

L'Italia che gioca

la fortuna non esiste

Diego Randazzo 548345

Federico Carnevale 501202

Abstract

Il progetto si colloca nel settore **economico-sociale**. Si è cercato di quantificare la possibilità di accesso al gioco da parte dei cittadini italiani, la spesa effettivamente sostenuta, le vincite e l'effettivo incasso (*al netto delle vincite*) da parte dello stato. Tutto questo nel triennio 2014-2016.

Il gioco d'azzardo a differenza del gioco legale è difficilmente quantificabile perché in gran parte **sommerso**. I risultati dell'indagine sul gioco legale, definito dal *mainstream* "**gioco responsabile**", sono sotto gli occhi di tutti: un aumento progressivo della spesa da parte dei cittadini.

Introduzione

L'obiettivo di questa analisi sul gioco riflette la volontà di gran parte della popolazione, che seppur a corto di mezzi per individuare i problemi sociali da esso derivanti, ne avverte anche in modo esplicito le conseguenze. Senza alibi per nessuno, il principale problema è che questo strumento viene utilizzato dallo stato (che siamo noi) per incassare. Una delle prime conseguenze derivanti da un uso spropositato e da una pubblicità esagerata di questi strumenti economici è l'aumento delle persone dipendenti dal gioco; che porta inevitabilmente a problemi di natura sociale non direttamente quantificabili, e di chiaro impatto *economico-produttivo*. È noto infatti, che il benessere di una popolazione si misura soprattutto dallo stato di salute psicologica e fisica dei suoi componenti. L'analisi proposta si sofferma principalmente sull'impatto economico, quindi sulla spesa in giochi e scommesse nelle varie regioni italiane. Il confronto su base regionale permetterà a chiunque di prendere coscienza dell'effettivo aumento della spesa e degli incassi al netto delle vincite da parte dello stato.

Si noterà infine, la massiccia presenza in tutte le regioni di luoghi adibiti a questo tipo di attività.

Ognuno potrà decidere a proprio piacimento di divulgarne i contenuti per una opportuna riflessione sull'argomento.

Stato dell'arte

Il tema del gioco è sempre molto attuale. Le analisi e le chiavi di lettura di questo fenomeno sono molte, sul web ad esempio è possibile documentarsi in maniera molto approfondita. Sono presenti diversi studi sul fenomeno dai quali è possibile trarre uno *stato dell'arte*; la maggior parte si concentrano sui dati critici o le porzioni geografiche con più problemi. Di conseguenza il nostro obiettivo è quello di fornire un quadro ampio della situazione *gioco in Italia*. E osservare se le politiche e le leggi vigenti in materia, portano ad una diminuzione o ad un aumento effettivo di questo fenomeno. L'osservazione prenderà in considerazione il triennio 2014-2016 sia in termini economici, che in termini di potenziale accesso al gioco nelle varie regioni italiane.

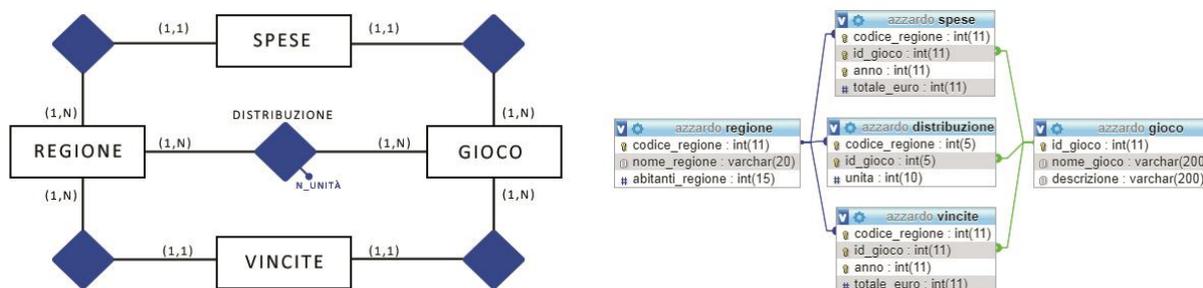
Principalmente si è fatto riferimento a questi siti:

- <https://www.agenziadoganemonopoli.gov.it/portale/monopoli/giochi> - siamo partiti dalla base dei giochi, per capire l'articolazione e la legislazione vigente. Un sito che si sviluppa attraverso le normative, comunicati e probabilità di ogni gioco. Fondamentale per approcciare in maniera tecnica il fenomeno.

