

**Commissione parlamentare di inchiesta
sul gioco illegale e sulle disfunzioni del gioco pubblico**

Memoria scritta dell'Istituto nazionale di statistica

1 giugno 2022

Indice

Introduzione	5
L'Indagine "I cittadini e il tempo libero" del 2015: le scommesse e i giochi a premi	5
L'Indagine "I cittadini e il tempo libero" del 2015: l'uso dei videogiochi	6
La Rilevazione sull'uso dell'ICT da parte di famiglie e individui: il gioco online	6
Il settore delle "Attività riguardanti le lotterie, le scommesse, le case da gioco"	7
L'economia illegale e il gioco illegale	8
<i>Documentazione:</i>	
- <i>Allegato statistico</i>	9-17

Introduzione

In questa breve memoria si presenta l'informazione statistica disponibile sui temi oggetto di indagine della Commissione. In particolare, ci si riferisce ai dati sulle abitudini al gioco e all'uso dei videogiochi tratti dall'Indagine "I cittadini e il tempo libero" relativi all'anno 2015¹; dati più aggiornati, riguardo la sola frequenza di gioco e/o l'acquisto di giochi online, possono essere ricavati dalla "Rilevazione sull'uso delle nuove tecnologie della comunicazione e dell'informazione da parte di famiglie e individui". Si segnala che l'Istat non ha esperienze dirette di rilevazione del fenomeno del disturbo da gioco d'azzardo; l'Istituto sta attualmente esaminando alcune esperienze di ricerca in ambito nazionale e internazionale² al fine di valutare l'inserimento di un modulo quantitativo per lo studio dei fenomeni del *gambling* e del *gaming* all'interno del Sistema integrato delle indagini sociali (le indagini sulle famiglie); il modulo raccoglierebbe informazioni sulle tipologie di gioco effettuato e l'azzardo, nonché sulla prossimità di servizi in cui è possibile giocare³.

La memoria si conclude con alcune informazioni aggiornate sulla struttura delle imprese che operano nella divisione "Attività riguardanti le lotterie, le scommesse, le case da gioco"⁴ e con una breve nota in merito alle attività illegali stimate dall'Istat nei Conti Nazionali.

Alla memoria viene allegato un set di tavole e figure sui temi discussi.

L'Indagine "I cittadini e il tempo libero" del 2015: le scommesse e i giochi a premi

Nel 2015 era pari al 34% (circa 18 milioni) la quota di persone di 14 anni e più che aveva effettuato qualche tipo di scommessa o partecipato a qualche gioco a premi nei 12 mesi precedenti l'intervista, con livelli più elevati tra gli uomini rispetto alle donne (40,5% contro il 28,0%). Tra i ragazzi di 14-17 anni, la quota di chi aveva effettuato scommesse o giochi a premi era meno della metà (15,5%) di quanto osservato nella media generale, ma già nella fascia successiva dei giovani di 18-24 anni si arrivava al 30,4%.

¹ La nuova edizione dell'Indagine è in fase di riprogettazione e dovrebbe essere realizzata nel prossimo triennio.

² In particolare le esperienze condotte dal 2017 dall'Istituto Superiore di Sanità e le indicazioni del WHO.

³ L'Istat ha una lunga esperienza di monitoraggio di alcune importanti forme di dipendenza, come l'abitudine al consumo di alcol e al fumo degli italiani; tali informazioni sono rilevate annualmente attraverso l'Indagine "Aspetti della vita quotidiana".

⁴ Si tratta della divisione 92 della classificazione delle Attività Economiche Ateco.

Tra le scommesse/giochi a premi effettuati nel 2015, i concorsi a premi e le lotterie di vario tipo (inclusi i gratta e vinci) risultavano essere i giochi più frequenti (23,4%), seguiti dal superenalotto (17,7%) e dal lotto (16,6%). Le slot machine riguardavano il 2,2% della popolazione (percentuale uguale al video-poker), ma tra i giovani di 18-24 anni si arrivava quasi al doppio (4,2%) e ci si attestava al 3% tra i ragazzi di 14-17 anni.

