



## **“GIOCO ERGO SUM”**

**a cura di Censis Servizi per “Giochi e Società”**



**Roma, 2 Luglio 2009**

## Indice

<b>1. 10 anni di cambiamento, 10 anni di innovazione</b>	<i>pag. 1</i>
<b>2. Le dinamiche dell'ultimo decennio e la geografia del gioco</b>	<i>pag. 22</i>
2.1 Passato e presente	<i>pag. 22</i>
2.2 Le "Italie" del gioco	<i>pag. 26</i>
<b>3. Il <i>back office</i> del sistema gioco</b>	<i>pag. 44</i>
3.1 La filiera produttiva e distributiva del settore	<i>pag. 44</i>
3.2 Gli attori della filiera : i concessionari	<i>pag. 49</i>
<b>4. L'illegalità nel sistema del gioco pubblico</b>	<i>pag. 53</i>
<b>5. La criticità del settore: il gioco patologico</b>	<i>pag. 59</i>

---

## **1. 10 anni di cambiamento, 10 anni di innovazione**

1. Se rileggiamo le cronache degli ultimi anni il gioco è stato vissuto in tradizionale abbinamento con termini quali jackpot, tassa sui poveri, compulsione, stato biscazziere, etc. Non molto è cambiato da quando il Censis iniziò la sua attività di ricerca sul settore alla fine degli anni '80.

Venti anni di dibattito sostanzialmente piatto, miope rispetto al significato sociale, economico, tecnologico che il settore nel suo insieme anima: poca attenzione agli impatti occupazionali, all'innovazione delle reti, alla partecipazione alla ricchezza ed al valore aggiunto creato in Italia, alla stessa capacità di competere sui mercati internazionali, all'antropologia del territorio che descrive volumi di giocato e scelte di prodotto molto differenziate nella penisola, etc.

Questo rapporto contiene le cose normalmente non dette e non note al grande pubblico e cerca così di colmare quelle lacune conoscitive che a volte alimentano la sterilità del dibattito ed i classici luoghi comuni.

## 2. Cosa è accaduto in questi 10 anni e quali potranno essere gli scenari dei prossimi 10?

Questo studio cerca di analizzare i cambiamenti sostanziali ripercorrendo nei dati e nelle fenomenologie, un “lungo decennio” denso di innovazione.

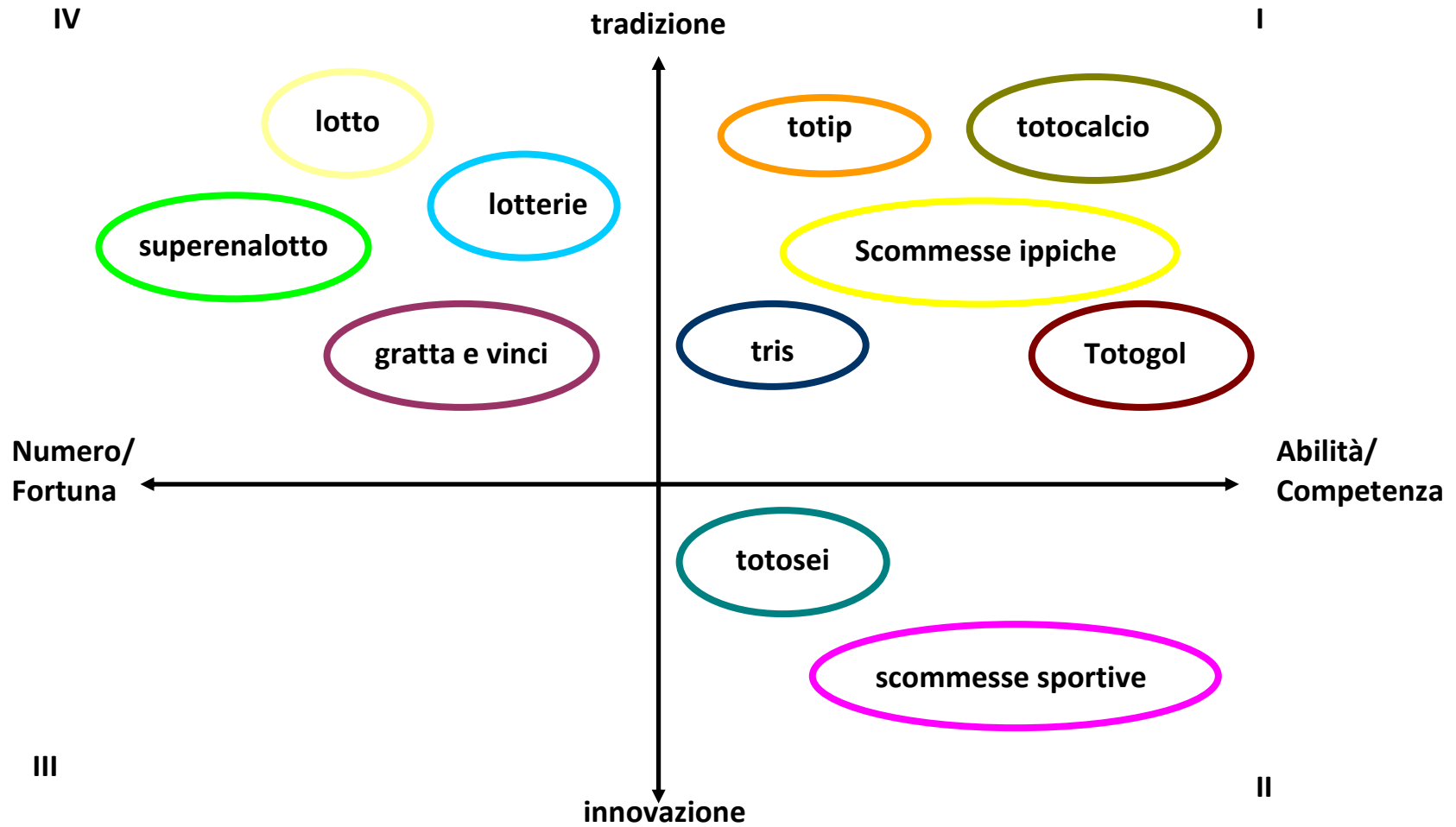
Nel 1999 (Figura 1) il quadro dell’offerta di prodotto era sostanzialmente concentrato su pochi giochi dai grandi volumi (lotto, scommesse ippiche, concorsi pronostici).

Il mercato valeva 17,7 miliardi di euro, con tre prodotti leader capaci di concentrare l’85% delle giocate. La netta separazione tra i profili skill (abilità) ed i profili luck (fortuna) riproduceva – tra i consumatori – una nettissima propensione per la componente fortuna.

Su 100 euro giocati le poste si distribuivano per il 77% del valore nel IV quadrante (quello della fortuna) e per il 23% nei quadranti I e II (quelli dell’ abilità).

**Figura n. 1: quadro d'offerta al 1999**

(prodotti secondo il posizionamento fortuna vs abilità e giochi tradizionali vs nuovi giochi)

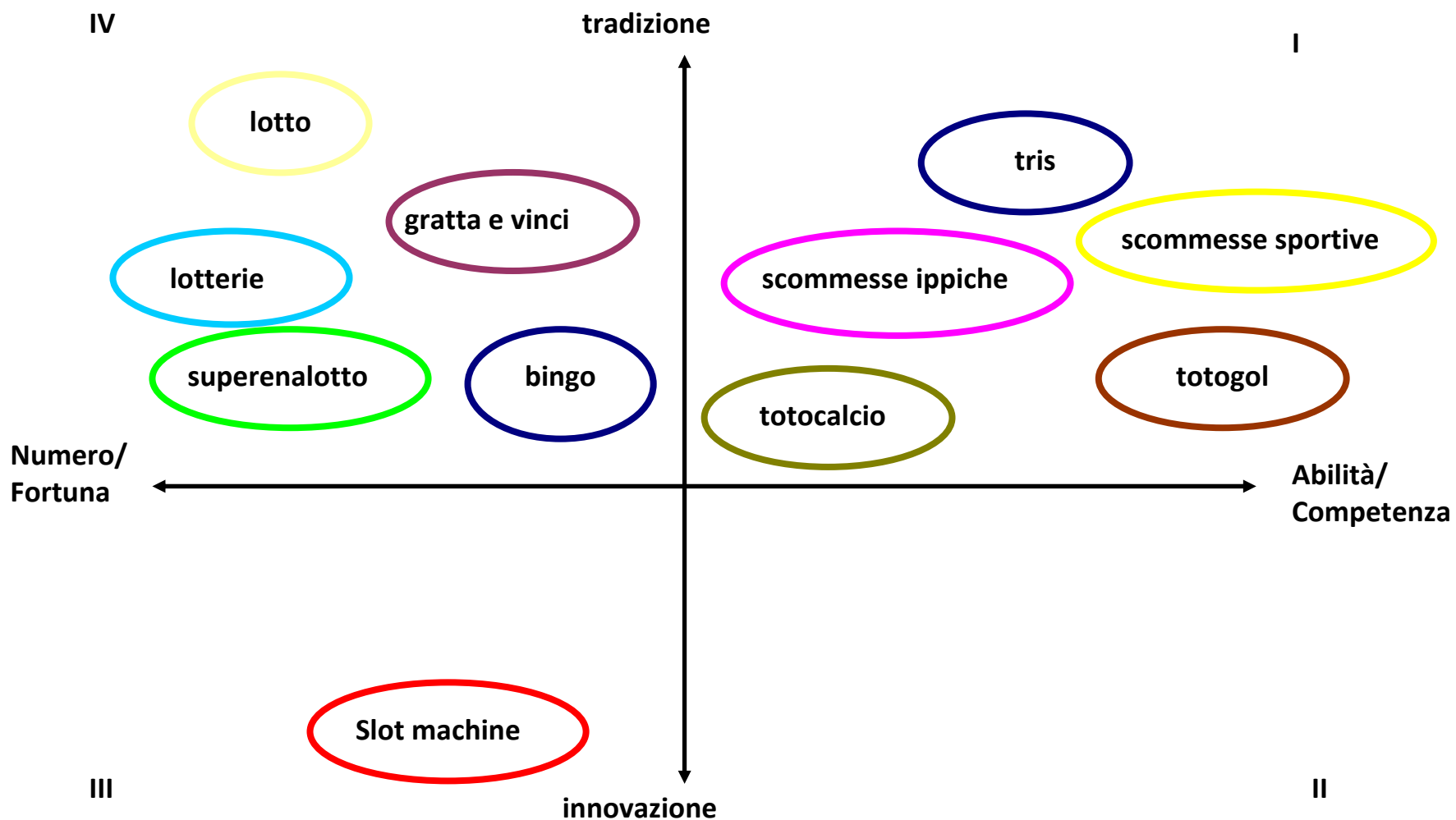


La propensione al gioco era già allora molto elevata, con forti differenziazioni di genere e con una sostanziale barriera etico-culturale da parte dei non-giocatori. I volumi di giocato – in quell’anno – sfruttavano anche le favorevoli congiunture “della sorte” (i numeri ritardatari del lotto che consentirono di raccogliere circa il 60% dei volumi).

3. Tra l’inizio del 2000 ed il 2004 si avvia un primo fondamentale passaggio per quello che diventerà un quadro di riferimento valido fino al 2008. Per contrastare il gioco illegale – in special modo nelle ramificazioni delle scommesse sportive (allora martingala) e delle apparecchiature di intrattenimento (allora videopoker) si generano nuovi giochi pubblici. In parte (le scommesse sportive) in surroga di prodotti ormai fuori dai gusti del pubblico (Totocalcio, Totogol), in parte andando a colmare un “vuoto di settore” (le slot) che aveva – pur nell’illegalità – una sua rilevantissima quota di mercato. Oltre ai prodotti new entries si procede ad una rivitalizzazione di giochi “in crisi di mercato” ed a nuovi processi sul piano delle frequenze di gioco e di espansione dei punti di raccolta. Nella figura 2 – sempre sugli assi della tradizione vs modernità e skill-luck viene riprodotto lo stato dell’arte del settore. I volumi di giocato nel 2004 crescono a 24 miliardi e le quote di mercato restano sostanzialmente stabili (luck 79,9%)

**Figura n. 2: quadro d'offerta al 2004**

(prodotti secondo il posizionamento fortuna vs abilità e giochi tradizionali vs nuovi giochi)



4. Nel periodo 2004-2008 vanno a maturazione – sia in termini di gusti, sia in termini di espansione delle reti di raccolta - i nuovi prodotti lanciati nel periodo precedente (Figura 3).

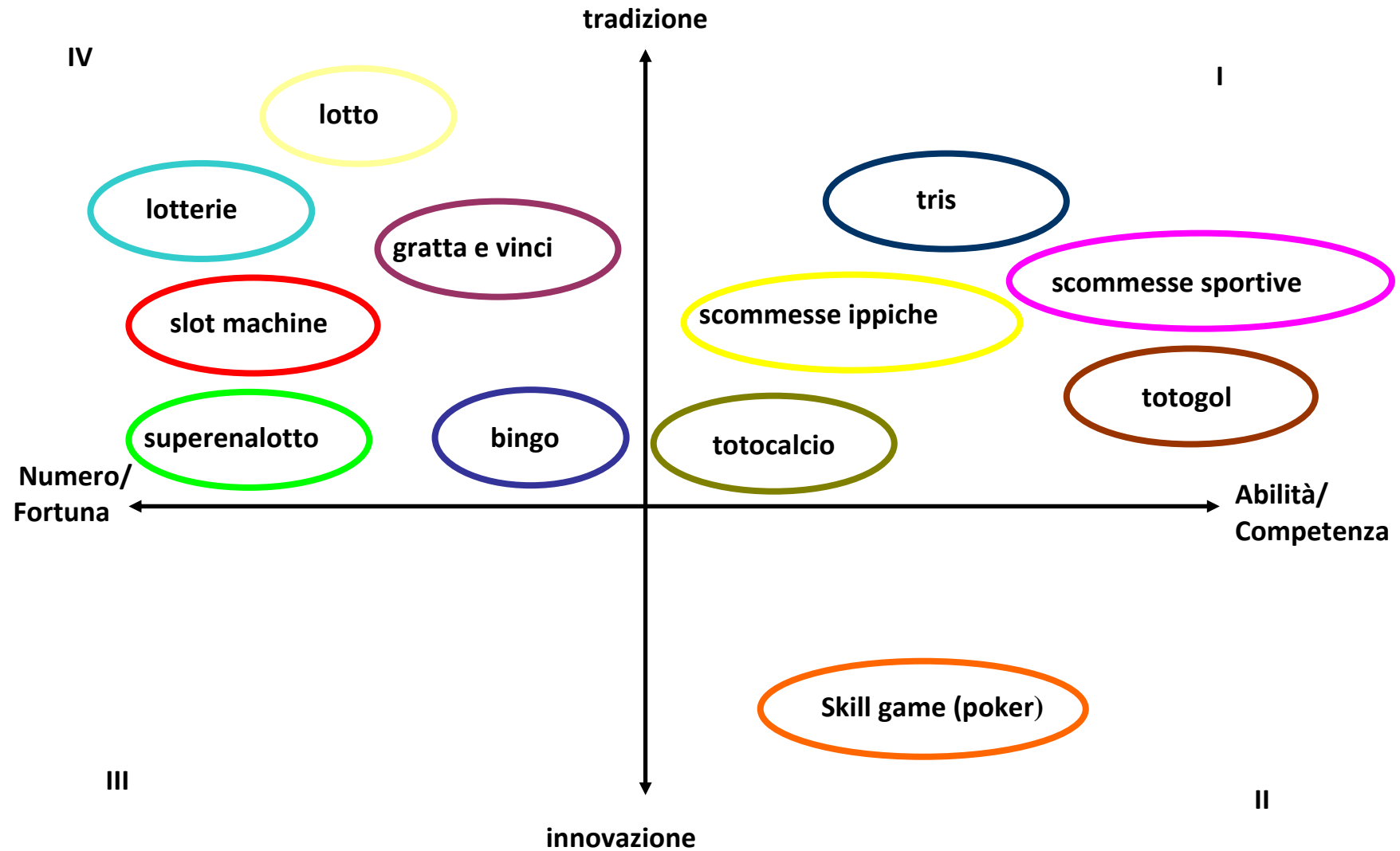
Si sviluppa nel quadriennio in modo esponenziale la raccolta delle scommesse sportive (+300%) e delle apparecchiature elettroniche (+580%) che insieme rappresentano il 55% del giocato.

