

BIT, SI GIOCA



DAI VIDEOGAMES
ALLE LOTTERIE,
L'INDUSTRIA
DEL DIVERTIMENTO
E DEI CONCORSI
A PREMI
È QUASI TUTTA
ELETTRONICA.
E VIAGGIA SULLA RETE

di ALESSANDRO MAURO

Fino a una manciata di anni fa, l'utilizzo concomitante dei termini *gioco* e *rete*, avrebbe fatto venire in mente il calcio a nove persone su dieci, con qualche eccezione dedicata tutt'al più a tennis e pallavolo. Oggi, però, ai già diversi significati di rete si aggiunge e addirittura si impone quello che richiama connettività e telematica: cioè, soprattutto, Internet.

Ecco perciò che l'abbinamento dei due termini spalanca mai come ora un universo di bit e pixel, tecnologia e così tanto denaro da far tremare i polsi già ipercinetici a forza di joystick. La contabilità semi-planetaria ci dice infatti che il giro d'affari dei giochi elettronici ha superato quello di Hollywood e che quello dei videogiochi è diventato il simbolo tra i simboli della straordinaria e repentina penetrazione di informatica e telematica nella vita di molti di noi.

Appare perciò semplice coerenza il fatto che il primo, primissimo videogame abbia visto la luce in quel tempio dell'innovazione che è il Massachusetts Institute of Technology di Boston. La cosa accadeva esattamente quarant'anni fa, e dunque all'odierno successo del fenomeno si aggiunge l'enfasi del compleanno importante, e il fascino di una realtà legata a doppio filo all'innovazione ma già ricca di un suo passato, di una sua piccola-grande

Il mercato italiano legato a scommesse e giochi a premi è riconducibile nella sostanza all'operato di tre grandi società: Lottomatica, Snai e Sisal.

Lottomatica. Opera nel mercato dei giochi e nel settore dei servizi automatizzati per i cittadini e le imprese.

La società gestisce il gioco del Lotto dal 1993 e ne ha realizzato la completa automazione, rendendolo più semplice, comodo e sicuro, con la creazione di una rete informatica tra le più estese d'Europa.

Lottomatica utilizza l'infrastruttura online realizzata per il Lotto per ampliare la sua attività e mette a frutto l'esperienza acquisita per gestire altri giochi, come Formula 101 e Tris, e fornire servizi come Furbollo, il pagamento del bollo auto direttamente in tabaccheria.

Tra le principali attività in corso figura il piano di ampliamento della rete delle tabaccherie-ricevitorie - attualmente costituita da oltre 30.000 punti vendita - in linea con il piano di estensione che prevede di raggiungere i 35.000 punti entro il prossimo settembre.

Gruppo Snai. Nato nel 1990 come Snai per fornire alle agenzie ippiche tutti i servizi necessari per la raccolta e l'accettazione delle scommesse, è diventato in pochi anni uno dei principali service provider europei nel campo dei giochi e delle scommesse.

IL BUSINESS? UNA SCOMMESSA

investe tra l'altro la creazione di reti informatiche per il trasferimento dati, la realizzazione di piattaforme Internet dedicate al gambling, la progettazione e produzione di canali televisivi satellitari, la commercializzazione di tutti i prodotti dedicati al mercato dei giochi e delle scommesse.

Gestore della rete dei Punti Snai, dedicata alle scommesse ippiche e sportive, il Gruppo ha anche sviluppato il progetto Global Service Bingo Snai e si propone come Service and Technology Provider per i concessionari delle sale Bingo.

Sisal. È un'azienda privata italiana che da oltre cinquant'anni opera nel campo della gestione di giochi e scommesse. Partita con il Totocalcio nel maggio 1946, può a buon diritto considerarsi la società apripista in materia di concorsi a pronostici, tanto più che al primo concorso affiancò già nel 1948 il quasi altrettanto noto Totip.

La missione di Sisal è quella di gestire al meglio i giochi che le sono affidati dal Ministero delle Finanze curandone tanto l'organizzazione quanto gli aspetti commerciali, tecnologici, amministrativi e finanziari.

Tra i numerosi giochi gestiti da Sisal vanno citati il SuperEnalotto, nato nel 1997 e baciato da un clamoroso successo, la Formula 101 e il Totip.

Sisal opera oggi con una rete di 18.000 ricevitorie dotate di 20.000 terminali online e ha di recente ampliato l'offerta dei prodotti proposti dalle sue ricevitorie ad alcuni servizi innovativi legati al mondo delle telecomunicazioni e delle nuove tecnologie.

storia, comprensibilmente celebrata da mostre, articoli e iniziative varie.