- <https://www.cnr.it/it/comunicato-stampa/8089/l-azzardo-e-sempre-piu-adulto> - un articolo molto importante che ci ha dato una visione più recente del fenomeno. Nonostante non fosse il fulcro del nostro progetto, sono presenti dati fondamentali per modellare il nostro argomento.
- <http://www.ilsole24ore.com/art/impresa-e-territori/2017-09-21/gli-italiani-hanno-bruciato-gioco-d-azzardo-96-miliardi--142442.shtml?uuid=AEX4oIXC> – analisi a tutto tondo, partendo da precise esperienze riesce a disegnare un quadro generale, con numeri e dati importanti, fino a fare un piccolo confronto, seppure superficiale, con alcuni paesi.

Modello dei Dati

Il punto di partenza è stato quello di creare un modello **E-R** che ci permettesse di ordinare i dati raccolti. Abbiamo separato le regioni dai giochi, e le abbiamo legate con una relazione di *distribuzione*. Successivamente abbiamo legato le spese e le vincite sia alle regioni che ai giochi. Per quanto riguarda le regioni, abbiamo aggiunto un campo “*abitanti_regione*” in modo da calcolare i valori pro capite



Tutti i dati sono stati recuperati dal “*Libro Blu dell’Agenzia delle dogane e dei monopoli*”. Estrapolati dal file pdf tramite il software open source *Tabula*, successivamente riorganizzati con *OpenRefine* e caricati in formato csv su phpmyadmin. Tutte le tabelle sono state create ex novo.

Rete di vendita Giochi

Distribuzione territoriale della rete di vendita per tipologia di gioco (escluso il settore apparecchi da intrattenimento)

UFFICIO DEI MONOPOLI	Bingo	CONCORSI PRONOSTICI	GIOCHI NUMERICI A TOTALIZZ		GIOCO IPPICO	GIOCO SPORTIVO		LOTTO E LOTTERIE		
			N. Punti Vendita GNTN	N. Punti di Gioco Ippico		N. Punti di Gioco Sportivo	N. Negozi di Gioco Sportivo	N. Agenzie Sportive	N. Ricevitorie Lotto	N. Punti Vendita Lotterie
LIGURIA	6	168	796	69	4	89	16	1	1.010	1.476
LOMBARDIA	27	1.277	5.149	497	28	663	148	0	4.910	9.833
EMILIA ROMAGNA	20	448	2.477	133	12	234	76	0	2.419	4.549

1. Tabella dati per la distribuzione dei giochi. A questa va aggiunta quella per gli apparecchi VLT.

Area Monopoli

Volumi di gioco ripartiti per regione (*) dati in milioni di Euro

Apparecchi (comprende Newslot, VLT e comma 7)

REGIONE	RACCOLTA			VINCITE		
	2014	2015	2016	2014	2015	2016
ABRUZZO	1.206	1.231	1.271	977	996	1.010
BASILICATA	287	298	308	226	233	234
CALABRIA	951	997	1.081	748	783	831
CAMPANIA	3.531	3.679	3.883	2.831	2.940	3.038

2. Tabella dati spese e vincite per quanto riguarda gli apparecchi VLT. Uguale per gli altri giochi.

Le tabelle del database invece sono così articolate :

