



# **Gioco Online**

**Prof. Andrea Rangone**

**Politecnico di Milano**

***13 Ottobre 2010***



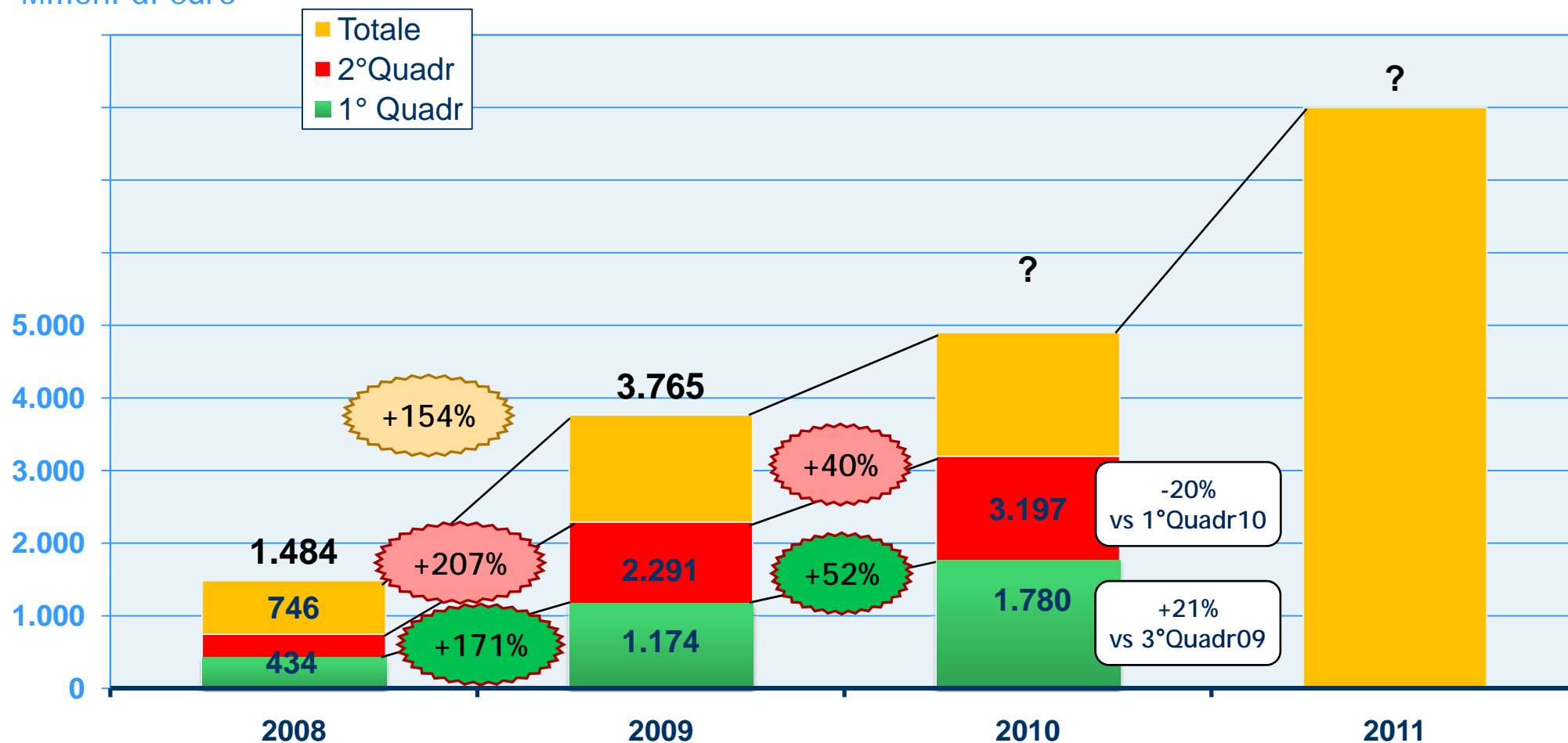
# La dinamica del mercato

# Il contesto di riferimento

- ❑ Con il termine Gioco Online facciamo riferimento ai **Giochi a pagamento**, fruibili attraverso **Internet**, **Telefoni cellulari**, **Televisione** e **Totem**, che prevedono la possibilità di una vincita in denaro
- ❑ In Italia il Gioco Online è regolamentato **dall'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato** (AAMS) che autorizza attraverso il rilascio di una concessione gli Operatori di Gioco ad operare sul mercato.
- ❑ Non rientrano pertanto nell'analisi dei dati i siti **"dot com" privi di concessione italiana**
- ❑ Le tipologie di gioco ad oggi disponibili in Italia sono: Skill games, Scommesse Sportive, Scommesse Ippiche, Giochi a Totalizzatore basati sull'ippica, Giochi a totalizzatore a base sportiva, Gratta e Vinci, Superenalotto, Bingo
- ❑ Le tipologie di Operatori sono: i **Concessionari** (che offrono soltanto i giochi di cui hanno la concessione), i **Titolari di Sistema** (che offrono anche i giochi per i quali non sono concessionari appoggiandosi a concessioni di altri operatori) e le **Skin** (che, non avendo alcuna concessione sfruttano quelle di altri player, facendo però leva sul proprio brand per la predisposizione dell'offerta)

