



Fondazione Bruno Visentini

Nota informativa

IL 'RAPPORTO 2017' sul GIOCO D'AZZARDO IN ITALIA della FBV

Il **"Rapporto 2017"** della Fondazione sulla percezione sociale del gioco d'azzardo in Italia - speculare rispetto a un analogo Rapporto realizzato in Spagna dalla *Università Carlos III di Madrid* – compie un'analisi a livello territoriale, di genere, per classi di età e sociale del gioco 'fisico' e *on line* in Italia, su un campione di 1.600 intervistati (a cura di IPSOS). Ed evidenzia come ***in Italia - dove si stima che oltre il 44,0% dei cittadini tra i 18 e i 75 anni ha giocato almeno una volta nell'ultimo anno - solo lo 0,9%*** (secondo il PGSI, Indice di gravità del gioco problematico) ***deve considerarsi "giocatore problematico"***. La stragrande maggioranza dei cittadini ha un rapporto sereno con il gioco pur nelle diversità culturali e territoriali (***il gioco preferito dagli Italiani continua a essere quello del 'Gratta&Vinci' seguito dalla 'Lotteria Italia' per le donne e dal 'Superenalotto' per gli uomini, ma la percentuale maggiore di giocate è invece concentrata per quasi il 50% nelle Newslot e Videolottery***).

Il primo paragone corre con il vino, laddove, benché oltre un italiano su due di 11 anni e più dichiara di aver bevuto vino almeno una volta nel corso dell'anno, soltanto il 2,4% di questi ne assume oltre mezzo litro al giorno e il 4,8% tra i 25 e i 44 anni dichiara un consumo abituale eccedentario di bevande alcoliche in generale. Percentuale che scende al 3,1% se si considerano solo le donne (ISTAT, Indagine sulla vita quotidiana, 2016).

Ne consegue che, ***come per il vino*** (uno dei prodotti di eccellenza del nostro Paese), ***anche per il gioco d'azzardo non è il consumo il problema, ma il suo eventuale abuso o utilizzo non regolamentato***: giocare *on line* mentre si guida è pericoloso come farlo con un tasso alcolico superiore a quello consentito. E bere un vino prodotto con additivi o coadiuvanti oltre la norma è come giocare presso un fornitore non legalizzato.

Il gioco, come il vino, rappresenta ***un volano importante dal punto di vista economico e occupazionale: il primo rappresenta circa l'1,1% del PIL, garantendo 150.000 occupati***, mentre il secondo rappresenta lo 0,6% del PIL.

Non solo, ma i dati del Rapporto FBV dimostrano come non sia vero che a giocare siano i meno abbienti, bensì ***il consumo di servizi legati al gioco cresce con l'aumento del livello di benessere e di istruzione dell'utente***, a riprova che esso è parte integrante dell'utilizzo del proprio tempo libero. ***In particolare, tra i laureati il 47,0% risulta essere consumatore di gioco d'azzardo.***

In conclusione ***Gioco e Sviluppo non sono tra loro in contraddizione***, bensì possono essere considerati componente del benessere.