

# Il mercato italiano del GIOCO NON regolato

Lo studio, sviluppato in collaborazione con **Prisma SpA**  
e il **Gruppo di Ricerche Industriali e Finanziarie «Fabio Gobbo» LUISS**,  
ha l'obiettivo di qualificare e quantificare il gioco illegale in Italia,  
attraverso una **metrica scientifica condivisa**  
per l'analisi dei volumi di raccolta e degli impatti economici e sociali.



LUISS



| PRISMA

# Tassonomia del gioco illegale

Per gioco non regolato si intendono tutte le attività illecite realizzate da operatori che non contribuiscono alla produzione del PIL ufficiale e non sono soggette ad imposizione fiscale.

Il «black market» identifica il gioco con vincite in denaro in cui gli operatori non rispettano il diritto nazionale del paese in cui i servizi sono offerti.

Si possono identificare tre forme generali di gioco illegale:

## Gioco non regolato da alcuna Autorità

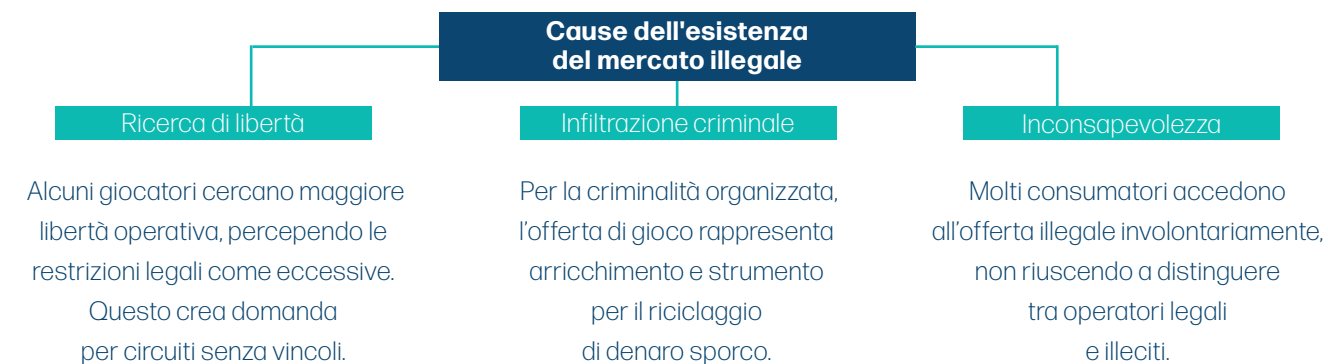
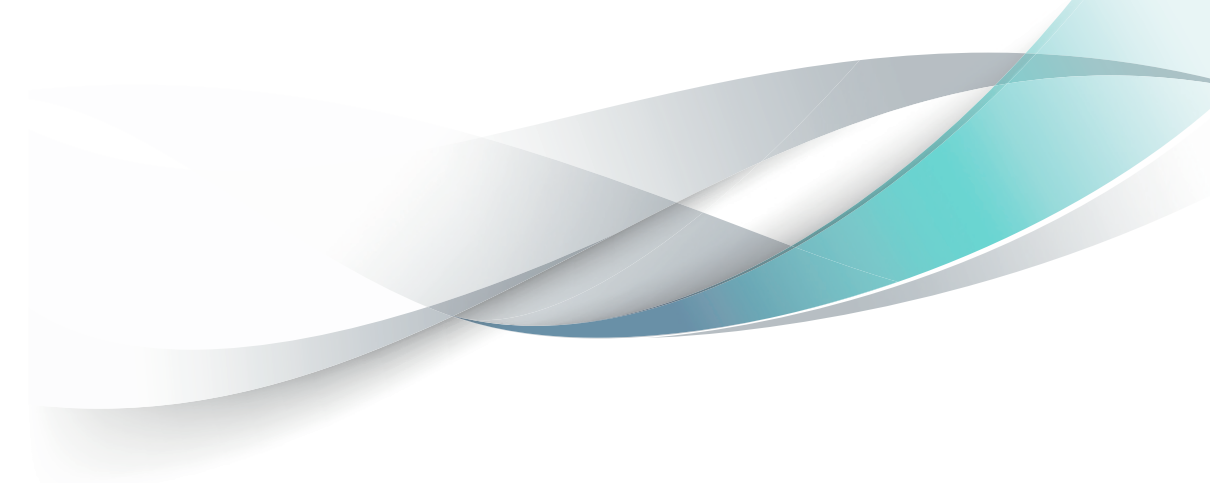
Offerto da imprese non soggette ad alcuna supervisione, né in Italia né in altri paesi. Non è prevista alcuna protezione per il giocatore.

