

Utilizziamo i cookie per essere sicuri che tu possa avere la migliore esperienza sul nostro sito. Se continui ad utilizzare questo sito noi assumiamo che tu ne sia felice.

Ok

Newslet & Vlt

Scommesse

Amusement

Online

Lotterie

Casinò

Bingo

Poker

Ippica

PressGiochi MAGAZINE

Press Giochi.it
the new style of gaming information



05 luglio 2018
ore 19:17

HOME

POLITICA

CRONACA

DIRITTO

FISCO

ESTERO

MERCATO

Cerca su pressgiochi...

Cerca



ASSOCIAZIONI

EVENTI

Lottomatica presenta il Rapporto di Comunità 2017: su punta su innovazione, giovani e digitale

CGIL Lombardia: "C

Home > hot1 > Lottomatica presenta il Rapporto di Comunità 2017: su punta su innovazione, giovani e digitale

Lottomatica presenta il Rapporto di Comunità 2017: su punta su innovazione, giovani e digitale

E' stato presentato oggi a Roma il Rapporto di Comunità 2017 di Lottomatica "In Lottomatica la



promozione del gioco responsabile – ha dichiarato l'amministratore delegato Fabio Cairoli – iniziata diversi anni fa, non è nata come costola separata, anzi è integrata nel lavoro di coloro che si occupano di responsabilità sociale o CSR. Oggi, l'evoluzione generale della società e degli stakeholder porta a riflettere in maniera più ampia su questo concetto in una modalità che si permea in maniera sempre più importante nelle attività di un'azienda che si occupa prevalentemente di business". "Abbiamo iniziato a lavorare prevalentemente su tre pilastri – ha proseguito Cairoli -: innovazione, giovani e digitale. Pensiamo che investire sui giovani, sul digitale e stimolare su una cultura di innovazione dia un senso di responsabilità non solo finalizzato ai ritorni che dobbiamo garantire ai nostri azionisti, ma che abbia dei risvolti su ...

5 LUGLIO 2018 - 19:10

SHARE    

Stampa Articolo



E' stato presentato oggi a Roma il Rapporto di Comunità 2017 di Lottomatica

"In Lottomatica la promozione del gioco responsabile – ha dichiarato

l'amministratore delegato Fabio Cairoli – iniziata diversi anni fa, non è nata come costola separata, anzi è integrata nel lavoro di coloro che si occupano di responsabilità sociale o CSR. Oggi, l'evoluzione generale

della società e degli stakeholder porta a riflettere in maniera più ampia su questo concetto in una modalità che si permea in maniera sempre più importante nelle attività di un'azienda che si occupa prevalentemente di business".

"Abbiamo iniziato a lavorare prevalentemente su tre pilastri – ha proseguito Cairoli -: innovazione, giovani e digitale. Pensiamo che investire sui giovani, sul digitale e stimolare su una cultura di innovazione dia un senso di responsabilità non solo finalizzato ai ritorni che dobbiamo garantire ai nostri azionisti, ma che abbia dei risvolti su temi che sono imprescindibili per il nostro Paese.

La parte di maggiore continuità non è rappresentata solo dai nostri investimenti sulla cultura, sul patrimonio artistico e sulla società in senso più lato, così come la continuità sul gioco responsabile che si concretizza attraverso singole attività specifiche alle quali siamo affezionati e che crediamo possono dare un contributo importante. Al contrario della cultura del divieto queste attività possono dare un contributo importante nel far fronte ad un consumo veramente patologico".

"Oltre questo – ha continuato – abbiamo aggiunto il tema della sicurezza che si accumuna al mondo digitale, non solo riferito al gioco, ma in generale considerando l'importanza della Cybersecurity. Lo storytelling della nostra azienda si è sempre occupato del gioco, perché in quel settore siamo dei leader indiscussi, ma ci siamo accorti che dobbiamo focalizzarci anche riguardo i nostri investimenti dei sistemi di pagamento e sistemi di pagamento digitale che possono essere importanti strumenti di digitalizzazione per il Paese.

Oggi grazie ai nostri investimenti il mondo dei tabaccai si è fortemente digitalizzato e non solo si è evoluto a livello tecnico, ma ha anche imparato a dialogare con noi in maniera digitale e questo ha portato all'eliminazione di carta cosa che a livello di CSR (responsabilità sociale) ha un impatto importante".

