

COMUNICATO STAMPA

ANALISI DEI DATI SUL GIOCO A DISTANZA 2008-2009

L'approfondimento dedicato ai giochi a distanza fornisce una analisi dettagliata della raccolta del gioco telematico, suddivisa per mese, nel periodo compreso tra il 1° gennaio 2008 e il 28 febbraio 2009, con un utile confronto tra i primi due mesi del 2009 e lo stesso periodo dell'anno precedente. I grafici riportati nelle tabelle allegate contribuiscono a chiarire l'andamento del gioco telematico nel periodo considerato.

Ad oggi i giochi disponibili per via telematica sono i seguenti:

- scommesse sportive a quota fissa
- scommesse ippiche
- lotterie istantanee (“Gratta e vinci”)
- ippica nazionale e internazionale, operativa dal 4 marzo 2008
- concorsi pronostici (“Totocalcio”, “il9” e “Totogol”) e scommesse a totalizzatore (“Big Match” e “Big Race”), operativi dal 5 marzo 2008
- giochi di abilità, operativi dal 2 settembre 2008

Riportiamo, nella TABELLA 1, i dati relativi alla raccolta per il periodo 1/1/08-28/2/09.

TABELLA 1
 Raccolta gioco telematico nel periodo 1/1/08-28/2/09

	Concorsi Pron.+ BIG	Ippica Nazionale e Internazionale	Gratta e vinci	Scommesse ippiche	Scommesse sportive	Skill games
gennaio 2008			5.081.116	8.816.197	78.522.624	
febbraio 2008			5.102.928	7.907.177	95.414.461	
marzo 2008	256.555	912.746	5.903.374	7.913.477	113.011.650	
aprile 2008	416.942	1.434.081	5.683.595	7.546.466	90.228.502	
maggio 2008	389.435	1.814.689	5.470.255	8.190.522	77.227.983	
giugno 2008	114.233	1.810.015	5.094.628	8.351.284	78.176.925	
luglio 2008	53.731	2.113.292	4.145.578	7.485.012	34.996.326	
agosto 2008	161.130	1.759.436	4.019.623	5.396.101	64.790.772	
settembre 2008	522.133	1.941.518	6.313.792	5.736.899	95.305.973	18.144.030
ottobre 2008	526.032	1.635.831	7.589.106	3.121.870	113.408.214	50.857.351
novembre 2008	554.960	1.685.926	7.414.867	4.927.408	134.990.673	73.857.976
dicembre 2008	319.185	2.106.716	7.302.686	7.173.490	93.639.055	99.562.879
TOTALE 2008	3.314.335	17.214.248	69.121.545	82.565.903	1.069.713.158	242.422.236
gennaio 2009	359.104	2.718.389	7.887.943	7.821.107	101.969.125	141.686.840
febbraio 2009	402.274	2.283.493	7.137.268	6.994.131	110.636.941	143.185.864

Gli stessi dati sono rappresentati in forma grafica nella FIGURA 1. Nelle FIGURE 2 e 3 è invece raffigurata la quota di mercato dei diversi giochi prendendo in considerazione rispettivamente l'intero anno 2008 e il solo mese di febbraio 2009. Nella figura 4, infine, è rappresentata la raccolta complessiva di gioco telematico, suddivisa per mese.

FIGURA 1
Raccolta gioco telematico 1/1/08-28/2/09 per categoria di gioco.

