti affermazioni riguardanti il divieto totale di pubblicità dei giochi con vincita in denaro**

Saldo accordo - disaccordo	Profilo di gioco				Canali di gioco			
	Assiduo	Occasionale	Ex-giocatore	Non giocatore	Ibrido	Solo fisico	Non attivo	
Il divieto di pubblicità è uno strumento efficace per ridurre i problemi di dipendenza da gioco	+40	+27	+38	+45	+47	+26	+40	+44
Il divieto finisce per avvantaggiare il gioco illegale, che continua a promuoversi attraverso canali non controllati	+19	+34	+21	+17	+13	+24	+24	+16
Il divieto totale trasmette l'idea che il gioco con vincita in denaro sia qualcosa di cui vergognarsi, anche per chi gioca in modo consapevole e responsabile	+17	+27	+19	+12	+19	+24	+19	+13
Il divieto impedisce agli operatori che hanno una regolare licenza di farsi conoscere, rendendo più difficile per i giocatori distinguere tra offerta legale e illegale	+15	+32	+14	+12	+5	+26	+16	+10
Se gli operatori dei giochi con vincita in denaro potessero comunicare liberamente le persone potrebbero scegliere i giochi con maggiore consapevolezza	-3	+22	-2	-11	-14	+12	-1	-12

# L'approccio preferito alla comunicazione del gioco

Il divieto totale è l'opzione scelta più frequentemente, ma sommando le posizioni a favore di una comunicazione regolamentata emerge un fronte altrettanto ampio.

**Secondo lei, quale tra i seguenti approcci sarebbe il più adeguato alla comunicazione dei giochi con vincita in denaro in Italia?**



# L'approccio preferito alla comunicazione del gioco

Il sostegno al divieto totale cresce con la distanza dal gioco.  
Tra i giocatori prevale l'idea di una apertura regolamentata.

**Secondo lei, quale tra i seguenti approcci sarebbe il più adeguato alla comunicazione dei giochi con vincita in denaro in Italia?**

	%	Profilo di gioco				Generazioni				
		Assiduo	Occasionale	Ex-giocatore	Non giocatore	Generazione Z	Millennials	Generazione X	Baby boomers	Silent
Mantenere il divieto totale attuale nessuna forma di pubblicità o promozione deve essere consentita	44	28	38	51	59	39	40	40	52	55
Consentire la comunicazione solo agli operatori con regolare licenza dello Stato, con vincoli precisi sui contenuti	31	40	37	28	15	33	37	32	27	26
Consentire la comunicazione solo agli operatori con regolare licenza, ma limitandola a livello di mezzi o esposizione	9	13	10	7	8	12	11	11	5	4
Liberalizzare completamente la pubblicità, senza restrizioni particolari	3	8	2	1	1	2	1	3	2	1
Non saprei	13	11	13	13	17	14	11	14	14	14

# Gioco online e legalità

Relativamente stabili le opinioni degli italiani. In calo la visione cinica per la quale è impossibile controllare ciò che accade in rete in relazione a giochi con vincita in denaro e scommesse

Le presentiamo ora una serie di affermazioni relative agli effetti che l'aumento del gioco online può avere rispetto all'espansione o alla riduzione del gioco illegale. Per ogni affermazione le chiediamo di indicare il suo grado di accordo o disaccordo