"Siamo pronti – ha aggiunto – ad utilizzare la tecnologia Blockchain per la smaterializzazione degli scontrini del Lotto. Questo è solo un esempio, ma sull'innovazione abbiamo fatto tantissime cose".

Lottomatica è leader nel mercato nazionale di riferimento e determina importanti effetti economici e di responsabilità sociale sul territorio in cui opera. Grazie alle attività svolte lungo tutta la sua catena di valore ha creato un rilevante network di stakeholder che va dai fornitori fino al consumatore finale, passando per i punti vendita e per le comunità in cui



Newslot & Vlt

Scommesse

Online

Lotterie

Casinò

Bingo

Poker

Ippica

DALL'EUROPA

UK. Bacta discute con i parlamentari sul ritardo nell'applicazione delle misure contro le FOBTs



Le preoccupazioni relative all'impatto della Brexit sul settore manifatturiero, il ritardo nell'attuazione della quota massima del FOBT di £ 2 e la necessità di ...

svolge la propria attività.

Alcuni dei driver della creazione di valore di Lottomatica sono la continua ricerca dell'innovazione e la responsabilità. Attraverso essi la Società stabilisce delle relazioni affidabili con tutti i propri stakeholder. Questi valori hanno permesso a Lottomatica di raggiungere obiettivi importanti nell'ambito della tutela del cliente, della valorizzazione delle persone, delle ricadute economiche della propria attività, dell'impegno verso le comunità locali.

L'integrazione delle funzionalità digitali al fianco di quelle fisiche, inoltre, ha consentito all'azienda di facilitare quotidianamente il rapporto tra cittadini e Pubblica Amministrazione, offrendo l'opportunità di accedere a numerose tipologie di servizi attraverso la propria rete.

Tra le iniziative realizzate nel corso del 2017, di seguito si evidenziano le principali:

- **Valorizzazione delle persone**
- **Personale:** Al 31 dicembre 2017, presso Lottomatica erano impiegate 1.753 persone con un saldo positivo di 19 nuovi posti di lavoro rispetto all'anno precedente.
- **Formazione dipendenti:** La qualità del capitale umano rappresenta una risorsa strategica per Lottomatica. A questo scopo, la Società in Italia ha offerto 27.214 ore di formazione che hanno coinvolto l'84% dei dipendenti.
- **Valore D:** Lottomatica partecipa a Valore D, l'associazione che promuove lo sviluppo manageriale di talenti femminili attraverso iniziative di sviluppo e formazione.
- **Impatto economico**
- **Utile erariale:** L'utile erariale generato dalle attività di gioco gestite da Lottomatica è stato di 3,8 miliardi di euro su un totale di 10,3 miliardi, pari a circa il 37% del totale delle entrate generate dal gioco legale in Italia.
- **Fornitori:** i fornitori italiani sono stati oltre 2400 pari al 95% del totale dei fornitori, a dimostrazione della fiducia e del forte legame di Lottomatica con il territorio. A questi sono stati pagati oltre 420 milioni di euro per beni e servizi.
- **Punti vendita:** i punti vendita attivi sono 91.746. Questi rappresentano il punto d'incontro tradizionale tra i prodotti e i servizi di Lottomatica e il cliente. Ai punti vendita, inoltre, è stato dedicato un processo di formazione sia in ottica di un rafforzamento dell'identità corporate Lottomatica, sia in ottica di Gioco Responsabile.
- **Gioco Responsabile e tutela del cliente**
- **Prevenzione del gioco eccessivo:** a marzo 2017 è stata rinnovata la **certificazione internazionale** di conformità per tutti i portali di gioco rilasciata da "G4 - Global Gambling Guidance Group". Le certificazioni confermano il riconoscimento di un impegno per la tutela dei giocatori e la concezione del gioco come intrattenimento in un'ottica di sicurezza e legalità.
- **Prevenzione del gioco minorile:** nel 2017 è stata condotta con successo la sesta edizione della campagna "**Facciamo Girare la Voce**", progetto di prevenzione del gioco minorile ideato in collaborazione con **Moige (Movimento Italiano Genitori)** e FIT (Federazione Italiana Tabaccai). In questa edizione il tour informativo ha fatto

Malta. Mr Ferrugia a PressGiochi: "Nel Gaming Act, nuovi requisiti in materia di pubblicità responsabile e sponsorizzazioni"



"La MGA ha migliorato in modo significativo la propria strategia AML/CFT, ma i prossimi progetti che impegneranno

l'authority comprendono nuovi standard tecnici, l'introduzione di ...

