



L'ITALIA IN GIOCO

SINTESI DEL RAPPORTO DI RICERCA

[CAPITOLO 1]

GIOCHI LEGALI IN ITALIA

Nel 2008 il mercato dei giochi ha sfiorato i 47,5 miliardi di euro e la previsione per la fine del 2010 è che possa toccare i 58 miliardi di euro. Uno dei settori trainanti è quello delle NewSlot, che da sole fanno registrare la metà dei dati di raccolta. Il nuovo fenomeno del gioco on-line inizia a riscuotere grande successo ed è prevista, per il settore, una crescita esponenziale. Infatti, nel 2007, l'industria del gioco online nel mondo ha prodotto ricavi per €15-20 miliardi. In particolare, il settore del poker online, con un giro d'affari di circa €2 miliardi nel 2005, risulta essere il segmento che cresce più velocemente.

Il mercato dei giochi: una vera industria. Con 35 milioni di italiani coinvolti, una spesa complessiva, negli ultimi sei anni, di 194 miliardi di euro, il mercato dei giochi ha raggiunto proporzioni tali da poter essere considerata una vera e propria industria.

Dove si può giocare? I negozi che mettono a disposizione il gioco pubblico, tra rivendite tradizionali e nuovi punti vendita risultano così distribuiti: 14.000 punti vendita (agenzie e corner) destinati alla raccolta delle scommesse ippiche e sportive, dove sono installate 31.000 slot (il bando di gara Bersani ne prevede 17.000); 228 sale bingo, che detengono circa 1.000 slot; oltre 100.000 esercizi pubblici, diversi dai punti vendita menzionati, collegati da più tecnologie (Gprs, Adi e Rtg) per la rilevazione dei dati sul funzionamento delle slot. Al maggio 2008 la rete distributiva delle slot comprende 59.000 bar (169.000 macchine), 1.500 sale giochi (29.000, oltre a slot senza vincita in denaro), 2.200 ristoranti (5.600 macchine), 4.000 circoli privati (12.200), 464 alberghi (1.000), 65 stabilimenti balneari (150); 515 banchi lotto.

LE SCOMMESSE

Il montepremi delle scommesse. Nelle scommesse ippiche a Totalizzatore la quota riservata al montepremi da distribuire tra gli scommettitori che hanno vinto è mediamente pari al 70% degli incassi. Nelle scommesse ippiche e sportive a Quota Fissa, la quota da ripartire tra i vincitori ammonta mediamente a circa il 75% degli importi giocati. Nelle scommesse dell'ippica nazionale il montepremi destinato ai vincitori varia dal 57% al 71% della raccolta, a seconda della tipologia di scommessa; per le scommesse della serie Big il montepremi è sempre pari al 57% della raccolta. Il costo base delle scommesse a Quota Fissa è pari a 1,00 euro, mentre l'importo minimo scommettibile è di 3,00 euro; le puntate non possono originare una vincita di importo superiore ai 10.000 euro.

Le scommesse ippiche. Nel 2008, la raccolta ha registrato una diminuzione del 17,3%, passando dai 2,75 miliardi del 2007 a 2,27 miliardi nell'anno successivo. Il montepremi si è ridotto da 218 a 175 milioni di euro. Anche le entrate dell'erario sono scese a 110 milioni di euro (il 24% in meno rispetto al 2007).

Le corse al trotto: la specialità prevalente. Nel 2008 le scommesse d'agenzia hanno raccolto 1,6 miliardi di euro (contro 1,98 miliardi di euro del 2007, -20%). Fra le scommesse d'agenzia, la specialità prevalente sono le corse al trotto con 1 miliardo d'euro di raccolta (contro 1,25 miliardi di euro del 2007, -20%). Le corse al galoppo hanno registrato una raccolta pari a 606 milioni di euro nel 2008 (contro 732 milioni del 2007, -17%). Il mercato dell'ippica nazionale ha raccolto 600 milioni di euro.

Le scommesse a totalizzatore: le più gettonate. Nel 2008, su 1,67 miliardi di euro di raccolta complessiva, il 96% della raccolta delle scommesse d'agenzia è costituito dalle scommesse a totalizzatore, di cui circa 474,68 milioni di euro (le cifre che seguono sono arrotondate) sono stati raccolti grazie alle scommesse a totalizzatore Trio, 444,5 milioni di euro grazie a quelle Vincente, 375,3 milioni di euro grazie a quelle Piazzato su 3, 243 milioni di euro grazie a quelle Accoppiata libera, 58 milioni di euro grazie a quelle Piazzato su 2 e 10,1 milioni di euro grazie a quelle Accoppiata in ordine. Il 2,17% (36,3 milioni di euro) è arrivato da scommesse multiple a riferimento e l'1,76% (29,4 milioni di euro) da quelle a quota fissa. La quota di *pay out* è stata del 72%, l'imposta unica si è attestata al 4,4%, ad Unire e concessionari è andato il 23,5%.

In Lombardia il primato della raccolta. Con 299,6 milioni di euro (il 17,9% del totale), la Lombardia si aggiudica il primo posto per la raccolta delle scommesse. Al secondo posto si colloca la Toscana (229,6 milioni di euro, 13,7%), al terzo il Lazio (219,3 milioni di euro, 13,1%). Ultime classificate sono il Friuli Venezia Giulia (15 milioni di euro, 0,90%), la Calabria (14,2 milioni di euro, 0,85%), la Sardegna (11,4 milioni di euro, 0,68%), il Molise (2,8 milioni di euro, 0,17%), la Basilicata (2,4 milioni di euro, 0,15%) e la Valle d'Aosta (1,4 milioni di euro, 0,08%).

Gli avvenimenti su cui si è realizzata la raccolta maggiore. Nel 2008, si è scommesso su oltre 22.000 corse. L'avvenimento da cui è originata la raccolta più consistente è stato la nona corsa di Napoli trotto (04/05/2008), con un movimento netto pari a 313.274 euro. Gli altri nove avvenimenti più ricchi sono invece legati a corse al galoppo, tra cui la quinta corsa Milano Galoppo (15/06/2008) con 295.014 euro e la quinta corsa Napoli Galoppo (30/12/2008) con 292.595 euro.

164.155.397 i biglietti venduti nel 2008 per le scommesse ippiche. Il maggiore movimento di scommesse ippiche si realizza, tradizionalmente, durante le feste natalizie. L'importo medio dei biglietti relativi alle scommesse ippiche d'agenzia è di 10,18 euro. Su un totale di 164.155.397 biglietti venduti, 160.507.334 biglietti sono stati acquistati per le scommesse ippiche al totalizzatore, 2.789.667 per le scommesse ippiche multiple a riferimento e 858.396 per le scommesse ippiche a quota fissa.

Le scommesse legate agli eventi sportivi. La raccolta complessiva per scommesse nel 2008 ammonta a 3,9 miliardi di euro, il 27,3% dei quali on line, corrispondenti a 1,06 miliardi di euro.

La raccolta delle scommesse sportive nel 2008 ha conosciuto una forte crescita passando dai 2,6 miliardi di euro del 2007 ai quasi 4 attuali (+50,85%). Nell'ultimo anno non è aumentata solo l'offerta di giochi, ma si è anche ampliato l'orario di accettazione delle giocate: i sistemi di totalizzazione aprono alle ore 7.00 (tranne il lunedì, in cui aprono alle 11.00) e chiudono all'1.00. A livello nazionale, nel 2008, il numero complessivo degli esercizi pubblici dove è possibile giocare è aumentato del 6,3%. I mesi dell'anno in cui le scommesse risultano più consistenti sono novembre (477,50 milioni di euro), marzo (421,61 milioni di euro) e ottobre (407,13 milioni di euro); i mesi durante i quali si scommette meno sono invece luglio (128,20 milioni di euro) ed agosto (237,61 milioni di euro).

Campania: primato per le scommesse sportive. In Campania la raccolta per le scommesse sportive è pari a 585,4 milioni di euro. Al secondo posto si colloca il Lazio (365,5 milioni di euro), al terzo la Lombardia (325,9 milioni di euro), seguite da Puglia (294 milioni di euro) e Sicilia (259,5 milioni di euro). Le scommesse sportive sono meno frequenti in Valle d'Aosta (2,5 milioni di euro), in Molise (10 milioni di euro) ed in Sardegna (15,2 milioni di euro). Le regioni in cui la raccolta delle scommesse sportive è cresciuta in misura più significativa, rispetto al 2007, sono la Calabria (ben 84% in più), la Sicilia (+70%) e alcune regioni in cui il volume d'affari era particolarmente ridotto: Valle d'Aosta (+114%), Molise (+75%) e Basilicata (+72%).

Il ruolo delle scommesse a distanza e del gioco on line. La raccolta derivante dalle scommesse a distanza (tramite Internet, Tv e cellulare) è cresciuta del 64,6% nel 2008, rispetto all'anno precedente. Di pari passo con la diffusione delle nuove tecnologie della comunicazione e dell'informazione, il gioco *on line* sta assumendo un ruolo sempre più importante per i concessionari, stimabile intorno al 30% dei ricavi, e continua a svilupparsi, anche grazie a nuove strategie e nuove offerte.

Chi è il maggior provider scommesse in Italia? Nel 2008, si afferma Snai con una raccolta pari a 1,44 miliardi di euro, corrispondenti al 37% del mercato. Secondo è Better-Lottomatica (553,7 milioni di euro, 14,1%), terzo Match Point (420,1 milioni di euro, 10,7%).

120 euro pro capite: la spesa degli italiani per le scommesse calcistiche. Nel 2008, gli italiani hanno speso il 43% in più in scommesse su eventi calcistici rispetto al 2007. Buono anche l'andamento delle scommesse nella Formula Uno, nel basket (+12%) e nel rugby (+33%), mentre sono calate le scommesse sul volley. Nel 2008, il calcio ha raccolto 3,6 miliardi, ben il 92,3% del totale delle scommesse sportive. Secondo si colloca il basket, che ha raccolto 114,8 milioni di euro, il 2,94% del totale. Seguono il tennis (2,26%), il volley (0,68%), l'automobilismo (0,59%), il motociclismo (0,42%) e tutti gli altri (0,84%). Negli ultimi quattro anni la quota relativa al calcio è rimasta stabile, sempre superiore al 90%. Inoltre, il *pay out* è tra il 78% e l'80%. La tassazione sul settore è stata abbassata dal 20% del 2000 al 4,5% attuale. Si è scommesso su 51 sport, manifestazioni culturali e di costume, fatti di attualità o politici: dalle Olimpiadi al vincitore del Pallone d'Oro, dalle manifestazioni musicali agli eventi televisivi, dalla cinematografia al concorso di Miss Italia.

Scommesse sportive a quota fissa e scommesse legate ad eventi: trend crescente a settembre 2009. I dati relativi a settembre 2009 confermano il trend crescente del mercato delle scommesse sportive a quota fissa e delle scommesse legate ad eventi, registrando una raccolta complessiva di circa 401 milioni di euro (+14,7% rispetto allo stesso mese del 2008), 49 milioni di biglietti emessi, una giocata media di 8,3 euro (in flessione rispetto al passato in considerazione della diminuzione da 3 a 2 euro dell'importo minimo del biglietto) e un movimento netto per le scommesse "live" di 17,8 milioni di euro (circa un milione di euro in più rispetto allo stesso mese del 2008).

Calcio: il maggior numero di scommesse a gennaio 2009. Il calcio raccoglie 307.815.203,34 euro, l'89,5% del settore. Percentuale elevatissima sebbene inferiore a quella del gennaio 2008 (92,2%),

presumibilmente a causa dell'inizio ritardato dei campionati dopo la sosta natalizia. Secondo fra gli sport per raccolta di scommesse risulta il basket, con 20.374.099,64 euro (5,9%), terzo il tennis con 7.801.047,69 euro (2,2%). Seguono il volley (1,3%) e l'hockey su ghiaccio (0,6%).

LOTTERIE TRADIZIONALI E LOTTERIE ISTANTANEE

Il giro d'affari delle Lotterie tradizionali ed istantanee. Nel 2008, la raccolta derivante dall'insieme delle lotterie ha raggiunto 9,27 miliardi di euro, il 16,6% in più rispetto ai 7,9 miliardi del 2007. La raccolta è determinata per la larghissima parte dalle lotterie istantanee (9,1 miliardi), a cui si aggiungono le lotterie tradizionali con 97 milioni di euro e le lotterie telematiche con 69 milioni di euro. In costante ascesa l'incremento delle lotterie telematiche (+43,8%). Ma risultano in crescita anche le lotterie istantanee (+16,5%) e quelle tradizionali (+14,1%). Nel 2008, le entrate erariali derivanti dalle lotterie hanno raggiunto 1,6 miliardi di euro, con una crescita dell'8,7%. Anche in questo caso l'incremento maggiore è quello relativo alle lotterie telematiche (+33,3%), mentre quello relativo alle lotterie tradizionali fa registrare un lieve calo (-8,7%).

Alcuni numeri sulle Lotterie Nazionali. Sempre nel 2008, le quattro lotterie nazionali hanno venduto un totale di 19.300.310 biglietti per un importo di 96.501.550,00. In particolare, la Lotteria Italia, la più popolare tra le lotterie, ha venduto 18.536.180 biglietti per un importo di 92.680.900 euro. In netta crescita rispetto agli 81,5 milioni di euro dell'edizione 2007/2008, è la cifra più alta degli ultimi 15 anni, grazie anche all'abbinamento con un tagliando del Gratta e Vinci. Invece, l'edizione peggiore è stata quella del 2005/2006 con un incasso di 45,6 milioni di euro. Sempre nel 2008, la Giornata del bambino africano ha venduto 305.070 biglietti per 1.525.350 euro; la lotteria di Viareggio ha venduto 249.750 per 1.248.750 euro; il Gran Premio di Merano ha venduto 209.310 biglietti venduti per 1.046.550 euro.

Per il 2009, le lotterie tradizionali "storiche" saranno tre: la Lotteria Italia, abbinata al Festival di Sanremo e alla Onlus Cers, una lotteria legata al Giro d'Italia ed alle associazioni Fiaba e Abio.

Lotteria Italia: +12,5% il numero di biglietti venduti. Nel 2008, la Lotteria Italia ha venduto 18,5 milioni di biglietti rispetto ai 16,4 dell'anno precedente. La Lotteria Italia ha conosciuto il suo periodo di massima gloria negli anni Ottanta: nell'edizione 1986-87 abbinata al varietà *Fantastico 7* vennero venduti 33.692.334 biglietti e il primo premio raggiunse il miliardo di lire. Il record arrivò con *Fantastico 9* in cui furono venduti 37.409.034 biglietti e il primo premio toccò i 4 miliardi. Il record assoluto arrivò nelle edizioni 1995/96 in abbinamento con il programma *Scommettiamo che?*; nel 1996/97 furono venduti oltre 31 milioni di biglietti; nel 1997/98 seguì un forte calo (-40,9%). I tre anni successivi hanno fatto registrare una ripresa delle vendite arrestatasi nuovamente nel 2001/02 (-30%). L'andamento negativo si è interrotto nel 2004/05 ed ha visto una nuova flessione nel 2005/06. Dal 2006/2007, grazie all'assegnazione di più premi durante la stagione e all'abbinamento al tagliando del Gratta e Vinci, la Lotteria Italia registra una crescita sempre maggiore delle vendite di biglietti.

Nel Lazio i biglietti più venduti per la Lotteria Italia. L'edizione 2008/09 rivela il primato assoluto del Lazio, con 3.363.060 biglietti (+7,1% rispetto al 2007/08). La vendita di biglietti è aumentata soprattutto: in Puglia (28,7%), in Sicilia (25,5%) ed in Campania (24,7%). In generale, l'aumento ha coinvolto tutte le regioni italiane con la sola eccezione del Trentino Alto Adige (-0,7%).

5 milioni di euro: il primo premio della Lotteria Italia. Nell'ultimo decennio solo nel 2004 il premio è cresciuto fino a raggiungere i 6 milioni di euro. Il record assoluto risale agli anni 1999 e 2000, con un premio che ammontava a 15 miliardi di lire, equivalenti a 7,7 milioni di euro. Dall'edizione 1996/97 all'edizione 2007/08, il Lazio risulta la regione più premiata con oltre 67 milioni di euro. Al secondo posto si posiziona la Lombardia con 26,7 milioni di euro di vincite, al terzo l'Emilia Romagna con 22,6. Seguono Campania (19.669), Toscana (12.339) e Veneto (12.218). Le vincite più basse si registrano in Valle d'Aosta (118.000 euro), Trentino Alto Adige (353.000) e Molise (509.000).

Roma, dal 1996 la provincia più premiata per la Lotteria Italia. Roma si attesta al primo posto con 53.792.668 euro vinti ed è inoltre la città in cui è stato vinto più volte il primo premio della Lotteria Italia (5 volte negli ultimi 12 anni). Con 16.076.086 euro vinti Milano si posiziona al secondo posto, Napoli al terzo con 14.201.715, Bologna (10.256.911,67) e Genova (7.061.841,61) rispettivamente al quarto ed al quinto. Sono presenti nelle prime posizioni della graduatoria anche centri relativamente piccoli come Frosinone (6.596.393,97), Rieti (5.530.317,03) e Gorizia (5.025.822,84). Ogni anno molti dei premi, anche importanti, corrispondono a biglietti acquistati negli Autogrill e nelle stazioni di servizio: nel 2006-2007 sono stati venduti negli autogrill 37 biglietti vincenti sui 150 estratti, circa 1 su 4.

Le lotterie istantanee: il successo del Gratta e Vinci. È la lotteria istantanea di maggiore successo al mondo: solo in Italia si contano circa 16 milioni di giocatori. Nel 2008 il Gratta e Vinci ha distribuito oltre 600 biglietti vincenti, corrispondenti a vincite per 6,2 miliardi. Sono 116 i milionari italiani che nel 2008 hanno vinto con il Gratta e Vinci. “MegaMiliardario” ha reso milionari 97 giocatori, “Colpo Vincente” ne ha resi plurimilionari 19.

Il Gratta e Vinci on line: 69 i milioni di euro raccolti nel 2008. La versione del Gratta e Vinci sul web ha raccolto oltre il 45% in più rispetto al 2007. Nel 2008 sono stati investiti circa 25 milioni di euro in attività promozionali e iniziative per implementare la rete di vendita.

IL GIOCO DEL LOTTO E IL SUPERENALOTTO

Nel 2008 sono stati giocati sulle ruote del lotto 5,8 miliardi di euro (-5,3% rispetto al 2007). Le vincite hanno raggiunto i 3,5 miliardi (-2%); ogni concorso ha distribuito mediamente premi per 21,5 milioni di euro (fonte: Agipronews). Le entrate erariali (1,5 miliardi di euro) sono scese del 10,4%, in concomitanza con la diminuzione dell'imposizione fiscale: dal 17,1% al 16,3%. Nel 2007 la Lombardia è stata la prima regione per raccolta nel gioco del Lotto, con 1.087 milioni di euro. La Campania si colloca al secondo posto (715 milioni di euro), il Lazio al terzo (636); nelle ultime posizioni si trovano la Valle d'Aosta (12), il Molise (28) e la Basilicata (37). La Lombardia è la regione in cui si vince di più (616.263.391 euro). Seguono Campania (382.633.124 euro) e Lazio (362.348.171 euro). Quarta e quinta per vincite sono rispettivamente la Sicilia (312.043.022,17 euro) e il Piemonte (259.700.092,24 euro).

Dal 1997 il Lotto sovvenziona il patrimonio artistico. Nel primo triennio, 1998/2000, i proventi del gioco del Lotto devoluti al Ministero per i Beni e le Attività Culturali ammontavano a 900 miliardi di lire (206 interventi), tra il 2001 e il 2003 a 516 milioni di euro, dal 2004 al 2006 a 332 milioni di euro impiegati per interventi di restauro e 113 per cinema, teatro, spettacolo. Oggi il Lotto fornisce circa il 50% dei trasferimenti pubblici per la tutela del patrimonio artistico nazionale.

SuperEnalotto: la raccolta in crescita del 29,3% rispetto al 2007. Nel 2008, la raccolta complessiva del SuperEnalotto ha toccato i 2 miliardi e 500 milioni di euro. Tale risultato è da attribuire anche al jackpot da 100 milioni di euro messo in palio nel mese di ottobre 2008 che ha spinto circa 36 milioni di italiani a tentare la fortuna. La giocata media è del valore di 3 euro, ogni settimana ci sono oltre 600.000 schedine vincenti e si può contare su oltre 22.000 punti vendita.

Le giocate vincenti del SuperEnalotto e i tre suoi record mondiali. Nel 2008, le giocate vincenti sono state 30 e i premi vinti durante l'anno ammontano complessivamente a 893 milioni di euro. Il 22 agosto 2009 il SuperEnalotto ha assegnato ai fortunati vincitori di Bagnone (MS) un premio di 147,8 milioni di euro, record storico assoluto italiano. Dalla nascita del SuperEnalotto nel 1997 gli italiani divenuti milionari grazie a questo gioco sono circa 500. Invece, la vincita più alta registrata finora, avvenuta in America il 6 marzo 2007 (gioco Mega Millions), è pari 390 milioni di dollari (circa 297 milioni di euro al tasso di cambio interbancario medio dello stesso giorno). L'Italia si posiziona al quinto posto, con la vincita da 147,8 milioni di euro del 22 agosto 2009, al settimo, con una vincita da 100 milioni di euro il 9 febbraio 2005 e al nono con una vincita di 72 milioni di euro il 4 maggio 2005. In tutti e tre i casi, le vincite sono state assegnate dal SuperEnalotto.

Nel primo semestre del 2008 la Lombardia è la regione che ha speso di più nel gioco del SuperEnalotto con 154.308.372 euro; seguono il Lazio (116.416.590 euro), la Campania (93.819.913 euro), l'Emilia Romagna (66.820.802,00) e la Sicilia (59.763.473,00). Anche i dati relativi alla raccolta per regione nel 2007 evidenziano un primato di spesa in Lombardia (346,8 milioni di euro), seguita dal Lazio (245,6) e dalla Campania (192,9). Le regioni che hanno raccolto le maggiori vincite al SuperEnalotto, con riferimento al primo semestre del 2008, sono la Campania, con 69.052.406 euro, il Piemonte, con 56.819.472, e la Lombardia, con 44.877.348. Quarto è il Lazio, quinta la Sicilia.

[CAPITOLO 2]

IL GIOCO IN EUROPA: CONFRONTO CON ALTRI PAESI

Il gioco in cifre nei principali paesi europei. Considerando il GGR (*Gross Gambling Revenue*, ossia i ricavi generati dopo il pagamento delle vincite ma prima della deduzione dei costi e delle tasse), nel 2007, a livello di introiti aggregati (considerando casinò, lotterie, scommesse, bingo e macchine da gioco al di fuori dei casinò) il mercato più importante risulta essere quello tedesco (12,19 miliardi di euro di GGR). Seguono i mercati britannici (11,7 miliardi di euro di GGR) e francese (circa 10,6 miliardi di euro di GGR).

Nel complesso, negli ultimi anni, il mercato del gioco tedesco risulta essere anche quello con crescita media più rapida (+14%). Nel settore dei casinò, nel 2007, il mercato con dimensioni più importanti risulta essere quello francese (197 casinò e 2,82 miliardi di euro di GGR), segue il mercato britannico (138 casinò, € 1,073 miliardi GGR) e quello tedesco (81 casinò, 1,65 miliardi di euro di GGR).

Nel settore delle scommesse sportive, il mercato più importante al 2007 è quello britannico (giro d'affari pari a €44 miliardi), seguito da quello francese (giro d'affari di circa €9,2 miliardi).

Nel settore delle macchine da gioco al di fuori dei casinò, il paese che presenta maggiori introiti è la Spagna. Nel settore delle lotterie, anche se è difficile stabilire dei confronti, quello tedesco si profila ancora una volta come uno dei mercati principali (5 miliardi di euro di GGR).

L'industria del gioco in Germania. Secondo Ifo, l'industria del gioco in Germania ha prodotto nel 2005 ricavi (calcolati come la somma trattenuta dagli operatori dopo il pagamento delle vincite ma prima della deduzione dei costi) per 12,19 miliardi di euro. Nel complesso, dal 2003 al 2005 l'industria è cresciuta con un tasso annuale del 14% circa, ma in maniera disomogenea rispetto ai vari settori. Il mercato delle lotterie e delle scommesse operate da soggetti pubblici, dei casinò e delle macchine da gioco al di fuori dei casinò ha registrato una riduzione del 3,2% per le slot machine; dell'1% per i casinò; dello 0,2% per le lotterie. Al contrario, il mercato delle scommesse sportive (operatori privati) è aumentato in maniera più che sostanziosa (+216%). Crescono anche le lotterie promosse attraverso i media (+16,4%) ed i casinò online (+2,1%). Inoltre, in caso di violazione le autorità possono imporre multe fino a 500.000 euro.

Lotterie, uno dei mercati più redditizi. Il mercato offre al pubblico tedesco 19 tipi principali di lotteria. Nel 2005 il settore occupa, rispetto all'intera industria del gioco, una quota di mercato pari al 43,5% (nel 2003 era del 56,4%), generando ricavi per circa 5 miliardi di euro all'anno.

Casinò in crisi. All'inizio del 2006, in Germania sono operativi 84 casinò in cui sono presenti circa 8.000 macchine da gioco. La metà di questi casinò sono di proprietà e gestione pubblica (Länder), i rimanenti sono controllati da 25 società private. Il mercato ha prodotto nel 2005 ricavi per €1,090 miliardi (al netto del pagamento delle vincite), con una quota di mercato pari all'11%. European Gaming Association riporta una riduzione dei ricavi a quota €1,071 (-1,7%) nel 2006 e un'ulteriore diminuzione nel 2007 (-0,5%). Si calcola inoltre che circa il 70% dei ricavi generati del mercato tedesco dei casinò siano provenienti dalle slot machine.

Nel 2007 in Germania sono 220.000 le macchine da gioco al di fuori dei casinò. Si tratta del terzo mercato in Europa dopo Inghilterra e Spagna. I ricavi generati nel 2005 si attestano a €2,2 miliardi. Dal 2005 il settore si trova in una fase di crescita sostanziale; infatti nel 2007 i ricavi sono arrivati a quota 3,1 miliardi di euro.

