



Ricerca quantitativa sul Calcolatore di Rischio BETNERO

Studio pilota sull'evoluzione di consapevolezza,
processi decisionali e intenzioni comportamentali
a seguito dell'esperienza con il Calcolatore

Settembre 2026

Indice presentazione



IL PROGETTO

Betnero è una realtà che opera nell'ambito del gioco responsabile, con l'obiettivo di favorire una maggiore consapevolezza dei comportamenti di gioco e prevenire l'evoluzione verso modalità problematiche.

Betnero ha sviluppato un Calcolatore di Rischio, uno strumento pensato per permettere al giocatore di simulare il proprio comportamento di gioco e ricevere un'indicazione immediata e comprensibile del livello di rischio associato.

OBIETTIVI
DELLA RICERCA

IL QUESTIONARIO
UTILIZZATO

PROFILO DEGLI
INTERVISTATI

INTERESSE
VERSO IL
CALCOLATORE

REAZIONI ALLA
SIMULAZIONE

CONCLUSIONI E
RACCOMANDAZIONI

OBIETTIVI DELLA RICERCA

OBIETTIVI DELLA RICERCA

1

1.COMPRENDERE IL GIOCATORE E IL SUO RAPPORTO CON IL RISCHIO

Analizzare comportamenti, percezione del rischio e capacità di autoregolazione, identificando differenti profili di giocatore A, B e C e distinguendoli dai soggetti con indicatori di comportamento di gioco potenzialmente problematico.

Domanda chiave: *Chi sono i giocatori e quanto è solido il loro controllo sul gioco?*

COMPRENDERE E

giocatori, rischio e autoregolazione

2

1.VALUTARE L'EFFICACIA DEL CALCOLATORE DI RISCHIO

Verificare comprensione, credibilità, interesse e utilità percepita di BETNERO e soprattutto capire se la simulazione è in grado di aumentare la consapevolezza del rischio e stimolare una maggiore riflessione prima di giocare.

Domanda chiave: *BETNERO riesce a trasformare un rischio astratto in un'informazione concreta e utilizzabile?*

TESTARE

reazione ed effetto del Calcolatore

3

1.IDENTIFICARE IL TARGET E IL RUOLO PREVENTIVO DI BETNERO

Individuare per quali profili e in quale momento del percorso di gioco il Calcolatore può produrre il maggiore valore, definendone il corretto posizionamento preventivo, i driver di utilizzo e i limiti di intervento.

Domanda chiave: *Per chi può realmente fare la differenza e in che momento del gioco?*

POSIZIONARE

Target, funzione preventiva e momento d'intervento

IL QUESTIONARIO UTILIZZATO

LE 7 AREE INDAGATE ATTRAVERSO IL QUESTIONARIO

Area	Su cosa si focalizzano le domande	Obiettivo
1. Profilazione del giocatore	Età, genere, area geografica, gioco prevalente e frequenza negli ultimi 6 mesi	Descrivere e segmentare il campione, non solo dal punto di vista socio-demografico ma anche rispetto alle abitudini di gioco.
2. Screening del gioco problematico	Perdita di controllo, chasing delle perdite, difficoltà a fermarsi, interferenza con vita quotidiana, uso improprio del denaro ecc.	Identificare ed escludere i profili con probabile gioco problematico, concentrando il test del tool sui giocatori non patologici.
3. Profilazione del rischio / vulnerabilità	Riflessione prima di giocare, definizione del budget, superamento del budget, conoscenza del rischio economico, probabilità percepita di perdita	Costruire una mappa della vulnerabilità al rischio, classificando i giocatori nei Profili A, B e C, e disporre di una baseline comportamentale prima dell'esposizione al tool.
4. Interesse e rilevanza del Concept e del Tool (visione della descrizione del tool)	Interesse iniziale verso l'idea del Calcolatore e relative motivazioni; successivamente interesse dopo aver visto una simulazione personalizzata	Verificare l'appeal del concept e capire se vedere concretamente il funzionamento del Calcolatore aumenta, riduce o conferma l'interesse.