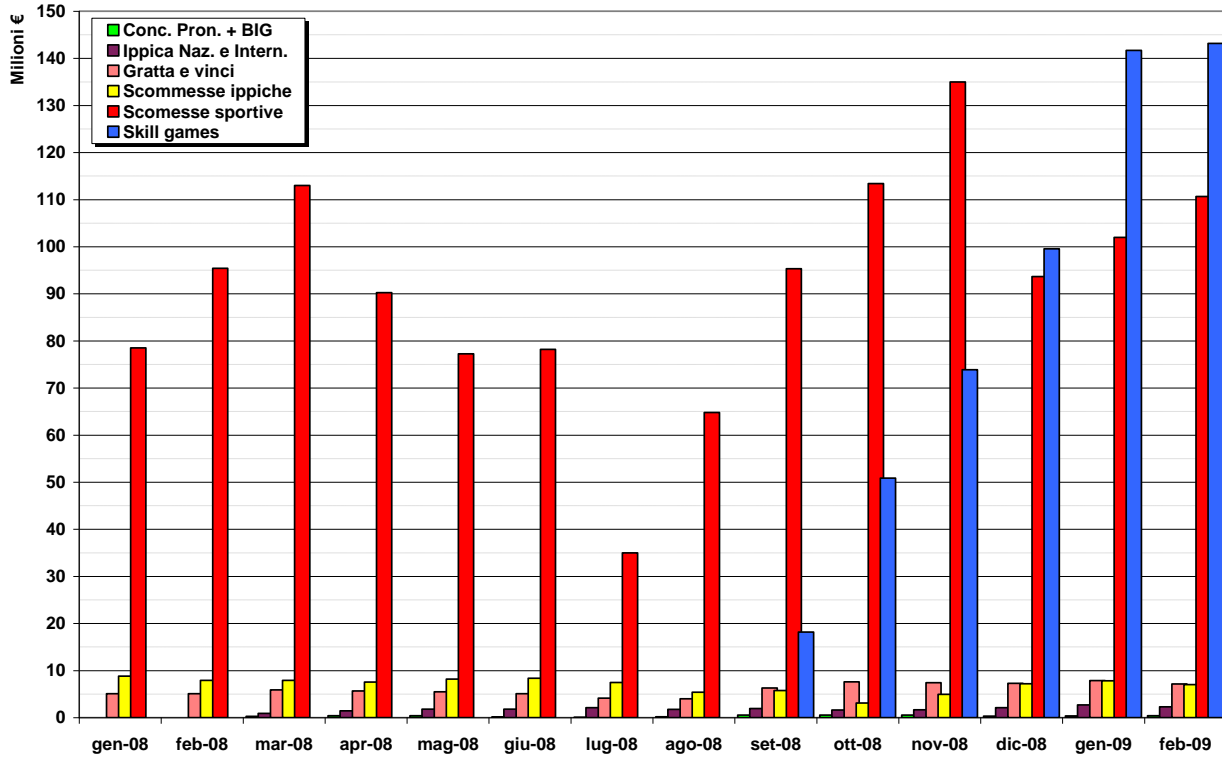


FIGURA 2
Quote di mercato dei giochi a distanza nell'anno 2008

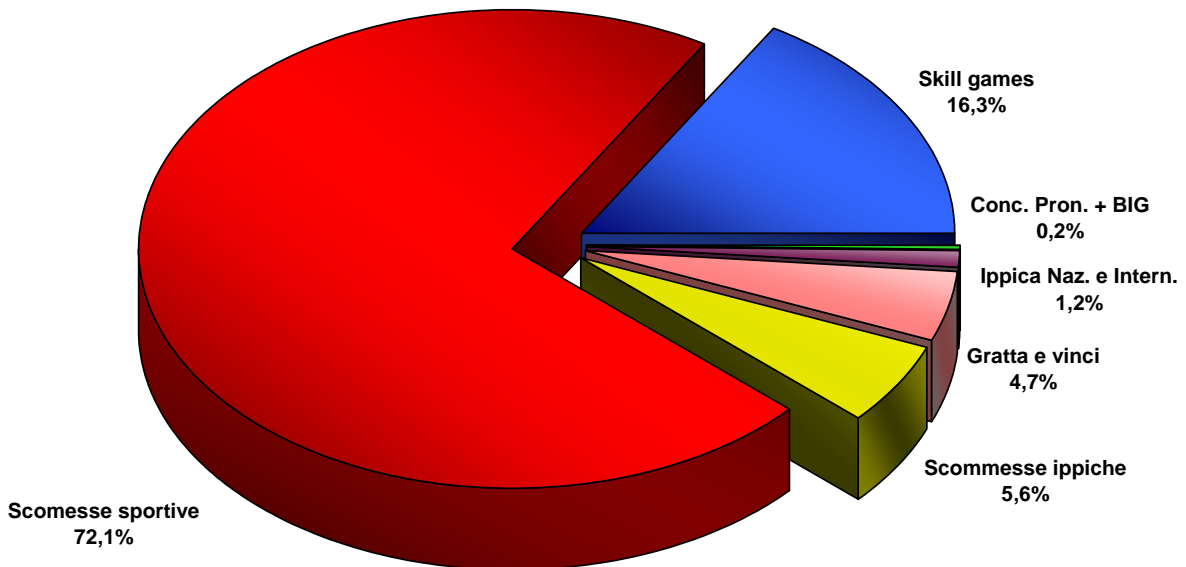


FIGURA 3