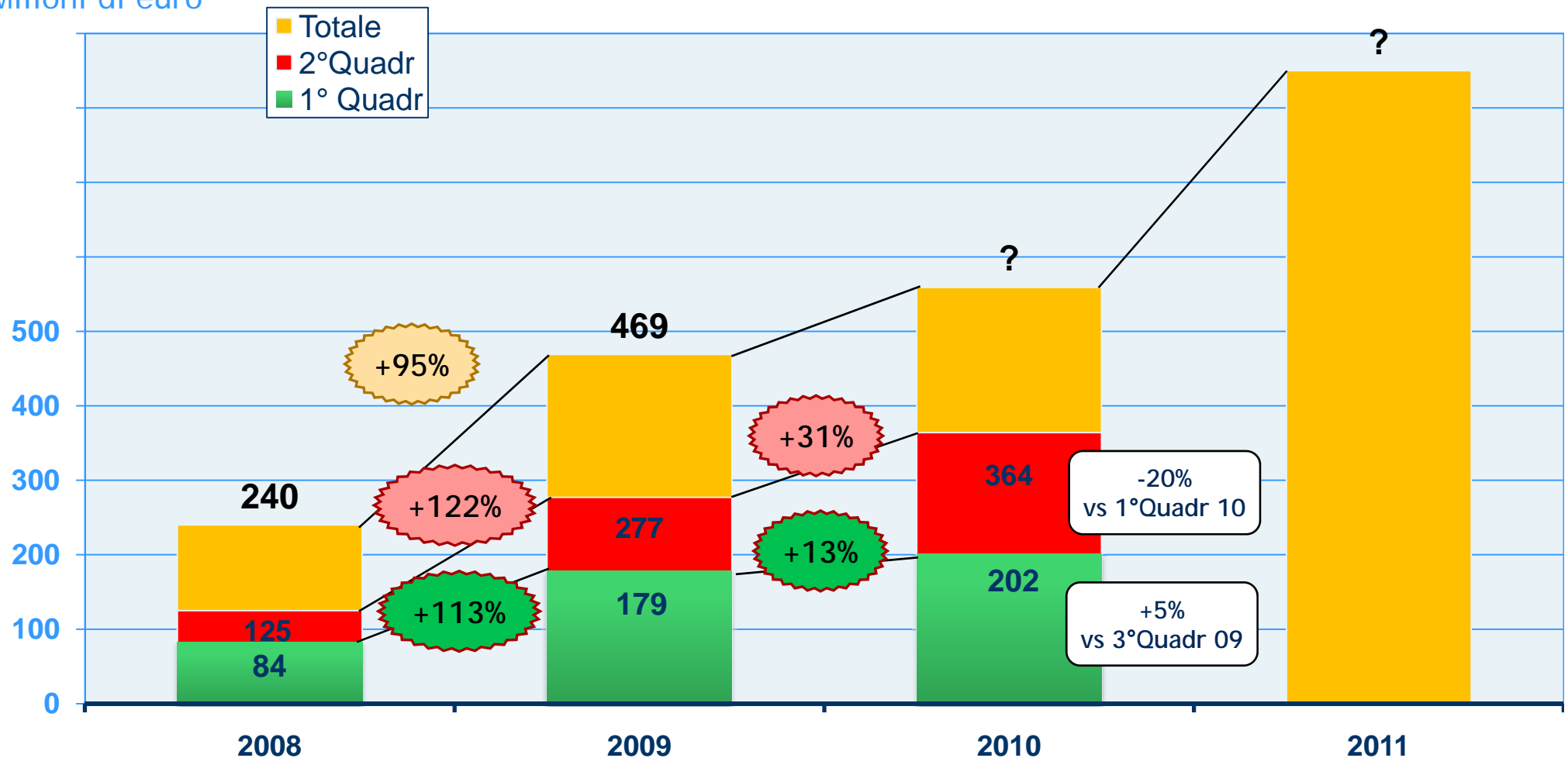
# La dinamica della Raccolta 2010

Milioni di euro



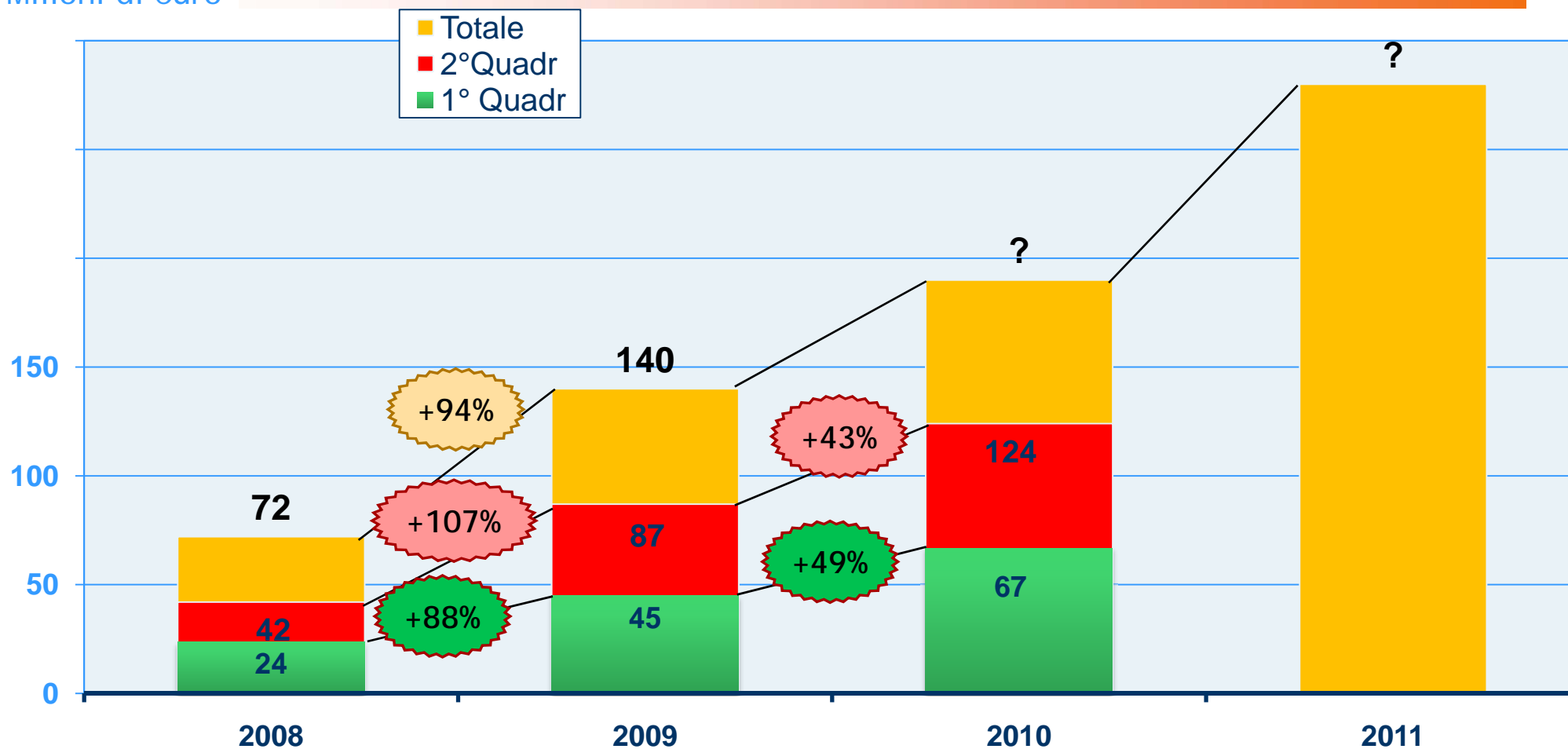
# La dinamica del fatturato degli Operatori 2010

Milioni di euro



# La dinamica del prelievo erariale nel 2010

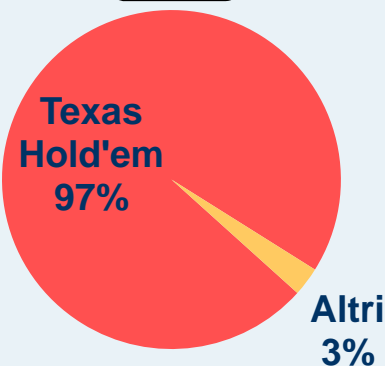
Milioni di euro



N.B. sono state considerate all'interno del prelievo erariale anche le quote destinate a: UNIRE, AAMS e Istituto Credito Sportivo

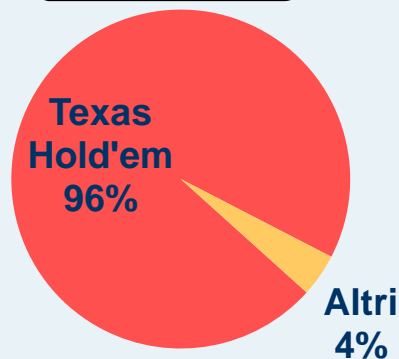
# Skill games: la raccolta delle diverse tipologie di gioco

