

Quaderni per l'economia

Nomisma



Illustrazione: Emiliano Ponzi

Quaderni per l'economia

Numero 4

24 marzo 2009

Giorgio De Rita

Silvia Zucconi

Paolo Bono

Martina Marzorati

Il gioco in Italia: un mercato ad alto impatto sociale

Il gioco, quando è esperienza dell'individuo verso il mondo del reale, confronto competitivo anche aspro con altri o immaginazione che sa darsi concretezza, costituisce una base fondante la crescita umana, la formazione della propensione alla vita collettiva.

In alcuni casi il gioco si esercita attraverso la scommessa, se non l'azzardo, la sfida alla sorte, la misura o il calcolo di una probabilità, l'inseguimento di una vincita alla lotteria che la ragione sa "quasi" impossibile. In molti giochi la vincita è "pagata" in modi anche molto diversi, a volte in denaro.

Il filo che guida dalle parole del gioco a quello dell'azzardo per vincere dei soldi è dunque molto lungo e finemente intrecciato. Il gioco di per sé stesso non implica il pagamento da parte di un "banco" di un premio in denaro, anzi spesso non è così.

Negli ultimi anni, viceversa, il gioco è diventato quasi sinonimo di scommessa, di azzardo, di attesa di una somma di denaro. Per attrarre nuovi giocatori si moltiplicano poi i giochi che permettono di vincere somme sempre più spesso così ampie da cambiare radicalmente la vita dei pochi fortunati: dai pacchi televisivi ai premi multimilionari del superenalotto, dai gratta e vinci alle megavincite del poker sportivo.

Anche il gioco d'azzardo è antico ma porta con sé dimensioni di rischio esponenzialmente proporzionali ai volumi giocati ed inversamente proporzionali alla qualità degli attori coinvolti e, particolarmente, alla capacità delle Istituzioni di sottrarre giocatori e gioco al mercato illegale, prevenire le potenziali devianze dei giocatori, favorire la dimensione educativa e ricreativa della scommessa e dell'azzardo.

L'Osservatorio Gioco & Giovani è stato voluto da Nomisma per affrontare il rapporto tra gioco d'azzardo e mondo giovanile, nelle sue dinamiche economiche, sociali, tecnologiche e regolatorie che ne caratterizzano assetti e, soprattutto, prospettive. E, almeno come auspicio per il futuro, come strumento di base nella conoscenza se non altro delle variabili economiche di un fenomeno che per molti versi caratterizza lo sviluppo della persona o, nei casi di patologie da gioco, rischia di minarne le possibilità di crescita.

Il gioco (di qui in avanti per semplicità riferito a quello che comporta perdita e vincita di soldi), è una forma di consumo o, più in generale un segmento delle attività economiche, e come tale offre al ricercatore numerose e interessanti piste interpretative. Piste tanto più significative in un quadro, quale è quello attuale, di profonda metamorfosi degli assetti e di preoccupazione delle prospettive economiche.



La straordinaria e continuata crescita dei volumi di gioco raccolti dagli operatori, la concentrazione in poche mani delle decisioni del e sul mercato, la caratterizzazione di alcune fasce di consumo, la diversificazione dei palinsesti delle scommesse e delle tipologie di gioco, la liberalizzazione del mercato e l'ingresso di grandi attori esteri, il progressivo incremento nell'utilizzo di mezzi tecnologici (dalla televisione a internet, dai telefonini alla rete di slot machine), la significativa pressione pubblicitaria ed il connesso ruolo dei mezzi di informazione ne sono solo alcuni esempi.

Stupisce quindi, ed apre ulteriori interrogativi, la scarsa attenzione che alle scommesse e ai molti giochi con vincita in denaro, viene dedicata ai diversi livelli del dibattito pubblico. Circa 28 milioni di giocatori, una raccolta che sfiora il 3% del Pil, un tasso di crescita delle sole giocate alle "macchinette" superiore al 15% nell'ultimo anno, l'introduzione del poker on line, la sostanziale impossibilità a governare in modo efficace le scommesse via internet appaiono infatti, ciascuno e presi nel loro complesso, argomenti degni di miglior nota e di maggiore attenzione di quanto fin qui non sembra esser loro riservata.

Nomisma con l'Osservatorio Gioco & Giovani cerca di contribuire a cogliere entrambi gli obiettivi: esplorare alcune delle piste interpretative possibili e sollecitare un più acceso e approfondito dibattito scegliendo come chiavi di lettura (tra le molte possibili!) del mercato del gioco tanto la sua dimensione economica, soprattutto in prospettiva, quanto la capacità degli operatori e del regolatore pubblico di migliorare il tessuto culturale sui temi del gioco nella convinzione che è solo la conoscenza dei comportamenti individuali e collettivi e delle loro implicazioni che può garantire un minimo di tenuta sociale di fronte ad un quadro di rischi che va rapidamente allargandosi, specie per i primi giovani.

Riteniamo infatti che ci sia da parte nostra e da parte dell'opinione pubblica il dovere di monitorare per capire in quale modo e con quali dimensioni il fenomeno delle scommesse e del gioco evolve e quali siano le linee di confine che separano la parte positiva del gioco da quella problematica.

Questo quarto numero dei Quaderni per l'economia raccoglie i primi risultati del lavoro di ricerca che Nomisma sta conducendo sul tema del gioco da diversi mesi e che attualmente si sviluppa lungo tre filoni: l'atteggiamento verso il gioco degli italiani specie dei più giovani; le dinamiche economiche e le specificità territoriali dei diversi segmenti di gioco, l'attenzione degli operatori verso la trasparenza e la completezza delle informazioni messe a disposizione dell'opinione pubblica.

Tre filoni di ricerca complessivi che tuttavia sono strettamente intrecciati e correlati tra loro e che aprono numerosi ed ulteriori interrogativi ai quali non è certo facile trovare risposte esaurienti ma che è comunque bene ricordare e sottolineare.

Ad esempio se la percezione diffusa di una crisi economica profonda e non facilmente superabile funziona da argine alla crescita dei volumi di gioco o, al contrario, la favorisca. O, ancora, se l'aver quasi raggiunto i 50 miliardi di euro di raccolta significhi aver "tagliato fuori" il mercato illegale delle scommesse o viceversa molto resti ancora da fare. Se la pubblicità e la comunicazione sia neutra o meno rispetto ai rischi da dipendenza. Se le Istituzioni, a cominciare dalla scuola, siano o meno pronte alle nuove sfide che si vanno profilando.

Nomisma si rende conto della complessità della materia del gioco e della difficoltà a dar conto delle tante variabili che incidono sulle dinamiche di gioco più avanti poste in evidenza, ci preme non tanto dare delle risposte ma per il momento almeno porci e sollecitare delle domande.



I comportamenti di gioco degli italiani

L'approfondimento sull'approccio al gioco degli italiani e sui relativi comportamenti assume un rilievo sempre maggiore in un contesto in cui cresce in maniera costante il ruolo economico del mondo dei giochi pubblici.

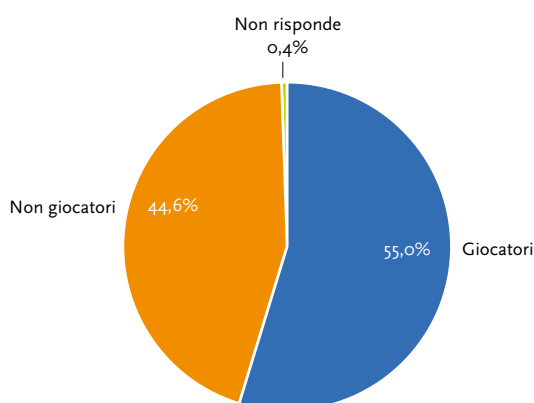
Comprendere i comportamenti di gioco significa individuare alcune caratteristiche del mercato che la semplice analisi delle dimensioni complessive lascerebbe in penombra.

Nel 2008, 28 milioni di italiani hanno tentato la fortuna almeno una volta

Nel 2008, 28 milioni di italiani hanno avuto almeno un'occasione di gioco. Il gioco non sembra essere solo una voce di consumo sporadica; l'11,6% degli italiani dichiara di giocare una volta a settimana e l'1,4% ogni giorno o quasi. Oltre 6 milioni e mezzo di italiani giocano quindi almeno una volta a settimana; per oltre 700 mila persone il gioco è una componente irrinunciabile del proprio quotidiano.

Più del 22% degli italiani ha sperimentato più di una tipologia di gioco; oltre 13 milioni di italiani ne praticano addirittura più di 3. Una così ampia propensione al gioco rende il mercato italiano uno dei più floridi di tutto il mondo. Questi sono i risultati più significativi che fotografano i principali comportamenti di consumo degli italiani emersi dall'indagine realizzata nel 2008 dall'Osservatorio Gioco & Giovani su un campione rappresentativo di italiani¹.

