

Storia di un miracolo e del suo esatto contrario

Sul finire del 2010 Microgame, il più grande service provider italiano di gioco per soldi veri, firma un documento epocale con Ty Stewart, vice presidente di Caesars Interactive, e sale sull'Olimpo del gioco, perché Caesars vuol dire World Series of Poker (Wsop), in sintesi i Campionati mondiali di poker. L'annuncio, in diretta satellitare dall'America, interrompe il tradizionale party aziendale di fine anno in una famosa discoteca romana e il botto di una bottiglia di champagne, stappata oltre oceano, chiude metaforicamente un ciclo cominciato tanti anni prima, in una tranquilla cittadina del Sud che di tutto ha l'aspetto, almeno esteriormente, tranne che di una Silicon Valley italiana: Benevento. L'accordo con il colosso americano apre un capitolo nuovo per il gruppo che spazia, fin dove arriva lo sguardo, sopra una specie di Terra Promessa che ha i contorni dello Stato del Nevada: Microgame, dopo aver battuto tanti agguerriti candidati, firma un accordo di partnership e diventa l'unica porta di accesso italiana al più importante circuito pokeristico del mondo. Potrà fregiarsi del brand, gestire le iscrizioni e le trasferte dei giocatori italiani, organizzare tornei satellite e persino eventi in proprio tra le abbacinanti insegne di Las Vegas.

Sono attimi indimenticabili: dall'altra parte dell'Atlantico c'è Ty Stewart in persona, un uomo gigantesco dalla risata omerica che veste alla texana e sembra la personificazione dell'eroe buono dei film americani. Di qua, sul palcoscenico della discoteca, c'è Fabrizio D'Aloia, molto più minuto e introverso e incapace di nascondere, dietro l'aplomb anglosassone che fa parte del suo carisma, la commozione per un passo che lo consacra alla storia del gioco. In platea, il pubblico dei campioni di poker, degli ospiti illustri, dei concessionari di gioco, dei collaboratori e delle show girl, interrompe per un attimo le danze e ascolta incredulo l'annuncio, prima di esplodere nell'applauso liberatorio. Lo speaker della festa, a sua volta travolto dall'entusiasmo, definisce Fabrizio D'Aloia il Bill Gates del poker italiano.

Il quotidiano di Las Vegas, «Daily News», titolerà a tutta pagina *Italians are coming* e pubblicherà una lunga intervista in lingua inglese con Fabrizio D'Aloia, primo italiano a organizzare un torneo di poker live a Las Vegas presso il Caesar Palace, satellite per la qualificazione al *main event* delle mitiche Wsop.

Il paragone con Bill Gates è calzante, e soprattutto meritato, ed è scritto nelle cifre e forse nelle stelle: qualche mese prima i server di People's avevano servito, in un *sirego* da pochi spiccioli, la miliardesima mano di poker, strepitosa barriera anche psicologica raggiunta in meno di due anni. Dai dati ufficiali di «Agicos», l'affidabile Ansa del gioco, arriva nel contempo l'ennesima conferma che il network italiano domina il trenta per cento del gioco virtuale, una posizione di mercato che i principali concorrenti si limitano a contemplare da lontano.

Anche gli altri numeri sono da vertigine: 70mila giocatori al giorno di media, 3 milioni di euro di raccolta giornaliera di poker, un milione e duecentomila eventi generati in un mese, ovvero uno ogni secondo nei momenti di punta, oltre mille ticket staccati al minuto, 60 milioni di euro distribuiti in un mese sotto forma di vincite. Qualcuno si diletta in geometria e calcola che non basterebbero tutti i casinò d'Europa per contenere i tavoli virtuali aperti da Microgame contemporaneamente: Microgame è la prima casa da gioco in Italia ed è la quinta nel mondo, subito dopo i colossi anglo-americani del settore, con oltre 2 miliardi di euro di raccolta di gioco complessiva annuale.

