

Osservatorio Gioco Online

# Il Gioco Online in Italia: aumenta l'offerta, si trasforma la domanda

Presentazione dei risultati della Ricerca 2011



**Martedì 6 Marzo 2012 – Ore 10.00**  
 Aula Carlo De Carli – Politecnico di Milano  
 (Campus Bovisa) Via Durando 10

## L'OSSERVATORIO

L'Osservatorio sul Gioco Online studia criticamente il mercato dei giochi online alla luce dell'importante crescita che sta avendo il settore e del grande interesse da parte dei consumatori. L'Osservatorio si è posto i seguenti obiettivi:

- misurare il mercato – raccolta e spesa – nelle sue diverse articolazioni;
- analizzare le strategie dei principali operatori;
- comprendere quanti e chi sono i giocatori e la loro distribuzione per area geografica;
- studiare l'approccio e il comportamento dei consumatori;
- approfondire il ruolo dei nuovi canali (smartphone, tablet e social network) nell'evoluzione del settore;
- tratteggiare i principali trend in atto e i possibili scenari evolutivi.

### START-UP BOOSTING

Gli Osservatori, con il progetto **Start-up Boosting**, intendono giocare un ruolo sempre più attivo nello **stimolare la nascita e lo sviluppo di nuove avventure imprenditoriali** basate sull'innovazione nella convinzione che ciò rappresenti un ingrediente fondamentale per il **rilancio della nostra economia**.

**Start-up Boosting** si pone l'obiettivo, attraverso il succedersi di una serie di **Call 4 Ideas** collegate ai diversi Osservatori, di identificare **le idee di business e i progetti imprenditoriali più innovativi**, che saranno supportati e seguiti nel loro sviluppo dalla School of Management del Politecnico di Milano.

Ogni mese vengono valutate le proposte pervenute.

In occasione del Convegno verrà attivata la **Call 4 Ideas** in ambito Gioco Online.

Per maggiori informazioni: [www.osservatori.net](http://www.osservatori.net)

La partecipazione al Convegno è gratuita. Si prega di dare conferma registrandosi sul sito [www.osservatori.net](http://www.osservatori.net)

## 9.30 Registrazione

## 10.00 Introduce e presiede

Umberto Bertelè  
 School of Management Politecnico di Milano

## 10.15 I risultati della Ricerca

Andrea Rangone  
 Responsabile Scientifico  
 Osservatorio Gioco Online

Riccardo Mangiaracina  
 Responsabile della Ricerca  
 Osservatorio Gioco Online

## 11.00 Commentano i risultati della Ricerca

Daniela Pompei  
 Responsabile Sogei del cliente AAMS

Francesco Rodano  
 Dirigente responsabile del gioco a distanza AAMS

Giovanni Emilio Maggi  
 Vice Presidente della Federazione  
 "Sistema Gioco Italia"

## 11.40 Tavola Rotonda

Paolo Di Feo  
 Southern Region Director del gruppo  
 bwin.party digital entertainment

Enrico Rusi  
 Responsabile Web Operations - Cogetech

Gianluca Ballocci  
 Internet Vice President - Lottomatica

Guido Marino  
 Amministratore Unico MAG Consulenti Associati

Valeria Sivvery  
 Gaming Senior Marketing Manager di Neomobile

Francesco Fiandra  
 CEO Playyoo

Barbara Beltrami  
 Country Manager Italy PokerStars

Maurizio Santacroce  
 Direttore Business Unit Digital Games and  
 Services di Sisal

Lorenzo Stoppini  
 Responsabile Giochi a Distanza di SNAI

Lorenzo Caci  
 Director Sales di Sportradar

Assen Diakovski  
 Head of Global Online Gaming  
 WINGA, a Buongiorno company

## 13.00 Chiusura Convegno

## Workshop di Approfondimento Premium

Nel pomeriggio i partecipanti al Workshop Premium avranno la possibilità di:

- approfondire i temi affrontati nella Ricerca 2011 dall'Osservatorio Gioco Online;
- interagire direttamente con i Ricercatori degli Osservatori ICT & Management e gli esperti di MAG Consulenti Associati;
- approfondire il ruolo dei nuovi canali attraverso le testimonianze di WINGA e Pokeritalia24.

Il Workshop Pomeridiano è a pagamento. Per maggiori informazioni e per iscriversi: [www.osservatori.net](http://www.osservatori.net)

## Incontro con i Ricercatori dell'Osservatorio Gioco Online

## 14.30 Apertura del Workshop

Qual è l'identikit dei giocatori online in termini di sesso, età, provenienza, ecc.?

Come si comporta il giocatore online in termini di tipologie di gioco, spesa, giocato, numero di conti aperti, modalità di pagamento, ecc.?

Come sta cambiando la fruizione del Gioco Online?

Quali sono le differenze di comportamento dei giocatori sui diversi giochi?

Quali sono le difficoltà per attrarre nuovi giocatori online?

## 17.30 Chiusura del Workshop

IN COLLABORAZIONE CON

agipro

MAG  
 CONSULENTI ASSOCIATI

PARTNER

bwin

sia

Sisal

CO  
 GE  
 TECH  
 IZI  
 play

LOTTOMATICA

SNAI

gamenet

CASINO  
 PLANET

sportradar  
 Driven by facts!

gioco digitale

PokerStars.it

WINGA

SPONSOR

GAMING.it

play  
 900