

ISTAT: CIRCA 560 MILA PERSONE HANNO SCOMMESSO CON FREQUENZA SETTIMANALE DURANTE LOCKDOWN

3 Luglio 2020



ROMA - È stato presentato questa mattina a Roma, a Palazzo Montecitorio, il "Rapporto Annuale 2020 - La situazione del Paese" dell'Istat. Nella sezione dedicata alla "società italiana sotto il lockdown", c'è un paragrafo riguardante anche l'utilizzo dei videogiochi e giochi online. "Quasi metà della popolazione di 18 anni e più ha fatto giochi di società o di altro tipo, con un coinvolgimento soprattutto dei giovani. La quota di chi ha usato videogiochi, è pari al 37,5 per cento tra i giovani fino a 34 anni e appena il 3,9 per cento tra la popolazione ultra 64enne. Analoghe differenze si registrano per i giochi di società e i giochi via Internet con gli amici.

Per quanto riguarda il gioco online, il 3,8%, la maggior parte con una frequenza meno che settimanale, ha fatto ricorso alle scommesse su Internet ed è ampio il numero di individui (circa 560 mila) che ha scommesso con una frequenza almeno settimanale.

Il secondo gruppo dei "molto attivi" durante il lockdown (12,5 per cento della popolazione) è composto prevalentemente da maschi (77,3 per cento), in più della metà dei casi giovani tra 18 e 34 anni, che hanno trascorso il loro tempo intrattenendosi con giochi di vario tipo: videogiochi (70 per cento), giochi via Internet con gli amici (59,1 per cento), giochi con le carte (38 per cento) e giochi di società (29,3 per cento). Connessi alla Rete (86,1 per cento) per svolgere diverse attività tra cui anche la lettura di libri, quotidiani o altro (65,1 per cento contro il 42,2 per cento del totale), molti degli appartenenti al gruppo hanno utilizzato il pc per attività quali la web art o la computer grafica (34,9 per cento contro 13,8 per cento della media). Più di un terzo ha comunicato telefonicamente con gli amici e quasi la metà riferisce di averli sentiti al telefono maggiormente rispetto al periodo pre-lockdown. Tra le altre attività svolte, si sono dilettrati con la musica sia suonando uno strumento musicale sia cantando anche più volte a settimana. Rispetto al periodo precedente riferiscono, tuttavia, di avere mangiato di più (27,9 per cento del gruppo contro il 21,2 per cento della media della popolazione) e anche cibi meno salutari; inoltre, più di un terzo ha fatto meno attività sportiva. Malgrado le tante attività a cui si sono dedicati, un quarto degli appartenenti al gruppo definisce monotona o noiosa la giornata durante questo periodo.

Tra le altre attività svolte vi sono anche attività ludiche come l'uso di videogiochi (61,1 per cento), giochi via Internet con gli amici (50,3 per cento) e giochi con le carte (59,3 per cento). Un altro aspetto che caratterizza questo gruppo è che durante il periodo di chiusura si è aperto all'esterno svolgendo attività di volontariato (29,9 per cento)".