La concomitante rivitalizzazione (attraverso un processo di forte segmentazione della gamma di offerta) delle lotterie istantanee e la “congiuntura positiva” dei jackpot trascinano giocatori e volumi. In Italia il numero di giocatori (almeno una volta l’anno) si attesta al 60% della popolazione. I volumi a loro volta crescono fino a toccare il loro punto di massima nel 2008 con oltre 47,0 miliardi di euro.



**Figura n. 3: quadro d'offerta al 2008**

(prodotti secondo il posizionamento fortuna vs abilità e giochi tradizionali vs nuovi giochi)

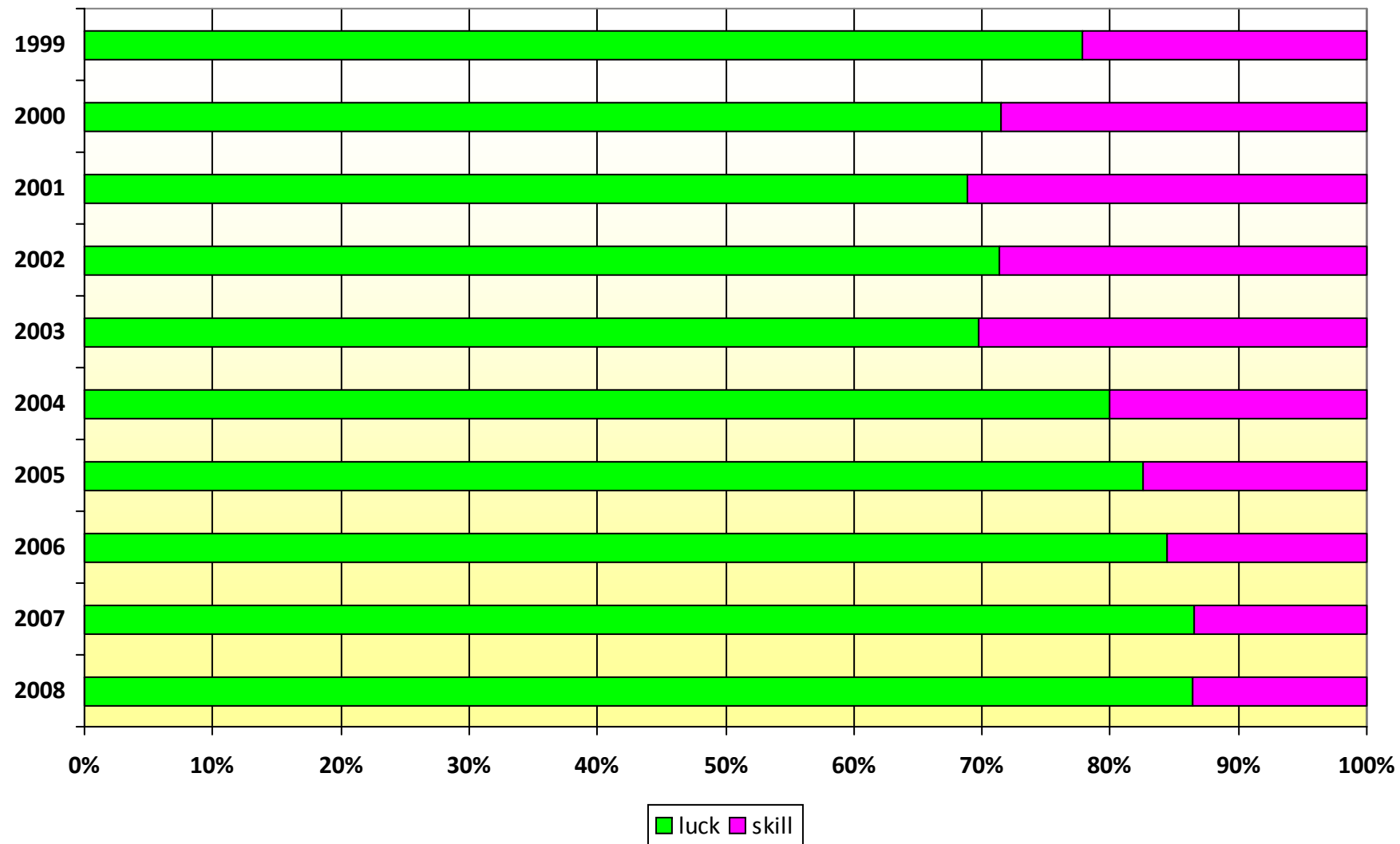


Si sviluppa nel quadriennio in modo esponenziale la raccolta delle scommesse sportive (+300%) e delle apparecchiature elettroniche (+580%) che insieme rappresentano il 55% del giocato.

La concomitante rivitalizzazione (attraverso un processo di forte segmentazione della gamma di offerta) delle lotterie istantanee e la “congiuntura positiva” dei jackpot trascinano giocatori e volumi. In Italia il numero di giocatori (almeno una volta l’anno) si attesta al 60% della popolazione. I volumi a loro volta crescono fino a toccare il loro punto di massima nel 2008 con oltre 47,0 miliardi di euro.

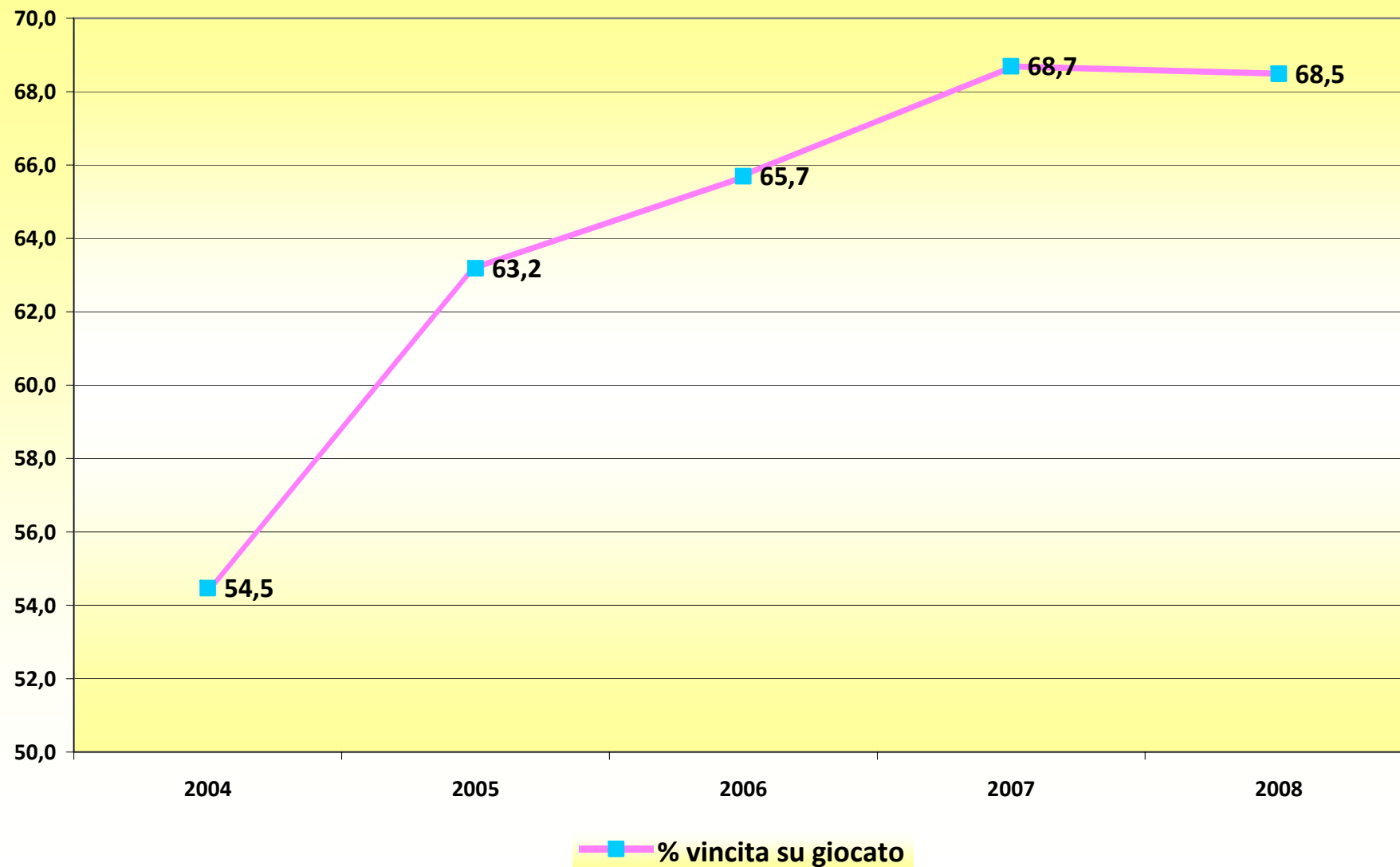
Lo straordinario successo di emersione dei volumi giocati nelle apparecchiature elettroniche produce almeno due significativi impatti: da un lato il segmento luck arriva ad assorbire l’87% del giocato (Graf. n. 1); dall’altro cresce considerevolmente il payout medio che passa dal 54,5% del 2004 al 68,5% del 2008 (Graf. n. 2).

Graf. n. 1 - Quote di mercato tra prodotti "luck" e prodotti "skill" nel decennio 1999 - 2008



Fonte: elaborazione Censis Servizi su dati AAMS

Graf. n. 2 – Pay out (% vincite su giocato) in serie storica



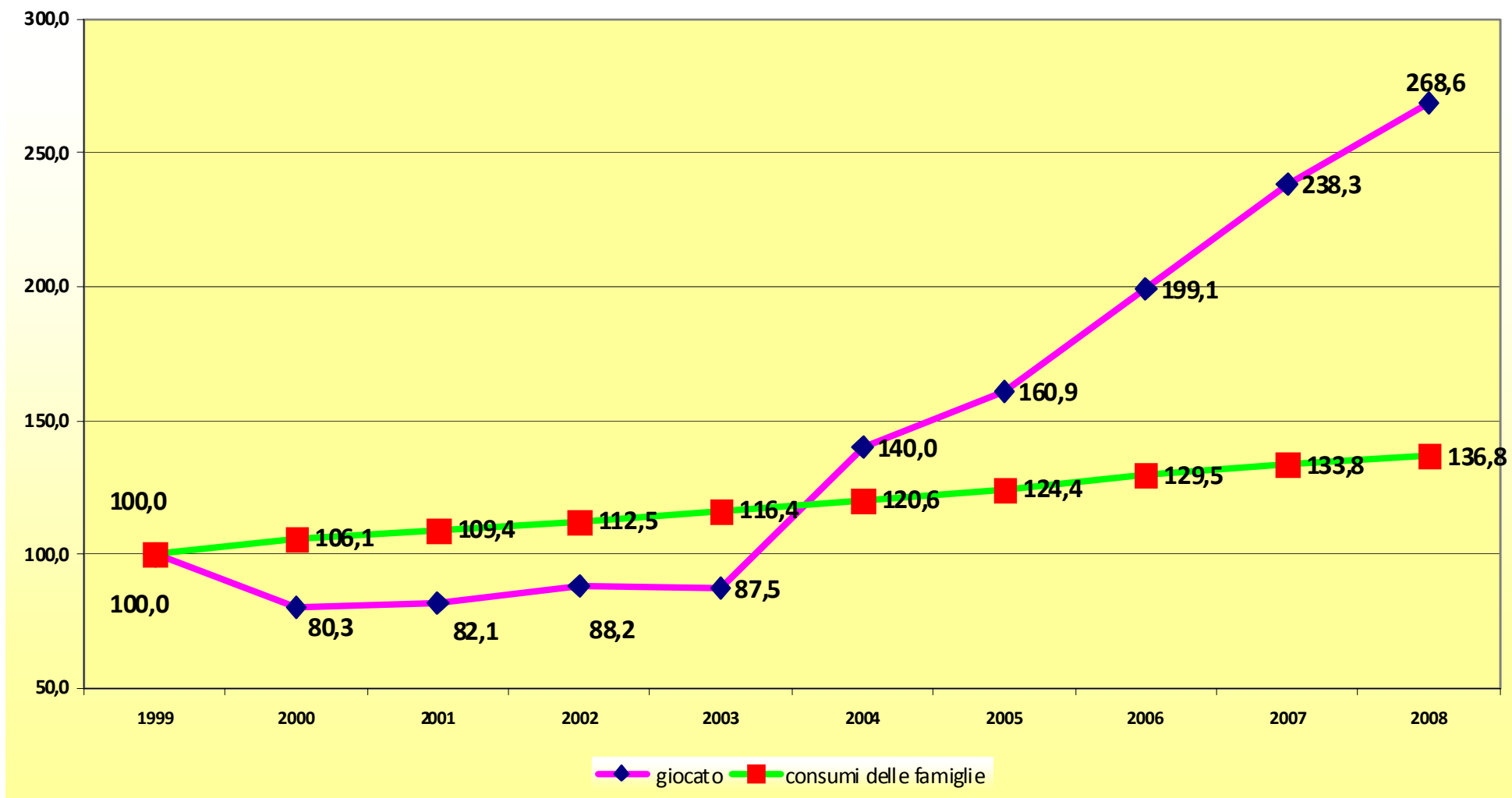
Fonte: elaborazione Censis Servizi su dati AAMS

5. La crescita del gioco nel decennio è pari al 268%, mentre la crescita dei consumi è del 136% (Graf. n. 3.)

Non vi è dubbio che il settore del gioco sfrutti quella tendenza, delle economie dei paesi industrializzati, che vuole un progressivo ma costante spostamento dei consumi delle famiglie da beni e servizi “di necessita” a beni e servizi “di leisure” e tempo libero

.

Graf. n. 3 – Indici consumi familiari e giocato in serie storica (1999=100)



Fonte: elaborazione Censis Servizi su dati Istat e AAMS

Ma contrariamente a quanto si è portati a credere la propensione al gioco non è inversamente correlata alla ricchezza (come si è soliti dire... la tassa sulla povertà).

In tab. 1 sono infatti proposti alcuni indici di correlazione con macroaggregati socio-economici.

Tutti gli indici di correlazione danno valori significativamente elevati e positivi con PIL, consumi e tasso di occupazione e negativamente correlati con il tasso di disoccupazione a dimostrazione che laddove vi è minore occupazione e quindi minor reddito disponibile la propensione al gioco risulta più bassa..

La conferma è testimoniata anche dalla media del giocato pro-capite a scala regionale.

Le regioni dove la media del giocato è superiore al valore nazionale sono proprio quelle con livelli di consumo mediamente superiori alla media.

Due sole regioni del Mezzogiorno presentano indici “di giocato” superiori alla media nazionale: la Campania e l’Abruzzo.

