



ORGANIZZAZIONE, STATISTICHE, ATTIVITÀ

ORGANIZZAZIONE, STATISTICHE, ATTIVITÀ

[illegible]

5 dicembre 2018

La rete del gioco d'azzardo



Bingo

206

sale



Superenalotto
(e giochi numerici)

34.421

punti vendita



Lotterie

63.603

punti vendita



Lotto

34.040

ricevitorie



Giochi ippici

35

ippodromi



Giochi sportivi

2.482

punti raccolta



Newslot

76.784

sale



Videolottery

4.951

sale



Casinò

4



Videogiochi
e apparecchi senza
vincita in denaro
(comma 7)

87.801

666
punti raccolta

3.213
negozi

5.020
punti

1
agenzie
sportive

3.204
negozi

6.772
punti

1
agenzie
sportive

366.399

apparecchi

55.824

apparecchi

La crescita del gioco d'azzardo

Miliardi di euro

■ Giocate

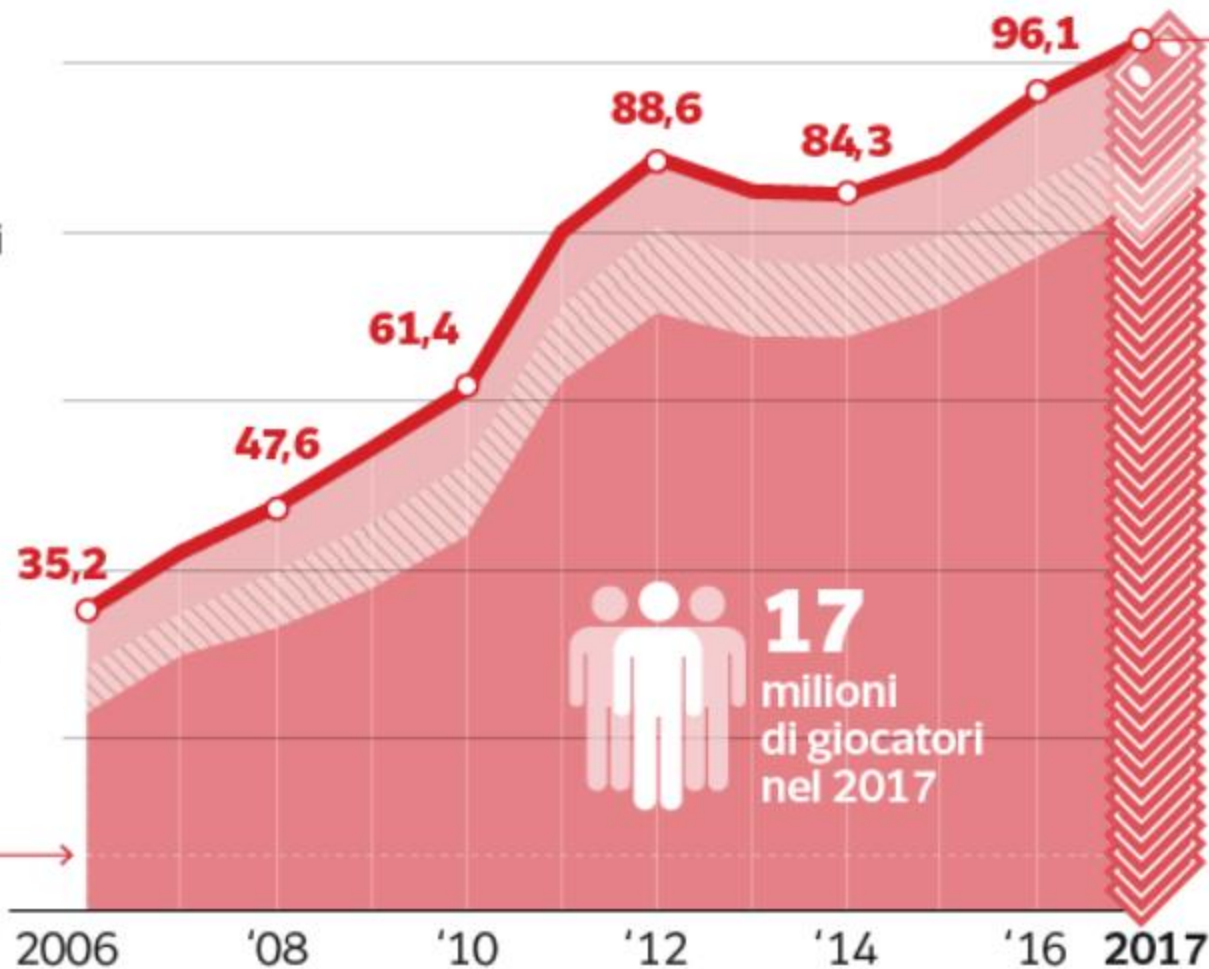
■ Erario

■ Concessionari

■ Vincite

Nel 1993
si giocava
l'equivalente di

8,79
miliardi
di euro



Fonte: Agenzie Dogane Monopoli



Fonte: Agenzie Dogane Monopoli



Fonti:

- Consulta Nazionale Antiusura
- Coordinamento Nazionale Gruppo per Giocatori d'Azzardo CoNaGGA

Sono gioco-dipendenti

In Italia 790.000 persone sono gioco-dipendenti

Persone che presentano forme di ludopatia

50% del disoccupati

17% del pensionati

25% delle casalinghe

17% del giovanissimi

400.000 bambini italiani tra i 7 e i 9 anni

A rischio patologia 1.750.000

i controlli

Ecco una fotografia riassuntiva:

	Controlli					
	2012	2013	2014	2015	2016	2017
Esercizi controllati	27.376	23.132	27.428	35.015	33.578	35.166
Imposta Accertata (euro)	46.621.784	22.364.070	27.160.083	22.610.759	22.064.194	31.649.907
Importo sanzioni tributarie (euro)	21.701.666	28.119.516	16.677.323	18.767.279	30.313.740	44.689.473
Importo Sanzioni Amministrative (euro)	20.107.447	20.840.073	22.706.690	19.817.101	26.659.154	20.650.324

- **sul web.** Consistono nelle verifiche sui siti Internet e nell'inibizione di quelli privi delle autorizzazioni previste (ad oggi, i siti inibiti sono oltre 7.000, con più di 10 milioni di tentativi di accesso a domini illegali bloccati).