Figura 1. I giocatori in Italia (2008)

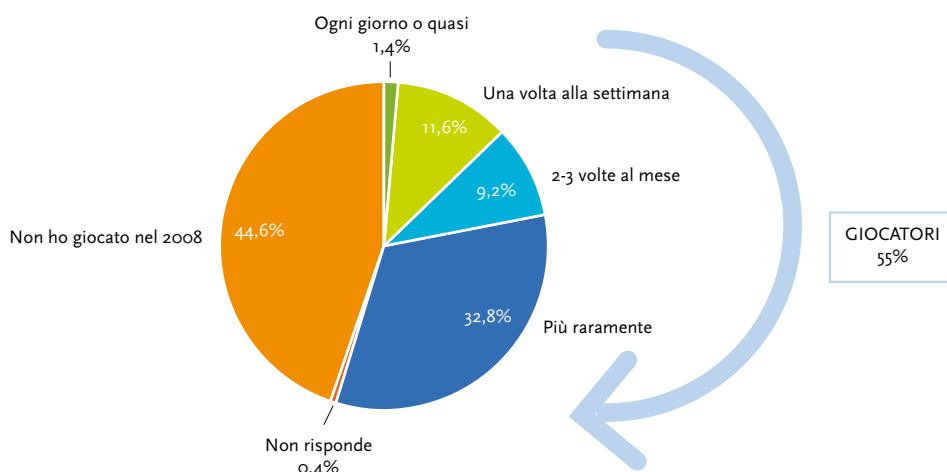


Fonte: indagine Demetra-Osservatorio Gioco & Giovani – Nomisma.

¹ Indagine realizzata da Demetra (www.opinioni.net) su un campione rappresentativo della popolazione italiana di età superiore a 15 anni. Il margine massimo di errore al livello fiduciario del 95% è pari a 4%.



Figura 2. La frequenza di gioco
(2008)



Fonte: indagine Demetra-Osservatorio Gioco & Giovani – Nomisma.

Lotto e lotterie si confermano i giochi più 'attrattivi'.

Il 28% degli italiani – cioè più di 14 milioni di persone – nel 2008 ha giocato almeno una volta al Lotto. Anche Superenalotto e Gratta & Vinci sono giochi di grande diffusione. Sono oltre 11 milioni gli italiani che hanno cercato di indovinare il 6, mentre hanno tentato la fortuna delle Lotterie istantanee più di 10 milioni di persone. Anche le Lotterie nazionali riscuotono un buon successo rappresentando nel 2008 un'occasione di gioco per 5,5 milioni di italiani. In forte calo l'affezione nei confronti dei concorsi a pronostico che rappresentano un'occasione di gioco per poco più di 2 milioni di italiani. Anche le scommesse sportive hanno un bacino di utenza analogo (2,7 milioni), con dimensioni che nel tempo si stanno ampliando. Proprio in relazione alle scommesse sportive, è importante considerare la profonda trasformazione nella fruizione dovuta ai nuovi canali di partecipazione proposti dalla rete.

Tavola 1. I giochi più "popolari"
(2008, valori in milioni)

SEGMENTI DI GIOCO	NUMERO DI GIOCATORI IN ITALIA (MILIONI DI ITALIANI)
Lotto	14,4
Superenalotto	11,6
Lotterie istantanee – Gratta & Vinci	10,1
Lotterie nazionali	5,5
Scommesse sportive	2,7
Concorsi a pronostico (totocalcio, totogol, totip ...)	2,3

Fonte: indagine Demetra-Osservatorio Gioco & Giovani – Nomisma.

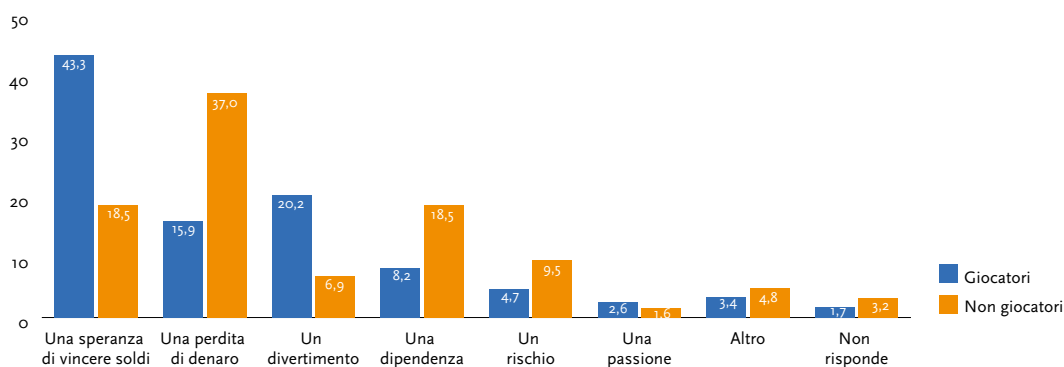


Nel 2008, il 2,8% degli italiani (1,4 milioni) ha effettuato scommesse *on line*; ciò implica che quasi uno scommettitore su due utilizza internet per realizzare le proprie puntate. L'impiego del *web* – rendendo più agevoli le comunicazioni – non solo ha inciso sui comportamenti dei giocatori, ma ha anche contribuito ad allargare il bacino d'utenza.

**Il gioco fra
speranza di vincere,
divertimento, perdita di
denaro e dipendenza**

Le caratteristiche peculiari di ogni gioco (modalità di partecipazione, tempi e luoghi di fruizione etc.) possono in parte spiegare il maggior o minor successo dei singoli segmenti; tuttavia per comprendere meglio la diffusione e il significato del gioco come fenomeno sociale è importante analizzare le motivazioni che vi sottendono. I giochi con vincita in denaro sono caratterizzati infatti da diverse dimensioni, alcune con una connotazione positiva (divertimento, passione, speranza di poter cambiare la propria situazione economica con una spesa limitata), altre negativa (rischio, dipendenza, perdita di denaro). Il significato attribuito al gioco assume contorni profondamente discordanti in funzione della fruizione (giocatori/non giocatori).

Figura 3. Giocare è ...
(2008, prima risposta in ordine di priorità)



Fonte: indagine Demetra-Osservatorio Gioco & Giovani – Nomisma.

Tra i giocatori la speranza di vincere denaro è la motivazione preponderante. Oltre il 43% dei giocatori individua nella possibilità di veder mutata la propria condizione economica con una spesa modica il principale stimolo a giocare. Una prospettiva così allettante costituisce la ragione principale per tentare almeno una volta la fortuna. Occorre tuttavia esaminare il gioco anche in relazione alla dimensione ludica a cui spesso è abbinato.

Il gioco infatti può essere un'espressione secondaria di interessi, *hobby* e passioni e può coincidere con la partecipazione ad eventi collettivi e aggregativi, come per i giochi legati a manifestazioni sportive; inoltre – anche all'interno



di piccole comunità e gruppi di riferimento – può divenire un rituale socializzante. A conferma di ciò, il 20% dei giocatori identifica il gioco con ‘divertimento’.

Anche tra i giocatori emergono connotazioni negative: il 16% vede il gioco soprattutto come fattore di perdita di denaro. Preoccupante è la quota di giocatori che ritiene il gioco una dipendenza (8,2%); questo significa che oltre due milioni di italiani vivono il gioco come una dipendenza. Tale preoccupazione assume ulteriore enfasi se si considera che quasi il 5% dei giocatori vede il gioco come un rischio, uno strumento che se non correttamente gestito può trasformarsi in dipendenza.

Chi non gioca ha una posizione ancor più critica. Il gioco è ‘perdita di denaro’ per il 37% degli italiani che non giocano. L’aspetto ludico è decisamente in secondo piano: solo il 7% pensa che il gioco sia soprattutto divertimento mentre il 2% pensa che sia una passione. L’accezione negativa è quindi nettamente dominante; ciò nonostante la possibilità e l’aspettativa di una vincita in denaro rimane un aspetto connotato al gioco anche per il 18,5% di chi non gioca.

Una informazione pubblica poco attenta alle implicazioni negative del gioco

Poiché rischio e dipendenza sono connotazioni che ricorrono sia tra chi gioca che tra chi non gioca, non si può trascurare la percezione degli italiani rispetto alla disponibilità di informazioni adeguate sul gioco e le sue possibili implicazioni negative.

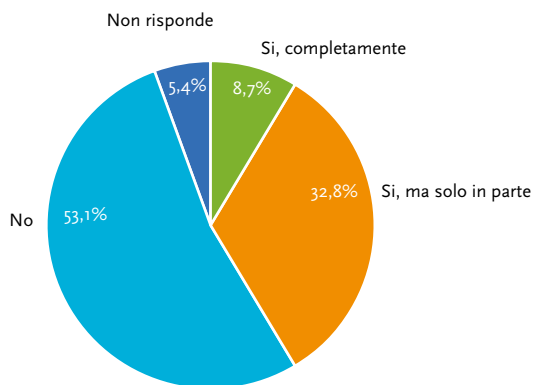
Il 53% degli italiani ritiene che l’informazione sia assolutamente carente soprattutto in relazione al possibile rischio di dipendenza da gioco. La necessità di sensibilizzare l’opinione pubblica in realtà è molto più ampia poiché occorre considerare che un ulteriore 32,8% ritiene che vi sia comunque inadeguatezza sull’informazione attualmente a disposizione.

Gli italiani che richiedono più informazione sui rischi connessi al gioco sono quindi l’86%. A questo proposito, a dispetto del differente approccio motivazionale al gioco tra utenti e non-utenti, la preoccupazione è condivisa: l’informazione è gravemente carente sia per il 53,6% dei giocatori che per il 52,9% dei non giocatori.

La stragrande maggioranza degli italiani è concorde nel ritenere l’opera di sensibilizzazione condotta sinora insufficiente, rendendo così difficile il contributo alla prevenzione e al mantenimento della sola dimensione ludica del gioco. La richiesta di misure a tutela dei soggetti che giocano, soprattutto se più esposti a questo genere di rischi, è chiara e deve passare innanzitutto per una maggiore e più corretta informazione.