**Tab. 1 - Correlazioni tra il volume del giocato nel 2008 ed alcuni indicatori socio-economici**

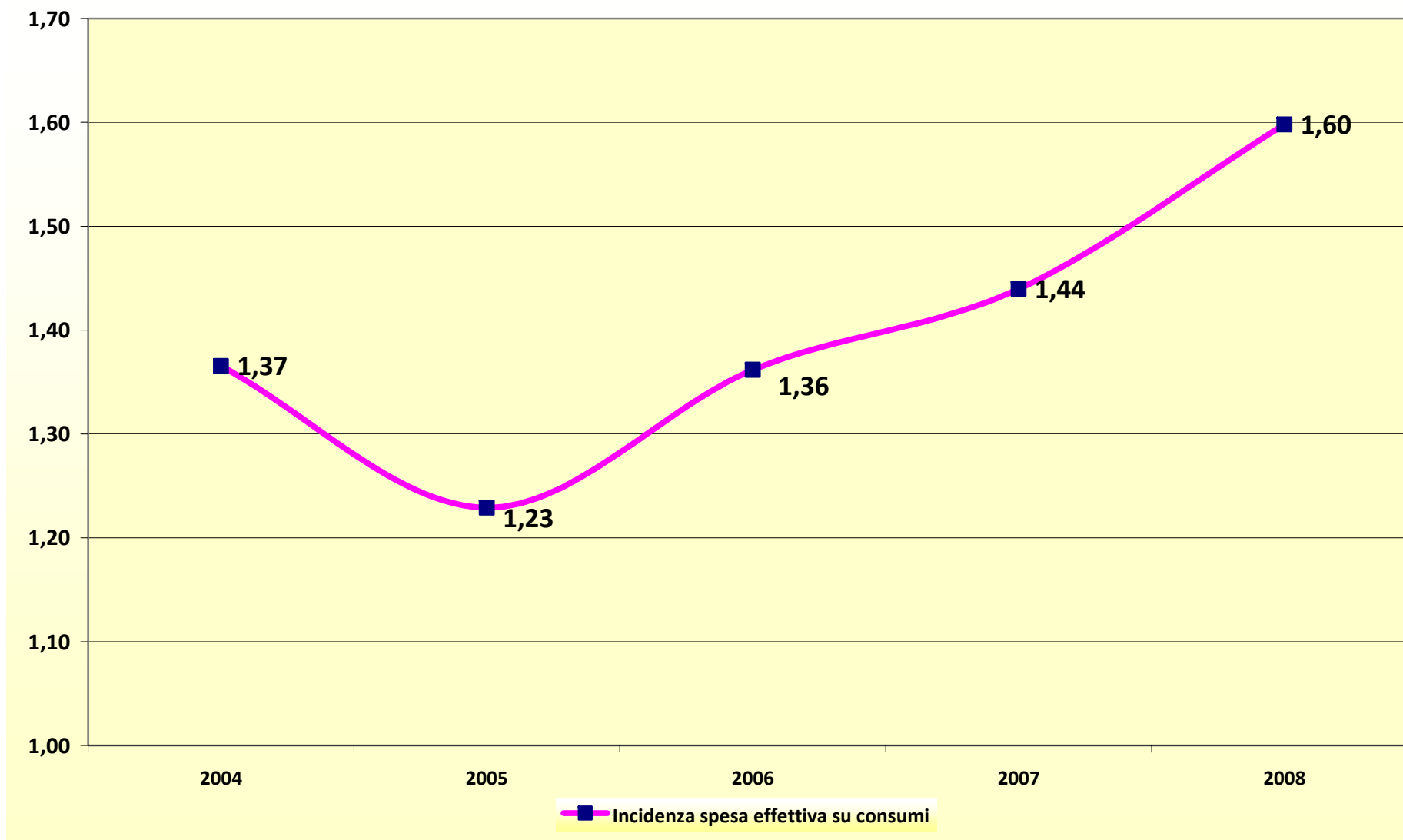
<b>PIL</b>	<b>0,867</b>
<b>CONSUMI DELLE FAMIGLIE</b>	<b>0,867</b>
<b>TASSO DI OCCUPAZIONE</b>	<b>0,805</b>
<b>TASSO DI DISOCCUPAZIONE</b>	<b>-0,855</b>

Fonte: elaborazioni Censis Servizi su dati Istat

6. La forte crescita dell'incidenza dei volumi di giocato sul PIL (dall'1,0% del 1999 al 3% del 2008 e una previsione per il 2009 ben superiore in ragione di un'ulteriore crescita dei volumi ed una concomitante riduzione del PIL) è un indicatore della propensione degli italiani al gioco ma è opportuno ricordare che una parte considerevole del giocato viene retrocesso agli stessi consumatori sotto forma di vincite. La crescita del pay out medio fa sì che la reale incidenza dei consumi del gioco sulla ricchezza prodotta sia leggermente crescente nell'arco degli ultimi cinque anni (Graf. n. 4) ridimensionando l'enfasi con la quale si tende ad approcciare al settore (nel bene e nel male)



Graf. n. 4 – Incidenza spesa effettiva (giocato al netto delle vincite) su consumi in serie storica



Fonte: elaborazione Censis Servizi su dati AAMS e Istat

7. La spinta delle tecnologie, l'ampliamento della gamma dei prodotti, la crescita esponenziale del gioco telematico nascondono, agli occhi dei più, un sistema produttivo di robusta consistenza in termini di occupazione e di valore aggiunto e di rilevante impegno sul piano della ricerca e dello sviluppo. La catena industriale nel settore del gioco pubblico è caratterizzata da una produzione di "beni tecnologici", ad alto contenuto e di costante innovazione, che ben rappresentano il nuovo volto dell'industria moderna, dove i momenti della produzione "fisica" (del puro hardware) e di quella immateriale (creazione del software e dei servizi di commercializzazione) agiscono in maniera assolutamente osmotica. Ciò è riscontrabile soprattutto nel gioco telematico, dove non avviene produzione di hardware se non per il computer (che nel caso specifico rappresenta un "indotto").

Ma anche nel cosiddetto gioco "terrestre" la linea di demarcazione tra le due aree produttive è molto sottile. Basti pensare che, nel caso delle slot, sono poche unità in Italia i costruttori dei "cabinet" (il 90% dei quali assemblatori di "corpi" metallici tagliati e profilati altrove), contro le migliaia di aziende, grandi e piccole, che si occupano di software, elemento che qualifica realmente l'attività (appeal nel pubblico, sicurezza e controllo, etc.).

Secondo i dati forniti dalla Confindustria, la filiera industriale (costruzione di apparecchi per l'intrattenimento, produzione dei gratta e vinci, ecc.) e di servizi avanzati (informatica, sicurezza on-line, etc.) raggruppa circa 1.600 aziende, con un fatturato per azienda di circa 4,1 milioni di euro ed un valore aggiunto per azienda di 1,2 milioni di euro.

Nella sola filiera industriale trovano occupazione tra i 13.000 e i 15.000 dipendenti.

Dall'analisi dei bilanci si può stimare che l'investimento in ricerca e sviluppo sia pari allo 0,6% del fatturato contro una media del settore dei servizi innovativi dello 0,3%.

Se allarghiamo lo sguardo su altri segmenti della filiera – quelli dei tradizionali canali di vendita (pubblici esercizi e tabaccai) si può stimare un'occupazione equivalente di circa 70.000/80.000 posti di lavoro equivalenti nel circuito dei pubblici esercizi, delle ricevitorie, nei corner, nelle agenzie. Sfugge ad una analisi più approfondita l'indotto di altre reti comunque presenti con prodotti "da gioco" (edicole, catene di supermercati, piccola distribuzione, alberghi, circoli privati, etc.).

Per restare al tema della "ricerca e sviluppo" è interessante sottolineare come - dall'indagine svolta presso un campione di concessionari – il 20% degli occupati abbia un titolo di studio molto elevato (laureati e/o con master).

8. La voglia di giocare dei consumatori, l'innovazione di prodotto e di processo, la pervasività nella società ovviamente non possono offuscare gli aspetti meno "nobili" del settore, le criticità che trovano radici in questo come in innumerevoli altri "comparti" della vita, dei consumi, dei comportamenti delle famiglie italiane. Il riferimento è al gioco compulsivo ed al gioco illegale.
  
9. Per ciò che afferisce al gioco compulsivo il fenomeno appare – agli occhi delle associazioni che operano specificatamente nel segmento delle ludopatie – in lieve ma costante crescita, trainato dalla possibilità di ripetizione "dell'atto" del gioco in special modo per prodotti "sempre acquistabili" (con evidente riferimento alle lotterie istantanee ed alle macchinette da intrattenimento). Mentre la ludopatia è il segmento critico delle "compulsioni tradizionali", lo shopping e la maniacale cura del corpo guidano le nuove tendenze delle moderne "compulsioni". Il profilo medio del giocatore compulsivo lascia però aperti alcuni spiragli di ottimismo: maschio, tra i 35 ed i 54 anni, di medio-basso livello culturale. Questo può significare che le nuove generazioni al momento – e quindi con una seria e articolata campagna di educational anche in futuro – possano risultare fuori dal fenomeno (...è pur vero che potranno cadere in altre patologie).

Sul piano dell'illegalità se è certamente vero – anche se non misurabile – che l'introduzione nel mercato di prodotti “pubblici” quali le scommesse sportive e le apparecchiature da intrattenimento abbia drenato ingenti risorse alla criminalità organizzata, è altrettanto vero che tra i target delle organizzazioni criminali il gioco continui a rappresentare un'area di business di indubbio interesse.

Gli episodi noti di ritrovamento di apparecchiature per l'intrattenimento non legali, le frodi informatiche via web, le scommesse sugli animali da combattimento, le corse in moto o in macchina in ambito urbano, etc. rappresentano le nuove dimensioni, le nuove asticelle del gioco illegale alle quali non sempre il sistema istituzionale può controbattere.

Né si può immaginare che si riesca facilmente ad individuare e sconfiggere le politiche di “merger & acquisition” che la criminalità persegue anche nel settore dei giochi (come in quello della ristorazione o in quello alberghiero o in altri ancora). Forse dopo una fase nella quale il gioco rappresentava uno strumento del “*fund raising*” della criminalità, oggi nuovi segmenti possono apparire più profittevoli ed il gioco solo uno strumento per ripulire il denaro proveniente da altre attività illecite.

10. Nell'ultimo scorcio di anno (2008) il mercato vede materializzarsi un nuovo segmento di gioco pubblico: lo skill game (poker) su piattaforma internet.

L'esistenza di canali virtuali per le scommesse sportive o per il gratta e vinci ha già introdotto una variabilità nei "canali di vendita" con incidenze comunque marginali se confrontate con i "canali tradizionali terrestri".

I primi dati del 2009 segnalano – rispetto alle previsioni – una crescita di gran lunga superiore alle attese: nei primi cinque mesi del 2009 gli skill game "telematici" muovono 850 milioni di euro, circa il 60% di quanto giocato via internet e quindi con una previsione a fine anno superiore ai 2,0 miliardi di euro. Si parla di un fenomeno estremamente esteso con circa 1,5 milioni di giocatori registrati nei vari siti.

Esiste una linea di tendenza verso un modo di giocare sempre più "individualizzato" in contrapposizione con alcune consuetudini di socializzazione "da gioco" espresse nel circuito del Bingo o nella ricerca collettiva dei "jackpot" o come accadeva molti anni fa con il Totocalcio?

Ovvero – specialmente per gli skill game – l’accesso al mercato via internet è il preludio a forme di gioco partecipate come sembrano dimostrare le adesioni a tornei “live”?

Se pensiamo ai nuovi linguaggi legati alle moderne tecnologie (palmari, la rete facebook, ecc.) c’è da ritenere che il mercato nei prossimi anni – ma con continuità – sarà nuovamente investito da un nuovo ciclo di innovazione di prodotto, di processo, di consumo.

Come avviene per molti fenomeni sociali assisteremo a mode repentine, a cicli di stagnazione, ed a possibili declini.

La costante osservazione ed il monitoraggio degli stili di consumo e dei volumi potrà aiutare istituzioni, imprese, ecc. a governare e contrastare gli elementi di criticità prima richiamati, facendo comunque crescere l’apporto della filiera lunga alla creazione di ricchezza del paese, anche con la consapevolezza che non si potrà prescindere da un quadro concorrenziale sempre più internazionale.

## **2.Le dinamiche dell'ultimo decennio e la geografia del gioco**

### ***2.1 Passato e presente***

Gli ultimi anni hanno rappresentato per il comparto del gioco pubblico in Italia un periodo di straordinario dinamismo sia in termini di offerta di prodotto che di volumi di gioco. Solo all'inizio del decennio precedente i prodotti esistenti erano pochi, con leadership fortemente sedimentate e con una cultura dell'innovazione e della competitività da parte dei concessionari certamente meno sostenuta in virtù proprio delle posizioni oligopolistiche che caratterizzavano il settore.

Già verso la fine del secolo passato alcuni fenomeni avevano anticipato il radicale cambiamento di scenari e prospettive a cui si assiste a partire dall'ultimo quinquennio.



I fenomeni più rilevanti osservati sul finire degli anni '90 erano individuabili sostanzialmente in:

- appannamento del mito del Totocalcio che aveva caratterizzato praticamente la scena a partire dall'immediato dopoguerra;
- rivitalizzazione di vecchi giochi ormai maturi – l'Enalotto – con formule nuove di grande impatto sulla platea dei giocatori;
- introduzione di nuovi prodotti che, con fortune alterne, contribuivano ad allargare l'offerta di gioco.

I primi anni del nuovo millennio sono serviti per la metabolizzazione e l'affinamento dei nuovi prodotti. Di questi alcuni sono riusciti ad emergere (si pensi alle Scommesse Sportive e – pur con un percorso più tortuoso – le lotterie istantanee) altri, nonostante il restyling o l'innovazione, non hanno resistito alla prova del mercato e sono rimasti ai margini della rivoluzione copernicana che sta attraversando il settore (il riferimento è ai concorsi pronostici mutuati dal calcio come Totosei, Totogol, Tototobingol o dall'ippica come il Totip più)

Il panorama attuale, rispetto a dieci anni fa appare profondamente mutato:

- le lotterie istantanee sembrano aver trovato una formula di successo che le ha portate ad aumentare di oltre sei volte il proprio volume di gioco dal 2005 al 2008;
- le Scommesse Sportive hanno sostituito quasi completamente il Totocalcio nelle preferenze dei giocatori skill sullo sport;
- il Lotto, dopo un picco di volumi nel 2004, sembra sostanzialmente in stato di stallo ;
- il Bingo, anche se probabilmente sotto le aspettative iniziali, si è ritagliato una fetta di mercato abbastanza stabile;
- le Slot, vera novità dell'ultimo quinquennio, hanno velocemente conquistato il 46% del mercato in termini di volume di gioco (nel 1998 Lotto e Superenalotto insieme avevano il 67%), confermando l'efficacia di una politica di regolamentazione di alcuni prodotti che, pur presenti sul panorama d'offerta, sfuggivano al controllo della Pubblica Amministrazione con un danno sia per le casse dell'erario che dei consumatori finali;
- i giochi on-line – primo fra tutti il Poker – che, appena introdotti nell'offerta pubblica, lasciano intravedere un futuro di successo sia in termine di raccolta che di interesse e partecipazione dei giocatori.

Di pari passo alle innovazioni nel campo dei prodotti, anche quelle dei processi sono state marcate, sia nell'area delle reti di vendita che in quella della modalità dell'offerta.

In pochi anni si sono praticamente moltiplicate le occasioni di gioco. Dal proverbiale sabato di Lotto e Totocalcio si è passati (prima attraverso la duplicazione e la triplicazione dell'estrazioni del Lotto) ad un'intera settimana di occasioni senza soluzione di continuità soprattutto con Slot e lotterie istantanee. Le stesse reti di vendita sono andate via via espandendosi cosicché i giochi sono entrati in nuovi luoghi: dalle tradizionali ricevitorie agli shop, passando per le nuove location come supermercati, edicole, ecc. che di fatto rendono la possibilità di giocare a portata di mano per tutti e per tutte le tasche.

Nel futuro, che è già cominciato, l'utilizzo dei terminali telefonici come veri e propri casinò tascabili, amplierà ancor più la sfera di applicazione del gioco.

L'effetto della proliferazione dei prodotti ha generato impatti anche sullo stile di consumo dei giocatori nei quali prevale quello multiprodotto su quello specializzato anche se l'entrata in campo di nuovi target (i giovani, i giocatori skill, gli internauti, ecc.) potrebbe creare un profilo di players specializzati.

## 2.2 Le "Italie" del gioco

Ma in tutto questo come è cambiata la mappa geografica del gioco in Italia? Quali le dinamiche che caratterizzano questo "new deal" del gioco? Esistono ancora forti caratterizzazioni territoriali in base alla tipologia di prodotto?

Confrontando i dati del giocato per Regione e Provincia del 2008 con quelli del 1998 si possono evidenziare molte conferme ed alcune sorprese.

In termini assoluti, ovvero di volumi di giocato, la provincia di Milano conquista la leadership che dieci anni prima toccava a quella di Roma, ora al secondo posto. Le province di Napoli e quella di Torino confermano le loro posizioni del '98 (rispettivamente 3° e 4° posto) mentre Bari scalza Palermo dalla quinta posizione.

