

VIDEOLOTTERIE. L'ITALIA SAPRA' PROPORRE UN MODELLO DI GESTIONE?

(Jamma) Videolotterie, cosa sappiamo davvero di loro. Jamma.it pubblica uno speciale su quella che per molti è considerata la più promettente nuova forma di gioco. L'introduzione sul mercato italiano delle video lotterie, terminali per la gestione di giochi numerici e non solo, rappresenta la nuova sfida per l'industria nazionale oltre che l'ennesimo banco di prova per l'Aams, organismo regolatore dei giochi pubblici. Le VLT infatti non solo rappresenteranno una nuova offerta di gioco ma saranno soprattutto lo strumento attraverso il quale lo Stato conta di reperire a breve una considerevole entrata erariale.

Il Video lottery terminals (VLTs) funziona sostanzialmente come una qualsiasi gaming machines (comunemente definita slot).

Il giocatore inserisce il pagamento, seleziona una combinazione di numeri e preme un pulsante per giocare. I numeri sono generati random e l'eventuale pagamento della vincita può essere in monete o attraverso un ticket su cui è impressa la vincita. L'introduzione di queste macchine in tutti i casi ha determinato un forte impatto sul mercato. In South Dakota, primo caso negli Stati Uniti, le VLTs sono la seconda più importante fonte di reddito. In Australia le VLTs sono presenti in tutte le giurisdizioni dove sono consentite le lotterie. Tattersall's (la più grande organizzazione privata a gestire una lotteria) è stata la società che per la prima volta ha offerto il 'jackpot', la possibilità cioè di vincere una somma ulteriore che ha raggiunto anche i 20.000 dollari australiani.

Le video lottery nel mondo. Tra i prodotti di gioco di più recente introduzione le video lotterie hanno fatto la loro fortuna (e quella dei governi che le hanno introdotte) soprattutto nel Nord America. Si calcola che nel mondo le VLT's costituiscano appena il 4% del parco macchine esistente (la percentuale scende all'1% se si considerano i pachinko giapponesi) anche se ogni statistica risulta sempre più difficile in considerazione del fatto che molto spesso le caratteristiche dell'apparecchio considerato ne rendono davvero complicata la precisa collocazione. Capita così che un terminale video lotteria in uno Stato venga considerato una gaming machines o viceversa. Sulla base di uno dei più recenti studi condotti sul panorama mondiale del gaming le videolotterie presenti nel mondo sono oltre 90.000, la maggior parte delle quali installate in grandi sale giochi (oltre la metà) e negli ippodromi del Nord America. In Europa il fenomeno delle VLT risulta ancora marginale con circa 10.000 apparecchi in funzione. La nazione con il più alto numero di apparecchi autorizzati è la Svezia, seguita da Repubblica Ceca (4.500), Romania, Islanda e Austria (358 apparecchi installati nel 2008).

Poche macchine ma molti guadagni. Le organizzazioni che in Europa gestiscono i servizi di gioco e operano attraverso i terminali VLT's hanno registrato nell'ultimo anno un forte incremento nella raccolta di gioco, raddoppiando in alcuni casi in un solo anno l'incasso netto di ogni macchina (è il caso della SAZKA nella Repubblica Ceca e della Loteria Romana in Romania) e decrementi altrettanto importanti (in Danimarca e in Moldavia).

Complessivamente le società che in Europa negli ultimi anni hanno focalizzato il loro business sulla video lotteria hanno registrato nell'ultimo anno un introito netto pari a 3,5 miliardi di dollari. Si tratta di società che operano appunto nella Repubblica Ceca, in Islanda, in Macedonia, Moldavia, Norvegia, Romania Svezia e Svizzera. In Danimarca, la Dansk Automatspil, un ramo della Danske Spil, gestisce una variante della slot machine. Un ennesimo caso questo che fa capire come spesso parlare di videolotterie porta a fare considerazioni su mercato e sistemi di gestione sostanzialmente molto diversi tra loro. Detto questo una premessa è d'obbligo: i dati riportati in questa sede fanno riferimento a prodotti presenti sul mercato europeo e assimilabili tra di loro tralasciando tutte le altre macchine che invece vanno collocate all'interno di categorie

diverse. (segue)

Lotteria	2008 Incasso netto delle VLT	2007 Incasso netto delle VLT	Variazione %
SAZKA (Rep.Ceca)	854,2	678,3	26,00%
Dansk Spil (Danim.)	2198,1	2434,4	-10,00%
Univ. Iceland (Islan.)	3300	3420	-4,00%
Lot. Moldovei	18,5	28,3	-34,00%
Lot. Romana	578,2	525,9	10,00%
Svenska Spel	2011	1932,2	4,00%
Lot. Romande	107,1	99,4	8,00%

valori in milioni di euro

VIDEOLOTTERIE. L'ITALIA SAPRA' PROPORRE UN MODELLO DI GESTIONE? (seconda parte)

(Jamma) [Proseguiamo nel nostro viaggio nel mondo delle video lotterie](#) per capire che impatto stanno avendo questi apparecchi sul mercato del gaming e in particolare sui singoli mercati nazionali. La video lotteria in Europa approda molti anni dopo aver fatto la sua comparsa sul mercato statunitense ma assume presto una sua precisa caratterizzazione. A differenza di quanto accade sul mercato statunitense le macchine europee non vengono collocate all'interno di locali specializzati nel gioco, grandi spazi connotati come *megastore* dell'azzardo, bensì in aree dedicate alla vendita e alla distribuzione di merce di vario tipo, oltre che di altre offerte di gioco. Sono esercizi molto più piccoli di quelli americani, luoghi dove la gente va per trovare una forma di intrattenimento e dove il più delle volte ci sono già altri apparecchi per il gioco, le AWP, Amusement With Prize. Le Awp consentono vincite limitate, non tecnologicamente meno avanzate delle Vlt e, ad eccezione che in Italia, non sono collegate ad un server centrale.

