



Eduardo Antoja: "Un milione e mezzo di slot machines sul mercato europeo e molte questioni da risolvere"

Sono almeno un milione e mezzo le slot machines presenti sul mercato e distribuite tra casinò, sale giochi, bingo, pub e bar. Altrettanti sarebbero gli apparecchi da trattenimento che non consentono la vincita di somme di denaro, come ad esempio i videogiochi. A lanciare questi dati è Eduardo Antoja, l'ingegnere spagnolo da sei anni alla guida di Euromat, la federazione Europea degli operatori del gaming e dell'intrattenimento oltre che collaboratore di Cirsia, una delle multinazionali del gioco leader nel settore del Bingo e degli apparecchi a vincita. "Il mercato europeo continua ad essere caratterizzato da una estrema frammentarietà, da una mancanza di riferimenti per l'industria di settore e dal fatto che ogni membro della Unione Europea continua ad avere una sua legge e una sua regolamentazione in fatto di giochi" ha dichiarato recentemente Antoja. A questa situazione potrebbe porre rimedio una normativa legata alla Direttiva sui Servizi capace di stravolgere completamente lo scenario del gaming nell'arco di 6, al massimo 10 anni. Sta di fatto però che mentre a Bruxelles si parla di armonizzazione della regolamentazione, molti governi nazionali sono impegnati ad elaborare delle loro normative locali che non possono essere valutati separatamente. Un esempio è la proposta

per una nuova regolamentazione inglese, molto permissiva, o, di contro quella greca che è stata giudicata illegale dalla Commissione Europea. Per Antoja è importante focalizzare anche il fatto che l'attuale proposta di legge europea include una deroga che potrebbe escludere il settore del gioco dal cosiddetto "principio del paese d'origine" mentre la Commissione sta esaminando il settore e quindi valuta se siano necessarie le misure di armonizzazione. In un contesto di grande incertezza resta quindi da capire quali potrebbero essere i punti di forza degli operatori europei sui mercati internazionali e quali le sfide da vincere. Secondo Antoja le aziende che operano sui mercati europei dovrebbero già da oggi interrogarsi sulle loro capacità di adattare le loro attività e i loro prodotti ai diversi mercati. Oltre a questo dovranno poter disporre di importanti capitali intellettuali, di persone di diversa nazionalità e con grandi competenze e conoscenza del mercato e soprattutto capaci di garantire una produzione di grande qualità che possa superare tutte le fasi di controllo richieste. Infine, conclude il presidente di Euromat, chi vorrà garantirsi un posto nel mercato europeo dovrà ripensare i costi di produzione e di servizio, ancora troppo alti se confrontati con quelli dei paesi orientali come ad esem-

pio la Corea. Se quindi l'industria del gioco gode di ottima salute (si calcola che sia oggi il 5% del Prodotto Interno Lordo europeo) non si può dire che manchino i problemi al settore dell'intrattenimento. Negli ultimi 5 anni, dice Antoja, il 40% delle sale giochi europee sono state convertite in gaming arcade, ovvero in sale dove si gioca alle AWP, mentre un altro 30% lo farà a breve in modo tale che rimarranno aperte solo 30 sale gioco su 100. La causa di questo stillicidio del coin-op è senza dubbio da imputare all'incremento dei costi degli spazi, la concorrenza di Internet, dell'intrattenimento da casa e delle tecnologie multimediali che stanno uccidendo le tradizionali sale giochi. Va da sé che la maggior parte dei giochi da intrattenimento oggi utilizzati nelle sale europee vengono prodotti o al limite progettati in Giappone, Corea e Taiwan, e circa il 50% di questi sono assemblati in Europa, soprattutto in Gran Bretagna. C'è una compagnia spagnola, la Gaelco, che produce videogiochi di azione e a tema sportivo, che ha un certo successo anche al di fuori dei confini europei, ma, ricorda Antoja, si può considerare un caso isolato, una eccezione in un fenomeno di esportazione che praticamente non esiste.

(8 febbraio)

la Repubblica

Vigna: "Italia, un Paese fondato sul gioco, più che sul lavoro"

L'Italia? Un Paese "fondato sul gioco, più che sul lavoro". Piero Luigi Vigna, procuratore nazionale antimafia, intervenendo ad un convegno sulla sicurezza rilancia la sua battaglia contro quella che sembra essere diventata una delle maggiori passioni degli italiani. La 'febbre' del gioco, denuncia Vigna, "aumenta i rischi

di ricorso all'usura e non aiuta certo ad educare le persone ad uso più responsabile del denaro. Soprattutto se, come da noi, viene alimentato dallo Stato, attraverso lotterie, giochi e giochini di ogni tipo, al punto che lo stesso ministro dell'Economia, Siniscalco, sebbene dal lotto arrivino entrate consistenti, ha raccoman-

dato di "andarci piano" con il 53 (il numero super-ritardatario sulla ruota di Venezia, ndr)". "Il fatto - conclude il procuratore - che sempre più spesso si legga di suicidi legati al gioco conferma che questa è una battaglia da combattere".