Il successo delle scommesse sportive gestite dai privati. I ricavi dal 2000 al 2005 si sono praticamente raddoppiati di anno in anno, per un totale di 1,5 miliardi di euro, con una quota di mercato pari al 12,3%. Le scommesse sulle corse dei cavalli, invece, si mantengono al di sotto dei 200 milioni di euro all'anno.

100 miliardi di euro, il giro d'affari del gioco in Inghilterra nell'anno 2006/2007. I ricavi prodotti sono stati pari a 11,7 miliardi nell'anno 2006/2007, con un incremento dell'1,9% rispetto all'anno precedente. Secondo quanto stimato dalla Commissione britannica, il 25% di questa cifra è stato generato dalla Lotteria Nazionale. Tra il 1° gennaio 2007 e il 31 marzo 2008, la Commissione ha rilasciato 4.199 licenze operative ad un totale di 3.428 operatori.

La Lotteria Nazionale: crescita dell'8,5% all'anno negli ultimi 5 anni Gestita fino al 2019 dalla società Camelot Group *plc*, l'azienda ha dichiarato di aver totalizzato vendite per 5,9 miliardi di euro nel 2007/2008, con un incremento dell'1,1% rispetto all'anno precedente. Nel 2007, Camelot ha destinato a "cause meritevoli" 1,3 miliardi di euro.

144 i casinò operativi nel Regno Unito. Il mercato è dominato da tre aziende: Gala Group che possiede 28 casinò nel Regno Unito; Grosvenor Casinos che ne ha 32 e Stanley Casinos/Stanley Leisure/Genting

International che controlla 46 casinò. I rimanenti 38 casinò sono operati da 20 operatori. Secondo i dati della Gambling Commission, tra aprile 2007 e marzo 2008 oltre 16 milioni di persone hanno visitato casino nel Regno Unito (+6,6% rispetto al 2006). I ricavi generati dal mercato dei casinò britannico mostrano un incremento dal 2004 (1 miliardo di euro) al 2007 (1,073 miliardi di euro), con un picco notevole nel 2005 (+10,5%) ed una significativa battuta d'arresto nel 2006 (-4,4%).

419,1 milioni di euro il giro d'affari delle macchine da gioco al di fuori dei casinò. Tra il 1° aprile 2007 e il 31 marzo 2008 la Commissione ha rilasciato 1.615 licenze per produrre, operare o riparare macchine da gioco, per un totale di 261.000 apparecchi attualmente in circolazione.

7.300 i negozi per scommesse. Tra il 1° gennaio 2007 e il 31 marzo 2008 la Commissione ha autorizzato 1.380 bookmaker (801 fuori dalle piste, 579 all'interno). Il mercato è dominato da 5 operatori (Ladbrokes, William Hill, Corals, Betfred, Tote) che coprono approssimativamente l'80% del mercato. Il giro d'affari complessivo delle scommesse è pari a 44 miliardi di euro, di cui 43 miliardi di euro circa generato dalle scommesse effettuate al di fuori dalle piste. Nel 2008, in tutto il Regno Unito si contano 675 sale da Bingo che generano ricavi per 203 milioni di euro. Le società Gala Bingo e Mecca Bingo ricoprono complessivamente il 40% del mercato.

Il gioco in cifre in Francia. Il bilancio 2007 di *La Française de Jeux* riporta che 28,5 milioni di cittadini francesi sopra i 18 anni hanno giocato alle lotterie e/o alle scommesse offerte in via esclusiva dal monopolio statale, 1 milione in più che nel 2006. Il giro d'affari prodotto dal mercato francese delle lotterie e delle scommesse (escluse quelle delle corse dei cavalli e prima del pagamento delle vincite) ammonta nel 2007 a quota 9,3 miliardi di euro, con una diminuzione dell'1,8% rispetto al 2006 (fonte: bilancio FDJ). Escludendo gli introiti generati dalla lotteria *Euromillions* (offerta simultaneamente da Francia, Inghilterra e Spagna), i ricavi generati dal mercato lotterie e scommesse registrano nel 2007 un aumento dell'1,2% rispetto al 2006.

Le lotterie tradizionali. Nel 2007, hanno prodotto ricavi per 5,48 miliardi di euro (-3% rispetto al 2006), contribuendo per il 59% dei ricavi complessivi. Nel 2007 le lotterie istantanee hanno generato introiti per 3,4 miliardi di euro (+0,3% rispetto al 2006) per un contributo sul totale pari al 37% del fatturato complessivo. Infine, le scommesse sportive (escluse quelle sulle corse dei cavalli) hanno generato 383 milioni di euro (4% sul totale; cfr. bilancio FDJ). Crescita evidentemente rafforzata dall'aggiunta di 1.200 nuovi punti vendita nel 2007 per un totale di 43.200 rivenditori (tra cui tabaccai, edicole e bar).

I giocatori on line: +28% rispetto al 2006. Nel 2007, il numero totale di giocatori attivi sul sito Internet di *La Française de Jeux* è pari a 561.000, 123.000 in più che nel 2006. Il numero di giocatori settimanali è cresciuto invece a 60.000 (+168% rispetto ai 22.400 dell'anno precedente). Nel 2007, l'1,5% dei ricavi totali generati da FDJ è stato prodotto attraverso i nuovi media, per un totale di 148 milioni di euro. Nel 2006 la percentuale di proventi generati attraverso questo canale era dell'1,1% con una crescita del 40% tra il 2006 e il 2007. Nel 2005 questa percentuale si attestava invece allo 0,8%, con un aumento del 56% tra il 2005 e il 2006.

In Francia il più importante mercato europeo di casinò. Nel 2007, si contano in Francia 197 casinò (193 nel 2006 e 190 nel 2005), per un giro d'affari complessivo pari a 2,8 miliardi di euro. La crescita dei ricavi prodotti dal mercato dei casinò è in continua ascesa dal 2004 con un incremento annuo medio pari al 2%. Nel 2005 i tre operatori principali nel mercato francese sono Groupe Lucien Barrière con 37 casinò e quota di mercato pari al 30,3%; Groupe Partouche con 46 e quota di mercato del 27,2%; Moloflor Loisiris con 20 e quota di mercato del 9,8%.

Le corse dei cavalli in Francia: il secondo mercato europeo dopo il Regno Unito ed il quarto nel mondo dopo Giappone, Regno Unito e Stati Uniti. Ad oggi, il giro d'affari generato dalle scommesse effettuate all'interno delle piste si aggira intorno a 350 milioni di euro. 241 aziende sono attualmente autorizzate ad offrire scommesse all'interno delle piste di loro proprietà (71 di queste sono state autorizzate ad operare scommesse anche al di fuori dei loro ippodromi). Le scommesse realizzate al di fuori dalle piste, operate da *Pari Mutuel Urbain*, nel 2007, hanno generato un giro d'affari pari a 8,8 miliardi di euro (prima del pagamento delle vincite) ed attratto 6,5 milioni di clienti. Dal 2003 al 2007, i ricavi del monopolio statale PMU sono aumentati secondo un trend di crescita media pari all'8,2% annuo. In totale, sono stati redistribuiti agli scommettitori € 6,5 miliardi. Nel 2007, PMU ha registrato un utile di 727 milioni di euro, con un incremento del 4,8% rispetto al 2006. Nel 2007, 6,5 miliardi di euro sono stati redistribuiti agli scommettitori per un totale di scommesse processate pari a 2 miliardi. Nel 2007 i punti vendita PMU sono aumentati a 9.785 dai 9.400 del 2006.

Il canale online di PMU: +32% rispetto al 2006. Il fatturato si attesta, nel 2007, a quota 431 milioni di euro, (327,6 milioni nel 2006). Le scommesse contratte attraverso telefonia mobile (lanciate nel giugno

2006) hanno generato nel loro primo anno di attività ricavi per 8,3 milioni di euro (contro i 126 milioni prodotti dalle scommesse tramite telefonia fissa). Le scommesse per mezzo della televisione interattiva hanno presentato un fatturato di 31,3 milioni nel 2007. Aggregando tutte le differenti voci (Internet, telefono, televisione interattiva, minitel) le scommesse contratte a distanza hanno generato un giro d'affari di 642 milioni di euro, attirando oltre 340.000 clienti.

L'industria del gioco in Spagna. Nel 2007, il giro d'affari ammonta a quota €30.958,59 milioni. Tale cifra non tiene conto dei costi legati alla redistribuzione delle vincite agli scommettitori, pari al 68,25% del totale, per una quota di 9,84 miliardi di euro di ricavi riscossi dopo il pagamento dei premi. In questo quadro, il 32,2% del fatturato complessivo dell'industria del gioco (prima del pagamento delle vincite) è prodotto dall'ente pubblico LAE che opera lotterie e scommesse nazionali; il 60,1% è generato dagli operatori privati (nel mercato dei casinò, bingo e delle macchine da gioco al di fuori dei casinò) ed il 7% dall'associazione Organización Nacional de Ciegos (che opera lotterie con scopi sociali).

La diffusione del gioco d'azzardo a livello territoriale. Il gioco d'azzardo risulta più diffuso a Madrid dove sono stati spesi nel 2007 5,02 miliardi di euro; segue la Cataluña con 4,89 miliardi di euro e dall'Andalucía con 4,65 miliardi di euro. Le tipologie di gioco più diffuse risultano essere le macchine da gioco installate al di fuori dei casinò -tipologia B- (41%), i cosiddetti "giochi attivi" operati da LAE (18%), seguiti dalle Lotterie Nazionali, fatte rientrare nella categoria "giochi passivi" (14%). Bingo (12%), casinò (8%) e giochi ONCE (7%) coprono la restante fetta.

Il fatturato di LAE. Nel 2007 è stato pari a 9,98 miliardi di euro, in crescita del 3,51% rispetto al 2006 e del 20,42% rispetto al 2003. Le Lotterie Nazionali hanno contribuito per circa il 57% del totale dei ricavi, per un giro d'affari nel 2007 pari a 5,71 miliardi di euro, 261 milioni in più che nel 2006 (+4,78%). Le altre tipologie di gioco a livello nazionale (tra cui anche le scommesse sportive come Quiniela per il calcio oppure Lototurf e Quíntuple Plus per le corse dei cavalli) hanno incassato nel 2007 4,27 miliardi di euro, con un incremento dell'1,86% rispetto al 2006.

Il mondo dei casinò in Spagna. I casinò operativi sono 40 (di cui 7 situati alla Canarie e 5 in Andalucía) e le sale da gioco annesse ai casinò della Comunità di Valencia due. Il mercato dei casinò nel 2007 ha prodotto ricavi per 554 milioni di euro (2,5 miliardi senza considerare i pagamenti delle vincite) con un aumento del 4% rispetto al 2006. Le strutture più redditizie nel 2007 risultano essere quelle dislocate nella Comunità Autonoma Baleari, con 23,7 milioni di euro di ricavi (dopo il pagamento dei premi), nelle Canarie (20,38 milioni di euro) e a Madrid (20,03 milioni di euro).

Nel 2007, i casinò spagnoli sono stati frequentati da 3.782.713 visitatori, 148.707 in più del 2006, (+4,1%). La Comunità Autonoma di Extremadura, che pure ospita un solo casinò, registra il numero più alto di visitatori (748.462), seguita da Murcia (709.702 distribuiti su 2 casinò) e Andalucía (479.259). Le macchine da gioco all'interno dei casinò di tipologia "C" incassano in totale 40,72 milioni di euro, 0,64 milioni in più rispetto al 2006 (+1,5%).

In Spagna 344.257 macchine da gioco installate al di fuori dei casinò nel 2007. Le macchine di tipologia "A" passano nel 2007 da 100.019 (2006) a 92.236 (-8% circa): sono particolarmente popolari nella Comunità Autonoma dell'Andalucía (17.846 macchine operative). Le macchine di tipologia "B" aumentano nel 2007 a quota 252.021, rispetto alle 248.796 in funzionamento nel 2006. Andalucía (40.359), Cataluña (38.920) e Valencia (31.364) risultano essere le Comunità Autonome con il numero maggiore di apparecchi operativi. Il giro d'affari degli apparecchi di tipologia "B" ammonta nel 2007 a €12.627 milioni, in aumento del 15,43% rispetto al 2006.

La crisi del Bingo. Nel 1992 si contavano 604 sale Bingo, nel 2007 425. Negli ultimi 15 anni, in media, il numero delle sale si è ridotto del 14,5% ogni anno. Nel 2007, le Comunità Autonome che ospitano il numero maggiore di sale Bingo risultano essere la Comunidad Valenciana e Madrid (a quota 67), l'Andalucía (65) e la Cataluña (52). Il Bingo ha mosso nel 2007 €3.661 milioni di ricavi, in variazione negativa rispetto al 2006 (-0,88%).

Il mercato del gioco nei Paesi Bassi in crescita. Nell'anno 2007 l'industria del gioco ha prodotto ricavi (calcolati dopo il pagamento delle vincite, ma prima della deduzione dei costi e delle tasse) per 1,59 miliardi di euro. In media, dal 2003 al 2007 l'industria è cresciuta con un tasso annuale dell'1,5% circa, con un'unica battuta d'arresto registrata dal 2004 al 2005 (-1,3%).

Il successo delle Lotterie nazionali nei Paesi Bassi. Il settore delle lotterie produce all'incirca il 38% dei ricavi complessivamente generati dall'industria del gioco e risulta essere il più importante per volume d'affari (seguito da quello dei casinò con il 35% e dalle macchine da gioco al di fuori dei casinò con il 23%).

Nel 2007, la Lotteria Statale ha totalizzato vendite per 772,4 milioni di euro (prima del pagamento delle vincite) e ricavi per €259,8 milioni (dopo il pagamento delle vincite, prima della deduzione di costi e tasse),

con un incremento dell'1,7 % rispetto all'anno 2006. Al picco riscontrato nell'anno 2003-2004 (+8,7%) è seguita un'inflexione altrettanto importante tra il 2004 e il 2005 (-7,2%). Nel 2007 la lotteria ha ridistribuito ai giocatori 512,6 milioni di euro sotto forma di premi (pari al 66% dell'importo complessivo scommesso dai giocatori).

Le lotterie a scopo benefico. Tra le tre lotterie a scopo benefico, la preferita risulta essere la lotteria Post Code con vendite che, nel 2007, hanno toccato quota 450,4 milioni di euro. Nello stesso anno, i ricavi generati da Post Code sono stati pari a 302,5 milioni di euro (42,7 milioni in più rispetto alla Lotteria Statale), per un totale di €40 milioni di utili devoluti ad organizzazioni che operano in campo sociale e ambientale. Complessivamente, i ricavi prodotti dal settore delle lotterie a scopo benefico sono cresciuti con una media del 2,8% dal 2003 al 2007. Il trend di crescita medio più favorevole risulta essere quello riscontrato dalla lotteria Bankgiro (+5,3%).

Gli introiti della Lotteria Istantanea e del Lotto nei Paesi Bassi. La Lotteria Istantanea ha prodotto nel 2007 ricavi per 28,2 milioni di euro, con un trend di crescita medio pari al +0,67% caratterizzato da una caduta del 13% dal 2004 al 2005. Il mercato del Lotto, invece, ha prodotto nel 2007 ricavi per circa 90,6 milioni di euro, con un calo medio del 2,6% dal 2003 al 2007. Gli utili generati dal Lotto sono ridistribuiti per il 70% ad attività sportive per mezzo della Commissione Olimpica dei Paesi Bassi e della Federazione Nazionale per lo Sport; per il 30% sono invece devoluti ad organizzazioni che operano in campo sociale, culturale o sanitario. Complessivamente, più di 500 organizzazioni, ogni anno, ottengono un sostegno economico dalle lotterie operate nei Paesi Bassi.

Il mercato dei casinò: quinto in Europa per volume d'affari. Il monopolio statale *Holland Casino* gestisce, attualmente, 14 casinò sul territorio (11 nel 2000, 12 nel 2002). I casinò dei Paesi Bassi nel 2007 ospitano 7.225 slot machine (7.097 nel 2006) e 544 tavoli da gioco (420 nel 2006). Sebbene dal 2003 al 2004 e dal 2004 al 2005 i ricavi generati dai casinò abbiano riscontrato un'inflexione (rispettivamente del -2,5% e del -0,2%), negli ultimi anni il mercato dei casinò ha riscontrato una fase di crescita (+6% dal 2005 al 2006 e +5% dal 2006 al 2007).

Le macchine da gioco al di fuori dei casinò: giro d'affari di 508 milioni di euro. Nel 2006, nei Paesi Bassi, si contano 38.839 macchine da gioco al di fuori dei casinò che distribuiscono premi in denaro. In questo mercato, sono presenti all'incirca 300 operatori privati. L'80% risulta attivo nel settore degli hotel e del catering, il 16% in quello delle sale da gioco, la percentuale rimanente opera invece in entrambi i settori.

Il mercato delle scommesse sportive. I ricavi generati dal mercato delle scommesse sportive nel 2007 ammontano a circa €8,6 milioni, con una crescita media pari al 4% dal 2003 al 2007 (elaborazione Eurispes su dati *College van toezicht op de kansspelen*, 2008). Il settore delle corse dei cavalli, nel 2007, ha generato ricavi per 9,3 milioni di euro, cifra analoga a quella registrata nel 2006.

Giocare all'estero: il "gambling tourism". Nel 2007, la città di Las Vegas ha ospitato oltre 39 milioni di visitatori, il 12% dei quali provenienti dall'estero. Il 42% di coloro che hanno visitato Las Vegas nel 2007 ha dichiarato di averlo fatto per ragioni di svago o vacanza e l'84% ha sostenuto di aver praticato il gioco durante il proprio soggiorno.

LA RACCOLTA, LE ENTRATE ERARIALI DEI GIOCHI LEGALI E PREVISIONI AL 2010

Il Boom della raccolta nel 2009: il trend di crescita continuerà fino a toccare 58 miliardi di euro nel 2010. I dati relativi alla raccolta dei giochi in Italia per i primi nove mesi del 2009 confermano e rafforzano ulteriormente il trend in crescita registrato nel corso degli ultimi sei anni. In particolare, la raccolta complessiva nei primi nove mesi del 2009 ha superato i 39 miliardi di euro (+14,4% rispetto ai primi nove mesi del 2008), con un valore medio di raccolta mensile di 4,3 miliardi di euro e punte massime di 4,5 miliardi di euro registrati nei mesi di gennaio e marzo. Tale crescita non ha però interessato in maniera omogenea tutte le diverse tipologie di giochi, essendo viceversa il risultato del bilanciamento tra due diverse dinamiche:

- la minore raccolta dei giochi a base ippica (da da 1,79 a 1,5 miliardi di euro, -16%), del bingo (da 1,2 a 1 miliardo di euro, -13,9%) e del lotto (da 4,4 a 4,2 miliardi di euro, -4,5%), per i quali si conferma quindi il ridimensionamento dei volumi di raccolta registrato negli ultimi anni;
- la maggiore raccolta del Superenalotto (da 1,4 a 2,5 miliardi di euro, +77,1%), degli apparecchi da intrattenimento (da 15,8 a 17,9 miliardi di euro, +13,4%), dei giochi a base sportiva (da 2,7 a 3 miliardi di euro, +9%), delle lotterie (da 6,8 a 7 miliardi di euro, +3,8%) e il successo dei giochi di abilità a distanza e poker on-line, la cui raccolta ha già superato i 1,7 miliardi di euro , superando sia i giochi a base ippica, sia il bingo.

L'ulteriore crescita della raccolta dei giochi pubblici e scommesse sportive on-line, l'introduzione delle Videolotterie, la riorganizzazione e l'offerta di nuovi prodotti di gioco all'interno dei settori che negli ultimi anni hanno registrato un ridimensionamento della raccolta (ippica, bingo), rappresentano le leve strategiche di sviluppo del settore dei giochi nell'immediato futuro.

Qualora tali cambiamenti dovessero generare i risultati attesi, **il trend di crescita del settore dei giochi pubblici e scommesse registrato negli ultimi anni potrebbe proseguire, secondo l'Eurispes, anche nel 2010, con una raccolta stimata di 58 miliardi di euro (di cui il 49% nel primo semestre).**

In base alle più recenti stime sull'andamento dell'economia italiana, che indicano per il 2010 un Prodotto interno lordo nominale di 1.572 miliardi di euro, la raccolta complessiva dei giochi stimata per l'anno 2010 risulterebbe essere pari al 3,7% del Pil.

Stime Eurispes: tra legale e illegale un giro d'affari di 80 miliardi di euro l'anno. Tuttavia, parallelamente alla crescita degli ultimi anni della componente legale del mercato dei giochi, si è consolidato anche l'interesse del crimine organizzato e non organizzato nei confronti di tale settore, soprattutto per i segmenti degli apparecchi da intrattenimento, delle scommesse sportive e dei giochi on line. La regolamentazione del settore ha avuto negli anni un'evoluzione positiva, molto è stato fatto a livello normativo e forte è l'impegno dei soggetti che operano in questo comparto così rilevante per l'economia del nostro Paese al fine di contrastare tali fenomeni. Affinché l'azione di contrasto possa continuare ad ottenere risultati sempre più importanti è necessario, accanto agli altri aspetti, tentare anche di analizzare e descrivere le manifestazioni illegali del gioco comprendendone l'ampiezza e studiandone l'andamento.

In questo senso, l'Eurispes stima che la raccolta illegale abbia generato introiti per circa 23 miliardi di euro nell'ultimo anno (dei quali 5 miliardi di euro nel solo segmento del gioco on line) che, sommati ai 58 miliardi di euro di raccolta legale stimati per il 2010, porterebbero il giro di affari complessivo del settore dei giochi a 80 miliardi di euro, che corrispondono a circa il 5,1% del Pil nominale atteso per il 2010.

La raccolta dei giochi: 194 miliardi di euro in sei anni. Nel periodo 2003-2008 è stato registrato un tasso di crescita annuale composto del 25% e una crescita del 207% del valore assoluto annuo della raccolta, che passa dai circa 15,5 miliardi di euro raccolti nel 2003 ai circa 47,5 miliardi di euro del 2008.

Con un aumento di circa il 60% nel 2004 è stato registrato un "boom" della raccolta, principalmente per effetto dell'incremento della raccolta del gioco del Lotto (da circa 7 miliardi di euro nel 2003 a circa 11,7 miliardi di euro nel 2004, +68,5%) e dell'incremento della raccolta degli apparecchi da intrattenimento, che è aumentata di circa 12 volte passando da 367 milioni di euro a circa 4,5 miliardi di euro.

Nel periodo 2005-2008 l'incremento è stato considerevolmente minore ma positivo e oscillante intorno ad un valore medio del 18% per anno, dovuto principalmente all'incremento della raccolta ottenuta dagli apparecchi da intrattenimento e dalle lotterie. Nel periodo 2003-2008 i giochi pubblici hanno raccolto complessivamente circa 194 miliardi di euro, di cui poco meno della metà negli ultimi due anni, che hanno fruttato all'erario un gettito pari a 38,6 miliardi di euro. Gli apparecchi da intrattenimento hanno raccolto, da

soli, circa 72 miliardi di euro (37% della raccolta totale) seguiti dal gioco del Lotto, che ha raccolto circa 44,5 miliardi di euro (23% della raccolta totale). Gli apparecchi da intrattenimento hanno registrato inoltre un tasso di crescita annuale pari a circa il 126% per anno, il maggiore di tutti i giochi considerati, e un incremento in valore assoluto della raccolta tale per cui nell'anno 2008 essa è stata 59 volte superiore alla raccolta dell'anno 2003, raggiungendo la cifra di 21,7 miliardi di euro, la maggior raccolta annua registrata da un singolo tipo di gioco nel periodo 2003-2008, e la maggiore in valore assoluto. Il tasso di crescita della raccolta degli apparecchi da intrattenimento ha registrato un aumento singolarmente elevato tra il 2003 e il 2004 (+1.119%), un incremento attribuibile alla regolamentazione del settore avvenuta in quel periodo.

Le lotterie hanno registrato, nel periodo considerato, un tasso di crescita annuale composto di circa il 101% annuo, con una raccolta nel 2008 di circa 33 volte superiore alla raccolta nel 2003. Dopo anni caratterizzati da tassi di crescita compresi tra il 100% e il 160% annuo, le lotterie hanno registrato una diminuzione del tasso di crescita nel periodo 2007-2008, durante il quale l'incremento della raccolta è stato del 17%. Il gioco del Lotto ha registrato un picco massimo di raccolta nell'anno 2004 (circa 11,7 miliardi di euro), in seguito al quale si è verificato un considerevole calo della raccolta nell'anno 2005 (circa 7,3 miliardi di euro, -37%) ed una serie di diminuzioni successive più contenute che hanno dimezzato la raccolta, portandola a circa 5,8 miliardi di euro nell'anno 2008.

I giochi a base sportiva hanno registrato un tasso di crescita annuale composto di circa il 20% per anno, con due picchi di crescita rispettivamente del 40% circa nel periodo 2005-2006 e del 45% nel periodo 2007-2008, pur mostrando tassi di crescita assai più contenuti negli altri anni e pari a circa il 7,5% per anno. Nonostante queste considerevoli variazioni nei tassi di crescita, la raccolta dei giochi a base sportiva è aumentata, nel periodo 2003-2008, di circa il 152% raggiungendo un valore di quasi 4,1 miliardi di euro.

Il Superenalotto ha registrato un incremento della raccolta, rispetto all'anno 2003, del 21,5%, raggiungendo un valore di circa 2,5 miliardi di euro nel 2008. Tuttavia questa crescita deve essere interpretata alla luce dell'incremento della raccolta registratosi nel periodo 2007-2008 (+29%). Si consideri, infatti, che nel periodo 2004-2007 la raccolta non ha mostrato oscillazioni considerevoli, attestandosi su un valore medio di 1,9 miliardi di euro per anno, ed è stata costantemente inferiore alla raccolta dell'anno 2003.

I giochi a base ippica hanno registrato una diminuzione della raccolta, che passa dai circa 3 miliardi di euro del 2003 ai circa 2,3 miliardi di euro del 2008, con una diminuzione del 23%. La raccolta si è attestata, nel periodo 2003-2007, intorno ad un valore medio di 2,8 miliardi di euro per anno, mentre la raccolta del 2008 mostra una diminuzione di circa il 17% rispetto all'anno precedente, parte del quale è probabilmente da attribuirsi allo sciopero che ha interessato il settore delle corse ippiche nell'ottobre 2008.