Così, se oggi si spreca gli undicenni inclini a storcere la bocca sulla grafica di un gioco di due anni fa («è vecchia» chiosano spietati, e sembrano dire che siete un po' vecchi anche voi a non capirlo), non mancano ormai i trenta-quarantenni che ricordano con languore le prime stupefacenti partite a Pong (oggi che ci si nasce, con

l'informatica, non si stupisce più nessuno, ma allora sì) e poi man mano a Break Out, Space Invaders,

Pac Man, Hyper Olympics e

così via, con il passare degli anni che progressivamente segna la cresci-

Le capacità progettuali e produttive del Gruppo consentono oggi di offrire un servizio a 360 gradi che

ta straordinaria di verosimiglianza, ma anche la fine del "pionierismo", l'uscita dalla nicchia di un fenomeno che se la vedeva col flipper, e oggi è assurdo alla notorietà, e ai fatturati, nientemeno che della "fabbrica dei sogni".

C'è poi chi pensa che i giochi saranno il traino per la diffusione delle connessioni a banda larga. Lo dice un rapporto della Forrester Research, società specializzata in ricerche di mercato. Lo studio, basato su oltre 22.000 interviste in sette Paesi europei, afferma che nel 2006 saranno

oltre 12 milioni le famiglie europee dotate di console di gioco connesse a una rete a larga banda. Paul Jackson, uno degli analisti della Forrester Research, si dice certo che il futuro sta nell'online: «Vedo tre fasi nel mercato delle console per giochi: fino al 2003 i costruttori venderanno i modelli base, aggiungendo prestazioni e riducendone i prezzi; tra il 2003 e il 2004 inizieranno a promuovere le console connesse alla rete a larga banda. E nel 2006, quando il 24% delle famiglie europee avrà accesso ai servizi broadband, in 12,7 milioni di famiglie sarà disponibile anche la tecnologia per giocare online».

La nuova frontiera del gioco elettronico è poi legata anche al cellulare. Al telefonino e soprattutto alle crescenti opportunità di interazione tra comuni-

SPESE GIOCHI A PREMI

Anni 1999-2001
Valori in miliardi di lire

Giochi	1999	2000	2001 (primi 6 mesi)
Scommesse erario	N.e. (*)	45	33
Scommesse ippiche	3.347	3.810	2.532
Scommesse sportive	789	1.409	937
SuperEnalotto	6.126	4.839	2.557
Totip	183	145	67
Totobingol	N.e. (*)	N.e. (*)	32
Totocalcio	1.196	930	541
Totogol	824	569	302
Totosei	92	51	23
Tris	1.315	895	562
Totale	13.871	12.693	7.586

(*) N.e. = Non esisteva

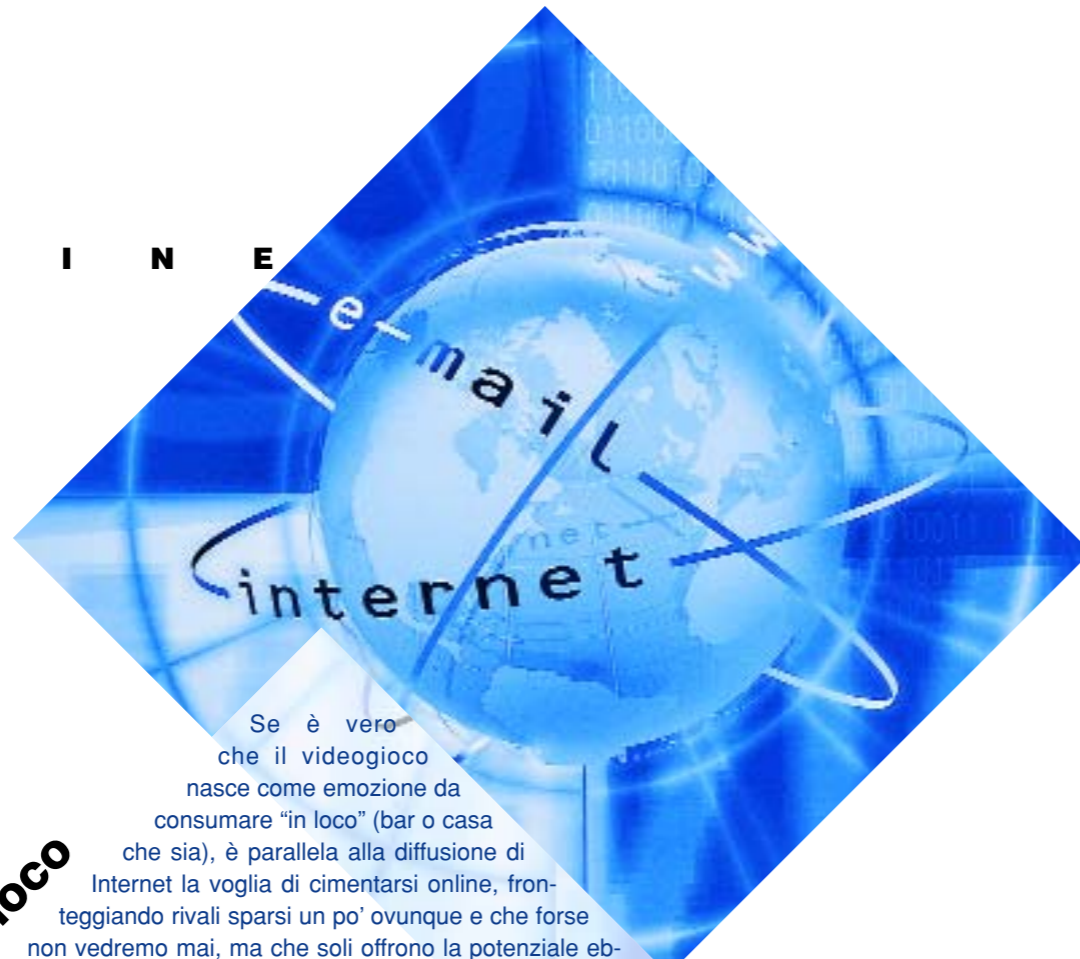
Fonte: Elaborazione Eurispes su dati del Ministero delle Finanze