(2 febbraio)

La nuova invasione spagnola. Cirsa e Codere tra i protagonisti dell'offensiva all'economia italiana

L'offensiva è stata lenta, strisciante e incisiva. Soprattutto, è avvenuta nei settori chiave. Prima di tutto, le banche. Il Bbva guidato da Francisco Gonzales è il principale azionista della Bnl, ora al centro di una contesa che oppone il patto di cui fanno parte gli spagnoli (con Generali e Della Valle) al contropatto guidato da Francesco Gaetano Caltagirone. Il Banco Santander, a sua volta, ha in mano quasi l'11% del capitale del SanPaolo Imi. E non a caso sono due partite (soprattutto la prima) che tengono in apprensione il governatore della Banca d'Italia Antonio Fazio, contrario all'ipotesi che istituti stranieri possano conquistare gli istituti italiani. Poi c'è stato lo sbarco dell'energia. La compagnia elettrica Endesa, presieduta da Rodolfo Martin Villa, ha subito approfittato della liberalizzazione del mercato elettrico italiano, rilevando con la prima delle tre Genco circa il 7% della capacità produttiva italiana. Quindi si sono mosse le multinazionali del gioco. La Cirsa si è aggiudicata la gara per gestire le macchinette per il gioco legale. La Codere ha conquistato invece una solida presenza nel gioco del Bingo. E la concorrenza si comincia a fare pesante anche nei settori più tradizionali. Per esempio, il turismo. Qualche tempo fa l'amministratore delegato di Sviluppo Italia Massimo Caputi ha dovuto allargare le braccia: «I modelli spagnoli di sviluppo nel turismo sono più evoluti dei nostri. Lo dimostrano i tassi di crescita del settore in Spagna e il fatto

che i gruppi alberghieri iberici si stanno espandendo in Italia».

Ma non è stata una sorpresa. Negli ultimi 15 anni l'accelerazione economica e sociale della Spagna è stata prodigiosa. Grazie anche alla rottura di vecchi tabù (emblematico l'ingresso in massa delle donne sul mercato del lavoro) e a una determinazione nella politica delle riforme sfociata ora in una clamorosa rottura con la Chiesa cattolica sulle unioni omosessuali e la ricerca embrionale: passaggi importanti di un progetto che il nuovo governo di Madrid persegue per arrivare a uno Stato pienamente laico. Così ora la Spagna, uscita esattamente 30 anni fa dal lungo periodo di dittatura franchista ed ex Paese arretrato d'Europa, si sta proponendo come il concorrente più pericoloso per l'Italia sulla scena politica ed economica internazionale. Non è soltanto una questione di aggressività, caratteristica per cui gli spagnoli sono diventati famosi in tutto il mondo. Piuttosto, di chiarezza negli obiettivi da raggiungere e di organizzazione ispirata al più puro pragmatismo. Se n'è avuta una dimostrazione palese nei mesi scorsi, quando il Fondo monetario internazionale ha dovuto scegliere il nuovo direttore generale. Incarico per il quale si era inizialmente profilato un testa a testa fra Italia e Spagna, soprattutto dopo che il premier italiano Silvio Berlusconi, il 25 marzo, aveva rivelato l'esistenza di un candidato italiano «eccellente». Senza però farne il nome. Il disegno spagnolo era invece ben chiaro. E lo era, nonostante il Paese stesse attraversando uno dei momenti più difficili della sua storia: quello degli attentati ai treni, che contribuirono alla traumatica uscita di scena del leader del centrodestra, José Maria Aznar. Il 17 marzo, sei giorni dopo la tragedia, e ancora prima di diventare premier, Zapatero non esitò un istante a dare pubblico appoggio, per la corsa alla direzione generale del Fmi, al ministro dell'Economia del governo Aznar, Rodrigo Rato. Che infatti venne nominato, superando anche la candidatura del francese Jean Lemierre.

E qualche settimana più tardi non si fece scrupolo, il governo spagnolo, quando si trattò di opporsi, unico fra gli altri membri dell'Ue, alla richiesta di rinvio dell'early warning nei confronti dell'Italia per

deficit eccessivo. Durissima fu la presa di posizione del successore di Rato, Pedro Solbes: «Ogni altra formula sarebbe adottata senza il consenso della Spagna». Dichiarazione che ostentava una sconcertante sicumera e nessun timore reverenziale nei confronti di Paesi come Germania e Francia che erano su una linea diversa.

