

- [Newslot & Vlt](#)
- [Scommesse](#)
- [Intrattenimento](#)
- [Online](#)
- [Lotterie](#)
- [Casinò](#)
- [Bingo](#)
- [Poker](#)
- [Ippica](#)
- [PressGiochi MAGAZINE](#)



SU QUESTO NUMERO NON POTETE GIOCARE.



PressGiochi.it  
the new style of gaming information



23 giugno 2020  
ore 12:40



- [HOME](#)
- [POLITICA](#)
- [CRONACA](#)
- [DIRITTO](#)
- [FISCO](#)
- [ESTERO](#)
- [MERCATO](#)

Cerca su pressgiochi...

Cerca

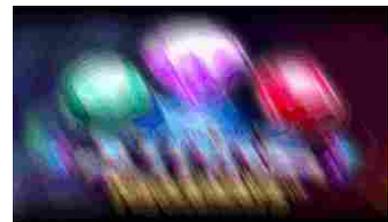


- [ASSOCIAZIONI](#)
- [EVENTI](#)

La Lazio vuole rispondere alla Juventus, ma a Bergamo la strada è in salita. Atalanta favorita a 2.20 su Sisal Matchpoint.

Home > Hot2 > CNR durante il lockdown solo una minima parte dei giocatori è passata all'online

## CNR: durante il lockdown solo una minima parte dei giocatori è passata all'online



23 GIUGNO 2020 - 12:35

Stampa Articolo

SHARE   

Lo studio GAPS#iorestoacasa condotto dall'Istituto di fisiologia clinica del [Cnr](#) di Pisa rileva il cambiamento dei comportamenti di gioco nel periodo di lockdown. È stata registrata una generale diminuzione del gioco fisico, con più del 35% dei giocatori che ha ridotto le puntate e quasi il 23% che ha smesso, mentre un intervistato su tre dichiara di aver

aumentato le giocate online. Tra gli habitués del gioco fisico il 12% ha continuato anche durante l'isolamento e circa il 10% ha puntato sul web.

Le stime epidemiologiche sul gioco d'azzardo in Italia indicano che gioca per soldi metà della popolazione adulta, mentre le quote di gioco problematico hanno visto un aumento negli ultimi anni nella popolazione 15-74 anni e in particolare tra i giovani adulti. Ma cosa è cambiato durante il lockdown, con la chiusura dei luoghi fisici di gioco e la sospensione di estrazioni e scommesse? L'Agenzia dei Monopoli evidenzia una forte contrazione della raccolta derivante dal comparto, come in tutti i periodi di crisi economica quali il 2008, d'altronde è lecito ipotizzare che la perdita di lavoro e di riferimenti spinga parte della cittadinanza a cercare fortuna proprio nell'azzardo.

L'Istituto di fisiologia clinica del [Consiglio nazionale delle ricerche \(Cnr-lfc\)](#), sollecitato dall'Associazione nazionale Comuni 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 in questo particolare periodo: 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”.

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% dei rispondenti riferisce di aver giocato on-site durante l'emergenza coronavirus, principalmente presso i tabaccai, e 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. I risultati del test indicano che lo studio ha raggiunto una popolazione particolarmente sensibile al tema: il 13,3% dei giocatori 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%. 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% 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. La maggioranza è uscita 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.

Per quanto riguarda il gioco online, il 33,8% riporta 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. 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% ha giocato una o più volte al giorno, altrettanti più volte a settimana, il 39% da una a quattro volte nel mese. La spesa online nel periodo in questione si rivela più consistente, con il 14,6% che riferisce di aver speso oltre 500 euro e l'11% tra i 200 e i 500 euro. Il 56,8% ammette di essere in perdita.

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

“Sebbene queste siano le prime analisi, sembra evidente che gli habitués 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. Il questionario sarà accessibile al link <https://epid-prod.ifc.cnr.it/gaps/index.php/667576>

PressGiochi



## ARTICOLI CORRELATI

23 GIUGNO 2020 - 11:40



**Giochi fermi a Bolzano:** Pucci (pres. As.tro) scrive al presidente della provincia autonoma

23 GIUGNO 2020 - 11:05



**Roma. Operazione 'Game over':** confiscati beni per 22 mln a clan con interessi nel settore del gioco d'azzardo

23 GIUGNO 2020 - 10:53



**Pragmatic Play lancia il portfolio di slot con il nuovo brand Caxino**



Articolo precedente

**La Lazio vuole rispondere alla Juventus, ma a Bergamo la strada è in salita. Atalanta favorita a 2.20 su Sisal**



Di' che ti piace prima di tutti i tuoi amici

## DALL'EUROPA

**Francia: prende il via ufficialmente il lavoro dell'ANJ, si inizia con la lotta alla ludopatia e alle frodi**



Oggi, lunedì 22 giugno, i membri dell'Autorité nationale des jeux si sono incontrati per la prima volta insieme al presidente Isabelle Falque-Pierrotin. Questa prima ...

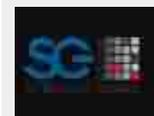
**Malta. Allentate le restrizioni sui viaggi, riparte l'industria degli eventi**



Con l'allentamento delle restrizioni dei viaggi e la riapertura degli aeroporti in tutta Europa, l'industria degli eventi è ottimista sul

fatto che i settori ...

**Stati Uniti. Scientific Games amplia la sua partnership con Betfred**



Scientific Games Corporation ha ampliato la sua partnership di scommesse sportive con Betfred per implementare le soluzioni digitali e al dettaglio nello stato del ...

## ISCRIVITI ALLA NEWSLETTER

Nome

Email\*

Acconto al trattamento dei dati personali. Informativa privacy