#	Nome	Tipo	Codifica caratteri	Attributi	Null	Predefinito	Commenti	Extra
1	codice_regione	int(11)			No	Nessuno		AUTO_INCREMENT
2	nome_regione	varchar(20)	utf8_general_ci		No	Nessuno		
3	abitanti_regione	int(15)			No	Nessuno		

3. Struttura tabella regioni, con codice_regione PK

#	Nome	Tipo	Codifica caratteri	Attributi	Null	Predefinito	Commenti	Extra
1	id_gioco	int(11)			No	Nessuno		AUTO_INCREMENT
2	nome_gioco	varchar(200)	utf8_general_ci		No	Nessuno		
3	descrizione	varchar(200)	utf8_general_ci		No	Nessuno		

4. Struttura tabella giochi, con id_gioco PK

#	Nome	Tipo	Codifica caratteri	Attributi	Null	Predefinito	Commenti	Extra
1	codice_regione	int(5)			No	Nessuno		
2	id_gioco	int(5)			No	Nessuno		
3	unita	int(10)			No	Nessuno		

5. Struttura tabella distribuzione con la coppia (codice_regione, id_gioco) PK e gli attributi singoli (codice_regione e id_gioco) come FK

#	Nome	Tipo	Codifica caratteri	Attributi	Null	Predefinito	Commenti	Extra
1	codice_regione	int(11)			No	Nessuno		
2	id_gioco	int(11)			No	Nessuno		
3	anno	int(11)			No	Nessuno		
4	totale_euro	int(11)			No	Nessuno		

6. Struttura tabella spese, uguale anche per la tabella vincite

Azione	Chiave	Tipo	Unica	Compresso	Colonna	Card
Modifica Elimina	PRIMARY	BTREE	Si	No	codice_regione	40
Modifica Elimina	id_gioco	BTREE	No	No	id_gioco	445
Modifica Elimina	codice_regione	BTREE	No	No	anno	445
Modifica Elimina	codice_regione	BTREE	No	No	id_gioco	16
Modifica Elimina	codice_regione	BTREE	No	No	codice_regione	40

7. Tabelle spese e vincite hanno come PK, la tripla (codice_regione, id_gioco, anno) e come FK gli attributi singoli (codice_regione e id_gioco)

Analisi dei Dati

L'analisi dei dati mette subito in mostra la mole della spesa sostenuta nelle varie regioni per tutti i tipi di gioco dal 2014 al 2016. Nel 2014 nella sola Lombardia venivano spesi circa 12 miliardi di €, nel 2016 si è passati a quasi 15 miliardi di €. Per una spesa complessiva in Italia nel solo 2016 di oltre **70 miliardi di €**. Alcuni dati ancora non ufficiali mostrano come nei primi sei mesi del 2017 la spesa complessiva sia stata di 37 miliardi di €, con una proiezione sull'anno di circa 75 miliardi di € complessivi.