Del resto, il rapporto Ue sui Grandi orientamenti di politica economica (Gope) reso noto giovedì scorso a Bruxelles, pur comprendendo la Spagna nel gruppo dei 14 Stati membri, per cui la «sostenibilità a medio e lungo termine delle finanze pubbliche è a rischio», riconosce che il Paese iberico è fra quelli che hanno «mantenuto o raggiunto posizioni di bilancio sane». Un riferimento evidente anche all'indicatore più sensibile, quel rapporto fra debito pubblico e Pil che alla fine del 2003 era in Italia pari al 106,2%, mentre in Spagna non superava il 50,7%. Ma basta un'occhiata ai dati Eurostat per avere un'idea più precisa di cosa sia accaduto nell'ultimo decennio. La crescita reale economica cumulata è risultata del 32,2% in Spagna e del 16,3% in Italia. Il Pil pro capite spagnolo, che dieci anni fa era pari all'87,6% di quello medio dell'Europa di oggi, cioè con 24 Stati membri, alla fine del 2004 era salito di dieci punti, toccando il 97,6%. Quello italiano, che era del 115,5%, è al contrario diminuito di dieci punti, calando al 105,3%. La Spagna è attualmente un Paese nel quale le esportazioni di prodotti ad alta tecnologia si attestano intorno al 6% dell'export totale, contro il 7% dell'Italia. Dove gli investimenti pubblici in ricerca rispetto al Pil, che dieci anni fa erano circa il 60% di quelli dell'Italia, oggi hanno raggiunto lo stesso livello. Dove gli investimenti in venture capital, nel 1995 pari all'80% (sempre rispetto al Pil) di quelli italiani, sono adesso cinque volte superiori. Dove il costo dell'energia elettrica è il 56% del nostro. Le infrastrutture ferroviarie sono superiori del 30%. E quelle stradali del 44%.

Ma non finisce qui. I laureati in discipline scientifiche rappresentano il 12,2 per mille della popolazione in età universitaria, contro il 7,4 per mille in Italia. Il tasso di occupazione è cresciuto dal 46,6% del 1993 al 59,7% del 2003, mentre in Italia è passato dal 52,3% al 56,1%. La disoccupazione di lungo termine riguarda il 3,9% delle forze di lavoro, contro il 5,3% in Italia. E dove le persone soggette a un rischio «persistente» di povertà sono il 10%, tre punti in meno che da noi.

(30 gennaio)





Calcio balilla su cellulare

WIRELESSGAMING.IT

Il calcio balilla rappresenta in Italia uno dei principali svaghi estivi per milioni e milioni di appassionati. Camminando lungo i bagni e locali ubicati in città marittime non è raro assistere ad avvincenti sfide tra persone di ogni genere, età e ceti sociali siano essi 2 oppure 4.

Finalmente dopo un periodo di negligente trascuratezza, i progettisti hanno iniziato a realizzare giochi basati su questa popolare disciplina. Al momento le principali produzioni in commercio sono Foosball di Sorrent e Foos Ball di Mobile2Win, prodotto che ci prestiamo a recensire.

Il calcio balilla, per quei pochi che non lo sapessero, è la riproduzione del calcio all'interno di un apparecchio comunemente ribattezzato biliardino. Inserita la moneta o gettone si hanno a disposizione un tot di palline e lo scopo è ovviamente quello di farle finire nella porta dell'avversario. Proprio come nella realtà si comandano 11 giocatori suddivisi nelle 4 zone del campo: un portiere, 4 difensori, 4 centrocampisti e 2 attaccanti. Questa versione virtuale presenta una novità rispetto a quanto

da me visto in un quarto di secolo, ovvero è possibile scegliere il proprio modulo tattico e quindi, per esempio, schierarsi in campo con un 4-2-4 ed altre combinazioni possibili.

Il menu iniziale di questo java game non presenta, ahimè, alcuna opzione di rilievo ed anzi a dirla tutta vi sono vistose mancanze a partire da una modalità campionato. Purtroppo, e ripeto purtroppo, è possibile disputare solo singoli match scegliendo una delle 11 squadre nazionali a disposizione (presente anche l'Italia). Ogni squadra è identica all'altra per skills e caratteristiche ed a cambiare è soltanto il colore della maglietta.

Scesi sul rettangolo di gioco è facile impadronirsi del sistema di controllo basato unicamente sull'utilizzo delle frecce direzionali del D-Pad (recensione effettuata su un Nokia 3650) e sul tasto Fire (o 5) per tirare la palla. In pratica potremo comandare difesa, centrocampio ed attacco spostandoci sotto e sopra con le frecce direzionali. Come potrete ben capire questo sistema ha 2 grandi pecche: impossibilità di comandare il portiere e di manovrare più reparti contemporaneamente.

Altro dubbio atletico riguarda l'interli-

genza artificiale delle squadre comandate dalla CPU. Mi sono ritrovato a vincere partite per 3-0 e quella successiva perderla per 5-0, questi sbalzi sono sicuramente nocivi alla longevità già bassa per la mancanza di modalità.

Gli score ottenuti a fine match saranno memorizzati in una apposita sezione denominata Hall of Fame, magro incentivo! Tecnicamente è impossibile esprimere giudizi, viene riprodotto un biliardino ed è presente un'unica melodia. L'acquisto di Foos Ball è giustificabile solo per gli ultra appassionati di calcio balilla anche se a dirla tutta il prodotto viene venduto solamente ad 1.5 euro contro i 4-5 euro dei "normali" mobile games. Aspetto di provare l'alternativa sviluppata da Sorrent per sbilanciarmi nel decretare il re dei Foosball game.

