

Scheda stampa

ABSTRACT DELLA RICERCA “GIOCO ERGO SUM 2” - A CURA DI CENSIS SERVIZI

La raccolta, il pay-out e le trasformazioni del settore

Nel 2011 si stima che il settore dei giochi con vincite in denaro abbia raccolto giocate per 76,6 miliardi di euro con un **aumento del 25,7% rispetto al 2010**, quando la raccolta aveva raggiunto i 60,9 miliardi.

Contestualmente è cresciuto in modo significativo il pay-out, ovvero la percentuale di vincite che ritornano ai giocatori che nel 2011 ha raggiunto il 77% della raccolta complessiva, contro il 72,1% del 2010. Ciò significa che dei 76,6 miliardi raccolti nel 2011, 58,9 sono tornati ai giocatori sotto forma di vincite, a fronte dei 43,9 miliardi del 2010.

Pay-out 2004-2011 (Grafico 2, pag. 8)

La percentuale di vincite restituite al giocatore passa, nell'arco di sette anni, dal 54,5% al 77%, rimbalzando di quasi nove punti percentuali in un solo anno (2004-2005). Incide fortemente nell'evoluzione tra il 2010 ed il 2011 la crescita dei nuovi prodotti on-line (poker cash, poker a torneo) il cui pay-out oscilla tra il 90% ed il 97%.

Cambia l'offerta

Oltre che dall'incremento del pay-out, lo sviluppo del settore è stato caratterizzato dalla regolamentazione degli apparecchi da intrattenimento (new slot, videolottery) che ha contribuito a contrastare il gioco illegale, dall'innovazione delle piattaforme e dall'introduzione di nuovi giochi (“win for life” e “10 e lotto” nel settore luck, poker cash nel settore dei prodotti skill).

Quote di mercato tra prodotti luck e prodotti skill (Grafico 1, pag. 7),

A livello generale i giochi del segmento “luck”, ovvero quelli basati sulla pura fortuna (Lotto, Bingo, Superenalotto, ecc.) riscuotono più successo dei prodotti “skill” che implicano anche abilità e competenza (Totocalcio, Totogol, scommesse, ecc.). I primi hanno ottenuto infatti circa l'82,1% della raccolta 2011. Il segmento “skill” tuttavia, con il 18% circa della raccolta, ha incrementato nel 2011 la sua quota di mercato che l'anno precedente era ferma al 15% grazie soprattutto alla crescita di giochi come il poker online.

Nondimeno, a consolidare il posizionamento del segmento luck su una quota pari all'82,1%, contribuiscono la cristallizzazione del betting sportivo e ippico – con un calo di circa il 15% rispetto al 2010 - e il dissolvimento di alcuni giochi a pronostico (totocalcio e scommesse ippiche su tutti), compensati da una crescita significativa di giochi tipicamente skill (come il poker) che, pur alterando di poco la configurazione delle macro-aree fortuna/abilità e le relative quote di mercato, incide significativamente sull'innalzamento del payout.

La filiera produttiva

La “filiera dei giochi” comprende aziende attive sia nel comparto manifatturiero che nei servizi all'utente finale. Ne fanno parte ad esempio costruttori di apparecchi e di componenti

elettronici, imprese che si occupano di commercio all'ingrosso di macchinari, noleggiatori e gestori di attrezzature per l'intrattenimento, ricevitorie, sale bingo, esercizi pubblici, ecc.

Per la ricerca è stato selezionato un **campione di 2.800 imprese del settore** aderenti a Confindustria Servizi Innovativi e Tecnologici così distribuite:

- al Nord 1.173 (691 nel Nord-Ovest, 482 nel Nord-Est);
- al Centro 718;
- al Sud 888 (di cui 209 nelle Isole).

Le aziende pertanto sono omogeneamente distribuite a livello geografico: 42% al Nord, 26% al Centro, 32% al Sud. (Grafici 5 e 6, pag. 27)

Dal 2006 a oggi, il giro d'affari della filiera, analizzato sulla base del campione è **quasi raddoppiato (+92%)**. Nello stesso anno le aziende del settore hanno registrato complessivamente **ricavi lordi pari a circa il 10,9%** della raccolta totale (stima Censis sulla base dei dati elaborati da Confindustria Servizi Innovativi e Tecnologici incrociati con dati Aams).

Questi ricavi **rappresentano circa il 10,9%** dei 76,6 miliardi della raccolta totale dei giochi dello scorso anno (il payout pesa per il 77%, la tassazione per il 12,1%). Questa quota è a sua volta così ripartita: il 7,8% viene destinato alla remunerazione della rete (agenzie, ricevitorie, gestori slot, etc.) e il restante 3,1% alle società concessionarie. (Grafico 4 pag. 25).