L'Indagine "I cittadini e il tempo libero" del 2015: l'uso dei videogiochi

Nel 2015, il 25,9% della popolazione di 3 anni e più dichiarava di giocare con i videogiochi, una percentuale più elevata tra gli uomini rispetto alle donne (33,4% rispetto a 18,8%). La maggior parte dei videogiocatori si osservava tra i bambini e ragazzi di 3-17 anni: in questa fascia di età quasi 7 ragazzi su 10 giocavano con i videogiochi. Già tra i 3-5 anni si osservavano quote superiori alla media nazionale con più di un bambino su 3 che li utilizzava (36,0%). La percentuale di videogiocatori raggiungeva il picco tra i ragazzi di 11-14 anni (82,8%) e si manteneva molto elevata fino ai 24 anni (con quote superiore al 50%), per poi decrescere nelle età successive.

La maggior parte dei videogiocatori utilizzava i videogiochi con una frequenza almeno settimanale (57,8%); tra questi, il 17% con una frequenza giornaliera. La frequenza giornaliera era più elevata tra i ragazzi videogiocatori fino a 17 anni (circa uno su quattro), arrivando a quasi ad uno su tre tra gli 11-14 anni.

La propria casa veniva indicata come il luogo privilegiato per i videogiochi (l'85,1%), seguita dalla casa di amici e parenti (31,9%); meno frequentate le sale giochi o altri luoghi (6,1%).

La Rilevazione sull'uso dell'ICT da parte di famiglie e individui: il gioco online

La "Rilevazione sull'uso delle nuove tecnologie della comunicazione e dell'informazione da parte di famiglie e individui" rappresenta la principale fonte statistica sull'accessibilità delle ICT e fornisce dati comparabili sul tema a livello europeo. Dal 2018, l'Indagine rileva anche alcune informazioni relative al gioco online. Poiché il modulo viene ridefinito ogni anno per soddisfare le esigenze informative in relazione al rapido sviluppo dell'ICT, non tutti gli indicatori hanno una cadenza annuale mentre alcuni indicatori, tra cui il gioco online, vengono rilevati da molti Paesi europei con cadenza biennale. L'ultimo dato disponibile per il confronto europeo è così relativo all'anno 2020. In quell'anno, in Italia, il 25% della popolazione di 16-74 anni ha giocato o scaricato giochi nei tre mesi precedenti l'intervista. L'uso di Internet per questa attività è più diffuso tra i giovani di 16-19 anni (61%) mentre scende al 50% tra i 20-24enni. Nel confronto europeo, l'Italia si colloca sotto la media Ue27 sia in riferimento alla popolazione complessiva 16-74 (30,0% la media Ue27) sia per il segmento dei più giovani 16-19 (66,0%).

Al contrario di altri Paesi, l'Istat rileva annualmente l'informazione sul gioco online, considerando tutta la popolazione di 6 anni e più. Questo consente di analizzare le variazioni intercorse nel periodo precedente e successivo alla pandemia, con uno sguardo particolare sui giovani di 6-19 anni, che si caratterizzano per essere i maggiori utilizzatori del web per questa tipologia di attività. Nel 2021, il 68,0% dei ragazzi di 6-19 anni gioca online; i più attivi sono i ragazzi di 11-14 anni, per cui la quota sale al 76,3%. Le differenze legate al genere sono significative (hanno usato Internet per giocare online il 73,5% dei ragazzi e il 62,2% delle ragazze); tali differenze raggiungono il massimo tra i 15-17enni, con oltre 22 punti percentuali a favore dei maschi (va però sottolineato che, dopo i 35 anni, il gap si riduce). A livello territoriale, si conferma il gradiente tra Nord e Mezzogiorno: il 70,4% contro il 63,9% rispettivamente, in linea peraltro con quanto emerge per l'indicatore generale sull'uso di Internet.

Dall'analisi temporale emerge che, tra il 2018 e il 2019, la variazione nell'uso di Internet per giocare sia stata pressoché nulla, mentre tra il periodo che ha preceduto la pandemia (2019) e il periodo pandemico (2021) si è registrato un incremento per tutta la popolazione di 6 anni e più (+7,2 punti percentuali) – in linea con quanto si è registrato per l'indicatore relativo all'uso di Internet, che ha visto in questi due anni un maggior impiego della rete per tutti i diversi segmenti della popolazione.

Dal 2020, alle persone che hanno dichiarato di aver utilizzato Internet per effettuare acquisti online viene chiesto se hanno acquistato giochi in forma di download o di streaming. Gli acquisti di giochi si riferiscono a tutti i tipi di hardware di supporto: smartphone, tablet, computer, console, ecc. Nel 2021, il 4% della popolazione di 14 anni e più che ha effettuato acquisti online ha comprato giochi, quasi il doppio rispetto al 2020 (2,3%). La fascia di età più attiva è quella dei 18-19enni (11,3% nel 2021), anche se gli incrementi più ampi si sono registrati tra i 20-24enni, passati dal 5,9% al 10,7%. Si confermano, anche per l'acquisto di giochi online, le differenze sopra richiamate relative al genere e al territorio.