(gennaio 2005)



Un test on-line per fermarsi in tempo prima di sprofondare nel baratro

(...) Su Internet è disponibile un sito che dovrebbe aiutare i «malati» del gioco a fermarsi in tempo, prima di raggiungere l'orlo di un baratro che può inghiottire serenità, agiatezza economica, ma anche la vita. Sedici domande e sedici risposte per capire quanto si è ammalati di gioco d'azzardo: dal lotto ai cavalli, alle carte, ai dadi, alle scommesse. L'iniziativa di mettere questo strumento a disposizione soprattutto di coloro che sono, ma non si sentono, a rischio è di un docente di psichiatria dell'università di Firenze, Stefano Pallanti, che da oltre dieci anni si occupa della patologia legata al gioco d'azzardo e che insegna psichiatria in quello che è considerato il centro di eccellenza mondiale per lo stu-

dio di questo tipo di disturbo mentale, cioè la Mount Sinai University di New York.

Il test si compone di sedici domande per ognuna delle quali è proposta una serie di risposte. Ad ogni risposta corrisponde un punteggio. Se, alla fine, il totale è tra 0 e 2 non c'è alcun motivo di preoccuparsi, il problema non esiste. Un punteggio tra 3 e 4 rappresenta un campanello d'allarme, indica infatti un giocatore problematico a rischio. Il gioco assume connotati patologici se il punteggio totalizzato è di 5 o oltre. «Chi è malato di gioco d'azzardo – spiega il professor Pallanti – spesso non ne è pienamente consapevole, acquisire in tempo questa consapevolezza può spingere a chiede-

re aiuto ad uno specialista per evitare l'ingresso nel tunnel senza uscita, quello definitivo». Sono tre le condizioni che concorrono a trasformare una persona in un giocatore d'azzardo patologico: lo stress, l'offerta, cioè l'occasione di provare il brivido della fortuna, e la predisposizione genetica. «Il rischio si concretizza quando queste tre condizioni si verificano contemporaneamente. L'offerta può ad esempio essere l'occasione di centrare il famigerato 53: parlare dei numeri ritardatari sui giornali e nei tg ha su un giocatore patologico lo stesso effetto che avrebbe su un tossicodipendente pubblicizzare l'eroina».

(24 gennaio)



Cent'anni! Sin City, la Città del Peccato celebra quest'anno con un record – il più spropositato spettacolo pirotecnico della storia – tutti i suoi record passati e futuri, i suoi vizi, le sue mirabolanti finzioni. Già il nome è finto: Las Vegas significa in spagnolo "fertili vallate", e siamo nel deserto del Nevada: polvere ardente, ceppugli spinosi che rotolano come impazziti frustati dal vento riarso. Ma sarà parsa così ad Antonio Armijo, il messicano che nel 1829, sviato di un cento miglia dalla pista per Los Angeles (il terribile Spanish Trail) vi scoprì dei pozzi artesiani: il che consentiva di non morire di sete e accorciare la pista di un bel po'. Credettero alla menzogna le famiglie Mormoni che, nel 1855, vi costruirono un fortino per viverci: difendevano la via postale Los Angeles-Salt-Lake, provarono a coltivare alberi da frutto, ma soprattutto cavavano dal Potosi del piombo e ne facevano proiettili, da cui la virtuosa esortazione Western, "prega e passa le munizioni". La virtù dei Santi degli Ultimi Giorni non mise radici. Las Vegas non nacque davvero che il 20 gennaio 1905, quando la ferrovia Union Pacific inaugurò la tratta per la California con fermata lì: un nulla dove i pozzi artesiani fornivano acqua alle caldaie a vapore. Attorno al serbatoio sorsero un paio di saloon e il primo hotel, della Union Pacific, dove si giocava. Era il Jackie Goughan's Plaza, e il primo record: "la sola stazione ferroviaria del mondo situata dentro un casinò", la esaltano le guide. Lo stile era allora molto Cow Boy: si puntava con i dollari d'argento, gli scomparivano silver dollars, centro di infinite nostalgie del West. E il primo vero enorme casinò-hotel, che inaugurò lo Strip, la fastosa strada centrale di Las Vegas oggi ruti-