2009

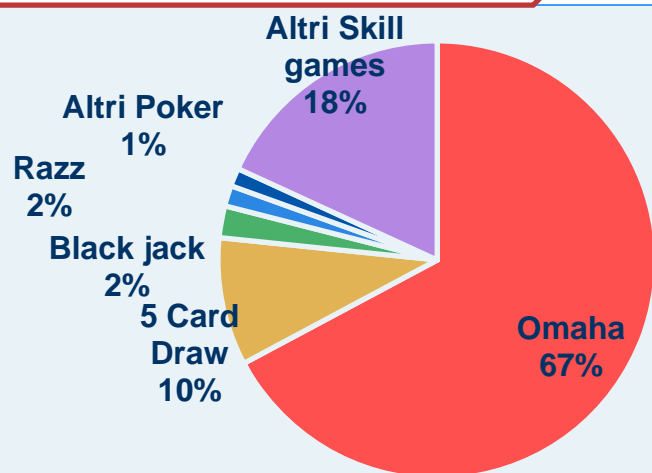


Base 2,348 miliardi di euro

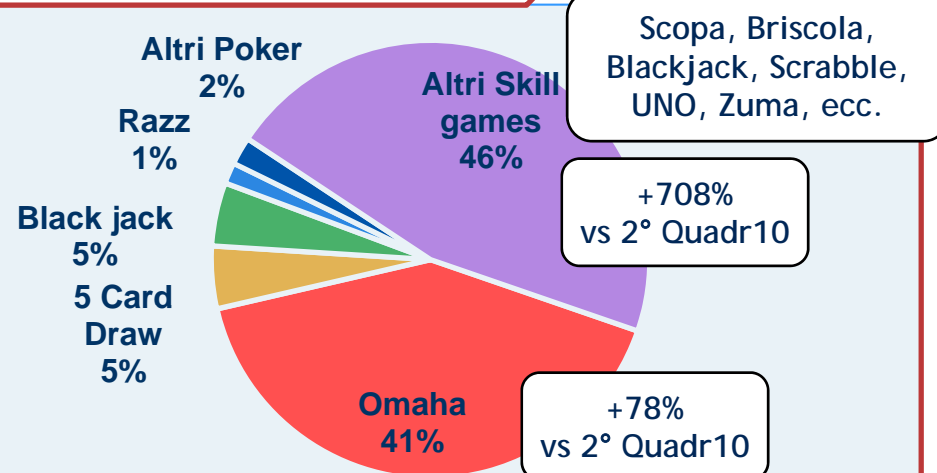
01-08/2010



Base 2,115 miliardi di euro

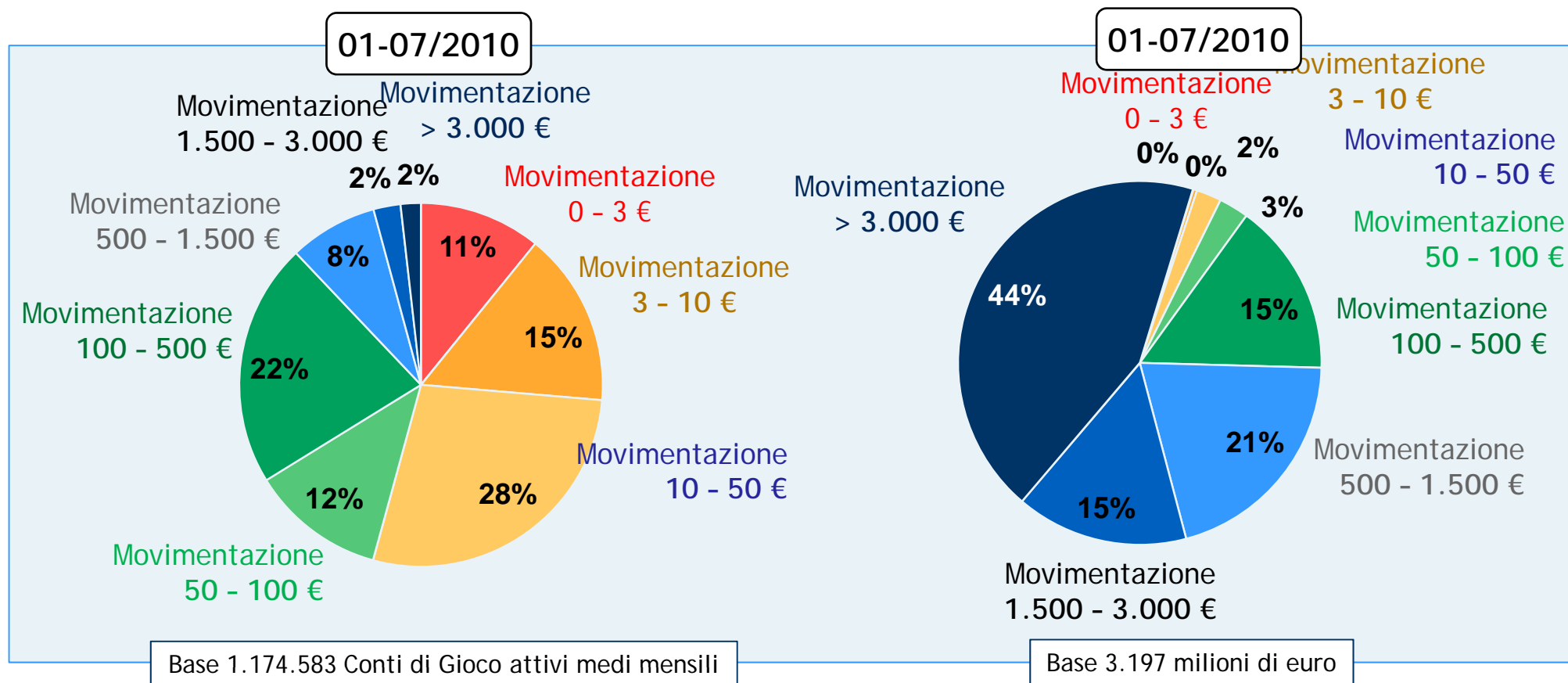


Base 64,377 milioni di euro



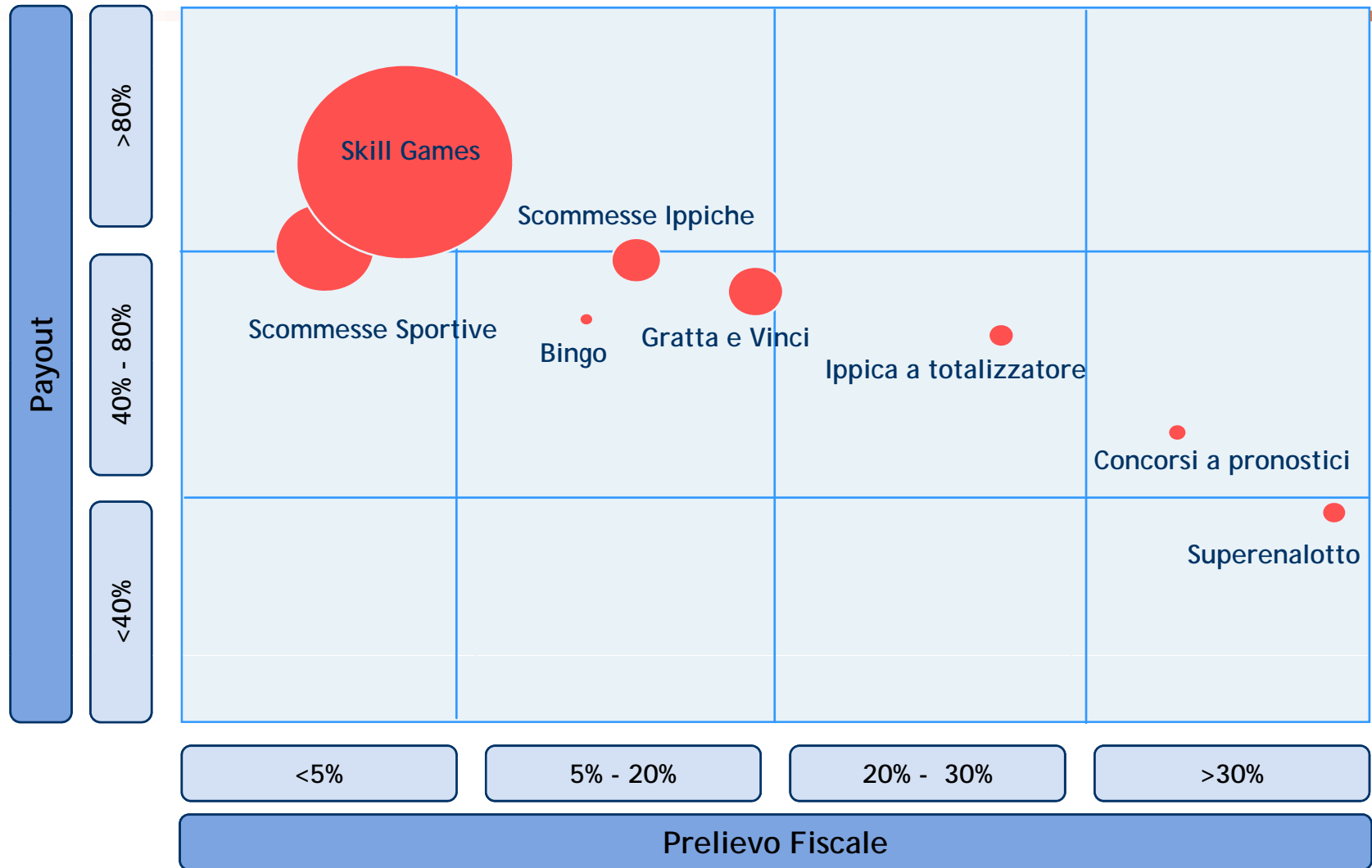
Base 86,266 milioni di euro