Industria Videogiochi



Bambini e ragazzi



91%
usa videogiochi

Fascia di età
2-17 anni



Fonte: Npd Group



2,3 miliardi

i videogiocatori nel mondo



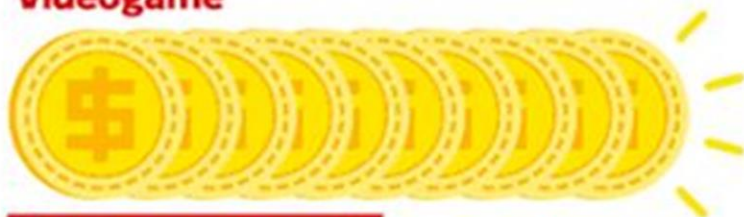
33%

della popolazione mondiale

Fatturato 2018



Videogame



\$ 137,9 miliardi +13,3% sul 2017



Cinema



\$ 42 miliardi

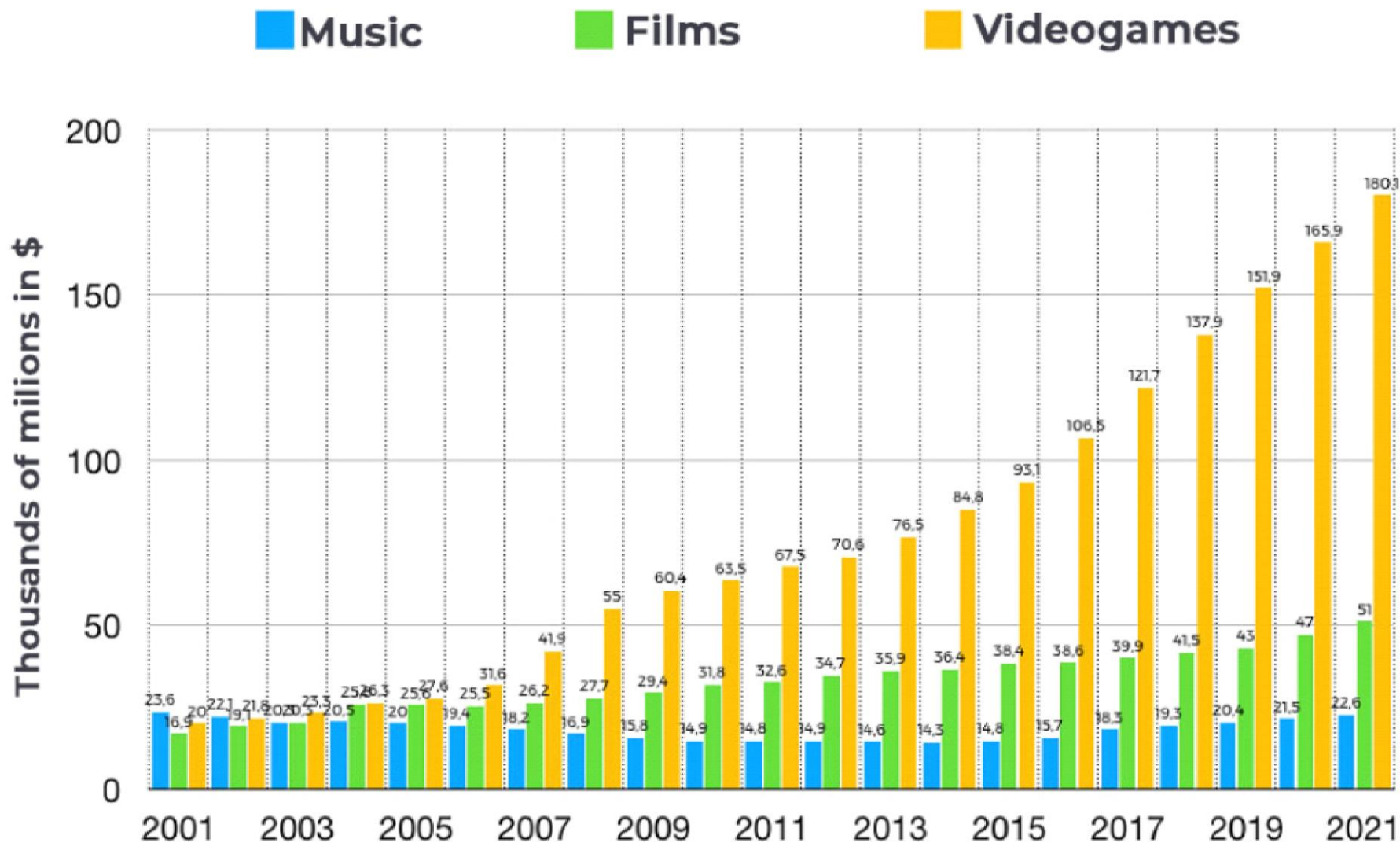


Musica



\$ 36 miliardi

Fonte: NewZoo - Games Analytics and Market Research



Fonte: Consorzio EN.Digital

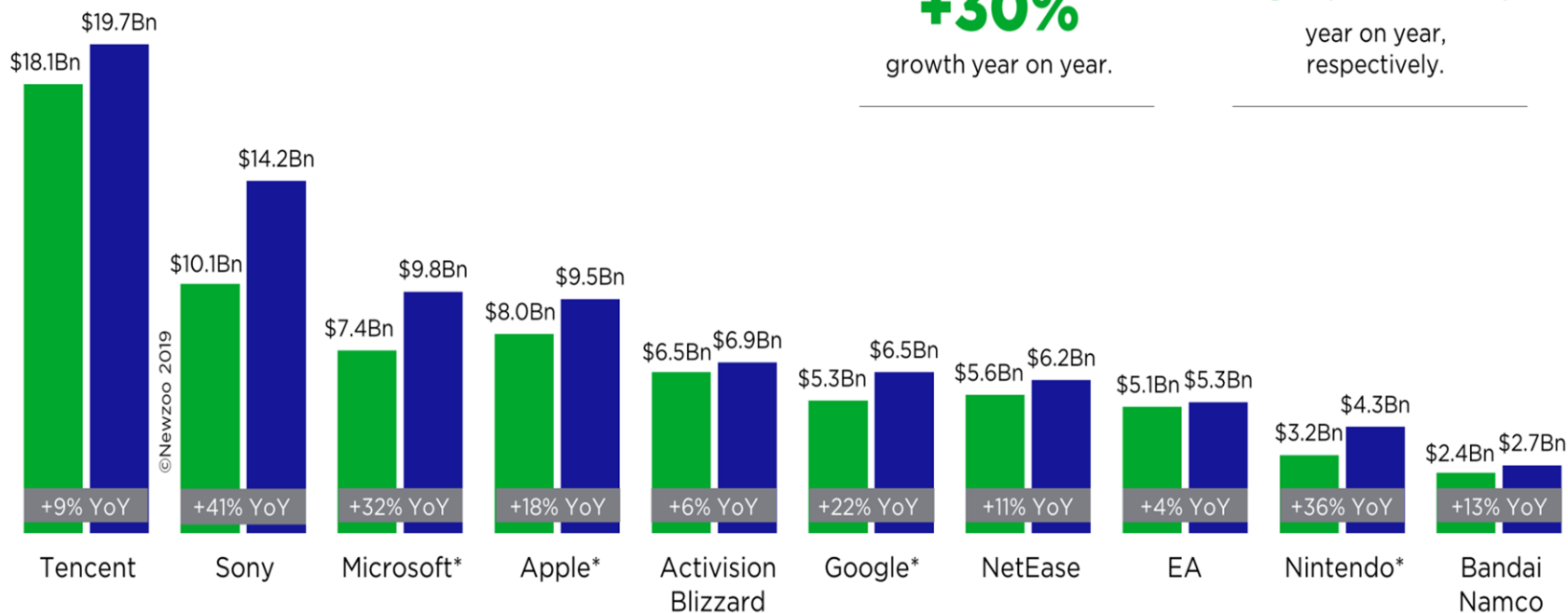


TOP 10 PUBLIC COMPANIES BY GAME REVENUES

COMPARISON OF 2017 AND 2018 REVENUES (\$BN)

● 2017 Revenues (\$Bn)

● 2018 Revenues (\$Bn)



Sony, Microsoft, and Nintendo all reported more than

+30%

growth year on year.

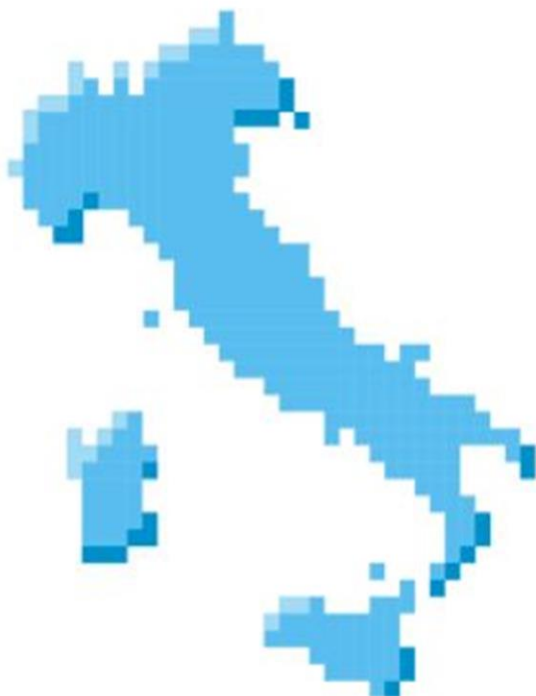
Apple and Google's growth was

18% and **22%**

year on year, respectively.

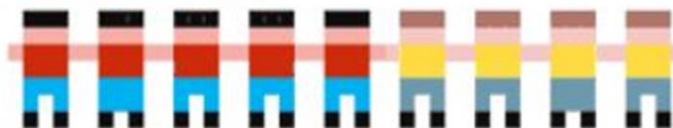
Foreign exchange rate on January 1, 2018 used for USD amounts