Figura 4. Sul rischio di dipendenza da gioco ritiene di avere tutte le informazioni necessarie? (2008)



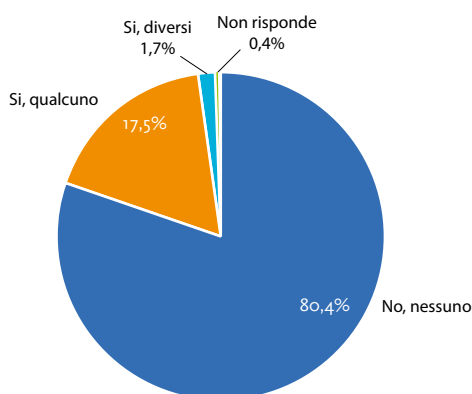
Fonte: indagine Demetra-Osservatorio Gioco & Giovani – Nomisma.

Difficoltà economiche legate al gioco una realtà tutt'altro che marginale

Sempre in considerazione dei potenziali rischi connessi al gioco è indicativo che il 19,1% dell'opinione pubblica dichiara di conoscere, tra amici e conoscenti, chi si è ritrovato in situazioni di grave difficoltà economica a causa del gioco.

Ciò pare confermare la diffusione del fenomeno, che non sembra possa essere circoscrivibile alla ristretta cerchia degli *habitué*, dal momento che quasi un italiano su cinque conosce situazioni di grave disagio economico e sociale imputabile al gioco.

Figura 5. Tra i suoi parenti, amici, conoscenti ci sono persone che si sono rovinate con il gioco? (2008)



Fonte: indagine Demetra-Osservatorio Gioco & Giovani – Nomisma.

La protezione dei più giovani rispetto ai rischi del gioco deve essere una delle principali priorità.

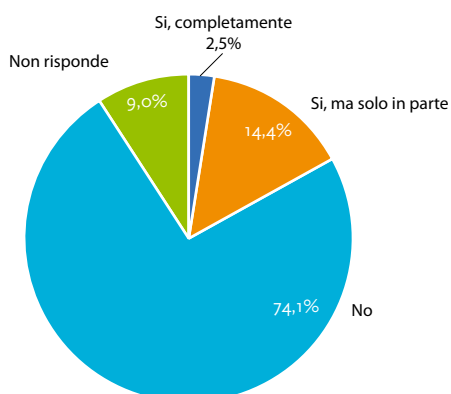


I più giovani sono troppo esposti al rischio di dipendenza

È opinione diffusa che gli operatori del gioco non abbiano predisposto meccanismi di tutela adeguati: il 74,1% degli italiani ha un giudizio negativo del sistema e ritiene l'azione degli operatori del settore non adeguata o comunque caratterizzata da strumenti poco efficaci.

La crescente disponibilità di modalità e luoghi alternativi ove accedere e prendere parte ai giochi con vincita in denaro, se da un lato agevola ed amplia la partecipazione, può rendere anche più difficile il controllo delle normative proprio rispetto ai limiti d'età. L'opinione giudica decisamente fragile il sistema di verifica e tutela del rischio in una delle categorie che potrebbero essere più esposte.

Figura 6. Secondo Lei, gli operatori del gioco hanno predisposto sufficienti tutele per evitare la dipendenza da gioco tra i giovani?
(2008)



Fonte: indagine Demetra-Osservatorio Gioco & Giovani – Nomisma.

Il gioco è una delle preoccupazione degli italiani per i più giovani

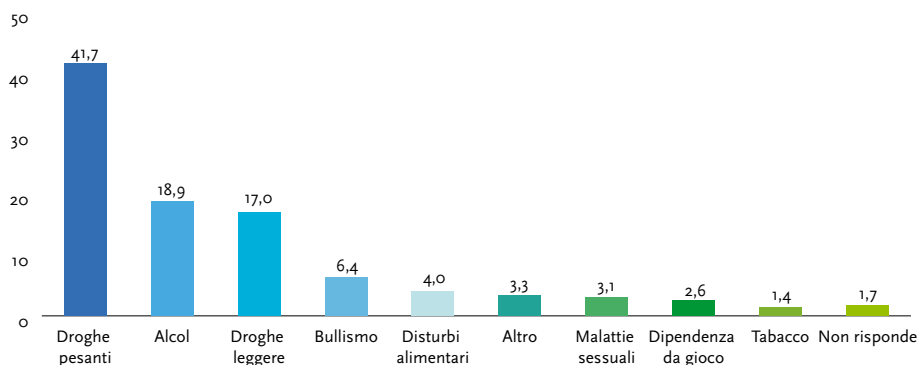
La dimensione problematica del gioco rispetto ai giovani va esaminata anche in relazione ad altre questioni: occorre non solo valutare quanto l'opinione pubblica percepisca la negatività ma anche comprendere il grado dell'urgenza di adozione di meccanismi di informazione e prevenzione adeguati.

La preoccupazione maggiore, come lecito attendersi, è legata a droghe ed alcol. Sono soprattutto le droghe pesanti, segnalate dal 41,7% dell'opinione pubblica italiana, ad essere ritenute le principali problematiche giovanili, a cui occorre aggiungere anche le droghe leggere (17,0%) e l'alcol (18,9%). Seguono il *mobbing* dell'età evolutiva (6,4%) e i disturbi alimentari (4,0%).

Non è banale comunque che già oggi la dipendenza da gioco sia ritenuta il più grave pericolo per i giovani dal 2,6% degli italiani. Tuttavia, considerando l'insieme delle citazioni la dipendenza da gioco sale al 6,8%.



Figura 7. Secondo Lei, per i giovani d'oggi quali sono i pericoli più grandi?
(2008, prima risposta in ordine di priorità)



Fonte: indagine Demetra-Osservatorio Gioco & Giovani – Nomisma.

I numeri del gioco in Italia: cosa è accaduto negli ultimi anni?

La comprensione delle dinamiche del mercato dei giochi pubblici deve forzatamente includere l'analisi della sua rilevanza economica. In Italia, in particolare, l'industria del gioco ha acquisito un rilievo sempre maggiore, grazie ad un fatturato in continua espansione. Il 2008 per il comparto dei giochi è stato un anno estremamente positivo: il valore dell'intero settore è aumentato di quasi il 13%, raggiungendo 47,5 miliardi di euro di raccolta.

Tavola 2. Raccolta per segmenti di gioco

(2007 e 2008, valori in milioni di euro e percentuali)

SEGMENTI DI GIOCO	RACCOLTA		VAR. 2007-08 %	COMPOSIZIONE 2008 %
	2007 (MILIONI DI EURO)	2008 (MILIONI DI EURO)		
New Slot	18.827	21.685	15,2%	45,6%
Gratta & Vinci	7.870	9.178	16,6%	19,3%
Lotto	6.177	5.852	-5,3%	12,3%
Scommesse sportive	2.591	3.909	50,9%	8,2%
Superenalotto	1.940	2.509	29,3%	5,3%
Giochi a base ippica	2.748	2.272	-17,3%	4,8%
Bingo	1.726	1.636	-5,2%	3,4%
Totocalcio, Totogol, Ilg, Big Match	234	175	-25,2%	0,4%
Lotterie	85	97	14,1%	0,2%
Giochi di abilità on line	0	242*	n.d.	0,5%
Totale raccolta	42.198	47.555	12,8%	100,0%

* da settembre 2008.

Fonte: Osservatorio Gioco & Giovani – Nomisma su dati Aams.

La raccolta nel 2008 ha raggiunto i 47,5 miliardi di euro

Il maggior contributo alla raccolta proviene dalle *New Slot*, che da sole contribuiscono per più del 45% al totale degli incassi del gioco. Rispetto al 2007, il segmento degli apparecchi da intrattenimento con vincita in denaro è cresciuto del 15,2%, per un valore complessivo di quasi 21,7 miliardi di euro, una



cifra impressionante considerato che nel 2006 gli incassi ammontavano a 15,4 miliardi. Il forte sviluppo nasce dal 2003 quando la nuova regolamentazione di questa tipologia di gioco ha permesso l'emersione delle giocate; la crescita 2003-2008 è stata così esponenziale (+5.809%).

Gratta & Vinci e Lotto si confermano gli altri due segmenti di gioco più rilevanti.

Il Gratta & Vinci ha raccolto nel 2008 più di 9 miliardi di euro (19,3%). La crescita del Gratta & Vinci (+16,6% rispetto al 2007) conferma i risultati degli anni precedenti e la predilezione degli italiani per questo gioco, favorita da una formula accattivante e veloce. Il Gratta & Vinci nel 2006 presentava una raccolta di 3,9 miliardi; in soli due anni gli incassi del settore sono più che raddoppiati.

Il Lotto si conferma al terzo posto, con 5,8 miliardi di euro; tuttavia, a dispetto di un buon risultato in termini di raccolta (contribuisce per il 12,3%), si è registrata una decisa contrazione rispetto allo scorso anno (-5,3%), *trend* che prosegue ormai da qualche anno, considerando che dal 2003 al 2008 il Lotto ha registrato una flessione del 15,7%.

**Scommesse sportive:
un segmento in forte
ascesa**

Tra le tipologie di gioco in ascesa, vi sono invece le scommesse sportive, che solo rispetto al 2007 segnalano un incremento del 50,9%, e il Superenalotto con un sorprendente +29,3%. La spesa per le scommesse sportive a fine 2008 ha sfiorato i 4 miliardi (8,2% sul totale), ovvero 1,3 miliardi di euro in più rispetto allo scorso anno, anche grazie allo sviluppo della modalità *on line*.

Il risultato estremamente positivo del Superenalotto è invece merito soprattutto del montepremi di oltre 100 milioni di euro raggiunto nel mese di ottobre, del *jackpot* di ripartenza pari a 20 milioni e del successivo interesse che ne è scaturito.