## Gioco regolato al di fuori dell'Italia

Offerto da imprese soggette alla regolazione di altre giurisdizioni (Malta, Gibilterra, Curaçao). I livelli di protezione differiscono da quelli italiani.

## Gioco informale

Giochi praticati su piccola scala in contesti privati, circoli e club. Include, anche, tombole clandestine e partite a carte con vincite in denaro.



# Canali di accesso al gioco illegale

Il sistema dell'offerta illegale si articola attraverso quattro macro-categorie che indicano prodotti e canali diversificati e tecnologicamente avanzati per eludere i controlli normativi.

## Apparecchi Da Intrattenimento (ADI)

Apparecchi operanti al di fuori del circuito ADM o momentaneamente scollegati dalla rete telematica. Include totem illegali, videopoker e apparecchi manomessi.

## Scommesse online

Piattaforme non autorizzate con palinsesti estesi e quote competitive. Si servono di marketing pervasivo su social media. Le attività possono svolgersi completamente online (online puro) o avvalersi di modelli assistiti dal fisico (online ibrido).

## Scommesse retail

CTD e PVR irregolari, allibratori illegali (network strutturati su base territoriale, spesso collegati a contesti criminali) che offrono gioco in contanti.

## Casino Games Online

Siti .com, Crypto Casino (pagamenti in criptovalute senza KYC) e Telegram Casino (bot automatizzati e canali privati), tutti senza tutele per il giocatore.

## Forme emergenti

### Crypto Casino

Piattaforme che si presentano in forma «classica» ma prevedono pagamenti in criptovalute e anonimà piena per i giocatori.

### Telegram Casino

Piattaforme informali che utilizzano canali e bot presenti su Telegram per veicolare un'offerta anonima con pagamenti via crypto.

### Prediction Market

Piattaforme finanziarie divenute sistemi complessi di scommesse che operano in un contesto non regolato e, quindi, non pienamente vietato.

### App promozionali e crash

App innocue di instant games che riportano, in maniera non esplicita, a siti .com sfruttando giochi adrenalinici quali i crash games.



► Segue a pagina 6

# Profilo della domanda di gioco

GIOCATORI ILLEGALI

5,5 MLN

24% dei giocatori totali

Le indagini condotte da Ipsos-LUISS (2024) stimano in circa 5,5 milioni gli individui che domandano gioco sui circuiti non regolamentati, con oltre 4,2 milioni sul canale fisico e circa 1,8 milioni sulle reti internet. Oltre il 24% dei 22,4 milioni di giocatori totali accede all'offerta di operatori non autorizzati.

## Caratteristiche sociodemografiche:

Prevalentemente uomini con età media di circa 40 anni. Il 73% sono lavoratori attivi e il 26% ha conseguito un titolo universitario. Significativo che quasi la metà abbia figli minorenni. Maggiore incidenza nelle regioni meridionali, possibilmente correlata alla diffusione di reti illegali radicate.

## Motivazioni e consapevolezza:

Il 73% degli intervistati dichiara di giocare per divertimento e svago. Un aspetto critico è la scarsa consapevolezza della natura illecita: circa un terzo dei soggetti ignora di operare in contesti illegali, disorientato da un mercato poco trasparente.

SOLO IL **35% DEGLI ITALIANI**  
CONSIDERA DEL TUTTO  
INACCETTABILE PARTECIPARE  
A SCOMMESSE CLANDESTINE.