# La movimentazione media dei conti di gioco e il loro contributo alla raccolta fra gennaio e luglio 2010





# Payout e prelievo fiscale a confronto

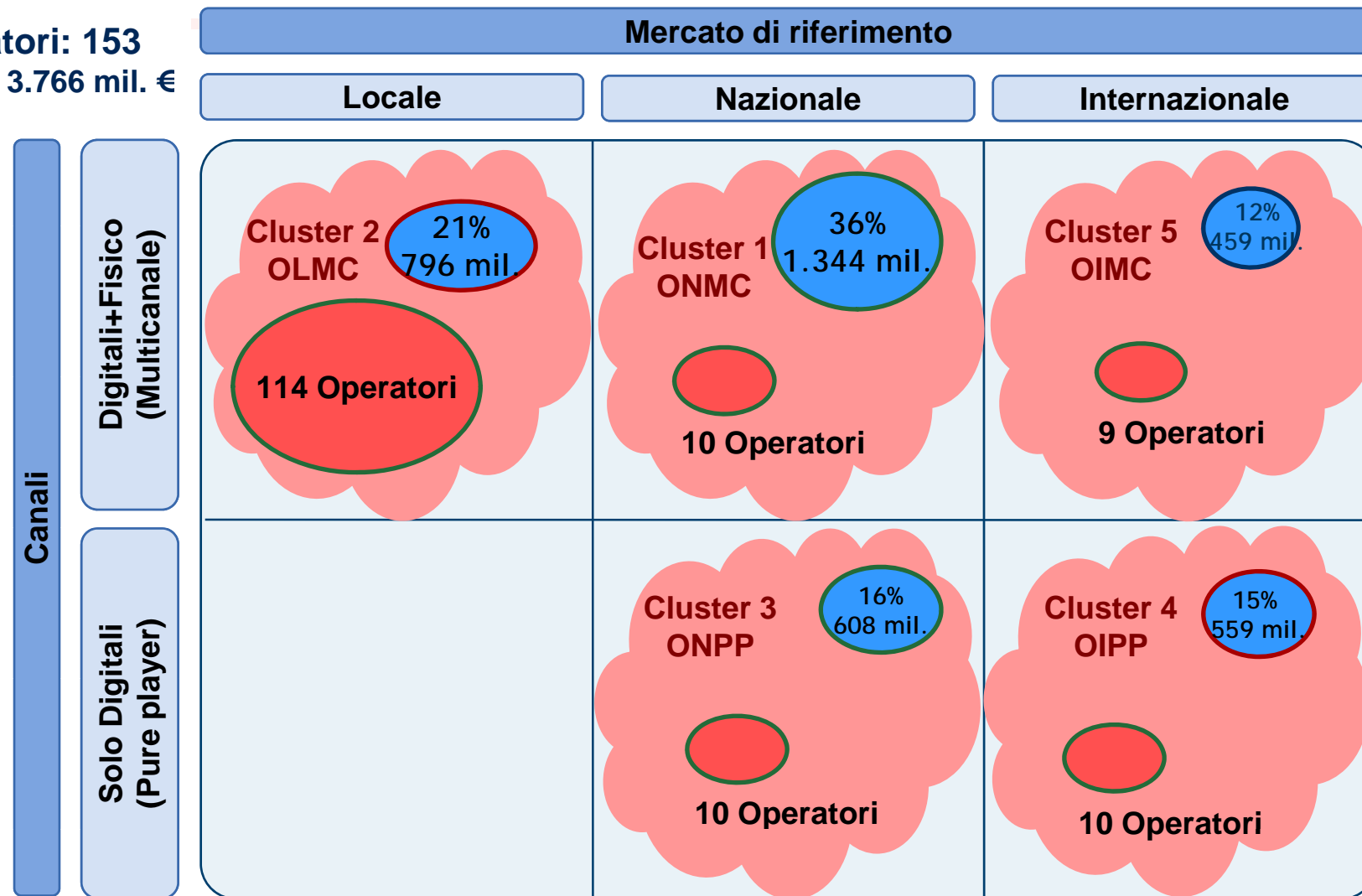




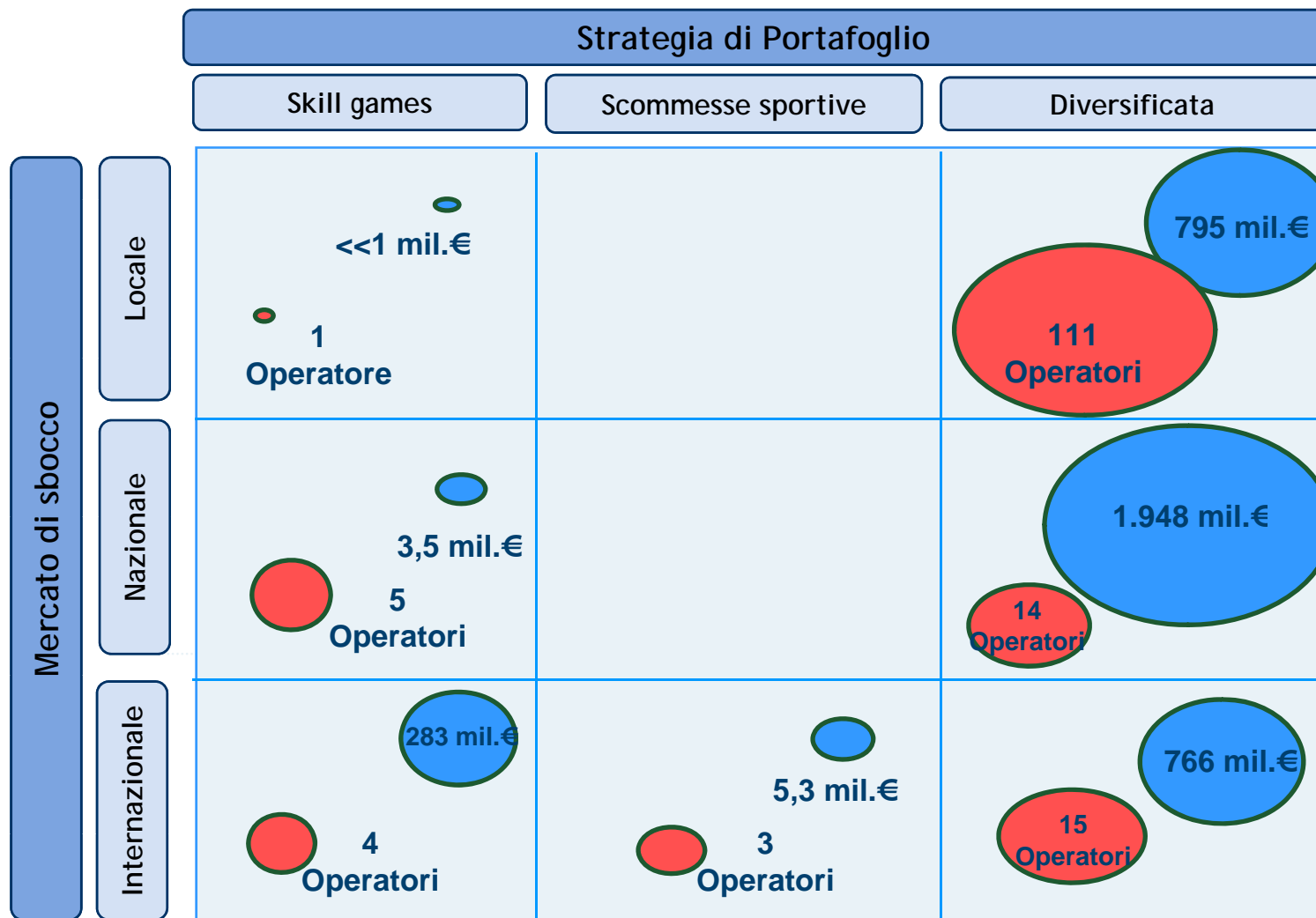
# Una mappatura strategica degli Operatori