Fonte: Newzoo - Games Analytics and Market Research



In Italia

17 milioni di gamer



57% della popolazione 16-64 anni

Persone tra i 16 e i 64 anni che hanno giocato ad almeno un videogioco nel 2017

Giro d'affari



1,477
miliardi €

Software

1.049 milioni €

Hardware

428 milioni €

Fonte: AESVI – Associazione Editori e Sviluppatori Videogiochi Italiani

L'identikit del gamer italiano



59% Uomo

40% 25 e i 54 anni

45% Gioca tutte le settimane

I dispositivi



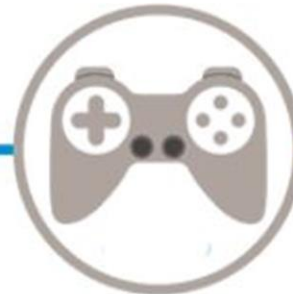
Smartphone e tablet

di cui

Android **38%**

iPhone **19%**

iPad **16%**



Console

di cui

Playstation 4 **31%**

Wii/Wii U **21%**

Ps3 **18%**

Xbox One **14%**



Computer

Fonte: AESVI – Associazione Editori e Sviluppatori Videogiochi Italiani



Nomisma

YOUNG MILLENNIALS MONITOR

GIOCO & GIOVANI

Abitudini, motivazioni e approccio

in collaborazione con:

24 gennaio 2019



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA
DIPARTIMENTO DI SCIENZE ECONOMICHE