Il gioco del bingo ha registrato, nel periodo 2003-2006, un tasso di crescita annuale composto pari al 12% per anno, raggiungendo una raccolta massima di circa 1,7 miliardi di euro nell'anno 2006. A questo periodo di crescita è seguito un periodo di contrazione della raccolta, che nell'anno 2008 ha raggiunto il valore di circa 1,6 miliardi di euro. Nonostante quest'ultima contrazione, la raccolta del 2008 è del 30% superiore rispetto alla raccolta del 2003.

Per completezza è stato registrato il valore della raccolta dei giochi di abilità per il 2008 (242 milioni di euro), che si riferisce tuttavia al solo ultimo quadrimestre dell'anno e che ha registrato una forte crescita a partire dai primi mesi del 2009: 654,7 milioni di euro di raccolta tra gennaio e aprile.

Come si è trasformata la domanda dei giocatori rispetto alle diverse tipologie di giochi? Nel 2003 circa metà della raccolta (44,8%) proveniva dal gioco del Lotto, contro il 12,3% del 2008. Sorte analoga per i giochi a base ippica, che nel 2003 rappresentavano circa il 19% della raccolta, contro il 4,8% del 2008 e per il Superenalotto, che nel 2003 garantiva circa il 13% della raccolta, contro il 5% circa del 2008.

I giocatori hanno favorito, quantomeno in termini di raccolta, gli apparecchi da intrattenimento, che nel 2003 rappresentavano appena il 2,4% della raccolta, contro il 45,6% del 2008. Anche le lotterie, e in particolar modo i Gratta e vinci, hanno visto aumentare la propria quota di raccolta in maniera esponenziale dall'1,8% del 2003 al 19,5% del 2008.

Oltre il 50% della raccolta dei giochi in Italia (23,4 miliardi di euro) si concentra quindi in quattro regioni. Il primato spetta alla Lombardia (8,3 miliardi di euro, 19,9% del totale), al Lazio (4,6 miliardi di euro, 11% del totale) e alla Campania (4,2 miliardi di euro, 10,1% del totale), mentre tutte le altre regioni hanno totalizzato nel 2007 una raccolta inferiore ai 4 miliardi di euro, con valori compresi tra i circa 3,3 miliardi di euro dell'Emilia Romagna (7,8%) e i 90 milioni di euro della Valle d'Aosta (0,2%).

Il 50% circa della raccolta dei giochi in Italia si concentra in sole 18 province italiane, localizzate prevalentemente nel Nord-Ovest (Milano, Torino, Bergamo, Brescia, Pavia, Varese, Genova) e nel Meridione (Napoli, Bari, Palermo, Salerno, Caserta, Catania) e solo marginalmente nel Centro (Roma, Firenze) e nel Nord-Est (Bologna, Venezia, Modena). Il primato spetta alle province di Milano (3,9 miliardi

di euro di raccolta, 8,3% del totale), Roma (3,4 miliardi di euro, 8,1%), Napoli (2,3 miliardi di euro, 5,7%), Torino (1,4 miliardi di euro, 3,5%) e Bari (1 miliardo di euro, 2,5%). Tutte le altre province hanno registrato nel 2007 una raccolta inferiore al miliardo di euro, con valori compresi tra 500 milioni e un miliardo di euro in 16 province localizzate prevalentemente nel Nord-Ovest, tra 250 e 500 milioni in 33 province localizzate prevalentemente nel Nord-Est e inferiore a 250 milioni di raccolta nelle restanti 49 province (12 nel Nord-Ovest, 11 nel Centro, 10 nel Sud, 8 nel Nord-Est e 8 nelle Isole).

Il settore fornisce grandi risorse e Fisco ringrazia. Le entrate erariali derivanti dalla raccolta hanno subito un forte incremento: da 3,5 miliardi di euro nel 2003 a 7,7 miliardi di euro nel 2008, con un tasso di crescita complessivo del 121,1%.

Dopo un iniziale incremento di oltre il 108% tra il 2003 e il 2004 (da 3,5 a 7,3 miliardi di euro), le entrate erariali hanno subito una flessione del 15,6% tra il 2004 e il 2005 (da 7,2 a 6,1 miliardi di euro), per poi tornare ad aumentare, a un tasso di crescita annuale composto del 7,9% fino a superare nuovamente la soglia dei 7 miliardi di euro nel 2007 e nel 2008.

Si tratta di una crescita che deriva prevalentemente dall'aumento della raccolta dei giochi registrato nel corso degli ultimi anni piuttosto che dal regime fiscale cui i singoli giochi sono sottoposti. Infatti, il prelievo fiscale ha registrato tra il 2003 e il 2004 un incremento del 6% (da 23% a 29%) per poi ridursi negli anni successivi, passando dal 29% al 19% tra il 2004 e il 2006 e dal 19% al 16% tra il 2006 e il 2008.

L'evoluzione degli ultimi sei anni delle entrate erariali per tipologia di gioco, che derivano da una combinazione tra l'andamento della raccolta di ciascun gioco e le modifiche apportate al regime fiscale cui ciascuno di essi è sottoposto, mostrano una forte crescita del gettito erariale derivante dagli apparecchi da intrattenimento che, a fronte della crescita della raccolta di 21,3 miliardi di euro e del prelievo erariale del 3%, è passato da 33 milioni di euro nel 2003 a quasi 2,6 miliardi di euro nel 2008.

La riduzione del prelievo fiscale sulle lotterie (-22,5%) ha in parte controbilanciato il forte incremento della raccolta attribuibile ad esso (8,9 miliardi di euro), per quanto il gettito fiscale relativo a questo gioco è comunque in crescita (da 114 milioni di euro nel 2003 a 1,6 miliardi di euro nel 2008).

Al contrario, dopo l'incremento registrato tra il 2003 e il 2004 (dovuto sia alla crescita della raccolta pari a oltre 4,7 miliardi di euro, sia ad un più alto prelievo erariale), le entrate erariali derivanti dal gioco del Lotto sono andate riducendosi gradualmente, passando da 4,9 miliardi di euro del 2004 a 1,9 miliardi di euro nel 2006 a 1,5 miliardi di euro nel 2008.

Nello stesso periodo, il gettito fiscale relativo al bingo, complice l'invariato regime fiscale (prelievo pari al 20%) e l'andamento costante della raccolta (in media 1,5 miliardi l'anno), è rimasto pressoché lo stesso, con valori compresi tra i 251 milioni di euro del 2003 e i 327 milioni di euro del 2008, così come sostanzialmente invariato risulta il gettito fiscale che deriva dai giochi a base sportiva, con valori compresi tra 222 milioni di euro del 2003 e 286 milioni di euro del 2008.

Alla diversa dinamica delle entrate erariali derivanti da ciascun gioco, ha corrisposto un notevole cambiamento nell'incidenza che ciascuna di esse ha sulle entrate erariali complessive:

- nel 2003 la più alta percentuale del gettito fiscale derivava dal lotto (44,7%) e, distanziato di oltre il 10%, dal superenalotto (31,4%), mentre tutti gli altri giochi contribuivano al gettito erariale complessivo dei giochi per il residuo 23,9%, di cui il 7,2% dal bingo, il 6,3% dai giochi a base sportiva, il 6,3% dai giochi a base ippica e solo lo 0,9% dagli apparecchi da intrattenimento;
- nel 2008, la più alta percentuale del gettito fiscale derivava dagli apparecchi da intrattenimento (33,5% contro lo 0,9% del 2003), dalle lotterie (21,4% contro il 3,3% del 2003) e dal lotto, che, contrariamente ai primi due, ha subito una contrazione del proprio contributo di oltre il 20% (dal 44,7% del 2003 al 20,2% del 2008). Il contributo di tutti gli altri giochi si è viceversa ridotto, in particolare il superenalotto (dal 31,4% del 2003 al 15,9% del 2008), i giochi a base ippica (dal 6,3% del 2003 all'1,4% del 2008) e il bingo (dal 7,2% del 2003 al 4,2% del 2008).

La raccolta in rapporto al Pil. Il rapporto tra raccolta complessiva di tutti i tipi di gioco e il Pil del nostro Paese è cresciuto nel tempo fino a raggiungere il 3,02% del Pil nel 2008.

In particolare, nel 2003 la raccolta degli apparecchi da intrattenimento è stata pari allo 0,03% del Pil, mentre nel 2008 tale percentuale è cresciuta sensibilmente, raggiungendo l'1,38% del Pil. Considerevole anche l'incremento del rapporto tra la raccolta delle lotterie e il Pil, cresciuto dallo 0,02% del Pil 2003 allo 0,59% del Pil 2008. Si registra un incremento più contenuto per i giochi a base sportiva, che passano dal 0,12% del Pil 2003 al 0,26% del Pil 2008. Variazione negativa, di contro, per il gioco del lotto che passa da 0,52% del Pil 2003 a 0,37% del Pil 2008 e per gli altri giochi, che passano dallo 0,32% del Pil 2003 allo 0,26% del Pil 2008, con l'eccezione del superenalotto il cui rapporto raccolto su Pil rimane sostanzialmente invariato rispetto all'anno precedente e pari allo 0,16% del Pil 2008.

[CAPITOLO 4]

DAL GIOCO LEGALE AL GIOCO ILLEGALE

Quella del mercato del gioco in Italia è una vera e propria industria. Si è passati dai 24.000 milioni di euro circa di raccolta del 2004 ai 47.500 milioni nel 2008, con un incremento percentuale del 92% in soli 4 anni. Insieme alla crescita del comparto si fa più forte la necessità di supportare con misure di sicurezza adeguate un mercato in forte espansione, che in alcuni suoi aspetti (primi fra tutti il gioco on line e il settore delle Newslot) presenta la necessità di un controllo costante.

I giochi tra il 2007 e il 2008. Il settore dei giochi pubblici ha raccolto nel 2008 47,5 miliardi di euro, con un incremento di 5,3 miliardi rispetto al 2007, determinando una crescita del 12,6%.

Gli incassi erariali sui giochi sono invece aumentati del 6,9%, rispetto al 2007, per un ammontare di 7,7 miliardi di euro (nel 2007 erano 7,2 miliardi di euro).

Le Newslot da sole hanno fatto registrare il 46% degli incassi. Nel 2008 sono stati raccolti 21,68 miliardi di euro, con un incremento di ben 2,85 miliardi di euro rispetto al 2007 (+15,2%). Per le Newslot il prelievo erariale complessivo, nel 2008, è stato di 2,59 miliardi di euro, rispetto ai 2,25 miliardi di euro del 2007 (+15,3%).

Per le lotterie la raccolta nel 2008 ha raggiunto i 9,27 miliardi di euro (19,5% di quella totale). Rispetto al 2007 vi è stata una crescita di 1,31 miliardi di euro, pari al 16,6%. Il prelievo erariale è stato di 1,65 miliardi di euro, rispetto al 1,52 miliardi di euro del 2007. Vi è stato, dunque, in incremento dell'8,7%.

I Gratta & Vinci cartacei rappresentano sempre la punta di diamante del settore Lotterie: nel 2008 hanno incassato 9,1 miliardi di euro, con una crescita del 16,5% rispetto al 2007, in cui la raccolta è stata di 7,82 miliardi di euro. Per l'Erario i Gratta & Vinci rappresentano la seconda voce per importanza: nel 2008 hanno fatto confluire nelle casse dello Stato 1,62 miliardi di euro (+8,8% rispetto al 2007) pari al 19,8% della raccolta totale.

Anche i Gratta & Vinci telematici hanno conosciuto un importante incremento, passando dai 48 milioni di raccolta del 2007 ai 69 milioni di euro del 2008, (+43,8%). Il prelievo erariale è stato per il 2008 di 12 milioni di euro e nel 2007 di 9 milioni di euro.

Il Lotto ha segnato nel 2008 un decremento del 5,3%, passando dai 6,17 miliardi di euro del 2007 ai 5,82 miliardi di euro nel 2008. Nonostante i dati di raccolta abbiano conosciuto questa flessione, il prelievo erariale è stato notevole, pari al 27% sul totale degli incassi, toccando quota 1,56 miliardi di euro, che – rispetto al 2007 – quando il versamento erariale è stato di 1,74 miliardi di euro, determina un decremento del 10,3%.

I giochi a base sportiva hanno fatto registrare, rispetto al 2007, un buon incremento. È necessario però operare una distinzione: è stato infatti molto forte l'aumento del dato di raccolta per ciò che riguarda le scommesse sportive a quota fissa, che nel 2008 hanno fatto registrare un +50,5% di incassi rispetto al 2007. In quell'anno (2008) sono stati toccati i 3,9 miliardi di euro, contro i 2,59 miliardi di euro dell'anno precedente. Un dato così significativo è sicuramente da imputare all'ampliamento della rete scommesse. Il prelievo erariale è stato di 192 milioni di euro, rispetto ai 154 milioni di euro del 2007, con un incremento del 24,7%. L'aumento del dato erariale è proporzionalmente minore rispetto a quello della raccolta, a causa dello scaglionamento delle aliquote, che si calcolano in maniera decrescente al crescere della raccolta.

I concorsi pronostici (Totogol, il9, Totocalcio) hanno invece fatto registrare un decremento sensibile (+24,2%), con una raccolta di 163 milioni di euro per il 2008, rispetto ai 215 milioni di euro del 2007.

Anche la serie Big ha conosciuto un calo sensibile, del 36,8%, passando dai 19 milioni di euro del 2007 ai 12 milioni di euro del 2008. Il prelievo erariale è stato per l'anno 2008 di 55 milioni di euro, pari al 39,7% degli incassi del comparto dei giochi a base sportiva.

Il SuperEnalotto ha fatto registrare nel 2008 il suo miglior risultato degli ultimi 7 anni, con una raccolta che ha raggiunto i 2,5 miliardi di euro, che in termini percentuali si traduce in un incremento del 29,3% rispetto al 2007, in cui la raccolta toccò quota 1,94 miliardi di euro. Il prelievo erariale è stato di 1,23 miliardi di euro, e ha determinato il 15,9% delle entrate totali, con un incremento del 28,4% rispetto al 2007, anno in cui nelle casse dello Stato confluirono 962 milioni di euro.

L'ippica nazionale (Accoppiata, Vincente, Tris, Quartè e Quintè) è passata dai 689 milioni di euro del 2007 ai 600 milioni di euro del 2008, con un calo percentuale del 12,9%. Il prelievo erariale è stato di 46 milioni, pari allo 0,46% del dato totale di raccolta. Le scommesse ippiche sono passate dai 2,54 miliardi di euro del 2007 ad 1,67 miliardi del 2008: si è dunque avuto un decremento del 18,6%. Le casse erariali hanno ricevuto 74 milioni di euro, pari al 4,4% di quanto incassato. I giochi a base ippica perdono

complessivamente 476 milioni nel giro di un anno, e macroscopica è la differenza tra questi e i giochi a base sportiva: mentre nel 2007 la differenza tra i primi e i secondi, in favore delle scommesse sportive, era di 537 milioni, nel 2008 è stata di ben 2,23 miliardi di euro.

Anche il Bingo ha conosciuto un anno “di magra”, registrando un calo del 5,2% e passando da una raccolta di 1,72 miliardi di euro nel 2007 ad 1,63 miliardi di euro nel 2008. Il prelievo erariale è stato di 327 milioni di euro, rispetto ai 345 dell’anno precedente, ed ammonta al 20% degli incassi.

Il Bingo conferma nel 2008 la tendenza negativa degli ultimi anni, da addebitare in prevalenza alla riduzione del numero di sale, passate dal numero iniziale di 300 del 2001 a poco più di 200.

Il settore dei giochi che ha fatto registrare il dato minore di raccolta è stato quello dei giochi di abilità a distanza, ma questo dipende unicamente dal fatto che questa tipologia di gioco è stata autorizzata soltanto nel settembre del 2008. I cosiddetti skill games, che vedono la loro punta di eccellenza nel poker on line, del tipo denominato Texas Hold’em, hanno incassato in soli quattro mesi 242 milioni. L’escalation vertiginosa la si deve soprattutto al progressivo ingresso sul mercato di nuovi operatori. Il prelievo erariale è stato di 7,2 milioni, pari al 3% degli incassi, dovuto per legge.

Le stime dell’Eurispes: i numeri del gioco illegale. Secondo le stime Eurispes il fatturato dell’economia criminale è, nel suo complesso, di 175 miliardi di euro circa. Oltre agli introiti delle principali quattro organizzazioni criminali, l’Eurispes ha considerato anche il volume d’affari realizzato da realtà che contribuiscono all’economia illegale, ma che non hanno la stessa natura né la stessa struttura delle organizzazioni mafiose e che non sono ad esse riconducibili.

Il gioco d’azzardo e dell’on line non regolamentato e le scommesse clandestine occupano un posto di rilievo all’interno del giro d’affari considerato. È stato stimato sulla base documentale Eurispes, e monitorando l’attività delle Forze di Polizia che il volume del gioco clandestino e delle scommesse illegali si attesta intorno ai 23 miliardi di euro, che in termini percentuali rappresentano il 13,1% dell’intero fatturato dell’economia criminale.

L’Eurispes stima inoltre che il gioco on line, che permette di effettuare scommesse sportive, scommesse ippiche, nonché di giocare a poker e di “grattare” virtualmente i gratta e vinci, nella sua forma illegale raggiunga un volume d’affari di circa 5 miliardi di euro. Se si considera che la raccolta regolare (ossia legale) per l’anno 2008 è stata di 1,46 miliardi di euro, ci si rende immediatamente conto di come questo tipo di mercato sommerso rappresenti una realtà ben più vasta di quella dell’offerta regolare di gioco su Internet.

“Affari di famiglia”: quando il gioco è illegale. La criminalità organizzata è particolarmente interessata al settore delle scommesse clandestine, ma anche al mercato legale delle stesse, in virtù del fatto che rappresenta un ottimo metodo, sicuro, veloce ed efficace, per la ripulitura ed il riciclaggio del denaro sporco derivante da affari illeciti di qualunque genere e provenienza.

Il mercato clandestino non passa però unicamente per le mani della criminalità organizzata; il gioco irregolare si realizza spesso in maniera monadistica, colpevoli alcuni esercenti, che contravvengono alle norme per guadagnare in surplus rispetto a quanto effettivamente loro spettante. Questo è particolarmente vero nell’ambito delle Newslot, soprattutto nella fase considerata ancora pionieristica e che ha segnato il passaggio dai vecchi videopoker, considerati ormai illegali dal 2004, ai nuovi apparecchi comma 6a, che prevedono il collegamento alla rete telematica dell’Aams, in modo tale che tutto il flusso delle giocate possa essere registrato e di conseguenza tenuto sotto controllo. Con l’esplosione del mercato on line dei giochi, poi, e con tutte le difficoltà connesse al controllo del web, accanto alle offerte di gioco provviste di autorizzazione su piattaforme on line, è proliferato tutto un mercato parallelo di offerta di gioco da parte di operatori privi di titoli autorizzatori o abilitativi e che operano dunque contravvenendo alle disposizioni materia.

Accanto alle più tradizionali forme di attività illegali, come ad esempio il gioco clandestino, le scommesse illegali e i reati di usura ad essi connessi, si profila un nuovo settore d’intervento della “mafia SpA”, attratta dalle scommesse legali in sala.

Nel settore delle scommesse, pare infatti che le associazioni a delinquere non puntino più soltanto al mercato clandestino e che anzi, soprattutto grazie alla vulnerabilità del settore dal punto di vista normativo, guardino con sempre maggiore interesse alle scommesse legali.

Il settore riconosciuto e governato dallo Stato, nato per contrastare il mercato di raccolta abusiva, ha conosciuto una grossa spinta in avanti con il bando di gara dei Monopoli di Stato del dicembre 2006, che ha disposto l’aumento dei punti di accettazione delle scommesse ippiche e non, da 1.300 a 14.000; tale bando aveva come scopo principale quello della lotta per l’emersione dalla clandestinità di un importante giro d’affari, nell’ordine di diversi miliardi di euro l’anno.

Il problema è che le disposizioni normative in materia consentono a chiunque di puntare in maniera anonima svariate migliaia di euro ogni giorno e di incassarne in egual misura. Il 16 novembre 2008 l'Italia ha recepito formalmente la terza Direttiva europea sulle misure di prevenzione dell'uso del sistema finanziario a fini di riciclaggio, ma il decreto legislativo con cui la direttiva è stata recepita nel nostro ordinamento non ha modificato la normativa disciplinante le scommesse in sala, lasciandole – di fatto – libere da qualunque obbligo di sorveglianza. L'unico limite imposto è quello della vincita massima di 10.000 euro, mentre gli scontrini sono anonimi e al portatore. Inoltre esiste la possibilità, per gli scommettitori, di frazionare le somme giocate e le eventuali vincite in più scontrini, presso un'unica agenzia o anche in punti scommesse differenti. Ciò che ne deriva è che le sale sono escluse dalle norme antiriciclaggio e che possano dunque servire per ripulire quantità di denaro ingenti ogni giorno, senza che esercenti e scommettitori contravvengano a norma alcuna. La legge antiriciclaggio ha introdotto norme anche per il gioco fisico come da art.35 comma 1 ha modificato l'art. 66 del decreto 231 del 21/11/2007 e dal 1 marzo 2010.

L'operazione di *money laundering* (ossia la pulitura e riciclaggio dei proventi), attraverso le sale scommesse, offre inoltre l'enorme vantaggio economico di un basso costo dell'operazione stessa. Pare infatti che riciclare tramite scommessa possa costare meno della metà della media (il costo del riciclaggio si aggira in media attorno al 30%).

La lotta al gioco illegale. Tra i principali organi impegnati nella lotta al gioco illegale vi è la Guardia di Finanza, che al fine di salvaguardare gli interessi dell'Erario in relazione al monopolio fiscale su giochi, scommesse e concorsi pronostici, svolge una vasta attività di vigilanza, tesa alla prevenzione, all'individuazione e alla lotta degli illeciti, tanto penali quanto amministrativi, che contravvengono alle norme in materia. Esiste poi uno speciale settore investigativo, denominato Polizia dei giochi e delle scommesse, istituito nel 2002, e che fa parte del Servizio centrale operativo della Direzione centrale anticrimine e coordina altri 26 nuclei provinciali con lo scopo di contrastare le azioni di infiltrazione della criminalità organizzata nel settore dei giochi e delle scommesse. Le azioni sono rivolte a contrastare le condotte illegali di quanto avviene all'interno delle sale Bingo, degli ippodromi, e di tutto quanto riguarda gli apparecchi da intrattenimento, sino ad arrivare alle scommesse clandestine. Contemporaneamente sorveglia sul regolare andamento delle gare, contrasta le corse clandestine di cavalli, la realizzazione di reti telematiche per la raccolta, attraverso i computer, di scommesse illegali in tutto il mondo, e infine si occupa di reati di usura e di estorsione ai danni degli operatori attivi nel settore. Essendo spesso il gioco clandestino legato ad altre attività illecite, le operazioni vengono comunque svolte sovente con il coordinamento delle varie Forze di polizia, delle Procure, dei Carabinieri e della Dia.

Monitoraggio dell'Eurispes del Gioco su Facebook. Agli inizi del 2009 Facebook contava ben 140 milioni di utenti nel mondo. Di notevole interesse per la ricerca Eurispes è stato il conteggio dei gruppi di appassionati del gioco, che sono denominati in maniera diversa a seconda della tipologia di gioco.

I gruppi più numerosi sono quelli trovati (al marzo 2009) utilizzando le parole chiave: "Lotto", "SuperEnalotto", "scommesse", "Bingo", "Poker" e "Texas Hold'em" e "Gambling". Per ognuna di queste diciture sono stati infatti trovati più di 500 gruppi, i cui iscritti variano da diverse centinaia di migliaia a poche decine. Utilizzando la parola chiave "gioco d'azzardo" sono stati invece trovati 191 gruppi; per "Gratta & Vinci" 340 gruppi; per "Videopoker" e "Slot machine" – rispettivamente – 101 e 323 gruppi; per "Lotterie" 103 gruppi; per "Casinò" ben 420 gruppi e per "Ippica" 100 gruppi. Fanalino di coda sono i gruppi trovati utilizzando la parola chiave "scommesse on line", solo 62 gruppi, e "Totocalcio" e "Totogol": 93 gruppi per il primo e solo 25 gruppi per il secondo. È inoltre possibile osservare quanti utenti sono attivi mensilmente per ogni gruppo, e per alcuni di questi si arriva a toccare addirittura quota 12 milioni di utenti.

Ciò che appare davvero interessante all'interno di questi gruppi è però la possibilità di giocare, proprio tramite le applicazioni di Facebook, alla variante di poker conosciuta come Texas hold'em, che vanta un numero di appassionati in continuo aumento.

[CAPITOLO 5]

LE NEWSLOT: UN SETTORE IN CONTINUA CRESCITA

Il successo delle NewSlot. Sulla base degli ultimi dati disponibili di Euromat, è possibile affermare che, al 2007, il settore degli apparecchi da gioco rappresenta circa lo 0,15% del Pil e lo 0,15% dell'occupazione dell'Ue. Gli Stati che hanno riscontrato il gettito maggiore sono stati la Spagna, la Germania e la Gran Bretagna. La Spagna, in particolare, nonostante sia il paese con la minore popolazione tra i tre in cima alla classifica (44,5 milioni di abitanti), è quello con il maggior gettito (4,14 miliardi di euro).

In Italia, l'introduzione, nel 2003, di norme che hanno disciplinato il fruttuoso mercato delle NewSlot, è uno dei fattori cui è possibile ricondurre la crescita di circa 20 miliardi di euro riscontrata dal settore dei giochi tra il 2003 e il 2006 (da 15,49 miliardi di euro a 35,24 miliardi di euro), accompagnata da quella di 3 miliardi di euro di entrate erariali (da 3,5 a 6,7 miliardi di euro). Le NewSlot sono progressivamente diventate la tipologia di gioco principale per raccolta di denaro, arrivando nel 2008 a rappresentare il 45,6% delle entrate complessive del settore.