LE 7 AREE INDAGATE ATTRAVERSO IL QUESTIONARIO

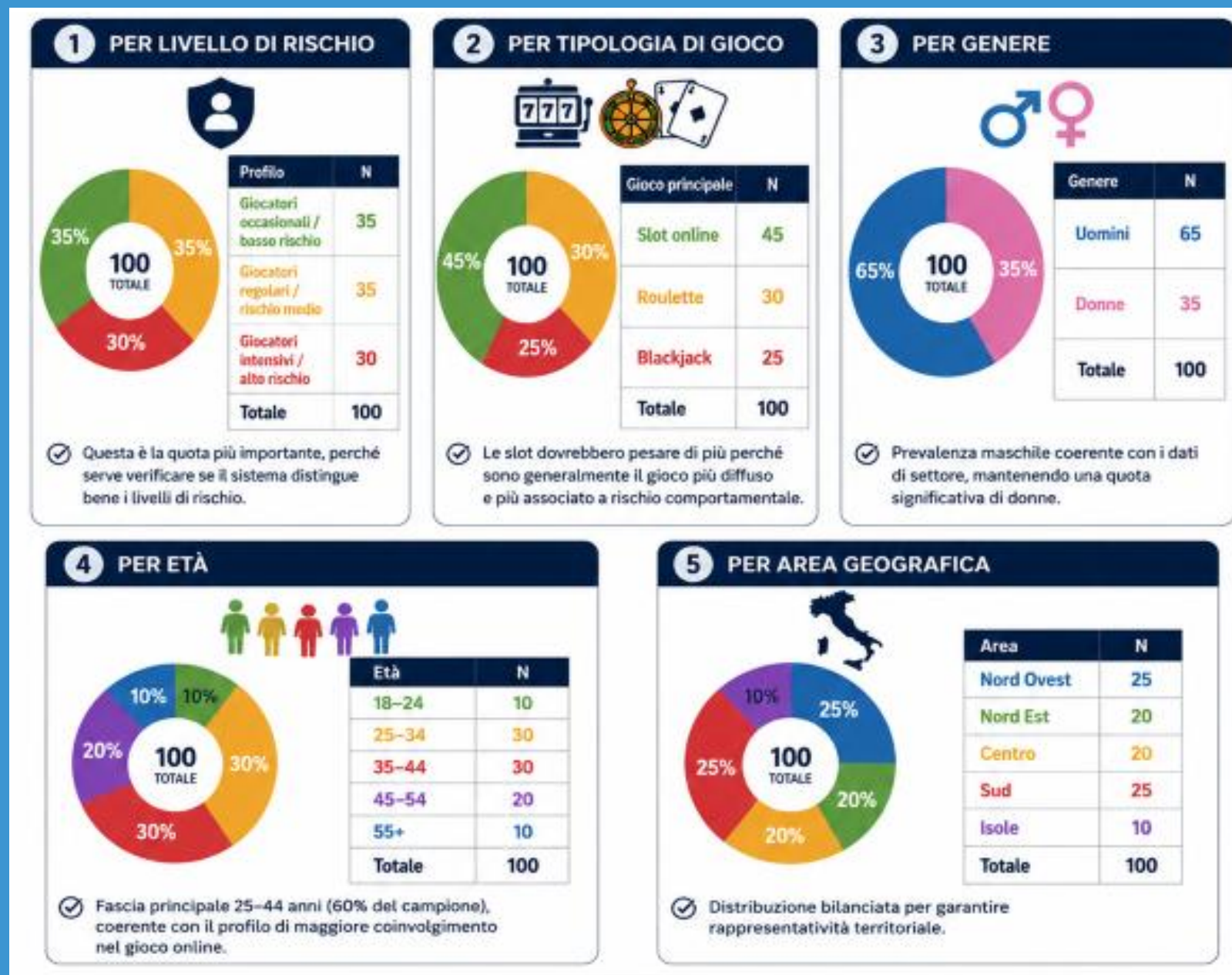
Area	Su cosa si focalizzano le domande	Obiettivo
5. Credibilità, comprensione e fiducia (esposizione allo screenshot con simulazione più simile alla situazione reale dell'intervistato)	Coerenza con il proprio modo di giocare, sorpresa, rilevanza personale, realismo, facilità di comprensione, fiducia nel risultato	Capire se il Calcolatore viene percepito come credibile, realistico, comprensibile, personalmente rilevante e affidabile, quindi utilizzabile nella realtà.
6. Potenziale deterrente e cambiamento comportamentale	Ripetizione post-esposizione delle dimensioni iniziali + intenzione di giocare meno, spendere meno, controllare il budget, fermarsi prima, evitare sessioni	Verificare se il Calcolatore può modificare le intenzioni future di gioco, confrontando il comportamento dichiarato prima vs dopo l'esposizione.
7. Valore complessivo e advocacy	Utilità percepita per il gioco responsabile, influenza sulle decisioni future e propensione a raccomandare il tool (NPS + motivazioni)	Valutare il valore finale attribuito allo strumento, la sua capacità di supportare il gioco responsabile e il potenziale di raccomandazione ad altri giocatori