lante, si chiamava El Rancho (abbattuto negli anni '60) e sembrava un ranch. A cambiare tutto fu, nel 1946, Ben "Bugsy" Siegel. Picciotto di Meyer Lansky (il boss della mafia ebraica) Siegel investì il suo malloppo in un casinò come piaceva a lui: il Flamingo. Lo volle segnalato da un enorme fenicottero rosa al neon, e l'interno dedicato a ciò che era il lusso per un gangster americano: chilometri di moquette, abat-jour e cromature. Bugsy vi si fece costruire un ufficio corazzato. Non servi: sei mesi dopo, il sicario che lo liquidò lo colse a guardia bassa a Beverly Hills dove s'intratteneva con la sua pupa platinata. La Vegas conobbe i loschi splendori della gestione mafiosa. Donnine allegre, riciclaggio, Frank Sinatra e Dean Martin, whisky, dissipazione, ordine tenuto dai capibastone in modo esemplare (a Las Vegas nessun gonzo viene mai borseggiato) regolamenti di conti silenziosi con occultamento di cadaveri nel deserto. La Mafia ne fece la Città del Peccato integrale, sogno nel sogno puritano Usa: il solo luogo degli Stati Uniti dove non ci sono tasse sui redditi, non si devono fare le pubblicazioni per sposarsi, non esiste salario minimo, e dove non è vietato fumare (ancora oggi) nei locali pubblici. La Mafia fece di Las Vegas la sua opera d'arte di neon e lustrini. Al punto da rivoluzionare l'architettura. "Imparare da Las Vegas" è il titolo dell'opera capitale che nel '72 pubblicò l'architetto Robert Venturi con altri, e segnò la fine del "modernismo". Che è il nome americano per l'architettura fascista, fin lì la scuola egemone in Usa: il New Deal di Roosevelt ha sparso l'America di edifici copiati dall'Eur, aquile littorie compresse. Venturi disse che no, la vera forma dell'America era nell'architettura di Las

Las Vegas, la vita è tutta un gioco

Vegas, vetro e luci e facciate di gesso. Vero, di giorno Las Vegas appariva quel che era, un agglomerato di baracche: ma chi vede Las Vegas col sole? La vita comincia alle 18, quando gli americani piombati per il loro week-end di peccato (140 dollari tutto compreso, volo da New York) vanno a cena: gamberetti a volontà a 7 dollari bevande escluse in uno dei milioni di ristoranti dentro i colossali alberghi-casinò, poi a giocare. Come, si sa, l'americano diserta i tavoli della roulette e ormai a nche quelli dello Chemin de Fer (che in Usa si chiama Baccarat), e privilegia l'azzardo solitario con le slot machines, i "banditi dal braccio solo". Milioni di slot riempiono l'atrio del Luxor, l'hotel stile egizio il cui atrio può contenere 9 Boeing 747, il MGM, che ha davanti il leone della Metro ("La più grande scultura di bronzo del mondo"), il Julius Caesar, Roma antica tutta oro e cartapesta e venti volte più grande, il Teasury Island... Ma che Las Vegas è, ormai? I mega-hotel non sono più della Mafia, ma delle grandi Case di Hollywood. Lussuosi fino all'inverosimile, costano almeno un miliardo di dollari l'uno e sono – ormai – un'altra cosa: parchi di divertimenti. Già, perché Sin City è stata disneyficata per attrarre non solo peccatori, ma famiglie. Il Treasury Island affascina i bambini mettendo in scena una battaglia navale ogni tre ore, goletta britannica contro pirati, scoppi fiamme e naufragio degli inglesi. Non c'è più Frank Sinatra, ma infiniti spettacoli da circo, tigri bianche, supercinema a 3D. E dovunque, il vero divertimento americano: i più mozzafiato, ripidi agghiaccianti Roller Coaster dell'universo. Che significa, tradotto, Otto Volante.

(19 gennaio)



Installate le prime nuove slot negli alberghi di Alassio

In alcuni hotel di Alassio sono state installate nei giorni scorsi le prime slot machines. Una piccola rivoluzione, che, secondo il presidente degli albergatori di Alassio, Enrico Mantellassi, servirà per attirare nuova e maggiore clientela. L'installazione è stata resa possibile grazie ad un accordo raggiunto nel settembre 2004 tra Federalberghi e Lottomatica. Oltre a tutti i confort e servizi, gli ospiti delle strutture ricettive potranno dunque godere di una piccola Las Vegas a portata di mano per qualche momento di divertimento e relax. Oltre agli apparecchi già installati, sono ancora molti gli alberghi alassini (e delle altre località del Savonese) che hanno già fatto domanda per poter sistemare le slot

nei propri ambienti dedicati allo svago. Un apparecchio ogni 20 camere, per un massimo di 4 apparecchi negli hotel fino alle 100 camere, è il limite stabilito dall'intesa raggiunta, che riguarda le imprese alberghiere, che puntano ad un rilancio del settore.

Le slot funzionano, come quelle di qualsiasi casinò, con monete da 50 centesimi, uno e due euro. E pagano direttamente, in denaro sonante, gli eventuali traguardi, fino a una vincita massima di 50 euro. Agli albergatori viene semplicemente riconosciuta una piccola percentuale sugli incassi effettuati da Lottomatica.