Gli apparecchi da intrattenimento in seguito alla regolamentazione, avvenuta alla fine del 2003, hanno fatto registrare incrementi considerevoli passando dai 367 milioni di euro raccolti nel 2003 ai 21,68 miliardi di euro raccolti nell'ultimo anno e 320.000 apparecchi installati in 120.000 punti vendita (bar, alberghi, sale giochi, ecc.). Questi numeri mostrano come l'introduzione della nuova normativa sia riuscita a contrastare il gioco illegale, facendo confluire il flusso di gioco nei canali istituzionali, contrastando così la criminalità organizzata e l'evasione fiscale.

Anche la raccolta del settore nei primi nove mesi del 2009 conferma il maggior successo delle NewSlot rispetto agli altri segmenti di gioco pubblico e scommesse sportive, in termini assoluti (17,9 miliardi di euro, +14,7% rispetto allo stesso periodo del 2008) e in percentuale della raccolta complessiva (45,8% contro il 18,1% delle Lotterie e il 10,8% del Lotto). Lombardia (con il 24%), Lazio (9,7%), Emilia Romagna (9,2%), Veneto (8%), Piemonte (7,5%), Campania (7,2%) e Toscana (6,3%) sono le regioni che nel 2007 hanno riscontrato le maggiori percentuali di introiti dalle NewSlot sulla raccolta complessiva. In fondo alla classifica si posizionano invece Valle d'Aosta (0,3%), Basilicata (0,6%) e Molise (0,6%).

Introiti dello Stato. Il decreto legge 30 settembre 2003, n. 269, al comma 13 dell'articolo 39, ha fissato al 13,5% delle somme giocate il prelievo erariale unico per le NewSlot, dovuto dai soggetti che hanno ricevuto il nulla-osta dall'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato.

Gli introiti restanti sono così divisi: il 75% in vincite, il 4% alle concessionarie (dieci in totale) e il restante suddiviso tra l'Aams, i gestori e gli esercenti. La Legge finanziaria 2006 ha ridotto di 1,5% il prelievo erariale unico per gli apparecchi da intrattenimento a partire dal 1° luglio 2006, portandolo al 12%.

Nonostante la riduzione dell'aliquota d'imposta, a partire dal 2006 sono le NewSlot a portare il ricavo maggiore alle casse dello Stato, contribuendo con 2,07 miliardi di euro a fronte del 1,96 miliardi di euro del Lotto, fino a quell'anno il gioco con il più ingente ricavo per l'erario. Contributo che ha fatto registrare un trend crescente passando da 2,25 a 2,59 miliardi di euro tra il 2007 e il 2008. Allo stesso tempo anche l'incidenza sul totale dei ricavi per l'Erario derivanti dai giochi si è incrementato arrivando nel 2008 al 33,5% circa (nel 2006 rappresentava il 31% circa e nel 2003 era appena lo 0,94%).

L'indagine Eurispes: il fantastico mondo delle Newslot. Una sezione dell'indagine campionaria dell'Eurispes è stata rivolta in particolare all'individuazione e alla comprensione delle ragioni di un tale favore riscontrato nel pubblico interessato ai giochi che garantiscono vincite in denaro.

Tuttavia, i risultati sembrano contraddire il dato sulla raccolta di questa tipologia di gioco: il 75% degli italiani, infatti, afferma di non avervi giocato, a fronte del solo 19,3% che dichiara di averlo fatto. Si può ipotizzare che questa discrepanza sia dovuta al tipo di utilizzo che viene fatto di questi apparecchi elettronici con vincite in denaro. Contrariamente ad altri giochi che vedono protagonisti giocatori saltuari o che, comunque, richiedono l'attesa di un evento per il conseguimento di un risultato (l'estrazione dei numeri nel caso del Lotto, la fine di un evento sportivo nel caso delle scommesse, ecc.) e quindi prevedono un "tempo di gioco" più lungo, le slot-machine hanno un esito immediato e la partita dura pochi secondi. La brevità della giocata, la relativa irrisorietà della puntata e l'assenza di un numero massimo di partite giocabili in un tempo determinato favoriscono il gioco continuo e ripetuto da parte dei fruitori di questi macchinari che, pertanto, pur essendo un numero limitato rispetto ad altre tipologie di gioco, garantiscono una raccolta ingente.

Il gioco è diffuso soprattutto tra i 35-44enni (23,8%) e tra quelli con oltre 65 anni d'età (23,7%). Tra quanti percepiscono un reddito non superiore a 10.000 euro (22%) e tra 10.001 e 20.000 euro (22%) sono più numerosi i giocatori delle NewSlot. Una propensione che scende, al contrario, all'aumentare della fascia di

reddito di appartenenza: ha giocato almeno una volta il 14,7% di quanti rientrano nella fascia 20.001-30.000 euro, il 15,7% di quanti guadagnano tra 30.001 e 50.000 euro annui e il 13,6% di quanti si posizionano all'interno della fascia di reddito più elevata (oltre 50.000 euro annui).

Imprenditori (31,4%), operai/commessi (29,3%), liberi professionisti/commercianti (25,8%) e pensionati (24,4%) sono le categorie professionali che più di altre si sono avvicinate (e si avvicinano) al gioco delle slot machine. Seguono, gli studenti (20,2%), i non occupati (15,8%), gli insegnanti/impiegati (14,7%) e i dirigenti/quadro (10,8%), i lavoratori atipici (8,3%) e, infine, le casalinghe (5,7%).

Inoltre, hanno giocato alle slot machine il 30,3% degli interpellati in possesso di nessun titolo o di licenza elementare e il 29,9% con licenza media, contro il 12,1% del campione in possesso di laurea o che ha frequentato un master e il 18,1% di quanti hanno conseguito il diploma di maturità.

Si gioca alle NewSlot con maggiore frequenza nelle zone a Nord del Paese (28,8% nel Nord-Ovest e 27,2% nel Nord-Est) rispetto al Centro (10,9%), al Sud (17,2%) e alle Isole (11,5%).

Diffuso il gioco con apparecchi da intrattenimento nei centri di più modeste dimensioni: il 24% chi vive in centri che contano fino a 10.000 abitanti e il 21,2% di coloro che risiedono in centri con una popolazione compresa tra 10.001 e 100.000 abitanti, contro percentuali che si attestano intorno al 15% circa nei centri con un maggior numero di residenti (15,6% per i comuni con abitanti da 100.001 a 500.000; 15,8% per i centri con oltre 500.000 abitanti).

Dove e come si gioca. Coloro che si avvicinano ad una slot machine lo fanno prevalentemente al bar o al ristorante (28,4%), seguono le sale giochi (12,3%), le ricevitorie (11,1%), i tabacchi (10,3%) e i centri scommesse (9,9%). Meno frequentate sale bingo (4,1%), edicole (2,9%) ed autogrill (2,5%).

Il bar/ristorante è scelto per giocare alle NewSlot soprattutto dai 45-64enni (40%) e dagli over 65enni (38,3%). A questi ultimi, inoltre, capita con maggiore frequenza di giocare alle NewSlot in ricevitoria (19,1%) e in edicola (8,5%), nonché nei centri scommesse (12,8%). Indicano il centro scommesse come luogo preferito per giocare alle NewSlot anche il 12,1% dei 25-34enni, il 13% dei 35-44enni e il 12,8% degli over 65enni. I giovani tra i 18 e i 24 anni invece hanno una preferenza per le sale giochi (36,8%).

Soprattutto chi ha un reddito inferiore (fino a 10.000 euro; tra 10.001 e 20.000 euro) gioca alle NewSlot presso i bar/ristoranti (rispettivamente, 29,7% e 33,3%) e i centri scommesse (10,8%; 13,3%) Con un reddito compreso tra i 20.001 e i 30.000 euro annui, invece, si gioca più spesso in edicola (11,1%) e in ricevitoria (16,7%), nonché in autogrill (5,6%). Coloro che si posizionano nella fascia di reddito più elevata (oltre 50.000 euro) con maggiore frequenza si avvicinano ad un apparecchio da intrattenimento presso il tabaccaio (18,2%) e nelle sale bingo (9,1%).

Un giocatore su cinque circa preferirebbe che le macchinette fossero sistemate in un ambiente più appartato (20,8%) o che le postazioni di gioco fossero più distanziate (20,2%). Oltre il 40% dei giocatori, dunque, denuncia una sistemazione non ideale delle NewSlot, troppo esposta probabilmente al passaggio dei clienti. L'11,9%, invece, considera stimolante l'ambiente di gioco e il 4,8% giunge a definirlo rilassante. Il gruppo di coloro che si ritengono soddisfatti raggiunge, quindi, solo il 16,7%.

In merito alla legalizzazione del gioco nello specifico settore delle NewSlot (a parte il 23,4% che non ha espresso un parere al riguardo) il gruppo dei favorevoli rappresenta il 46,9%, mentre i contrari sono il 27,6%.

Tra quanti giudicano positivamente la legalizzazione del gioco, il 18,8% spiega che in questo modo il fruitore può liberamente scegliere dove giocare mentre il 28,1% è favorevole perché le norme imposte dallo Stato aiutano a combattere la diffusione del gioco clandestino. Tra i contrari, invece, il 19,3% non vede di buon occhio la legalizzazione in quanto essa aumenta le opportunità di perdere soldi mentre l'8,3% vede nell'imposizione di norme una limitazione al gioco e, dunque, alle puntate e alle successive (eventuali) vincite.

I commi 8 e 8-bis – articolo 110 del Tulp – proibiscono l'utilizzo degli apparecchi ai minori di 18 anni e definiscono le sanzioni amministrative (quella pecuniaria da 500 a 3.000 euro e la chiusura dell'esercizio per un periodo non superiore ai 15 giorni), per chi viola tale divieto. Interrogati al riguardo, il 73,6% dei cittadini affermano di essere informati di questa disposizione normativa. Coloro che, al contrario, si dicono non informati rappresentano l'8%.

È stato disposto, tra gli altri provvedimenti, che il costo massimo di ogni partita alle slot machine non superi la cifra di un 1 euro: gli "informati" sono il 58,2%, contro il 23,1%.

D'altra parte, una maggiore conoscenza di tale disposizione normativa all'aumentare dell'età: si passa, infatti, dal 40,9% di informati tra i 18-24enni al 75,7% tra gli over 65enni. Scende in percentuale il gruppo degli "informati" quando viene domandato se si è a conoscenza del valore massimo di vincita per partita (fissato come non superiore a 100 euro): il 48,5% afferma di esserne a conoscenza contro il 32,4%. Il numero di giocatori informati aumenta al crescere dell'età e della fascia di reddito di appartenenza: sa che la vincita



per ogni partita non può superare i 100 euro il 59,5% degli over 65enni contro il 31,8% dei 18-24enni; è informato di ciò il 77,8% di chi ha un reddito che oltrepassa i 50mila euro annui contro il 37,5% di quanti si posizionano nella fascia di reddito più bassa, ovvero fino a 10mila euro.

Per quanto concerne, invece, i suoni caratteristici delle macchinette e degli apparecchi elettronici, la maggior parte dei fruitori (27,3%) sostiene che servono ad accompagnare il ritmo del gioco; l'11,4%, invece, li definisce piacevoli. Al contrario, il 12,3% preferirebbe non ci fossero e il 10,9% arriva a definirli addirittura fastidiosi. Solo il 5,5% ritiene che impediscono la concentrazione nel gioco. Numeroso, infine, il gruppo che preferisce non rispondere e non esprime, dunque, un giudizio personale a tal proposito (31,7%).

Due fattori, la diffusione del gioco (sono circa 120.000 gli esercizi che ne sono provvisti) e la puntata bassa a fronte di un *payout* tra i più alti dell'intero settore (75%), possono essere considerati le ragioni principali del successo delle NewSlot. Le NewSlot di nuova generazione, dotate di sistemi di sicurezza avanzati, dovrebbero scongiurare la manomissione degli apparecchi, riuscendo dunque a limitare il fenomeno che vede i giocatori indebitarsi per cifre ingenti con i macchinari contraffatti che, in quanto tali, prevedono puntate maggiori a 1 euro e promettono vincite più consistenti dei 100 euro consentiti dalla normativa vigente, e a sconfiggere l'evasione fiscale connessa all'interruzione del collegamento con la rete telematica predisposta dall'AAMS, garantendo così la legalità e le potenzialità di un gioco che si è progressivamente affermato come il più importante del settore per gettito prodotto.



[CAPITOLO 6]

LA NUOVA FRONTIERA DEGLI APPARECCHI DA INTRATTENIMENTO: LE VIDEOLOTTERIE

È possibile stimare in circa 90.000 esemplari il numero di terminali VLT attualmente presenti nel mondo (il 4% del parco macchine esistente), concentrati prevalentemente in Nord America (22.200 terminali in Montana, 21.200 terminali in West Virginia, 14.000 terminali in Louisiana, 13.000 terminali a New York), Canada e, solo marginalmente, in Europa (10.000 terminali, di cui la maggioranza assoluta installati in Svezia e Repubblica Ceca).

Italia: le prospettive future. Nel corso degli ultimi mesi, si è registrata una forte accelerazione del processo di avvio della fase di sperimentazione delle videolotterie, che ha visto l'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato attiva sia sul fronte della definizione delle caratteristiche tecniche dei nuovi apparecchi da intrattenimento e degli esercizi autorizzati ad installarli (vedasi il decreto tecnico attualmente al vaglio della Commissione Europea), sia sul fronte dell'individuazione e autorizzazione dei nuovi concessionari.

Così come stabilito dal decreto direttoriale del 6 agosto 2009, il 15 settembre 2009 l'AAMS ha emanato un avviso pubblico relativo all'avvio dei sistemi di gioco di cui all'articolo 110, comma 6, lettera b) del T.U.L.P.S., fissando: il numero massimo di apparecchi videoterminali che ciascun concessionario può installare, pari al 14% del numero di apparecchi di intrattenimento con vincite in denaro posseduti alla data del 12 agosto del 2009; il pagamento, per ciascun apparecchio videoterminale per il quale sia richiesta l'installazione, di una somma pari a 15.000 euro, da effettuarsi in due rate di pari importo, di cui la prima entro il 30 novembre 2009 e la seconda entro il 30 giugno 2010; il prelievo erariale unico, fissato nella misura del 2% delle somme giocate nel 2009-2011, del 3% delle somme giocate nel 2012 e nel 4% delle somme giocate nel 2013.

In data 9 ottobre 2009, la stessa AAMS ha pubblicato un secondo avviso, relativo all'esito della procedura di selezione per l'affidamento in concessione dell'attivazione e conduzione operativa della rete telematica dei videoterminali. Un esito che dimostra quanto siano grandi l'interesse e le aspettative nei confronti di questo prodotto innovativo del segmento dei giochi pubblici e scommesse: tutti i concessionari hanno chiesto l'installazione di un numero di apparecchi videoterminali nel limite massimo loro consentito del 14% dei nulla osta delle NewSlot; tutte le 56.697 autorizzazioni sono state, quindi, assegnate, il 53,8% delle quali richieste dai concessionari Atlantis World Gioco Legale Ltd (11.953 apparecchi), da Lottomatica Videolot Rete SpA (10.761 apparecchi) e da Gamenet SpA (7.805 apparecchi).

La sola assegnazione della autorizzazioni per i nuovi terminali, tenuto conto dell'esito della procedura di selezione dei concessionari e del costo di ciascun videoterminale (15.000 euro), consentirebbe quindi allo Stato di incassare oltre 850 milioni di euro.

Il condizionale è d'obbligo, per due diverse ragioni: la prima è che, come previsto dal decreto direttoriale del 6 agosto 2009, entro il 30 novembre verrà effettuata la sola prima tranche di pagamento, di importo pari a 425 milioni di euro (già effettuata per intero alla data del 5 novembre 2009 secondo indiscrezioni raccolte da Agipronews); la seconda è che, entro il 30 marzo 2010, i concessionari dovranno confermare il numero di videoterminali richiesti e assegnati e, nel caso in cui tale numero sia inferiore a quello indicato ai sensi del comma 2, AAMS procederà alla rideterminazione dell'importo dovuto, da versare entro il 30 giugno 2010.

Il primo ottobre 2009 ha avuto inizio il periodo di sperimentazione di almeno 2 mesi, previsto dall'art.10 dello schema di decreto tecnico depositato da Aams presso la Commissione Europea.

All'esito della fase di sperimentazione, quindi non prima del 31 dicembre 2009, ai sensi del comma 6 dell'art.10 ha inizio la fase di collaudo dei sistemi di gioco da parte di Aams, che «dovrà completarsi entro 60 giorni dalla conclusione della sperimentazione, salvo che il concessionario del sistema di gioco non richieda la proroga di tale termine per ulteriori 30 giorni».

Pertanto, considerando che l'installazione di 57mila terminali non è impresa che possa essere svolta dall'oggi al domani, sembra ragionevole ipotizzare che le VLT cominceranno ad essere diffusamente presenti sul territorio nazionale a partire dalla seconda metà del 2010.

La messa a regime delle reti di commercializzazione, obiettivo quest'ultimo che dovrebbe essere raggiunto entro la fine del 2011, richiederà investimenti dei concessionari stimati tra 2 e 2,4 miliardi di euro (una tantum per autorizzazioni all'esercizio dei terminali, allestimento delle sale scommesse, sale giochi, bingo, sale specializzate), mentre il numero di videoterminali potrebbe raggiungere, entro il 2013, il 20% del totale degli apparecchi da intrattenimento (fonte: Agipronews).

[CAPITOLO 7]

I GIOCHI *ON LINE*

Il mercato del gioco in Italia rappresenta un settore in continua espansione che non conosce crisi. Anche solo una piccola parte del budget degli italiani viene spesa per giocare. Nel 2008 si è affermata anche la versione *on line* di molti giochi tradizionali aprendo nuove fette di mercato e da settembre sono stati introdotti i giochi di abilità che in pochi mesi ha registrato una raccolta considerevole. Gli esperti del settore individuano nel 2009 l'anno di svolta dei giochi "a distanza" con la definitiva affermazione del poker e, più in generale, dei giochi di abilità.

I dati sulla raccolta del 2008 indicano che scommesse e *Skill games* riscuotono il maggiore successo. Le scommesse (sportive e ippiche) complessivamente raggiungono circa 1,1 miliardi di euro. I giochi di abilità, tra cui il poker, in pochi mesi, si sono attestati a circa 242 milioni di euro, mentre, tra i giochi più tradizionali, la versione telematica del Gratta e Vinci raccoglie 69 milioni di euro.

L'andamento dei giochi *on line* tra gennaio e settembre 2009, evidenzia il rafforzamento ulteriore di questo segmento, attribuibile in parte al successo dei prodotti di gioco già presenti nel 2008 (skill games, scommesse sportive) ed in parte all'introduzione della versione *on line* del SuperEnalotto, dato che sono stati registrati un incremento della raccolta media mensile (293 milioni di euro, +130% rispetto alla raccolta media mensile registrata nel 2008, pari a 123,7 milioni di euro), un incremento della raccolta massima (351,9 milioni di euro a settembre 2009, +175,2% rispetto allo stesso mese del 2008) ed una raccolta complessiva di 2,6 miliardi di euro in nove mesi, con un incremento superiore all'80% rispetto alla raccolta complessiva del 2008. Si registra, inoltre, un incremento dell'incidenza sulla raccolta complessiva dei giochi pubblici (7,9% nel mese di settembre 2009, contro il 3,4% dello stesso mese del 2008).

L'Eurispes traccia il profilo del giocatore *on line*. La rete Internet ha messo a disposizione degli amanti di casinò e scommesse un nuovo modo per effettuare puntate e giocare con la fortuna. Questo ha permesso al mercato del gioco di allargare notevolmente il suo bacino di utenza. Infatti, secondo quanto emerge dai dati dell'indagine svolta, il gioco *on line* rappresenta una compagine con buone probabilità di sviluppo.

Dall'indagine condotta dall'Eurispes emerge che il 13,7% dei giocatori nutre una vera e propria passione per i giochi *on line*. Tuttavia, non si può fare a meno di considerare la considerevole percentuale di quanti ancora non si sono cimentati con questa tipologia di gioco (83,6%).

Sono gli uomini (15,4%), rispetto alle donne (11,8%) ad aver maggiormente sperimentato il gioco *on line*. I giocatori hanno nel 17,9% dei casi un'età compresa tra i 35 e i 44 anni, seguiti dai giovani tra i 18 e i 24 anni (16%). Solo il 12,6% dei 45-64enni e il 12,3% degli ultra 65enni, invece, ha provato l'ebbrezza di sfidare la sorte per via telematica. Sono, d'altra parte, i giovani dai 25 ai 34 anni a rappresentare la più bassa percentuale di coloro che si affidano alla Rete per soddisfare la propria voglia di giocare (11,2%).

Poker, scommesse e casinò: il gioco si fa *on line*. I giocatori utilizzano Internet per dedicarsi al Poker (64,3%) e fare scommesse (50,4%), molti invece giocano al casinò (30,2%). Lotto (5,4%), SuperEnalotto (5,4%) e lotterie (4,7%) raccolgono percentuali contenute indicando che per queste tipologie di giochi continua a prevalere l'abitudine alla fruizione "fisica".

Le donne, in misura maggiore rispetto agli uomini, preferiscono la modalità "*on line*" per partecipare a tornei di Poker (69,8% vs 60,5%). Esse, inoltre, sfidano più frequentemente la sorte nei casinò virtuali di quanto facciano i giocatori del sesso opposto (41,5% vs 22,4%). Le scommesse, invece, vengono effettuate dal 50,9% delle donne e dal 50% degli uomini.

La maggior parte dei giocatori *on line* praticano tale forma di intrattenimento solo occasionalmente (69%). Ad essi si aggiunge il 24,8% di coloro che hanno un rapporto più assiduo con tavoli verdi e scommesse virtuali. Minore appare, invece, la percentuale di quanti dichiarano di nutrire una vera e propria passione per l'*on line*, al punto da giocareci sempre (4,7%). Gli uomini, più delle donne giocano *on line* occasionalmente (73,7% vs 62,3%). Al contrario, queste ultime sembrano essere più assidue nella frequentazione di siti dedicati a tale attività. Infatti, il 32,1% del campione femminile utilizza spesso (contro il 19,7% degli uomini) o sempre (5,6% contro 3,9%) l'offerta ludica sul web.

Lo scorporo del dato in base all'età degli intervistati mostra che a fare un uso sporadico della Rete per sfidare la fortuna sono per la maggior parte i 18-24enni (80%), seguiti dalla parte del campione che rientra nella fascia d'età "45-64 anni" (78,8%). Ad essere più costanti nell'uso di Internet e di skill-game sono, invece, i 35-44enni che dichiarano di giocare spesso *on line* (40%). La stessa tendenza, sebbene con un

notevole scarto percentuale, si evidenzia anche tra gli ultra 65enni, mentre i 25-34enni sono coloro che hanno con questa tipologia di gioco un rapporto più regolare (sempre: 12,5%).

Il 51,9% delle persone che hanno dichiarato di partecipare ai giochi *on line* preferisce questa modalità di fruizione per via della semplicità di accesso al canale di gioco. A tale valore si aggiunge il 9,3% di quanti scelgono di giocare *on line* in quanto si possono fare puntate da qualsiasi Pc che abbia un collegamento alla Rete. Meno consistente la percentuale di coloro che preferiscono il gioco “virtuale” perché ritengono sia più facile concentrarsi davanti a un computer (12,4%) piuttosto che in una sala giochi o in un centro scommesse. Inoltre, secondo il parere del 6,2% del campione che preferisce questa forma di intrattenimento, il computer permette di essere al riparo da sguardi indiscreti.

Una Rete di rischi. Il 34,9% dei giocatori teme che dietro ai siti che propongono giochi e scommesse si nascondano delle truffe, il 18,3% ha paura di incorrere nel furto dei codici della propria carta di credito o nella sottrazione dei dati personali (12,3%). La dipendenza dal gioco (8,5%) non è invece particolarmente indicata come uno dei possibili rischi. Infine, gran parte dei giocatori (20,7%) non ha specificato nessuna delle opzioni considerate.

Teme le truffe il 42,9% dei 25-34enni, seguiti a breve distanza dai 45-64enni (42,3%) e dai giovani tra i 18 e i 24 anni (40%). I 35-44enni sono, invece, più preoccupati di ritrovarsi con la carte di credito “clonata” (25,8%) e gli over65 di vedersi sottratti i propri dati personali (16,7%).

Il gratta e vinci *on line*. Nel 2007, i Gratta e Vinci “grattati” *on line* sono stati circa 30 milioni per una raccolta complessiva di 48 milioni di euro e una spesa media di 1,59 euro a giocata. Nel 2008 questa tipologia di gioco, ha registrato una raccolta complessiva pari a circa 70 milioni di euro, con un incremento rispetto l’anno precedente del 45,8%. Le vincite in palio dipendono dal costo della giocata e possono variare da un montepremi massimo di 5.000 euro per i giochi da 0,50 centesimi, ad uno di 500.000euro per quelli da 5 euro. Il *payout* della versione *on line* nel 2008 è stato tra il 60% e il 77%, il medesimo della versione tradizionale. La raccolta nel primo semestre 2008 si è mantenuta con qualche oscillazione intorno ai 5 milioni di euro al mese e, dopo una flessione nei due mesi estivi, probabilmente dovuta alla minore propensione al gioco durante i periodi di vacanza, ha registrato un considerevole incremento che ha portato a 7.302.686 euro la raccolta di dicembre. Così come nel 2008, anche nel 2009 la raccolta mensile della versione *on line* del Gratta e Vinci ha registrato variazioni significative, mantenendosi stabile nel primo trimestre (oltre 7 milioni di euro), diminuendo costantemente tra aprile e giugno (da 6,9 a 4,5 milioni di euro) e crescendo nel terzo trimestre (da 4,7 a 6,4 milioni di euro). Complessivamente, la raccolta dei primi nove mesi del 2009 ha fatto registrare un incremento di poco inferiore a 10 milioni di euro (da 46,8 a 56,4 milioni di euro), una raccolta media mensile di 6,2 milioni di euro (5,7 milioni di euro nello stesso periodo del 2008) e una raccolta massima mensile di 7,8 milioni di euro. Ciò nonostante, l’incidenza della raccolta del Gratta e Vinci sull’intero segmento del gioco *on line* si è ridotto, rispetto ai primi nove mesi del 2009, di oltre il 3% (da 5,4% a 2,1% della raccolta complessiva). Il provider Gioco Digitale deteneva, alla fine del 2008, la quota di mercato più cospicua sia per i Gratta e Vinci (25%) sia per il poker *on line* (48,9%), superando, già a settembre MicroGame e Totosì che all’inizio del 2008 detenevano rispettivamente il 26% e il 20% del mercato a fronte del 9% di Gioco Digitale.