Ma se è evidente che assunti in valore assoluto, i volumi di gioco siano destinati a privilegiare le province più popolate, l'indicatore volumi di gioco/popolazione<sup>1</sup> rappresenta con più efficacia le trasformazioni che hanno attraversato la penisola in termini di giochi pubblici nel corso dell'ultimo decennio.

---

<sup>1</sup> Convenzionalmente si è deciso di assumere la popolazione > di 14 anni

La classifica delle prime cinque province per giocato procapite<sup>2</sup> si presenta molto diversa da quella che fotografava la situazione al 1998. Tutto ciò è probabilmente dovuto alla straordinaria accelerazione del giocato medio procapite che in Italia è passato dalle 631.000 mila lire del '98 (poco più di 326 euro) agli oltre 890 euro del 2008, di fatto quasi triplicando il valore.

La provincia di Roma, prima per giocato procapite nel 1998, scende ora al 22° posto ed è sostituita in testa da Pavia che con 1.364 euro di spesa procapite (popolazione > 15 anni) rappresenta la provincia italiana top spender a testimonianza che il gioco attecchisce maggiormente nelle aree ad alto reddito del Paese. Seguono nelle altre posizioni (tab.2) le province di Pescara (l'unica presente nelle "Top Five" nel 1998 al 2° posto), Rimini, Lodi e Teramo mentre, rispetto a dieci anni prima, retrocedono Milano (dal 3° al 14° posto), Ascoli (dal 4° al 19° posto) e Pistoia (dal 5° al 26° posto).

---

<sup>2</sup> Nell'analisi provinciale sono state escluse le province della Sardegna poiché non sempre esistono dati disaggregati dei volumi di gioco per le 4 province di recente istituzione

**Tab. 2 – Il giocato pro-capite nel 2008 per provincia (val. in €)**

PROVINCIA	GIOCATO PROCAPITE 2008 IN €	PROVINCIA	GIOCATO PROCAPITE 2008 IN €
Pavia	1.364	Aosta	954
Pescara	1.252	Novara	947
Rimini	1.240	Varese	944
Lodi	1.221	La Spezia	936
Teramo	1.219	Venezia	933
Latina	1.161	Taranto	925
Verbania	1.146	Pesaro	925
Massa Carrara	1.141	Palermo	918
Cremona	1.122	Parma	916
Bergamo	1.112	Imperia	915
Piacenza	1.099	Lecco	913
Savona	1.089	Brindisi	913
Frosinone	1.074	Chieti	910
Milano	1.074	Forli Cesena	908
Lucca	1.072	Bologna	907
Brescia	1.066	Prato	904
L'Aquila	1.063	Terni	903
Livorno	1.037	Salerno	899
Ascoli Piceno	1.034	Perugia	896
Alessandria	1.031	ITALIA	894
Roma	1.023	Grosseto	889
Caserta	1.015	Isernia	887
Sondrio	1.004	Mantova	879
Como	989	Genova	878
Modena	985	Vercelli	870
Pistoia	985	Bari	870
Reggio Emilia	976	Rovigo	861
Napoli	973	Gorizia	845
Macerata	968	Benevento	833
Ferrara	965	Ancona	828
Ravenna	956	Verona	828

<b>Segue tab.2</b>			
<b>PROVINCIA</b>	<b>GIOCATO PROCAPITE 2008 IN €</b>	<b>PROVINCIA</b>	<b>GIOCATO PROCAPITE 2008 IN €</b>
<b>Viterbo</b>	<b>823</b>	<b>Siracusa</b>	<b>714</b>
<b>Trieste</b>	<b>819</b>	<b>Belluno</b>	<b>708</b>
<b>Rieti</b>	<b>818</b>	<b>Udine</b>	<b>707</b>
<b>Pisa</b>	<b>815</b>	<b>Lecce</b>	<b>697</b>
<b>Bolzano</b>	<b>803</b>	<b>Siena</b>	<b>687</b>
<b>Campobasso</b>	<b>802</b>	<b>Cuneo</b>	<b>680</b>
<b>Trento</b>	<b>790</b>	<b>Vicenza</b>	<b>665</b>
<b>Messina</b>	<b>789</b>	<b>Catanzaro</b>	<b>650</b>
<b>Arezzo</b>	<b>784</b>	<b>Treviso</b>	<b>649</b>
<b>Asti</b>	<b>776</b>	<b>Foggia</b>	<b>641</b>
<b>Torino</b>	<b>768</b>	<b>Reggio Calabria</b>	<b>638</b>
<b>Matera</b>	<b>763</b>	<b>Padova</b>	<b>636</b>
<b>Pordenone</b>	<b>761</b>	<b>Vibo Valenzia</b>	<b>611</b>
<b>Firenze</b>	<b>755</b>	<b>Caltanissetta</b>	<b>604</b>
<b>Trapani</b>	<b>748</b>	<b>Cosenza</b>	<b>579</b>
<b>Catania</b>	<b>742</b>	<b>Potenza</b>	<b>539</b>
<b>Avellino</b>	<b>733</b>	<b>Agrigento</b>	<b>525</b>
<b>Biella</b>	<b>729</b>	<b>Crotone</b>	<b>465</b>
<b>Ragusa</b>	<b>726</b>	<b>Enna</b>	<b>440</b>

Nota: le province della Sardegna sono state escluse poichè non ci sono dati disaggregati dei volumi di gioco per le 4 province di recente istituzione

Fonte: elaborazioni Censis Servizi su dati AAMS

I forti cambiamenti nelle gerarchie territoriali del gioco sono dettati principalmente dall'avvento dei nuovi prodotti (Slot in primis) e dall'offuscamento dei vecchi prodotti leader (Totocalcio e giochi ippici su tutti).

Se si osservano le tipologie di giochi in base ai profili d'offerta *luck e skill*, il ranking provinciale muta di poco per il profilo luck ( che rappresenta oltre l'85% del mercato) ma è completamente diverso per il profilo skill. Le prime cinque province per giocato procapite nei giochi di pura fortuna (profilo "luck") sono nell'ordine: Pavia (1297 euro), Teramo, Lodi, Verbania e Rimini (tab.3).

**Tab. 3 – Le prime 10 province per giocato pro-capite nei giochi "LUCK" nel 2008  
(val. in €)**

<b>PROVINCIA</b>	<b>GIOCATO LUCK pro-capite 2008</b>
<b>Pavia</b>	<b>1.297</b>
<b>Teramo</b>	<b>1.126</b>
<b>Lodi</b>	<b>1.124</b>
<b>Verbania</b>	<b>1.119</b>
<b>Rimini</b>	<b>1.083</b>
<b>Pescara</b>	<b>1.081</b>
<b>Cremona</b>	<b>1.078</b>
<b>Bergamo</b>	<b>1.060</b>
<b>Latina</b>	<b>1.049</b>
<b>Massa Carrara</b>	<b>1.044</b>
<b>ITALIA</b>	<b>792</b>

Fonte: elaborazioni Censis Servizi su dati AAMS



Rispetto al ranking generale si assiste alla risalita della provincia di Verbania ed alla retrocessione di Pescara appena ad un gradino dalla top five .

Le province che giocano più della media nazionale per questo profilo di gioco (792 euro) sono 50 con una presenza notevole di province del nord e, in parte del centro mentre tra le ultime classificate ben 10 su 10 appartengono a regioni del Mezzogiorno.

Molto diversa appare la classifica delle prime cinque province per giocato procapite nei giochi di abilità (profilo "skill").

Qui è Napoli che pur mantenendo la storica primazia per giocato procapite in un classico prodotto di profilo "luck" come il Lotto, guida il ranking provinciale per prodotti skill con 217 euro di spesa per abitante (la media italiana si attesta a 102 euro) seguita da un mix di province meridionali e toscane: Palermo, Pistoia, Livorno e Taranto (tab.4).

**Tab. 4 – Le prime 10 province per giocato pro-capite nei giochi “SKILL” nel 2008  
(val. in €)**

<b>PROVINCIA</b>	<b>GIOCATO SKILL pro-capite 2008</b>
<b>Napoli</b>	<b>217</b>
<b>Palermo</b>	<b>191</b>
<b>Pistoia</b>	<b>181</b>
<b>Livorno</b>	<b>179</b>
<b>Taranto</b>	<b>175</b>
<b>Pescara</b>	<b>171</b>
<b>Lucca</b>	<b>170</b>
<b>Ascoli Piceno</b>	<b>167</b>
<b>Roma</b>	<b>160</b>
<b>Rimini</b>	<b>156</b>
<b>ITALIA</b>	<b>102</b>

Fonte: elaborazioni Censis Servizi su dati AAMS

In complesso sono 28 le province italiane a giocare più della media nazionale ai giochi caratterizzati da abilità.

Tra queste anche Roma e Milano rispettivamente in 10° e 16° posizione.

Arretrando lo zoom a scala regionale, la classifica del giocato procapite complessivo vede l’Abruzzo al primo posto precedere Lombardia, Lazio ed Emilia Romagna. La Campania si colloca al 6° posto mentre nelle ultime tre posizioni si trovano nell’ordine Veneto (18° posto), Basilicata e Calabria (tab. 5).

**Tab. 5 – Il giocato pro-capite nel 2008 per regione (val. in €)**

<b>REGIONE</b>	<b>GIOCATO 2008 procapite</b>	<b>POSIZIONE</b>
<b>ABRUZZO</b>	<b>1.098</b>	<b>1</b>
<b>LOMBARDIA</b>	<b>1.067</b>	<b>2</b>
<b>LAZIO</b>	<b>1.024</b>	<b>3</b>
<b>EMILIA ROMAGNA</b>	<b>973</b>	<b>4</b>
<b>VAL D'AOSTA</b>	<b>954</b>	<b>5</b>
<b>CAMPANIA</b>	<b>939</b>	<b>6</b>
<b>MARCHE</b>	<b>932</b>	<b>7</b>
<b>LIGURIA</b>	<b>928</b>	<b>8</b>
<b>UMBRIA</b>	<b>898</b>	<b>9</b>
<b><i>ITALIA</i></b>	<b><i>894</i></b>	
<b>TOSCANA</b>	<b>876</b>	<b>10</b>
<b>MOLISE</b>	<b>826</b>	<b>11</b>
<b>PIEMONTE</b>	<b>815</b>	<b>12</b>
<b>PUGLIA</b>	<b>810</b>	<b>13</b>
<b>TRENTINO ALTO ADIGE</b>	<b>796</b>	<b>14</b>
<b>SARDEGNA</b>	<b>783</b>	<b>15</b>
<b>FRIULI VENEZIA GIULIA</b>	<b>759</b>	<b>16</b>
<b>SICILIA</b>	<b>751</b>	<b>17</b>
<b>VENETO</b>	<b>747</b>	<b>18</b>
<b>BASILICATA</b>	<b>616</b>	<b>19</b>
<b>CALABRIA</b>	<b>602</b>	<b>20</b>

Fonte: elaborazioni Censis Servizi su dati AAMS

Da queste classifiche arrivano dunque conferme e sorprese che meglio si possono spiegare entrando più nel dettaglio degli specifici giochi.

Sicuramente sono da annoverare, tra le conferme, le posizioni dell'Abruzzo e delle sue province: erano ai vertici del giocato procapite nazionale già nel 1998 a testimonianza di una tradizione che però è passata da una marcata specializzazione (il Totocalcio era il gioco preferito dagli abruzzesi) ad una passione diffusa. Di fatto le province dell'Abruzzo (in particolare Teramo e Pescara) risultano sempre nella parte alta dei ranking basati sul giocato procapite per tipo di prodotto.

Un'altra conferma riguarda il posizionamento di Rimini che già in passato è stata indicata come la Las Vegas italiana in virtù dell'ampia offerta di attrattive per lo svago ed il tempo libero che ne fa una delle province a maggior tasso di sviluppo turistico del Paese.

E' quindi probabile che i volumi di raccolta da gioco siano da attribuire ad una massa di giocatori provenienti anche da fuori provincia.

La presenza di molte province del nord ai vertici delle classifiche del giocato procapite (Pavia e Lodi nella top ten generale, ancora Pavia e Lodi oltre a Verbania nel ranking del giocato procapite “luck”), può essere in parte spiegata attraverso la lettura dei fenomeni macro sul gioco (corrispondenza tra giocato e consumi procapite), in parte con la caratteristica di alcuni giochi che possono sviluppare una capacità di aggregazione territoriale forte in alcune aree del Paese.

Può essere letta così la leadership della provincia di Verbania – Cusio – Ossola nel giocato procapite nel Bingo con un valore nettamente superiore alla media (158 euro contro 31).

Una conferma arriva anche dalle province toscane, tradizionalmente vocate nei giochi a base ippica: nelle prime cinque province per giocato procapite sui giochi ippici (che rappresentano ormai solo il 4,8% in termini di quota di mercato) quattro sono toscane con quote di mercato che oscillano tra l’11% di Livorno ed il 12,3% di Pisa.

Conferme anche nella vocazione per i numeri e la cabala del Mezzogiorno dove la provincia di Napoli è al primo posto sia per giocato procapite sul Lotto – dove però al secondo ed al terzo posto troviamo due province del nord come Cremona e Savona - sia nell’aggregato dei giochi numerologici (Lotto, Bingo e Superenalotto).

Le sorprese maggiori arrivano dalla lettura dei ranking del giocato procapite alle Slot che, come detto, rappresentano – a dati 2008 – il 46,6 % del mercato dei giochi.

Le province del Nord occupano 15 posizioni tra le prime 18 mentre quelle dell'Italia meridionale ed Insulare le ultime 20. Approfondendo la lettura dei dati, le province del Mezzogiorno – ad esclusione di quelle abruzzesi - risultano tutte sotto la media di giocato procapite che è di 416 euro. Il dato non può essere facilmente spiegato con gli strumenti a disposizione (indici di correlazione tra diffusione delle Slot e giocato procapite, propensione al consumo in giochi delle regioni meridionali, ecc.) e non può essere solo legato a fattori casuali. Per meglio comprendere il fenomeno sarebbe necessario indagare con maggior attenzione per verificare se, come avvenuto in passato, le risorse impiegate dai giocatori non siano drenate da canali paralleli di gioco non ancora completamente emersi dall'opacità e dall'illegalità rispetto alle normative vigenti.

Difficile da leggere è anche la graduatoria di giocato procapite per le lotterie istantanee – i Gratta e Vinci – dove al primo posto si colloca Latina seguita da Pavia, Teramo, Taranto e Brindisi che completano una leadership pugliese in questo comparto con Bari all'ottavo posto. Al contrario i cartoncini da grattare non sembrano trovare un'efficace penetrazione nel nordest: tre province friulane – Udine, Pordenone e Trieste - risultano ultime per giocato procapite.

Una possibile spiegazione del dato potrebbe trovare risposte nell'analisi della distribuzione dei punti vendita.

Nel Superenalotto – gioco caratterizzato da un alto tasso di partecipazione tra la popolazione italiana ma da un giocato procapite medio (49 euro) meno elevato che per altri prodotti – la supremazia spetta alle due province metropolitane più grandi: Milano guida con 78 euro di procapite, segue Roma a 69 euro mentre la Sicilia, che pure ha visto assegnare a Catania il premio record in termini di vincita nel 2008, vede sei province su dodici occupare le ultime posizioni.

Oltre all'analisi del giocato procapite è possibile leggere il territorio anche attraverso i dati delle vincite distribuite nel 2008. Le cinque province con un miglior rapporto tra volumi di gioco e volumi di vincite risultano essere Cosenza – dove il pay out è stato dell'81% contro una media nazionale del 68% - Avellino, Catania (beneficiaria da un jackpot di 100 milioni di euro), Pisa e Piacenza.

Per quanto riguarda il pay out va sottolineato che, nel corso degli ultimi anni, si è assistito ad un progressivo innalzamento della quota in virtù del maggior peso specifico assunto dalle Slot nel mercato dei giochi. Le Slot, che assicurano una quota di vincita fissata per legge al 75% , hanno quindi contribuito ad aumentare la quota di danaro che rientra nelle tasche dei giocatori.