**Superenalotto:
un inatteso risultato**

Smentendo infatti tutte le previsioni – nei primi 6 mesi del 2008 il valore delle giocate era arrivato solo a 908 milioni di euro, con una diminuzione tendenziale di circa il 12,5% rispetto allo stesso periodo del 2007 – il Superenalotto ha chiuso l'anno con una raccolta di 2,5 miliardi.

Anche le Lotterie concludono il 2008 con segno positivo (+14,1%), per un ammontare di 97 milioni di euro.

Tra i giochi in flessione, i concorsi a pronostico sono i più penalizzati, con un calo della raccolta rispetto al 2007 maggiore del 25%. Totocalcio, Totogol, Il9 e Big Match segnano così il passo con incassi pari a 175 milioni di euro (0,4% sul totale).

Anche i giochi a base ippica, con una raccolta di 2,3 miliardi di euro, perdono terreno; solo nel 2007 le scommesse sportive (+50,9%) e quelle ippiche



(-17,3%) erano segmenti di analoghe dimensioni ma il 2008 ha ulteriormente enfatizzato le differenti dinamiche dei due segmenti.

Giochi a base ippica e concorsi a pronostico: il calo non si arresta

La crisi dell'ippica non è fatto nuovo, dal 2003 ad oggi infatti ha perso ben il 23,3% destando più di una preoccupazione, tanto da essere oggetto lo scorso novembre di un provvedimento approvato dal Parlamento, che prevede un parziale re-investimento delle entrate provenienti dal settore degli apparecchi nell'ippica, una decisione seguita alle proteste dei lavoratori del settore ed alla conseguente sospensione delle corse, che si è protratta per più di un mese tra ottobre e novembre 2008.

Il Bingo, che già nel 2007 aveva segnato una leggera diminuzione (-1,7%), peggiora significativamente, registrando un ulteriore calo (-5,2%); in termini assoluti, il segmento è stato penalizzato dal mancato rinnovo delle concessioni agli operatori, tanto che a novembre 2008 delle 289 sale aperte nel 2007 ne rimanevano solo 212 (gli ultimi dati parlano però di una nuova crescita del numero: +6,6% pari a 226). Di fatto la raccolta media per sala è rimasta stabile se non cresciuta.

Il 2008 ha registrato la comparsa di una grande novità nelle tipologie di gioco. Da settembre sono attivi, tra il ventaglio dei giochi legali, il *Poker on line* e gli altri *skill game*.

I primi dati settembre-dicembre 2008 hanno registrato un interesse impressionante che ha generato un volume di gioco pari a 242 milioni di euro, raccolta addirittura superiore a quella dei giochi a pronostico per l'intero anno e che in soli quattro mesi rappresenta lo 0,5% del totale del settore. Ulteriori conferme del grande potenziale del settore arrivano anche dai primi numeri disponibili per il 2009; il *poker on line*, infatti, nel gennaio del 2009 ha incamerato giocate per 139,4 milioni di euro, con un incremento del 44,9% rispetto a dicembre 2008.

2009: quali prospettive per il settore dei giochi pubblici?

I dati di gennaio annunciano un mercato in continua crescita anche per il 2009. La raccolta di gennaio 2009 ha infatti raggiunto 4,5 miliardi di euro, confermando dinamiche di crescita per tutti i segmenti di gioco, anche per quelli che nel 2008 avevano segnalato alcune debolezze (concorsi a pronostico *in primis*).

Sono i giochi di abilità *on line* a mostrare la migliore *performance* con una crescita superiore al 70% rispetto alla raccolta media mensile registrata nel 2008. Anche le lotterie, soprattutto grazie al Gratta & Vinci e agli ottimi risultati della Lotteria Italia (18,5 milioni di tagliandi venduti), crescono (+19,7%). Le *New Slot* sono una nuova conferma (+15,3%), con una raccolta pari a 2 miliardi di euro.



Tavola 3. Raccolta per segmenti di gioco

(gennaio 2009, valori in milioni di euro e percentuali)

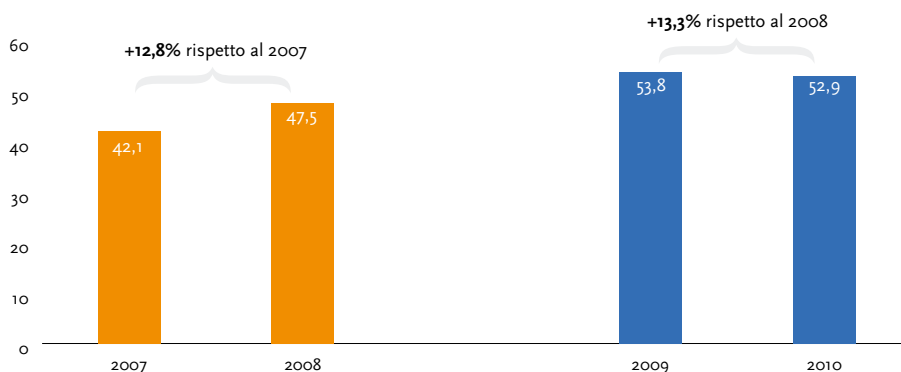
	GENNAIO 2009 (MILIONI DI EURO)	COMPOSIZIONE %	VAR. RISPETTO ALLA RACCOLTA MEDIA MENSILE 2008 %
New Slot	2.004	44%	15,3%
Lotterie (differite e istantanee)	925	20%	19,7%
Lotto	521	12%	6,9%
Giochi a base sportiva	358	8%	5,3%
Superenalotto	231	5%	10,6%
Giochi a base ippica	193	4%	2,3%
Bingo	147	3%	8,4%
Giochi di abilità on line	142	3%	74,9%
Totale raccolta	4.523	100%	14,4%

Fonte: Osservatorio Gioco & Giovani – Nomisma su dati Aams.

L'Osservatorio Gioco & Giovani – Nomisma stima che nel 2009 la raccolta raggiungerà 53,8 miliardi di euro (+13,3% rispetto al 2008), grazie al vero *boom* delle scommesse sportive e dei giochi di abilità *on line*, oltre alle conferme dei segmenti più importanti (*New Slot* e *Gratta & Vinci* soprattutto).

Nel 2010 il mercato consoliderà le sue dimensioni raggiungendo 52,9 miliardi di euro di raccolta, segnando un lieve rallentamento per via della contrazione dei consumi dopo l'*exploit* 2009 e di un riassorbimento interno tra i diversi segmenti di gioco.

Figura 8. La raccolta dei giochi pubblici: le previsioni per il 2009 e il 2010 (miliardi di euro)



Fonte: Osservatorio Gioco & Giovani – Nomisma.



Il ruolo del gioco nell'economia italiana

Fin qui ci siamo interrogati sul valore assoluto dell'industria dei giochi, ma quale è il peso del comparto sull'economia italiana? Uno dei parametri più appropriati per compiere questa misurazione è il rapporto tra raccolta, ovvero il valore di tutte le giocate, e il Prodotto Interno Lordo; tale *ratio* permette di analizzare la spesa per gioco in relazione alle differenti caratteristiche sociali ed economiche di un territorio.

Tavola 4. La classifica delle regioni italiane per incidenza della raccolta da gioco sul Pil

(2007, milioni di euro e valori percentuali)

REGIONI	RACCOLTA (MILIONI DI EURO)	PIL (MILIONI DI EURO)	RACCOLTA/PIL %
Campania	4.243.223	95.949.700	4,4%
Abruzzo	1.125.510	27.764.600	4,1%
Puglia	2.567.394	68.976.400	3,7%
Molise	208.680	6.067.600	3,4%
Sicilia	2.932.364	85.317.900	3,4%
Sardegna	1.078.353	33.823.200	3,2%
Liguria	1.278.932	41.336.900	3,1%
Marche	1.151.484	40.311.800	2,9%
Umbria	604.292	21.489.900	2,8%
Calabria	902.714	33.248.300	2,7%
Lazio	4.627.424	173.371.200	2,7%
Lombardia	8.387.104	321.627.300	2,6%
Basilicata	277.682	10.802.600	2,6%
Toscana	2.537.108	102.606.700	2,5%
Emilia Romagna	3.296.157	133.945.400	2,5%
Piemonte	2.828.418	123.229.500	2,3%
Valle d'Aosta	90.365	4.288.200	2,1%
Friuli Venezia Giulia	714.973	34.740.200	2,1%
Trentino Alto Adige	601.672	31.098.600	1,9%
Veneto	2.740.443	144.565.300	1,9%
Nord-Ovest	12.584.819	490.481.900	2,6%
Nord-Est	7.353.245	344.349.500	2,1%
Centro	8.920.308	337.779.600	2,6%
Sud	9.325.203	242.809.200	3,8%
Isole	4.010.717	119.141.100	3,4%
ITALIA	42.194.292	1.534.561.300	2,7%

Fonte: Osservatorio Gioco & Giovani – Nomisma su dati Unioncamere – Istituto Tagliacarne ed Agicos.



**Campania, Abruzzo e
Puglia: le tre regioni
con il peso sul Pil più alto**

Se le stime dell'Istat per il Pil dovessero essere confermate, il rapporto tra Raccolta e Pil si attesterebbe comunque per il 2008 intorno al 3,01%. E' chiaro quindi quale forza economica rivesta questo settore all'interno del paese. La tavola 4 riporta i dati a livello regionale; la tabella 4 mostra invece la graduatoria dell'incidenza per ciascun segmento di gioco sul valore della produzione di beni e servizi delle economie a livello locale.