Nel corso del 2009, Lottomatica Scommesse ha affermato il proprio primato come provider a più alta percentuale di raccolta nel Gratta e Vinci *on line* (22% a luglio), seguito da Gioco Digitale, Sisal e Microgame (rispettivamente 21%, 19% e 13% a luglio).

Dal tavolo verde al tavolo del computer: il boom del poker *on line*. Tra i giochi di abilità a distanza, comunemente noti come skill games (poker, black jack, dama, scacchi, briscola e altri concorsi in cui è l’abilità l’elemento fondamentale), quello che ha riscosso da subito il maggiore successo è stato il poker, introdotto a norma di legge in Italia con vincite in denaro (dopo una fase di sperimentazione “play for fun”), il 2 settembre 2008, nella sola versione a torneo. La variante più diffusa è quella denominata Texas Hold’em, già nota agli appassionati italiani per una trasmissione televisiva dedicata.

La legalizzazione dei giochi di abilità con vincite in denaro, come indicato dalla normativa, si è resa necessaria, tra le altre cose, per regolamentare un mercato radicato (quello mondiale vale circa 24 miliardi di euro, circa il 20% dell’intera raccolta *on line*) e potenzialmente pericoloso per la quantità di denaro spendibile sui siti illegali. Un altro elemento non trascurabile sono le possibilità di introiti per l’erario, fissate nel 3% della raccolta (il 17% è destinato ai concessionari e l’80% ai vincitori). Il Ministero dell’Economia e delle Finanze ha, infatti, quantificato la raccolta complessiva dei giochi di abilità in circa 400 milioni di euro nel primo anno (settembre 2008 - agosto 2009), stimando in 200.000 i potenziali giocatori (erano 220.000 gli utenti sui siti esteri), pronti a spendere circa 2.000 euro l’anno. La necessità di regolamentare questo settore del mercato dei giochi *on line* trova conferma nell’indagine di Gioco Digitale condotta tra gli utenti e ripresa

da Agicos, da cui emerge che il 72,6% degli intervistati ha giocato al poker *on line* su siti non autorizzati (il 36,4% regolarmente, il 31,9% qualche volta e il 4,3% una sola volta).

L'introduzione del poker *on line* "a soldi" è stata preceduta, come detto, da una fase di sperimentazione priva di vincite in denaro che ha coinvolto i provider Gioco Digitale e MicroGame, interessati a testare il mercato e a crearsi un bacino di utenza in attesa della versione definitiva. Una ricerca di Gioco Digitale sui giocatori nelle poker *room* non a soldi mostra come la densità degli appassionati di questo gioco sia più elevata nel Lazio (5,49% dei residenti), in Campania (4,48%) e in Abruzzo (4,10%), contrariamente a quanto riscontrato in Trentino Alto Adige (1,62%) e Veneto (1,93%).

Gli *Skill games* nei primi mesi di attività, hanno visto la raccolta crescere esponenzialmente per un totale di 242,4 milioni di euro e 7,2 milioni di euro di entrate erariali. Legalizzati a settembre 2008, queste forme di gioco, di cui il poker ricopre la quota maggiore, hanno dunque riscontrato subito un successo straordinario, registrando un incremento considerevole della raccolta, pari al 170,76%, già in ottobre. Nel corso dei primi nove mesi del 2009, il successo degli *skill games* è andato ben oltre le più rosee aspettative del Ministero dell'Economia e delle Finanze, dei provider e degli operatori del settore. La raccolta complessiva è stata, infatti, pari a 1,6 miliardi di euro, con una media mensile di 179,5 milioni di euro (contro i 60,6 milioni di euro totalizzati tra settembre e dicembre 2008), una raccolta massima di 211 milioni di euro a settembre (+19% rispetto ad agosto), un'incidenza del 61,1% sulla raccolta della totalità dei giochi *on line* e oltre 7 milioni di tornei nel solo mese di settembre.

I numeri delle scommesse on line. Le scommesse da quando sono state introdotte in Italia hanno avuto un discreto successo tra la popolazione amante di questo gioco e anche la versione *on line* è stata subito apprezzata dai giocatori: circa un quarto della raccolta complessiva ottenuta dalle scommesse, nel 2008, è avvenuta a distanza, per un ammontare complessivo di 1,07 miliardi di euro su 3,9 miliardi di euro (pari al 27,3%). In termini assoluti, un vero *boom* si è registrato nei mesi di marzo, ottobre e, in particolare, novembre con raccolte pari, rispettivamente, a 113 milioni di euro (26,8%), 113,4 milioni di euro (27,8%) e 135 milioni di euro (28,3%).

La raccolta telematica totale del 2008 fa registrare un aumento del 20,9% rispetto a quella del 2007, quando in termini assoluti l'ammontare delle scommesse *on line* si era arrestato sugli 884 milioni di euro. Questi dati, che riguardano gli anni successivi alla regolamentazione delle autorità italiane, mostrano un aumento esponenziale negli ultimi anni: nel 2005 (prima dell'oscuramento di molti siti illegali) la raccolta aveva toccato i 305 milioni di euro e nel 2006 i 737 milioni di euro, con una crescita pari al 141,6% in un solo anno.

A gennaio 2009 la raccolta telematica ha registrato un nuovo aumento arrivando a un ammontare pari a 102 milioni di euro (corrispondente al 29,7% del movimento complessivo), ed ha continuato a crescere a febbraio (110,6 milioni di euro), marzo (117,2 milioni di euro) e aprile (119,4 milioni di euro) arrivando a ricoprire una quota pari al 29,6% sulla raccolta totale delle scommesse sportive e confermandosi come seconda categoria di gioco a distanza più popolare dopo gli *Skill games*. Dopo l'ottimo risultato di maggio (raccolta telematica a 121 milioni di euro, +57% rispetto al maggio 2008) e la pausa estiva (raccolta telematica compresa tra i 43,7 milioni di euro di luglio e 79,7 milioni di euro di agosto), la raccolta delle scommesse sportive *on line* ha fatto registrare, nel settembre scorso, il suo massimo storico (124,5 milioni di euro, +30,6% rispetto allo stesso mese del 2008). Nei primi nove mesi del 2009, la raccolta complessiva è stata di 880 milioni di euro (727 milioni di euro nello stesso periodo del 2008), la raccolta media mensile di 7 milioni di euro (6,8 milioni di euro nello stesso periodo del 2008) e l'incidenza sulla raccolta dell'intero segmento del gioco pubblico *on line* pari al 33,3% (seconda solo al segmento degli *skill games*). Le scommesse sportive registrano un discreto successo tra i giocatori, assidui e occasionali, sia per la relativa semplicità e accessibilità della sfida (si può scommettere una volta sola, su un solo evento di cui verosimilmente si ha una buona conoscenza) sia per l'elevato *payout* del gioco (il più elevato dopo il poker) pari al 78%.

I dati del primo semestre 2008 mettono in luce le preferenze dei giocatori per i vari provider autorizzati a ricevere scommesse per via telematica: la Snai ha inglobato il 36,8% di questo mercato, seguita Lottomatica (14,1%) e Match Point (10,7%).

IL GIOCO DEL BINGO IN ITALIA: ANALISI ED EVOLUZIONE

Bingo: 2010, l'anno della svolta? L'entrata in vigore, avvenuta il primo novembre 2009, di modifiche alla normativa del gioco, pur essendo valide solo fino al 31 dicembre 2010, hanno introdotto cambiamenti importanti per il settore, in particolare la diminuzione del prelievo erariale (che passa dal 20% all'11%), la diminuzione della quota spettante all'affidatario del controllo centralizzato (ora fissata all'1%) e la possibilità, per le sale Bingo, di destinare una cifra uguale o superiore al 70% del prezzo di vendita della totalità delle cartelle vendute in ciascuna partita (contro una percentuale fissa del 58% nella normativa previgente) al montepremi destinato ai giocatori, misura che, insieme ad altre modifiche intervenute nella normativa, potrebbe avere l'effetto di rendere il Bingo più attraente per i giocatori.

Le sale aperte e chiuse nel periodo 2007-2009. Secondo le previsioni iniziali, sarebbero dovute essere almeno 800 le sale in Italia. In realtà, le concessioni hanno superato di poco le 400 unità (esattamente 420) ma a settembre 2008, a distanza di nove anni dall'avvenuta legalizzazione del gioco, erano 212 le sale in funzione (77 in meno rispetto al 2007). È possibile ipotizzare, tuttavia, che abbia avuto inizio un'inversione di tendenza, se si considera che a fine settembre 2009 le sale attive erano 228 (+7,5% rispetto al settembre 2008). Maggiormente colpite dall'effetto chiusura, nel periodo 2007-2009, sono state regioni quali la Lombardia (-14 sale) ed il Veneto(-13 sale). Nessuna variazione è stata registrata, invece, per Abruzzo, Sicilia e Trentino Alto Adige. In controtendenza le regioni Campania (+4 sale) e Sardegna(+1 sala). Al 22 settembre 2009 non risultava essere aperta alcuna sala Bingo in Basilicata e Valle d'Aosta, mentre il Molise aveva solo una sala operativa. Alla stessa data, la regione con la più alta concentrazione di sale è la Lombardia con 35 sale, seguita dalla Campania con 28 sale e la Sicilia con 27 sale.

Il numero di sale presenti per provincia. Secondo dati aggiornati al 22 settembre 2009, la provincia con il più alto numero di sale Bingo attive è Roma, con 21 sale aperte. Napoli ne conta 19, Milano 12 e Torino 8.

Incassi ed entrate erariali del Bingo. Il Bingo chiude il 2008 con un 1,63 miliardi di euro di incassi lordi (5,2% in meno rispetto all'anno precedente). Il gioco ha fruttato all'erario 327 milioni di euro, il 5,2% in meno rispetto al 2007. Nei primi 9 mesi del 2009, la raccolta complessiva è stata pari a 1,04 miliardi di euro e la raccolta media mensile, nello stesso periodo di tempo, è stata pari a 116,5 milioni di euro (contro i 136,3 milioni di euro dello stesso periodo dell'anno 2008, -14%). Nel 2007 la tombola elettronica ha garantito una raccolta di gioco pari a 1,72 miliardi di euro, ovvero l'1,7% in meno rispetto al 2006 e il 4% della raccolta di tutti i giochi pubblici. Le entrate erariali del settore del Bingo sono state nel 2007 di 345 milioni di euro, l'1,7% in meno rispetto all'anno precedente.

L'influenza del Bingo sulla raccolta totale del settore giochi. Il peso del Bingo sul totale del comparto giochi (in termini percentuali) tende a diminuire gradualmente nel tempo: si passa dall'8,1% del 2003 al 3,44% del 2008. Il 2005 e il 2004 registrano, rispettivamente, il 6,2% e il 5,4%. Nel 2006 (anno in cui il Bingo ha registrato l'incasso più elevato) il 5,2% delle entrate erariali per i giochi proveniva direttamente da questo settore.

Il Bingo in cifre nel Regno Unito e in Spagna. Nel Regno Unito vi sono oltre 600 sale attive, in cui si sono registrati nel 2007 circa 78 milioni di clienti e 3 milioni di membri iscritti. Nella Penisola Iberica sono attive, invece, 425 sale che hanno raccolto circa 3,6 miliardi di euro nel 2007, il 12% sull'introito complessivo (quasi 31 miliardi di euro) del settore dei giochi di quel paese. In Italia, invece, tale percentuale non raggiunge il 5%.

I numeri del mercato del Bingo in Europa. Il settore del Bingo impiega circa 80mila persone in Europa e gli incassi del gioco rappresentano lo 0,6% del Pil. La situazione appare alquanto eterogenea. Infatti, in paesi come Spagna e Gran Bretagna, la percentuale di raccolta del Bingo sul totale raggiunge, rispettivamente, il 49,5% e il 25,1%. Invece, nei 13 paesi (Austria, Belgio, Cipro, Repubblica Ceca, Estonia, Francia, Germania, Grecia, Lituania, Lussemburgo, Paesi Bassi, Slovacchia, Slovenia) dove non vi sono sale per il gioco la raccolta per il settore risulta nulla.

In Danimarca e in Svezia le percentuali di raccolta del gioco del Bingo sul totale non raggiungono il 5%: tuttavia, sono le due realtà del Nord Europa che seguono, in un'ipotetica graduatoria di incassi, Gran Bretagna e Spagna, dove il gioco è maggiormente diffuso. Il quinto posto nel panorama europeo è occupato dall'Irlanda (dove la raccolta da Bingo rappresenta il 2,4% del totale); seguono l'Italia e il Portogallo (con, rispettivamente, l'1,8% e l'1,3% di raccolta del settore sul totale).

MESDAMES ET MESSIEURS, FAITES VOTRE JEUX: VIAGGIO NEL MONDO DEI CASINÒ

I casinò in Europa. A fine 2007, il numero dei casinò autorizzati in Europa risultava essere pari a 817. Se al calcolo si aggiungono anche i casinò dei paesi nord-africani del bacino del Mediterraneo, che guardano fisiologicamente al mercato italiano ed europeo, il numero tocca le 900 unità. Il numero maggiore di sale da gioco europee si conta in Francia (188), seguita da Repubblica Ceca (150), Gran Bretagna (131), Estonia (125) e Germania (76). L'Italia occupa la parte bassa della classifica con sole 4 sale (casinò di Venezia, di San Remo, di Campione d'Italia e di Saint Vincent), insieme a Svezia e Principato di Monaco. Tra la regione francese della Costa Azzurra, Slovenia, Croazia, Austria, Svizzera e Malta si contano almeno un centinaio di casinò in cui la presenza di italiani è quantificabile nel 75% circa della clientela abituale, con punte che arrivano al 99% in alcuni periodi dell'anno.

Bilancio in rosso per tre Casinò italiani. Il 2008 del Casinò di Saint-Vincent si è chiuso con incassi per 102,2 milioni di euro, un dato in calo del 12,9% rispetto ai 117,4 milioni del 2007. Anche dal punto di vista degli ingressi si è registrato un lieve calo di presenze in sala, passando dai 615.093 presenze del 2007 a 561.854 presenze nel 2008. Il casinò di Venezia ha evidenziato, nel corso del 2008, più presenze (1.060.000 presenze, di cui 837.000 presenze a Ca' Noghera, la sede in terraferma), ma meno giocate e quindi minori incassi (circa 200 milioni di euro, di cui 163 a Ca' Noghera), con un calo del 3,6%. La casa da gioco ligure ha registrato incassi per circa 83,2 milioni di euro. Un dato in calo del 10% rispetto a quello del 2007, con la tendenza confermata anche nell'ultimo mese dell'anno: nel dicembre del 2008 gli incassi registrati sono stati inferiori dell'11% rispetto allo stesso periodo del 2007. In termini di presenze, la situazione si presenta in lieve miglioramento (294.324 ingressi) rispetto alla media rilevata nel 2007, quando ad aver frequentato le sale del casinò di San Remo furono 251.646 giocatori.

Segno più in termini di raccolta e di ingressi per il Casinò di Campione. Con incassi che nel 2008 hanno toccato i 121 milioni di euro, il Casinò di Campione è stata l'unica casa da gioco italiana ad aver fatto segnare un segno più in termini di raccolta: +6,7% rispetto ai 113 milioni di euro del 2007. Gli ingressi sono invece stati 708.000, contro i 676.356 del 2007, pari al +4,7%.

In calo del 22,6% il numero dei dipendenti dei Casinò. Il totale dei dipendenti delle sale da gioco del nostro Paese è passato dalle 3.155 unità del 2004 alle 2.441 del 2008 (il 22,6% in meno). Le riduzioni più drastiche di personale sono avvenute nel casinò di Saint-Vincent e di Venezia che negli ultimi quattro anni hanno perso rispettivamente 380 e 330 addetti. Nel Casinò di San Remo le unità in meno sono 108. Soltanto Campione ha aumentato il numero dei suoi dipendenti passando dai 525 del 2004 ai 629 del 2008. Tuttavia, tra il 2007 e i 2008 si è verificato un taglio dell'1,8% sul personale assunto.

Il giro d'affari dei tradizionali giochi da tavolo. Il tavolo verde su cui si gioca a Black Jack, Chemin de Fer, Baccarat, Caribbean Stud Poker o Texas Hold'Em, nella versione cash dà ancora un contributo sostanziale ai bilanci delle sale italiane con circa 213 milioni per il 2007, pari a quasi il 40% del totale.

Slot machine, il mercato preponderante. Dal settore delle slot machine deriva il 60,7% degli incassi sul totale degli introiti. Rispetto ad una Newslot da bar, la slot da casinò presenta una redistribuzione in vincita compresa tra il 90 ed il 97,4% del giocato mentre la concorrenza delle Newslot deve fermare il proprio pay out al 75%. Nei casinò, inoltre, il jackpot delle slot può superare addirittura i 350.000 euro, mentre le Newslot, secondo quanto stabilito dalla Finanziaria 2006, si fermano a 100 euro. I tradizionali giochi da tavolo, invece, raggiungono percentuali decisamente inferiori che non riescono a superare il 27,7% della quota di mercato attribuita ai giochi francesi. Non esaltante anche la performance realizzata dai giochi americani che rappresentano l'11,6% dei ricavi delle quattro sale da gioco italiane.

Gli introiti generati dai giochi francesi. Dal 2000 al 2007, il totale dei ricavi derivanti dai cosiddetti giochi francesi hanno evidenziato un calo del 16,2%, passando da 169,77 milioni di euro a 142,29 milioni di euro. Il casinò di Saint-Vincent ha segnato -38,7% nel rapporto fra i risultati ottenuti nel 2000 e quelli rilevati alla fine dell'esercizio 2007, mentre per il casinò di Campione d'Italia la riduzione si è fermata al 20,9%. Decisamente inferiore è stata la flessione riscontrata per la casa da gioco ligure che nel rapporto 2000/2007 ha evidenziato solo il 5,2% in meno di incassi dati dalle puntate ai tavoli verdi. L'unico segno positivo è di Venezia che ha ottenuto l'1,7% in più introiti nell'intervallo di tempo considerato.

Gli introiti generati dai giochi americani. Dal 2000 al 2007, i ricavi sono passati da 55,68 milioni di euro del 2000 a 59,67 milioni di euro a fine 2007. Saint-Vincent e Venezia hanno registrato un segno negativo nel rapporto tra il valore rilevato agli inizi del nuovo secolo e quello relativo all'ultimo anno preso in esame (rispettivamente -13,5% e -17,3%).



Le slot machine più redditizie dei giochi da tavolo. La variazione percentuale sul totale degli incassi rilevati nel 2000 e nel 2007 è pari al +24,2%. Il casinò di Venezia ha ottenuto l'incremento di guadagno maggiore nei due anni presi in esame per il confronto (+43,5%), seguito dagli introiti realizzati da San Remo (+22,2%) e Campione d'Italia (+ 15,4%). Chiude il Casinò de la Vallée con un incremento di ricavi pari al +5,5% rispetto al 2000. Il successo delle slot machine dipende anche dal fatto che richiedono l'impiego di un numero minore di personale ed espandono la clientela alla fascia medio-bassa costituita da giovani, pensionati e turisti.

Turismo e casinò. In Italia il turismo rappresenta l'11,3% del Pil ma solo l'1,3% del totale dei turisti (lo 0,3% degli italiani e il 2,2% degli stranieri) si è recato al casinò durante la permanenza nelle località prescelte per la vacanza.

IL TRAMONTO DI CONCORSI PRONOSTICI "STORICI" COME IL TOTOCALCIO

Quali sono i concorsi che alimentano l'industria dei giochi? Il mercato dei giochi ha chiuso il 2008 con un giro d'affari superiore ai 47 miliardi di euro, facendo registrare, in un solo anno, un incremento percentuale pari al 12,7%. In particolare, a contribuire a tale crescita sono stati soprattutto gli apparecchi da intrattenimento, i cui incassi sono passati dai 367 milioni di euro del 2003 ai 21,68 miliardi di euro del 2008. Da sole esse rappresentano, infatti, il 45,6% delle entrate complessive. Seguono le Lotterie istantanee, tradizionali e telematiche (9,27 miliardi di euro) ed il Lotto (5,85 miliardi di euro), che incidono rispettivamente per il 19,5% ed il 12,3% del totale. Ammonta, invece, a 3,9 miliardi di euro il contributo fornito dalle scommesse a quota fissa, che corrispondono all'8,2% degli incassi ed hanno fatto registrare, rispetto al 2007, un incremento percentuale del 51% circa. Anche il SuperEnalotto è cresciuto nel 2008 del 29,3%, incidendo per il 5,3% sul fatturato totale dell'industria del gioco.

Il tramonto dei concorsi pronostici. Gli introiti legati ai concorsi pronostici hanno fatto registrare negli anni tra il 2003 ed il 2008 un calo addirittura pari al 63,9%, passando dai 485 milioni di euro del 2003 ai 175 registrati nel 2008. Il declino di tale tipologia di giochi è confermato, inoltre, dalla scarsa incidenza percentuale che essi hanno sul fatturato complessivo (0,4% del totale). L'andamento della raccolta dei concorsi pronostici (Totocalcio, Totogoal, il9, Big Match) negli ultimi mesi, evidenzia l'aggravarsi ulteriore della crisi di questo segmento di gioco, verso il quale si è ormai consolidato un processo di disaffezione da parte dei giocatori. Infatti, la raccolta complessiva nei primi nove mesi del 2009 è stata di 103,94 milioni di euro, con una contrazione del 14,3% rispetto allo stesso periodo del 2008 e l'incidenza dei concorsi pronostici sull'intero mercato dei giochi è diminuito sensibilmente, attestandosi allo 0,3% della raccolta complessiva totalizzata nei primi nove mesi del 2009 (39,1 miliardi di euro) e rischia di ridursi ulteriormente qualora fosse confermato il trend di crescita sostenuta di altri segmenti del mercato (giochi di abilità a distanza, lotterie, apparecchi da intrattenimento).

Giochi a base sportiva e a base ippica: basse le entrate per l'erario. Nel 2008, lo Stato ha incassato per i concorsi pronostici una cifra nettamente inferiore rispetto a quella registrata per altri giochi, pari cioè a 359 milioni di euro. Per quel che riguarda in particolare i concorsi pronostici, al ridimensionamento della raccolta (-25,2% nel biennio 2007/2008, -14,3% nei primi nove mesi del 2009 rispetto allo stesso periodo del 2008) ha corrisposto un calo considerevole delle entrate erariali (35,3 milioni di euro nei primi nove mesi del 2009) e della loro incidenza sulle entrate erariali complessive di giochi pubblici e scommesse (0,5% nei primi nove mesi del 2009).

L'industria del gioco, in tutte le sue varie forme, rappresenta oggi il quinto contribuente delle casse pubbliche. Nel 2008, lo Stato ha ricavato, infatti, dai vari giochi, 7,74 miliardi di euro, facendo registrare una crescita del 7,7% rispetto all'anno precedente. In particolare, tra le principali fonti di entrate erariali, spiccano Lotterie istantanee, tradizionali e telematiche (1,66 miliardi di euro), Lotto (1,56 miliardi di euro) e SuperEnalotto (1,23 miliardi di euro). Tuttavia, il primato spetta alle macchinette, i cosiddetti apparecchi da intrattenimento (2,6 miliardi di euro), che da soli rappresentano il 33,5% del totale.

SuperEnalotto e Totocalcio, le vincite più basse per il giocatore. Nel 2008 il *payout rate* più alto per il giocatore è stato quello relativo al poker on line (80/90%), seguito da quello legato alle scommesse sportive (78%) e alle new slot (75%). Anche nel caso delle scommesse ippiche e Lotterie - Gratta e vinci, il *payout* medio per il giocatore è stato particolarmente significativo (rispettivamente 71% e 60-77%). Al contrario, la percentuale di vincita più bassa per il giocatore, rispetto agli incassi complessivi, si è registrata nel caso del SuperEnalotto e del Totocalcio, i cui *payout*, nel 2008, ammontano rispettivamente al 38% e al 50%.

Dove si gioca maggiormente al Totocalcio? La Lombardia è la regione in cui si gioca di più al Totocalcio (19,8%), seguiti da quelli del Lazio (12,2%) e dalla Campania (12,1%). Al contrario, la raccolta di giocate più bassa si rintraccia in Umbria (0,8%), Molise (0,4%) e Valle d'Aosta (0,1%).

Le vincite più alte al Totocalcio. Dal 2003 al 2007, vincite considerevoli sono state realizzate nella regione Lombardia, baciata dalla fortuna per ben due volte in un solo anno (2005). In particolare, sconosciuti vincitori residenti nei Comuni di Meda e di Rho hanno portato a casa cifre rispettivamente pari a 1,96 milioni di euro e a 1,64 milioni di euro. Superiore al milione di euro sono stati anche i montepremi vinti a Bari il 24/02/2007 (€ 1,26 milioni di euro), a Moncalieri il 24/04/2005 (1,18 milioni di euro) e a Rossano il 23/11/2003 (€ 1,036 milioni di euro). Inoltre, tra i Comuni baciati dalla dea bendata, è possibile individuare premi più bassi ma ugualmente significativi, come quelli distribuiti a Gallarate (392.741 euro), Paternò (389.147 euro) e Salvaterra di Casalgrande (386.561 euro).

[CAPITOLO 11]

GAP - GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO

Il Gioco d'azzardo patologico è un disturbo apparso solo da pochi anni nei manuali di psichiatria e psicologia. Risale al 1980 la sua introduzione nel DSM-III, il Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali dell'Associazione psichiatrica americana. Secondo l'ultima versione aggiornata del manuale (DSM-IV-TR) la prevalenza del disturbo varia in termini percentuali dallo 0,4% al 3,4% negli adulti con tassi di prevalenza più elevati nella popolazione adolescenziale, dove la percentuale può variare dal 2,8% all'8%.

Sebbene, ad oggi, nel nostro Paese, non vi siano dati certi sulla sua diffusione, il Gap è un fenomeno che non deve essere sottovalutato. La cultura del gioco responsabile nasce nel tentativo di arginare il fenomeno che colpisce in misura maggiore gli strati della popolazione che più risentono della crisi economica e che quindi necessitano di un aiuto ancora più concreto.

