

Normativa

HOME SCOMMESSE ▾ SUPERENALOTTO LOTTO E 10ELOTTO LOTTERIE E GRATTA E VINCI ALTRI GIOCHI ▾ GIOCHI ONLINE ▾ EVENTI NORMATIVA

CNR, durante il lockdown crollo del gioco fisico e minimo passaggio all'online



Solo il 3% dei giocatori può assumere dei comportamenti problematici

ABBONATI A **Rep:**

23 giugno 2020

La ricerca sfata il luogo comune che durante la fase acuta dell'epidemia il gioco sia aumentato

La chiusura delle sale giochi, scommesse e bingo durante il lockdown come ha inciso sui giocatori? E' la domanda alla quale ha cercato di rispondere l'Istituto di fisiologia clinica del CNR, sollecitato dall'Anci e da alcune regioni, attraverso un questionario online, GAPS #iorestoacasa.

"Abbiamo sviluppato uno strumento agile per investigare gli aspetti relativi al gioco su tutto il territorio nazionale", ha spiega **Sabrina Molinaro**, ricercatrice del CNR che ha guidato la ricerca. "A preoccupare sono soprattutto le possibili implicazioni derivanti dalla chiusura di agenzie di scommesse, sale gioco e bingo e dallo spegnimento delle slot machine: la chiusura del comparto fisico dei giochi, ormai terminata, ha reso necessario monitorare le variazioni dei comportamenti, per valutare se le limitazioni abbiano favorito la migrazione verso l'azzardo online o favorito trasgressioni alle regole di isolamento".

OGGI SU **Rep:**

"Salvini mi sfida a Benevento? Lo accoglierò a pernacchie"

La scienziata sarda quei segnali misteriosi dallo spazio captati in smart working

La lezione del Covid sui rapporti di lavoro: "Lo smart working non è solo tecnologia. Ci vuole umanesimo"

Attenzione! La guerra del 30%: l'App Store e il mondo dopo le app

Così il Vietnam ha vinto i contagi e anche la partita degli investimenti

la Repubblica

ILMIOLIBRO

Il questionario ha raggiunto 3.971 persone in 6 settimane, tra i mesi di aprile e maggio, quindi in pieno lockdown. Dalle prime risposte emerge che **il 3,6% dei rispondenti riferisce di aver giocato on-site** durante l'emergenza Coronavirus, principalmente presso i tabaccai, mentre il 3,7% riporta di aver giocato d'azzardo online.

Tra chi negli ultimi 12 mesi ha giocato presso luoghi fisici, oltre un quarto dei rispondenti, durante l'isolamento il 12% ha giocato on-site e il 10,3% lo ha fatto online.

A che gioco giochiamo

Lo studio ha raggiunto sicuramente una parte di popolazione sensibile al tema del gioco: il 13,3% delle persone che hanno giocato nell'ultimo anno e il 27,6% di chi ha giocato in periodo Covid-19, mostrano un profilo severo di problematicità, mentre sulla popolazione generale gli studi [Cnr-lfc](#) indicano una **quota di problematici intorno al 3%**.

Durante il lockdown, i comportamenti di gioco si sono modificati. Lo studio rileva una generale diminuzione del gioco fisico per il 35,4% e una interruzione totale per il 22,8%.

Il 26,6% riferisce di non aver cambiato abitudini e il 13,9% ha addirittura aumentato le **occasioni di gioco fisico**. Tra i giocatori che hanno giocato on-site nel periodo, la grande maggioranza riferisce di aver giocato al Gratta e Vinci (72,5%), seguono Superenalotto e Lotto.

Molti sono usciti di casa da una a tre volte al mese per giocare, circa il 40% lo ha fatto una o più volte a settimana e l'8,5% quotidianamente, anche più volte. Se la maggior parte dei giocatori on-site **ha speso non oltre i 10 euro** durante l'intero periodo, il 26% ha speso tra gli 11 e i 200 euro, il 2,6% tra i 200 e i 500 euro e il 3,9% si è spinto oltre i di spesa. Indipendentemente dai soldi spesi, il 55,3% dei giocatori on-site ammette la perdita.

Il gioco online

Il **33,8% dei giocatori online** ha invece riportato di aver aumentato le occasioni di gioco, il 28,8% di non aver modificato le proprie abitudini e l'11,3% di aver iniziato in questa modalità proprio durante l'isolamento. I giochi preferiti sono stati poker, slot online e scommesse sportive.

Maggiore la frequenza di gioco online: il 30,5% ha giocato una o più volte al giorno, altrettanti più volte a settimana, il 39% da una a quattro volte nel mese. Anche la spesa è maggiore: il 14,6% ha speso oltre 500 euro e l'11% tra i 200 e i 500 euro. Il 56,8% ammette di essere in perdita.

Target dei giocatori

Il **62,6% dei giocatori on-site è di genere maschile**, tra i 45 ed i 54 anni. Ancora maggiore la fetta di uomini che giocano online (il 78,6%), con una fascia di età però più giovane, tra i 25 ed i 34 anni.

“Sebbene queste siano le prime analisi, sembra evidente che gli habitué del gioco in luoghi fisici sono passati solo in minima parte al gioco online e che le due popolazioni di giocatori on-site e online restino ben distinte”, conclude Sabrina Molinaro.



TIRA FUORI LO SCRITTORE CHE È IN TE

UNA REDAZIONE AL SERVIZIO DI CHI AMA SCRIVERE

Metti le tue passioni in un libro: pubblicalo!

Promozioni | Servizi editoriali