L'analisi dei dati a scala regionale dimostra, infatti, un appiattimento della quota vincite/giocato vicino alla media nazionale ed un differenziale tra regioni “fortunate” e regioni meno “fortunate” di appena 4 punti percentuali (tab. 6)

**Tab. 6 – Il pay out per regione (val. %)**

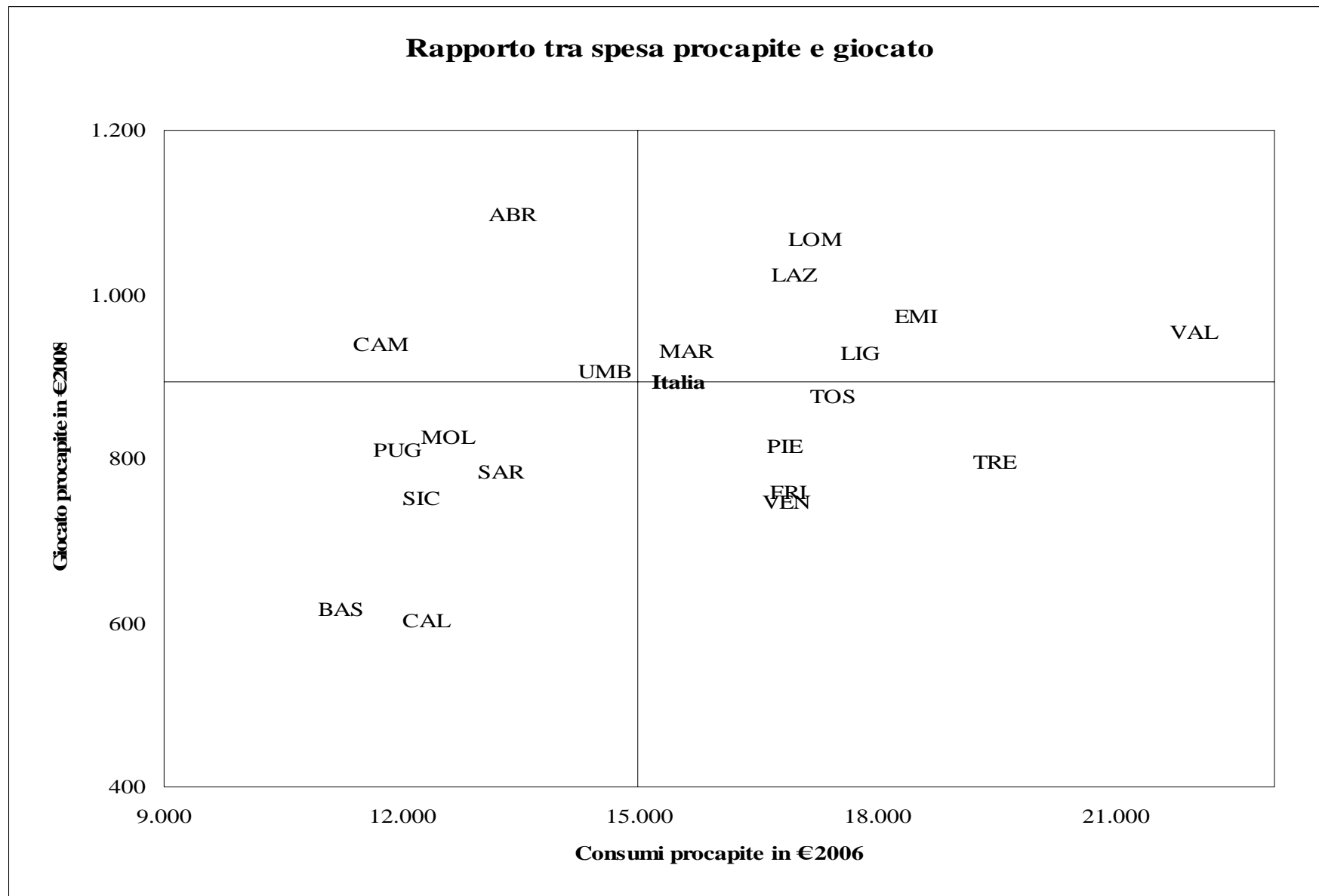
<b>REGIONE</b>	<b>PAY OUT 2008</b>
CALABRIA	70,5
TRENTINO ALTO ADIGE	70,2
VAL D'AOSTA	69,7
TOSCANA	69,7
UMBRIA	69,4
PIEMONTE	69,3
EMILIA ROMAGNA	69,1
MARCHE	69,0
LOMBARDIA	68,9
SICILIA	68,7
LIGURIA	68,6
VENETO	68,4
MOLISE	68,4
<b>ITALIA</b>	<b>68,4</b>
ABRUZZO	67,8
FRIULI VENEZIA GIULIA	67,6
BASILICATA	67,6
LAZIO	67,5
CAMPANIA	67,3
SARDEGNA	67,0
PUGLIA	66,8

Fonte: elaborazione Censis Servizi su dati AAMS



La propensione al gioco su base territoriale si può leggere dalla collocazione delle regioni italiane in relazione alle variabili costruite sui consumi e il giocato procapite rispetto alla media (i quadranti seguono una numerazione in senso orario a partire dal 1° in alto a destra – Figura. 4).

Figura 4



Fonte: elaborazione Censis Servizi su dati AAMS

In alto a destra si trovano quelle con consumi pro-capite superiore alla media (maggiore di 14.878 euro) e spesa pro-capite per il gioco superiore alla media (maggiore di 894 euro). Le 6 regioni che occupano questo quadrante sono da considerarsi con una propensione al gioco correlata alla capacità di spesa. Il quadrante in basso a destra mostra, invece, le regioni con una bassa propensione al gioco rispetto ai consumi. Come si può vedere Nord-Ovest e Nord-Est sono rappresentati in entrambi i quadranti (Liguria, Valle D'Aosta, Emilia Romagna e Lombardia nel 1° e Piemonte, , Friuli, Veneto e Trentino nel 2°) mentre le regioni del Centro si distribuiscono nei quadranti (Lazio e Marche nel 1°, Toscana nel 2°, Umbria nel 4°).

Spostandosi nella sezione di sinistra, nella parte alta troviamo solo tre regioni, Umbria (molto vicina alla media nazionale), Campania e Abruzzo, che vanno intese con alta propensione al gioco rispetto alla capacità di consumo. Se l'Abruzzo però, può considerarsi aggregato al mezzogiorno solo per convenzione e non per condizione di sviluppo (soprattutto il modello di imprese della costa adriatica è più vicino alle Marche che a Gioia Tauro, ad esempio), l'unica regione meridionale con un rapporto sbilanciato tra la capacità dei consumi e la spesa per il gioco è la Campania.

Qui però è in particolar modo la passione e la tradizione che ha il lotto ad incidere in maniera notevole. Il quadrante più recessivo infine è occupato da sette regioni (sei meridionali dove a bassa capacità di consumo è abbinata una bassa propensione al gioco). Da questa lettura sembra vacillare la teoria che vede il gioco come la panacea dei "disperati" mentre andrebbe invece considerato come risultato di un mix di variabili economiche e culturali che attraversano l'Italia da Nord a Sud e da Ovest a Est. A scala provinciale gli incrementi di gioco procapite più sostenuti negli ultimi dieci anni (tab. 7) si sono registrati – ad euro correnti - in due province lombarde – Pavia e Sondrio che hanno giocato rispettivamente il 370% e il 365% in più – con Isernia (+ 323% rispetto al 1998), Lodi (+ 321%) ed Avellino (+ 287%) a seguire.

Il procapite complessivo italiano nello stesso periodo di riferimento è cresciuto del 174%.

**Tab. 7 – Le prime cinque province per variazione percentuale del giocato pro-capite 1998 – 2008  
( in € correnti )**

<b>PROVINCIA</b>	<b>GIOCATO PROCAPITE 1998</b>	<b>GIOCATO PROCAPITE 2008</b>	<b>VAR. % 2008- 1998</b>
<b>Pavia</b>	<b>290</b>	<b>1.364</b>	<b>370</b>
<b>Sondrio</b>	<b>216</b>	<b>1.004</b>	<b>365</b>
<b>Isernia</b>	<b>210</b>	<b>887</b>	<b>323</b>
<b>Lodi</b>	<b>290</b>	<b>1.221</b>	<b>321</b>
<b>Avellino</b>	<b>189</b>	<b>733</b>	<b>287</b>
<b>ITALIA</b>	<b>326</b>	<b>894</b>	<b>174</b>

Fonte: elaborazioni Censis Servizi su dati AAMS

In coda (tab. 8) Firenze, all'ultimo posto con un incremento del 96%, preceduta da Palermo (+ 121%), Padova (+122%), Catanzaro (+122%) e Treviso (123%).

**Tab. 8 – Le ultime cinque province per variazione percentuale del giocato pro-capite 1998 – 2008  
( in € correnti )**

<b>PROVINCIA</b>	<b>GIOCATO PROCAPITE 1998</b>	<b>GIOCATO PROCAPITE 2008</b>	<b>VAR. % 2008- 1998</b>
Treviso	292	649	123
Catanzaro	292	650	122
Padova	286	636	122
Palermo	415	918	121
Firenze	386	755	96
<b>ITALIA</b>	<b>326</b>	<b>894</b>	<b>174</b>

Fonte: elaborazioni Censis Servizi su dati AAMS

### **3. Il back office del sistema gioco**

#### ***3.1 La filiera produttiva e distributiva del settore***

La catena industriale nel settore del gioco pubblico è caratterizzata da una produzione di “beni tecnologici” – ad alto contenuto e a innovazione costante – che ben rappresentano il nuovo volto dell’industria moderna, dove i momenti della produzione “fisica” (del puro hardware) e di quella immateriale (creazione del software e dei servizi di commercializzazione) agiscono in maniera assolutamente osmotica. Per usare una metafora, si potrebbe affermare che tali dinamiche produttive rivelano non solo l’esistenza ma la stretta interdipendenza tra “corpo” e “anima” dell’attività economica, con una netta e crescente prevalenza di quest’ultima.

Ciò è riscontrabile soprattutto nel gioco telematico, dove non c’è produzione di hardware se non per il computer (che nel caso specifico rappresenta un “indotto”)

Ma anche nel cosiddetto gioco “terrestre” la linea di demarcazione tra le due aree produttive è molto sottile

.

Basti pensare che, nel caso delle slot, sono poche unità in Italia i costruttori dei “cabinet” (il 90% dei quali assemblatori di “corpi” metallici tagliati e profilati altrove), contro le centinaia di aziende, grandi e piccole, che si occupano di software (dalla matrici contenenti i programmi alla realizzazione della grafica), elemento che qualifica realmente l’attività (appeal nel pubblico, sicurezza e controllo, etc.).

Anche laddove l’azienda appare come produttore di una macchina, quasi sempre si tratta di “assemblatori” che acquistano cabinet e schede software da fornitori diversi, riservando a sé la “brandizzazione” e la commercializzazione dell’oggetto.

Ciò, tuttavia, al contrario di quanto accade in altri comparti produttivi, non altera significativamente l’equilibrio della filiera.

Un altro elemento peculiare del comparto dell’automatico è la spiccata sovrapposizione delle figure professionali, processo tuttavia destinato a una rapida trasformazione anche in previsione della prossima introduzione delle videolotteries (VLT), macchine di generazione evoluta gestite da remoto e non più da singole schede software, in grado di dispensare vincite molto maggiori rispetto alle attuali new slot, anche in termini di entità complessiva di payout (l’85% contro il 75%).

L’introduzione delle VLT potrà apportare modificazioni sensibili nella geografia della filiera

.

Si pensi all'attuale figura del gestore-noleggiatore, fin qui ritenuto il trait d'union determinante per lo sviluppo dell'intero processo produttivo in forza della conoscenza dettagliata del territorio e dei punti vendita più idonei all'installazione degli apparecchi, per non dire della capacità di intervento sul punto vendita al quale assicurare la necessaria assistenza e manutenzione delle macchine.

Le videolotteries, pertanto, se da un lato rappresentano un'importante evoluzione per il mondo del gioco automatico, dall'altro pongono delle problematiche in ordine a un possibile accorciamento della filiera con conseguenze al momento non ipotizzabili sull'ottimizzazione della stessa.

Secondo i dati forniti da Confindustria sul settore, la filiera industriale e dei servizi avanzati (informatica, sicurezza on-line, etc.) raggruppa circa 1.600 aziende, con un fatturato per azienda di circa 4,1 milioni di euro ed un valore aggiunto di 1,5 milioni di euro. Nella sola filiera industriale trovano occupazione tra i 13.000 ed i 15.000 dipendenti (stime al 2009)

Dall'analisi dei bilanci si può calcolare che l'investimento in ricerca e sviluppo è pari allo 0,6% del fatturato contro una media del settore dello 0,3%; per contro non vi sono segnali di rilievo circa la presentazione di brevetti né in ambito nazionale (5 nel periodo 1997-2008) né europeo (11 le domande presentate dalle aziende italiane presso l'European Patent Office).



Nelle tabelle sottostanti sono riportati i dati relativi a numero dei dipendenti, fatturati e valore aggiunto.

E' interessante rilevare come le prime due regioni – Lazio e Lombardia – raggruppano circa il 45% della forza lavoro complessiva, il 65% dei ricavi e oltre il 76% del valore aggiunto (tab.9). Il trend è stato in crescita costante negli ultimi cinque anni.

L'impennata si è avuta nel periodo 2005-2007, con un aumento del 27% nel numero degli occupati, di oltre il 77% nei fatturati e di ben l'88% nel valore aggiunto (tab.10). Anche le proiezioni relative agli ultimi due anni indicano una crescita a due zeri di tutte le voci esaminate.

**Tab. 9 - Distribuzione della filiera gioco: prime 5 regioni per ricavi**

Regione	dipendenti 2007		ricavi delle vendite migl. EUR 2007		Valore aggiunto migl. EUR 2007	
	n.	%	n.	%	n.	%
<b>Lazio</b>	<b>2.563</b>	<b>24,1</b>	<b>2.986.763</b>	<b>45,8</b>	<b>1.557.115</b>	<b>63,3</b>
<b>Lombardia</b>	<b>2.291</b>	<b>21,5</b>	<b>1.252.240</b>	<b>19,2</b>	<b>331.748</b>	<b>13,5</b>
<b>Toscana</b>	<b>489</b>	<b>4,6</b>	<b>532.772</b>	<b>8,2</b>	<b>111.942</b>	<b>4,6</b>
<b>Emilia-Romagna</b>	<b>648</b>	<b>6,1</b>	<b>320.318</b>	<b>4,9</b>	<b>73.518</b>	<b>3,0</b>
<b>Veneto</b>	<b>1.068</b>	<b>10,0</b>	<b>290.927</b>	<b>4,5</b>	<b>101.272</b>	<b>4,1</b>
<b>Altre regioni</b>	<b>3.574</b>	<b>33,6</b>	<b>1.145.348</b>	<b>17,5</b>	<b>284.440</b>	<b>11,6</b>
<b>ITALIA</b>	<b>10.633</b>	<b>100,0</b>	<b>6.528.368</b>	<b>100,0</b>	<b>2.460.035</b>	<b>100,0</b>

elaborazioni Censis Servizi e Confindustria Servizi Innovativi e Tecnologici su bilanci camerali (Fonte: AIDA Bureau van Dijk).

**Tab. 10 - Trend della filiera gioco**

<b>Dati</b>	<b>2005</b>	<b>2006</b>	<b>2007</b>	<b>var 2006-2005</b>	<b>var 2007-2006</b>	<b>var 2007-2005</b>
<b>Dipendenti</b>	<b>8.341</b>	<b>9.907</b>	<b>10.633</b>	<b>18,8</b>	<b>7,3</b>	<b>27,5</b>
<b>ricavi delle vendite migl. EUR</b>	<b>3.684.814</b>	<b>5.025.606</b>	<b>6.528.368</b>	<b>36,4</b>	<b>29,9</b>	<b>77,2</b>
<b>valore aggiunto migl. EUR</b>	<b>1.308.835</b>	<b>1.690.781</b>	<b>2.460.035</b>	<b>29,2</b>	<b>45,5</b>	<b>88,0</b>

elaborazioni Censis Servizi e Confindustria Servizi Innovativi e Tecnologici su bilanci camerali (Fonte: AIDA Bureau van Dijk).