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA
DIPARTIMENTO DI SOCIOLOGIA
E DIRITTO DELL'ECONOMIA



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA
DIPARTIMENTO DI SCIENZE MEDICHE E CHIRURGICHE

Unipol
GRUPPO

RACCOLTA PER TIPOLOGIA DI GIOCO

Miliardi €



1,53

GIOCHI NUMERICI A
TOTALIZZATORE
(SuperEnalotto, Win for life)

25,57

NEWSLOT e comma 7



23,52

VLT



19,74

GIOCHI DI CARTE O
ABILITÀ A DISTANZA

1,62

BINGO



101,75

RACCOLTA DA GIOCO 2017

2,65

SCOMMESSE
VIRTUALI E BETTING
EXCHANGE



7,48

LOTTO



9,11

LOTTERIE E
GRATTA E VINCI



10,53

SCOMMESSE A BASE
SPORTIVA/IPPICA



YOUNG MILLENNIALS MONITOR
GIOCO & GIOVANI

Fonte: Nomisma su ADM Libro BLU 2018

Nomisma

SPESA PRO CAPITE PER PROVINCIA

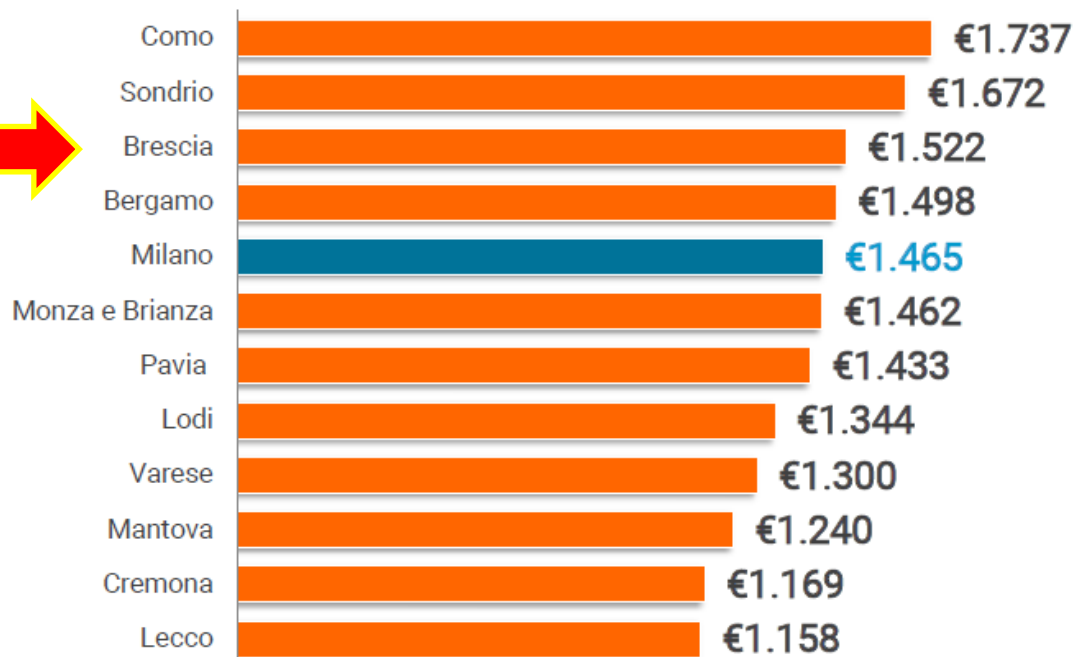
ANNO

2017

FOCUS LOMBARDIA



LOMBARDIA



8

GIOCO D'AZZARDO IN ITALIA

PROPENSIONE AL GIOCO

Negli ultimi 12 mesi, hai giocato a giochi di fortuna/d'azzardo?

POPOLAZIONE DI RIFERIMENTO

Giovani di età compresa tra i

14 e 19 anni

CAMPIONE INTERVISTATO



116
SCUOLE

10.695
STUDENTI

di cui **1.800** in
LOMBARDIA



9.609

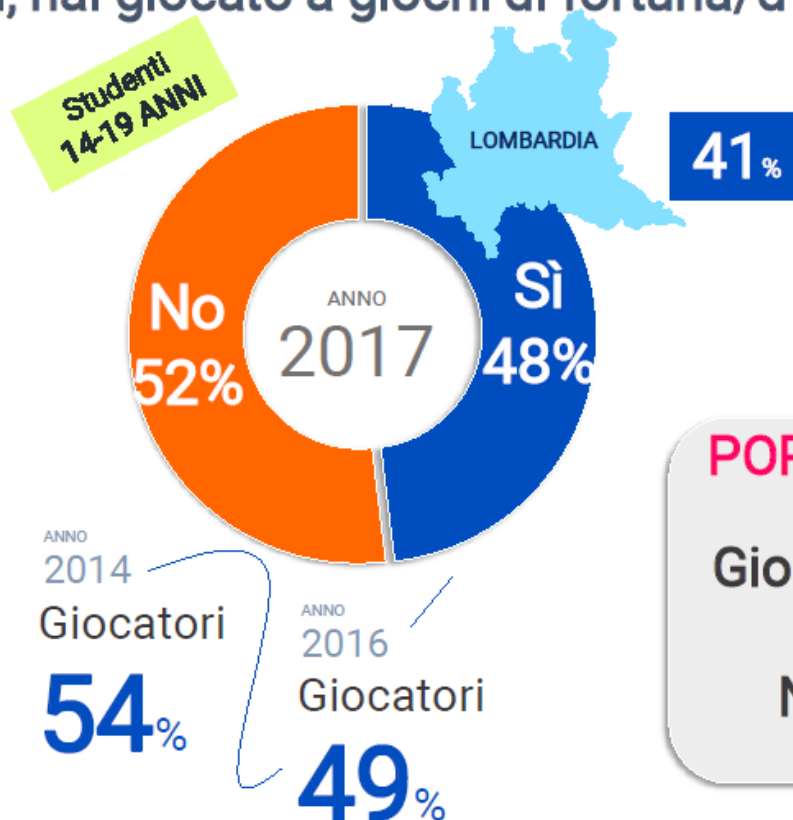
QUESTIONARI VALIDI



YOUNG MILLENNIALS MONITOR

GIOCO & GIOVANI

Fonte: Nomisma Young Millennials Monitor – Gioco&Giovani, 2019



Il 41% degli studenti della Lombardia ha avuto almeno un'occasione di gioco vs 48% degli studenti italiani