# I principali raggruppamenti strategici

Totale operatori: 153  
Totale Raccolta: 3.766 mil. €



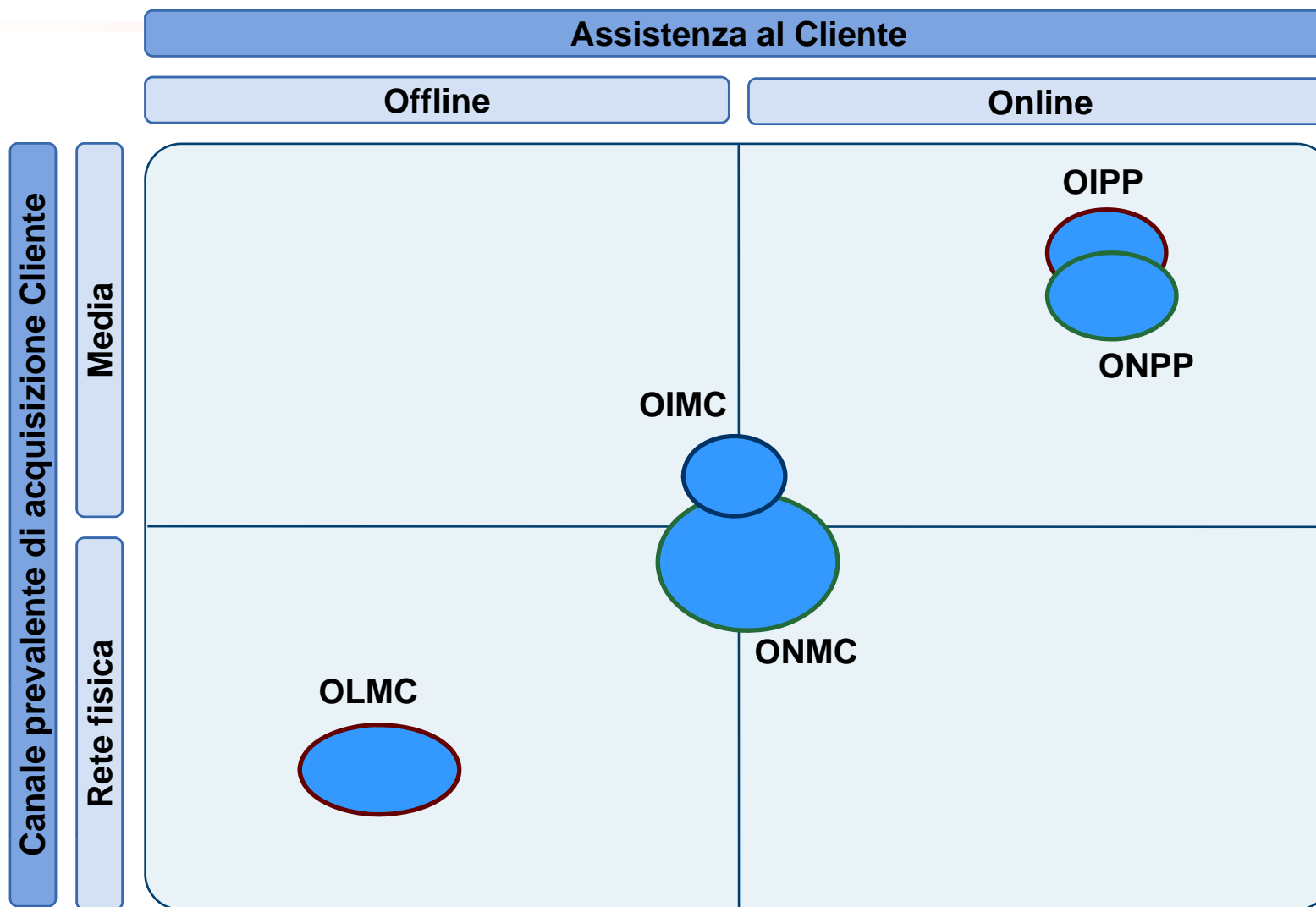
# La strategia di portafoglio



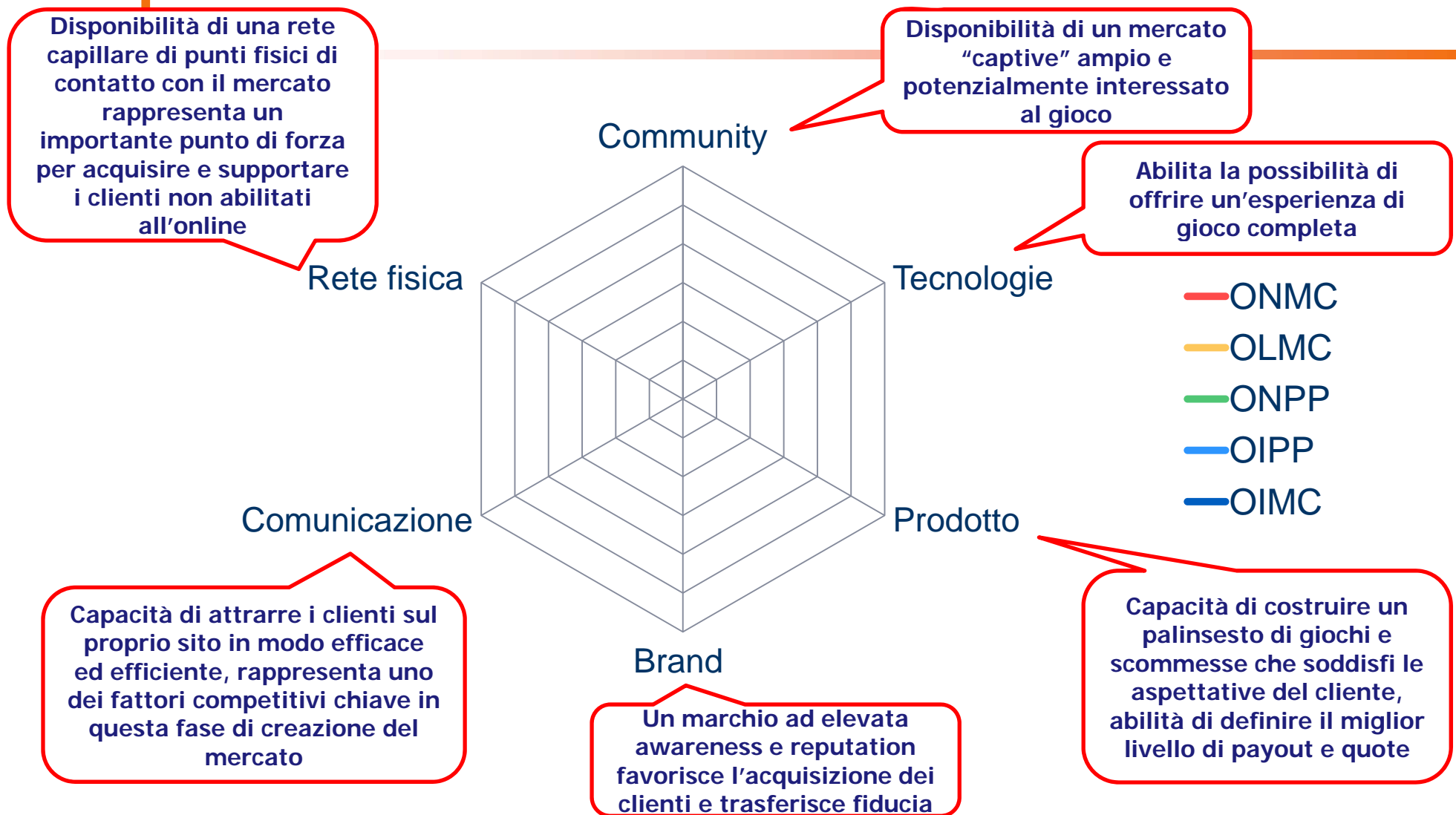
# Il settore di provenienza

		Settore di Provenienza		
		Gioco	Media	Mobile & Web