IL CAMPIONE INTERVISTATO

IL CAMPIONE INTERVISTATO

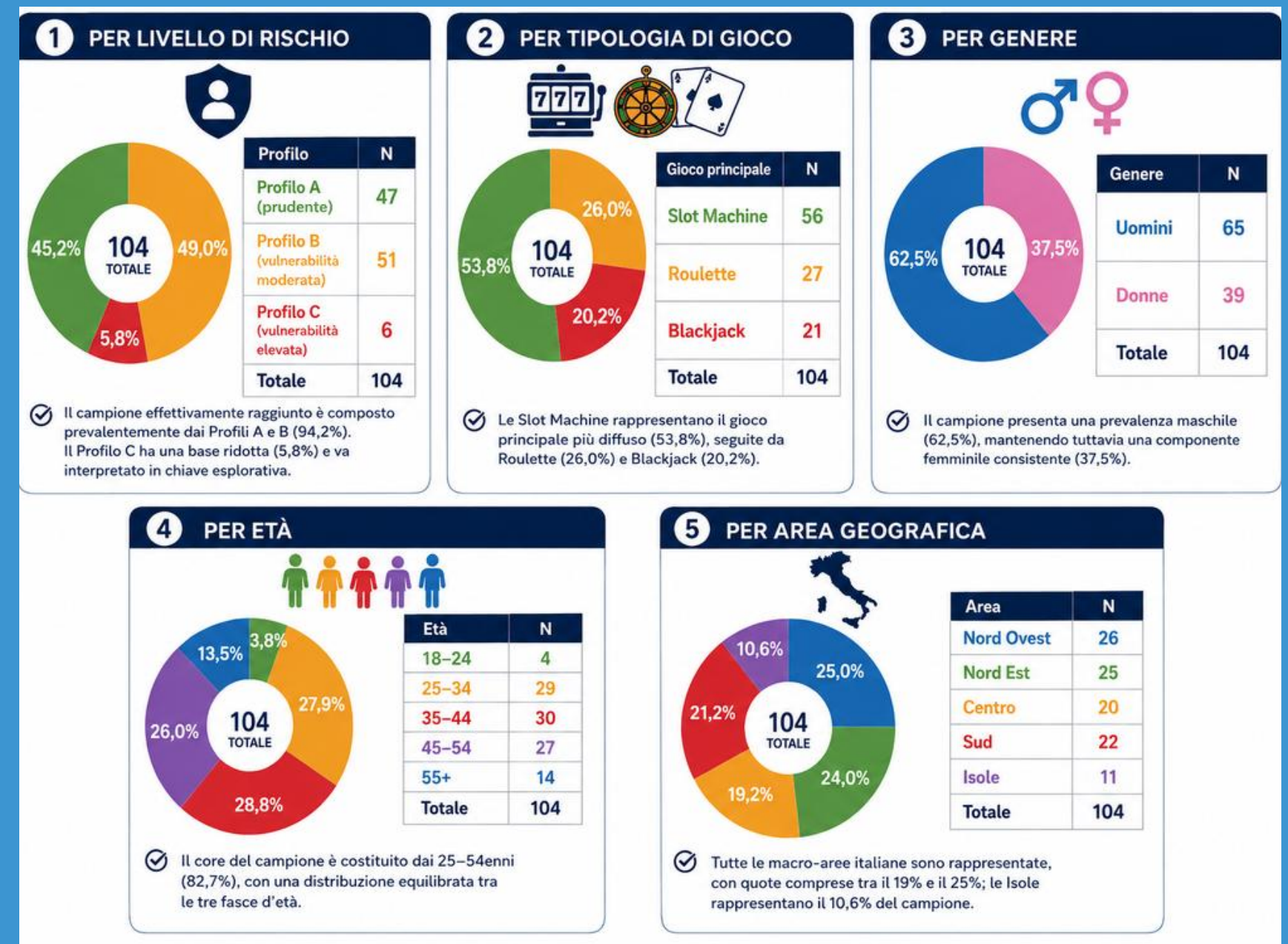
CAMPIONE PROPOSTO

100 persone, tutte 18 +, che hanno giocato almeno una volta negli ultimi 6 mesi a slot, roulette o blackjack



CAMPIONE RAGGIUNTO

