



Newsletter "ALL IN – In gioco per la legalità"



ALL IN – In gioco per la legalità è un progetto educativo, informativo e di ricerca per il contrasto al gioco d'azzardo patologico e ai fenomeni di sovraindebitamento e usura correlati.

IL GIOCO D'AZZARDO



Il tempo di vita dedicato all'azzardo

I numeri del gioco d'azzardo si rincorrono e aumentano in modo vertiginoso. Il gioco macina denaro e consuma tempo. Il totale di giocate è stato pari a 136 miliardi di euro nell'anno 2022 mentre nel 2023 c'è un balzo in avanti che spinge la spesa a ben 150 miliardi nel 2023.

Si legge in [una recente inchiesta su l'Avvenire](#): "Dall'analisi dei dati "certificati" per il 2022, la prima cosa che colpisce è il balzo portentoso avvenuto nel cosiddetto azzardo fisico, cioè distribuito in locali nelle città, che sembrava dovesse essere sostituito dal gambling da postazione remota, con smartphone, tablet o computer: più 48,5 per cento sull'anno 2020. Le due forme di accesso all'azzardo, dopo la pandemia, non sono in concorrenza tra loro, ma realizzano una sinergia rendendo duplice o duale la dipendenza da gioco d'azzardo. Si scommette, insomma, per molte ore nelle sale sul territorio e poi si prosegue tranquillamente a casa durante la notte attraverso il web. Un effetto cumulativo ben registrato dai dati ufficiali".

Il gioco d'azzardo nei locali e l'azzardo online non si escludono, insomma, ma si potenziano a vicenda. Diventano complementari e sono tenuti insieme dalla dipendenza patologica dei giocatori.

Un altro dato che emerge dall'inchiesta realizzata da Avvenire riguarda il tempo di vita che viene assorbito dal gioco e dai canali sui quali si gioca, dalla sala slot al gioco online in casa. Nel 2023, scrive ancora l'Avvenire, "il tempo equivalente a giornate che gli italiani versano all'azzardo è stato pari a un terzo di quello trascorso nelle vacanze estive con i loro cari".



Foto Pixabay



Il profilo del giocatore: cerca distrazione (e la “grande vincita”)

Secondo il recente [Rapporto sul Mercato del gioco in Italia condotto da Ipsos in collaborazione con Luiss Business School](#), la spesa complessiva per il gioco ha superato i livelli pre-pandemici. Infatti, nel 2022, l'industria del gioco si caratterizza per un'occupazione diffusa su tutto il territorio nazionale e un fatturato complessivo di 9,1 miliardi di euro.

Il profilo del giocatore che emerge da questo studio è quello di una persona più incline alla ricerca dell'intrattenimento rispetto a quella del vantaggio economico. È pur vero che oltre un giocatore su quattro sovrastima la probabilità di vincere al gioco e oltre un terzo è in cerca della “grande vincita”.

“Nel 2023 – informa Ipsos – si conferma che la scelta della popolazione di giocare è sempre meno dettata dalla volontà di cambiare economicamente la propria vita e, invece, sempre più dalla ricerca di intrattenimento e divertimento. Il report mostra che la grande maggioranza dei giocatori agisce in modo pienamente consapevole, animato principalmente da spirito ricreativo e in cerca di distrazioni (43%), attratto dall'incertezza dell'esito e dalla possibilità di una grande vincita (35%) e che sovrastima la probabilità di vincita (22%)”. Secondo questo studio, solo una piccola percentuale di giocatori, pari al 4%, considera il gioco come un modo rapido per fare soldi o ritiene che, continuando a giocare, sia eventualmente possibile recuperare le perdite subite.

www.progetto-all-in.it/

Progetto realizzato con il finanziamento concesso dal Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali – Avviso n.2/2020 PER IL FINANZIAMENTO DI INIZIATIVE E PROGETTI DI RILEVANZA NAZIONALE AI SENSI

*DELL'ARTICOLO 72 DEL D.LGS LEGISLATIVO 3 LUGLIO 2017, N. 117. – ANNO 2021 – Scorrimento graduatoria
Decreto direttoriale n. 266 del 24 giugno 2021*