Bisogna però considerare gli investimenti: circa il **50% del fatturato** è destinato all'acquisto di servizi e oltre 800 milioni rappresentano i costi del personale. A queste voci vanno inoltre aggiunti l'acquisto dei beni strumentali e gli altri capitoli di spesa industriale.

La crescita della filiera si riflette positivamente sul numero di persone occupate nel settore che ha superato le **20mila unità nel 2010**, con una crescita costante nel tempo (erano poco meno di 6.000 nel 2004 e 15.000 circa nel 2008,) (Grafico 7, pag. 28).

I concessionari

Prendendo in esame sei tra i maggiori concessionari del gioco pubblico, che rappresentano oltre il 60% della raccolta, la ricerca Censis offre uno spaccato di questo particolare segmento della filiera dei giochi.

Competenza legale-amministrativa, presenza sul territorio e innovazione tecnologica sono le caratteristiche principali delle aziende del comparto. Il 23,7% del loro personale lavora infatti in area amministrativa, il 21,1% nella rete di distribuzione e raccolta, il 18,3% nell'area informatica (Grafico 8, p. 30). Elevato il rapporto (quasi 1 a 5) tra le figure professionali di alto profilo (manager, tecnici informatici e specialisti del marketing e della comunicazione) e il resto del personale.

Gli scenari futuri

Breve periodo

Da un sondaggio condotto sui sei concessionari del settore, emerge che le stime di crescita della raccolta di giocate sono nell'ordine del 17-18% per il 2012 e dell'11%-12% per il 2013, con un contributo importante a tale evoluzione proveniente da comparti delle slot machine e dei giochi skill a distanza. Sicuramente saranno sempre più sviluppate le tecnologie anche a fronte di un'evoluzione nell'offerta dei prodotti, che richiederà allo stesso tempo un impegno maggiore nei controlli da parte dello Stato e dei concessionari.

Medio-lungo periodo

Bisognerà riflettere su:

- impatto dell'istituzione della nuova agenzia dei giochi e approvazione del nuovo Testo unico sul gioco;
- quadro concorrenziale più vasto in caso di evoluzione delle politiche comunitarie;
- responsabilità industriale nell'investire in ricerca e innovazione;
- contrasto al gioco illegale e alle infiltrazioni criminali attraverso tutte le forme possibili (ferrea attuazione delle disposizioni normative vigenti, comunicazione, formazione, presidio del territorio).

Ufficio stampa

*SEC Relazioni Pubbliche e Istituzionali
Milano, via Panfilo Castaldi 11, tel. 02 6249991
Roma, via Gioachino Belli 39, tel. 06 3222712
www.secrp.it*

Laura Arghittu, cell. 335 485106 arghittu@secrp.it Renato Pagani, cell. 335 6839561 pagani@secrp.it
Daniele Murgia, cell. 349 4734704 murgia@secrp.it Marco Albanesi, cell. 329 3987262 albanesi@secrp.it

Gabriele Bertipaglia, cell. 335 7203720 bertipaglia@secrp.it

Allegati

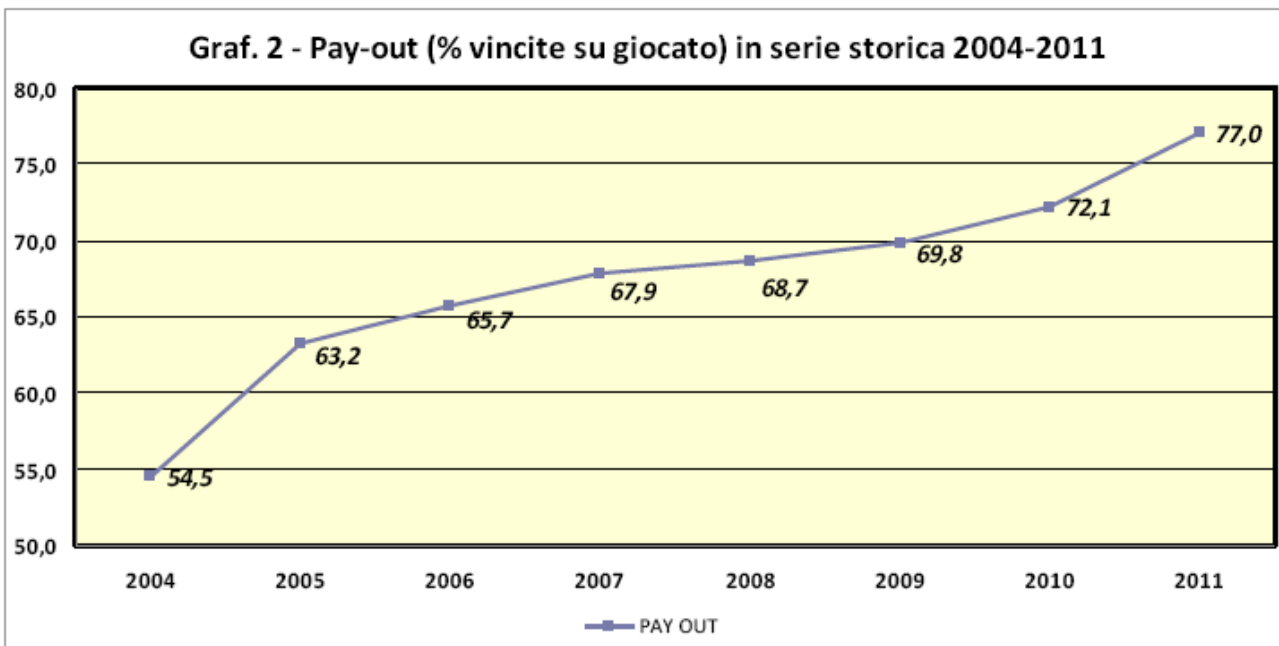
“GIOCO ERGO SUM 2” - A CURA DI CENSIS SERVIZI