4,2 MLN  
Canale fisico

1,8 MLN  
Canale online

# Rischi del gioco illegale

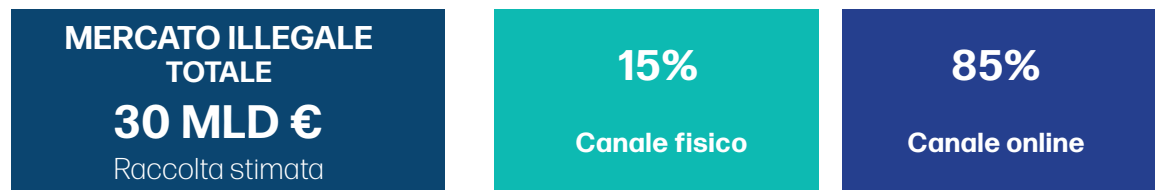
Il gioco illegale costituisce un fenomeno dalle implicazioni multidimensionali, esercitando un impatto significativo tanto sul sistema economico nazionale quanto sulla sfera sociale e individuale.

Salute dei giocatori	Difficoltà di controllo dei giocatori vulnerabili
Completa assenza di strumenti di Gioco Responsabile (limiti di deposito, auto-esclusione, interruzione sessioni). Algoritmi RNG non certificati espongono a probabilità manipolate, accelerando perdite e compulsività.	Totale mancanza di verifica età o identità rende le piattaforme accessibili a minorenni e soggetti autoesclusi dal circuito legale. Amplifica esponenzialmente effetti negativi su fasce d'età non mature.
Salvaguardia della legalità	Perdite fiscali per lo Stato
Percezione di degrado territoriale, concentrazione di pratiche criminali (ricettazione, usura). L'uso esclusivo del contante e pagamenti crypto preclude tracciabilità, permettendo anonimizzazione di capitali illeciti.	Sottrazione di gettito fiscale, riduzione del PIL, perdita di occupazione qualificata. Gli operatori illegali godono di vantaggio competitivo sleale che sottrae quote di mercato al settore legale.
Perdita di PIL e di occupazione	Perdita di reputazione per il mercato legale
Il gioco illecito distorce la concorrenza, penalizza gli operatori legali e danneggia l'economia. Gli illegali evitano costi normativi e fiscali, ottenendo un vantaggio sleale che riduce ricavi, investimenti e posti di lavoro nel settore legale, compromettendo trasparenza e responsabilità sociale.	La percezione pubblica è distorta dalla prevalenza di attività illecite. Frodi, manipolazioni e connessioni con la criminalità generano stigmatizzazione dell'intero settore, portando a politiche pubbliche eccessivamente restrittive che paradossalmente spingono ulteriormente i consumatori verso i canali illegali.

# Dimensioni del mercato illegale

I risultati della stima econometrica evidenziano una netta predominanza del gioco online nella composizione del mercato illegale, plausibile in ragione della presenza di piattaforme offshore, strumenti di anonimizzazione, pagamenti non tracciabili e forme di gioco digitali che sfuggono ai tradizionali meccanismi di controllo. I dati dell'accesso civico ADM attestano un numero crescente di siti inibiti e di tentativi di accesso su siti non autorizzati monitorati, ad indicare che l'azione di contrasto all'illegalità viene portata avanti anche se non sempre si traduce in sanzioni.

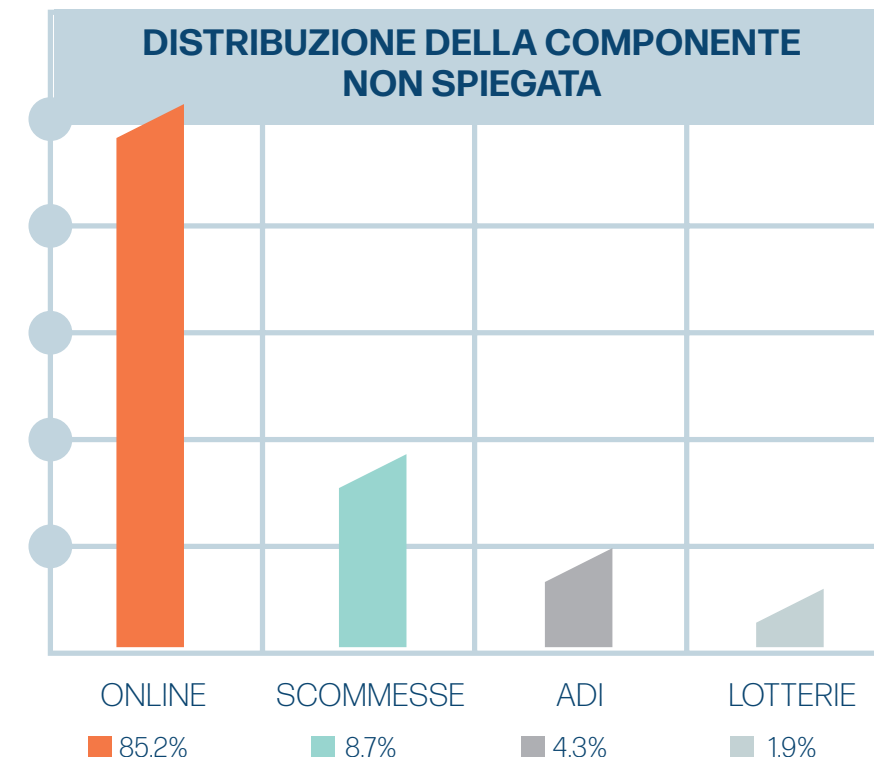
Le quote contenute per ADI e Lotterie suggeriscono maggiore efficacia dei meccanismi di regolazione nei segmenti fisici.