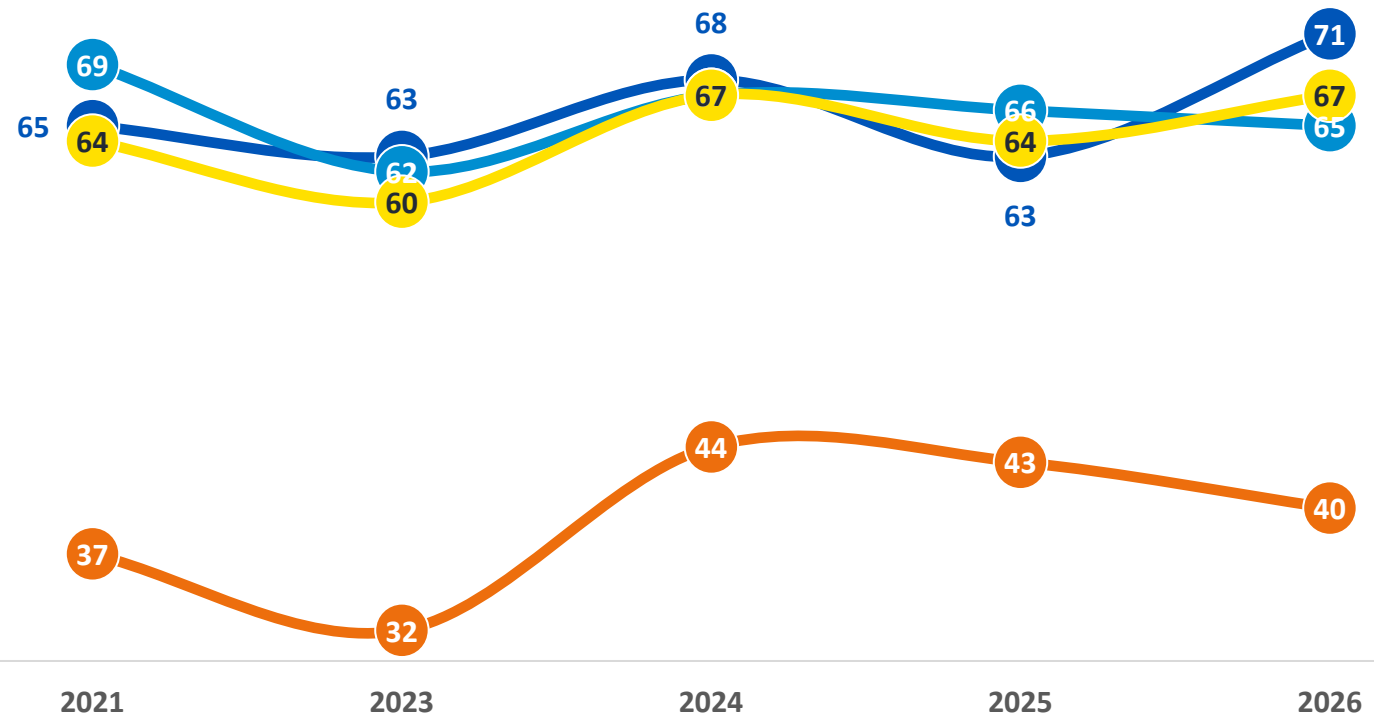
Si dovrebbe pensare a una forma di identità digitale del giocatore, legate alle carte di pagamento utilizzare che consente di tracciare nel dettaglio i flussi di gioco ed individuare eventuali siti illegali

Per giocare online bisogna sempre usare forme di accesso e di pagamento che consentono di tracciare il giocatore e i flussi in denaro e questo facilita il monitoraggio da parte delle autorità

Online sono presenti numerosi siti illegali che sfuggono alle regole e al controllo della giustizia italiana

Non è possibile pensare di controllare quello che accade online dal punto di vista dei giochi con vincita in denaro e delle scommesse

% di rispondenti in accordo con l'affermazione indicata



# Distinguere le piattaforme di gioco illegali

Diffusa consapevolezza sulle caratteristiche delle piattaforme illegali, soprattutto tra chi ha esperienza di gioco online.

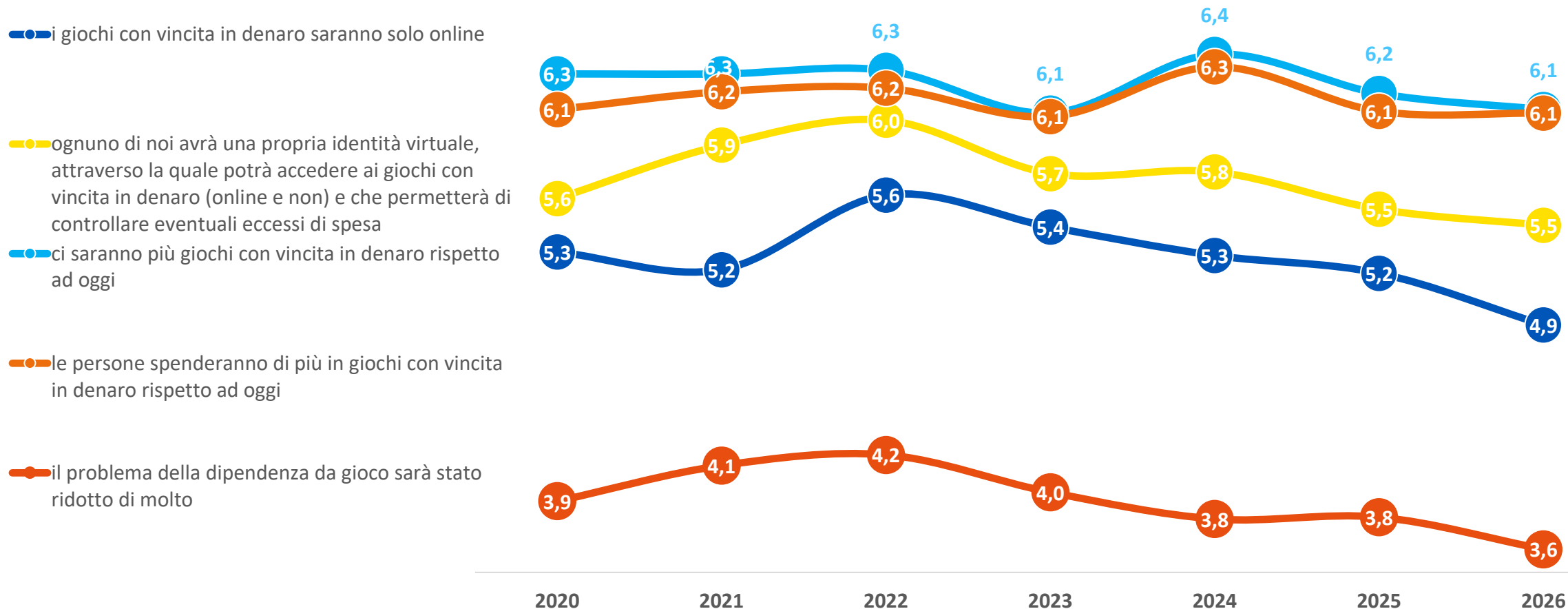
**A suo giudizio, da cosa si distingue una piattaforma di gioco con vincite in denaro o di scommesse online legale da una illegale? (possibili più risposte)**