Il settore delle “Attività riguardanti le lotterie, le scommesse, le case da gioco”

Secondo gli ultimi dati disponibili del Registro statistico delle imprese attive (ASIA)⁵, le imprese che operano nella divisione “Attività riguardanti le lotterie, le scommesse, le case da gioco” sono nel 2020 oltre 8.300 e occupano più di 37 mila addetti, di cui oltre 28 mila lavoratori dipendenti (di cui l'11,6% a tempo determinato) e poco più di 9 mila indipendenti. Quasi la metà delle imprese sono individuali (44,0%) e coinvolgono oltre un quinto degli addetti (21,0%); le altre adottano, nel 15,3% dei

⁵ Tutti i dati sulla struttura e sui risultati economici delle imprese sono consultabili all'indirizzo: <http://dati.istat.it/>, sezione “Imprese”.

casi, la forma giuridica di società di persone, mentre il 40,4% quella di società di capitali (occupando più dei due terzi degli addetti, il 66,8%).

Il settore si caratterizza perlopiù per imprese di piccolissime (0-9 addetti) e piccole dimensioni (10-49), che costituiscono rispettivamente il 94,9% e il 4,5% del totale. Le prime impiegano più della metà degli addetti (54,5%), le seconde il 18,8%.

Gli addetti sono distribuiti perlopiù in imprese con sede legale nel Mezzogiorno (35,7%, di cui il 9,0% nelle Isole); seguono il Centro (26,0%), il Nord-Ovest (24,3%) e il Nord-Est (14,0%).

L'economia illegale e il gioco illegale

Nell'ambito del Sistema dei Conti Nazionali, sono definite illegali sia le attività di produzione di beni e servizi la cui vendita, distribuzione o possesso sono proibite dalla legge, sia quelle attività che, pur essendo legali, sono svolte da operatori non autorizzati. Poiché il concetto di attività illegale può prestarsi a interpretazioni diverse, considerate anche le specificità delle legislazioni, nell'ambito del Comitato europeo sul Reddito Nazionale Lordo si sono concordate le tipologie di attività da prendere in considerazione e fissate le linee guida sulle metodologie di misurazione. Queste si basano su assunzioni semplificatrici, utili ad evitare eccessive disomogeneità nelle stime tra i paesi e che riflettono la necessità di adottare criteri di prudenza, data la scarsa qualità delle fonti informative di base. Seguendo le linee guida formulate da Eurostat, l'Istat ha così individuato gli aggregati economici da stimare, escludendo quelli non significativi in termini di aggregati di contabilità. Su questa base, sono stati ritenuti significativi per l'Italia il traffico e il commercio di sostanze stupefacenti, i servizi di prostituzione e il contrabbando di sigarette⁶. Il gioco illegale (svolto ad esempio da operatori non autorizzati) non compare quindi tra le attività illegali stimate dall'Istat.⁷ Nell'ambito dell'Unione europea, sono tre i paesi che registrano nei Conti nazionali il gioco d'azzardo illegale: Olanda, Svezia e Spagna⁸.

⁶ Gli ultimi dati disponibili sull'economia sommersa e illegale si riferiscono all'anno 2019.

Si veda: <https://www.istat.it/it/archivio/262584>.

⁷ Nel 2018, Eurostat ha rilasciato un manuale dal titolo "*Handbook on the compilation of statistics on illegal economic activities in national accounts and balance of payments*". Lo scopo è fornire definizioni comuni e indicazioni per la raccolta e la registrazione delle attività illegali nei Conti nazionali e nella bilancia dei pagamenti nell'ambito dei paesi dell'Unione europea. Il manuale definisce il *gambling* come "gioco d'azzardo in cui gli operatori non rispettano il diritto nazionale del paese in cui i servizi sono offerti, a condizione che tali leggi nazionali siano conformi ai principi del trattato dell'Unione europea".