POPOLAZIONE (18-65 anni)

Giocatori **67%**

Non giocatori **33%**

Nomisma

FREQUENZA DI GIOCO

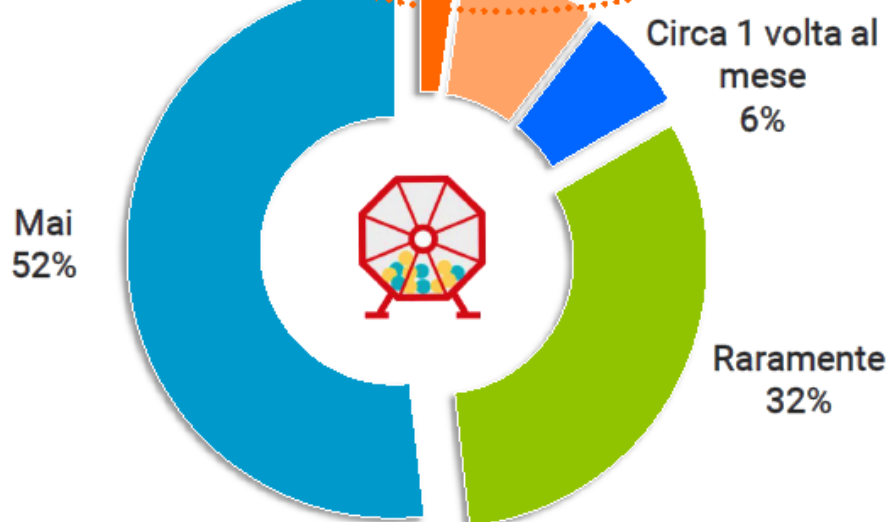
Considerando tutte le tipologie di giochi di fortuna/d'azzardo, nell'ultimo anno con quale frequenza ti sembra di aver giocato?

Studenti
14-19 ANNI

FREQUENT PLAYER

Chi gioca almeno 1 volta la settimana

10%

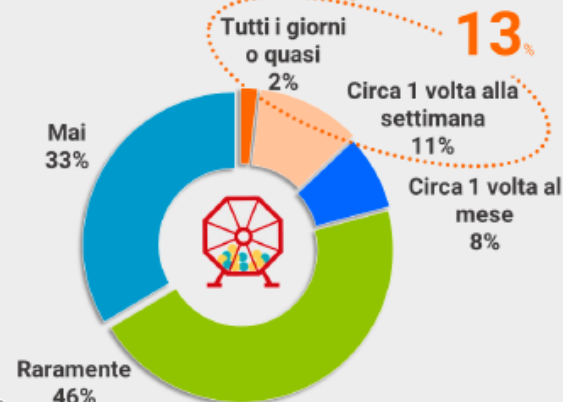


POPOLAZIONE (18-65 anni)

FREQUENT PLAYER

Chi gioca almeno 1 volta la settimana

13%



Nomisma

A COSA GIOCANO I GIOVANI?

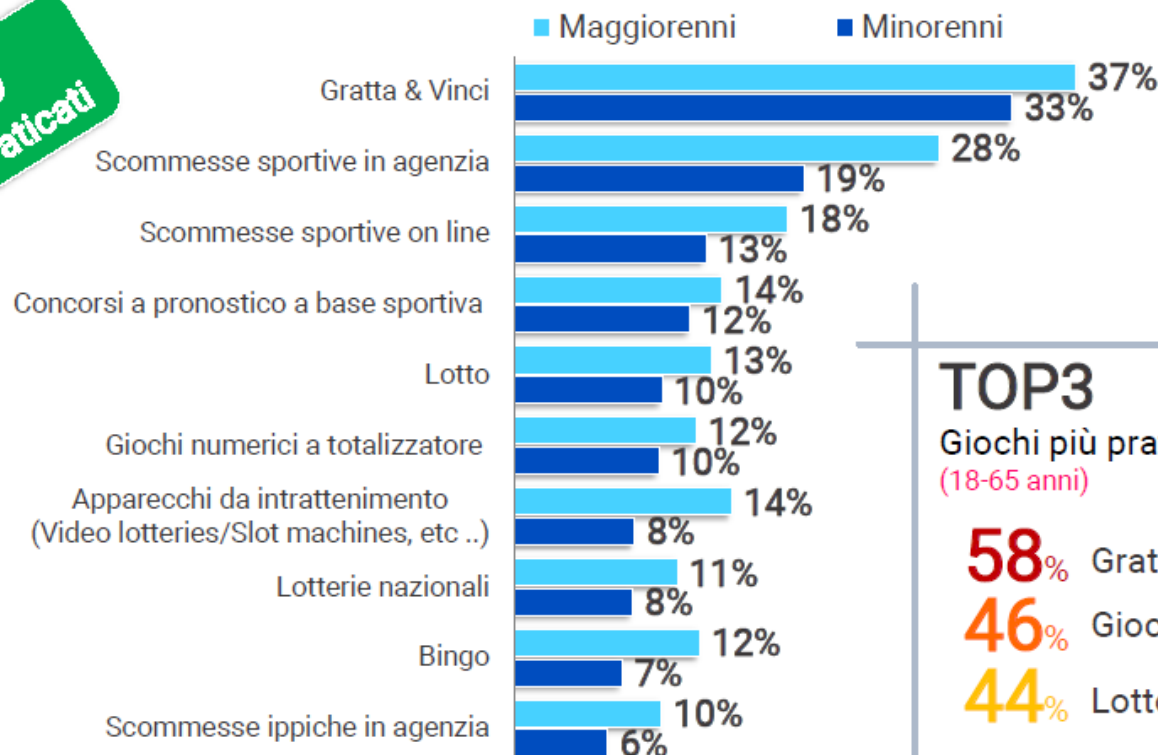
Negli ultimi 12 mesi hai giocato almeno una volta ai seguenti giochi di fortuna/d'azzardo?