cazioni mobili e Internet, va il compito di svincolare il gaming dalla sala giochi, dall'apparecchio tv, persino dal pc. E mentre si delineano gli scenari futuri, il videogioco sul cellulare è già una realtà.

Ma se informatica e telematica influiscono in modo così decisivo nel mondo dei giochi grazie a un fenomeno che proprio l'informatica ha partorito, è anche interessante notare come la diffusione delle reti risulti determinante anche quando viene applicata ai giochi decisamente più tradizionali.

Così, dal mondo globalizzato dei videogame a quello più local di scommesse e lotterie nazionali, è difficile non rilevare l'impulso che l'utilizzo massiccio e capillare delle telecomunicazioni ha saputo dare a concorsi che già vantavano grande notorietà e tradizione.



IN RETE PER GIOCO

Se è vero che il videogioco nasce come emozione da consumare "in loco" (bar o casa che sia), è parallela alla diffusione di Internet la voglia di cimentarsi online, fronteggiando rivali sparsi un po' ovunque e che forse non vedremo mai, ma che soli offrono la potenziale ebbrezza di un primato *worldwide* che nessuna sala, e tanto meno salotto, potranno da soli conferire.

Ma come si fa per essere sicuri di primeggiare davvero in quello che qualcuno, rasentando l'ossimoro, ha definito e-sport? Niente paura, ci sono le Olimpiadi. Meglio: i World Cyber Games, in cui videogiocatori dei quattro angoli del pianeta si cimentano in estenuanti sfide di *Age of Empires* oppure *Quake 3 Arena*, tanto per citare due giochi tra i più amati.

I partecipanti si danno realmente convegno nel luogo dove si svolgono i Games, ma interesserà sapere, tanto per dire di gioco online, che la prima selezione per far parte della nazionale tricolore si è tenuta interamente in Rete sul server della società italiana Ngi che ospita l'iniziativa.

La questione non è nuova: basti pensare che Heat.net, sito tra i più noti dedicati al gaming online, inaugurava la propria attività nel 1997 e già un anno dopo contava 200.000 abbonati.

Ma se Heat ha nel frattempo chiuso i battenti, la costellazione del gioco online annovera sempre nuovi luoghi e nuovi appassionati, come quelli che si fronteggiano in micidiali sessioni di *Unreal Tournament*, nato nel 1998 e diventato in breve la punta di diamante dei giochi online, in cui il nemico da abbattere non è - come dire - "governato" dal computer, bensì da un giocatore collegato in qualche parte del mondo.

Ma se gli aspiranti al podio cyber-olimpico si cimentano com'è ovvio nei giochi che oggi vanno per la maggiore, anche i fedelissimi del videogioco d'antan trovano in Rete pane per i loro clic: è quello che garantiscono programmi di emulazione come Mame (Multi Arcade Machine Emulator), che è scaricabile gratis da Internet e permette di far rivivere su ogni pc un'incredibile messe di videogiochi *vintage*: tutti quelli, in pratica, che dagli albori fino alla metà degli anni Novanta hanno contribuito a fare grande il fenomeno.