Mercato di Sbocco	Locale	<div>113 operatori</div>		
	Nazionale	<div>15 Operatori</div>	<div>1 Operatore</div>	<div>2 Operatori</div>
	Internazionale	<div>19 Operatori</div>	<div>3 Operatori</div>	

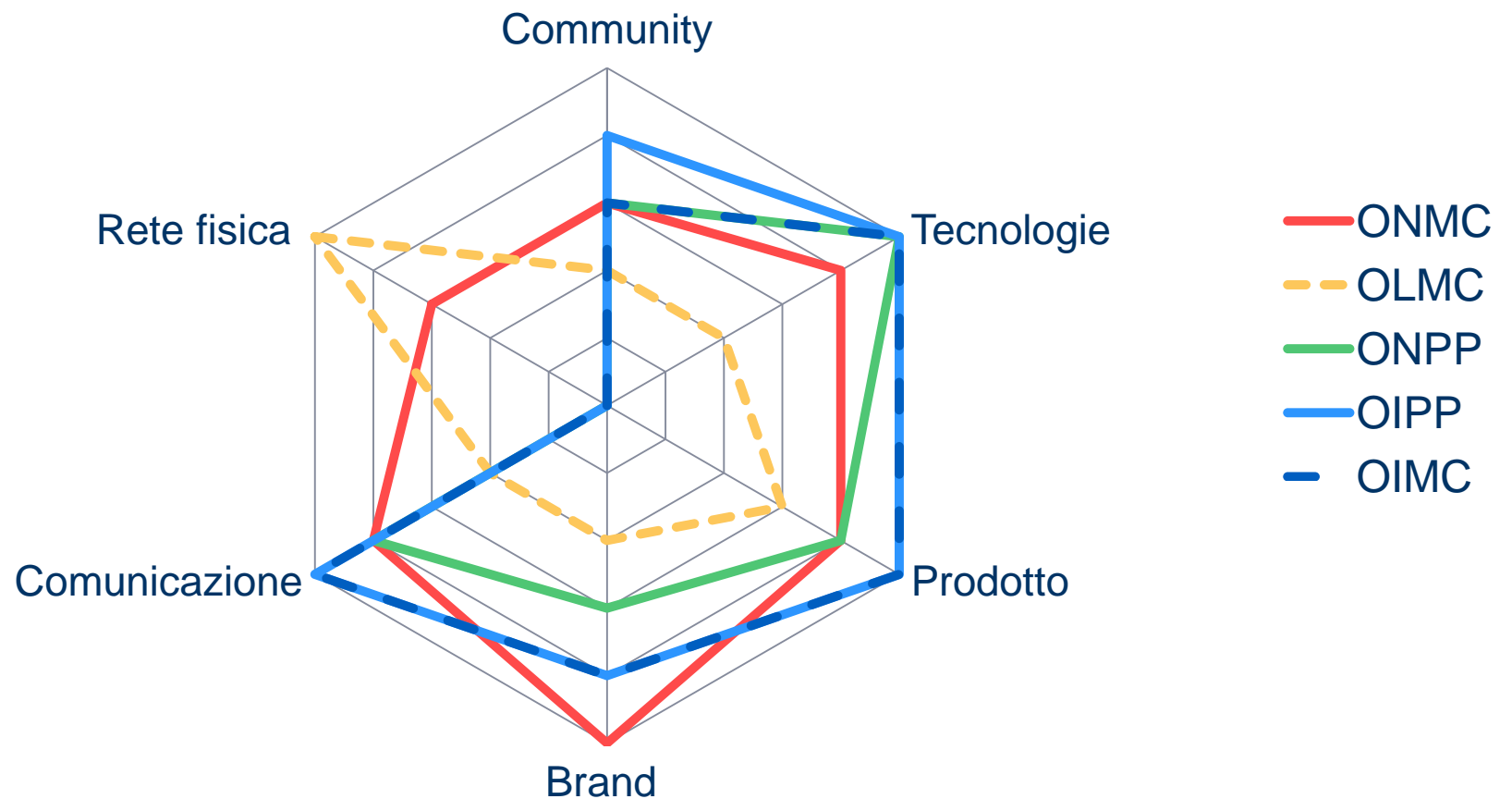
# La strategia di acquisizione e gestione dei clienti