La regione in cui il 'peso' del gioco sull'economia regionale è più alto è la Campania: tale indicatore è pari a 4,4%, seguono Abruzzo (4,1%) e Puglia (3,7%). Lombardia e Lazio, pur essendo le due regioni dove la spesa per gioco è maggiore in termini assoluti (circa 8,3 miliardi di euro e 4,6 miliardi di euro rispettivamente), il valore raccolta/Pil è rispettivamente pari al 2,6% e al 2,7%. Tra le regioni in cui invece la rilevanza del gioco sull'economia regionale è minore vi sono Veneto (1,9%), Trentino Alto Adige (1,9%) e Friuli Venezia Giulia (2,1%).

Il Nord-Est sembra quindi essere il territorio dove la spesa per il gioco ha una rilevanza minore (2,1%). Al contrario le prime quattro posizioni sono occupate da regioni del Sud (Campania, Abruzzo, Puglia e Molise), seguite dalle due isole, Sicilia e Sardegna.

Più nel dettaglio è possibile esaminare quanto ogni singolo segmento di gioco pesi sul Pil regionale.

Il dato più evidente è quello delle *New Slot*, che nella quasi totalità delle regioni costituiscono la quota più rilevante sul Pil rispetto alle altre tipologie di gioco. Il contributo delle *New Slot* all'economia è rilevante soprattutto in Molise (1,93%), Abruzzo (1,86%), Umbria (1,59%) e Sardegna (1,59%). Solo in Sicilia e in Puglia le *New Slot* hanno un apporto inferiore a quello delle Lotterie istantanee.

Nel complesso è però il Nord-Ovest l'area in cui il mercato delle *New Slot* ha dimensioni maggiori, pari all' 1,34%; nelle Isole invece il settore raggiunge solo lo 0,95%, valore al di sotto della media, 1,2%, e anche inferiore alla quota riportata nel Nord-Est (1,16%).

Gratta & Vinci e Lotto si confermano giochi il cui contributo all'economia regionale è significativo.

Nel 2007, Puglia (1,36%), Sicilia (1,14%) e Campania (0,92%) sono le regioni con il più alto "peso" delle lotterie istantanee sull'economia locale; in tutti e tre i contesti il valore della raccolta corrisponde a circa un punto di Pil. Sempre queste tre regioni detengono il primato per quanto riguarda il Lotto; il valore delle giocate in relazione al Prodotto Interno Lordo è pari allo 0,75% in Campania, allo 0,66% in Sicilia e allo 0,57% in Puglia.

I giochi a base sportiva e ippica hanno invece un andamento più eterogeneo da regione a regione.

**E' il Nord Ovest l'area
in cui le New Slot hanno
l'incidenza maggiore**



Dato interessante è quello della Toscana (0,46%), dove questa tipologia di gioco ha un peso maggiore di Lotto (0,3%) e Lotterie istantanee (0,39%), ed è seconda solo alle *New Slot*.

Tavola 5. La classifica delle regioni italiane per incidenza della raccolta da gioco sul Pil: analisi dei singoli segmenti di gioco (2007, valori percentuali)

REGIONI	NEW SLOT	RACCOLTA/PIL (%)					TOTALE GIOCHI
		LOTTERIE Istantanee	LOTTO	GIOCHI A BASE SPORTIVA E IPPICA	SUPERENALOTTO	ALTRI GIOCHI	
Campania	1,40%	0,92%	0,75%	0,86%	0,20%	0,27%	4,4%
Abruzzo	1,86%	0,90%	0,55%	0,44%	0,16%	0,14%	4,1%
Puglia	0,93%	1,36%	0,57%	0,53%	0,19%	0,14%	3,7%
Molise	1,93%	0,45%	0,47%	0,33%	0,14%	0,12%	3,4%
Sicilia	0,69%	1,14%	0,66%	0,49%	0,15%	0,31%	3,4%
Sardegna	1,59%	0,69%	0,49%	0,17%	0,19%	0,06%	3,2%
Liguria	1,50%	0,42%	0,50%	0,44%	0,13%	0,10%	3,1%
Marche	1,46%	0,46%	0,40%	0,35%	0,12%	0,07%	2,9%
Umbria	1,59%	0,43%	0,36%	0,27%	0,11%	0,05%	2,8%
Calabria	1,08%	0,60%	0,47%	0,32%	0,19%	0,06%	2,7%
Lazio	1,04%	0,52%	0,37%	0,45%	0,14%	0,15%	2,7%
Lombardia	1,40%	0,37%	0,34%	0,32%	0,11%	0,07%	2,6%
Basilicata	1,03%	0,71%	0,34%	0,32%	0,15%	0,02%	2,6%
Toscana	1,15%	0,39%	0,30%	0,46%	0,11%	0,06%	2,5%
Emilia Romagna	1,28%	0,36%	0,33%	0,28%	0,10%	0,11%	2,5%
Piemonte	1,15%	0,31%	0,37%	0,25%	0,10%	0,12%	2,3%
Valle d'Aosta	1,19%	0,41%	0,30%	0,11%	0,09%	0,01%	2,1%
Friuli Venezia Giulia	1,18%	0,21%	0,33%	0,15%	0,13%	0,06%	2,1%
Trentino Alto Adige	1,22%	0,22%	0,21%	0,16%	0,08%	0,04%	1,9%
Veneto	1,04%	0,27%	0,29%	0,15%	0,09%	0,06%	1,9%
Nord-Ovest	1,34%	0,36%	0,36%	0,31%	0,11%	0,09%	2,6%
Nord-Est	1,16%	0,29%	0,30%	0,20%	0,10%	0,08%	2,1%
Centro	1,16%	0,47%	0,35%	0,43%	0,13%	0,10%	2,6%
Sud	1,27%	0,98%	0,61%	0,61%	0,19%	0,18%	3,8%
Isole	0,95%	1,01%	0,61%	0,40%	0,16%	0,24%	3,4%
ITALIA	1,20%	0,50%	0,40%	0,40%	0,10%	0,10%	2,7%

Fonte: Osservatorio Gioco & Giovani – Nomisma su dati Unioncamere – Istituto Tagliacarne ed Agicos.



Quanto ci guadagna lo Stato?

Nel 2008, a fronte di una raccolta di oltre 47 miliardi di euro, 7,7 miliardi di euro sono destinati all'Erario (al netto delle concessioni), quasi 600 milioni in più rispetto al 2007. Se si considera il quinquennio 2003-2008, le entrate provenienti dal settore gioco sono cresciute del 121%, in termini assoluti 4,2 miliardi in più rispetto al 2003. Tale risultato però è dovuto all'espansione del mercato e non alla crescita del prelievo; la tassazione media è passata dal 22,6% della raccolta nel 2003 al 16,3% nel 2008, con una riduzione ulteriore dello 0,8% rispetto al 2007.

La minor imposizione fiscale è investita a favore dell'incremento delle vincite dei giocatori, che nel 2008 hanno superato il 68% della raccolta complessiva. La tassazione sui giochi è una materia piuttosto complessa, poiché ogni singolo segmento di gioco ha percentuali di prelievo differenti e al suo interno possono esserci ulteriori differenze; ad esempio le *New Slot* hanno diverse quote per ogni tipologia di gioco.

Tavola 6. Entrate erariali per segmento di gioco
(2003-2008, milioni di euro e valori percentuali)

SEGMENTI DI GIOCO	2003	2004	2005	2006	2007	2008	VAR. 2003-08	COMPOSIZIONE 2008
	(MILIONI DI EURO)						%	%
New Slot	33	513	1.514	2.072	2.250	2.594	7.760,6%	33,5%
Lotterie	114	219	426	891	1.526	1.659	1.355,3%	21,4%
Lotto	1.565	4.919	2.425	1.959	1.747	1.565	0%	20,2%
Superenalotto	1.100	976	1.054	1.013	962	1.235	12,3%	15,9%
Bingo	251	308	311	351	345	327	30,3%	4,3%
Giochi a base sportiva	222	199	271	286	230	249	12,2%	3,2%
Giochi a base ippica	220	164	156	145	134	110	-50,0%	1,4%
Giochi di abilità a distanza	0	0	0	0	0	7	n.s.	0,1%
Totale	3.505	7.298	6.157	6.717	7.194	7.746	121,0%	100,0%

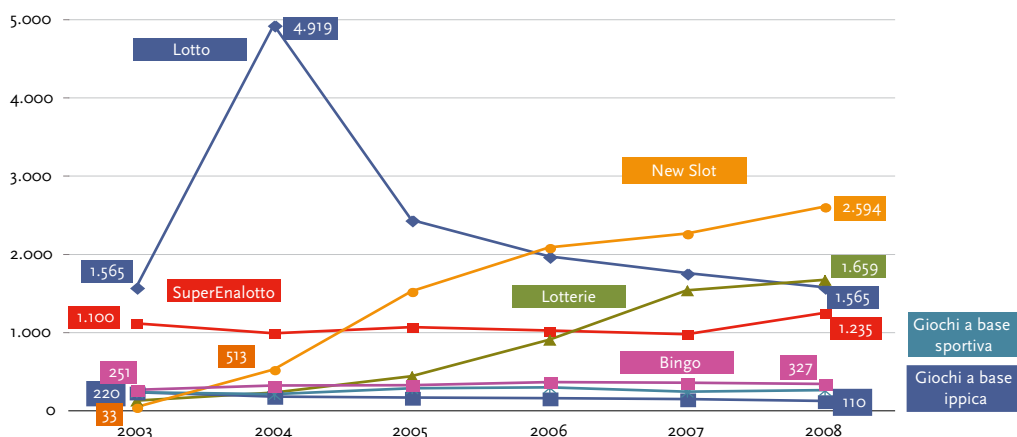
Fonte: Osservatorio Gioco & Giovani – Nomisma su dati Aams.