"Abbiamo gestito le varie pratiche per l'installazione delle slot machines come as-

sociazione – ha dichiarato Enrico Mantellassi – si tratta di un servizio, o meglio di un intrattenimento in più che viene offerto alla clientela e che presto riguarderà molti altri hotel". L'innovazione che consente di avere una piccola Las Vegas in albergo è dunque destinata a dilagare, nel rispetto dei limiti previsti. Il numero massimo di apparecchi installabili complessivamente è di 6 slot per ogni impresa alberghiera che disponga di un numero superiore alle 300 camere. In Italia ci sono 33.400 alberghi. Trenta camere è il numero medio di unità abitative negli alberghi del nostro Paese.

(9 febbraio)

Se il giro di vite del ministro della sanità s'è fatto sentire in ristoranti e bar, ha gettato lo scompiglio in tutto il settore alimentato dal gioco.

Per motivi comprensibilissimi. Infatti dopo il rito del caffè non è un'impresa di Sisifo ritardare l'appuntamento con la "bionda" fino a quando non si è riguadagnata l'uscita, nè tra un piatto di fettuccine e una fettina costa eccessiva fatica alzarsi e rifugiarsi in giardino per una breve pausa-fumo.

Ma come si fa a non accendersi una sigaretta quando si sta giocando al Bingo e si "aspetta" un numero per intascare un montepremi a quattro cifre? O quando si è incollati a un tavolo verde e se la pallina si ferma al posto "giusto" si riesce a recuperare con gli interessi le perdite della serata? C'è chi non ce la fa. E dal 10 gennaio, cioè da quando è diventato operante il diktat di Sirchia, il 30 per cento di chi frequentava i casinò ha puntato su altri lidi: un pugno nello stomaco. Ma anche il 15 per cento di quanti avevano riscoperto con il Bingo il fascino della vecchia e cara tombola non si sono più fatti vedere: una scoppola. Spiega il dott. Tiziano Cunico, amministratore delegato della società proprietaria delle sale attive in viale Crispi e nel centro commerciale "Palladio" di Settecà: «La sigaretta si sposa con il gioco, per chi fuma è un gesto naturale, istintivo, mettere mano al pacchetto quando si

è tesi, emozionati, arrabbiati perché non ne va dritta una o al settimo cielo perché finalmente la fortuna s'è tolta la benda. In queste settimane tutti hanno fatto i conti in tasca a baristi e ristoratori, ma purtroppo i più penalizzati dalla legge antifumo siamo noi. Ed è un peccato, perché dopo una difficile fase di rodaggio gli incassi avevano cominciato a lievitare, fino a farci chiudere il 2004 con un ottimo più 23 per cento». Ma si sta rimediando. Anzi si sta letteralmente "correndo" ai ripari. Infatti la società ha deciso subito di attrezzare le due sale con zone riservate ai fumatori e in questi giorni ha già avuto un incontro con i tecnici dell'Ulss per avere gli ultimi raggugli sulle modalità di allestimento e soprattutto sugli accorgimenti che devono essere adottati per fare contento Sirchia. Precisa Cunico: «All'inizio ci siamo trovati spiazzati perché il decreto ministeriale e il bando di quattro anni fa, in base al quale sono state assegnate le concessioni, in parte sono contrastanti: ad esempio la zona fumatori deve essere completamente isolata da quella non fumatori, ma le sale Bingo devono garantire la perfetta visione dei tabelloni, della teca con i novanta numeri e di tutte le fasi dell'estrazione: le nostre sale sono "open space", completamente aperte, non possiamo dividerle in due innalzando un muro, come invece hanno potuto fare i ristoratori».

E purtroppo non ci sono esempi. È vero che alcuni giorni fa a Nogara, nel Veronese, è stata aperta la prima sala attrezzata anche per i "tabagisti", ma è piccola e per i forzati della sigaretta ha solo cinquanta posti. Dice Cunico: Quando saranno pronte, le nostre due sale, la cui capienza è di 680 e 750 giocatori, avranno zone-fumatori da circa 200 posti, quindi saranno le più grandi d'Italia. Le separeremo con grandi vetrate e gli impianti di areazione saranno tanto potenti da creare (quasi) qualche problema per l'apertura della porta, perché saranno in depressione: in sostanza ci si deve attenere a parametri molto simili a quelle delle sale operatorie».

In poche parole chi vuol "ciccare" mentre gioca dovrà accomodarsi in uno scatolone di vetro, una specie di acquario, dal quale deve poter vedere tutto ciò che succede negli altri due terzi (il rapporto deve essere di 1 a 3) della sala. Macchine e impianti sono già stati ordinati (ogni area attrezzata costerà 120-150 mila euro) e i lavori dovrebbero cominciare tra una decina di giorni per essere tassativamente ultimati tra fine marzo e inizi di aprile. Anche perché la primavera coinciderà con l'avvio del Bingo connesso (quello nazionale, ad esempio, metterà in rete le 300 e passa sale italiane con vincite milionarie) dal quale i gestori si aspettano miracoli.

(3 febbraio



LAVOCE

Nel 2004, gli Italiani hanno speso per i giochi legali (quelli gestiti dall'Amministrazione dei Monopoli, che ringrazio per avermi fornito tutti i dati che seguono) circa 24 miliardi di euro, più di 400 euro a persona. Ma poiché probabilmente non più di 25 milioni di individui diversi hanno giocato, ogni giocatore in media ha puntato almeno 1000 euro. Solo per il Lotto gli Italiani hanno puntato 11,7 miliardi.