# I fattori critici di successo

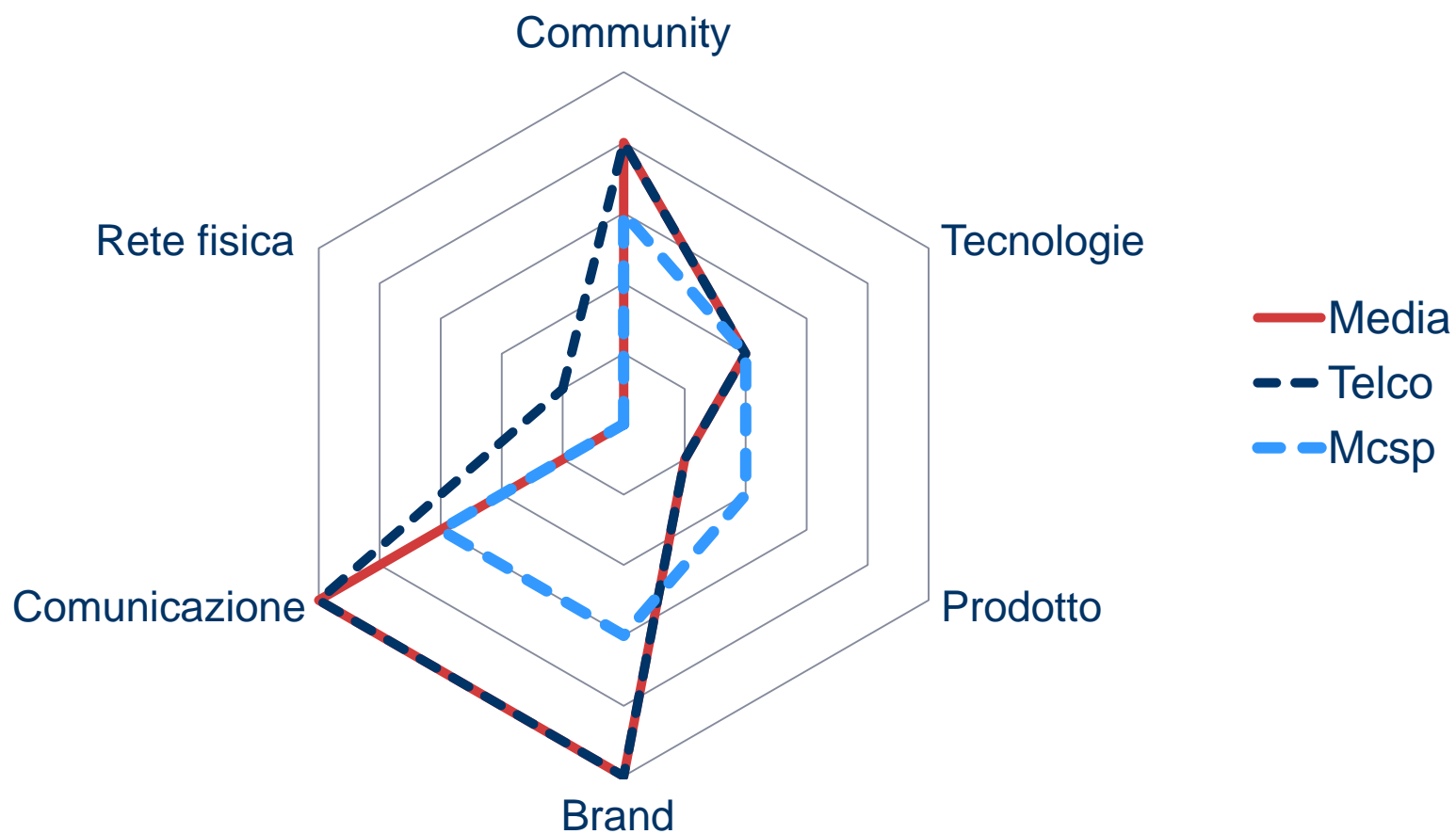


# Mappatura dei cluster sui fattori critici di successo





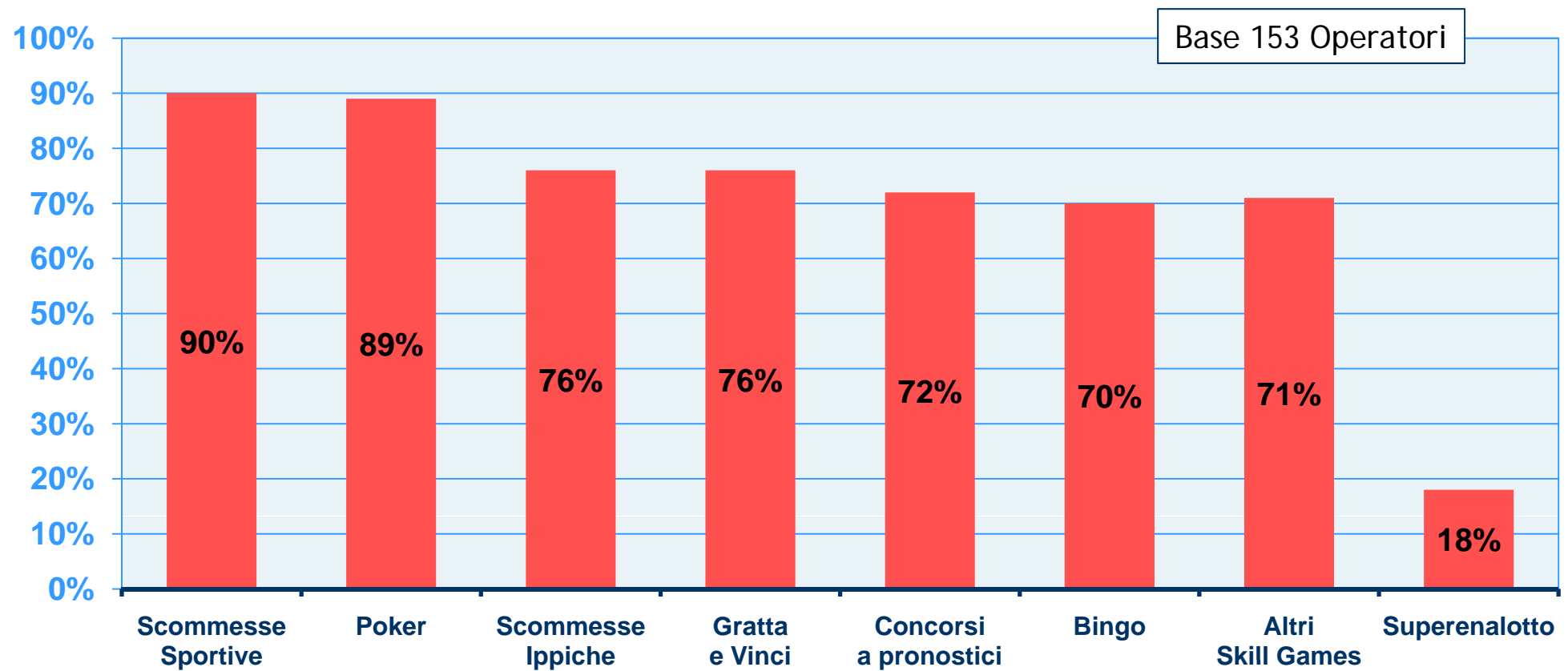
# Mappatura dei nuovi entranti sui fattori critici di successo