104 persone, tutte 18 +, che hanno giocato almeno una volta negli ultimi 6 mesi a slot, roulette o blackjack



IL CAMPIONE INTERVISTATO

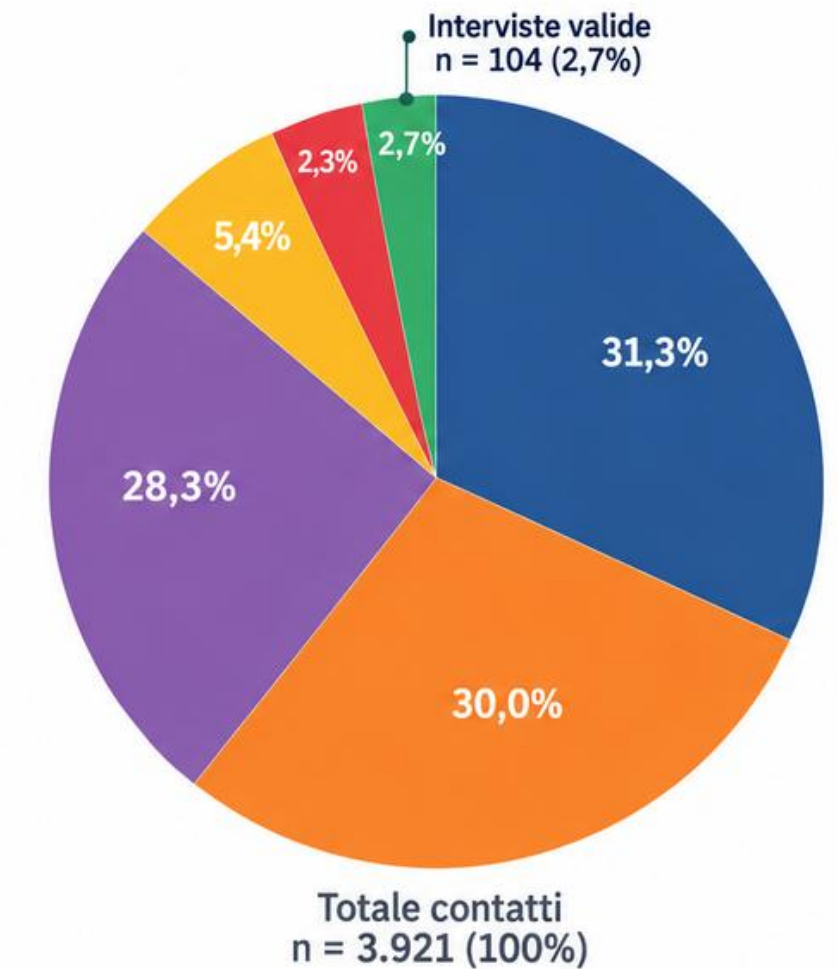
Il reclutamento ha richiesto un notevole sforzo di screening.