È un successo che matura in breve tempo e che ha una singolare premonizione nella scritta che sormontava un'altalena sulla quale Fabrizio si dondolò, un giorno, quand'era ancora ragazzino: 'innovazione'. E la parola fu profetica. Sceso dall'altalena e imboccate le aule di una scuola, mostrò un talento precoce per lo studio e per l'informatica e, ancora prima di laurearsi, fondò con successo due imprese, una delle quali è ancora viva e vegeta mentre l'altra diventò in un batter d'occhio il principale network di accesso a Internet del Sud Italia.

Quando poi, verso l'anno 2000, il mondo del gioco e delle scommesse conobbe in Italia un'improvvisa libertà, Fabrizio comprese con velocità prodigiosa che non si apriva solo un nuovo mercato ma un'autentica terra promessa che esigeva, però, strumenti rivoluzionari, ed elaborò un nuovo verbo coniugato su Internet grazie al quale sbaragliò concorrenti in apparenza inattaccabili come Snai, Sisal o Lottomatica che non solo trattavano i giocatori come personali riserve di caccia ma avevano libero accesso ai santuari della politica per guardare a vista i loro privilegi e monopoli. Contro queste lobby Microgame ingaggiò battaglie epiche, che si allargarono ben presto a chi meglio le rappresentava sotto veste di neutralità istituzionale: AAMS, l'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato, arbitro e amministratore del gioco legale e delle sue regole. Regole, per altro, che non erano e non sono mai state chiare e che AAMS dovette scrivere e correggere più volte perché D'Aloia le faceva regolarmente smentire dal mercato o sospendere da qualche tribunale. Se lo sbarco alle Wsop sancisce il grande successo anche mediatico - la punta di diamante immediatamente visibile per l'affollata platea dei giocatori e dell'uomo della strada - le

grandi battaglie contro AAMS rappresentano un successo più sommerso ma ancora più eclatante, che raggiunse l'apice quando Microgame fece ritardare di quasi un anno l'ingresso del poker cash in Italia, regolato da AAMS in modo maliziosamente malandrino per arrecare a D'Aloia il massimo del danno. Azione maldestra, che tornò indietro ad AAMS come un boomerang.

In questa, e in tante altre occasioni, fu come assistere alla replica di Davide che sfida Golia e di tanti colpi di fionda che contribuirono anche a definire le leggi e le regole che ancora disciplinano il gioco legale italiano, un mondo perennemente teso e fibrillante ma vivo, nell'ormai asfittica società ed economia italiana. E anche in questo percorso incontriamo personaggi temibili e potenti, come Clemente Mastella e la sua famiglia, come il re delle slot Francesco Corallo, temuto boss catanese oggi in galera, come l'onnipotente Maurizio Ughi di Snai, come il cardinale di AAMS Francesco Rodano, come gli onorevoli Pasquale Viespoli e Manlio Contento o come il faccendiere, anche lui onorevole, Marco Mario Milanese e magari, tanto per non farsi mancare nulla, anche un po' di Massoneria e di magistrati in vena di protagonismo. Quasi nessuno, e quasi mai, fu dalla sua parte. Fabrizio D'Aloia combatté e vinse contro tutti e arrivò sulla cima.

Passano pochi anni e questo scenario da miracolo economico si capovolge nel suo esatto contrario. Microgame ha perso ogni primato e annaspa tra debiti bancari stratosferici, fatture insolute e contenziosi con i concessionari. Nel 2013 impiega più di un mese per raccogliere quanto, nel 2010, incassava in un fine settimana. Rotola in caduta libera e il peggio deve ancora arrivare. Tra il 2012 e l'anno successivo arrivano i primi drastici licenziamenti, cadono le prime teste eccellenti, si tagliano a casaccio le spese per tamponare alla meno peggio un bilancio colabrodo mentre si assiste alla fuga disordinata dei giocatori e dei concessionari. Spariscono i grandi tornei virtuali e il People's Poker Tour (PPT) riduce il numero di tappe mentre naufraga qualitativamente e quantitativamente a livello di un torneo da circolo di quartiere. Di Las Vegas e dell'America non parla più nessuno.