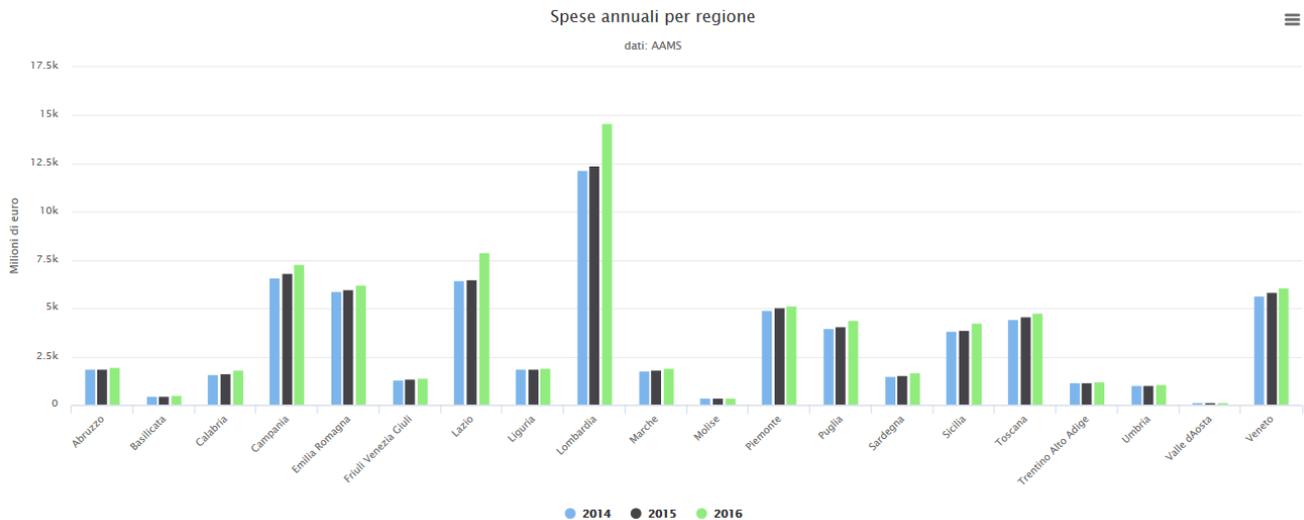


Figura 1: Spesa al lordo delle vincite in giochi legali nel triennio 2014-2016

Mentre la spesa cresce anche di qualche miliardo all'anno, si può notare come le vincite medie per regione rimangono pressoché stabili. Infatti, solo con un aumento sostanziale della spesa si assiste ad un progressivo aumento delle vincite, che corrispondono mediamente al **76%** della spesa complessiva, con tendenze al ribasso. Se ne può dedurre che l'entrata **effettiva** per l'erario su ogni giocata è di circa il 25%.

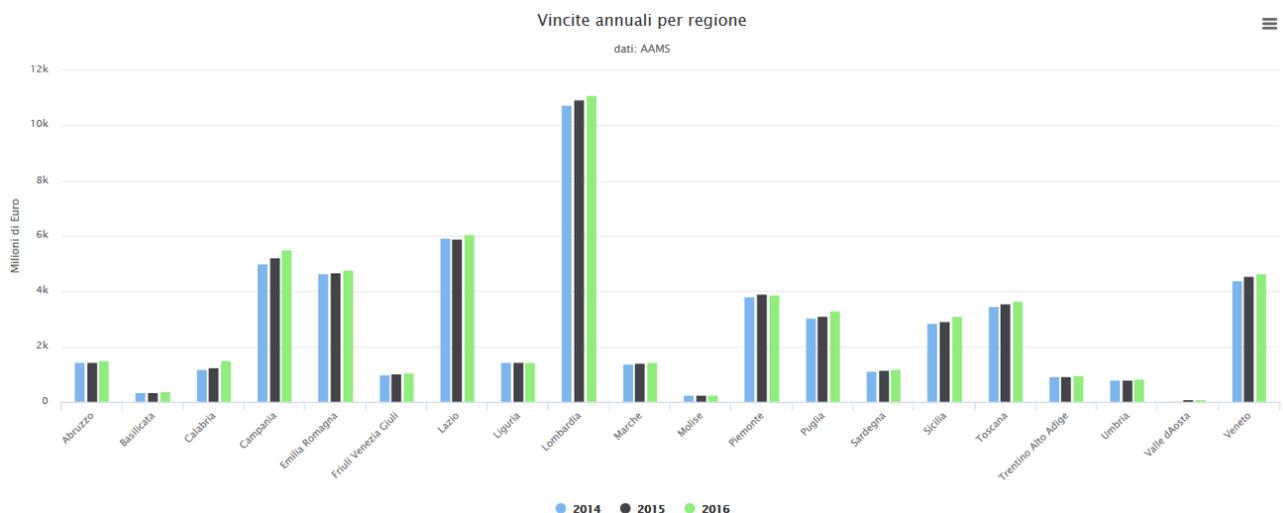


Figura 2: Vincite complessive per regione nel triennio 2014-2016

Per quanto riguarda la presenza dei giochi sul territorio si nota come sia molto ampia la diffusione di apparecchi **VLT**, ovvero apparecchi collegati ad un sistema di gioco centrale che sovrintende la loro gestione; hanno una giocata minima di 0,5€ e una giocata massima di 10€. Generalmente sono

preferite dai giocatori in quanto richiedono una puntata minima più bassa, e danno l'impressione di una spesa minore. La loro capillarità sul territorio è indice dell'utilizzo maggiore rispetto ad altri sistemi di gioco, rappresentati comunque abbondantemente.