Complessivamente, **3.921 rispondenti sono entrati nel processo di reclutamento per arrivare ai 104 questionari validi e completi**, con un tasso di conversione complessivo del 2,7%, equivalente a circa **38 contatti per ottenere un'intervista valida**.

L'elevato numero di persone escluse durante lo screening è dovuto principalmente alla **specificità del target** e ai **criteri previsti dal disegno della ricerca**.

La maggior parte degli screen-out era infatti costituita da:

- persone che non giocavano online (n=1.229)
- rispondenti esclusi perché erano già state raggiunte le quote previste per il relativo tipo di gioco (n=1.177)
- soggetti che presentavano indicatori di comportamento di gioco potenzialmente problematico (n=90)
- rispondenti appartenenti a profili di rischio per i quali le quote erano già state completate (n=212)
- eliminati per altri motivi, tipo interruzione della compilazione, criteri di eleggibilità, ecc. (n=1.109).



Motivi di esclusione

1.229	(31,3%)	Non giocatori online
1.177	(30,0%)	Quota per tipologia di gioco già raggiunta
1.109	(28,3%)	Altri motivi (interruzione della compilazione, criteri di eleggibilità, ecc.)
212	(5,4%)	Quota del profilo di rischio già raggiunta
90	(2,3%)	Indicatori di gioco potenzialmente problematico
104	(2,7%)	Interviste valide e complete

IL CAMPIONE INTERVISTATO

Trattandosi di una ricerca pilota, il reclutamento è stato gestito attraverso **criteri e quote controllate, con l'obiettivo di costruire un campione sufficientemente diversificato rispetto alle principali variabili rilevanti per la valutazione del Calcolatore di Rischio.**

Il controllo del reperimento ha consentito di evitare una sovrarappresentazione dei profili o delle tipologie di gioco più facilmente disponibili e di **garantire la presenza dei diversi segmenti necessari per esplorare la risposta allo strumento.**

I 104 casi finali non devono pertanto essere considerati rappresentativi, in senso statistico, dell'intera popolazione italiana dei giocatori online, ma **costituiscono un campione pilota strutturato e funzionale alla verifica delle performance, della comprensione e del potenziale preventivo del Calcolatore nei diversi profili di giocatore.**

L'elevato numero di screen-out e overquota è anche un indicatore della selettività metodologica adottata: il campione finale è stato deliberatamente costruito, e non semplicemente raccolto.

Il progetto pilota consente di osservare che i **Profili A, B e C reagiscono diversamente allo stesso strumento, e quindi di formulare ipotesi solide sul posizionamento preventivo di BETNERO.**

Non consente invece di dire che le proporzioni osservate di A, B e C rappresentino la loro reale diffusione nella popolazione italiana.

IL CAMPIONE INTERVISTATO

Il rischio di un reclutamento completamente naturale sarebbe stato quello di ottenere un campione fortemente sbilanciato verso i profili o i giochi più facilmente reperibili.

In quel caso, eventuali differenze nella valutazione del Calcolatore avrebbero potuto dipendere dalla composizione casuale del campione anziché dal diverso rapporto dei giocatori con rischio e gioco.

Il **controllo delle quote** ha permesso invece di garantire la presenza delle variabili strategicamente rilevanti per il test, in particolare:

- **differenti tipologie di gioco;**
- **diversi livelli di rischio A/B/C;**
- **una sufficiente articolazione per età, genere e area geografica;**
- **esclusione dei soggetti con indicatori di comportamento già potenzialmente problematico, non appartenenti al target preventivo primario dello strumento.**

In questo senso, gli overquota non rappresentano un problema del reclutamento, ma la conseguenza del controllo metodologico necessario a evitare che alcune categorie dominassero il campione.

PROFILO DEGLI INTERVISTATI

PROFILO DEGLI INTERVISTATI



PROFILO A

Controllo consolidato

Pianifica, definisce il budget, tende a rispettarlo e mostra buona consapevolezza del rischio. Possono esserci tentazioni occasionali, ma senza evidenti conseguenze sul controllo (n=47)

“So gestire il mio gioco.”

