

SCOMESSE
ONLINE

Intanto, i big del gioco online valutano positivamente l'accorpamento dei

Monopoli di Stato con l'Agenzia delle Dogane: il nostro comparto varrà 15 miliardi

Gioco d'azzardo Facebook «apre»

Social network, nuovo fronte ad alto rischio

DA MILANO VITO SALINARO

Ancora 6 giorni e poi anche Facebook sdognerà i giochi online con soldi veri. La notizia, per il momento, riguarda la Gran Bretagna. Ma c'è chi giura che presto la novità possa coinvolgere gli altri Paesi, Italia compresa. E, questa, l'ultima frontiera dell'azzardo online che, non a caso, ha nell'Europa un'ulteriore primogenitura. Nel vecchio continente, infatti, si concentra il 34% del giocato al mondo. E l'Italia è prima in Europa. Nel social network più famoso, quello di Mark Zuckerberg, fino ad ora si poteva giocare a slot, bingo e poker in modalità "for fun", cioè senza investire denaro. Come ha spiegato Agipnews, il primo gio-

re l'"esempio" di Gamesys. A partire da Zynga che starebbe anche pensando di entrare nel mondo del poker online già dal prossimo anno. Intanto, viene valutata positivamente dai proprietari e gestori dei più grandi marchi nel settore online, la decisione, contenuta nel maxi emendamento sulla spending review voluta dal governo Monti, di accorpate i Monopoli di Stato con l'Agenzia delle Dogane. Come se non bastasse, infatti, i 79,9 miliardi di fatturato dell'industria totale dei giochi nel 2011 che ha fatto guadagnare allo Stato 8,8 miliardi (ma le entrate tributarie nei primi sei mesi 2012 si sono ridotte del 5,7%); i 400 mila apparecchi, tra slot machine e video Lottery, dislocati nel solo circuito legale italiano; le 41 organizzazioni mafiose presenti nel settore; gli 800 mila giocatori patologici; le devastanti ricadute sociali e sanitarie che investono giocato-

ri e famiglie; come se non bastasse tutto questo, ecco che in un comunicato, LivePartners e NetBet.it brindano «all'introduzione di nuovi giochi e al processo di trasformazione dei Monopoli di Stato». Il motivo? Ufficialmente, evidenziano i due big del gioco online, l'accorpamento, «insieme con l'introduzione delle slot machine online, avranno un effetto positivo sull'economia e faranno scomparire quasi del tutto la presenza di giocatori italiani su siti non autorizzati». Più concretamente, «l'Internet economy italiana nel 2013 toccherà i 60 miliardi di euro», con «il comparto dei giochi online che rappresenterà il 25% del totale per un giro d'affari di 15 miliardi». Con buona pace di chi si affanna a contrastare ludopatie, dipendenze e nuove povertà. Ma questo pare importare sempre meno.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Martedì prossimo il debutto in Inghilterra: i maggiorenni potranno puntare con soldi veri

co ad essere lanciato sarà "Bingo Friendly", «applicazione in real money» sviluppata in collaborazione con Gamesys. Vi potranno accedere i residenti in Gran Bretagna, purché maggiorenni e con un account su Facebook. A loro sarà data la possibilità di «sfidare la sorte a colpi di estrazioni virtuali», ma con cartelle e premi vendute e dispensati in moneta corrente. «Il settore del gioco è molto sviluppato ma soprattutto è molto ben regolamentato nel Regno Unito - ha commentato Julien Corniou, responsabile europeo del settore gaming di Facebook - dove il bingo reale è già vissuto come un'esperienza sociale», dunque «abbiamo deciso di fare questo passo». E visto che passo tira passo, è facile prevedere che altri partner del gaming che già operano sul social network, stiano pensando di segui-



Il sociologo Romano: doveva accadere prima o poi; è una decisione inopportuna, ma il problema è umano e non tecnologico

«Più che ai sintomi guardiamo al male»

DA MILANO

«**P**rima o poi doveva succedere. L'apertura del più affollato social network a questa vera e propria piaga dei nostri giorni mostra più che mai come non esistano "altri mondi" virtuali: tutto ciò che avviene nella Rete globale avviene nella realtà. Gente vera, soldi veri. E, bisogna aggiungere, problemi veri». L'analisi è del sociologo Giuseppe Romano, esperto di media ed Internet. Insomma, Facebook è sempre più specchio delle nostre debolezze e dei nostri vizi? La "realtà virtuale" possiede una fascinazione ancora maggiore di

quella che va abitualmente connessa al gioco d'azzardo. È tutto così semplice! Basta un click. Facebook non si sottrae a questo andazzo perché, di suo, non vuole emettere giudizi, bensì rispecchiare la composizione della nostra società con tutti i suoi interessi e - al di là di prudenze doverose e a volte un po' ipocrite riguardo la pornografia e altri eccessi che potrebbero comportare grane giudiziarie - anche tutti i suoi vizi. La sua è una sorta di assoluzione? Dico solo che prendersela col social network significa guardare ai sintomi e non al male: avremmo dovuto cominciare

prima, dal gioco d'azzardo che dilaga nelle pubblicità televisive, sulle maglie delle più importanti squadre di calcio, eccetera. Resta il fatto che quella di Facebook è una decisione oggettivamente disgraziata. Insomma, il problema non è certo la Rete. Il problema è umano, non tecnologico. Le tecnologie fanno esattamente ciò che chiediamo loro, e ci rappresentano. E magari rappresentano i nostri interessi... Le realtà della Rete si fanno sempre più grandi e radunano folle sempre più numerose. Difficile che tutto ciò resti confinato a un livello "virtuale".

Tutte le economie virtuali - come la valuta fittizia che si usa in certi siti e in certi videogiochi - prima o poi hanno una ricaduta in moneta reale. Uno dei più diffusi videogiochi di massa apparsi ultimamente, *Diablo III*, ha introdotto la possibilità di comprare manufatti del gioco con dollari o euro veri. È il riconoscimento ufficiale di qualcosa che avveniva già, in molti giochi, nel "sommerso" delle trattative private fra giocatori. Sono realtà commercialmente molto redditizie, e anche questo contribuisce alla loro diffusione.

Vito Salinaro
© RIPRODUZIONE RISERVATA