Le entrate erariali dal 2003 al 2008 sono cresciute del 121%

Ad eccezione dell'ippica, che ha dimezzato gli incassi erariali, tutti i giochi hanno segnato variazioni positive. In particolare le Lotterie registrano un aumento del 1.355%, dovuto soprattutto al successo dei Gratta & Vinci. Basti pensare che nel 2008 le Lotterie istantanee hanno contribuito per una cifra pari a 1.638 milioni di euro (nel 2007 erano 1.506 milioni); tuttavia la quota più significativa delle entrate per lo Stato deriva dal vero e proprio *boom* degli apparecchi da intrattenimento (+7.760% dal 2003).



Figura 9. Entrate erariali per segmento di gioco
(2003-2008, milioni di euro e variazioni percentuali)



Fonte: Osservatorio Gioco & Giovani – Nomisma su dati Aams.

I tre maggiori contribuenti:
New Slot, Lotterie e Lotto

Il Lotto, dopo l'*exploit* del 2004, – anno che ha visto un *record* storico con una raccolta pari a 11,7 miliardi di euro – è poi sceso nuovamente per stabilizzarsi attorno ai livelli del 2003.

Negli ultimi 5 anni, l'apporto del Superenalotto alle casse dello Stato è pro-gredito del 12,3%, soprattutto grazie agli ottimi e inaspettati risultati dello scorso anno, dal momento che il 2007 si era chiuso con "solo" 962 milioni di entrate.

Tavola 7. Entrate e prelievo erariale per tipo di gioco
(2008, milioni di euro e valori percentuali)

TIPI DI GIOCO	ENTRATE	PRELIEVO
	(MILIONI DI EURO)	%
New Slot	2.594	12,0%
Gratta & Vinci	1.638	17,8%
Lotto	1.565	26,7%
Superenalotto	1.235	49,2%
Giochi a base ippica	110	4,8%
Bingo	327	20%
Scommesse sportive	191	4,9%
Totocalcio	55	33,8%
Lotterie	21	21,7%
Big Match	2	19,7%
Giochi di abilità on line	7	2,9%
Totale Entrate	7.746	16,3%

Fonte: Osservatorio Gioco & Giovani – Nomisma su dati Aams.



**Il prelievo erariale:
una materia complessa**

Il prelievo delle *New Slot* è invece materia di discussione: nel novembre 2008 era infatti stata approvata la legge 184/2008, che prevedeva l'aumento del PREU (Prelievo erariale unico) dal 12% al 12,7%; poi nel mese di dicembre la finanziaria 2009 aveva innalzato la tassazione di un ulteriore 0,7%, per una quota del 13,4%. Tuttavia a gennaio 2009 l'imposta è stata nuovamente rivista al ribasso, secondo un sistema di aliquote progressive in base all'incasso fino ad un massimale del 12,6%.

Dal novembre 2008 le aliquote per le scommesse sportive sono scese invece al 2% per le scommesse composte fino a 7 eventi e al 5% per le scommesse con più di 7 eventi. Il segno positivo per l'erario dal settore dei giochi a base sportiva è quindi attribuibile alla crescita del mercato delle scommesse sportive, che ha compensato il progressivo declino dei giochi a pronostico e una bassa incidenza del prelievo.

In termini relativi, il Superenalotto è sicuramente il gioco più redditizio per le casse dello Stato poiché il prelievo è pari al 49,2% della raccolta e anche il Totocalcio ha un prelievo vantaggioso per l'erario (33,8%). La tassazione degli *skill games* (3%) è invece particolarmente favorevole per i concessionari che ritengono una quota pari al 17% e per i giocatori, con un montepremi pari all'80% della raccolta.

In realtà, il contributo all'erario di ogni singolo gioco è dato dall'apporto di due componenti, la raccolta e la percentuale di prelievo. Tenendo conto della combinazione di questi due fattori, il maggior contribuente dell'erario nel 2008 sono chiaramente le *New Slot*, con una quota pari al 33,5% sul totale, seguono Lotterie istantanee (21,2%), Lotto (20%) e Superenalotto (16%). Tra i maggiori contribuenti dello Stato, solo il Lotto riduce l'apporto rispetto al 2007, passando dal 24,3% al 20,3%.

Lotterie differite (0,3%), Totocalcio, Totogol, il9 e Big Match (0,8%) e giochi a base ippica (1,4%) danno un contributo modesto alle casse dello Stato. La quota delle scommesse sportive è pari al 2,5%, un valore ancora limitato ma comunque superiore a quello dell'anno scorso (2,1%), malgrado l'aliquota, massima sia scesa dal 6% al 5%. Ancora un segnale del grande potenziale di questo segmento di giochi.

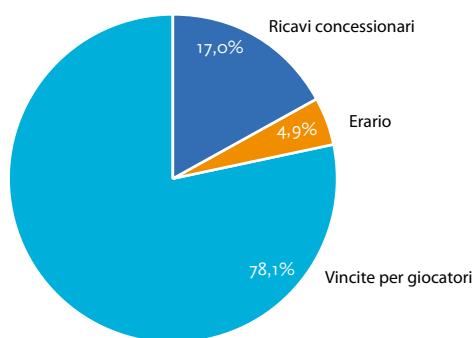
**Scommesse sportive:
un segmento in grande
evoluzione**

Grande attenzione è riservata alle scommesse sportive a quota fissa, che dalla riorganizzazione del mercato stanno registrando aumenti significativi, con una raccolta che a fine 2008 ha raggiunto i 3,9 miliardi di euro. Anche i Monopoli di Stato hanno dedicato all'analisi del *betting* uno speciale approfondimento; in particolare l'Aams sottolinea come la realizzazione della nuova rete concessionaria, promossa dalla legge 248/2006, abbia avuto il merito di ricondurre alla legalità buona parte delle puntate che precedentemente avveniva nel mercato irregolare o non regolamentato; inoltre la bassa tassazione



ha incoraggiato gli operatori a mantenere quote competitive con quelle del mercato europeo ed al contempo ha promosso la partecipazione degli operatori stranieri. Tutti questi interventi di ristrutturazione, unitamente all'ampliamento del palinsesto dell'offerta di gioco e ad una quota di *payout* che si mantiene attorno al 78%, stanno contribuendo alla impressionante crescita del settore, che nel mese di gennaio 2009 ha segnato un'ulteriore progressione rispetto al gennaio 2008 (+25,2%) e nel mese di febbraio ha registrato incassi per 380.084.731 euro.

Figura 10. Ripartizione della raccolta delle scommesse sportive tra i soggetti della filiera (2008)



Fonte: Osservatorio Gioco & Giovani – Nomisma su dati Aams.

Il betting on line raccoglie sempre più consensi: +20% rispetto al 2007

A conferma di quanto già evidenziato dall'indagine dell'opinione pubblica, nel settore delle scommesse l'utilizzo della modalità *on line* sta conquistando ogni giorno nuovi utenti. Il *betting on line* ammonta ormai al 27,4% del totale delle puntate, con un incremento in termini assoluti del 20% circa.

Il contributo delle scommesse *on line* sul totale della raccolta è invece sceso rispetto al 2007 (34,4%), ma su questo calo ha probabilmente inciso il completamento della rete dei punti di raccolta iniziata due anni fa.

Tavola 8. La raccolta delle scommesse sportive (2007 e 2008, milioni di euro e valori percentuali)

	2007	2008	VAR. 2007-08	COMPOSIZIONE 2008
	(MILIONI DI EURO)	(MILIONI DI EURO)	%	%
Raccolta scommesse sportive in punti terra	1.701	2.839	+66,9%	72,6%
Raccolta scommesse sportive on line	890	1.070	+20,2%	27,4%
Totale raccolta scommesse sportive	2.591	3.909	+50,8%	100,0%

Fonte: Osservatorio Gioco & Giovani – Nomisma su dati Aams.



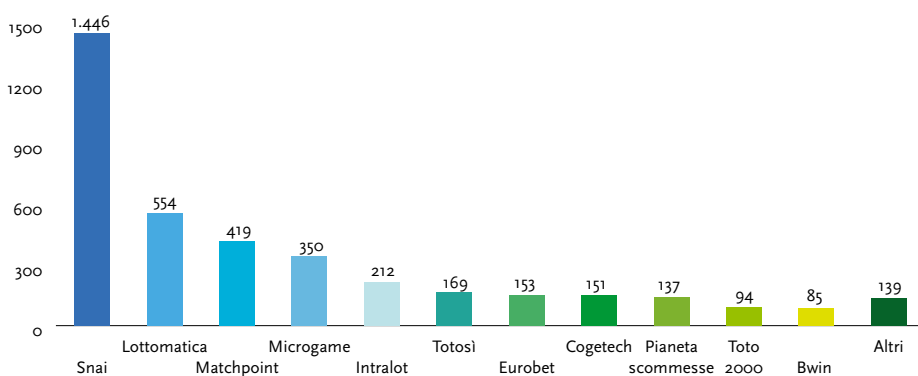
Snai primo operatore con 1,4 miliardi di raccolta nel 2008

Per quanto riguarda gli operatori, malgrado la presenza di concessionari stranieri, a prevalere sono ancora gli italiani.

Snai, con una raccolta pari a 1,4 miliardi, è il principale operatore; seguono Lottomatica (554 milioni) e Matchpoint (419 milioni).