Ma contrariamente a quanto si crede, l'Italia non è il paese europeo con la più alta propensione al gioco. Nel 2003 (ultimo anno per raffronti internazionali) l'Italia ha registrato una giocata annuale media pro-capite superiore alla Germania, simile alla Francia, e inferiore alla Spagna e soprattutto al Regno Unito. Nel 2004 le giocate ita-

liane sono aumentate di quasi il 50 per cento rispetto al 2003, ma anche così il dato italiano non è probabilmente superiore a quello spagnolo.

Una truffa organizzata?

Nel 2004, le vincite totali hanno rappresentato il 54 per cento delle puntate, ma con notevoli variazioni tra giochi diversi: il 45 per cento nel Lotto, oltre il 70 per cento nelle scommesse sportive. Persino i casinò, non certo degli istituti di beneficenza, in media restituiscono ai giocatori di roulette circa i 36/37, ossia più del 97 per cento, delle puntate totali. Le entrate erariali (incluse le destinazioni "sociali") dal gioco sono state nel 2004 di circa 7.5 miliardi di euro, circa 0,6 punti percentuali del PIL. Il gioco è dunque

una truffa organizzata dallo Stato contro i suoi cittadini?

È importante distinguere tra controllo statale e tassazione dei giochi. Entrambi hanno una loro logica. La giustificazione classica per il controllo statale dei giochi è che altrimenti essi finirebbero nelle mani della malavita organizzata. In effetti, secondo esperti del settore, il lotto clandestino è oggi fortemente ridimensionato, grazie alla maggiore automazione e alla velocizzazione dei pagamenti del lotto legale a partire dal 1994. Rimangono alla malavita soprattutto le sale da gioco clandestine e le slot machines; ma anche quest'ultime sono in drastica diminuzione negli ultimi due anni, per l'ampliamento del mercato legale. Praticamente tutti i maggiori paesi europei, con la parziale eccezione del Regno Unito,

hanno un regime di monopolio statale sui giochi.

Quanto alla tassazione, il gioco è una attività senza alcuna utilità sociale, anzi con molte esternalità negative, a partire dai suoi effetti sulle famiglie dei giocatori compulsivi. Come tutte le attività socialmente perniciose, è perfettamente razionale tassarlo, così come si tassano alcol e sigarette. Questo è infatti ciò che fanno tutti i paesi europei. Anche in questo caso, l'aliquota fiscale implicita media, cioè la percentuale delle puntate totali che finisce all'erario (più le destinazioni "sociali"), non è superiore ad altri paesi: sempre nel 2003, era tra il 25 e il 28 per cento in Italia, Spagna e Francia, quasi il doppio in Germania, e decisamente inferiore solo nel Regno Unito.

La regressività delle tasse sul gioco

Senonché le tasse sul gioco sono molto regressive. E questo non solo perché una gran parte dei giocatori appartiene alle classi di reddito più modeste, ma anche perché la stessa aliquota fiscale implicita è molto diversa a seconda dei giochi. Infatti, nel 2004 i due giochi con la più alta aliquota fiscale (il 42 e il 53 per cento rispettivamente) sono stati il Lotto e il Superenalotto, che sono praticati soprattutto da individui con livelli di istruzione limitata e dai pensionati. L'aliquota fiscale implicita media è stata invece solo del 5 per cento sulle scommesse sportive, che sono praticate quasi esclusivamente da individui con livelli di istruzione superiori e con un reddito medio-alto.

La stessa composizione delle giocate porta a ritenere che la tassazione sul gioco sia più regressiva in Italia che in altri paesi europei. Infatti, il Lotto e le altre lotterie sono di gran lunga il tipo di gioco più popolare in Italia, con oltre il 60 per cento delle giocate; le scommesse sportive hanno un ruolo prevalente in Francia e soprattutto nel Regno Unito.

Alzare o abbassare le tasse sul gioco?

Chi sottolinea gli aspetti perniciosi del gioco probabilmente vedrebbe di buon occhio un aumento dell'aliquota implicita, così come alte tasse sono una parte integrante di ogni campagna contro il fumo e l'alcol (si noti però che vi è un limite a questo aumento: oltre una certa aliquota, lo Stato riconsegnerebbe il gioco nelle mani della malavita organizzata). Chi sottolinea invece l'iniustizia e la regressività dell'imposizione fiscale sul gioco vorrebbe diminuire l'aliquota implicita del Lotto, magari alzando quella delle scommesse.