Anche lo Stato, in questo senso, deve farsi promotore di iniziative atte a prevenire il diffondersi di tale patologia, attraverso un monitoraggio costante del fenomeno e campagne di comunicazione e sensibilizzazione. Nella stessa misura è fondamentale il ruolo del legislatore in materia di tutela economica e della salute, affinché sia diffuso l'aspetto ludico del gioco e si contengano le derive patologiche.

Misure a sostegno di interventi contro le dipendenze comportamentali ed il gioco d'azzardo patologico. Il 18 dicembre del 2007 è stato presentato, in commissione Sanità del Senato, il primo disegno di legge riguardante le "Misure per la cura e la prevenzione delle dipendenze comportamentali e del gioco d'azzardo patologico". La finalità della proposta di legge, non ancora attuata, così come citato nel primo articolo della stessa, è quella di «prevenire, curare e riabilitare i soggetti affetti da dipendenze comportamentali e in particolar modo i soggetti affetti da gioco d'azzardo patologico e dare sostegno alle loro famiglie».

Il disegno di legge precisa che i «Livelli essenziali di assistenza socio-sanitaria e socio-assistenziale (Lea), per tutti i disturbi e le complicanze che si diagnosticano come conseguenza del gioco d'azzardo patologico (...)» debbano essere «(...) a carico del Fondo sanitario nazionale e del Fondo per le politiche sociali». In tal senso, la certificazione di disturbo da gioco d'azzardo patologico, emessa ai sensi dell'articolo 5 assicura: «l'esenzione dalla partecipazione al costo della spesa sanitaria; l'immediato accesso alle strutture (di cui si rimanda all'art. 4) per la valutazione e la diagnosi, l'assistenza psicologica e farmacologica, il ricovero, se necessario, in centri specializzati nella cura di questa patologia; l'esenzione dalla partecipazione al costo per l'acquisto dei presidi necessari al trattamento e alla tutela della qualità della vita».

Vengono, inoltre, garantiti l'assistenza scolastica e l'accesso ai presidi regionali che, convenzionati con i Dipartimenti di salute mentale (Dsm), in collaborazione con i Servizi territoriali per le dipendenze (SerD), assicurano prestazioni ambulatoriali, semiresidenziali, residenziali e domiciliari di terapia medica, di riabilitazione e socio-assistenziali. È, inoltre, costituito il Fondo per le famiglie dei soggetti affetti da gioco d'azzardo patologico. Il progetto di legge considera anche aspetti di carattere pratico come il "patrocinio legale gratuito. Attualmente il decreto legislativo è all'esame della sesta commissione del Senato.

Gioca... ma senza esagerare. "Gioca senza esagerare" è il claim inserito sui biglietti Gratta e Vinci (logo gestito da Lottomatica che ha dato l'avvio, nel 2007, alla campagna) e su quelli delle Lotterie nazionali, negli spot Tv e nella campagna stampa. È l'appello della campagna pubblicitaria che Lottomatica, una fra le più importanti concessionarie di giochi e scommesse, insieme ad AAMS (Amministrazione Autonoma dei Monopoli dello Stato), ha lanciato, a partire dagli ultimi mesi dell'anno appena trascorso, a conferma del suo impegno nella promozione del "gioco responsabile". Il tentativo della campagna di sensibilizzare i giocatori ad avere un comportamento equilibrato e responsabile «ha contribuito – secondo AAMS – a diffondere il gioco legale ed a proteggere i giocatori più vulnerabili»; anche il Consorzio Lotterie Nazionali, con i marchi Gratta e Vinci, Lotterie istantanee e Lotterie nazionali, crede fermamente «nell'opportunità di poter contribuire a formare una cultura del gioco fondata sulla responsabilità di chi gioca, fornendo in tal senso informazioni corrette e suggerimenti utili per divertirsi con la fortuna senza mai esagerare».

[CAPITOLO 12]

IL PUNTO DI VISTA DEGLI ESERCENTI

L'indagine Eurispes sugli esercenti. L'Eurispes ha svolto un sondaggio su un campione di 300 esercenti per indagarne le opinioni e delineare il tipo di rapporto che si instaura tra fornitore e fruitore del gioco e le modalità con cui questi esponenti della filiera del mercato tengono in considerazione la normativa vigente. Tra gli esponenti di questa categoria sono stati individuati titolari di bar, di ricevitorie, di centri scommesse e di sale giochi dislocati sul territorio del Comune di Roma. La scelta di una città metropolitana per realizzare l'indagine è dovuta all'alto numero di esercizi attivi sul territorio, tanto da poter essere rappresentativa sia delle diverse tipologie di gioco offerte sia della popolazione che ne usufruisce.

Il rispetto delle normative. L'articolo 110 del T.U.L.P.S. (Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza) prevede che in tutti gli esercizi pubblici autorizzati alla pratica del gioco sia esposta una tabella che indichi le forme di gioco proibite, mentre i decreti relativi ai singoli giochi dispongono che siano esposte in modo visibile le rispettive caratteristiche. Queste disposizioni di legge però non sono sempre applicate: il 56% degli intervistati ammette di non esporre nel proprio esercizio tali indicazioni, a fronte del 42% che invece rispetta la normativa vigente. Nel 59% dei casi gli esercenti informano i giocatori sul costo massimo di una partita, ma nel 35% ciò non avviene in alcun modo. Più in particolare, il 38,5% degli esercenti dichiara di non informare il giocatore sull'importo massimo di vincita delle slot-machine. Le NewSlot, le scommesse a quota fissa e i giochi dei casinò sono proibiti ai minori di 18 anni. La verifica dell'effettiva età anagrafica dei giocatori è effettuata solo dal 37% degli esercenti, a fronte del 22% che si fida dell'età dichiarata dal giocatore e del 23% che non si cura di questo aspetto, mentre il 18% preferisce non rispondere sull'argomento. Invitati ad esprimere un parere sulle regolamentazioni volte a tutelare il giocatore contenute nell'articolo 110 del T.U.L.P.S., gli esercenti manifestano in maggioranza un giudizio poco entusiasta, reputando tale norma insufficiente nel 21% dei casi e sufficiente nel 41%. Solamente il 22% la considera buona e un esiguo 4% ottima.

Interrogati sull'eshaustività dell'informazione sui giochi, la maggioranza degli esercenti non la reputa soddisfacente (il 38% indica come risposta "per niente" o "poco"), a fronte del 28% che la considera abbastanza esaustiva e del solo 5% "molto". Una percentuale cospicua (29%), tuttavia, non sa esprimere un'opinione in merito o non risponde. Questa tendenza è confermata dalle risposte date al quesito successivo: il 17% reputa le campagne pubblicitarie sui giochi per niente efficaci e il 26% poco, a fronte del 21% che le giudica abbastanza efficaci e, ancora, solo un 5% che seleziona "molto" come opzione. La percentuale di chi non sa o non risponde si incrementa ulteriormente arrivando al 31%. Il 35% degli esercenti, invece, condivide poco l'affermazione che la regolamentazione dei giochi sia troppo complessa, il 18% non la condivide per niente, a fronte del 22% che la giudica abbastanza articolata e del 6% che la reputa molto complicata.

Le percentuali sulle vincite destinate alla propria categoria sono ritenute abbastanza (29%) e molto (35%) basse dalla maggioranza degli esercenti. L'insoddisfazione degli esercenti, per la considerazione avuta all'interno della filiera del mercato dei giochi, è confermata dal fatto che il 51% reputa poco (33%) o per niente (18%) adeguata la tutela garantita loro dall'attuale normativa, a fronte del 26% che invece la considera abbastanza (23%) o molto (3%) adeguata; infine, il 23% ha dichiarato di non avere alcuna opinione al riguardo o ha preferito non rispondere. La maggioranza degli esercenti, tuttavia, non considera adeguato l'impegno dello Stato sul fronte della promozione del gioco lecito e responsabile il 38% reputa che le istituzioni promuovano in modo poco sufficiente il gioco lecito e responsabile e il 19% che non lo facciano per niente. Più di un esercente su tre, invece, ritiene abbastanza soddisfacente l'azione dello Stato (36%) e solo il 3% la giudica molto soddisfacente. Gli esercenti che reputano inadeguata la promozione statale del gioco lecito e responsabile ne individuano le cause, nel 38,6% dei casi, nella priorità data ad altre cose, nel 28,1% nella non esaustività dell'informazione, nel 10,5% nell'inefficacia delle campagne pubblicitarie e solo nel 17,5% nella già sufficiente diffusione della conoscenza dei giochi legali.

Intervistati su possibili destinazioni d'uso, la maggior parte degli esercenti ritiene che gli introiti dello Stato derivanti dai giochi dovrebbero essere utilizzati per sostenere la Sanità (29%) e l'assistenza alle fasce più deboli (27%), una quota inferiore (13%) indica il sostegno alle attività culturali e alle opere sociali, e, infine, l'11% opta per l'edilizia popolare. L'esercente, come si è detto, è l'ultimo anello della filiera del mercato dei giochi e la figura maggiormente a contatto con il giocatore. Questa posizione metterebbe la categoria nella condizione di poter interagire con gli utenti di questo settore e di supervisionare il giusto uso delle differenti tipologie di gioco offerte. In realtà, solo nel 40% dei casi gli esercenti ammettono di consigliare i giocatori sull'utilizzo corretto e responsabile degli apparecchi, mentre il 19% dichiara di non volere un confronto con i fruitori dei giochi e il 18% non si ritiene obbligato a fornire alcun tipo di indicazione.

[CAPITOLO 13]

I GESTORI: L'EVOLUZIONE DELLA FIGURA PROFESSIONALE

Slot machine e videopoker contribuiscono per quasi il 45% dell'intero settore dei giochi alle casse dell'erario. Vista la diffusione di questa particolare categoria di giochi, nel 2003 lo Stato ha dovuto regolamentare il settore. Si stima che gli apparecchi, installati sul territorio nazionale prima dell'introduzione della normativa, fossero circa 500.000.

Gli oneri finanziari dei gestori delle macchinette da intrattenimento. I gestori, all'interno della filiera, sono la categoria che incassa la quota minore: il 75% è restituito (nell'arco di 140.000 partite) in vincite e il restante 25% è suddiviso, per circa metà, tra erario (13,4% fino al 2008, 12,6% dal 2009), concessionario (0,5%) e Aams (0,3%), e il residuo è spartito tra gestore ed esercenti. Gli esercenti, che sono più numerosi dei gestori, ricevono una quota maggiore dei noleggiatori (il rapporto è di circa 60-65% a 40-35%) in quanto si trovano in una posizione di forza. Le aziende di gestori sono infatti tra le 3.000 e le 3.500. Mentre i concessionari lavorano su grandi numeri (10 concessionari per circa 320.000 apparecchi installati), i gestori amministrano un numero limitato di macchinari (le aziende con più di 1.000 apparecchi sono 50, quelle con un numero compreso tra 500 e 1.000 sono 150, tra 200 e 500 sono 200 e le restanti circa 2.500 aziende ne hanno pochi).

Due casi di consorzi e associazioni di successo: Criga e Sapar. Il Consorzio Rete Italia Gestori Automatico – Criga è nato nel 2003 per iniziativa di venti gestori/noleggiatori di apparecchi da intrattenimento. Criga si è rapidamente imposto come uno dei protagonisti del settore, radunando circa 300 aziende. Dal 2006, inoltre, Criga detiene il 100% del capitale di Gamenet SpA, società che si è sostituita al Raggruppamento Temporaneo di Imprese (di cui Criga deteneva il 51%), costituito per partecipare, a luglio del 2003, al bando di gara per l'assegnazione della concessione Aams per la gestione della rete NewSlot. Gamenet è presente nel mercato delle NewSlot, delle scommesse, dei giochi on line, delle lotterie istantanee e delle Videolottery, ma sono le prime a costituire il business principale: la sua rete telematica ha oltre 50.000 apparecchi collegati in migliaia di esercizi distribuiti in tutto il territorio nazionale. Il successo di Criga e Gamenet ha portato nel 2009 alla presentazione di un nuovo consorzio, Criga Due, cui potranno aderire i gestori interessati a consorziarsi e che potrà acquisire quote del capitale sociale di Gamenet. La particolarità di questa formula, che consente un reale accorciamento della filiera produttiva, si trova nella novità del rapporto che si stabilisce tra concessionario e gestore, uniti da una comunanza di obiettivi e interessi, e dal ruolo attivo dei gestori nell'attività della concessionaria.

Una realtà associativa di primo piano, invece, è l'associazione nazionale Sapar (Sezione Apparecchi per Pubbliche Attrazioni Ricreative) che raduna circa 1.500 tra produttori, rivenditori e gestori di apparecchi da intrattenimento e si pone l'obiettivo di tutelare «interessi delle imprese associate, assicurando ad esse assistenza e consulenza fiscale, sindacale, legale». La Sapar, in qualità di membro di Euromat, la federazione continentale delle associazioni dell'automatico, ha assunto l'impegno di rispettare la Dichiarazione del Gioco Responsabile adottata da Euromat, e di dotarsi di un Codice Etico, al cui rispetto sono tenuti tutti i soci.

L'INDAGINE CAMPIONARIA

Note metodologiche. L'indagine campionaria è stata realizzata su un campione di 1.007 cittadini, stratificato per quote proporzionali della popolazione italiana secondo le seguenti variabili: sesso, classi d'età, area territoriale (Nord-Ovest, Nord-Est, Centro, Sud e Isole) ed ampiezza demografica del comune di residenza (piccolo, medio e grande comune). La classificazione demografica dei comuni è la seguente: piccoli comuni con popolazione fino a 5mila abitanti, medi comuni con popolazione compresa tra 5.001 e 20.000 abitanti e grandi comuni con popolazione oltre i 20mila abitanti. La rilevazione è stata realizzata con interviste dirette ai cittadini, tramite la somministrazione di un questionario semistrutturato ad alternative fisse predeterminate, composto in prevalenza da domande a risposta chiusa o semichiusa (con possibilità per l'intervistato di aggiungere una propria risposta a quelle già previste). La modalità delle domande chiuse o ad alternativa fissa predeterminata ha consentito di ottenere, oltre ad un elevato tasso di risposta al questionario, una più efficace standardizzazione ed una maggiore facilità di codifica e di analisi delle risposte fornite dagli intervistati.

Giochi e dintorni. Dal momento che il fenomeno appare particolarmente radicato nella società, la prima parte del sondaggio dell'Eurispes è stata dedicata ad indagare la percezione che gli italiani hanno del gioco.

Emerge un giudizio tendenzialmente positivo del gioco: il 29,8% degli italiani considera i giochi e lotterie un divertimento allo stato puro, l'8,2% associa invece scommesse e puntate all'adrenalina data dalla suspense. In parallelo, la posizione espressa da chi spera di ottenere dal gioco un'integrazione al proprio reddito personale (9,2%), segnala che probabilmente questo sistema sta diventando un rimedio alle difficoltà economiche di molte famiglie italiane. Per il 3,8% cimentarsi con il panorama dell'offerta ludica messa a disposizione dai gestori significa principalmente mettere alla prova le proprie abilità e competenze. In alcuni casi, questa tendenza porta a far diventare il gioco una costante della vita quotidiana (2,1%).

Poco più di un terzo dei cittadini (30,6%) ritiene invece che investire somme più o meno consistenti nel tentativo di sfidare la dea bendata costituisca uno spreco di denaro e, per il 12,5%, questo comportamento rappresenta un modo poco costruttivo di passare il tempo.

Gli uomini, in misura maggiore rispetto alle donne, considerano il gioco in denaro un puro divertimento (30,7% vs 28,8%), sperano di ottenere giocando un'integrazione al proprio reddito mensile (10,7% vs 7,6%) e sono più attratti delle emozioni che il gioco è in grado di dare (9,4% vs 7%). Al contrario, le donne valutano, nel 33,4% dei casi (contro il 28,1% del dato maschile), il gioco come un inutile spreco di denaro.

Nelle fasce più giovani di età si rileva un atteggiamento favorevole nei confronti del gioco in denaro: per il 34% dei 18-24enni e per il 32,6% dei 25-34enni, esso è principalmente un divertimento. I più anziani sono coloro i quali più di altri dichiarano di apprezzare l'aspetto emotivo legato all'universo dei giochi (11,7%). Infine, la maggior parte degli italiani che gioca (o giocherebbe) per tentare di ottenere qualche entrata extra allo scopo arrotondare lo stipendio mensile appartiene alla classe d'età 35-44 anni (14,3%).

Osservando il trend crescente degli incassi dei diversi giochi in Italia si può dire che, a fronte di un'evidente contrazione dei consumi familiari negli ultimi anni, cresce la voglia di giocare nella speranza del colpo di fortuna che risollevi le finanze. Nonostante le forti difficoltà economiche che interessano tante famiglie in questo periodo ed il costante aumento dei prezzi, infatti, gli italiani dimostrano una crescente propensione a spendere nei diversi giochi, forse proprio perché sperano in un aiuto della sorte e continuano a sognare. Questa impennata può essere spiegata, almeno in parte, dal fatto che sono aumentati notevolmente, negli ultimi anni, le occasioni settimanali in cui giocare ed il ventaglio di giochi a cui partecipare: sono nati Gratta e vinci e SuperEnalotto e sono state legalizzate le scommesse. Inoltre, è possibile raggiungere telefonicamente le ricevitorie ed hanno conosciuto forte diffusione i casinò on line, che mettono alla portata di moltissimi, tramite Internet, il gioco virtuale.

Le tipologie di gioco preferite. Ai fini dell'indagine è risultato interessante cercare di comprendere da quali categorie di gioco sono maggiormente attratti gli italiani. La preferenza va alle tipologie di gioco semplici per le quali non sono richieste specifiche abilità e il regolamento è di immediata comprensione (38,2%). Allo stesso tempo, appare elevata la percentuale di quanti tendono a praticare più volentieri giochi il cui esito finale non dipende solo dal caso ma anche da un certo grado di impegno e di conoscenza di alcune regole fondamentali (32,8%). Supera di poco il 28% la frequenza di risposta attribuita da coloro che dichiarano di non avere preferenze per nessuna delle due tipologie di giochi precedentemente indicate (28,4%).

I giochi semplici sono amati in misura maggiore dagli uomini rispetto alle donne (40,1% vs 36,2%), le quali trovano più entusiasmanti i giochi per i quali è richiesto possedere alcune abilità e conoscenze (33,6% vs 32%). Gli ultrasessantacinquenni prediligono i giochi semplici (43,6%), della stessa opinione, con uno scarto percentuale di 4,6 punti, i 35-44enni (39%). I più giovani, invece, si cimentano volentieri con l'offerta ludica in cui la vincita non è guidata solo dal caso ma prevede l'impiego di conoscenze e abilità personali (25-34 anni: 37,5%). Meno inclini a sfidare la sorte i 45-64enni, i quali dichiarano, nel 33,3% dei casi, di non avere nessuna preferenza per le tipologie di gioco indicate.

Il 45,2% di quanti possiedono un diploma di licenza media predilige giochi semplici che non richiedono abilità particolari. La stessa posizione è condivisa dal 40,7% di coloro che hanno conseguito la maturità. I giochi in cui la vincita non dipende solo dal caso sono preferiti, invece, da quanti hanno una laurea o un master (36,6%). Infine, il 39,6% di coloro i quali hanno un titolo di studio piuttosto basso (licenza elementare) sostiene di non avere interesse per nessuna delle tipologie indicate.

A preferire maggiormente i giochi per i quali non si richiedono particolari abilità sono gli abitanti delle regioni del Centro (45,2%), seguiti dal 43,5% di coloro che vivono nelle Isole. Questi ultimi, nel 47,8% dei casi, dichiarano di prediligere tipologie di gioco in cui la vincita non dipende solo dal caso. Condivide tale opinione anche il 37,4% degli italiani residenti nel Sud della Penisola. Nell'area settentrionale del Paese, invece, si afferma, in misura maggiore rispetto al resto delle aree, di non avere alcuna preferenza particolare per le categorie di gioco prese in esame (Nord-Ovest: 36,1%; Nord-Est: 31,3%).

Come “strappare un bacio” alla dea bendata? Il 65,3% degli italiani partecipa volentieri alle diverse tipologie di gioco che concessionari e gestori nazionali suggeriscono (a fronte del 32,8% che non manifesta alcun interesse). Riscuotono particolare consenso i giochi che prevedono un certo livello di abilità e conoscenza da parte di coloro che vi partecipano (20%).

Molto in voga sembrano essere anche tutti quei giochi in cui a guidare le sorti della partita è unicamente la mano del destino (16,6%). I giochi con preventiva certezza dell'entità del premio raccolgono il 14,3% dei consensi tra il popolo dei giocatori, mentre quelli in cui la vincita è determinata in base all'entità della raccolta e al numero dei partecipanti sono preferiti dal 9,4%. Non manca chi (5%) ama cimentarsi con tutti i tipi di giochi in denaro e non è in grado di esprimere nessuna preferenza particolare.

In particolare, il 28% di coloro che hanno tra i 18 e 24 anni amano particolarmente le scommesse e i pronostici, ossia tutte quelle tipologie di gioco per le quali è necessario possedere un certo livello di abilità e conoscenza. L'offerta ludica che prevede un premio legato alle probabilità che dei numeri vengano estratti o che si verifichino le combinazioni vincenti attrae maggiormente i 35-44enni (18,1%). Essi, inoltre, insieme ai più anziani (18,1%), sono attratti dalle possibilità di vincita date da Lotto e SuperEnalotto (12,9%).

I “non giocatori”. D'altro canto, esiste una parte degli italiani che non avverte il fascino delle emozioni che possono essere date dal gioco in denaro. Nella maggior parte dei casi l'interesse manca perché tale attività è considerata uno spreco di denaro (37,1%), oltre che un modo poco utile per impiegare il tempo a propria disposizione (31,3%). Un disincentivo a giocare è rappresentato poi dalle scarse probabilità di vincita (17,4%) e dalla personale convinzione di non essere “nato con la camicia” (3,5%). Modesta, invece, la percentuale di coloro che non sfidano la sorte per il timore di diventare dipendenti da scommesse e lotterie (4,1%), così come quella di quanti affermano di temere il giudizio negativo degli altri (0,4%).

Il 40,1% delle donne (contro il 34,2% degli uomini) dichiara che il motivo principale per il quale non prova alcun interesse per il gioco è dato dal fatto che esso rappresenta uno sperpero di denaro. Inoltre, il 34,7% di esse afferma di non amare questo tipo di “passatempo” e di preferire altri hobby (contro il 27,9% del sesso opposto). Il disinteresse degli uomini si concentra piuttosto sulle scarse possibilità di conseguire un premio (20,4% vs 14,5%). Agli antipodi, gli ultra 65enni non sono interessati a giocare a causa di uno sperpero di denaro che questa attività potrebbe provocare (41,6%), mentre i giovani affermano di non praticare tale attività perché preferiscono impiegare il tempo libero in altro modo: la pensa così il 36,2% dei 18-24enni e il 33% dei 25-34enni.

Media e giochi: quale informazione, quale promozione? Nella valutazione del livello di promozione che viene effettuato sui principali canali comunicativi (Tv, giornali, riviste, ecc.), secondo gli italiani il SuperEnalotto è la categoria di gioco che occupa più spazio sui media tradizionali: l'85,5%, infatti, afferma che esso è pubblicizzato molto (54,9%) o abbastanza (30,6%). A soli 4,9 punti percentuali di distanza si collocano le lotterie istantanee che sono presenti sui media nell'80,6% dei casi (molto: 41,6%; abbastanza: 39%). A seguire il Lotto (74,1%), mentre le lotterie tradizionali occupano molto (34,3%) o abbastanza (36,1%) spazi promozionali su Tv e giornali.

Minore appare l'attenzione data dai media al mondo delle scommesse sportive: il 48,8% afferma, infatti, che esse siano pubblicizzate molto (17%) o abbastanza (31,8%). Si ritiene inoltre che sia dato poco (33,4%) o nessuno (42,9%) spazio promozionale alle scommesse ippiche e all'ippica nazionale (75,4%, di cui: per

niente- 37,9%; poco: 37,5%). Le altre categorie di gioco che non trovano adeguata sponsorizzazione sui media sono le slot machine (74,4% di coloro che hanno risposto poco: 24,4% o per niente: 50%), il Bingo (72,3%: poco 36,6%; per niente 35,7%) e gli apparecchi da divertimento senza vincite in denaro (68,9%: poco 19,8%; per niente 49,1%). I giochi online, che rappresentano una delle ultime novità giunte sul mercato, non sarebbero pubblicizzati ancora a sufficienza dai media (47,3%: poco 26,8%; per niente 20,5%).

La televisione è indicata come lo strumento che più di ogni altro veicola informazioni sull'offerta dei giochi (82,5%): in particolare, il 44,4% dichiara di condividere molto questa affermazione e il 38,1% abbastanza. Numerose informazioni, inoltre, sembra trovino un ottimo canale di diffusione nella rete Internet, indicata dal 71,2% dei casi come un mezzo che trasmette molte (43,7%) o abbastanza (27,5%) notizie. La radio è invece, tra i mezzi di comunicazione che, secondo il parere degli italiani, si interessa meno di diffondere spot che promuovono il gioco. Il 51,8% sostiene infatti che essa metta a disposizione pochi (33,5%) o talvolta nessun momento (18,3%) a tale scopo. La stessa cosa accade per le e-mail inviate a fini promozionali (49,1%: poco 21,1%; per niente 28%), per i periodici (48,2%: poco 35,6%; per niente 12,6%) e la cartellonistica pubblicitaria (48,1%: poco 35,9%; per niente 12,2%).

L'offerta ludica: un gioco per tutti. L'83,2% degli italiani ritiene che non sia necessario introdurre nuove tipologie di giochi, probabilmente perché quelle attualmente presenti sono nel complesso stimolanti e attraenti per il pubblico. Di parere opposto il 9,3% che vorrebbe fossero introdotte nuove opportunità di gioco.

Soprattutto per i più giovani (l'89% dei 18-24enni) l'offerta attualmente presente sul mercato dei giochi è sufficiente a soddisfare le esigenze della domanda. Condivide lo stesso punto di vista anche l'84,3% dei 35-44enni. Al contrario, il 12,2% dei più anziani vorrebbe che fossero introdotti nuovi giochi.