Agli ultimi posti tra i principali operatori si piazzano Toto2000 con 94 milioni e Bwin con 85.

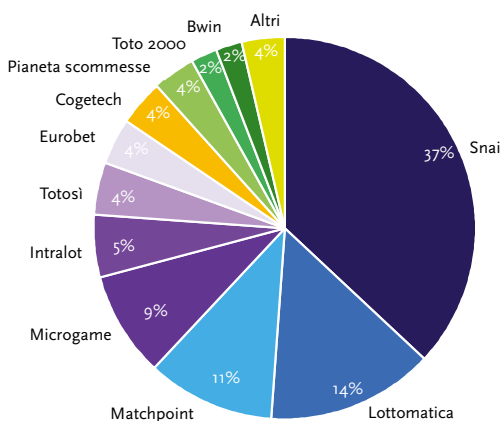
Figura 11. Raccolta per scommesse sportive dei principali concessionari (2008, milioni di euro)



Fonte: Osservatorio Gioco & Giovani – Nomisma su dati Agicos.

Per quanto riguarda le quote, Snai, Lottomatica e Matchpoint si spartiscono il 66,2% del mercato; al primo posto Snai (37%), seguita da Lottomatica che conquista il 18,5%, grazie all'acquisizione del marchio Totosi.

Figura 12. Scommesse sportive: quote di mercato dei principali concessionari (2008)



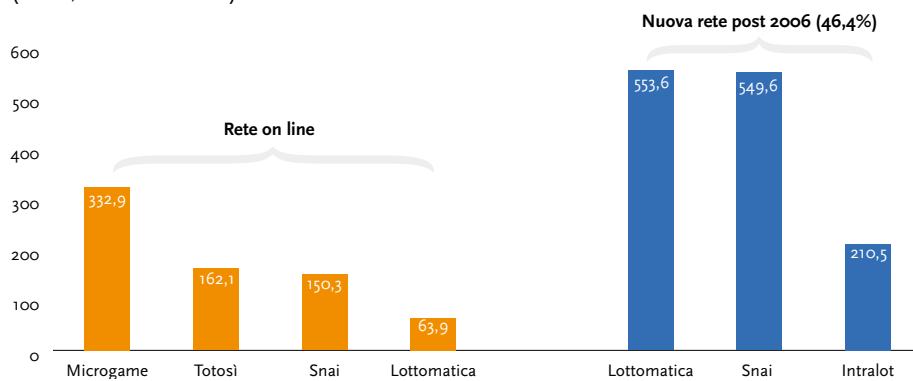
Fonte: Osservatorio Gioco & Giovani – Nomisma su dati Agicos.



Ma nella “nuova rete” Lottomatica passa in testa

Con solo riferimento alla nuova rete, quella creata dopo la liberalizzazione dei provvedimenti 2006, Lottomatica detiene il primo posto con 553,6 milioni, lasciandosi alle spalle Snai (549,6 milioni). Tra le prime tre società troviamo anche la compagnia straniera Intralot, vero e proprio colosso greco, con 210 milioni di raccolta. Per quanto riguarda il mercato delle scommesse sportive telematiche, settore come già detto da tempo in ampio sviluppo, nel 2008 il primo *provider*, con una raccolta pari a 322,9 milioni di euro, è Microgame, seguito da Totosì (162,1 milioni di euro) e Snai (150,3 milioni).

Figura 13. I principali operatori delle scommesse
(2008, milioni di euro)



Fonte: Osservatorio Gioco & Giovani – Nomisma su dati Agicos.

Il calcio catalizza le puntate, contribuendo per il 91,3% alla raccolta

A febbraio 2009, così come per gennaio, gli avvenimenti su cui si sono concentrate le scommesse sono gli eventi calcistici. In particolare il campionato italiano di calcio e la *Champions League* hanno raccolto scommesse per 347 milioni di euro. Dopo il calcio, seguono il basket con 18,6 milioni e il tennis (7,7 milioni di euro).

Tavola 9. Gli sport su cui si scommette di più
(febbraio 2009, migliaia di euro e valori percentuali)

GLI SPORT SU CUI SI SCOMMETTE DI PIÙ	RACCOLTA	
	(MIGLIAIA DI EURO)	%
Calcio	347.201	91,3%
Basket	18.618	4,9%
Tennis	7.723	2,0%
Volley	3.358	0,9%
Hockey Ghiaccio	1.155	0,3%
Rugby	792	0,2%
Sci alpino	377	0,1%
Pallamano	307	0,1%

Fonte: Osservatorio Gioco & Giovani – Nomisma su dati Aams.



**Indicatori di
responsabilità sociale
degli operatori delle
scommesse on line –
Metodologia e Risultati**

La grande diffusione del gioco e, soprattutto, i radicali cambiamenti intervenuti nelle modalità di raccolta attraverso lo sviluppo del segmento *on line* impongono, a nostro avviso, una riflessione attenta sulla capacità degli operatori di investire nella comunicazione, nella trasparenza e in definitiva nell'assunzione di responsabilità verso i consumatori e la società nel suo complesso.

Per questa ragione l'Osservatorio Gioco & Giovani di Nomisma sta lavorando su uno schema di valutazione di responsabilità sociale dei principali operatori di scommesse *on line*. Non si tratta, come appare ovvio, di un risultato consolidato ma piuttosto di una traccia di lavoro sulla quale far convergere l'attenzione dell'opinione pubblica e degli operatori. Gli schemi di gioco, le informazioni, l'approccio stesso al consumatore cambiano infatti rapidamente e l'offerta di gioco *on line* migliora costantemente il proprio livello informativo e la qualità del rapporto con il cliente.

A nostro giudizio tuttavia è ancora debole l'attenzione "generale" al tema della responsabilità sociale da parte dei principali attori del mercato e alle sue declinazioni operative.

**Quattro parametri per
valutare la responsabilità
sociale: trasparenza,
accessibilità, prevenzione
e protezione**

Il gruppo di ricerca di Nomisma ha individuato 4 aree di valutazione: trasparenza e chiarezza delle informazioni offerte all'utente (Trasparenza), modalità di accesso al sistema (Accessibilità), capacità espressa in termini di prevenzione delle possibili dipendenze da gioco (Prevenzione), capacità di protezione di utenti appartenenti a target sensibili (Protezione).

I giudizi, espressi in una scala di valutazione da 0 a 100, sono stati costruiti attraverso la raccolta diretta di informazioni sugli operatori rintracciabili sui relativi siti; tali informazioni hanno consentito di definire le modalità di accesso al sistema, la capacità di offrire adeguato supporto all'utenza e la presenza di effettivi strumenti per favorire il gioco responsabile.

Per la valutazione sulla Trasparenza sono state raccolte, ad esempio, informazioni riguardanti la presenza della descrizione del profilo dell'operatore, di riferimenti utili a cui chiedere informazioni e le modalità attraverso cui contattarlo. In merito all'Accessibilità, è stata attentamente valutato il percorso di iscrizione al servizio, con particolare riferimento al tipo di informazioni richieste e alle regole di accesso al gioco.

Per la valutazione dei meccanismi di Prevenzione è stata invece valutata l'attenzione dell'operatore nei confronti della dipendenza da gioco, anche attraverso le attività svolte in tal senso per prevenire e controllare gli aspetti patologici del gioco. L'indicatore di Protezione è invece basato sulla raccolta di informazioni relative alla chiarezza di informazioni in merito al divieto di gioco per particolari *target* (minori, residenti negli Usa e in altri stati).

La metodologia ha inoltre previsto l'individuazione di una valutazione com-



pletiva in grado di misurare sinteticamente la responsabilità sociale espressa dagli operatori.

L'Osservatorio Gioco & Giovani – Nomisma ha così individuato il *Social Responsibility Index* (SRI), indicatore sintetico, espresso su una scala di valutazione da zero a 100, che offre una misurazione complessiva della responsabilità sociale espressa dagli operatori delle scommesse *on line*.

Social Responsibility Index: una misura della responsabilità sociale degli operatori

La valutazione massima (pari a 100) del *Social Responsibility Index* è raggiungibile da un operatore che soddisfa pienamente tutti i parametri di trasparenza, accessibilità al sistema, prevenzione, protezione. Un operatore con il massimo punteggio sul SRI dispone cioè di tutti gli strumenti necessari alla pratica del gioco responsabile, inteso sia come capacità di tutelare i giocatori da possibili dipendenze da gioco attraverso la predisposizione di adeguate procedure di verifica sulle giocate (da parte dello stesso giocatore ma anche dell'operatore) sia come capacità di controllo sull'accesso al sistema da parte di coloro che ne hanno i requisiti (ad esempio maggiorenni).

Un indice per valutare i sistemi di protezione dei minori - ISM

Considerando inoltre la vocazione dell'Osservatorio, è stato costruito un Indice di sensibilità nei confronti dei minori (ISM) che misura quanto l'operatore manifesti concretamente ed esplicitamente dei sistemi di protezione e di divieto di accesso al sistema nei confronti di un target a cui è o dovrebbe essere interdetto il mondo delle scommesse.

L'Osservatorio Gioco & Giovani – Nomisma ha valutato 29 siti di scommesse *on line*². I siti soggetti all'innovativo sistema di valutazione sono, in ordine alfabetico: 888, Bet365, Betclie, Betfair, Betshop, Better, Betway, Bwin, Casinò di Venezia, Eurobet, Expekt, Gioco Digitale, Globet, Gold bet, Intralot, Isibet, Ladbrokes, Match Point, Mister Toto, Paradise Bet, Pianeta Scommesse, Scommesse Italia, SNAI, Sportingbet, Strike!, Toto Sì, Unibet, Vincitù, Zona Bet.