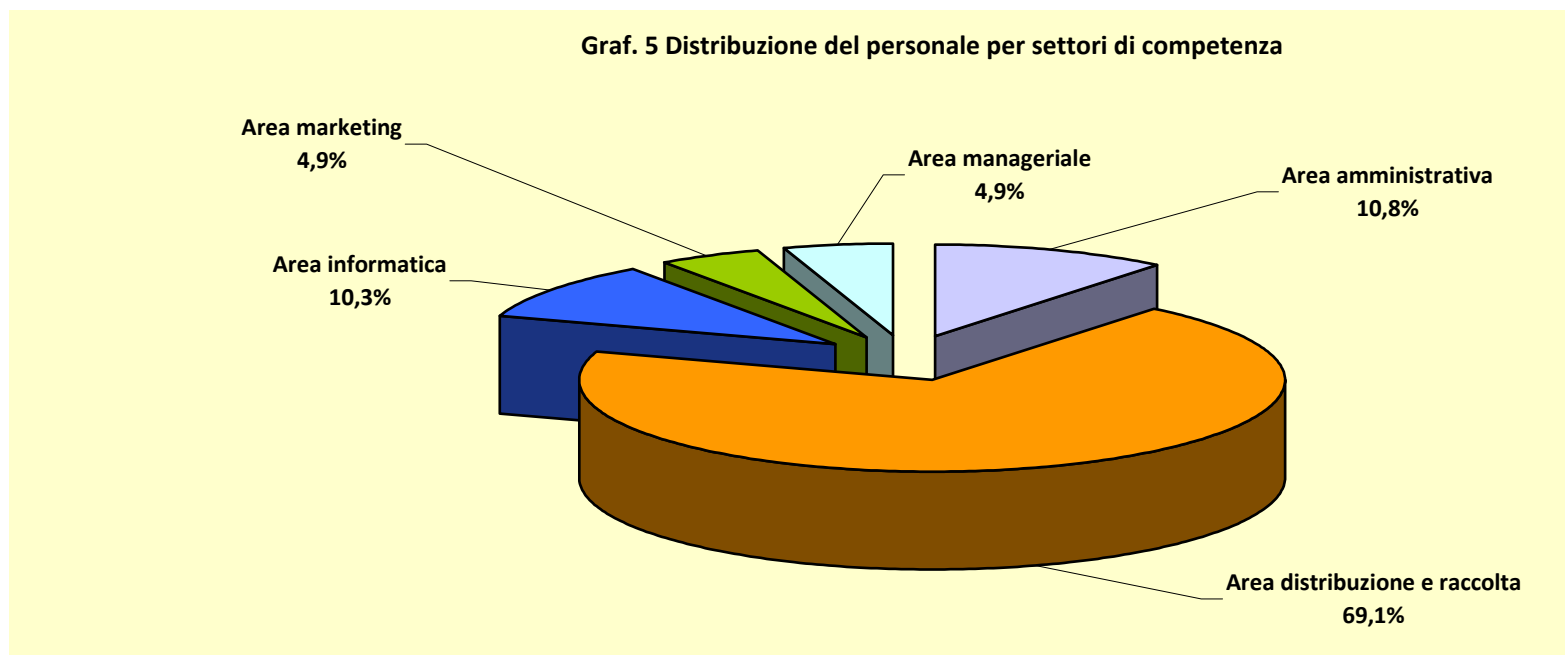
Un'indagine sugli altri segmenti della filiera – quelli dei tradizionali canali di vendita (pubblici esercizi e tabaccai) – porta a stimare un'occupazione complessiva equivalente a circa 70.000-80.000 posti di lavoro nella mappa distributiva articolata in:

- 60.000 bar
- 14.000 punti vendita specializzati (agenzie e corner)
- 4.000 circoli privati
- 2.200 ristoranti
- 1.500 sale giochi
- 220 sale bingo
- 70 stabilimenti balneari
- 450 alberghi
- 500 banchi lotto

### 3.2 Gli attori della filiera: i concessionari

Il sondaggio realizzato presso alcuni tra i principali concessionari del gioco pubblico in Italia restituisce un'immagine dinamica del comparto dell'industria dei giochi sia sotto il profilo economico che occupazionale.

La maggior parte delle risorse umane impiegate – oltre il 69% - afferisce all'area della distribuzione e della raccolta (graf. 5).



Fonte: Censis Servizi, 2009

I settori ad alto valore aggiunto, come quelli delle tecnologie informatiche ad esempio, sono significativamente espressi da circa il 10% sul totale degli addetti.

Che sia un settore in forte espansione, anche da un punto di vista occupazionale, lo testimoniano le aziende che reclutano personale sia per le mansioni commerciali e di customer care sia nel back office: tecnici informatici ed addetti al marketing ed alla comunicazione risultano le risorse umane più facilmente reperibili sul mercato del lavoro mentre viene rimarcata una carenza di profili professionali per programmatori e sviluppatori di software e web master/web design (tavola 1).

**Tavola 1 – Figure professionali in base alle difficoltà di reperimento  
(prime 5 figure)**

<b>1</b>	Programmatori/sviluppatori di software
<b>2</b>	Web master/design
<b>3</b>	Ingegneri
<b>4</b>	Web marketing manager
<b>5</b>	Addetti customer care

Fonte: Censis Servizi, 2009

I dati sul trend occupazionale dimostrano una crescita registrata nell'ultimo anno (2008-2009) pari al 10%.

Alla fine del 2009 la spesa per la formazione (previsioni) si attesterà su un valore di 300 euro per addetto ( in calo rispetto ai 360 euro del 2008). Tra le fila degli addetti, la quota dei laureti è di circa il 17% (di cui circa il 6% in materie scientifiche) mentre coloro che hanno un titolo post laurea è del 2,5%.

Passando in analisi le opinioni dei concessionari intervistati sugli scenari futuri, l'innovazione del prodotto e la presenza sul territorio attraverso le reti di vendita sono considerati gli elementi più importanti per competere sul mercato (tavola 2).

**Tavola 2 – I tre elementi più importanti per la competizione sul mercato  
(in ordine decrescente)**

<b>1</b>	Innovazione prodotto
<b>1</b>	Presenza sul territorio
<b>3</b>	Customer care

Fonte: Censis Servizi, 2009

Il tasso di crescita dei giochi privilegerà – sempre secondo il giudizio dei concessionari – skill games ed apparecchi elettronici mentre i giochi luck numerologici sembrerebbero entrare in una fase di maturità (tavola 3).

**Tavola 3 – I tre giochi a più alto tasso di crescita nel futuro  
(in ordine decrescente)**

<b>1</b>	Apparecchi elettronici
<b>1</b>	Skill games (poker compreso)
<b>3</b>	Giochi telematici da casinò

Fonte: Censis Servizi, 2009

L'ultima indicazione dei concessionari è relativa all'individuazione dei fattori che maggiormente determineranno il futuro dei giochi pubblici in Italia. L'ampliamento dell'offerta è giudicato il principale fattore di sviluppo del mercato. Altri fattori decisivi potranno essere lo sviluppo telematico e la crescita dei consumi legati al tempo libero ed all'intrattenimento (tavola 4).

**Tavola 4 – I tre fattori che determineranno il futuro del gioco in Italia  
(in ordine decrescente)**

<b>1</b>	Introduzione di giochi nuovi
<b>2</b>	Sviluppo telematico
<b>3</b>	Crescita dei consumi legati al tempo libero

Fonte: Censis Servizi, 2009

#### **4. L'illegalità nel sistema del gioco pubblico**

E' questo uno dei punti critici del sistema. Sia per l'impossibilità di quantificare esattamente l'entità del sommerso, sia per la complessità del fenomeno in sé, sia infine per l'assenza di parametri omogenei con cui confrontare i periodi ante e post liberalizzazione. Anche gli indicatori solitamente utilizzati per l'elaborazione dello studio sul fenomeno criminalità – come denunce per usura, andamento dei protesti e fallimenti, etc – risultano infatti del tutto insufficienti e inattendibili per dare consistenza scientifica a un lavoro di analisi sociologica.

Lo Stato ha sempre motivato la sua politica di ampliamento dell'offerta di gioco con «esigenze di allargamento e razionalizzazione delle reti di raccolta, maggiore concorrenza, contrasto all'evasione e all'elusione tramite il miglioramento della normativa e il contrasto al gioco illegale».

Secondo l'analisi dei Monopoli tale vertiginoso aumento è dipeso prevalentemente – in virtù delle molteplici iniziative attuate nel triennio 2004-2006 – da una sottrazione di quote sempre più imponenti di mercato al gioco illegale e irregolare, accrescendo il livello di legalità e di sicurezza dell'offerta destinata ai consumatori italiani.

I dati di Aams dimostrano che l'incremento della raccolta nel periodo 2004 -2006, pari a circa 20 miliardi di euro, deriva in maniera preponderante da:

- a) emersione e regolazione, attraverso i nuovi apparecchi da intrattenimento legali e controllati (new slot), di un'elevatissima quota di gioco in passato "incanalata" nel circuito illegale dei cosiddetti videopoker, la cui raccolta, stimata in oltre 15miliardi di euro, sfuggiva a ogni controllo ed era gestita prevalentemente dalla criminalità organizzata;
- b) significativo recupero del gioco "nero", o convogliato irregolarmente verso operatori esteri, nel settore delle scommesse sportive ed ippiche, che Aams quantifica in circa 1 miliardo di euro di raccolta;
- c) drastica riduzione delle lotterie e riffe clandestine nonché delle lotterie telematiche irregolari a favore delle lotterie ad estrazione istantanea e del bingo, per una stima di circa 2 miliardi di euro di raccolta.

Inoltre – secondo i Monopoli – «i fatti dimostrerebbero che le politiche italiane non sono né possono essere considerate espansive del gioco come tale, ma esclusivamente del solo gioco sicuro a scapito di quello illegale o irregolare».

Se prima del 2004 il mercato pullulava dei cosiddetti videopoker – macchine che, sia pure autorizzate, per lo più sfuggivano al diretto controllo dell'Amministrazione – l'introduzione delle new slot, pur non risolvendo definitivamente il problema, ha acceso un faro su un business fino ad allora noto solo agli addetti ai lavori.



Ma l'evidenza non comporta necessariamente l'emersione di un sommerso, che pure continua a dare segni di fervida vitalità come dimostrano le tante inchieste avviate dall'Autorità giudiziaria negli ultimi anni.

Sicuramente le annunciate videolotteries – apparecchi gestiti da remoto e non più da singole schede software – apporteranno maggiore stabilità al sistema consentendo quei controlli oggi “a macchia di leopardo”, al contempo facilitando un'analisi comparativa più affidabile.

Allo stesso modo la liberalizzazione delle scommesse sportive e ippiche, soprattutto con riferimento alle previsioni normative, sembra aver sottratto solo in parte quote al mercato nero. All'interesse verso tali tradizionali tipologie di illeciti, si è, poi, aggiunto quello delle organizzazioni criminali alle operazioni di ripulitura del denaro di provenienza illecita.

Operazioni in parte “favorite” anche da disposizioni normative di dubbia comprensione ed applicabilità.

La recente Legge Abruzzo, che contiene provvedimenti anche in materia di gioco, dà facoltà ad Aams di innalzare la soglia di vincita per singolo evento a 50mila euro, mentre una bozza del decreto correttivo della normativa sull'antiriciclaggio, presentato al Consiglio dei Ministri, prevede che tutti gli operatori che svolgono attività di gestione dei giochi “terrestri” debbano procedere all'identificazione e alla verifica dell'identità di ogni cliente per importo superiore a 5.200 euro, senza però specificare se detto limite sia riferito all'importo giocato piuttosto che alla vincita incassata.

Nel tracciare la fisionomia dei reati nel gioco pubblico, è inoltre importante distinguere tra aree di illegalità, che comprendono il gioco clandestino vero e proprio, e aree di illiceità, che racchiudono fenomeni di irregolarità causati, in parte, anche dalle difformità normative esistenti tra le legislazioni dei diversi Paesi membri dell'UE.

La distinzione non è artificiosa, in quanto l'azione di contrasto svolta da Aams e dagli organi giurisdizionali competenti ha fatto emergere essenzialmente sacche di irregolarità dal gioco telematico, ovvero masse di denaro convogliate verso i siti di operatori esteri, muniti di licenze dei rispettivi Paesi d'origine e, dunque, non valide in altri stati, al contempo innescando una modificazione genetica negli apparati criminali, che dimostrano meno interesse per la clandestinità e una maggiore propensione ad investimenti "bianchi" prevalentemente a fini di riciclaggio, anche a causa delle difficoltà e della fragilità del sistema di controllo.

Secondo il panel di concessionari intervistati, la percentuale di fatturato sottratto è compresa tra il 15% e il 20%, pari ad una cifra compresa tra i 4,5 ed i 6,0 miliardi di euro.

In occasione di alcuni recenti bandi di gara per l'assegnazione di nuovi diritti di gioco, sono state riscontrate anomalie evidenti nelle offerte per l'aggiudicazione di punti vendita, per i quali sono state investite cifre "fuori mercato".

Le 14 offerte più alte in assoluto sono arrivate da società di persone e non di capitali.

Grazie all'ausilio di un griglia parametrica calibrata sugli aspetti territoriali (numero di abitanti e loro propensione al gioco) e sui trend di crescita del comparto, è stato possibile osservare che alcuni investimenti in determinate città sono risultati assolutamente privi di "senso economico".

Ferma restando l'importanza della repressione del gioco illegale, appare pertanto difficile considerare il rapporto tra legale e illegale all'interno di una semplice e unica logica di tipo aritmetico-sottrattiva, ove all'aumento del primo dovrebbe corrispondere la diminuzione del secondo.

.In ultima analisi, la preoccupazione primaria del legislatore sembra più quella di traghettare un'attività sensibile quale è il gioco d'alea verso sponde più tracciabili e controllabili (leggi il web) al fine di scongiurare evasioni tributarie e assicurare quindi un congruo gettito all'erario (tavola 5).

Tuttavia non vi è dubbio che una regolamentazione chiara, definita e coerente possa costituire il baluardo più efficace contro le degenerazioni e le perversioni del sistema e rappresentare un modello di sviluppo per tutto il settore produttivo del "leisure" del Paese.