Quando arriverà il disastro, Fabrizio D'Aloia lo contemplerà da lontano, navigando verso nuove mete e nuovi orizzonti dopo essersi, con fatica e sacrificio anche economico, liberato dai laccioli del passato. Da tempo non è più presidente e amministratore delegato del gruppo da lui fondato e ha gettato alle ortiche ogni incarico, abbandonando per sempre un palazzo dove un clima da Basso Impero ha preso il posto del dinamismo alacre e creativo di un tempo. Ma l'amaro in bocca dura poco perché c'è molto altro da fare: guardare dentro a se stessi, in fondo, è un viaggio che riserva sempre sorprese emozionanti, specie se lo si affronta in compagnia delle persone che si amano, come i figli che crescono e hanno tanto da imparare, qualche volta persino

da insegnare. Come dice la Bibbia, c'è un tempo per seminare e un tempo per mietere. E un tempo, magari, per seminare di nuovo, in una nuova stagione, dopo qualche parentesi di spensierata follia, come un viaggio in barca a vela attorno al mondo, soprattutto se si tratta della regata più prestigiosa del mondo per equipaggi non professionisti: la Clipper Round The World.

Certo, la consapevolezza di aver fatto qualcosa di grandioso riempie d'orgoglio ma è motivo d'orgoglio anche svestire i panni dell'imprenditore e ripartire da qualche altra parte con lo slancio di un adolescente. Perché, in fondo, chi ha vissuto per l'innovazione deve, ogni tanto, innovare anche se stesso.

Sotto questo profilo meritano riconoscenza anche i protagonisti di un autentico prodigio all'incontrario: la distruzione di Microgame, senza la quale Fabrizio D'Aloia sarebbe rimasto prigioniero della sua stessa creatura. In quest'opera perversa non mancano la finanza parassita dei fondi americani né i tradimenti, i colpi bassi partiti dal cuore stesso dell'azienda, come non manca il cattivo maggiordomo che abbiamo conosciuto in tanti libri gialli e che smaschereremo cammin facendo. Quello che ci prepariamo a raccontare è un vero *company thriller* dai risvolti, talvolta, involontariamente comici, come le guardie armate messe all'ingresso della sede per impedire a D'Aloia di entrare nel suo vecchio ufficio quando il clima si fece surreale come nelle ultime ore del Titanic.

Ma nella storia di Fabrizio D'Aloia c'è molto di più. C'è la nascita e il decollo dell'industria informatica italiana e poi di Internet che, prima ancora dell'avvento del gioco online, si stava sviluppando, spesso a fatica, anche in Italia. Il merito è di pochi pionieri coraggiosi e profetici che avevano intuito gli enormi potenziali racchiusi in quei bit che avrebbero rivoluzionato il mondo e che alla maggioranza del Paese sembravano poco più che innocenti trastulli. Tra quei pochi arduosi c'era anche Fabrizio D'Aloia che, in anni ormai lontani, aveva messo a segno strepitose invenzioni, come il collegamento in rete a basso costo, le prime carte prepagate, i primi Internet point. E la convinzione di un 'Internet per tutti' sul quale fondare una rivoluzione digitale ma prima di tutto culturale.

La storia di Microgame coincide quindi con quella dell'informatica e della telematica italiana ed è la narrazione di un'epoca, oltre che di un miracolo economico/imprenditoriale e, in seguito, della sua negazione, di un transatlantico che pareva inaffondabile e di un iceberg che appare all'improvviso. In mezzo, uno splendido romanzo di vita reale fatto di uomini e donne, di imprenditori e manager, di finanziari e consulenti, di squali e parassiti, di nani e ballerine, di burattini e maramaldi dove, sullo sfondo, si muove la nuova realtà digitale fatta di computer, di Internet, d'informazioni. E poi la nascente industria del

gioco, la sua esplosione e i suoi protagonisti, una folla immensa quanto sfuggente che ogni anno si moltiplica e cerca nuove emozioni e facili guadagni.

E al centro c'è la storia, avventurosa e affascinante, autentico romanzo di vita, di Fabrizio D'Aloia, di un *self made man* all'italiana, cioè di un uomo venuto dal nulla, e dei suoi sogni.