⁸ L'Olanda ha pubblicato alcuni dati nel "Gross national income inventory (ESA 2010) - Year 2010" (Edizione marzo 2017). Nel 2010, il valore aggiunto delle attività di gioco d'azzardo illegale e delle copie illegali risulterebbe pari a circa 244 milioni, un valore che rappresenta il 10,2% del valore aggiunto delle attività illegali nel loro complesso (comprensive di droga, prostituzione, contrabbando e ricettazione).

Allegato statistico

Tavola 1 - Persone di 14 anni e più per tipo di scommesse e/o giochi a premi effettuati, genere e classe di età - Anno 2015
(valori per 100 rispondenti)

CLASSI DI ETÀ	Scommette	di cui: Tipo di scommesse e/o giochi a premi							
		Lotto	Superenalotto	Bingo	Corse cavalli	Casinò	Concorsi a premi e lotterie di vario tipo (incluso gratta e vinci)	Video-poker	Slot machine
MASCHI									
14-17	19,0	5,3	5,4	3,8	2,3	1,5	13,1	5,7	4,5
18-24	36,1	12,9	14,4	7,3	3,1	3,3	24,6	8,6	6,2
25-44	45,4	21,8	25,8	5,9	2,4	3,7	32,1	5,4	5,6
45-64	44,7	24,3	28,7	2,9	1,8	1,9	28,8	2,2	2,7
65 e più	33,7	20,3	22,0	1,8	1,0	1,2	17,8	1,0	1,3
Totale	40,5	20,7	24,0	4,0	1,9	2,4	26,2	3,6	3,7
FEMMINE									
14-17	11,8	2,9	2,7	2,6	2,0	1,8	9,4	2,3	1,5
18-24	24,4	5,7	5,7	5,5	0,7	1,3	19,1	1,9	1,9
25-44	30,7	12,0	11,7	3,5	0,8	1,4	24,5	1,0	0,9
45-64	33,3	16,2	15,6	2,0	0,4	0,9	24,1	0,6	0,7
65 e più	22,5	13,3	10,4	1,5	0,3	0,3	15,1	0,3	0,3
Totale	28,0	12,9	11,8	2,6	0,6	1,0	20,7	0,8	0,8
MASCHI E FEMMINE									
14-17	15,5	4,2	4,1	3,2	2,2	1,6	11,3	4,1	3,0
18-24	30,4	9,4	10,2	6,4	1,9	2,4	21,9	5,4	4,2
25-44	38,1	16,9	18,8	4,7	1,6	2,5	28,3	3,2	3,3
45-64	38,9	20,1	22,0	2,5	1,1	1,4	26,4	1,4	1,7
65 e più	27,3	16,3	15,4	1,6	0,6	0,7	16,3	0,6	0,8
Totale	34,0	16,6	17,7	3,3	1,2	1,7	23,4	2,2	2,2

Fonte: Istat, Indagine "I cittadini e il tempo libero"

Tavola 2 - Persone di 14 anni e più per tipo di scommesse e/o giochi a premi effettuati, genere e classe di età - Anno 2015
(dati in migliaia)

CLASSI DI ETÀ	Scommette	di cui: Tipo di scommesse e/o giochi a premi							
		Lotto	Superenalotto	Bingo	Corse cavalli	Casinò	Concorsi a premi e lotterie di vario tipo (incluso gratta e vinci)	Video-poker	Slot machine
MASCHI									
14-17	239	67	68	48	29	18	165	72	56
18-24	753	270	300	153	64	70	513	180	130
25-44	3.593	1.721	2.044	470	188	289	2.535	425	446
45-64	3.775	2.048	2.422	248	149	159	2.431	188	230
65 e più	1.909	1.149	1.244	99	56	68	1.007	55	75
Totale	10.270	5.256	6.079	1.018	487	604	6.651	921	938
FEMMINE									
14-17	140	35	32	31	24	21	112	27	18
18-24	480	112	113	108	14	26	376	38	38
25-44	2.423	948	926	274	65	113	1.931	80	74
45-64	2.941	1.432	1.376	176	35	82	2.125	54	58
65 e più	1.663	982	770	109	25	25	1.118	20	25
Totale	7.647	3.509	3.217	697	163	267	5.661	219	213
MASCHI E FEMMINE									
14-17	380	102	100	79	53	39	277	99	74
18-24	1.233	382	412	261	78	96	888	218	168
25-44	6.015	2.669	2.970	744	253	402	4.466	506	520
45-64	6.716	3.480	3.798	424	185	241	4.556	242	288
65 e più	3.572	2.131	2.014	208	82	93	2.125	75	100
Totale	17.916	8.765	9.295	1.716	650	871	12.312	1.140	1.151