Tra coloro che sostengono sia necessario allargare ulteriormente l'offerta dei giochi, il 38,9% vorrebbe che fossero introdotte nuove scommesse e concorsi a pronostico. Una buona percentuale desidererebbe inoltre che si provvedesse ad ampliare la possibilità di sfidare la fortuna con nuovi modelli di lotterie istantanee (18,9%), mentre il 14,7% trova necessario sviluppare il settore delle slot machine. Infine, secondo l'opinione del 10,5% di coloro che sono favorevoli ad ampliare l'offerta ludica, varrebbe la pena di incrementare le lotterie tradizionali e tutti i giochi ad estrazione.

Il 50% dei 18-24enni vorrebbe che fosse incrementata l'offerta di Gratta e Vinci e, nel 37,5% dei casi, quella delle slot machine. I 35 e i 44 anni pensano che dovrebbero essere messe a disposizione del pubblico più occasioni per scommettere e pronosticare sull'esito di manifestazioni sportive o di altro genere (47,7%). La stessa posizione trova d'accordo il 43,5% dei più anziani i quali, inoltre, desiderano che siano aumentate le lotterie tradizionali (26,1%).

Gli abitanti delle regioni settentrionali gradirebbero un ampliamento del settore delle scommesse e dei pronostici (Nord-Est: 57,1%; Nord-Ovest: 55,2%). Nel Centro del Paese, invece, gli italiani apprezzerrebbero che fossero aumentati i giochi a estrazione (55,6%). Incrementare l'offerta di Gratta e Vinci è considerato opportuno dal 42,3% di coloro che risiedono nelle Isole, mentre al Sud si richiede maggiormente di accrescere il numero di lotterie tradizionali (29,2%) e di slot machine (20,8%).

La conoscenza delle regole delle più popolari forme di intrattenimento. Il 56% dei cittadini dichiara di conoscere molto (14,8%) o abbastanza (41,2%) il regolamento delle lotterie istantanee e del SuperEnalotto (molto: 15,2%; abbastanza: 38,2%). Buona appare inoltre la dimestichezza con le regole del Lotto (il 49,6% afferma di conoscerle abbastanza: 38,8%, o molto: 10,8%) e delle lotterie tradizionali (42,7%).

Meno diffusa è la competenza riguardo al meccanismo del gioco del Bingo (26,3%) e delle scommesse sportive (24,7%). Le percentuali rilevate si abbassano ulteriormente se si prendono in considerazione le slot machine (20,3%) e i giochi on line (16,8%), probabilmente perché si tratta di tipologie di gioco che solo recentemente hanno cominciato ad avere un mercato più esteso. Scarsa, appare invece la dimestichezza con i regolamenti previsti per gli apparecchi da divertimento che non prevedono vincite in denaro (9,2%), per le scommesse ippiche (7,7%) e dell'ippica nazionale (6,5%).

Tentare o vincere cambia la vita? Sono in molti ad avere avuto modo di conoscere persone che grazie al gioco hanno vinto piccole somme di denaro (78,7%). A tale percentuale si aggiunge il 9,9% di coloro che affermano di avere incontrato giocatori che, sfidando la sorte, sono stati ripagati con premi in denaro piuttosto consistenti. Tuttavia, nel 48,7% dei casi si conoscono persone che per il gioco si sono indebitate e hanno peggiorato il proprio stile di vita (47,3%). Questa situazione è arrivata agli estremi nel 36,2% dei casi in cui si è avuta conoscenza diretta di soggetti che hanno dilapidato il proprio patrimonio puntando cifre sempre più alte. Le conseguenze in alcuni casi sono state molto importanti dal momento che il 29,4% ha perso la fiducia dei propri parenti ed amici ed è scivolato in stati più o meno gravi di depressione (27,8%).

La normativa sui giochi. Dall'indagine dell'Eurispes è emerso che alcune disposizioni normative riguardante il gioco d'azzardo sono conosciute dalla quasi totalità degli italiani, altre invece, probabilmente

perché chi non ha esperienze dirette di gioco e di frequentazione dei luoghi ad esso adibiti non ha modo di verificarne l'effettiva applicazione, sono molto meno conosciute.

La percentuale di chi dichiara di non essere a conoscenza che negli esercizi autorizzati al gioco debba essere esposta una tabella in cui vanno riportati i giochi vietati e il costo della singola partita è del 58,3%, a fronte di chi invece dichiara di conoscere tale obbligo da parte degli esercenti, che è pari al 33%. Solo l'8,7% dichiara di non sapere o preferisce non rispondere alla domanda.

Interrogati se fossero a conoscenza del fatto che in Italia è proibito qualunque genere di scommessa al di là dei casi previsti dalla legge, e quindi all'infuori dell'offerta di gioco totalmente dipendente dallo Stato (per via diretta, o tramite enti in regime concessorio-autorizzatorio), l'82% dei cittadini ha risposto positivamente, solo il 12,3% ha risposto di non esserne a conoscenza.

Risulta quindi essere un dato ormai acquisito da parte della popolazione italiana il regime di monopolio che lo Stato esercita nel campo dei giochi. È inoltre probabile che in particolar modo le scommesse vengano percepite come "gioco d'azzardo", e dunque con un coefficiente di rischio nello sconfinamento dell'illegalità molto più alto rispetto ad altri giochi che sembrano avere una veste più "decorosa". Le ambiguità in questo senso nascono proprio dalla scarsa informazione riguardante la categorizzazione dei giochi d'azzardo, nei quali rientrano tutti quelli in cui coesistono il fine di lucro e l'aleatorietà come elemento preponderante ai fini della vittoria o della perdita.

Rispetto al grado di adeguatezza dell'art. 110 del Tulpis in termini di tutela del giocatore, il 32,3% dichiara di non conoscere l'articolo di legge. Questo dato si ricollega a quello precedente, in particolare al fatto che nella maggior parte dei casi non si è a conoscenza dell'obbligo dell'esposizione della tabella dei giochi vietati e riportante il costo della singola partita, negli esercizi autorizzati al gioco. Il 22,1% ritiene invece la norma insufficiente, solo il 19,1% pensa che sia sufficiente ed il 16,2% che sia buona. Infine, solo un'esigua percentuale (2,4%) risponde dicendo che trova la normativa ottima, dunque in grado di tutelare adeguatamente i giocatori.

Capacità di promozione dello Stato. Relativamente alla domanda sul fatto che sia giusto o meno che lo Stato promuova il gioco lecito e responsabile, i favorevoli si sono attestati al 43,5%, mentre i contrari rappresentano il 47,4%.

Tra coloro che si sono espressi a favore il 24,4% lo ha fatto perché ritiene che sia un metodo valido per contrastare alla base il ricorso al gioco illegale, mettendo in moto, presumibilmente, un meccanismo psicologico nel giocatore che – vedendo nella legalità un fattore forte ed importante – non viene attratto da offerte di gioco di altra natura. Il restante 19,1% di coloro che si sono espressi a favore ritiene invece che lo Stato debba promuovere il gioco legale perché questo è garanzia di maggiore tutela nei confronti del giocatore. I contrari indicano come motivazione il fatto che il gioco lecito non mette al riparo dalla perdita di grosse somme di danaro (22,5%). Molti inoltre ritengono che anche il gioco lecito crei dipendenza (24,9%).

Chiamati a rispondere alla domanda sull'adeguatezza della promozione da parte dello Stato del gioco lecito e responsabile, il 17,2% degli italiani ritiene che la sponsorizzazione non sia per niente adeguata, il 33,4% che lo sia poco, il 30,2% che lo sia abbastanza, l'8,1% che lo sia molto.

Il grado di penetrazione delle campagne di promozione e la loro efficacia, così come la percezione della loro importanza presso i cittadini, hanno come riscontro un maggior numero di pareri negativi, rispetto a quelli positivi. È possibile dedurre che tale opinione di segno negativo, maggiormente diffusa, sia da imputare probabilmente in buona parte all'idea che gli intervistati hanno del gioco, in quanto, non nutrendo nei suoi confronti una buona opinione, ritengono che anche le azioni ad ogni modo connesse alla sua sponsorizzazione non siano adeguate a preservarne i giocatori dalla pericolosità.

Tra coloro che non sono soddisfatti dell'azione statale in merito alle azioni di promozione del gioco pubblico, i 35-44enni fanno registrare la percentuale più alta nel dichiarare che lo Stato promuove in maniera poco adeguata il gioco responsabile (38,6%), seguiti – in questo caso – dai 45-64enni (35,8%). I 18-24enni sono invece quelli che maggiormente condividono l'opinione per la quale il gioco responsabile e lecito viene promosso abbastanza bene (39%), percentuale che si abbassa drasticamente nella fascia d'età che va dai 45 ai 64 anni (26%)

Il 54,3% dei residenti nelle Isole ritengono che lo Stato non promuova in modo affatto adeguato il gioco lecito e responsabile, le percentuali si abbassano sensibilmente in tutte le altre zone del Paese, soprattutto nel Nord-Est, dove solo il 6,7% del campione condivide questa opinione. Il 36,2% di coloro che sono stati interrogati sulla questione e abitanti nel Nord-Est hanno risposto che lo Stato promuove abbastanza il gioco pubblico, mentre nelle Isole solo il 13% si trova d'accordo. Emerge dunque da questi dati una posizione fortemente critica da parte degli isolani sull'adeguatezza delle campagne promozionali e informative sul gioco, organizzate dalle autorità preposte. I motivi per i quali si ritiene che lo Stato non promuova adeguatamente il gioco lecito e responsabile, fanno riferimento ad un'informazione non esaustiva (37,7%) e

all'inefficacia delle campagne pubblicitarie (20,6%). Per il 15,3%, poi, in Italia vi è già una buona conoscenza riguardo ai giochi legali e per il 23,2% lo Stato si occupa prioritariamente di altro genere di cose.

Gli utilizzi più adatti dei proventi derivanti dal gioco da parte dello Stato. Il 27,1% ritiene che sarebbe utili investirli nella Sanità, il 27,5% all'assistenza alle fasce più deboli, come gli anziani e i bambini; il 18,2% alle opere sociali, come ad esempio gli aiuti umanitari, o la beneficenza; il 10,6% ha risposto che dovrebbero essere destinati alle attività culturali; il 6% pensa che l'uso migliore sarebbe quello di investirli nell'edilizia popolare.

I risultati ottenuti possono essere utilizzati anche come specchio dei bisogni sentiti come più urgenti dalla popolazione, ossia quelli relativi all'assistenza alle fasce più deboli e quelli relativi ai fondi da destinare all'assistenza sanitaria in primis, e quelli di intervento, con opere di sostegno nel sociale in seconda battuta, in favore dei bisognosi.

Nel Sud ben il 30,4% pensa che i proventi del gioco trovino la migliore utilizzazione se reinvestiti in forme di assistenza alle fasce più deboli; sono della stessa opinione il 28,8% dei residenti nel Nord-Ovest e il 25,8% di quelli residenti nel Nord-Est, mentre nelle Isole lo ritiene necessario solo il 16,3% degli abitanti.

Il 31,2% dei residenti del Centro pensa si debbano destinare i proventi del gioco agli investimenti nel settore della Sanità, nelle Isole invece solo il 23,9% si trova d'accordo in merito a questa opinione. È interessante notare come il 16,3% degli abitanti delle Isole ritenga che lo Stato debba utilizzare i proventi del gioco investendoli in attività culturali (a fronte dell'8,7% del Nord-Ovest) e un altro 16,3% dei residenti ritiene utile investire i proventi nell'edilizia popolare, mentre queste percentuali si abbassano notevolmente in tutte le altre zone d'Italia, fino a toccare soltanto l'1,8% nel Nord-Est.

Ciò che emerge è una distanza tra le esigenze avvertite nel Sud e quelle nelle Isole, che – geograficamente, politicamente ed economicamente – si pensa di solito condividano gli stessi problemi. Ad esempio, l'edilizia popolare è un problema particolarmente avvertito nelle Isole (16,3%) e in misura molto minore al Sud (7%). Per ciò che riguarda la Sanità, nel Sud il 27,6% dei cittadini crede che debba ricevere investimenti provenienti dal gioco, mentre nelle Isole la percentuale è del 23,9%, la più bassa tra tutte le aree geografiche.

Per il 32,8% di coloro che guadagnano tra i 10.001 e 20.000 euro annui il miglior impiego cui destinare i proventi del gioco sarebbe quello di investirli in opere di assistenza alle fasce più deboli, opinione condivisa quasi nella stessa misura, il 31,3%, da coloro che hanno un reddito annuo tra i 30.001 e i 50.000 euro, a fronte del 27,5% della media. Un'altra esigenza particolarmente sentita è quella del reinvestimento dei proventi del gioco nella Sanità, soprattutto per le fasce di reddito che vanno dai 30.001 ai 50.000 euro annui (29,8%), mentre i meno interessati a questo genere di intervento sono coloro che guadagnano oltre i 50.000 euro annui (22,6%).

Coloro che appartengono alla categoria che guadagna tra i 20.001 e 30.000 euro annui ritengono per il 21,7% che i proventi derivanti dal gioco dovrebbero essere destinati alle opere sociali, mentre coloro che appartengono alla fascia di reddito che va dai 30.001 ai 50.000 euro annui condividono questa opinione solo nel 15,3% dei casi. L'interesse più basso verso l'assistenza alle fasce più deboli della popolazione proviene dalle classi di reddito tra i 20.001 e i 30.000 euro (24,4%).

L'identikit del giocatore. Gli italiani incominciano a tentare la fortuna abbastanza presto: il 39% ha, infatti, investito per la prima volta dei soldi per giocare tra i 18 e i 25 anni, mentre il 38,4% tra i 13 e i 17 anni. Si consideri il dato relativo alla popolazione italiana con un'età compresa tra i 13 e i 17 anni; nel 2008 esso risulta essere pari a 2.911.452 soggetti. Se si rapporta la percentuale degli italiani che sostengono di aver giocato per la prima volta in un'età compresa tra 13 e 17 anni (38,4%) al numero totale degli adolescenti (2.911.452), è possibile ipotizzare che nel nostro Paese i *teen-players* siano ben 1.132.555.

Sin da giovani si tenta, quindi, il "colpo grosso". Scarsa è, infatti, la percentuale di coloro i quali hanno impiegato per la prima volta il proprio denaro in un'età avanzata al fine di vincere una scommessa o azzeccare una combinazione vincente. In particolare, lo ha fatto tra i 26 e i 35 anni l'8,4%, tra i 36 e i 50 anni il 3,1% e dopo i 50 anni solo lo 0,6%. Infine, il 10,5% preferisce non rispondere.

La precocità nel gioco è una prerogativa che appartiene in misura prevalente agli uomini: ha giocato, infatti, per la prima volta tra i 18 e i 25 anni e tra i 13 e i 17 anni, rispettivamente il 41,6% ed il 40,9% dei maschi. Tra gli italiani che in età adulta hanno investito per la prima volta dei soldi in attività ludiche, spiccano le donne. Esse, infatti, si sono avvicinate al gioco, in misura maggiore degli uomini, tra i 26 e i 35 anni (10,3% vs 6,9%), tra i 36 e i 50 anni (4,9% vs 1,7%) o dopo i 50 anni (0,9% vs 0,5%).

La passione per il gioco è nata relativamente presto soprattutto per i giocatori che vivono nel Sud della nostra Penisola (43,8%). Tra i giocatori del Nord-Ovest prevale, invece, chi ha giocato per la prima volta tra i 18 e i 25 anni (43,2%), tra i 26 e i 35 anni (12%) e tra i 36 e i 50 anni (5,2%).

Avvicinarsi per la prima volta al mondo del gioco avviene in maniera del tutto casuale (23,7%) o per puro spirito di emulazione di amici/parenti (20,2%). Scende, invece, il numero di coloro i quali hanno

giocato per la prima volta per vincere denaro (18,4%) o di chi lo ha fatto semplicemente per puro divertimento (16%). Bassa è, poi, la percentuale di quanti si sono fatti tentare dalla pubblicità trasmessa da un mezzo di comunicazione (4%) o da quella affissa all'interno di una ricevitoria (3,5%). C'è, infine, chi si è avvicinato al gioco per risolvere i propri problemi economici (3,4%) o per occupare il tempo libero a disposizione nella speranza di essere baciato dalla ormai tanto agognata dea bendata (3%).

Le motivazioni che spingono a giocare. Chi gioca lo fa generalmente per puro svago (25,7%) o perché punta ad una grossa vincita, sognando magari di comprare una casa e di spendere il proprio tempo alla scoperta di nuovi posti ed esperienze altrimenti invivibili (25,4%). Fare denaro "facile" è, poi, la motivazione adottata nel 18,2% dei casi. Bassa è, invece, la percentuale di coloro i quali si dedicano a questa attività per mettere alla prova le proprie abilità, valutando così la propria capacità di individuare la squadra/combinazione vincente (6%), mentre di poco si discosta il numero di persone che individua nel gioco un ottimo passatempo (5,5%). Infine, il 4,7% gioca a Lotto, macchinette e annessi per tenere fede ad una tradizione familiare, seguito da chi lo fa per puro spirito caritatevole o per il semplice gusto di provare quello che da più parti viene definito il "brivido del gioco" (in entrambi i casi 2,9%).

I giocatori con un reddito annuale piuttosto basso, sperano più di altri che una grossa vincita possa risollevarle le loro finanze con l'opportunità di vivere una vita più agiata (28,4%). Essi, inoltre, mostrano una maggiore propensione a giocare per mettere alla prova le proprie abilità (7,6%) e per portare avanti una consuetudine familiare (5,6%). Chi percepisce un reddito compreso tra i 10.001 e i 20.000 euro si distinguono, poi, in misura maggiore di altri, perché trovano nel gioco un modo per guadagnare facilmente (21,5%), per passare il tempo libero (7,1%) o fare opere di bene (4%). La scelta di giocare semplicemente per divertirsi (39%) o per assaporare il brivido del gioco (6,8%) è, invece, diffusa prevalentemente tra chi ha dichiarato redditi più alti.

Cercano una via alternativa per guadagnare denaro facile o un'emozione in grado di procurare un brivido, in particolare, gli imprenditori (rispettivamente 27,3% e 7,3%). Presentano, poi, una maggiore propensione a giocare, nella speranza che una grossa vincita possa cambiare la loro esistenza, gli operai/comMESSI (36,1%), seguiti dalle casalinghe (27,5%), dagli studenti (26,5%), dai pensionati (19,5%), dai dirigenti (19%) e dagli imprenditori (16,4%). Lo svago ed il divertimento rappresentano, invece, le principali motivazioni che inducono i dirigenti a giocare (34,5%), mentre gli studenti spiccano tra chi è convinto che tale attività rappresenti una buona occasione per mettere alla prova le proprie abilità (9,3%). Il gioco è, infine, un ottimo passatempo prevalentemente per i pensionati (8,6%), mentre le giocatrici più altruiste sono le casalinghe per le quali rappresenta una occasione per fare della beneficenza (7,8%).

Ma che cosa emoziona precisamente del gioco? Il 30% è attratto dalla possibilità di mettere alla prova le proprie competenze/abilità, testando così la propria capacità di individuare la squadra più forte del campionato o la combinazione vincente dei numeri. Grattare un biglietto suscita, invece, emozione al 25,5% dei casi. Aspettare che vengano comunicati attraverso Tv o giornali i nuovi numeri estratti è l'opzione scelta dal 24%. Solo il 4,8% prova un brivido nell'utilizzare pulsanti e leve tipiche delle newslot. C'è, poi, chi prova emozione per ragioni diverse, legate prevalentemente all'attesa di scoprire l'esito della giocata (4,6%) o, infine, chi preferisce non fornire una motivazione (11,1%).

Gli uomini mostrano una maggiore propensione a emozionarsi nel grattare un biglietto (27% vs 23,7%), nel testare le proprie abilità (33,2% vs 26%) o nell'utilizzare leve e pulsanti (5,7% vs 3,7%). Le donne, invece provano un brivido nell'attendere che compaiano i numeri su Tv/giornali (26,3% vs 22,2%).

La frequenza con la quale si gioca e le preferenze. Chi ha l'abitudine di giocare, lo fa prevalentemente quando capita (38,9%). Libero da impegni e obblighi lavorativi, tenta, invece, la fortuna il fine settimana o durante le feste/vacanze, rispettivamente il 19,3% ed il 14,5% degli italiani. C'è poi chi si affida alla sorte nei periodi in cui si sente più fortunato (7,5%) o chi, prudentemente, investe del denaro solo dopo aver percepito lo stipendio (5,8%).

I giocatori che annualmente percepiscono un reddito tra i 20.001 e 30.000 euro, sono quelli che, in misura maggiore di altri, tentano la fortuna quando capita, evitando così di programmare le giocate in un periodo predeterminato (47,4%). Fra quest'ultimi si individua, inoltre, la più alta percentuale di non risposta (17,4%). Appartengono alla categoria dei sensitivi, ovvero a quella di coloro che giocano solo quando si sentono più fortunati, in prevalenza coloro che hanno un reddito annuale piuttosto basso (13,3%), mentre aspettano di avere una certa disponibilità economica, prima di investire denaro nel gioco, quanti percepiscono tra i 10.001 e i 20.001 euro all'anno (10%). Gioca soprattutto durante il fine settimana (27,5%) o in occasione di feste o di vacanze (25%), rispettivamente chi percepisce un reddito tra 30.001 e 50.000 euro e superiore a 50.000 euro.

Ben il 73,7% dei giocatori risulta appassionato dal concorso Gratta e Vinci: ci gioca tutti i giorni l'1,6%, più di una volta a settimana il 4,8%, spesso il 17,5%, raramente il 24,1% e qualche volta il 25,7%. Affidano,

poi, i propri sogni di ricchezza al SuperEnalotto e al Lotto, rispettivamente il 72,3% ed il 61,7%. In particolare il 22,3%, pari cioè a poco più di 11 milioni di italiani, tenta la sorte al SuperEnalotto circa una volta al mese. Inoltre, il 23,5% sostiene di partecipare a questo gioco con maggior frequenza: l'11,2% (circa 5,5 milioni di italiani) una volta a settimana ed il 12,3% più di una volta nell'arco della settimana.

Non acquista mai, invece, un biglietto delle lotterie tradizionali il 38,4%, seguito da chi afferma di acquistarlo raramente (45,9%), qualche volta (9,7%), spesso (2,3%) o più di una volta a settimana (0,5%). Meno gettonati sono i concorsi legati all'ippica, come l'ippica nazionale e le scommesse ippiche, che vengono preferiti ad altri giochi rispettivamente nel 9,2% e l'9,5%.

Sembrano, inoltre, non attirare particolarmente l'interesse i giochi online (76,7%), gli apparecchi da divertimento senza vincite in denaro (74,2%), il Bingo (74,1%), i concorsi pronostici (73,2%) e le slot machine (70,9), sebbene si conti una certa quantità di affezionati a questi giochi. Nello specifico, infatti, si registra un 6,2% di italiani che gioca alle Newslot circa una volta al mese, il 3,1% – ossia circa un milione e mezzo di italiani – mediamente una volta a settimana, l'1,4% più di una volta mentre lo 0,6% partecipa a questo gioco tutti i giorni. In ribasso, infine, anche le scommesse sportive alle quali non giocano mai il 60,9% dei giocatori. C'è, tuttavia, chi dichiara di giocare raramente (11,6%), qualche volta (9,7%), spesso (8,4%), più di una volta a settimana (2,6%) o tutti i giorni (1,6%).

Gli uomini rispetto alle donne, hanno una maggiore propensione a partecipare alle lotterie tradizionali (60% vs 56,8%), al Gratta e Vinci (77% vs 69,8%), al Lotto (62,9% vs 60,3%) e al SuperEnalotto (75,7% vs 68%). Riscuotono, invece, meno successo, in particolare tra le giocatrici, i seguenti giochi: l'ippica nazionale (87,7% vs 84,8%), le scommesse ippiche (86,9% vs 84,8%), le scommesse sportive (65,4% vs 57,1%), le slot machine (73,4% vs 68,8%), il Bingo (75,4% vs 72,9%), i giochi online (79,1% vs 74,6%), gli apparecchi da intrattenimento (75,7% vs 72,9%) e i concorsi pronostici (76,6% vs 70,3%).

Il giocatori delle Isole sono particolarmente affascinati dal mondo del gioco: giocano più di altri al Gratta e Vinci (90,8%), alle lotterie tradizionali (71,1%), al Lotto (86,1%) ed al SuperEnalotto (87,3%).

Spendo poco, vinco molto. Spendere poco con la speranza di guadagnare tanto è la politica prescelta dalla maggioranza dei giocatori che investono in media solo tra 1 e 10 euro per partecipare al concorso del Gratta e Vinci (51,4%), delle lotterie tradizionali (47,6%), del SuperEnalotto (46,3%) e del Lotto (40,2%).

Accanto ai giochi di maggiore successo, ve ne sono degli altri meno diffusi: i giocatori dichiarano, infatti, di non essere interessato alle scommesse ippiche (68,7%), all'ippica nazionale (68,6%), ai giochi online (67,1%), agli apparecchi da divertimento senza vincita in denaro (65,1%), alle newslot (62,1%), al Bingo (61,2%) e alle scommesse sportive (54,2%).

Sono soprattutto gli anziani a spendere in media tra 1 e 10 euro nell'acquisto di un biglietto delle lotterie tradizionali (52,1%). I 18-24enni sono, invece, i giocatori più propensi a spendere questa modica cifra per acquistare un biglietto del Gratta e Vinci (58,1%) o giocare alcuni numeri al Lotto (47,3%) o SuperEnalotto (52,7%). Spendono fino a 10 euro per giocare alle lotterie tradizionali (52,9%), al Gratta e Vinci (57,5%) e al Lotto (44,3%) prevalentemente gli intervistati che hanno un reddito compreso tra 10.001 e i 20.000 euro. I giocatori che dichiarano annualmente di percepire tra 30.001 e 50.000 euro sono, invece, i più propensi a spendere questa modica cifra per indovinare la combinazione vincente del SuperEnalotto (49,5%).

Giocare all'estero. Nell'85,5% dei casi gli italiani affermano di non essersi mai recati all'estero per giocare. Il 14,5% risponde invece affermativamente. Il 6,9% lo ha fatto raramente, il 5,4% qualche volta, il 2,2% addirittura spesso.