Grecia. Potrebbe ripartire il progetto del casinò/resort "Hellinikon"



Il progetto del casinò Hellinikon è stato ritardato per anni, ma la sua costruzione potrebbe finalmente vedere la luce alla fine

del tunnel. ...

PressGiochi
619 "Mi piace"

Mi piace questa Pagina Condividi

Di' che ti piace prima di tutti i tuoi amici

ISCRIVITI ALLA NEWSLETTER

Nome *

Email *

Privacy

Accento al trattamento dei dati personali

Iscriviti

Hai un articolo da proporre?
Potresti pubblicarlo su PressGiochi

CONGRATULAZIONI!
Sei il visitatore numero 1.000.000!
Non è uno scherzo!
ONLINE: 5/07/2018 19:18:23
Sei stato selezionato adesso!

tappa nelle tabaccherie di 20 città italiane.

- **Supporto per i giocatori problematici:** L'helpline "Giocaresponsabile" è il primo servizio nazionale completamente gratuito e anonimo che offre, con il supporto di professionisti, sostegno e consulenza alle persone in difficoltà per motivi di gioco e ai loro familiari. Nel corso del 2017 si è conclusa l'attività di restyling sia tecnico che grafico del sito www.giocaresponsabile.it al fine di favorire le modalità di accesso anche attraverso il canale mobile e ottimizzare la navigazione di tutte le sezioni del sito.
- **Cybersecurity:** a novembre 2017 è stato siglato l'accordo tra Polizia di Stato e Lottomatica per la prevenzione ed il contrasto dei crimini informatici a danno dei sistemi e servizi informativi, in linea con gli obiettivi di espletamento delle attività affidate in concessione da parte dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli. La convenzione è finalizzata ad avviare una cooperazione strutturata per la condivisione di procedure efficaci di intervento volte a conoscere, contrastare ed analizzare i crimini informatici nel settore dei giochi e delle scommesse, nel quale la tecnologia e i servizi automatizzati costituiscono una risorsa fondamentale.

- **Il dialogo con le comunità**

- **Generazione Cultura:** Ideato e sostenuto da Il Gioco del Lotto in collaborazione con il MiBACT insieme ad ALES e la LUISS Business School, ha avuto come obiettivo quello di offrire a 100 giovani neolaureati di talento uno stage retribuito di sei mesi presso le più importanti istituzioni culturali italiani con l'intento di sviluppare nuove professionalità nel mondo della cultura.
- **Vincere da Grandi:** Progetto realizzato in collaborazione con il Coni e finalizzato ad offrire un'esperienza sportiva ed educativa ai giovani che vivono in ambiti territoriali difficili, attraverso la partecipazione gratuita alle attività in strutture condotte da personale tecnico altamente qualificato, la partecipazione ad eventi e l'incontro con grandi campioni sportivi.
- **Illuminazione del Mosè:** Il Gioco del Lotto, insieme alla Soprintendenza per il Colosseo e l'area centrale di Roma, ha contribuito al restauro e alla nuova illuminazione della tomba di Giulio II. Nel corso dei lavori di ripulitura, affidati alla responsabilità dell'architetto e restauratore Antonio Forcellino, è nato il progetto di ripristino della luce originaria dell'opera alla quale Michelangelo aveva assegnato un ruolo fondamentale.
- **Fondazione ANT:** Lottomatica sostiene la Fondazione ANT in Campania, dove, grazie al contributo dell'azienda è stato possibile **ampliare l'Ospedale Domiciliare Oncologico ANT di Napoli**, intervenendo in un territorio particolarmente toccato da patologie tumorali quale è l'area che si estende verso il comune di Caserta. Dalla sua attivazione ad oggi, l'equipe ha assistito gratuitamente quasi 5.000 pazienti.
- **Amref:** Il progetto intende contribuire al miglioramento della comprensione delle dinamiche globali legate al fenomeno delle migrazioni, promuovendo un'informazione corretta e offrendo strumenti concreti di azione sul territorio nazionale.
- **Dynamo Camp:** Il primo campo estivo di **Terapia Ricreativa**, unico in Italia, rivolto gratuitamente a ragazzi affetti da patologie gravi e croniche, in terapia o nel periodo di post-ospedalizzazione.



Cristina Doganini - PressGiochi