Fonte: Istat, Indagine "I cittadini e il tempo libero"

Tavola 3 - Persone di 3 anni e più per utilizzo dei videogiochi, frequenza di utilizzo, luogo di utilizzo, genere e classe di età - Anno 2015
(valori per 100 rispondenti)

CLASSI DI ETÀ	Gioca con i videogiochi		Frequenza di utilizzo dei videogiochi (a)				Luogo di utilizzo dei videogiochi (a)			
	No	Sì	Tutti i giorni	Una o più volte a settimana	Qualche volta al mese	Qualche volta all'anno	A casa propria	A casa di amici, parenti	Nelle sale giochi	Altrove
MASCHI										
3 - 5	59,1	39,9	12,9	54,5	22,4	10,2	87,8	17,9	1,6	1,3
6 - 10	19,7	79,4	32,2	53,4	10,3	4	92,1	32,8	2,6	1,6
11 - 14	7,2	92,5	42,2	46,7	8,8	2,2	91,9	53,1	3	1,1
15 - 17	12,0	86,7	36,5	46,0	12	5,5	86,7	55,3	5,3	1,3
Totale 3-17 anni	22,3	76,9	34,7	49,5	11,4	4,4	90,3	43,6	3,3	1,3
18 - 24	27,8	70,9	17,6	46,1	21,1	15,2	80,5	54,4	8,2	1,3
25 - 44	60,3	38,9	9,7	36,8	26,8	26,6	79,2	28,1	5,6	2,9
45 - 64	83,2	16,0	8,5	29,5	27,1	34,9	86,3	11,2	3,5	3,5
65 e più	95,6	3,2	14,9	50	12,1	23,1	83,7	12,9	2,3	0,6
Totale	65,7	33,4	19,9	42,1	20,1	17,9	84,5	35,1	4,8	2,1
FEMMINE										
3 - 5	67,8	31,8	9,1	49,7	28,7	12,4	90	18,3	0,9	0,4
6 - 10	30,7	67,8	14,5	54,7	21,4	9,4	93,5	29,4	0,8	1,7
11 - 14	27,2	72,1	12,5	39,0	36,2	12,4	86,5	36,7	3,5	0,4
15 - 17	43,8	56,1	4,0	36,5	32,6	26,9	85,6	43,5	3,1	2,6
Totale 3-17 anni	39,6	59,6	11,3	45,6	29,1	14	89,4	33,3	2,1	1,3
18 - 24	59,6	39,3	9,7	32,0	23,8	34,5	73,3	38,7	3,3	2,3
25 - 44	80,2	18,8	9,5	32,4	21,5	36,6	84	20,2	2,7	3,6
45 - 64	89,8	9,2	21,5	34,1	16,9	27,5	92,2	8,9	0,8	2,5
65 e più	97,3	1,3	20,9	49,9	10,9	18,4	86,8	5,7	1,3	0,9
Totale	80,2	18,8	12,2	38,8	24,4	24,6	86,1	26,7	2,2	2,2
MASCHI E FEMMINE										
3 - 5	63,3	36	11,3	52,4	25,1	11,2	88,7	18,1	1,3	0,9
6 - 10	25,3	73,5	24,0	54,0	15,4	6,5	92,7	31,3	1,8	1,7
11 - 14	16,7	82,8	30,0	43,5	20,1	6,4	89,7	46,3	3,2	0,8
15 - 17	27,1	72,2	24,5	42,5	19,6	13,3	86,3	50,9	4,5	1,7
Totale 3-17 anni	30,7	68,5	24,8	47,8	18,9	8,4	89,9	39,2	2,8	1,3
18 - 24	43,2	55,6	14,9	41,3	22	21,8	78	49	6,5	1,7
25 - 44	70,2	28,9	9,6	35,4	25,1	29,9	80,8	25,5	4,7	3,1
45 - 64	86,6	12,5	13,4	31,3	23,3	32,1	88,5	10,3	2,5	3,1
65 e più	96,6	2,2	17	50	11,6	21,4	84,8	10,3	1,9	0,7
Totale	73,1	25,9	17,0	40,8	21,7	20,4	85,1	31,9	3,9	2,2

Fonte: Istat, Indagine "I cittadini e il tempo libero"

