



Il gioco con vincita è vietato ai minori di 18 anni e può causare dipendenza. Consulta probabilità di vincita su www.aams.gov.it

HOME POLITICA NEWSLOT / VLT SCOMMESSE ONLINE LOTTERIE MOBILE GAMING VIDEO ENGLISH

POKER PLAYER CASINO ESPORTS

LOG IN

CNR: 'COVID-19, GIOCO FISICO SCESO DEL 35,4 PERCENTO'

Giugno 23, 2020 Scritto da Redazione

Follow us



ESPORTSMAG
Il quotidiano degli eSports



Stampa



Email

Categoria principale:

Cronache



- Regione Abruzzo: 'Sì al Piano regionale sul Gap'



L'Istituto di fisiologia clinica del Cnr di Pisa rileva il cambiamento dei comportamenti di gioco nel periodo di lockdown.

Più gioco online, meno terrestre. E per qualcuno, l'occasione per smettere di giocare.

Questa la fotografia scattata dall'Istituto di fisiologia clinica del Consiglio nazionale delle ricerche (Cnr-Ifo) che, sollecitato dall'Associazione nazionale Comuni

Ultimi eventi

25 GIU "AGB Webinar: Managing Your Image During Crisis"

online! / Piattaforma Zoom

[Visualizza Calendario Completo](#)

italiani (Anci), da alcune Regioni e da altri soggetti istituzionali coinvolti nel monitoraggio e nella prevenzione dei rischi correlati al gioco d'azzardo ha sviluppato, sotto la guida di Sabrina Molinaro, uno strumento ad hoc per la rilevazione del fenomeno nel periodo del lockdown: il questionario online Gaps #iorestoacasa.

“Abbiamo sviluppato uno strumento agile per investigare gli aspetti relativi al gioco su tutto il territorio nazionale”, spiega Molinaro. “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”.

I RISULTATI DEL QUESTIONARIO - Dalle prime risposte al questionario online, che ha raggiunto 3.971 persone in 6 settimane tra aprile e maggio 2020, emerge che il 3,6 per cento dei rispondenti riferisce di aver giocato on-site durante l'emergenza coronavirus, principalmente presso i tabaccai, e il 3,7 per cento 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 per cento ha giocato on-site e il 10,3 per cento lo ha fatto online. I risultati del test indicano che lo studio ha raggiunto una popolazione particolarmente sensibile al tema: il 13,3 per cento dei giocatori nell'ultimo anno e il 27,6 per cento di chi ha giocato in periodo Covid-19, mostrano un profilo severo di problematicità, mentre sulla popolazione generale gli studi Cnr-Ifc indicano una quota di problematici intorno al 3 per cento.

LA MODIFICA DEI COMPORTAMENTI DI GIOCO - Ma come si sono modificati i comportamenti di gioco durante il lockdown? Come atteso, lo studio rileva una generale diminuzione del gioco fisico per il 35,4 per cento e una interruzione totale per il 22,8 per cento. Il 26,6 per cento riferisce di non aver cambiato abitudini e il 13,9 per cento 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 per cento), seguono Superenalotto e Lotto. La maggioranza è uscita di casa da una a tre volte al mese per giocare, circa il 40 per cento lo ha fatto una o più volte a settimana e l'8,5 per cento 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 per cento ha speso tra gli 11 e i 200 euro, il 2,6 per cento tra i 200 e i 500 euro e il 3,9 per cento si è spinto oltre i di spesa. Indipendentemente dai soldi spesi, il 55,3 per cento dei giocatori on-site ammette la perdita.

Per quanto riguarda il gioco online, il 33,8 per cento riporta di aver aumentato le occasioni di gioco, il 28,8 per cento di non aver modificato le proprie abitudini e l'11,3 per cento di aver iniziato in questa modalità proprio durante l'isolamento. Questi giocatori hanno preferito poker texano, slot machine virtuali e scommesse sportive online. Nei giocatori online la frequenza di gioco è maggiore: il 30,5 per cento ha giocato una o più volte al giorno, altrettanti più volte a settimana, il 39 per cento da una a quattro volte nel mese. La spesa online nel periodo in questione si rivela più consistente, con il 14,6 per cento che riferisce di aver speso oltre 500 euro e l'11 per cento tra i 200 e i 500 euro. Il 56,8 per cento ammette di essere in perdita.

Tra chi ha riportato di aver giocato on-site durante la fase 1 dell'emergenza, il 62,6 per cento è di genere maschile, la classe di età più rappresentata è quella dei 45-54enni e il 32,9 per cento ha visto cambiare la propria posizione lavorativa; tra i rispondenti che hanno riferito il gioco online il 78,6 per cento è maschio, la classe di età più rappresentata sono i 25-34enni e la percentuale di chi ha visto cambiare la propria posizione lavorativa sale al 52 per cento.

LE RIFLESSIONI DI MOLINARO - “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. La rilevazione proseguirà nella terza settimana di giugno, così da dare maggiore consistenza alle evidenze preliminari.