



Prima Pagina	Scommesse Sportive	Scommesse Ippiche	eSport	Poker	Poker on line	Casinò	Casinò on line	Giochi on line	Totocalcio e Totogol	G				
Lotterie	Lotto	SuperEnalotto	WinForLife	VLT	Newslot	Bingo	Diritto	Personaggi	Politica	Eventi	Estero	Quote	Dati	Esercenti e Gioca

Giochi durante il lockdown, ricerca CNR-IFC: "Crollo delle giocate nei luoghi fisici e passaggio in minima parte all'online. La maggior parte dei giocatori ha speso al massimo 10 euro per tentare la fortuna durante il lockdown"

23/06/2020

Come hanno tentato la fortuna gli italiani nel periodo di lockdown è stato al centro di una ricerca condotta dal Consiglio nazionale delle ricerche (Cnr-Ifc), ricerca voluta anche 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. La ricerca è stata condotta con un questionario online ed ha riguardato 3.971 persone in 6 settimane tra aprile e maggio 2020. "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'. Sebbene queste siano le prime analisi- spiega Sabrina Molinaro che ha guidato il progetto-, sembra evidente che gli appassionati 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". Ma come si sono modificati i comportamenti di gioco nello specifico 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% - spiega il Cnr-. Il 26,6% riferisce di non aver cambiato abitudini. Tra i giocatori che hanno giocato in luoghi 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. La maggior parte dei giocatori nei negozi di gioco ha speso non oltre i 10 euro durante l'intero periodo". C'è da puntualizzare che dal 22 marzo al 3 maggio il gioco del Lotto e del SuperEnalotto non erano attivi e che in tutto il periodo della ricerca i negozi che offrono gioco, ad eccezione dei tabaccai, erano chiusi. es/AGIMEG

La nota completa

Articoli recenti

Liga, Barcellona-Athletic Bilbao: 2-0 proposto a 6,25

Premier League, Leicester favorito sul Brighton: 1 Handicap a 2,75

ESPORTS ARENA: appuntamento alle 21:50 con la nuova puntata su Udinese Tv della trasmissione dedicata agli eSports

Malta, MGA: nel 2019 rilasciate 59 licenze per il gioco online, 44 le domande respinte. Rafforzata lotta al match-fixing e al riciclaggio di denaro

Gdf Prato: comparto giochi e scommesse, nel 2019 eseguiti 23 interventi, con l'identificazione di 66 soggetti

Gdf Sardegna, gioco illegale: nel 2019 eseguiti 248 controlli e riscontrate 96 violazioni

GLMS lancia nuovo hub operativo in Canada per monitoraggio e contrasto al match-fixing in Nordamerica

Gdf Umbria: nel 2019 effettuati oltre 210 controlli nel settore gioco e scommesse

Come hanno tentato la fortuna gli italiani durante il lockdown e come stanno giocando adesso. Rapporto tra politica e gioco. CNR e l'avvocato Leone ospiti della DIRETTA delle 16,00 su Agimeg

Gdf Forlì-Cesena, gioco illegale: nel 2019 effettuati 32 interventi e riscontrate 7 violazioni

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 \(Cnr-Irc\)](#), 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-Irc](#) 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>

[Dati Italia](#) [Giochi On line](#) [Primo Piano](#)

 Mi piace 7

Articolo precedente

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

Prossimo articolo

Scommesse calcio, oggi scende in campo il Napoli con i favori del pronostico. Quattro gli incontri di Serie A

ARTICOLI CORRELATI **ALTRO DALL'AUTORE**

Gdf Umbria: nel 2019 effettuati oltre 210 controlli nel settore gioco e scommesse

Come hanno tentato la fortuna gli italiani durante il lockdown e come stanno giocando adesso. Rapporto tra politica e gioco. [CNR](#) e l'avvocato Leone...

Gdf Sicilia: nel 2019 sequestrati 238 punti clandestini di raccolta scommesse e 112 tra apparecchi e postazioni destinati al gioco illegale



LASCIA UN COMMENTO

Commento