

Giochi e scommesse: in Italia e nel mondo il gioco d'azzardo non conosce crisi

Inviato da Notizie
 lunedì 17 novembre 2008
 Ultimo aggiornamento sabato 24 gennaio 2009

Giochi e scommesse: in Italia e nel mondo il gioco d'azzardo non conosce crisi

di Benito Tripoldi

In epoca di crisi sembra proprio essere un buon business. Sarà per dimenticare gli affanni della vita. Sarà perché sognare a volte è l'unico modo per tirare avanti. Fatto sta che il settore del gioco e delle scommesse in Italia e nel mondo non conosce flessioni. Anzi. I nostri connazionali amano affidarsi sempre più spesso alla dea bendata. Non importa se puntando, grattando o acquistando biglietti della lotteria. La speranza è quella di cambiare vita e di farla cambiare ai propri cari, alla faccia della recessione, del caro-petrolio e delle crisi finanziarie internazionali. Il boom è favorito naturalmente dall'avvento di internet e del cellulare. Ma vediamo i numeri nel dettaglio.

Il giro d'affari nella Penisola è stato di 41,7 miliardi di euro l'anno passato (+169% dal 2003 al 2007), quasi il 3% del Prodotto interno lordo (Pil). La crescita è stata del 19,7% rispetto al 2006, con introiti per lo Stato vicini agli 8 miliardi (+7,1%). A leccarsi i baffi un gran numero di società italiane ed estere, con in testa le due quotate Lottomatica e Snai. Non è però il caro vecchio Lotto a tirare la carretta: gli italiani piuttosto che sognare e smorfiare per scommettere sui numeri, preferiscono il video-poker. Questo genere di macchinette hanno preso piede negli ultimi dieci anni rappresentando, oggi, il 31,2% delle entrate dal settore giochi per il fisco. Il Lotto invece si ferma al 24%. Una crescita che ha portato queste slot machines a toccare le 250mila unità, producendo un incasso per l'erario di 2miliardi e 250milioni di euro. Sempre nel 2007 la raccolta on-line in Italia ha fruttato poco più di un miliardo di euro, il 2,5% della raccolta complessiva e il 16,2% del totale raggranellato dai quattro casinò italiani. A farla da padrone sul web le scommesse sportive (88%).

Il comparto specifico dei giochi e delle scommesse, che impegna circa 150 mila persone, porta l'Italia al secondo posto tra i Paesi europei che più amano l'azzardo, tanto da aver suscitato il crescente interesse della criminalità organizzata. Si è passati così, in poco tempo, dal gioco illegale al fiorire di società regolari che fanno in realtà da copertura alle cosche mafiose. Sono svariate le inchieste giudiziarie che mettono in luce il collegamento stretto tra i gruppi malavitosi e buona parte del settore giochi. Su tutte ricordiamo l'istruttoria "Old Bridge", condotta dalla procura di Palermo e incentrata sui collegamenti tra Cosa nostra e i clan italo-americani in relazione al mercato delle scommesse sportive.

D'altra parte il comparto si è aperto con il maxi-bando promosso dall'ex ministro Bersani nel 2006 con il quale sono stati messi in vendita 16.300 punti scommesse, tra ippici e sportivi, con una limitata possibilità di condurre persino più attività insieme. È saltato così il vecchio assetto centrato sul terzetto Lottomatica, Snai e Sisal e sono sbarcate in Italia una moltitudine di società straniere provenienti soprattutto dalla Gran Bretagna, vera patria dell'azzardo. In questo scenario, è naturale che si arricchisca continuamente anche il ventaglio di nuovi prodotti. Tra gli ultimi arrivati il "gratta e vinci" che punta al raddoppio e il nuovo "Colpo Vincente", una sorta di lotteria istantanea che condensa due giochi in uno e permette di aggiudicarsi da un minimo di 10 euro, che poi è il costo del coupon, a un massimo di 2 milioni. Per quanto riguarda la Rete, invece, il fenomeno più clamoroso è quello del "Texas Hold'em", una variante del poker che, da un anno a questa parte, sta spopolando anche qui in Italia. Siamo ultimamente assistendo ad un vero e proprio boom di giochi e scommesse on-line. Nel mondo virtuale, tra l'altro, pullulano siti di scommesse non autorizzati. Da una serie di dati elaborati da Nomisma su fonte Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato (Aams) emerge, tra le tante cose, anche il profilo del giocatore tipo su web evidenziando il grande incremento del numero di giovani tra i 18 e i 26 anni che stuzzicano abitualmente la dea bendata. Il 74% di loro ha il diploma o la laurea (ben il 18%, una quota alta se consideriamo che si tratta di under 27). Il 43% è ancora studente. Tra coloro che invece già lavorano, gli impiegati sono il 19%, seguiti dai liberi professionisti (11%) e dagli operai (10%). I disoccupati sono appena il 3%. Oltre alle scommesse, i ragazzi amano molto tutti i giochi che danno un riscontro immediato, come ad esempio il Bingo, mentre non sembrano molto attratti dal Lotto e dalle lotterie ad esito differito. Il 79% di loro punta solitamente non più di 5 euro. Tra gli utenti over 27, la quota dei "prudenti" cala al 56%. Solo il 15% scommette 5-20 euro a settimana. E il 2-5%, infine, rappresenta la quota di giocatori incalliti e in qualche modo patologici. In ogni caso, l'età media del giocatore on-line è più bassa di quella dello scommettitore tradizionale (40enne, operaio, sposato con figli), mentre il livello culturale è più elevato.

Informazioni su licenze di gioco, server online, programmi: www.paradisifiscali.org