La febbre del gioco, insomma, non scende: e se i concorsi a premi non sono certo un'invenzione recente, non c'è dubbio sul fatto che gli italiani continuino a rispondere con grande interesse facendo del settore un caso di rilievo quanto a opportunità di business.

Spicca su tutti il caso del Lotto che vale da solo circa la metà del mercato di giochi e scommesse e che continua a far registrare andamenti egregi. Il primo trimestre dell'anno in corso ha fatto infatti registrare un incremento di ben il 56% sul 2001, appena più contenuto se ci si limita al dato di marzo, che vede entrare nelle casse della Lottomatica (e quindi in qualche misura dello Stato) il 34% in più rispetto a marzo 2001.

Ma se il caso del Lotto brilla di luce particolar-

IL PRIMO VIDEOGIOCO HA VISTO LA LUCE AL MIT DI BOSTON

mente vivida, è l'intero settore a muovere ogni anno cifre considerevoli.

Sono 2,5 i miliardi di euro raccolti ogni anno da Sisal attraverso SuperEnalotto, Totip e Formula 101, che per le casse erariali rappresentano entrate pari a oltre 1,03 miliardi di euro. A proposito di SuperEnalotto, vale la pena ricordare che è questo il gioco che detiene il record della maggiori vincite in tutta Europa, realizzato nel 1999 a Grottaglie, in provincia di Taranto, quando furono vinti ben 86 miliardi e mezzo di lire con una sola giocata.

E benché il gradimento degli italiani si sposti in modo talvolta irregolare tra i concorsi, il variegato ambito che va dal Lotto alle scommesse ippiche e sportive passando per concorsi storici come il Totocalcio o più recenti ma diffusissimi come il SuperEnalotto, continua a esercitare un indiscutibile fascino ponendo Lottomatica, Sisal e Snai al centro di un business di sicuro interesse.

Prova ne siano i numeri a molti zeri rintracciabili nel consuntivo 2001 dell'intero mercato dei giochi, utili per comprendere quali e quanto grandi siano le fette che lo compongono, ma an-





I NUMERI DEL BINGO

Anno 2001

Indicazioni	Valori
Costo di una cartella	1.5 euro
Montepremi	50% al Bingo, 8% alla cinquina
Giro di affari previsto	1.750 milioni di euro l'anno
Incasso dell'erario	23,8%
Numero sale in Italia	415
Affitto mensile della sala	Da 5.000 a 10.000 euro mensili
Posti di lavoro previsti	13.000

Fonte: Eurispes

che per saggiare la consistenza complessiva del settore. Espresse in buoni vecchi miliardi di lire, le entrate 2001 superano quota 28.000 (+1,4% rispetto all'anno precedente) e sono composte al 78,2% (oltre 21.000 miliardi) dagli introiti dei giochi "da ricevitoria", mentre il restante 21,8% è da attribuirsi alle scommesse ippiche e sportive, peraltro in notevole crescita (+15,6%) rispetto al 2000.

Tutto denaro che, oltre a rimpinguare in varia misura le casse erariali, corrobora la crescita di un settore divenuto cruciale sotto più di un profilo. Se infatti le persone che direttamente lavorano per le società protagoniste di questo business sono poche migliaia, appare assai notevole per ampiezza e capillarità l'indotto costituito dalle ricevitorie, così come non va trascurato il coinvolgimento di aziende e professionalità specificamente intese a curare gli aspetti hardware e software delle grandi reti su cui viaggia l'intero microcosmo.

Visto dall'angolazione opposta, cioè da quella di chi i soldi li spende, il dato sul mercato dei giochi non fa meno impressione: ogni italiano investe ogni anno in lotterie, giochi e scommesse (legali) circa 300 euro. Come a dire, visti i dati sulla composizione del Paese, che ogni famiglia ne spende in media circa 800.

Se vi fossero dubbi residui, sarebbe sufficiente guardare al successo che

ha coronato l'avvento del Bingo, per osservare che gli italiani non disdegnano l'effimero piacere di una giocatina.

Con il Bingo, ci risiamo. Non è forse l'impiego dell'elettronica ad aver elevato al rango di intrattenimento di massa la declinante tombola natalizia?

Fuori dal fertile crocevia di gioco e rete restano per ora briscola, tressette e biliardino. Il resto è bit.

Alessandro MAURO, giornalista, esperto in telecomunicazioni.