 Quote di mercato dei giochi a distanza nel mese di febbraio 2009

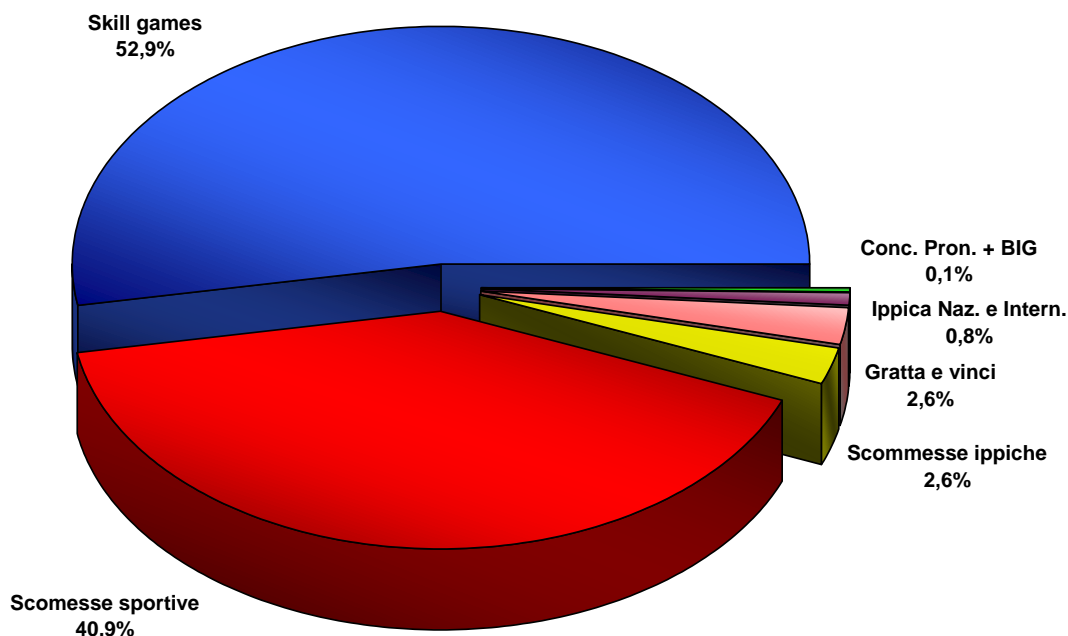
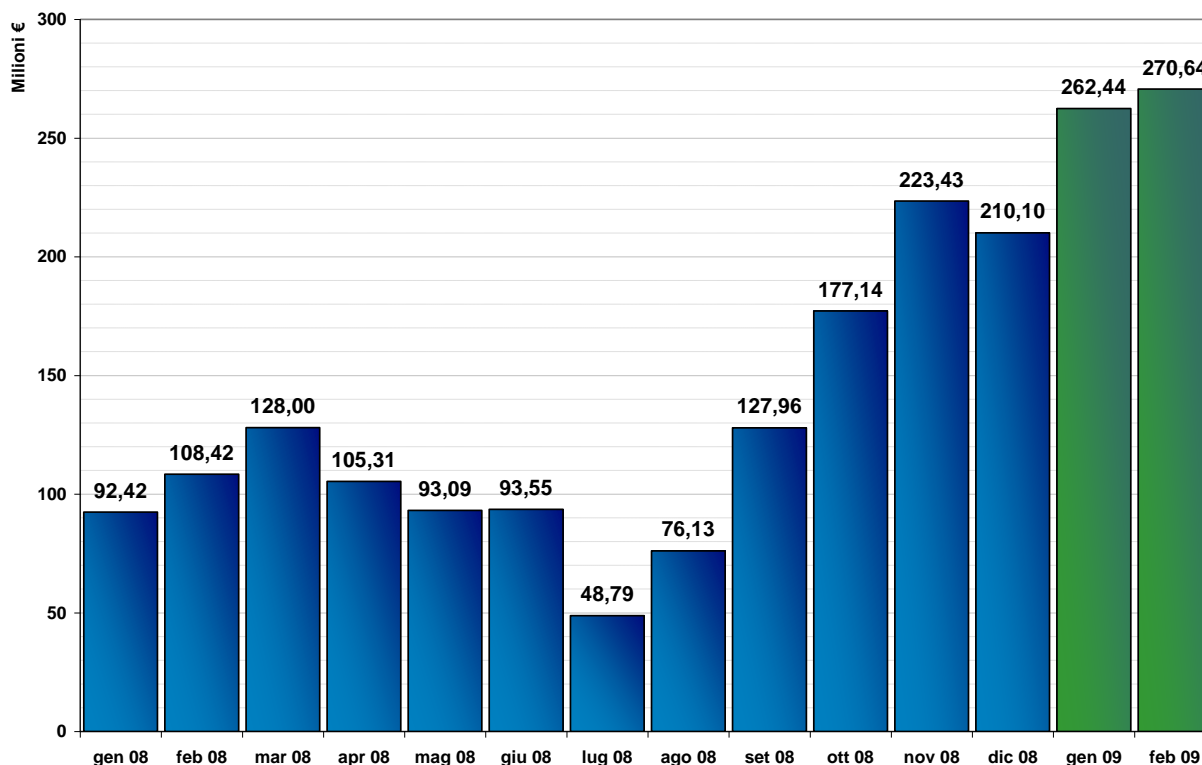