La Repubblica Ceca

Se c'è un paese dove le video lotterie hanno registrato un successo senza precedenti, questo è la Repubblica Ceca. La riprova nei dati registrati nell'ultimo esercizio di bilancio dalla Sazka, la società concessionaria delle lotterie e dei giochi pubblici. Più di ogni altro concessionario statale la Sazka ha beneficiato dell'introduzione di questi apparecchi con un incremento di introiti del 26%. Un dato positivo che si riflette anche su molte altre società che non dispongono di una concessione per le lotterie ma che hanno pensato ugualmente di puntare sul mercato delle video lotterie procedendo nella progressiva sostituzione delle slot di vecchia generazione con questo tipo di terminali. Dati non ufficiali quantificano in circa 15.000 unità il numero delle video lotterie presenti nel Paese, molte delle quali installate come Awp. Si tratta di una situazione sicuramente anomala su cui il Governo intende intervenire con una norma specifica che potrebbe essere adottata entro il 2010. Solo tra il 2004 (anno di introduzione delle prime Vlt della Sazka) e il 2005 gli incassi sono cresciuti del 497%, del 570% nell'anno successivo e 'solo' del 59% tra il 2006 e il 2007.

I paesi scandinavi

Svezia, Finlandia e Danimarca rappresentano l'area dove negli ultimi anni si è concentrata la produzione e la messa a punta di tecnologie per le video lotterie. In Norvegia le video lotterie sono state introdotte dal Governo con la precisa intenzione di avere un mercato delle gaming machines sicuro e controllato. Sebbene la legge sia stata introdotta nel 2003 una lunga battaglia legale ha impedito l'avvio del mercato sino al 2008. Entro la fine di quest'anno il Governo confida di installare almeno 4.000 video lotterie. A fronte di un mercato che deve essere avviato c'è ne è uno che invece ormai risulta essere più che consolidato. Stiamo parlando di quello svedese. Introdotte nel 2002 le video lotterie della Svenska Spel sono gestite attraverso un sistema noto come 'Vegas'. Le 7.000 video lotterie Vegas prodotte da Spielo/Gtech garantiscono una offerta di gioco caratterizzata da una giocata massima consentita che va da una corona svedese (0,09 euro) a 5, e una vincita massima (jackpots) di 500 corone. Gli incassi delle video lotterie svedesi hanno registrato negli ultimi anni un andamento molto irregolare sul quale ha influito pesantemente l'introduzione nel 2005 del divieto di fumo negli esercizi pubblici. Tra il 2004 e il 2005 la raccolta ha registrato un calo dell'8% tornando solo nel 2008 a valori positivi . In Danimarca il business delle video lotterie, introdotte nel 2001, ha viaggiato ad un ritmo di crescita a due cifre fino allo scorso anno quando gli incassi hanno registrato un calo del 10%. Oggi il governo danese sta pensando di rafforzare il mercato delle Vlt allo scopo utilizzarlo come strumento di promozione del gioco responsabile e proprio nelle settimane scorse è stata annunciata l'adozioen di una tecnologie che limita il rischio di gioco eccessivo. (segue)

	V*	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008
SAZKA, a.s.	CZK						3.57	21.32	121.4	192.9	
% crescita								497%	470%	59%	
Dansk Spil	DKK			146.5	929.6	1,492.4	1,783.2	1,991.2	2,191.1	2,434.4	2,198.1
% crescita					535%	61%	19%	12%	10%	11%	-10%
Univ. Of Iceland	IKR	980	960	1,200	1,235	1,520	1,865	2,700	2,840	3,420	3,300
% crescita			-2%	25%	3%	23%	23%	45%	5%	20%	-4%
Lotteria Moldovei	Lei					0.4	7.2	15.1	22.1	28.3	18.5
% crescita							1708%	109%	46%	28%	-34%
Loteria Romana	POL					416.9	1,228.6	195.8	362.4	525.9	578.2
% crescita								-84%	85%	45%	10%
Svenska Spel	Skr				1,797.1	1,951.7	2,003.7	1,848	1,822.2	1,932.2	2,011
% crescita						9%	3%	-8%	-1%	6%	4%
Loteria Romande	SFr	19.8	55.2	81.1	76.9	90	97	99	95.9	99.4	107.1

% crescita			179%	47%	-5%	17%	8%	2%	-3%	4%	8%
-----------------------	--	--	------	-----	-----	-----	----	----	-----	----	-----------

***I valori sono indicati nella valuta locale**