La quasi totalità dei residenti al Centro (94,6%), al Sud (94,6%) e nelle Isole (93,1%) non si è mai recata all'estero per giocare; nessuno degli interpellati dell'Italia centro-meridionale afferma di averlo fatto spesso. Al Nord la quota di chi è stato all'estero per giocare è più elevata, pur rimanendo minoritaria. Il 69,2% di chi vive al Nord-Ovest non è mai stato all'estero per giocare, il 13% lo ha fatto raramente, l'11,5% qualche volta, il 6,3% spesso. Al Nord-Est chi risponde di non averlo mai fatto è il 77,1%, mentre il 9,3 lo ha fatto raramente, il 9,3% qualche volta, il 4,2% spesso.

Gli imprenditori riferiscono in percentuale superiore alla media di essersi recati all'estero per giocare: il 5,6% lo ha fatto spesso, il 16,7% qualche volta, il 5,6% raramente, il 72,1% mai. Per contro, le professioni che con minor frequenza dichiarano di essere andate all'estero per giocare sono i lavoratori atipici (il 100% non lo ha mai fatto), gli studenti (91%), i non occupati (89,5%), gli insegnanti e gli impiegati (89%), le casalinghe (88,8%).

Il 44,6% di coloro che si recano all'estero per giocare dichiara di farlo perché c'è una maggiore offerta di luoghi adibiti al gioco (casinò, sale bingo, ecc.). Il 9,8% lo fa perché le strutture dove si può giocare sono più organizzate, l'8% perché ci sono meno restrizioni, solo il 3,6% perché c'è una maggiore offerta di giochi.

Giocare... e perdere. Ad oltre un giocatore su 10 (10,8%), è capitato di perdere molti soldi al gioco. La percentuale più alta di soggetti a cui è capitato di perdere una cifra ingente al gioco si trova tra i 35 ed i 44 anni (14,6%), mentre, comprensibilmente, è più bassa dai 18 ai 24 anni (4,1%).

I giocatori a cui è capitato di perdere una somma ingente di denaro sono leggermente più numerosi nelle fasce di reddito più alte che in quelle medio-basse: il 15,9% per i redditi superiori ai 50.000 euro l'anno, il 13% per quelli tra i 30.001 ed i 50.000, a fronte dell'8,8% tra i 20.001 ed i 30.000, del 9,5% tra i 10.001 ed i 20.000 e del 10,4% per i redditi fino a 10.000 euro. Fra dirigenti, direttivi e quadri si trova la più alta percentuale di coloro che hanno subito forti perdite al gioco (18,5%); seguono i lavoratori atipici (16,7%).

L'istinto provato dopo una perdita di denaro è quello di cercare subito il "riscatto" (19,9%) o il sentimento di rabbia (19,3%). Il 15,2% non ha dato peso alla circostanza, il 10,5% è stato preso dai sensi di colpa ed un altro 10,5% ha provato sconforto. Meno numerosi coloro che si sono sentiti truffati (3,5%), che hanno avuto paura (2,9%), che hanno provato vergogna (1,8%).

Gioco compulsivo, illegale e ricorso all'usura. Una sezione dell'indagine Eurispes è stata dedicata ad indagare sui comportamenti che possono costituire gli indicatori di un rapporto patologico o almeno potenzialmente insano con il gioco.

L'8,9% degli intervistati rivela di aver chiesto soldi in prestito per giocare, a fronte di un 91,1% che dice di non averlo mai fatto. In particolare, il 4,5% ha chiesto qualche volta prestiti per giocare, il 3,4% quasi mai, l'1% spesso.

Fra coloro che hanno chiesto denaro in prestito per giocare, oltre la metà (52,9%) riferisce di aver chiesto una cifra abbastanza contenuta, da 1 a 50 euro. Il 17,6% ha chiesto un prestito di 51-100 euro, il 2,9% di 101-200 euro, il 5,9% di 201-500 euro, il 10,3%, invece, una cifra più consistente, compresa tra 501 e 1.000 euro, ed il 2,9% addirittura più di 1.000 euro. La richiesta di prestiti considerevoli di denaro viene riferita soprattutto da soggetti con alto reddito: il 25% dei percettori di un reddito superiore ai 50.000 euro ha chiesto un prestito di oltre 1.000 euro, un altro 25% un prestito di 501-1.000 euro. Nelle altre fasce di reddito ha chiesto prestiti di oltre 1.000 euro solo il 3,7% dei percettori di 10.001-20.000 euro l'anno, nessuno in tutte le altre fasce. Evidenti le differenze anche prendendo in esame la richiesta di piccoli prestiti (fino a 50 euro): riguarda ben il 71,4% dei soggetti con reddito fino a 10.000 euro, il 55,6% di quelli con reddito da 10.001 a 20.000 euro, il 44,4% di quelli da 20.001 a 30.000, solo il 20% di quelli da 30.001 a 50.000 ed il 25% di quelli con oltre 50.000 euro.

La grande maggioranza di quanti hanno chiesto prestiti a causa del gioco si sono rivolti a parenti e/o amici (89,7%). Solo il 6% ha chiesto prestiti a banche/società finanziarie; il 2% ammette di essere ricorso agli usurai. In molti (26,5%) hanno deciso di non rispondere a questa domanda.

È soprattutto al Sud (16,7%) e nelle Isole (12,5%) che i soggetti hanno ricevuto il denaro di cui avevano bisogno dalla banche. Al Centro ed al Nord-Est nessuno riferisce di averlo fatto. Solo al Sud e nelle Isole si registrano soggetti che rivelano di aver avuto denaro in prestito dagli usurai (rispettivamente l'8,3% ed il 12,5%). Soltanto nelle due fasce di reddito più alte si trovano soggetti che riferiscono di aver ricevuto denaro in prestito per il gioco dagli usurai: il 20% di chi percepisce dai 30.001 ed i 50.000 euro l'anno ed il 25% di chi ne percepisce più di 50.000. Tuttavia, nelle tre fasce di reddito medio e basso è molto elevata la percentuale delle mancate risposte.

Periodi in cui la necessità di giocare si è fatta più frequente e impellente sono capitati al 9% dei giocatori; alla maggioranza (87,8%), invece, non è capitato. La percentuale più alta di risposte positive a questo quesito si registra nella classe d'età dai 35 ai 44 anni (13,6%), la più bassa in quelle dai 25 ai 34 anni (6,1%) e dai 45 ai 64 anni (7,6%). I soggetti con basso titolo di studio ammettono più spesso, rispetto agli altri, di aver sperimentato periodi di dipendenza dal gioco: il 20,6% dei possessori di licenza elementare o privi di titolo, il 15,8% dei possessori di licenza media, un più contenuto 5,4% dei diplomati, l'8,5% dei laureati.

L'aver sperimentato periodi di dipendenza dal gioco è un'esperienza più frequente trova fra chi percepisce un reddito compreso tra i 10.001 ed i 20.000 euro (11,5%) rispetto ai più abbienti (oltre 50.000 euro l'anno, 4,5%). Ad avere un rapporto particolarmente problematico con il gioco sono i pensionati, i liberi professionisti/commercianti/autonomi (13,5%) ed i non occupati (13,5%). Riferiscono questa condizione più raramente i dirigenti/direttivi/quadri (4,6%), le casalinghe (5,6%) e gli imprenditori (5,7%).

Meno della metà di chi ha ammesso di essersi trovato in questa situazione afferma di aver cercato una soluzione al problema (43,9%), a fronte di una maggioranza (56,1%) che non lo ha fatto.

In oltre la metà dei casi (54,3%) si afferma di essersi fatti forza da soli, nel 25,7% di aver cercato l'aiuto della famiglia e degli amici, solo nel 17,1% di essersi rivolti a personale specializzato (psicologi, Asl, ecc.). Le donne (66,6%) più degli uomini (47,8%) cercano di farsi forza da soli, mentre questi ultimi chiedono soprattutto l'aiuto dei famigliari e degli amici (30,4% contro 16,7%). I più anziani riferiscono in larga parte

di aver affrontato il problema con l'aiuto di personale specializzato (42,8%). Metà dei giovanissimi (18-24 anni) dice di aver chiesto aiuto alla famiglia e agli amici, l'altra metà si è fatta forza da sola; i 25-34enni, invece, nella totalità dei casi hanno fatto affidamento solo su se stessi.

Il 16,9% dei cittadini intervistati ha partecipato a giochi illegali, contro l'80,1% che non ha mai fatto questa esperienza. Tra chi vi ha partecipato, il 12,3% qualche volta, il 4,1% spesso, solo lo 0,5% sempre.

La maggiore partecipazione al gioco illegale risulta al Nord-Ovest (il 67,7% non ha mai partecipato, il 18,7% qualche volta, l'11,5% spesso, il 2,1% sempre). Al Sud si riscontra la percentuale più elevata, rispetto agli altri, di chi non ha mai praticato giochi illegali (93,4%), segue il Centro (86,8%) e il Nord-Est (80%). Merita attenzione il fatto che un'alta percentuale di chi risiede nelle Isole non ha risposto alla domanda (26,4%). Tra i soggetti con il più basso livello di istruzione, in particolare, sono numerosi coloro che hanno giocato in modo illegale: il 23,5% addirittura spesso, il 14,7% qualche volta, il 2,9% sempre. E' fra gli imprenditori che si registra la percentuale più alta di chi ammette di aver avuto contatti con il gioco illegale (62,9%); seguono i pensionati (71,3%) e gli operai/commissi (73,7%).

La quota prevalente di coloro che ammettono di aver partecipato a giochi illegali dichiara di averlo fatto per seguire il proprio gruppo di amici (40,9%); un soggetto su quattro (24,8%) lo ha fatto invece per curiosità, il 13,9% perché questi giochi danno maggiore soddisfazione in termini monetari. Solo il 2,2% afferma che il "proibito" lo affascina, imputando dunque ad un fattore psicologico la scelta di giocare in modo illegale. Sebbene per entrambi prevalga come fattore decisivo la scelta di seguire i propri amici (42,6% delle donne e 39,1% degli uomini), fra le donne sono decisamente più numerose che fra gli uomini coloro che si dicono spinte dalla curiosità (30,9% contro 18,8%). Per i maschi è invece con maggior frequenza determinante la spinta economica (20,3% contro il 7,4% delle femmine).

Chi dispone di un reddito più elevato (oltre 50.000 euro) afferma di aver partecipato a giochi illegali soprattutto perché questi permettono maggiori entrate monetarie (44,4%). Le risposte di chi percepisce un reddito annuo compreso tra i 30.001 ed i 50.000 euro si distribuiscono sulle diverse motivazioni, con una prevalenza della curiosità (29,2%). Chi ha redditi medi e bassi, invece, riferisce di aver giocato illegalmente soprattutto per seguire il proprio gruppo di amici: il 47,6% di chi percepisce 20.001-30.000 euro annui, il 50% di chi ne percepisce 10.001-20.000, il 35,7% di chi ne percepisce fino a 10.000.

Percezione del rischio derivante dal gioco d'azzardo. Per un italiano su 4 (25,1%) il gioco d'azzardo rappresenta soprattutto il rischio; per ben il 21,6%, invece, il vizio. Un significativo 16,7% vede nel gioco d'azzardo una vera e propria forma di dipendenza, il 13,8% un tentativo di arricchirsi facilmente, il 10,8% divertimento e svago. Una minoranza definisce poi il gioco d'azzardo emozione (8,5%) o un lusso (2,3%).

Oltre la metà dei cittadini (55,6%) ritiene inoltre che ciò che rende un gioco d'azzardo sia la quantità di denaro rischiate. Per il 16,7% l'elemento determinante è invece la quantità di fortuna necessaria per vincere, per il 9,4% lo determina la legge, per il 7,8% il fatto che lo gestisca un privato, per il 3,6%, infine, l'opinione comune. I giovanissimi (18-24 anni) associano con minor frequenza, rispetto agli altri, il gioco d'azzardo alla gestione da parte di un privato (12%) e a quanto stabilisce la normativa vigente (14%); per i più giovani risulta invece più decisiva la quantità di denaro giocata (47% contro il 55,6% della media).

I giochi che vengono considerati d'azzardo dalla maggioranza dei casi sono, nell'ordine: i giochi dei casinò (89,6%), le *slot machine* (81,1%), i giochi online (74,5%), le scommesse ippiche (72,9%), le scommesse sportive (64,5%). Sono invece la minoranza i soggetti che inquadrano come giochi d'azzardo il bingo (44%), il superenalotto (34,7%), i gratta e vinci (34,6%), il lotto (33,6%), e le lotterie (17,9%).

Il gioco clandestino. Chiamati a rispondere su quale fosse l'affermazione, a loro parere, maggiormente condivisibile riguardo ai giochi illegali, il 36,2% degli italiani ha ritenuto fosse quella per la quale essi servono ad incrementare i guadagni delle grandi organizzazioni criminali, il 19,6% ritiene che l'esistenza dei giochi illegali sia dovuta alla mancanza dei controlli necessari, il 17,2% ha risposto che dovrebbero esistere pene più severe per chi trasgredisce le norme di legge, il 12,1% pensa che dovrebbe essere allargata la categoria dei giochi da classificare come illegali, il 7,9% ha risposto che ognuno ha facoltà di disporre come meglio crede del proprio patrimonio ed il 5%, infine, ritiene che i giochi illegali non esisterebbero se l'offerta di gioco legale fosse più varia ed appetibile. Ad associare in misura maggiore il gioco illegale all'incremento dei guadagni delle grandi organizzazioni criminali sono i dirigenti, i direttivi e i quadri (42,1%).

IL CONTRIBUTO DEI TESTIMONI PRIVILEGIATI

Un focus sul mercato dei giochi attraverso la testimonianza degli opinion leader. Le aree tematiche discusse in sede di intervista sono state: evoluzione del settore - un mercato in crescita; legalità/illegalità - motivazioni e misure per il contrasto del settore illegale e ruolo dello Stato; ruolo dei mezzi di informazione; ruolo del mercato e degli operatori del settore. La filiera e i consorzi; normativa nazionale/normativa comunitaria.

La scelta degli opinion leader. La scelta si è orientata sugli operatori, in quanto si tratta dei diretti interessati, coinvolti a vario titolo nel vortice in espansione del mercato dei giochi; sugli esponenti della politica e degli organismi pubblici per il coinvolgimento relativo agli aspetti decisionali riferiti ai molteplici ambiti del settore; sugli operatori delle Forze di polizia che ogni giorno si confrontano con l'altra faccia della medaglia del comparto e infine sugli operatori dell'informazione, sui legali e sugli psicoterapeuti che affrontano da tempo le svariate problematiche che riguardano il settore dei giochi e che ne sono quindi, per definizione, esperti.

Le personalità che hanno risposto alle domande poste dai ricercatori Eurispes. *Tra i politici:* Giorgio Benvenuto, Massimo Garavaglia, Maria Ida Germontani, Riccardo Pedrizzi, Gianni Pittella, Francesco Tolotti. *Tra i tecnici:* Salvatore Barbieri, Marzio Bonaccorsi, Gianfranco Chiari, Paolo Dalla Pria, Ornella De Rosa, Italo Marcotti, Lorenzo Musicco, Raffaele Palmieri, Giorgio Sandi, Antonio Tagliaferri, Maurizio Ughi. *Tra gli esperti:* Flavio Aniello, Edoardo Calabria, Mauro China, Diego Cornacchia, Lucio Ghia, Cesare Guerreschi, Stefano Sbordoni, Enrico Vedova. *Tra gli operatori:* Fabio Esposito, Giancarlo Forni, Mario Luciani, Alberto Pantaleoni, Angelo Pellegrino, Massimo Roma, Enea Ruzzettu, Matteo Terrabusi, Daniele Vespa. *Tra i giornalisti:* Monica Cuprifi, Fabio Felici, Paolo Franci, Filippo Grassia, Daniele Martini.

L'evoluzione del settore secondo gli esperti. Alla domanda "Secondo i dati ufficiali, gli incassi dei giochi sono in costante crescita. Secondo Lei, quale sarà l'evoluzione di tale fenomeno rispetto alla crisi economica che attraversa il Paese?", l'opinione espressa da alcuni testimoni privilegiati manifesta un dubbio sulla possibilità che la crisi abbia provocato una diminuzione dell'attività all'interno di questo settore; anzi, l'andamento sfavorevole dell'attuale situazione economico-sociale, secondo alcuni, può avere incentivato i meccanismi di consumo. Gli scommettitori potrebbero aumentare ma, nel contempo, si attende una diminuzione della giocata media. Ma secondo alcuni opinion leader, la crisi economica in atto potrebbe, provocare per le aziende del settore dei giochi gli stessi problemi che incontrano le aziende di altri comparti, ovvero difficoltà nei rapporti bancari e nella riscossione dei crediti potendo indurre, in questo modo, performance negative nell'intero sistema del settore.

Crisi e crescita del gioco: non è un'equazione perfetta. Alcuni giornalisti intervistati ritengono che non vi sia uno specifico legame tra crisi e aumento delle richieste di gioco. Infatti, nell'ultimo quinquennio la crescita prorompente che ha avuto il settore ha attraversato momenti più o meno positivi a prescindere dai fattori esterni, positivi o negativi, e dall'andamento economico generale.

Perché gli italiani giocano? Secondo gli intervistati sono diverse le ragioni che spingono l'uomo verso il gioco. Uno dei motivi che sta alla base della richiesta di gioco riguarda una specifica attitudine e un desiderio profondo che l'uomo possiede per istinto verso l'attività ludica in genere e che prescinde da ogni elemento di tipo economico. Anche l'evoluzione tecnologica ed l'immagine innovativa che il settore ha dato di sé negli ultimi anni (anche grazie ad un nuovo modo di comunicare), hanno creato i presupposti per incentivare una diversa percezione sociale nei confronti dei vari tipi di gioco aumentando e diversificando l'utenza. Il gioco, ormai, si rivolge anche ad un pubblico costituito da famiglie, giovani e anziani.

Gli effetti del gioco on line. Secondo l'opinione di molti esperti del settore intervistati, l'introduzione nel mercato nazionale del gioco on line, italiano ed estero, conquisterà senza dubbio nuove fasce di pubblico, costituite per lo più da giovani, raggiungendo un andamento in costante aumento molto simile a quello internazionale ed introducendo nuove problematiche nell'ambito del gioco responsabile.

Cosa rende "appetibile" il gioco illegale. Alla domanda "Quali possono essere i motivi che inducono alcuni giocatori a rivolgersi al gioco illegale e in particolare quali sono le cause del permanere di un consistente mercato del gioco illegale" è emerso che il gioco illegale è reso appetibile dalla semplicità e dalla rapidità delle modalità di accesso al gioco, dalla capillarità dell'offerta che raggiunge qualunque tipologia di utente, dall'opportunità di incassare vincite più frequenti e più sostanziose di quelle sperate nell'ambito

legale (ragionevolmente in virtù della mancanza di prelievo fiscale), dalla possibilità di giocare mantenendo il perfetto anonimato.

Alcune realtà territoriali favoriscono le attività illegali. Situazioni di degrado del tessuto sociale, riferibili soprattutto ad alcuni ambiti del territorio nazionale, sembrano costituire le condizioni ideali per la diffusione di tali particolari attività.

Media e operatori devono informare sugli aspetti legali e illegali del gioco. Secondo il giudizio condiviso da più esperti del settore, l'informazione ai cittadini sulle caratteristiche del gioco "pulito" e sui rischi cui potrebbero andare incontro in caso contrario, dovrebbe essere responsabilità non solamente degli organi di informazione ma anche degli stessi operatori. A questi ultimi spetterebbe, infatti, il compito di adottare, anche nel loro diretto interesse, strategie per individuare le modalità ideali per raggiungere il vasto pubblico dei potenziali utenti del settore.

"Quale opinione ha della filiera del mercato dei giochi?". In generale, i testimoni privilegiati sono stati concordi nell'affermare che il percorso regolamentativo attuato dall'Amministrazione centrale negli ultimi anni abbia permesso al settore di registrare una costante crescita. Regularizzare il mercato, introducendo tra l'altro l'obbligo di collegamento ad una rete telematica generale dedicata, ha permesso l'emersione del settore illegale ed il corrispondente incremento delle quote di mercato dell'intero settore legale a beneficio di tutte le figure coinvolte nella filiera.

I limiti dell'attuale architettura organizzativa. Secondo quanto riferito nelle interviste, la filiera è diventata una struttura "gerarchizzata", cioè ha assunto una configurazione che ha determinato un rapporto diretto tra Stato e concessionario, detentore dell'autorizzazione a gestire il gioco legale, ed un rapporto indiretto con le altre figure coinvolte, vale a dire il gestore e l'operatore finale cioè l'esercente.

Le ricorrenti conflittualità tra operatori hanno indotto molti di essi a modificare l'attuale filiera, accorciandola, restringendo cioè la distanza che intercorre tra concessionario e giocatore.

L'importanza della rete distributiva orizzontale del gioco. Secondo gli opinion leader, i punti di vendita sono troppo numerosi e determinerebbero una frammentazione eccessiva dell'offerta, spesso inadeguata ad affrontare la concorrenza degli operatori esteri. Infatti, l'eccessiva numerosità di piccole realtà imprenditoriali ha indebolito nel corso degli anni la categoria, soprattutto dal punto di vista della rappresentatività esterna, non permettendo il costituirsi di una figura capace di confrontarsi con le Istituzioni.

La necessità di una concentrazione anche orizzontale nella eventuale riedizione di una futura filiera è fortemente sentita dagli operatori che, spesso a causa delle dimensioni della loro attività, temono di non avere le caratteristiche e l'elasticità richieste per affrontare un mercato in così forte evoluzione, anche in virtù dell'attuale fase di crisi globale. Una via di uscita in questo insieme di istanze non coincidenti, se non addirittura contrastanti, potrebbe essere rappresentata dalla costituzione di consorzi di categoria, realtà ormai già avviata in forma spontanea da parte di molti operatori.

"Potrebbe essere utile per gli operatori del settore riunirsi in consorzi?". Il consorzio, secondo i testimoni privilegiati, può costituire una modalità organizzativa valida per affrontare una realtà così complessa con strutture frammentate e deboli come quelle di piccole dimensioni. Quella dei consorzi è già una realtà da qualche anno e questi organismi, grazie ad una proficua azione di rappresentanza, sono anche stati in grado di portare le proprie istanze all'attenzione dei livelli istituzionali anche se non sempre con gli esiti auspicati, come nel caso del decreto cosiddetto dei "terzi raccoglitori" che ha ulteriormente accentuato i motivi di conflittualità tra concessionari e gestori senza risolvere il problema della – da tempo agognata – distinzione dei ruoli. Alcuni consorzi, già attivi da qualche anno, hanno potuto partecipare ai bandi di gara per l'ottenimento delle concessioni. Questo, come si evince dalle interviste in profondità, costituisce indubbiamente il futuro del settore. In questo modo, infatti, coloro che non hanno le capacità gestionali ed economico-patrimoniali per proporsi autonomamente come possibili concessionari potranno ugualmente, grazie all'unione in consorzi, partecipare alle gare indette dall'Amministrazione dei Monopoli perseguendo l'obiettivo di una gestione dell'attività di gioco senza intermediari. Secondo un'opinione diffusa, il consorzio dovrebbe avere come obiettivo prioritario la creazione di un'identità comune nella quale riconoscersi e grazie alla quale poter definire al meglio gli obiettivi da perseguire.

Importanza dell'aspetto formativo nel settore delle News slot. In sede di intervista, è emersa la necessità di potenziare l'aspetto formativo, aumentando il senso di responsabilità degli operatori e favorendo la crescita professionale e culturale del settore, essendo proprio gli esercenti a trovarsi a stretto contatto con gli utenti e a dover affrontare situazioni di comportamento a rischio che spesso risultano difficili da affrontare. In questo senso, una struttura organizzativa come quella del consorzio sembrerebbe la più adatta ad attuare progetti di formazione di questo tipo potendosi più facilmente avvicinare alla categoria di pubblico cui rivolgersi. La scelta di aderire ad un consorzio, però, deve essere libera cioè non imposta dal legislatore.

È emerso, inoltre, che se il consorzio ha soprattutto obiettivi riferibili ad un aumento della professionalità degli operatori di gioco e la patrimonializzazione delle società, allora l'utilità è riconosciuta da molti.

Come coniugare la normativa nazionale con quella comunitaria. Secondo quanto raccolto sull'argomento nell'ambito delle interviste in profondità, la posizione comunemente espressa riguarda il riconoscimento dell'importanza e della centralità della libera circolazione dei servizi e delle merci a livello comunitario e, dunque, anche dei giochi nel rispetto, però, della legalità e dell'ordine pubblico definiti a livello nazionale. Secondo l'opinione emersa, dunque, l'accesso al mercato deve essere generalizzato ma non totalmente libero. Come ricordato da alcuni degli esperti interpellati, il cosiddetto *regime concessorio* italiano consente la raccolta di scommesse, interne o estere, a condizione che venga rilasciata dall'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato una specifica concessione per l'esercizio dell'attività, accompagnata da un'apposita licenza emessa dall'Autorità di pubblica sicurezza che attesti la sussistenza dei necessari requisiti di moralità ed affidabilità.

L'obiettivo generalmente condiviso è quello di approdare ad una normativa comunitaria riconosciuta da tutti gli Stati membri ma al tempo stesso rispettosa di ogni contesto nazionale. Peraltro, è interessante notare come molti interventi siano stati a favore dell'adozione del modello italiano nella proposizione degli strumenti da adottare a livello comunitario. L'Italia ha dimostrato di essere all'avanguardia in questo campo, rivoluzionando l'assetto del mercato e aprendo le porte a tutti gli operatori, pur garantendo il rispetto delle disposizioni interne.

La fiscalità. Secondo quanto emerge dalla voce di alcuni esperti della materia, ogni Stato membro rivendicherà presumibilmente l'autonoma disponibilità del gettito erariale nella misura che riterrà più opportuna anche se, qualora venisse adottato il modello italiano, si potrebbe giungere, con ogni probabilità, ad un effetto spontaneo di omogeneizzazione dei livelli di imposizione. L'obiettivo comune, comunque, rimane quello di mantenere una linea che rispetti la legalità e dunque il consumatore ma che al tempo stesso garantisca l'apertura del mercato alla libera concorrenza.