FIGURA 4
 Andamento della raccolta complessiva di gioco telematico per mese

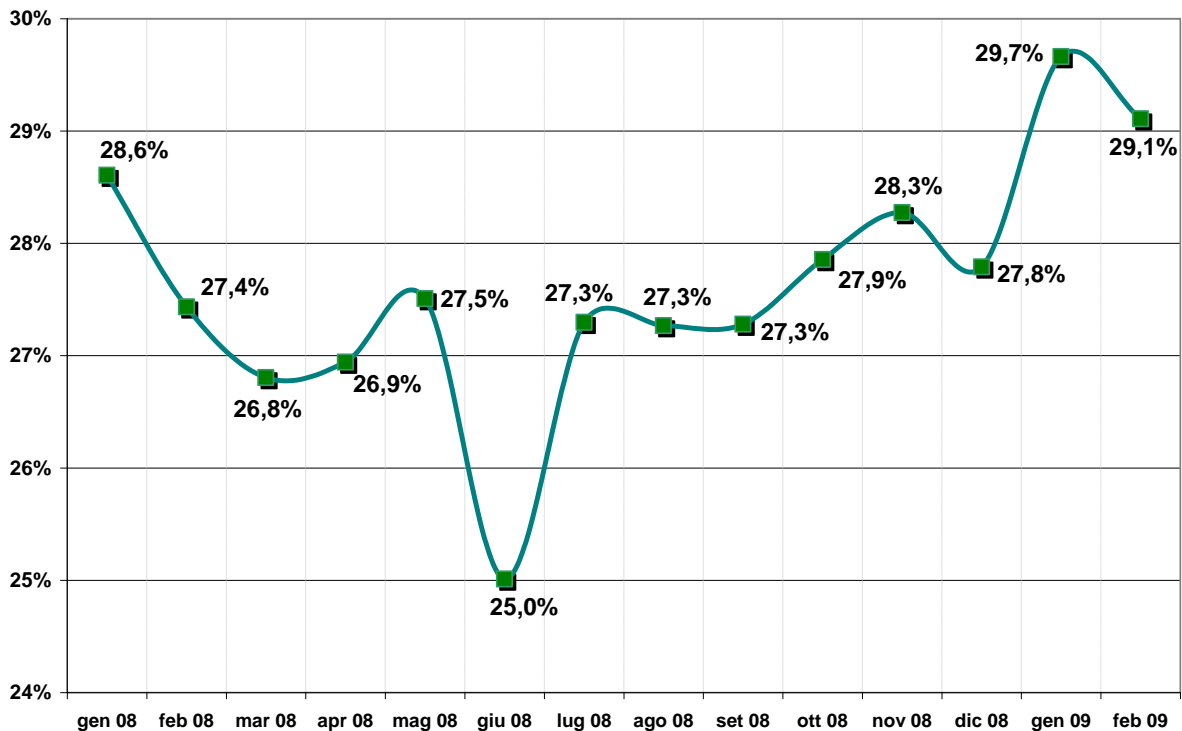


Dai dati riportati si evince come l'autunno del 2008, in cui, con il lancio operativo dei giochi di abilità, è stata colmata una lacuna del palinsesto legale, possa considerarsi l'avvio di una nuova fase del gioco telematico in Italia, che comprende ora due delle tre categorie di giochi più richiesti e praticati dal pubblico (scommesse e poker in forma di torneo, mentre restano illegali i giochi da casinò).

Per rendere meglio l'idea dell'impatto dell'introduzione dei nuovi giochi, si consideri che nel gennaio 2009 la raccolta complessiva di gioco telematico è stata superiore a 260 milioni di euro, rispetto ai circa 92 dello stesso mese del 2008, con un incremento del 184%. Per quanto riguarda febbraio, si è passati da 108 milioni del 2008 a 270 milioni del 2009, con un incremento del 150%.