Graf. 1 - Quote di mercato tra prodotti "Luck" e prodotti "Skill" nel decennio 2001-2011



Fonte: elaborazione Censis Servizi su dati AAMS

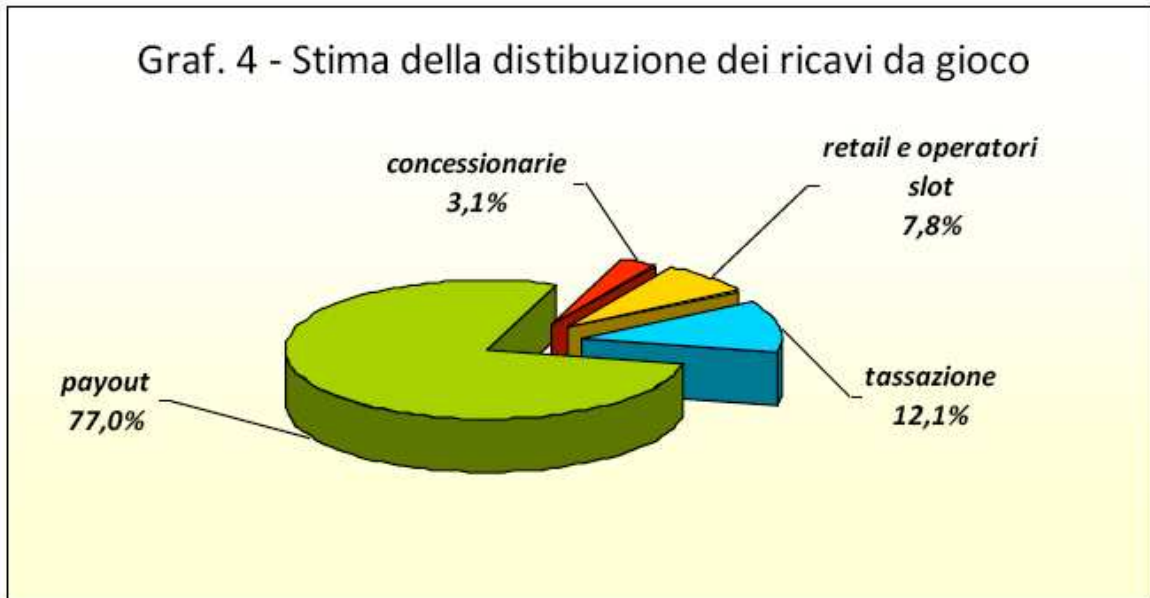
Graf. 2 - Pay-out (% vincite su giocato) in serie storica 2004-2011



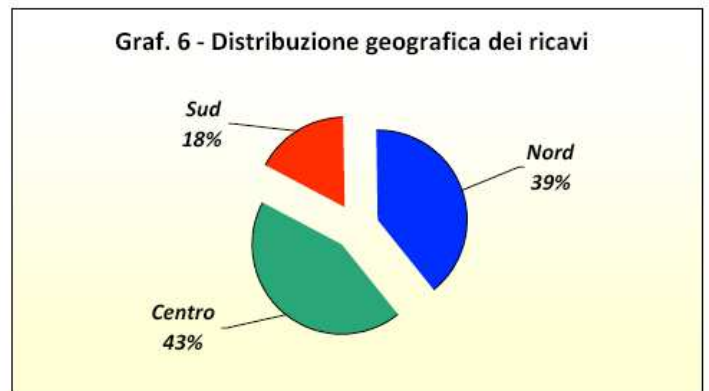
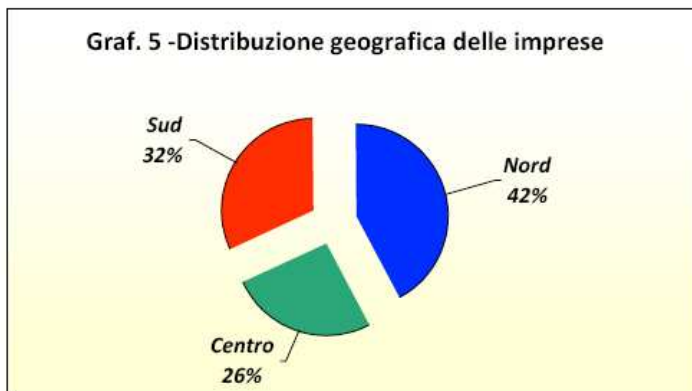
Fonte: elaborazione Censis Servizi su dati AAMS