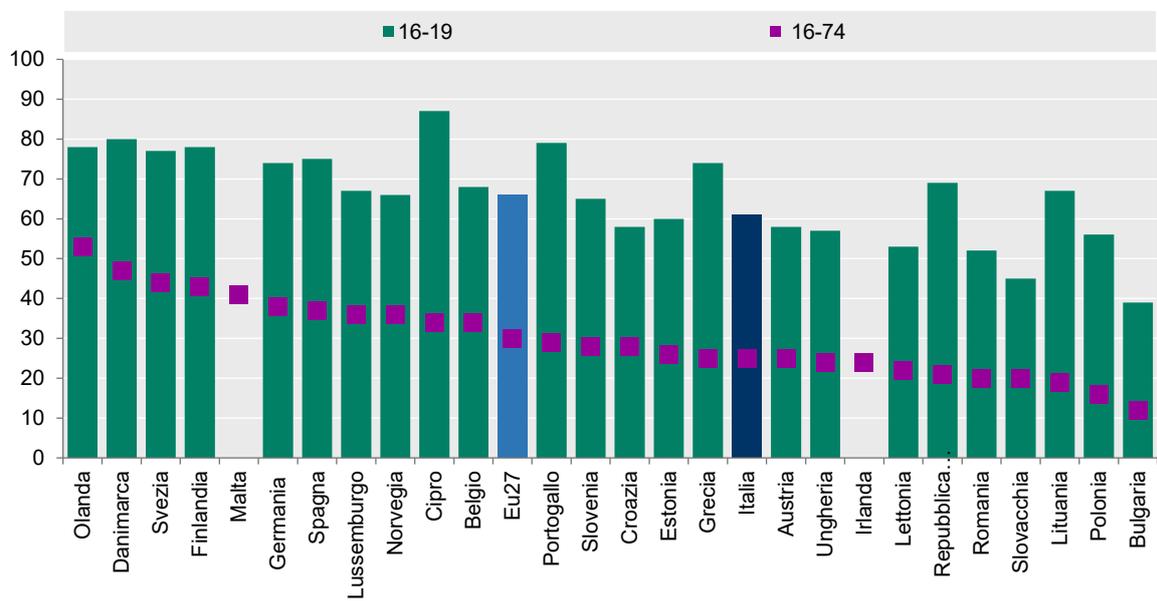
(a) Per 100 persone di 3 anni e più dello stesso sesso e classe di età che giocano con i videogiochi.

Tavola 4 - Persone di 3 anni e più per utilizzo dei videogiochi, frequenza di utilizzo, luogo di utilizzo, genere e classe di età - Anno 2015
(dati in migliaia)

CLASSI DI ETÀ	Gioca con i videogiochi		Frequenza di utilizzo dei videogiochi				Luogo di utilizzo dei videogiochi			
	No	Sì	Tutti i giorni	Una o più volte a settimana	Qualche volta al mese	Qualche volta all'anno	A casa propria	A casa di amici, parenti	Nelle sale giochi	Altrove
MASCHI										
3 - 5	520	350	45	191	78	36	308	63	6	5
6 - 10	274	1.103	356	589	113	44	1.015	362	29	18
11 - 14	93	1.193	504	557	105	27	1.096	633	36	13
15 - 17	113	813	297	374	98	44	705	449	43	10
Totale 3-17 anni	1.000	3.459	1.202	1.712	394	152	3.124	1.507	113	46
18 - 24	581	1.479	260	682	311	226	1.191	805	122	20
25 - 44	4.766	3.074	298	1.132	825	819	2.436	864	173	89
45 - 64	7.025	1.351	114	399	366	472	1.165	151	47	47
65 e più	5.415	181	27	91	22	42	152	23	4	1
Totale	18.788	9.544	1.901	4.015	1.919	1.710	8.067	3.351	460	203
FEMMINE										
3 - 5	564	265	24	132	76	33	238	48	2	1
6 - 10	433	955	138	523	204	89	893	281	8	16
11 - 14	316	836	104	326	302	104	723	307	29	3
15 - 17	369	473	19	173	154	127	405	206	15	12
Totale 3-17 anni	1.682	2.528	285	1.153	737	353	2.259	842	54	33
18 - 24	1.172	773	75	247	184	267	566	299	25	18
25 - 44	6.329	1.484	140	481	320	543	1.247	300	40	54
45 - 64	7.937	814	175	278	138	224	751	73	6	21
65 e più	7.205	100	21	50	11	18	87	6	1	1
Totale	24.325	5.699	696	2.209	1.389	1.405	4.910	1.519	128	126
MASCHI E FEMMINE										
3 - 5	1.084	615	69	323	154	69	546	111	8	6
6 - 10	707	2.057	494	1.112	318	134	1.908	643	36	34
11 - 14	409	2.029	608	883	407	130	1.819	940	65	16
15 - 17	482	1.286	316	547	252	172	1.110	655	57	22
Totale 3-17 anni	2.682	5.987	1.487	2.865	1.131	505	5.383	2.349	168	79
18 - 24	1.753	2.252	335	930	496	492	1.757	1.104	147	37
25 - 44	11.094	4.558	438	1.613	1.145	1.362	3.683	1.164	214	143
45 - 64	14.963	2.165	289	677	504	696	1.916	224	53	68
65 e più	12.620	281	48	140	33	60	238	29	5	2
Totale	43.112	15.243	2.597	6.224	3.308	3.114	12.977	4.870	587	329