<b>Tavola 5 - Il quadro fenomenologico: alcuni fatti e... alcuni dati</b>	
<b>FENOMENI</b>	<b>DATI</b>
<b>ILLEGALITA' PURA</b>	
Scommesse su eventi parasportivi (corse clandestine di automobili, moto, cavalli)	n.d.
Combattimenti tra animali	1,0 miliardi di euro <sup>3</sup>
Manomissione schede software degli apparecchi elettronici (Video poker; slot-machine; schede hardware)	2.995 sequestr <sup>4</sup>
<b>ILLICEITA'</b>	
Gioco on line offerto da operatori esteri con licenza non italiana	1,0 miliardi di euro <sup>5</sup>
<b>EVASIONE</b>	
Slot scollegate dal sistema centrale di controllo	n.d.
<b>RICICLAGGIO</b>	
Offerte anomale per l'acquisto di concessioni per la gestione dei punti vendita	n.d.
<b>VULNERABILITA' DEL SISTEMA</b>	
Utilizzo di prestanomi nell'uso dei conti gioco on-line	-
Titolo al portatore nel betting terrestre, con possibilità di riciclaggio	-

<sup>3</sup> LAV:Rapporto Zoomafia 2009

<sup>4</sup> Polizia dei giochi e delle scommesse: 2004-2008

<sup>5</sup> Stime Aamas

## **5.La criticità del settore: il gioco patologico**

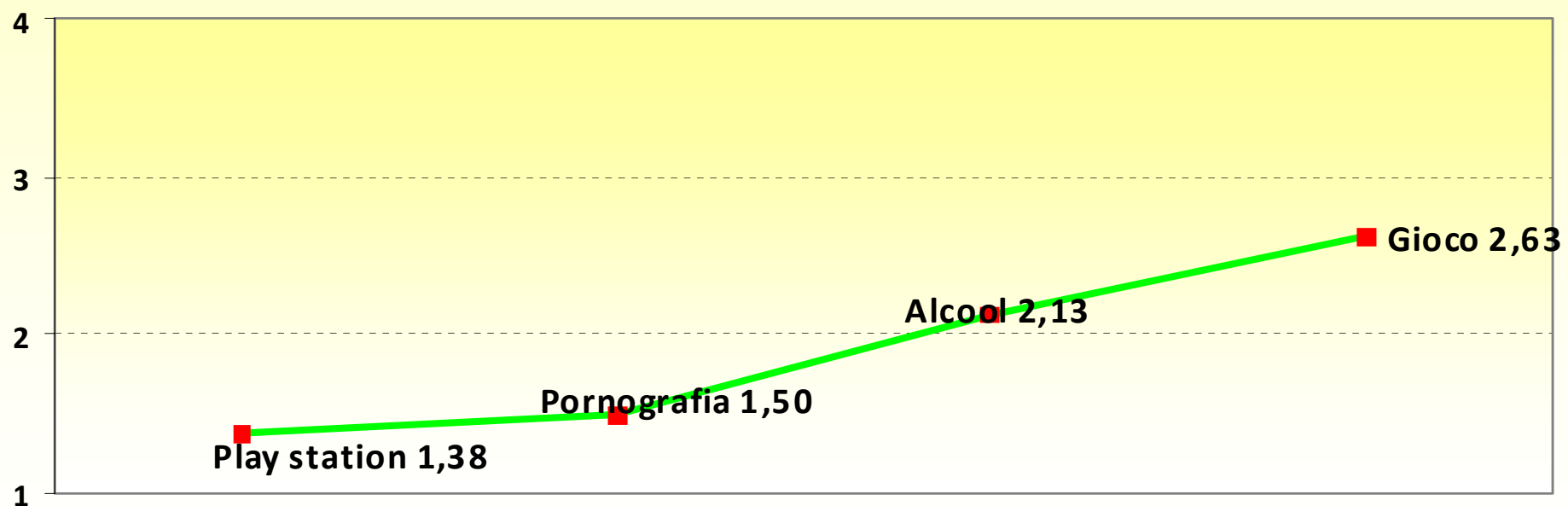
Il sondaggio realizzato presso le principali associazioni terapeutiche specializzate prevalentemente nel recupero di soggetti con comportamenti di gioco ossessivo -compulsivi (nell'ultimo triennio hanno trattato complessivamente oltre 3.500 casi), dimostra che esiste un rischio di passaggio da un atteggiamento misurato e ludico ad un altro problematico se non patologico.

L'indagine, integrata anche da un ulteriore sondaggio realizzato attraverso un panel di psicoterapeuti e psicologi familiari, evidenzia alcune significative tendenze sia sui fenomeni compulsivi in generale che nello specifico relativo al gioco.

I disturbi ossessivo-compulsivi del resto sono studiati da anni e non sono insorti solo di recente. Appare chiaro che la possibilità di "sfogare" le proprie "nevrosi coatte" possa essere oggi indirizzata su molteplici aree della società contemporanea: dallo shopping ad internet, dal gioco ai telefoni cellulari, passando attraverso comportamenti socialmente meno evidenti (le manie dell'ordine, la paura ossessiva di chi controlla innumerevoli volte la chiusura del gas o della porta di casa).

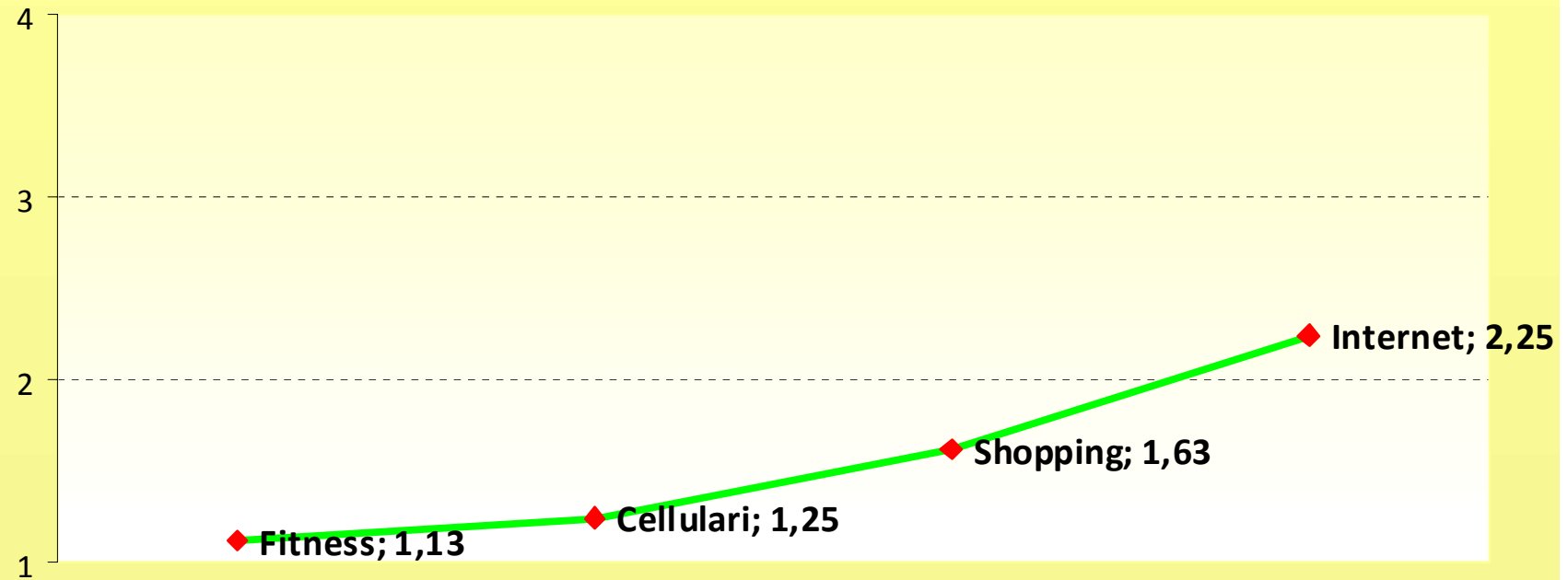
Separando le "nuove" dalle "tradizionali" compulsioni "gioco" e "internet" sembrano avere un trend crescente nell'ultimo biennio (graff. 6 e 7).

**Graf. 6- Trend delle patologie compulsive tradizionali (ultimo biennio)  
scala da 1=crescita moderata a 4 =forte crescita**



Fonte: Censis Servizi 2009

**Graf. 7 - Trend delle nuove patologie compulsive (ultimo biennio)**  
scala da 1 = crescita moderata a 4 = forte crescita



Fonte: Censis Servizi 2009

Va sottolineato che il dato sul gioco può essere influenzato dal ruolo specifico delle associazioni intervistate proprio in virtù della loro specifica area di competenza. Infatti, il panel composto da psicoterapeuti e psicologi – attivi su un fronte più ampio di patologie sociali connesse ai fenomeni ossessivo-compulsivi – disegna una differente gerarchia di problematiche sociali relativi ai fenomeni compulsivi dove internet, pornografia ed alimentazione risultano, nell'ordine, i segmenti che in un futuro prossimo potrebbero causare un maggiore allarme sociale. Il gioco risulta al quarto posto (tavola 6).

**Tavola. 6 – Gerarchia dei segmenti compulsivi a maggior impatto sociale  
nel giudizio del Panel degli psicoterapeuti e psicologi familiari**

1 – INTERNET

---

2 – PORNOGRAFIA

---

3 – ALIMENTAZIONE

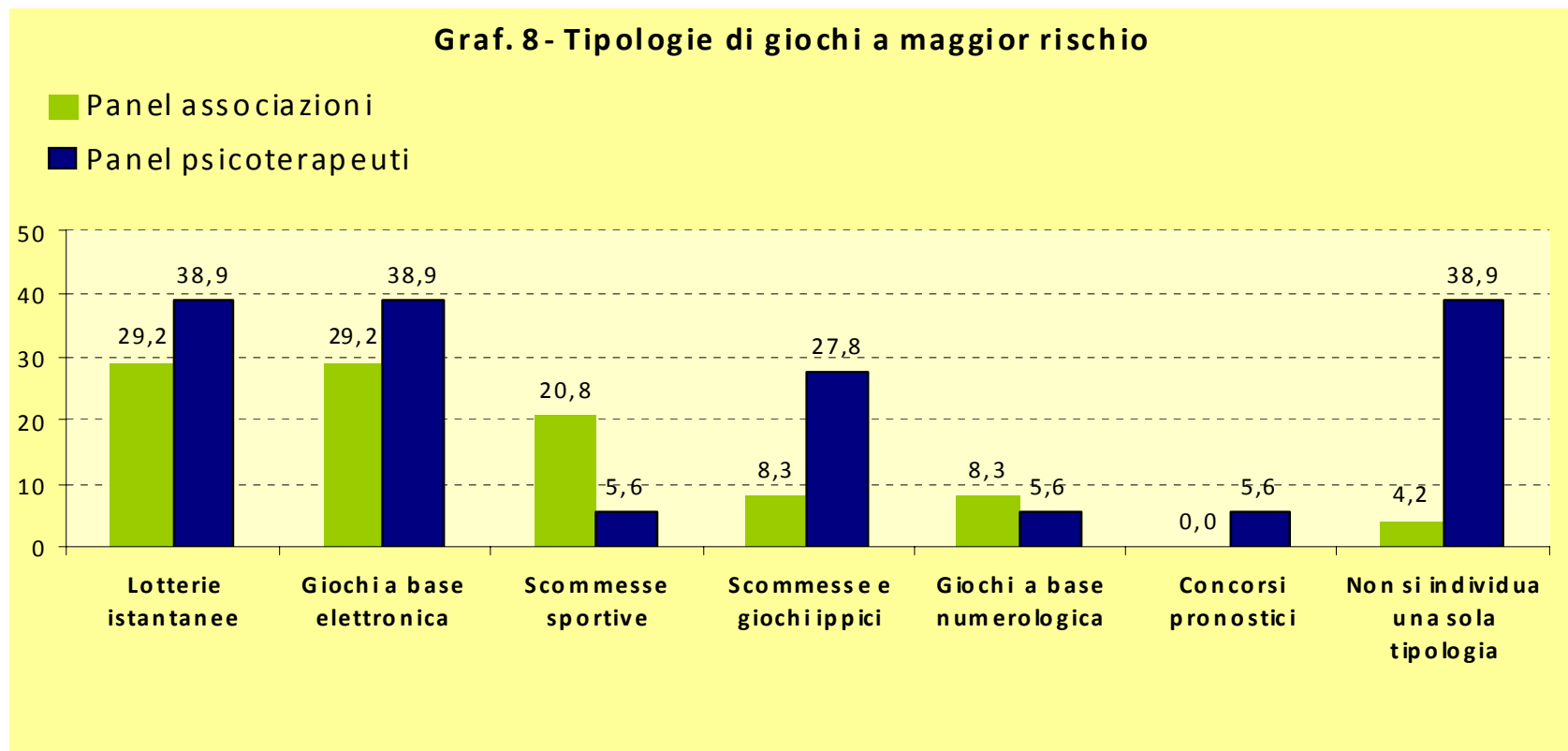
---

4 - GIOCO

Fonte: Censis Servizi 2009



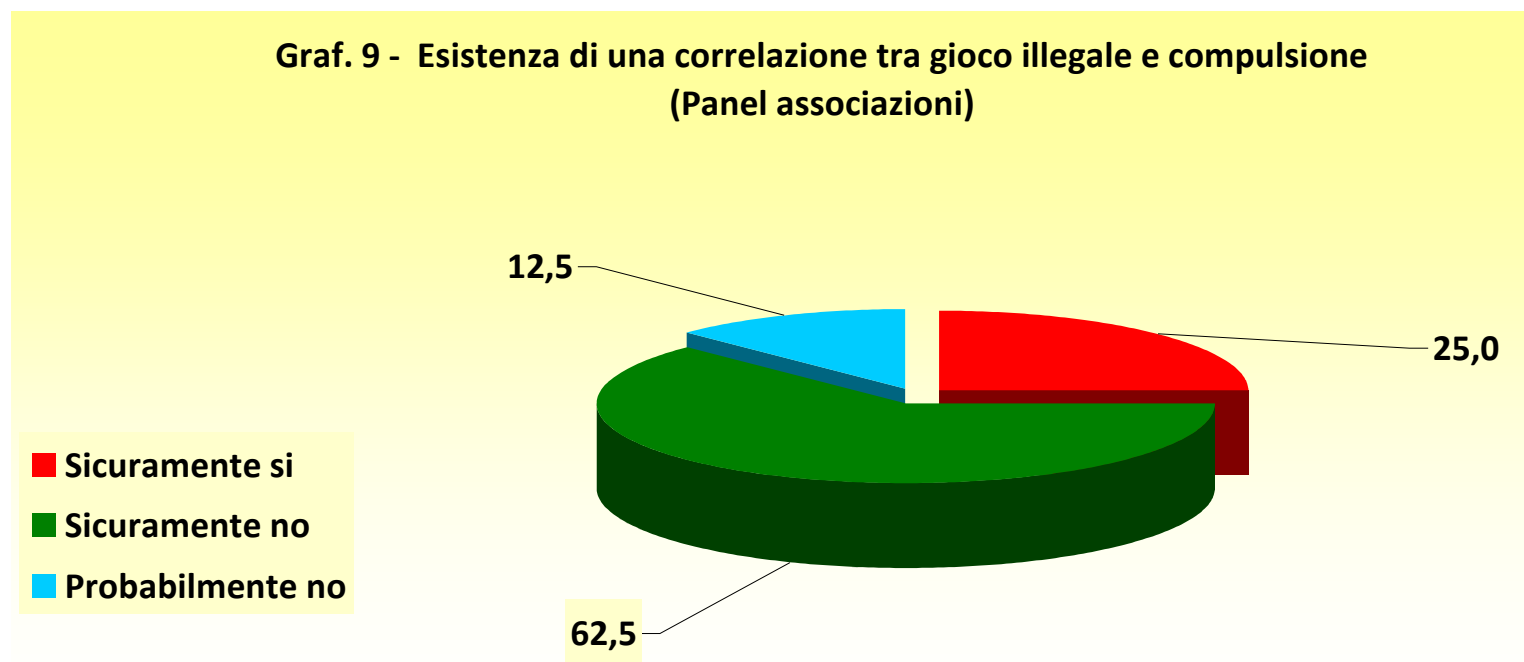
I giochi giudicati più a rischio di provocare comportamenti patologici sembrano essere quelli in cui è maggiore la possibilità di reiterare la giocata, senza soluzione di continuità come le lotterie istantanee ed i giochi elettronici (graf.8). La coazione a ripetere del gesto, la possibilità di non frapporre barriere temporali tra un momento di gioco ed un altro costituiscono certamente dei fattori di rischio maggiori rispetto ad altre tipologie di gioco con ritmi e rituali differenti.



Fonte: Censis Servizi 2009

Su questo specifico item dell'indagine, si rilevano alcune differenze: Lotterie istantanee e Slot sono indicate ai primi posti ma il Panel degli psicoterapeuti, in percentuale pari a quelle fatte registrare per le prime due categorie, dichiara che non è possibile individuare una sola tipologia di gioco poiché la maggioranza dei giocatori compulsivi sceglie un mix di giochi.

La maggioranza degli esperti delle associazioni dichiara che non sembra esserci una correlazione tra il gioco illegale e i fenomeni compulsivi mentre 1 intervistato su 4 individua l'area della illegalità come acqua di coltura per i giocatori ludopatici (graf. 9).



