



Primo Piano - Gioco illegale, oltre 4 milioni di interessati, Durigon: "Allarmante il Rapporto Luiss-Ipsos"

Roma - 06 lug 2021 (Prima Pagina News) Primo Rapporto di ricerca - Luiss Business School e Ipsos del Progetto sul settore del Gioco in Italia, nell'ambito dell'Osservatorio sui Mercati

Regolati.

“Speriamo di dare presto una legge quadro insieme a Adm, non si può lasciare il settore con regole non certe”. Così Claudio Durigon, sottosegretario al Mef con delega ai giochi, è intervenuto nel corso della presentazione del Rapporto di ricerca del Progetto sul settore del Gioco di Luiss Business School e Ipsos. “Raccolgo gli auspici che continuano a arrivarci da diversi fronti – prosegue l’On. Claudio Durigon - sottolineando l’importanza di un momento di incontro, degli “Stati Generali”, allargato a tutti i soggetti del Parlamento e dei ministeri, in autunno, prima della manovra finanziaria. Sarà determinante – spiega il Sottosegretario - anche cambiare la mentalità sul settore; bisogna far capire che la regolamentazione del settore è fondamentale e il mio obiettivo è dare una comunicazione diversa. I temi che stiamo dibattendo sono importanti. La sinergia con monopoli, parlamento e Governo sarà fondamentale”. “Tra i temi prioritari - conclude Durigon - c’è una legge quadro che possa dare una regolamentazione di riferimento per tutto il territorio: stiamo lavorando per creare tavoli di confronto con le Regioni, il Ministero degli affari regionali e le altre istituzioni”. “Altri temi fondamentali riguardano le proroghe delle concessioni. Sicuramente sarà necessario spostare le scadenze per arrivare alla legge finanziaria che dia anche in questo caso un quadro generale ben definito e con cui trovare una soluzione”. È stato presentato oggi, a Villa Blanc, il Primo Rapporto di ricerca sul settore del Gioco in Italia, nato dalla collaborazione tra la Luiss Business School e Ipsos e realizzato con il supporto di Agenzia delle Dogane e dei Monopoli. Obiettivo dello studio: analizzare il fenomeno del gioco ponendo attenzione al caso italiano, con l’obiettivo di comprendere le dinamiche del settore, i comportamenti dei giocatori e i rischi connessi allo sviluppo dei canali illegali. Il gioco costituisce, non solo in Italia, una vera e propria industria: elevato è il numero di persone, tra giocatori e lavoratori, che ne sono coinvolte, come pure l’attenzione delle autorità pubbliche e il rilevante valore economico (inteso come capacità di generare reddito, occupazione e risorse per la finanza pubblica) che il settore ha assunto. Di questo hanno parlato, nella prima parte dei lavori, il Prof. Alberto Petrucci, Ordinario di Economia Politica, Luiss Guido Carli, e la Dott.ssa Ilaria Ugenti, Corporate Reputation Leader, Ipsos, introdotti dal Prof. Matteo Giuliano Carli, Head Applied Research, Luiss Business School. L’incontro ha visto inoltre la partecipazione del Prof. Marcello Minenna, Direttore Generale Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, e della Prof.ssa Livia Pomodoro, Presidente Advisory Board del Progetto, il comitato di indirizzo che ha il compito di interagire con il



team di lavoro per discutere e interpretare obiettivi e implicazioni dei risultati della ricerca. La prima sessione dei lavori si è conclusa con l'intervento dell'On. Claudio Durigon, Sottosegretario di Stato al Ministero dell'Economia e delle Finanze."Lo studio evidenzia diverse dinamiche che meritano l'attenzione di chi è chiamato a riflettere sul futuro del gioco legale – ha dichiarato il Presidente di Ipsos, Nando Pagnoncelli – Abbiamo rilevato più di 4 milioni di giocatori in canali illegali che, a differenza di quanto spesso si pensa, non sono degli individui marginali, ma pienamente inseriti nella vita civile e sociale. Un altro fenomeno che merita attenzione è il gioco legale non consapevole, agito da chi non comprende bene il limite tra legalità e illegalità, fenomeno che osserviamo sia on-line sia off-line. Una strategia comunicativa più efficace sembra essere necessaria per far uscire dall'illegalità questa quota di giocatori". Dallo studio, infatti, emerge che il 67,7% della popolazione italiana maggiorenne, ossia 31.350.000 di individui ha effettuato qualche tipo di gioco nel 2020. Sono stati stimati, tuttavia, circa 4,4 milioni di giocatori in canali illegali che rappresentano un universo complesso, all'interno del quale ricadono individui con diverse attitudini e inclinazioni, ma con caratteristiche sociodemografiche più definite. Sono, infatti, prevalentemente uomini (71%) mediamente più giovani del totale dei giocatori e risiedono di più nel Sud e Isole. Il giocatore che gioca in circuiti illegali non è un soggetto ai margini della società, bensì è una persona integrata nel tessuto sociale che ha un'occupazione (72%) e un tenore sopra la media (14%). Il giudizio sul gioco illegale denota una certa indulgenza da parte di molti giocatori: solo 2 italiani su 3 ritengono che si possano avere problemi con la legge, percentuale che scende a 1 su 2 tra i giocatori dei canali illegali. Ma la tolleranza rispetto ai comportamenti illegali sembra essere in contrasto col percepito generale del gioco illegale, che è considerato un problema serio dall'86% degli italiani e persino dal 69% dei giocatori dei canali illegali. La presentazione è stata, infine, l'occasione per annunciare il Protocollo d'intesa firmato dalla Luiss e dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli per rafforzare la reciproca collaborazione nell'ambito di progetti di studio e ricerca sul settore del gioco, in continuità con il lavoro dell'Osservatorio sui Mercati Regolati, utile a garantire la tutela dei clienti e degli operatori, arginare la diffusione di canali non autorizzati e tutelare un mercato economico divenuto essenziale.(b.n.)

(Prima Pagina News) Martedì 06 Luglio 2021