Fonte: Istat, Indagine "I cittadini e il tempo libero"

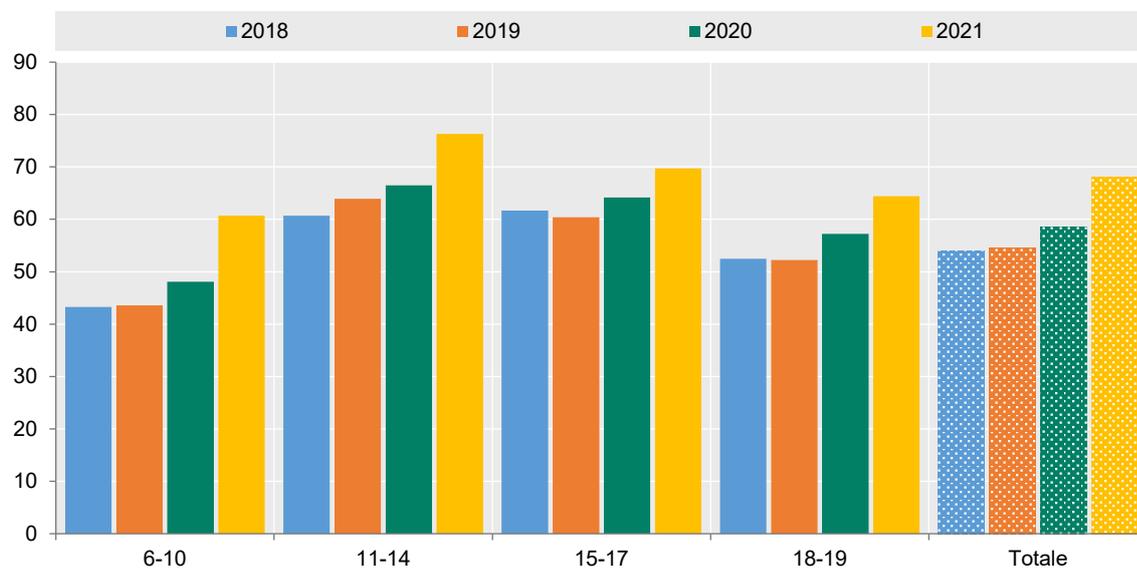
Figura 1 - Persone di 16-74 anni che hanno usato Internet per giocare o scaricare giochi nei paesi europei (a) - Anno 2020
(valori percentuali sul totale della popolazione 16-19 e 16-74)



Fonte: Eurostat, Digital economy and society

(a) Per la Francia il dato non è disponibile mentre per l'Irlanda e Malta il dato è disponibile solo per la popolazione di 16-74 anni.

Figura 2 - Ragazzi/e di 6-19 anni che hanno usato Internet per giocare online in Italia - Anni 2018-2021



Fonte: Istat, Rilevazione sull'uso delle nuove tecnologie della comunicazione e dell'informazione da parte di famiglie e individui

Tavola 5 - Numero di imprese e addetti nella divisione 92 "Attività riguardanti lotterie, scommesse e case da gioco" per forma giuridica e ripartizione geografica - Anno 2020
(valori assoluti e valori percentuali)