Nelle tabelle seguenti sono proposti i primi risultati della metodologia predisposta dall'Osservatorio Gioco & Giovani di Nomisma.

Un sistema con valutazioni ancora insufficienti

In particolare, la tavola 9 mostra i valori del *Social Responsibility Index* (SRI) e dell'Indice di sensibilità nei confronti dei minori (ISM) per ciascuno dei 29 siti valutati. La maggior parte degli operatori di scommesse *on line* mostrano un indicatore medio di responsabilità sociale davvero basso, pari a 30,8. La valutazione complessiva sulla responsabilità sociale espressa dal sistema può quindi essere considerata ancora insoddisfacente. Solo un operatore presenta infatti una valutazione appena sufficiente rispetto al SRI. La situazione risul-

² La valutazione è aggiornata a fine 2008.



ta ancor più critica se si considerano i risultati dell'Indice di sensibilità nei confronti dei minori: il valore medio è in questo caso ancor più basso ed è pari a 26,5. Anche in questo caso, solo un operatore raggiunge la sufficienza (Sito 4 – indice pari a 80,60), mostrando una adeguata sensibilità nell'adottare efficaci strategie di protezione dei minori e opportuni sistemi di inibizione al gioco. Quasi l'80% degli operatori presenta valutazioni gravemente insufficienti in tal senso. La tavola 10 riassume sinteticamente la situazione dell'intero sistema.

Tavola 10. Social Responsibility Index e Indice Sensibilità Minori: i risultati per i 29 siti valutati

	SOCIAL RESPONSABILITY INDEX (0-100)	INDICE SENSIBILITÀ MINORI (0-100)
Sito 1*	51,9	20,9
Sito 2	48,3	32,8
Sito 3	47,0	40,3
Sito 4	45,2	80,6
Sito 5	45,0	20,9
Sito 6	43,6	32,8
Sito 7	37,8	20,9
Sito 8	37,6	40,3
Sito 9	33,9	20,9
Sito 10	33,9	20,9
Sito 11	33,5	20,9
Sito 12	30,7	20,9
Sito 13	30,1	3,7
Sito 14	26,8	40,3
Sito 15	26,2	40,3
Sito 16	26,2	20,9
Sito 17	26,2	20,9
Sito 18	25,8	20,9
Sito 19	25,4	20,9
Sito 20	24,5	20,9
Sito 21	24,5	20,9
Sito 22	24,5	20,9
Sito 23	23,3	20,9
Sito 24	22,5	20,9
Sito 25	22,5	20,9
Sito 26	21,5	20,9
Sito 27	20,2	20,9
Sito 28	19,6	40,3
Sito 29	16,0	20,9
VALUTAZIONE MEDIA	30,8	26,5

* La valutazione è anonima e la numerazione progressiva attribuita ai siti oggetto di analisi non corrisponde all'ordinamento alfabetico.
Fonte: Osservatorio Gioco & Giovani – Nomisma.



**Tavola 11. Social Responsibility Index e Indice Sensibilità Minori:
alcune valutazioni di sintesi sul sistema**

	SOCIAL RESPONSABILITY INDEX	INDICE SENSIBILITÀ MINORI
Valutazione media	30,8	26,5
Numero di siti valutati	29	29
Indice < 30 (insufficienza molto grave) – n° siti e %	16 (56%)	21 (73%)
Indice tra 30 e 40 (insufficienza grave) – n° siti e %	7 (24%)	2 (7%)
Indice tra 40 e 50 (insufficienza) – n° siti e %	5 (17%)	5 (17%)
Indice > 50 (sufficienza) – n° siti e %	1 (3%)	1 (3%)

Fonte: Osservatorio Gioco & Giovani – Nomisma.

**Costruzione di una rete
culturale di protezione:
resta ancora molto da
fare**

Oltre al valore medio del giudizio dato sulla responsabilità mostrata dagli operatori del gioco *on line* è interessante notare come questo mostri significative diversità di composizione interna.

Un alto grado di trasparenza, ad esempio, non necessariamente si unisce ad una adeguata capacità di prevenzione. Segno questo che molto resta ancora da fare sia in termini regolatori che, in modo davvero rilevante, in termini di costruzione di una rete culturale di protezione dai rischi di gioco.

La tavola 11 propone i risultati dei 4 indici che compongono il *Social Responsibility Index* (SRI) dopo l'adozione di un opportuno sistema di ponderazione.

Le criticità del sistema si rilevano prevalentemente in merito all'accessibilità al gioco (che ha una valutazione media pari a 21,9), alla capacità di proporre adeguati strumenti per la prevenzione delle dipendenze (22,6) e per la protezione di *target* "fragili" (19,3). Più che buona è invece la valutazione in merito alla trasparenza mostrata dagli operatori agli utenti (69,1). La tavola 11 mostra i risultati di sintesi del sistema italiano delle scommesse *on line*.





Tavola 12. Scomposizione del Social Responsibility Index nei 4 pilastri della valutazione

	SOCIAL RESPONSABILITY INDEX	TRASPARENZA	ACCESSIBILITÀ	PREVENZIONE	PROTEZIONE
	INDICI CON SCALA DI VALUTAZIONE 0-100				
Sito 1	51,9	79,6	92,0	5,0	36,9
Sito 2	48,3	97,1	88,0	5,0	21,4
Sito 3	47,0	69,9	0,0	100,0	37,9
Sito 4	45,2	59,2	0,0	65,0	52,4
Sito 5	45,0	97,1	36,0	70,0	13,6
Sito 6	43,6	74,8	88,0	5,0	21,4
Sito 7	37,8	58,3	36,0	16,3	36,9
Sito 8	37,6	58,3	38,0	40,0	26,2
Sito 9	33,9	64,1	12,0	75,0	13,6
Sito 10	33,9	87,4	10,0	47,5	13,6
Sito 11	33,5	85,4	44,0	5,0	13,6
Sito 12	30,7	99,0	16,0	5,0	13,6
Sito 13	30,1	77,7	44,0	22,5	2,4
Sito 14	26,8	51,5	0,0	30,0	26,2
Sito 15	26,2	81,6	12,0	5,0	13,6
Sito 16	26,2	58,3	36,0	5,0	13,6
Sito 17	26,2	44,7	4,0	30,0	26,2
Sito 18	25,8	79,6	12,0	5,0	13,6
Sito 19	25,4	85,4	4,0	5,0	13,6
Sito 20	24,5	73,8	16,0	0,0	13,6
Sito 21	24,5	73,8	12,0	5,0	13,6
Sito 22	24,5	50,5	4,0	45,0	13,6
Sito 23	23,3	68,0	12,0	5,0	13,6
Sito 24	22,5	69,9	2,0	10,0	13,6
Sito 26	22,5	71,8	4,0	5,0	13,6
Sito 25	21,5	47,6	4,0	30,0	13,6
Sito 27	20,2	65,0	0,0	5,0	13,6
Sito 28	19,6	33,0	4,0	5,0	26,2
Sito 29	16,0	40,8	4,0	5,0	13,6
VALUTAZIONE MEDIA	30,8	69,1	21,9	22,6	19,3

Fonte: Osservatorio Gioco & Giovani – Nomisma.



Tavola 13. Scomposizione del Social Responsibility Index nei 4 pilastri della valutazione: alcune valutazioni sul sistema

	TRASPARENZA	ACCESSIBILITÀ	PREVENZIONE	PROTEZIONE
Valutazione media	69,1	21,9	22,6	19,3
Numero siti valutati	29	29	29	29
Indice < 30 (insufficienza molto grave) – n. siti e %	0 (0%)	20 (69%)	19 (66%)	25 (86%)
Indice tra 30 e 40 (insufficienza grave) – n. siti e %	1 (3%)	4 (14%)	3 (10%)	3 (10%)
Indice tra 40 e 50 (insufficienza) – n. siti e %	3 (10%)	2 (7%)	3 (10%)	0 (0%)
Indice > 50 (sufficienza) – n. siti e %	25 (87%)	9 (10%)	4 (14%)	1 (3%)

Fonte: Osservatorio Gioco & Giovani – Nomisma.

Un sistema di offerta di gioco on line che non ha ancora sufficienti anticorpi per consolidare una corretta e responsabile pratica di gioco

In sintesi, si può dire quindi che il sistema dell'offerta del gioco *on line* non ha ancora costruito quell'insieme di anticorpi indispensabili a consolidare nel tempo una corretta ed esaustiva informazione al giocatore ed all'opinione pubblica in generale. Anticorpi che devono essere propri del gestore ma che al tempo stesso devono essere indotti e stimolati dal regolatore pubblico, il cui compito è reso poi più difficile e complesso dalla specificità della raccolta *on line*, rispetto alla quale certo non può essere ritenuta ormai arma sufficiente di prevenzione e di contrasto delle patologie la semplice inibizione di alcuni siti giudicati non conformi alle norme vigenti.

Nulla di più semplice appare infatti la possibilità di consentire l'accesso a strumenti *on line* di gioco e di scommessa travalicando, se ce ne è la volontà, ogni regola stabilita.

Nomisma, come detto, attraverso l'Osservatorio Gioco & Giovani e proseguendo con la messa a punto e l'aggiornamento della metodologia di valutazione sopra illustrata intende dare, anche in questa direzione, il proprio contributo alla riflessione ed all'approfondimento.



Nomisma SpA
Strada Maggiore, 44
40125 Bologna
quaderniperleconomia@nomisma.it
www.nomisma.it