# Uno sguardo al futuro dei giochi con vincita in denaro

Dopo l'entusiasmo post-pandemico legato alla digitalizzazione, cala la quota di soggetti che prevede una transizione totale verso il gioco online. Cala anche l'ottimismo legato alla soluzione dei problemi di ludopatia.

Proviamo a pensare al futuro dei giochi con vincita in denaro. Secondo lei? Quanto ritiene probabile che tra 10 anni accadranno le seguenti cose. (Indichi la sua valutazione su una scala da 1 a 10 dove 1 vuol dire «per niente probabile» e 10 «del tutto probabile».)



*"There is nothing so stable as change"*  
Bob Dylan



**Valori, comportamenti, gusti, consumi e scelte politiche. Leggerli e anticiparli è la nostra missione.**

Fondata a Trieste nel 1981, SWG progetta e realizza ricerche di mercato, di opinione, istituzionali, studi di settore e osservatori, analizzando e integrando i trend e le dinamiche del mercato, della politica e della società. SWG supporta i propri clienti nel prendere le decisioni strategiche, di comunicazione e di marketing, attraverso la rilevazione, la comprensione e l'interpretazione del pensiero e dei comportamenti dell'opinione pubblica e degli stakeholder, alla luce delle dinamiche degli scenari sociali, politici ed economici, utilizzando metodologie affidabili e innovative.

- ✓ **AFFIDABILITÀ**, 40 ANNI DI ESPERIENZA SUL MERCATO E MANAGERIALITÀ
- ✓ **INNOVAZIONE**, DEGLI STRUMENTI, DEI PROCESSI E DEI CONTENUTI
- ✓ **CURA ARTIGIANALE**, PERSONALIZZAZIONE DELL'OFFERTA E CENTRALITÀ DELL'INTERPRETAZIONE
- ✓ **DATI**, MOLTEPLICITÀ DELLE FONTI E FIELDWORK PROPRIETARIO
- ✓ **ALGORITMI**, SOLUZIONI AFFIDABILI E SCALABILI
- ✓ **PERSONE**, ETICA PROFESSIONALE E RIGORE METODOLOGICO

SWG S.p.A. - Società Benefit da dicembre 2022

*SWG è membro di ASSIRM, ASSEPRIM, MSPA, ESOMAR e WIN. Sistema di gestione certificato ai sensi della norma UNI EN ISO 9001:2015. Privacy Policy adeguata al GDPR.*

*SWG S.p.A., in coerenza con gli obiettivi di beneficio comune recepiti nello statuto sociale e con il Codice Etico della società, ha ottenuto la certificazione della parità di genere ai sensi della prassi UNI/PdR 125:2022. La finalità del Sistema di certificazione della parità di genere alle imprese è quella di favorire l'adozione di politiche per la parità di genere e per l'empowerment femminile a livello aziendale e quindi di migliorare la possibilità per le donne di accedere al mercato del lavoro, di leadership e di armonizzazione dei tempi vita-lavoro. SWG è iscritta al Registro di Trasparenza dell'UE, nel pieno rispetto degli standard di trasparenza definiti dalle istituzioni Europee (n. 364184999182-85).*

## TRIESTE

Via San Giorgio 1 - 34123  
Tel. +39 040 362525

## MILANO

Via G. Bugatti 5 - 20144  
Tel. +39 02 43911320

## ROMA

Piazza di Pietra 44 - 00186  
Tel. +39 06 42112

## BRUXELLES

Square de Meeus, 35  
Tel. +32 28939700