L'avvento dei giochi di abilità non ha però "cannibalizzato" la domanda di scommesse sportive on line, che continua a mantenere un ritmo sostenuto di crescita, e ha registrato, nei mesi di gennaio e febbraio 2009, un aumento rispettivamente del 30 e del 16% rispetto agli stessi mesi del 2008. È interessante notare come, negli ultimi 14 mesi, la quota di scommesse sportive giocate on line (FIGURA 5) sia rimasta sostanzialmente stabile. La raccolta cresce proporzionalmente sia "a terra", grazie anche alla messa a regime della c.d. "rete Bersani", sia on-line, grazie all'aumento del numero dei giocatori che utilizzano questo mezzo.

FIGURA 5
Quota di raccolta on-line rispetto alla raccolta complessiva di scommesse sportive



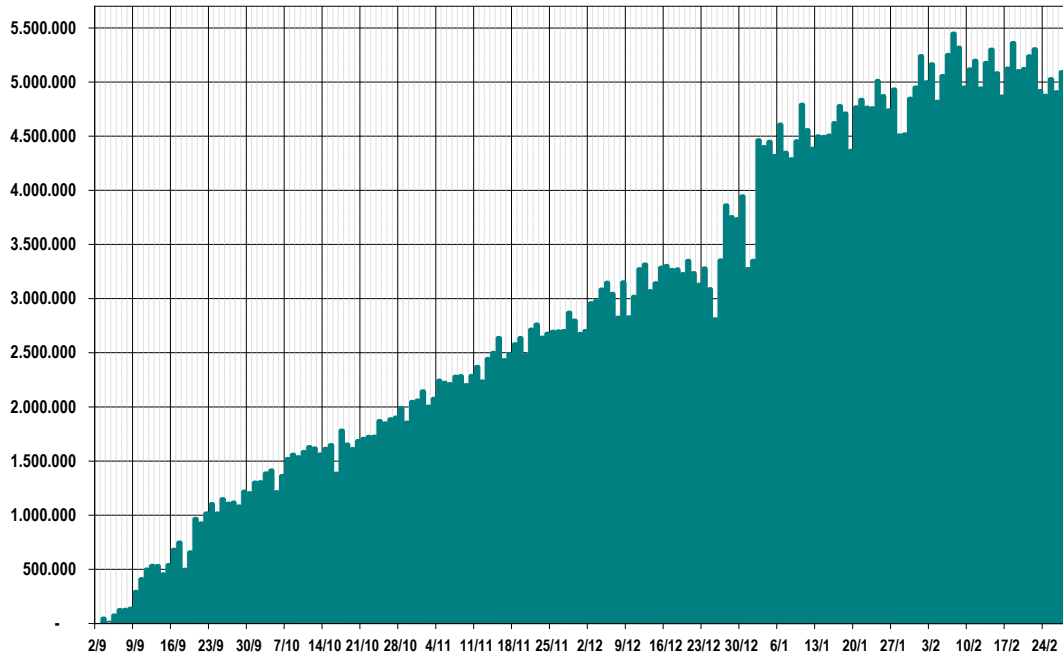
La raccolta di "Gratta e vinci" on line sembra beneficiare dell'aumento del numero di giocatori dovuto ai nuovi giochi. L'aumento di raccolta nel 2009 rispetto al 2008 è stato infatti del 55% a gennaio e del 40% a febbraio. Inoltre, a partire da settembre 2008, la raccolta telematica dei "Gratta e vinci" ha stabilmente superato quella delle scommesse ippiche, che risente del calo complessivo di questa categoria di gioco.

La raccolta on line dell'ippica nazionale è ancora su livelli bassi (circa il 4,2% della raccolta complessiva dello stesso gioco nel mese di gennaio 2009), così come quella dei concorsi pronostici e dei giochi "Big" (2%), indice di un'abitudine ancora radicata da parte dei consumatori di praticare tali giochi nelle agenzie o nelle ricevitorie.

Nelle figure che seguono, presentiamo un approfondimento dedicato ai giochi di abilità a distanza, la categoria che comprende il poker in forma di torneo (soprattutto il c.d. "Texas Hold'em"), operativi a partire dal 2 settembre 2008.