Fonte: Censis Servizi 2009

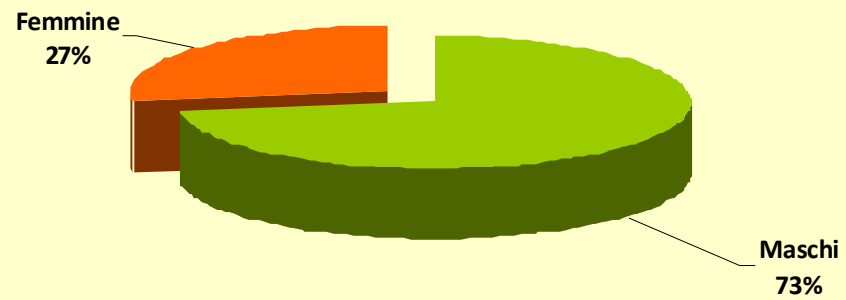
E' chiaro che il consumatore compulsivo non sempre farà arbitraggio tra le modalità di erogazione del prodotto (lecito vs. illecito) ma mentre le organizzazioni che sovrintendono al gioco illegale (si pensi alle organizzazioni mafiose o camorristiche che in alcune aree del Paese organizzano il gioco illegale anche attraverso manifestazioni irricevibili da parte della società civile come le lotte tra cani) hanno tutto l'interesse per spingere i giocatori verso un consumo di gioco irrazionale, i concessionari pubblici potrebbero e dovrebbero mettere in campo precisi strumenti di contenimento dei fenomeni compulsivi in una logica – non sempre promossa adeguatamente – di responsabilità sociale d'impresa.

Probabilmente anche in virtù di ciò, l'attuale regolamentazione pubblica del settore dei giochi viene giudicata – sempre nel giudizio delle associazioni specializzate – non propriamente adeguata

L'identikit del giocatore compulsivo medio – sulla base dei casi trattati sia dalle associazioni che dai terapisti familiari – appare piuttosto delineato: in prevalenza maschio, tra i 35 ed i 54 anni, ha un titolo di studio medio-basso e un'occupazione prevalentemente di tipo impiegatizio (graff. 10-13)

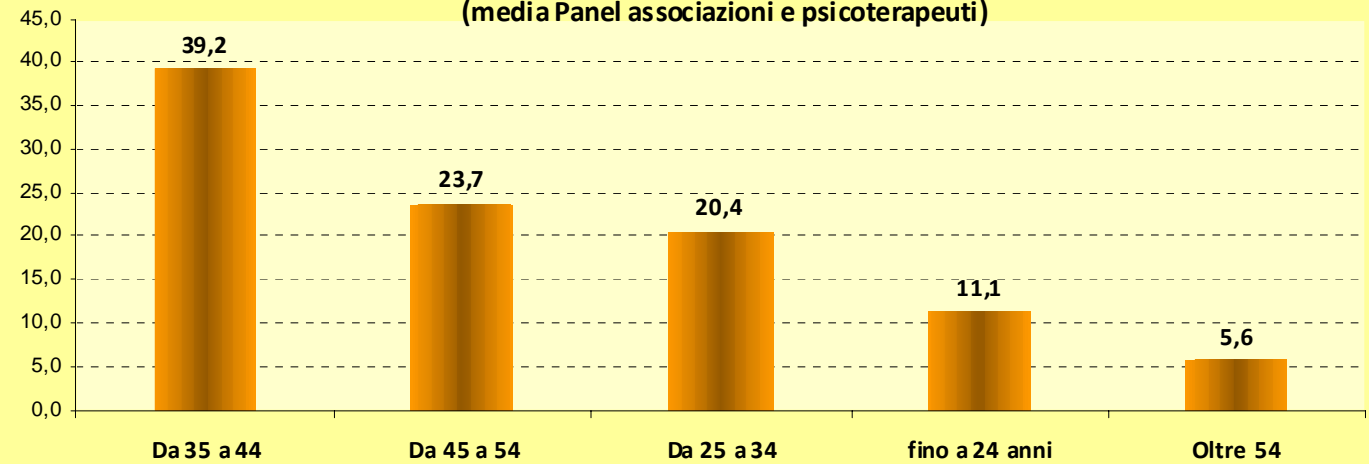
.

**Graf. 10- Profilo dei ludopatici per genere  
(media Panel associazioni e psicoterapeuti)**

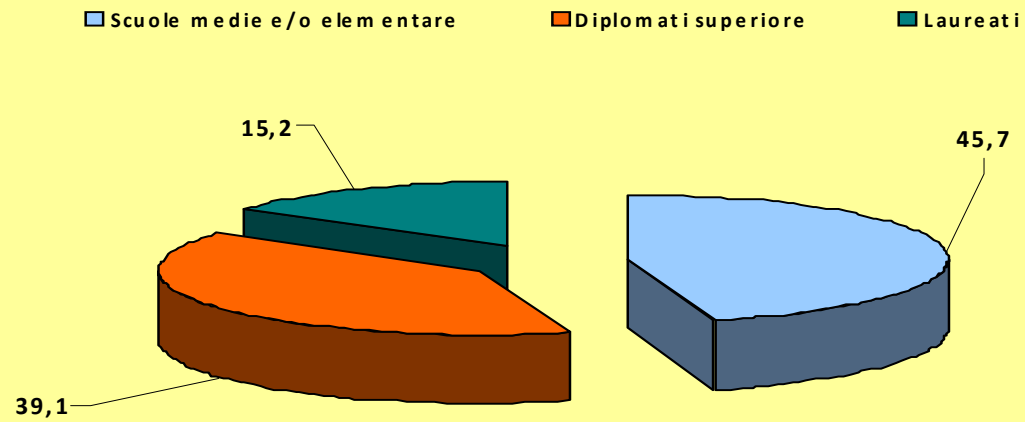


Fonte: Censis Servizi, 2009

**Graf. 11- Profilo dei ludopatici per età  
(media Panel associazioni e psicoterapeuti)**

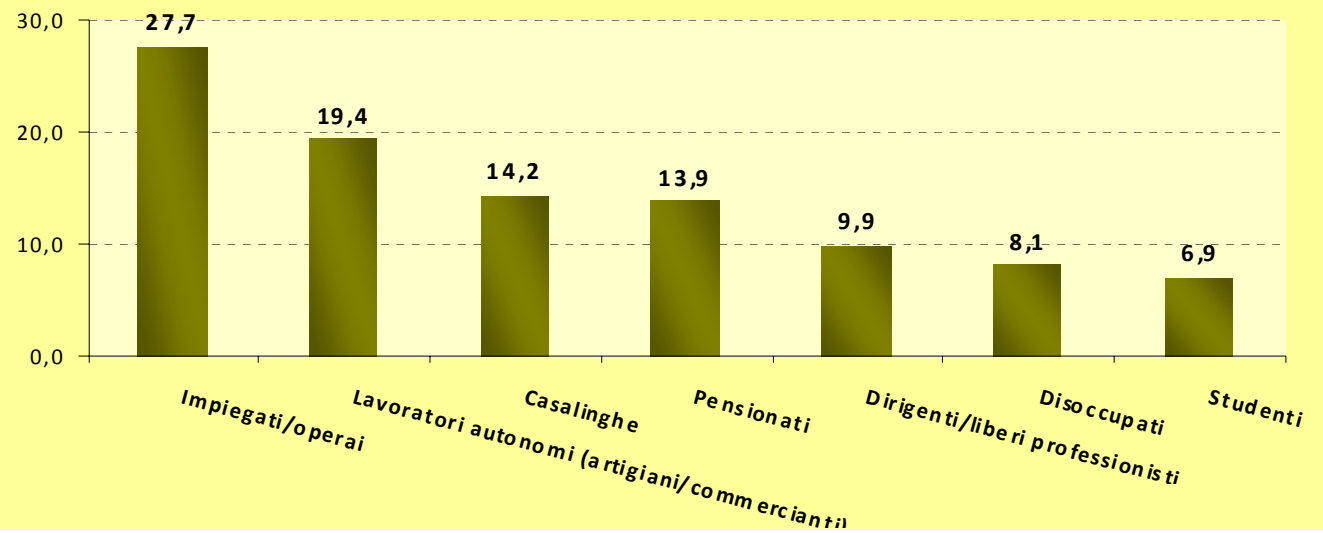


**Graf. 12- Profilo dei ludopatici per titolo di studio  
(media Panel associazioni e psicoterapeuti)**



Fonte: Censis Servizi, 2009

**Graf. 13- Profilo dei ludopatici per condizione professionale  
(media Panel associazioni e psicoterapeuti)**

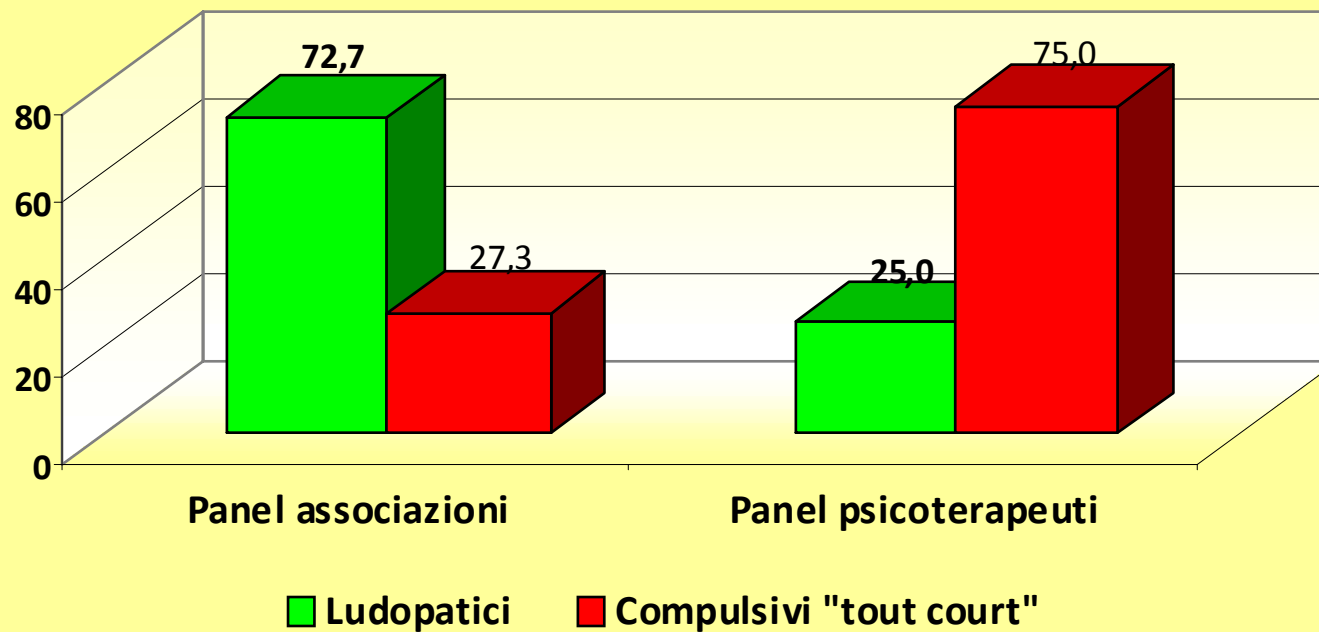


Questo tipo di profilo, come già accennato nella premessa del rapporto, induce ad essere ottimisti sul futuro contrasto o limitazione del fenomeno.

I giovani, oggi poco più di un decimo dei casi osservati, con opportune azioni di educational e l'impegno degli operatori del settore, possono essere tenuti fuori dal rischio, almeno quello del gioco compulsivo.

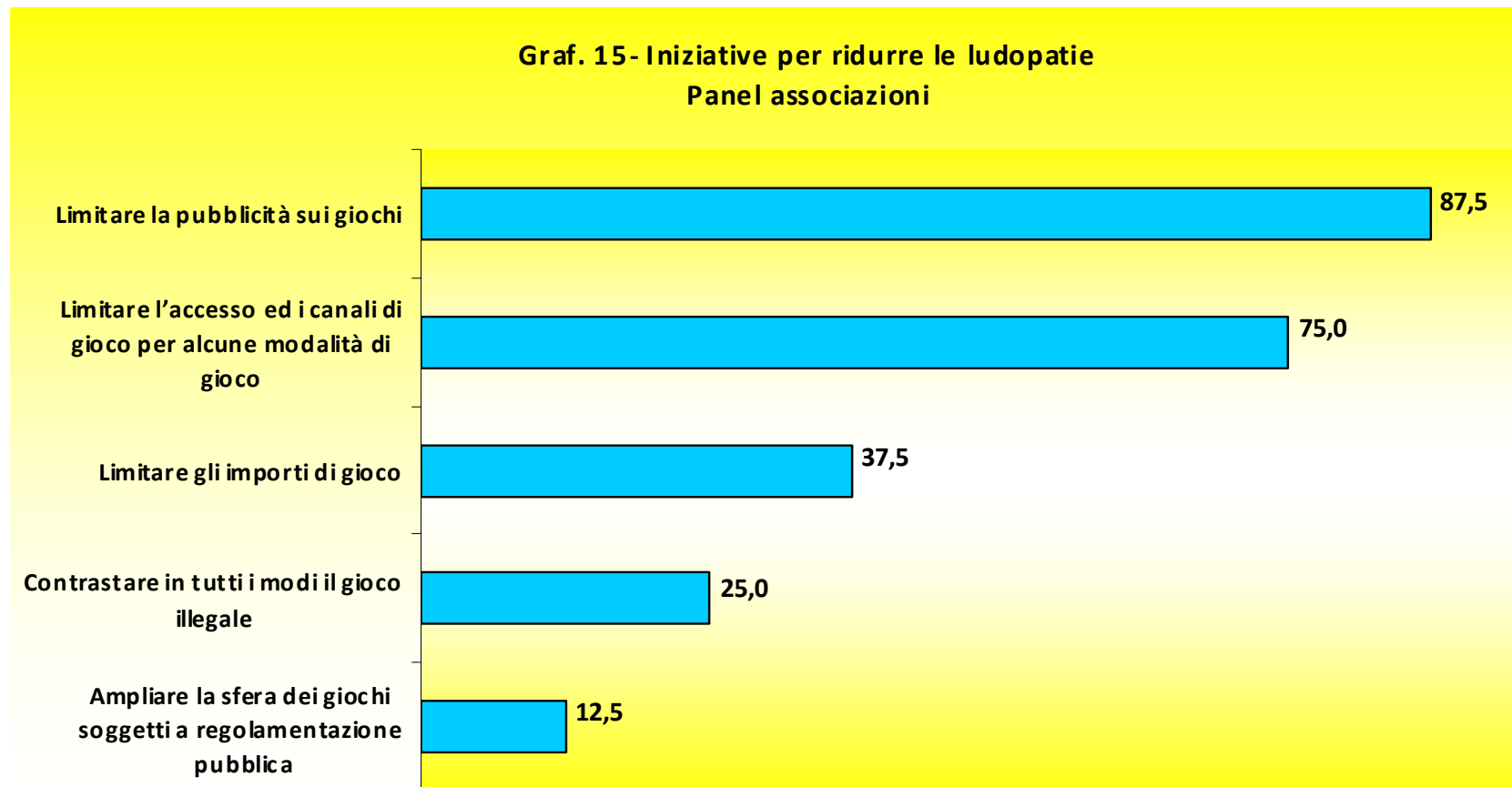
La differenza più rilevante fatta registrare dai due Panel consiste – e non appare un fattore secondario – nel giudizio complessivo relativo allo “status” di giocatore patologico da un punto di vista clinico: per le associazioni la maggioranza dei giocatori svilupperebbe una pulsione compulsiva proprio in funzione del gioco che, viceversa, è visto dagli psicoterapeuti familiari un “mezzo” della compulsione comunque insita nel soggetto affetto da sindromi ossessive (graf. 14).

**Graf. 14 - Casi trattati: ludopatici e compulsivi "tout court"**  
**Panel a confronto**



Fonte: Censis Servizi 2009

Limitare la pubblicità sui giochi e limitare l'accesso ed i canali di gioco per alcune tipologie di consumo dei prodotti (internet, telefono, giochi elettronici), sono le proposte che meglio potrebbero – sempre secondo gli esperti intervistati – risultare efficaci per la limitazione del fenomeno (graf. 15)



Fonte: Censis Servizi 2009



*Si ringrazia per la collaborazione:*

- *AAMS*
- *Accademia della Famiglia*
- *Agipronews*
- *Confindustria Servizi Innovativi*
- *FIPE – CONFCOMMERCIO*
- *Polizia dei Giochi e delle Scommesse*
- *SOGEI*