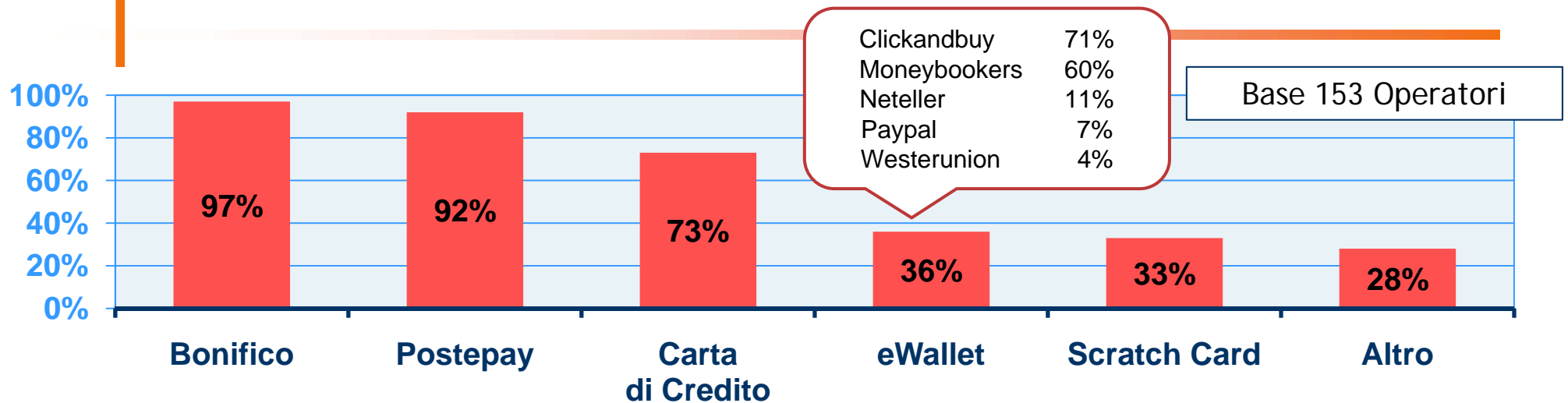


# L'offerta

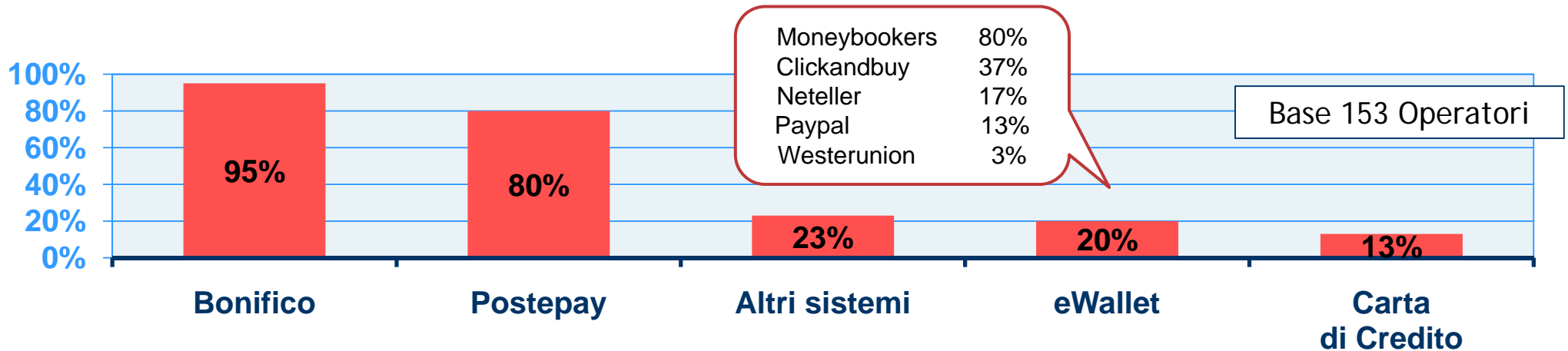
# I giochi offerti



# I sistemi di deposito e prelievo



L'85% degli operatori offre 3 o più sistemi di deposito



Il 35% degli operatori offre 3 o più sistemi di prelievo



# I principali trend in atto

# I principali trend a livello normativo

- ❑ **l'attuazione della nuova disciplina del Gioco Online** secondo **la legge comunitaria 2008 n.88**, che renderà disponibili un massimo di 200 nuove concessioni e che impedirà qualsiasi forma di intermediazione fra gli operatori di Gioco Online e i giocatori
- ❑ **l'introduzione di nuovi giochi (Cash e Casinò games)**, che avrà un forte impatto sulla raccolta e renderà possibile l'ingresso di altri importanti player internazionali
- ❑ **la tutela dei consumatori**, garantita dal decreto per la disciplina dei giochi di abilità e di sorte, che rende obbligatoria per gli operatori l'introduzione di strumenti di autolimitazione e autoesclusione dal gioco e che prevede l'apertura di un conto bancario dedicato, per le somme depositate nei conti di gioco dagli utenti
- ❑ **il contrasto all'illegale**, attuato fra l'altro richiedendo agli operatori stranieri con concessione italiana di escludere i giocatori italiani dai giochi offerti attraverso le licenze estere
- ❑ **il lancio delle Video Lotterie** per le quali sarà interessante comprendere se e quale impatto potrà avere sul mondo del Gioco Online e, quindi, se si verificheranno fenomeni di cannibalizzazione

# I principali trend a livello di competizione e offerta

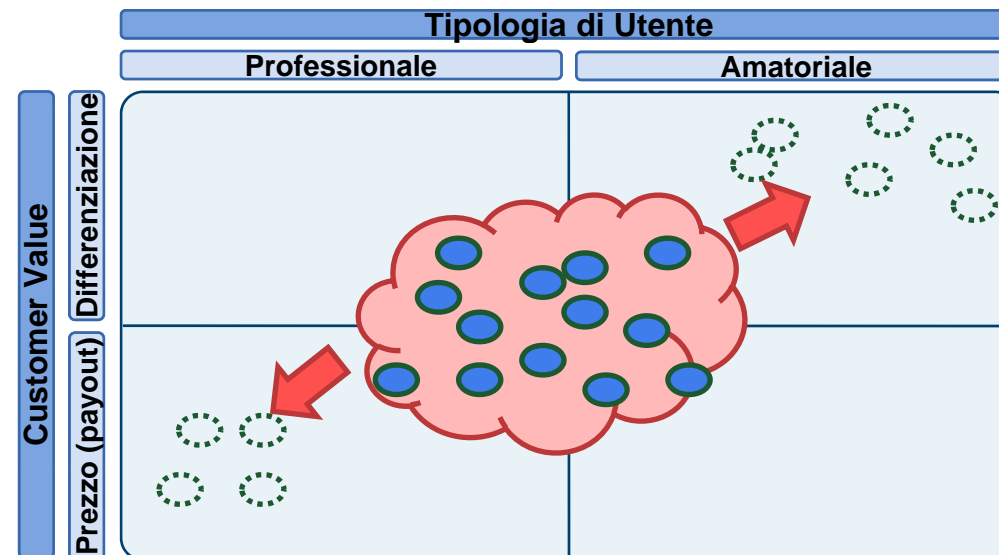
## □ l'ingresso di nuovi operatori

- **player italiani provenienti da settori "limitrofi"** (Media company, operatori Telco, Web company, Mobile Content e Service Provider), che dispongano di alcuni asset strategici interessanti da utilizzare nel mercato del Gioco Online (quali, ad esempio, la disponibilità di una potenziale customer base convertibile in giocatori, una comprovata capacità di comunicare, brand già affermati sul mercato consumer)
- **nuovi player provenienti dall'estero**, che possono contare su competenze di prodotto notevoli, piattaforme tecnologiche ben testate e, soprattutto, basi di utenti italiani già abituati ai nuovi giochi (Casinò e Cash games)

sarà interessante capire se l'aumento della competizione derivante dall'ingresso di questi nuovi player condizionaerà pesantemente la profittabilità di alcuni operatori

# I principali trend a livello di competizione e offerta

- Una **maggiore differenziazione dell'offerta** e delle **strategie competitive**, attraverso una maggiore attenzione a:
  - la customer experience complessiva offerta all'utente
  - la dimensione interattiva e di community
  - l'ampliamento della gamma dei giochi offerti, non solo verso i nuovi previsti dalla normativa (Casinò e Cash games), ma anche quelli più orientati all'intrattenimento e al divertimento
  - un'offerta integrata realmente multicanale capace di integrare in modo sapiente Mobile e Digital Tv





# I principali trend a livello tecnologico

- ❑ **la trasformazione in atto dei servizi su telefono cellulare**, verso l'affermazione del paradigma del Mobile Internet e degli Application Store, che rende disponibile agli operatori del Gioco Online un nuovo potente canale digitale sia per l'erogazione dei giochi che per la gestione del cliente;
- ❑ **le trasformazioni in atto nel mondo delle nuove televisioni digitali**, che andranno a cambiare pesantemente le potenzialità anche del canale televisivo per la fruizione dei Giochi Online grazie allo sviluppo di soluzioni più interattive, quali l'Over-the-top Tv, i decoder universali, i widget nei televisori, ecc.