PROFILO B

Controllo vulnerabile

Il controllo è ancora presente, ma diventa più sensibile alla situazione. Aumentano soprattutto chasing, gioco oltre il previsto e possibilità di modificare i limiti durante la sessione (n=51)

“Ho delle regole, ma durante il gioco possono cambiare.”

PROFILO C

Controllo fragile

Minore pianificazione e consapevolezza del rischio, controllo più fragile e maggiore presenza di segnali di vulnerabilità; tende inoltre a riconoscersi meno nel rischio rappresentato (n=6).

“Faccio fatica ad anticipare e gestire il rischio.”

PROBLEMATICI

Controllo compromesso

indicatori multipli e frequenti: loss chasing, difficoltà a fermarsi, occultamento, coinvolgimento emotivo, interferenze nella vita quotidiana e uso di denaro destinato ad altro (n=90)

“Fermarmi e rispettare i miei limiti è sempre più difficile.”

PROFILO DEGLI INTERVISTATI

i Profili di giocatori e prevalenze demografiche: età, genere e residenza prevalente per ciascun profilo



PROFILO DEGLI INTERVISTATI

I Profili di giocatori e prevalenze demografiche: età, genere e residenza prevalente per ciascun profilo



Le differenze demografiche tra i quattro profili possono essere sintetizzate così:

- **Profilo A - controllo consolidato:** tende a essere più maschile e più maturo. È relativamente più presente tra i 55+ e nelle Isole, Nord Ovest e Nord Est. Rappresenta quindi il profilo demograficamente più associato a una maggiore stabilità del controllo.
- **Profilo B - controllo vulnerabile:** emerge soprattutto tra i 35–44enni ed è più femminile rispetto al Profilo A. Territorialmente presenta una forte concentrazione nel Centro, dove rappresenta il 65% dei rispondenti. È il profilo demograficamente più centrale nel campione.
- **Profilo C - controllo fragile:** mostra anch'esso una maggiore presenza nelle fasce centrali di età e una lieve maggiore incidenza tra le donne. Il dato territoriale più evidente è il Sud, dove si concentrano 4 dei 6 casi C. Trattandosi però di soli 6 rispondenti, queste caratteristiche sono esclusivamente esplorative.
- **Giocatori con indicatori problematici:** sono caratterizzati soprattutto dall'età 35–44 anni; diversamente da B e C, non emerge una netta differenza di genere (52% uomini, 48% donne). La maggiore presenza territoriale è nel Sud, seguito da Centro e Nord Ovest.