% di chi ha giocato almeno 1 volta ai seguenti giochi di fortuna/d'azzardo negli ultimi 12 mesi

14

GIOVANI E GIOCO D'AZZARDO

TOP10
Giochi più praticati
Studenti
14-19 ANNI



TOP3

Giochi più praticati dalla **POPOLAZIONE**
(18-65 anni)

58% Gratta & Vinci
46% Giochi numerici a totalizzatore
44% Lotto

Nomisima

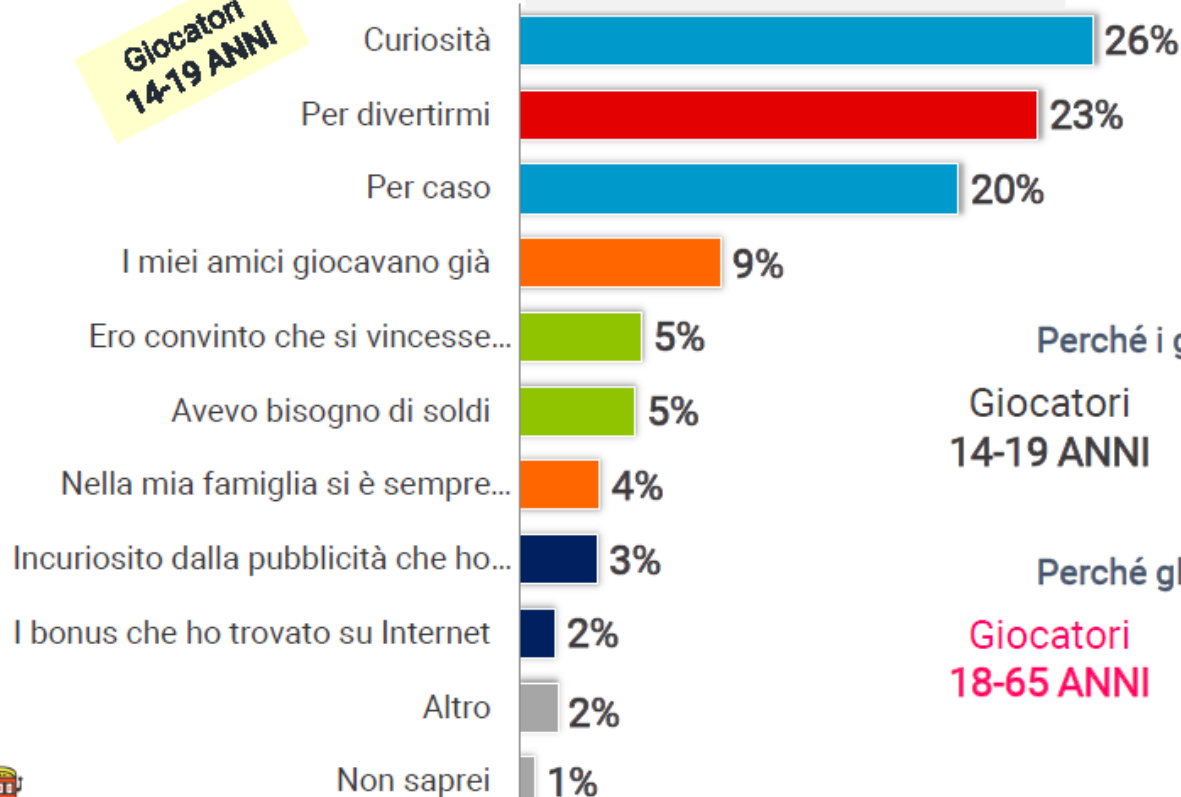
Fonte: Nomisma Young Millennials Monitor – Gioco&Giovani, 2019

LA MOTIVAZIONE DI INGRESSO

Per quale motivo hai iniziato a giocare?

**Giocatori
14-19 ANNI**

PRIMA RISPOSTA PER ORDINE DI IMPORTANZA



Perché i giovani iniziano a giocare?

**Giocatori
14-19 ANNI**



Perché gli italiani giocano?

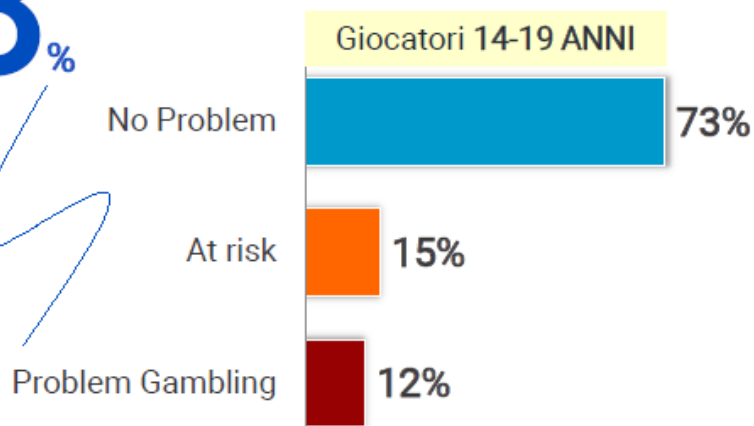
**Giocatori
18-65 ANNI**



IL GIOCO PROBLEMATICO

Studenti italiani che hanno
giocato negli ultimi 12 mesi

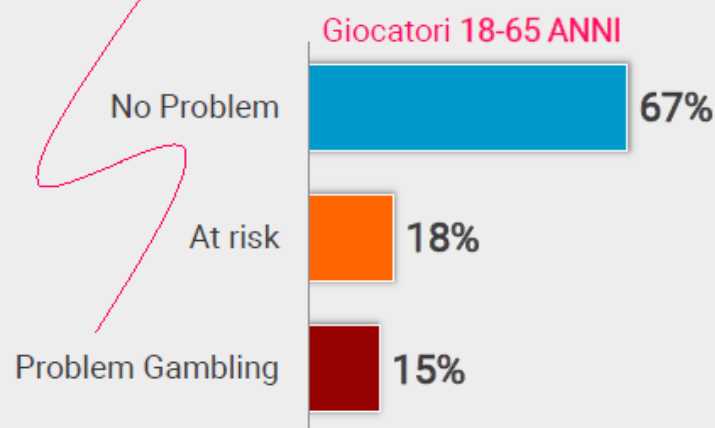
48%



12% dei giovani giocatori ha
sviluppato pratiche di GIOCO
PROBLEMATICHE

POPOLAZIONE (18-65 anni)