Allegati

“GIOCO ERGO SUM 2” - A CURA DI CENSIS SERVIZI



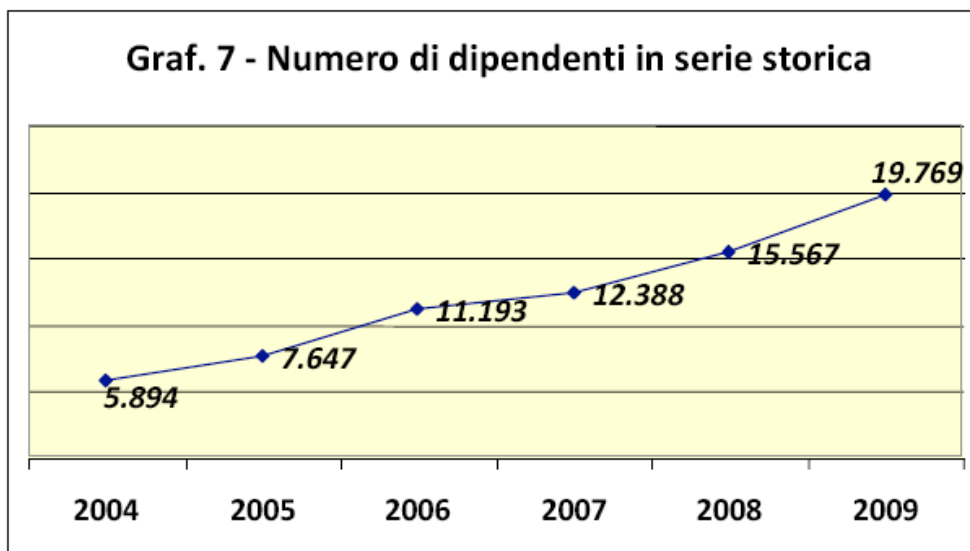
Fonte: elaborazione Censis Servizi su dati AAMS



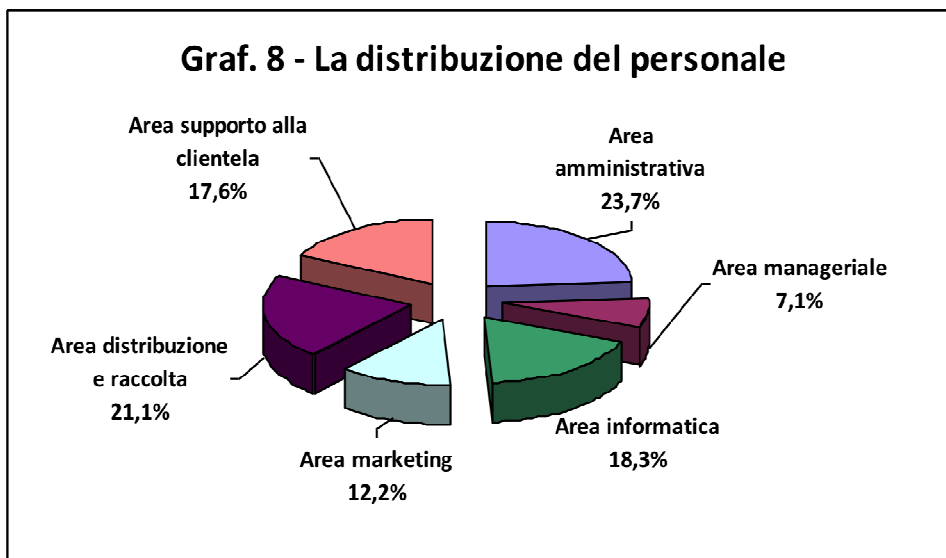
Fonte: elaborazione Censis Servizi su dati Confindustria Servizi Innovativi e Tecnologici

Allegati

“GIOCO ERGO SUM 2” - A CURA DI CENSIS SERVIZI



Fonte: elaborazione Censis Servizi su dati Confindustria Servizi Innovativi e Tecnologici



Fonte: Censis Servizi 2011