Purtroppo non è ovvio cosa succeda quando si cambia l'aliquota implicita. Supponete che vincano i fautori di una

aliquota più bassa. Da un lato, una aliquota minore (cioè vincite attese più alte per ogni euro puntato) aumenta il rendimento atteso di ogni euro puntato; dall'altro fa sì che si debba puntare meno per ottenere la stessa vincita attesa. Il primo effetto (nel gergo degli economisti, l'effetto sostituzione) porterebbe a giocare ancora di più; il secondo (l'effetto reddito) a giocare meno. Se prevale il primo, il risultato sarà opposto a quello che molti probabilmente si augurano: ridurre la propensione al gioco delle categorie più deboli.

Più informazione

Come si vede, il problema non ha una soluzione facile, anche perché non possediamo gran parte delle informazioni di cui abbiamo bisogno per valutare gli effetti di un cambiamento. Ma credo si possano fare tre considerazioni.

Primo, ogni giocatore dovrebbe essere informato sulla percentuale di vincite media (per esempio nei precedenti 12 mesi) nel gioco su cui sta puntando. Ciò può essere fatto facilmente, per esempio obbligando i concessionari a stampare questa informazione su ogni foglio di giocata.

In questo momento, è lecito pensare che pochi si rendano conto che i giochi restituiscono in media solo il 54 per cento delle giocate, e molto meno nel caso dei concorsi più popolari come Lotto e Superenalotto. A questo scopo, ho fatto una piccola indagine fra un campione rigorosamente non rappresentativo, i miei colleghi de lavoce.info e dell'IGIER (Università Bocconi), chiedendo loro quale percentuale delle giocate va a vincite, erario, e concessionari e rivenditori. I risultati sono nella tabella in fondo all'articolo. Gli economisti si confermano una categoria molto cinica: la media delle risposte sulla percentuale delle vincite è il 38,9 per cento contro un dato reale del 54 per cento nel 2004; di riflesso, la media delle risposte sulla percentuale all'erario è il 38,9 per cento, contro un dato per il 2004 del 31 per cento. Ma ciò che è interessante è la straordinaria dispersione delle risposte: per gli intervistati, la percentuale delle vincite va da un minimo del 4 per cento ad un massimo del 70 per cento. Nemmeno gli economisti hanno un'idea molto precisa del rendimento implicito dei giochi. Sarebbe interessante indagare se gli individui che giocano al Lotto (molti intervistati si sono premurati di comunicarmi che non lo fanno) si aspettano un rendimento atteso più alto degli economisti intervistati.

Per quanto detto prima, non è ovvio quale effetto una migliore informazione sul rendimento atteso avrà sul volume totale delle giocate. Ma sotto l'aspetto morale non vi sono dubbi: uno Stato civile non

può sfruttare l'ignoranza dei suoi cittadini per sbancararli.

L'Amministrazione dei Monopoli ha fatto della trasparenza un punto centrale delle proprie campagne pubblicitarie: ma in nessuna parte del suo sito sono riuscito ad ottenere dati chiari e sistematici sulle percentuali per l'erario e le percentuali delle vincite. Basta invece digitare "Massachusetts Lottery" in Google per arrivare, dopo altri due clicks, al bilancio della Lotteria del Massachusetts - che, forse non a caso, ha pagato in vincite sia nel 2002 che nel 2003 il 71 per cento delle giocate.

Chi ne beneficia, oltre allo Stato?

Secondo, un dato apparentemente anomalo dei giochi italiani è rappresentato dalle alte commissioni. Il compenso per le ricevitorie del Lotto (il cosiddetto "aggio") è l'8 per cento; il compenso di Lottomatica (al netto dell'IVA) è stato nel 2003 del 5,7 per cento delle giocate totali. Nello stesso anno la somma di commissioni, bonus e spese amministrative della lotteria del Massachusetts (circa 4 miliardi di dollari di giocate) era il 7,3 per cento delle giocate, circa la metà del Lotto italiano.

Una campagna contro il gioco, non per il gioco

La terza considerazione è forse l'unica conclusione certa che mi sento di offrire. Come abbiamo visto, ha perfettamente senso tassare il gioco per disincentivarlo. Ma è lecito dubitare che questo sia lo scopo dello Stato italiano: se lo fosse, non si spiegherebbero le dissennate campagne pubblicitarie per promuovere il gioco; né l'introduzione di sempre nuove misure (come nell'ultima finanziaria) per aumentare l'offerta e l'appetibilità dei giochi, con lo scopo evidente di raggiungere sempre più giocatori. La stessa discussione a livello di politica economica si è sempre centrata su come massimizzare i ricavi del gioco, arrivando persino a cartolarizzarli; mai si è discusso come minimizzarne i costi sociali. Il gioco ha effetti individuali e sociali molto simili alla droga: crea assuefazione, rovina individui, distrugge famiglie, e alimenta la malavita. Eppure lo Stato non si sognerebbe mai di lasciar tappezzare le nostre strade da manifesti che magnificano le qualità dell'ultima fornitura di eroina arrivata dall'Afganistan. Allo stesso modo, lo Stato dovrebbe proibire la promozione di qualsiasi forma di gioco; dovrebbe invece impegnarsi in attività capillari per disincentivarlo, esattamente come ha fatto per alcol, fumo e droga.