FORMA GIURIDICA	Nord-ovest		Nord-est		Centro		Sud		Isole		Italia	
	Numero imprese	Numero addetti (valori medi annui)										
VALORI ASSOLUTI												
Società individuali	823	1.756	570	1.192	555	1.120	1.186	2.690	546	1.094	3.680	7.852
Società di persona	423	1.350	314	1.026	180	559	285	1.015	80	253	1.282	4.203
Società di capitale	652	5.960	341	3.024	731	7.725	1.287	6.243	369	2.001	3.380	24.952
Altra forma d'impresa	3	10	9	289	5	16	6	12	23	327
Totale	1.901	9.076	1.225	5.242	1.475	9.693	2.763	9.965	1.001	3.359	8.365	37.334
VALORI PERCENTUALI												
Società individuali	43,3	19,3	46,5	22,7	37,6	11,6	42,9	27,0	54,5	32,6	44,0	21,0
Società di persona	22,3	14,9	25,6	19,6	12,2	5,8	10,3	10,2	8,0	7,5	15,3	11,3
Società di capitale	34,3	65,7	27,8	57,7	49,6	79,7	46,6	62,6	36,9	59,6	40,4	66,8
Altra forma d'impresa	0,2	0,1	0,0	0,0	0,6	3,0	0,2	0,2	0,6	0,4	0,3	0,9
Totale	100,0	100,0										

Fonte: Registro statistico delle imprese (ASIA)

Tavola 6 - Numero di imprese e addetti nella divisione 92 "Attività riguardanti lotterie, scommesse e case da gioco" per classe di addetti e ripartizione geografica - Anno 2020
(valori assoluti e valori percentuali)

CLASSI DI ADDETTI	Nord-ovest		Nord-est		Centro		Sud		Isole		Italia	
	Numero imprese	Numero addetti (valori medi annui)										
VALORI ASSOLUTI												
0-9	1.810	4.632	1.170	2.903	1.370	3.284	2.630	7.185	962	2.238	7.942	20.241
10-49	80	1.479	44	677	89	1.784	126	2.298	35	785	374	7.023
50-249	8	916	9	930	9	857	7	482	4	337	37	3.521
250 e più	3	2.049	2	733	7	3.768	12	6.550
Totale	1.901	9.076	1.225	5.242	1.475	9.693	2.763	9.965	1.001	3.359	8.365	37.334
VALORI PERCENTUALI												
0-9	95,2	51,0	95,5	55,4	92,9	33,9	95,2	72,1	96,1	66,6	94,9	54,2
10-49	4,2	16,3	3,6	12,9	6,0	18,4	4,6	23,1	3,5	23,4	4,5	18,8
50-249	0,4	10,1	0,7	17,7	0,6	8,8	0,3	4,8	0,4	10,0	0,4	9,4
250 e più	0,2	22,6	0,2	14,0	0,5	38,9	-	-	-	-	0,1	17,5
Totale	100,0	100,0										

Fonte: Registro statistico delle imprese (ASIA)

Tavola 7 - Numero di dipendenti, indipendenti e lavoratori esterni nelle imprese che operano nella divisione 92 "Attività riguardanti lotterie, scommesse e case da gioco" per ripartizione geografica e tipo di rapporto di lavoro - Anno 2020

RIPARTIZIONE GEOGRAFICA	Posizioni Lavorative (a)								Temporanei
	Dipendenti	Indipendenti			Esterni				
		Indipendenti in senso stretto	Familiari e Coadiuvanti	Totale	Amministratori	Collaboratori	Altri lavoratori esterni (b)	Totale	
Nord-ovest	6.773,6	1.993,2	309,2	2.302,4	199,3	23,7	2,3	225,2	55,8
Nord-est	3.665,6	1.339,0	237,0	1.576,0	93,2	10,2	4,1	107,4	4,7
Centro	8.214,6	1.333,8	144,4	1.478,2	109,2	20,9	3,9	134,0	47,4
Sud	7.205,8	2.578,9	179,9	2.758,8	83,7	31,5	6,4	121,6	16,6
Isole	2.381,9	931,2	45,9	977,1	27,8	2,3	2,6	32,6	0,2
Italia	28.241,6	8.176,1	916,3	9.092,3	513,2	88,5	19,2	620,9	124,6

Fonte: Registro Asia Occupazione

(a) L'occupazione è misurata in termini di posizioni lavorative totali in media annua, calcolate sulla base delle presenze settimanali del lavoratore.

(b) Prestatori di lavoro occasionale di tipo accessorio (voucher), associati in partecipazione che risultano iscritti alla gestione separata Inps, lavoratori autonomi dello sport e spettacolo per i quali l'impresa versa i contributi all'ex Enpals.