67% Italiani che hanno giocato
negli ultimi 12 mesi

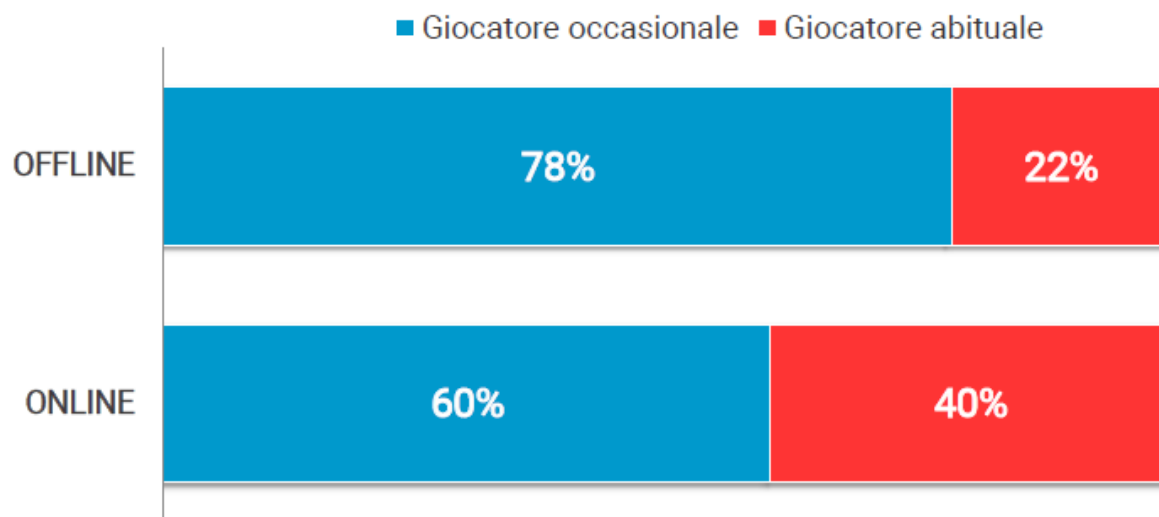


15% dei giocatori ha sviluppato
pratiche di GIOCO
PROBLEMATICHE

DIVERSE CATEGORIE DI GIOCATORI, MA ANCHE DIVERSE TIPOLOGIE DI GIOCO/2

Giochi Offline Apparecchi intrattenimento in locali, Gratta e vinci, Concorsi a pronostico a base sportiva, Scommesse Sportive e Ippiche, Lotto, SuperEnalotto, Lotterie Nazionali, Bingo

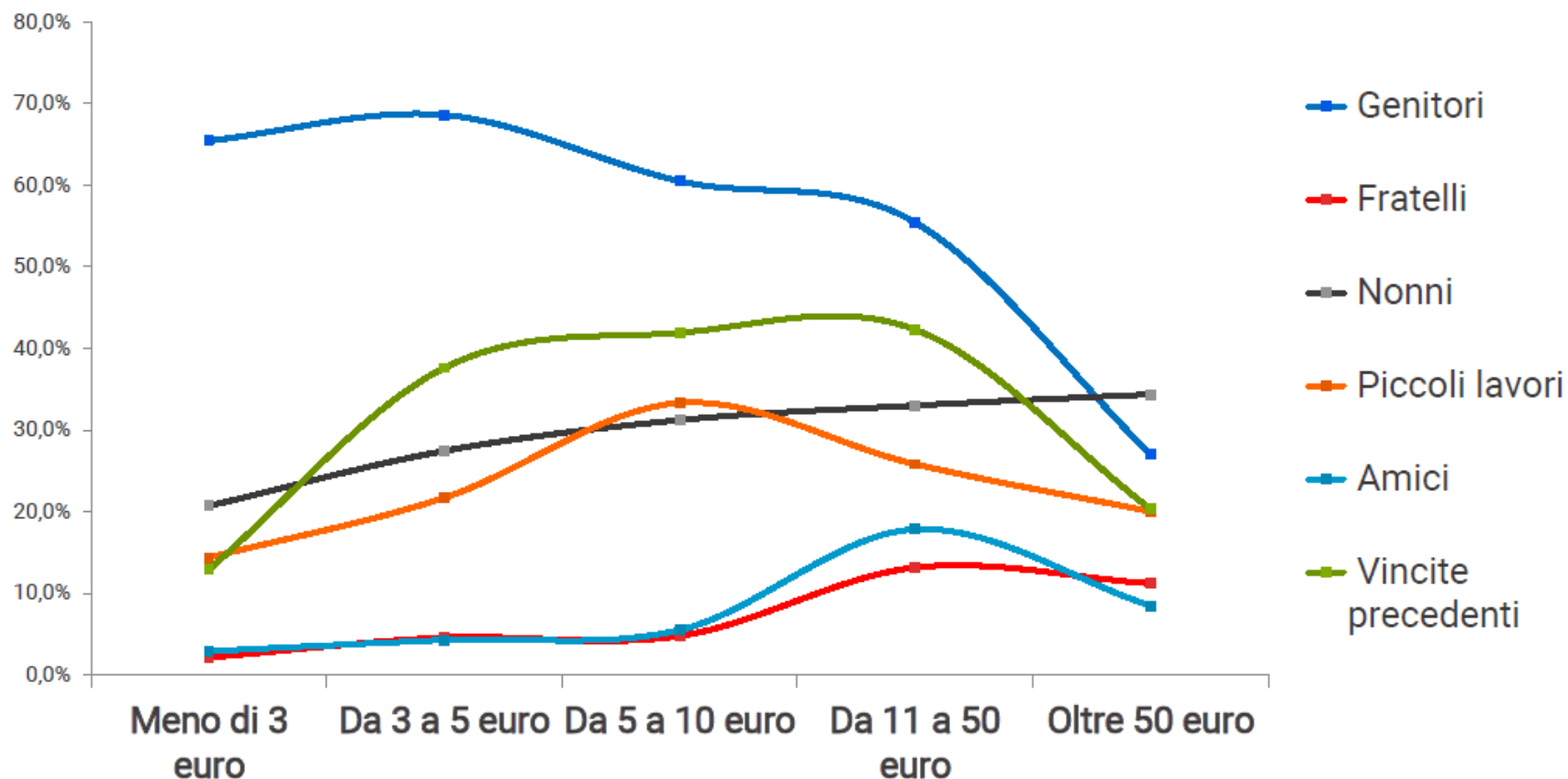
Giochi Online Scommesse online, Poker online, Casinò online e Giochi di abilità online