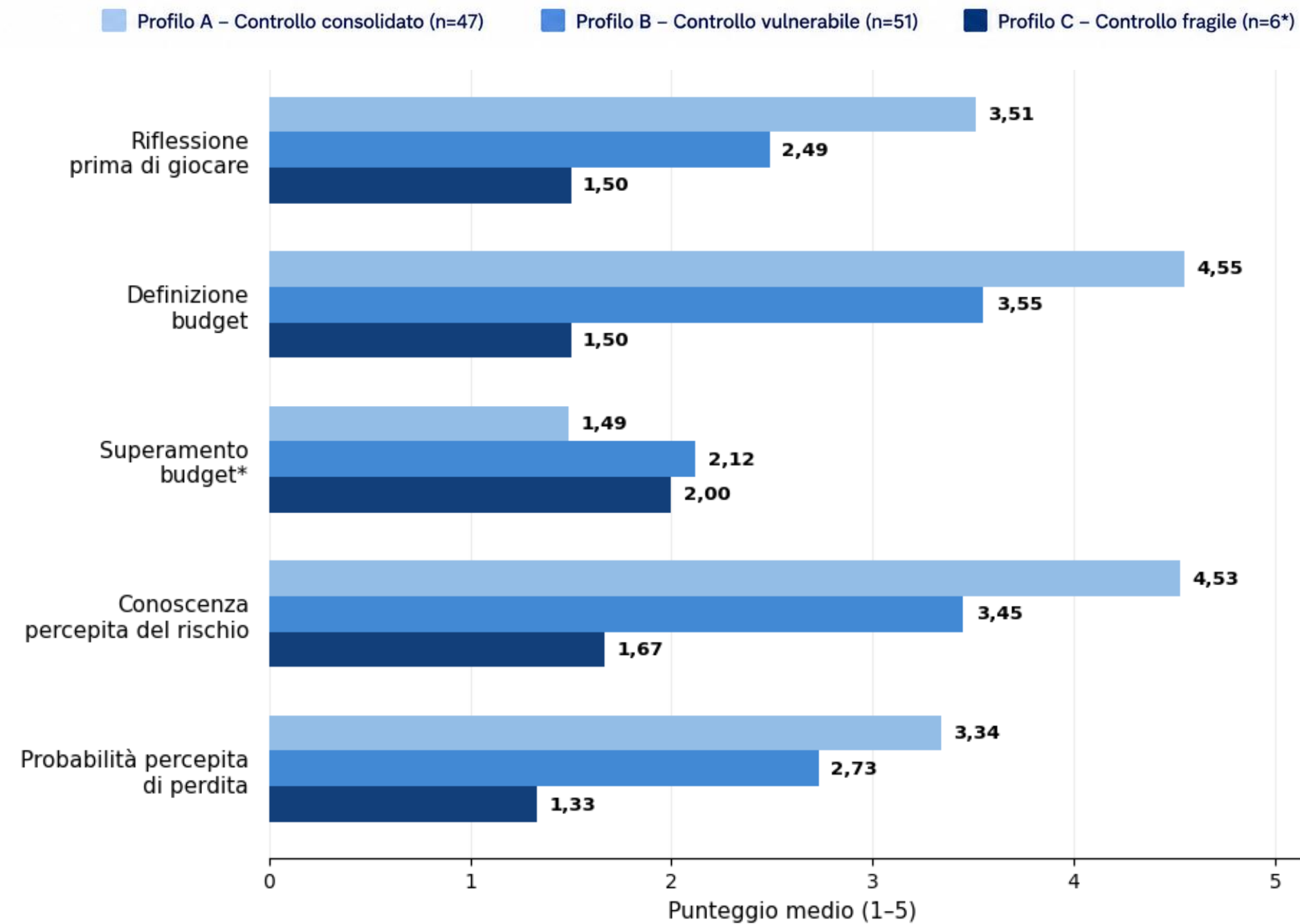
Passando da A ai profili più vulnerabili, il campione tende a spostarsi da una componente più maschile e matura verso le fasce centrali di età e una maggiore presenza femminile; nei problematici, invece, il dato più distintivo è l'età 35–44 anni, mentre il genere torna ad essere quasi equilibrato.

E sul territorio: A è maggiormente presente nel Nord/Isole, B si concentra soprattutto nel Centro, mentre C e i problematici mostrano una maggiore presenza nel Sud.

PROFILO DEGLI INTERVISTATI

Comportamento abituale di gioco nei tre profili: i 5 indicatori

Betnero



A mostra maggiore riflessione, pianificazione e consapevolezza del rischio;
B si colloca in una posizione intermedia;
C presenta livelli nettamente più bassi su quasi tutte le dimensioni.

PROFILO DEGLI INTERVISTATI

Possibili spiegazioni psicologiche



I cinque indicatori utilizzati nello studio BETNERO sono stati definiti per esplorare dimensioni di autoregolazione, pianificazione e consapevolezza del rischio coerenti con i costrutti descritti nella letteratura sul **responsible gambling** e, in particolare, con l'approccio della Positive Play Scale (Wood et al., 2017).

I cinque indicatori delineano tre livelli distinti di autoregolazione da parte dei tre profili:

- A mostra maggiore riflessione, pianificazione e consapevolezza del rischio;
- B mantiene capacità di controllo, ma con segnali di maggiore vulnerabilità;
- C evidenzia minore pianificazione e consapevolezza e un controllo più fragile.

Queste dimensioni costituiscono la **baseline** per valutare l'evoluzione dopo l'esperienza con BETNERO.

Da notare che l'indicatore 'superamento del budget', che è l'unico con direzione inversa, indica che un punteggio più alto è sinonimo di minore controllo (2,12 di B rispetto all'1,49 di A non indica un risultato migliore, ma difficoltà a controllare la gestione del budget).