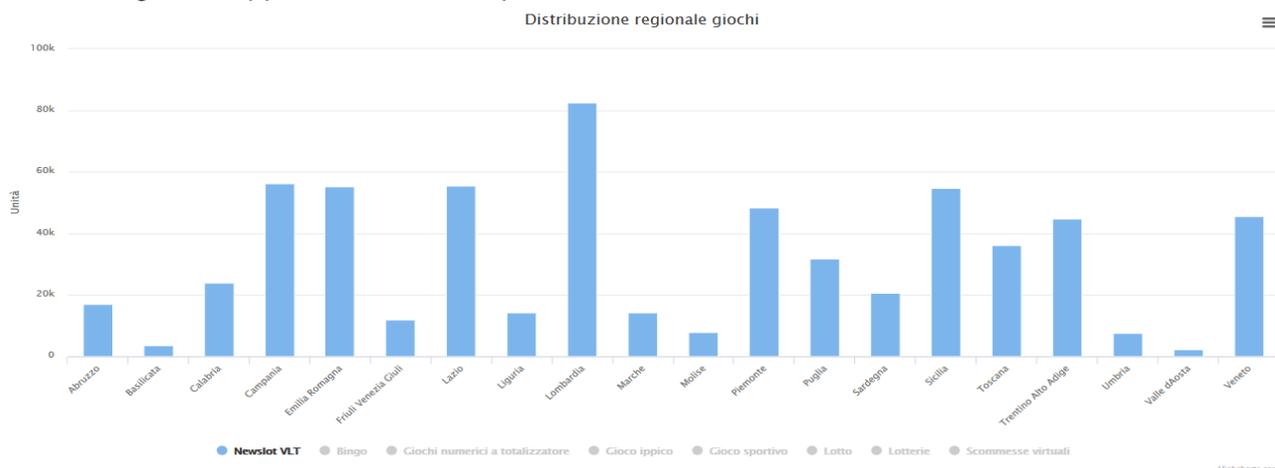


Figura 3: Numero di apparecchi VLT presenti in ogni regione

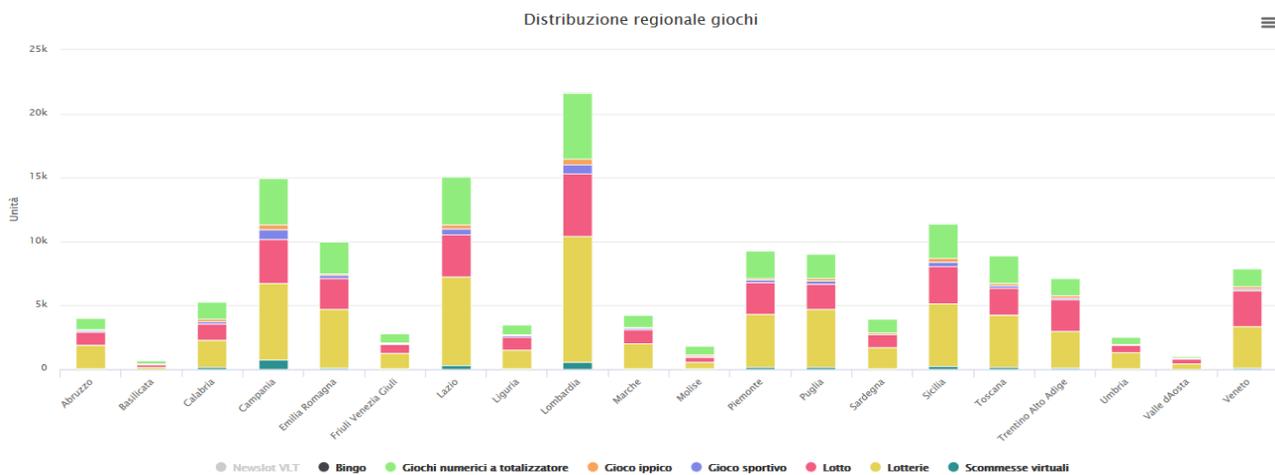


Figura 4: Numero di punti vendita abilitati ai vari tipi di scommessa nelle varie regioni

L'ultimo grafico mostra il dato della spesa pro-capite per ogni regione, e si può notare come la spesa media, anche la più bassa si aggira intorno ai 700 € in un anno e a persona per arrivare intorno ai 1500€ in alcune regioni come Abruzzo e Lombardia.

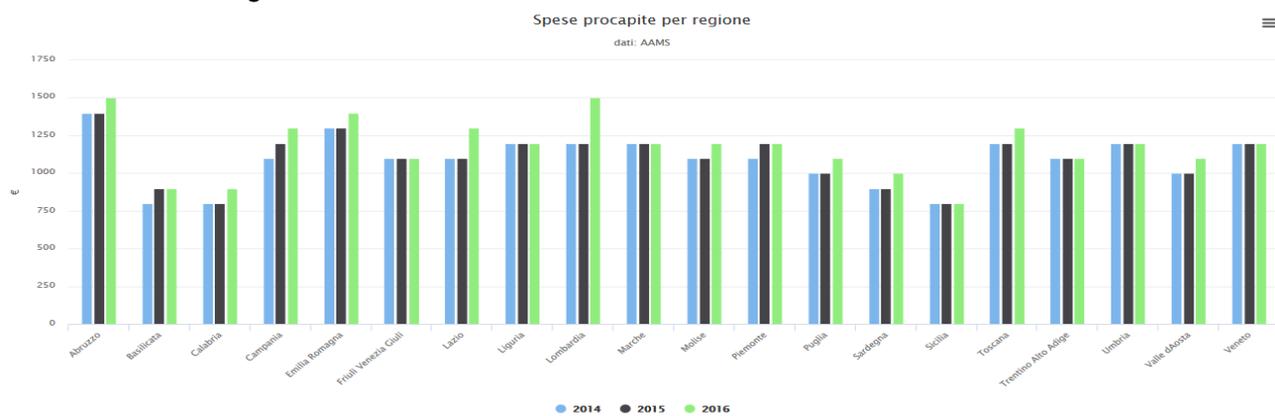


Figura 4: Spesa pro-capite per regione nel triennio 2014-2016

Conclusioni e possibili sviluppi.

Questa indagine tende a delineare un quadro economico che si riflette inevitabilmente su aspetti sociali in continua evoluzione.

A livello **politico-sociale** sembra mancare l'attenzione, o ancora peggio, la prevenzione per un fenomeno in continua espansione che ha conseguenze delicatissime sulle dinamiche popolari.

A livello **economico** è palese la continua espansione del fenomeno. È chiaro che "vince" chi gioca di più, ma giocando di più si spende anche di più, con un effettivo incasso finale da parte dell'erario di circa il 25% sulla somma della spesa sostenuta per tutti i giochi.

In conclusione, sarebbe interessante proseguire questa analisi a livello provinciale o comunale, integrando variabili sociali come la disoccupazione e l'inattività. Sarebbe utile fare un confronto regionale tra le *zone critiche* e gli *apparati di contrasto* a questo fenomeno, studiando la capitalizzazione finanziaria di questi enti.

Viene investito abbastanza per contrastare il fenomeno, in rapporto a quanto viene speso per pubblicizzare o promuovere i vari giochi?