«FONTI DI FINANZIAMENTO» E DENARO SPESO NEL GIOCO

37

TIPICI DI GIOCO E COMPORTAMENTI DI SPESA

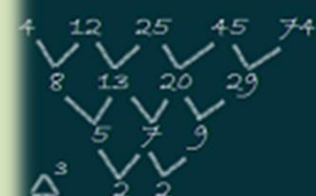


Gli Algoritmi

How many shortest-length paths are there to get from your house to the doughnut shop?



$$\binom{11}{7} = \binom{11}{4} = 330 \text{ paths}$$



There are six dogs to give 13 tacos. Use a 'stars and bars' diagram to illustrate the first and sixth dog get 3 tacos, the second dog gets none, the third dog gets 5 and the fourth dog gets one.



$$\binom{n}{k} = \frac{n!}{(n-k)!k!}$$

$$e^{i\pi} + 1 = 0$$

$$101B_6$$

$$101000101B_8$$

$$B_4$$



One-to-One



$$(\overline{A \cup B \cup C}) \cup (A \cap B \cap C)$$



P	Q	R	P ∨ Q	P ∨ R	(P ∨ Q) ∧ (P ∨ R)
T	T	T	T	T	T
T	T	F	T	T	T
T	F	T	T	T	T
T	F	F	T	F	F
F	T	T	T	T	T
F	T	F	T	F	F
F	F	T	F	T	F
F	F	F	F	F	F

Find $7 + 12 + 17 + 22 + \dots + 342$.

$$S_n = 7 + 12 + 17 + 22 + \dots + 342$$

$$+ S_n = 342 + 337 + 332 + 327 + \dots + 7$$

$$2S_n = 349 + 349 + 349 + 349 + \dots + 349$$

$$2S_n = 349 \cdot 68$$

$$S_n = \frac{349 \cdot 68}{2}$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

$$S_n = 11866$$

7, 11, 15, 19, 23...

$$a_1 - a_0 = 4$$

$$a_2 - a_1 = 4$$

$$a_3 - a_2 = 4$$

$$\vdots$$

$$+ a_n - a_{n-1} = 4$$

$$a_n - a_0 = 4n$$

$$a_n = a_0 + 4n$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

$$K_{3,3}$$

Original:

$$\exists x \forall y (x \geq 2y \rightarrow x > y + 1)$$

Converse:

$$\exists x \forall y (x > y + 1 \rightarrow x \geq 2y)$$

Negation:

$$\neg [\exists x \forall y (\neg (x \geq 2y) \vee x > y + 1)]$$

$$\forall x \exists y (x \geq 2y \wedge x \leq y + 1)$$

Contrapositive:

$$\exists x \forall y (x \leq y + 1 \rightarrow x < 2y)$$

$$v = e + f = 2$$

**Random
Number
Generator
(RNG)**

```
graph TD; RNG((Random Number Generator (RNG))) --> AAMS((Certificazioni AAMS)); AAMS --> StressTest((Stress test sull'RNG)); StressTest --> Sigillo((Sigillo del software)); Sigillo --> RNG;
```

**Certificazioni
AAMS**

**Stress test
sull'RNG**

**Sigillo del
software**



Echo Chamber

(bolla di filtraggio)





Profilatura
comportamentale
(Web Profiling)

Meccanismo di filtraggio
dei risultati di ricerca

Web Marketing
(pubblicità targettizzata)

The Deep Web

The Public Web

Only 4% of Web content (~8 billion pages)
is available via search engines like Google

An iceberg floating in a blue sea under a cloudy sky. The small tip of the iceberg is above the water line, and the much larger, submerged part is below. The submerged part is labeled with '7.9 Zettabytes'.

7.9
Zettabytes

The Deep Web

Approximately 96% of the digital
universe is on Deep Web sites
protected by passwords



Franck

\$ 1,520



\$ 1,52000



15,550

Buy



10

Buy



Invite Friends

Gift Shop



Bet Amount



\$ 250



Win Amount

\$ 76,000

Spin



Get free coins

Spin : \$ 20 win ... !!!

Gift : player level 1 gift....

Cash out : Winning money \$ 1000.. Pay Out to Paypal...

Slot MachinTM
Dreamstudios

Add Area 450 x 85





TOP BITCOIN SLOTS

Adescamento
e pedofilia

Contenuti a
pagamento

App non certificate
Siti non sicuri
Jailbreak
Spyware

Dipendenza

Cyberbullismo

Violazioni
account

Pop-up
pubblicitari

Link
ingannevoli

Utenti
« senior »

Premi
invitanti

Bonus
d'ingresso

« Garanzia
anonimato »

Truffe
finanziarie