FIGURA 6

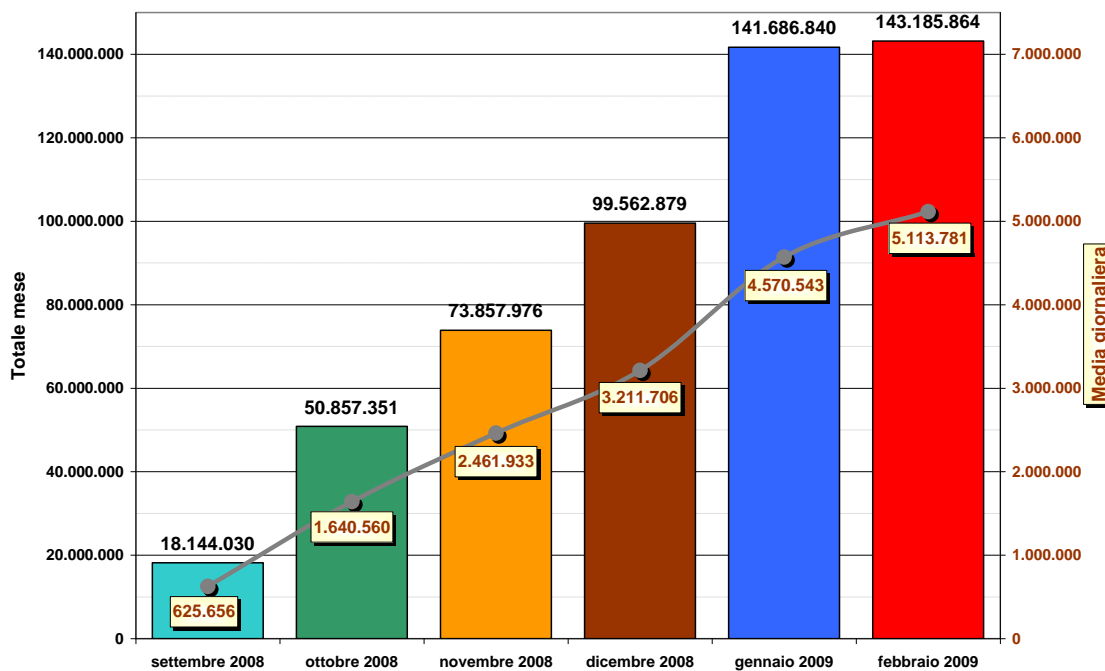
Giochi di abilità. Andamento della raccolta giornaliera nel periodo 2/9/2008-1/3/2009



Nella FIGURA 6 è visibile l'andamento della raccolta di giochi di abilità giorno per giorno, sin dal loro avvio. È evidente come il *trend* di crescita sia molto sostenuto, e come l'ingresso di nuovi operatori sul mercato contribuisca a mantenerlo elevato. Inoltre si può notare come la raccolta sia quasi indipendente rispetto al giorno della settimana (a differenza delle scommesse sportive, che si concentrano nel *weekend*), e come i due cali più significativi si siano verificati in corrispondenza del Natale e del capodanno.

FIGURA 7

Giochi di abilità. Andamento della raccolta mensile e media giornaliera



La FIGURA 7 mostra l'andamento mensile e come la raccolta media giornaliera continui a crescere mese dopo mese, fino a superare i 5 milioni di euro al giorno nel febbraio 2009, e lasciando prevedere, nell'ipotesi di stabilizzazione sui livelli attuali, una raccolta complessiva per il 2009 di oltre 1,5 miliardi di euro.

La FIGURA 8, infine, riporta, mese per mese, il numero di tornei giocati (ricordiamo che un torneo prevede la partecipazione contemporaneamente di un numero variabile da 2 a diverse migliaia di giocatori) e il numero di "biglietti" acquistati (ovvero le singole partecipazioni ai tornei). Nel mese di febbraio 2009 sono stati giocati quasi 4 milioni di tornei, per i quali sono stati acquistati quasi 19 milioni di biglietti (quindi il torneo "medio" vede la partecipazione di circa 5 persone). La partecipazione a un torneo, in base alla normativa italiana, può variare tra 0,50 a 100 euro. Il costo del biglietto medio sta progressivamente scendendo (dai 9,5 € di ottobre ai 7,7 € di febbraio), indice di un allargamento della partecipazione al gioco anche a un pubblico più interessato all'aspetto dell'intrattenimento che a quello delle vincite monetarie.

FIGURA 8
Giochi di abilità. Numero di tornei giocati e di biglietti venduti