Fonte: Metodologia LUISS - Gruppo di Ricerche Industriali e Finanziari «Fabio Gobbo»

**Principale criticità:** Divario tra volumi economici online e capacità di monitoraggio del canale digitale.

La convergenza dei risultati tra approcci diversi (OLS, TWFE, e Random Forest) rafforza l'affidabilità delle evidenze.



# Valutazioni sui livelli di spesa sottratti alla rete di gioco legale

Partendo dalla determinazione dei volumi di puntate sulle quattro verticali di gioco è possibile procedere anche ad una correlata congettura, sviluppata da Prisma, dei volumi effettivi di spesa dei giocatori (e del correlato tasso di canalizzazione verso il gioco legale), della perdita erariale subita dallo Stato per effetto della presenza di domanda «illegale» nonché dei volumi di ricavi sottratti alla filiera economica osservata.

Verticale di gioco	Raccolta illegale (€ mln)	Spesa illegale (GGR) (€ mln)	Imposte complessive evase (€ mln)
	Valore della Raccolta sottratta al sistema legale	Valore della Spesa sottratta al sistema legale	Somma delle imposte dirette da gioco e delle imposte sui redditi delle società sottratte al sistema legale
Giochi online	25.397	1270	806
Scommesse retail	2.581	310	209
Giochi con apparecchi da intrattenimento	1.284	321	264
Giochi numerici su rete fisica	560	168	123
Totale	29.822	2.069	1.402

# I cinque pilastri per il contrasto all'illeale

Lo studio individua cinque pilastri strategici alla base della minimizzazione del mercato illegale, ognuno dei quali richiede interventi specifici per aumentare l'efficacia del sistema regolatorio italiano.

<b>1. Concorrenza e Stabilità Regulatoria</b> Stabilizzare il quadro normativo con un piano pluriennale. Armonizzare la normativa tra Stato, Regioni e Comuni. Accelerare bandi concessori per scommesse e ADI.	<b>2. Livello della Tassazione</b> Riequilibrare la pressione fiscale tra canali (AWP 24,3% vs casino online 1,3%). Ottimizzare rapporto tassazione/payout. Semplificare il modello fiscale.
<b>3. Ampiezza del Portafoglio</b> Monitorare prodotti emergenti e anticipare evoluzioni. Accelerare inclusione di nuovi giochi. Definire framework per prediction markets e aree grigie emergenti.	<b>4. Pubblicità e Comunicazione</b> Rivedere il divieto assoluto di pubblicità per consentire comunicazione regolamentata. Campagne istituzionali per educare i consumatori. Contrastare la comunicazione illegale sui social.
<b>5. Cooperazione tra Stakeholder (anche Internazionali)</b> Rafforzare la cooperazione giudiziaria internazionale con giurisdizioni che ospitano server illegali (Malta, Gibilterra, Curaçao). Istituire task force pubblico-private permanenti tra ADM, concessionari, ISP e payment provider. Coinvolgere il sistema bancario per bloccare transazioni verso operatori non autorizzati.	



INQUADRA IL QR CODE  
PER CONSULTARE  
IL DOCUMENTO DIGITALE