PROFILO DEGLI INTERVISTATI

Possibili spiegazioni psicologiche



Profilo A - controllo consolidato

La maggiore presenza nelle fasce mature può essere compatibile con una **maggiore autoregolazione e stabilizzazione delle strategie decisionali: pianificazione, definizione preventiva del budget e capacità di attenersi a regole già consolidate**. Nel campione, infatti, il Profilo A presenta proprio livelli più elevati di pianificazione e controllo.

Profilo B - controllo vulnerabile

Più caratterizzato dai 35–44 anni e relativamente più femminile; forte presenza nel Centro.

È psicologicamente il profilo più interessante. Queste persone **possiedono regole e intenzioni di autocontrollo, ma tali regole diventano più negoziabili durante il gioco. Il problema non sembra quindi essere l'assenza di controllo, quanto la sua vulnerabilità situazionale**.

La fascia 35-44 può essere interessante anche in termini di life stage: è generalmente una fase della vita caratterizzata da molteplici richieste e responsabilità (lavoro, famiglia, gestione economica, poco tempo personale). Si può quindi ipotizzare che, per alcuni, il gioco possa assumere anche funzioni di evasione, decompressione o regolazione emotiva.

Il Profilo B è il target potenzialmente più interessante per BETNERO: **il controllo esiste ancora ed è quindi possibile sostenerlo prima che venga indebolito dalla situazione di gioco**.

PROFILO DEGLI INTERVISTATI

Possibili spiegazioni psicologiche



Profilo C - controllo fragile

Fasce centrali di età, leggermente più femminile e maggiormente presente nel Sud.

Qui troviamo **minore pianificazione, minore conoscenza percepita del rischio e maggiore presenza di comportamenti problematici rispetto ad A e B.**

Probabilmente aumentando la vulnerabilità, può diventare più importante il ruolo di alcuni **bias cognitivi tipici del gambling: illusione di controllo, chasing delle perdite, sottostima delle probabilità negative e maggiore peso delle conseguenze immediate rispetto a quelle future.**

Può inoltre comparire una forma di elaborazione difensiva dell'informazione: quanto più un feedback mette in discussione il proprio comportamento, tanto più può risultare psicologicamente scomodo e quindi essere svalutato o considerato poco pertinente.

Problematici - controllo compromesso

Soprattutto 35–44 anni, genere quasi perfettamente equilibrato.

Qui cambia qualitativamente la situazione. Non troviamo semplicemente un Risk Score più elevato: i 90 screen-out presentano più comportamenti problematici contemporaneamente e con maggiore frequenza.

Per esempio,

- il 74,4% dichiara spesso/molto spesso di continuare a giocare per rifarsi,
- il 70% pensa di recuperare continuando
- il 60% ha difficoltà a fermarsi
- il 55,6% percepisce il gioco come difficile da controllare.

Psicologicamente questo suggerisce il passaggio da una vulnerabilità prevalentemente decisionale a una difficoltà di autoregolazione più pervasiva: il comportamento è maggiormente guidato dall'urgenza di continuare, recuperare la perdita e gestire le emozioni generate dal gioco.

PROFILO DEGLI INTERVISTATI

La batteria di domande per individuare i profili problematici



Problematici - controllo compromesso

Negli ultimi 6 mesi ti è capitato di...

- giocare più a lungo o più intensamente di quanto avessi previsto?
- pensare di recuperare subito una perdita continuando a giocare?
- continuare a giocare per il desiderio di rifarti dopo una perdita o una sessione andata male?
- fare fatica a fermarti una volta iniziato a giocare?
- trascurare impegni, sonno, lavoro o relazioni per continuare a giocare?
- sentire forte irritazione, agitazione o nervosismo quando non potevi giocare?
- nascondere o minimizzare ad altri il tempo o il denaro speso nel gioco?
- chiedere, prendere in prestito o usare denaro destinato ad altro per continuare a giocare?
- pensare che il gioco stia diventando difficile da tenere sotto controllo?

SCALA DA: 1 a 5

INTERESSE VERSO IL CALCOLATORE

IL CALCOLATORE DI RISCHIO: IL CONCETTO TESTATO

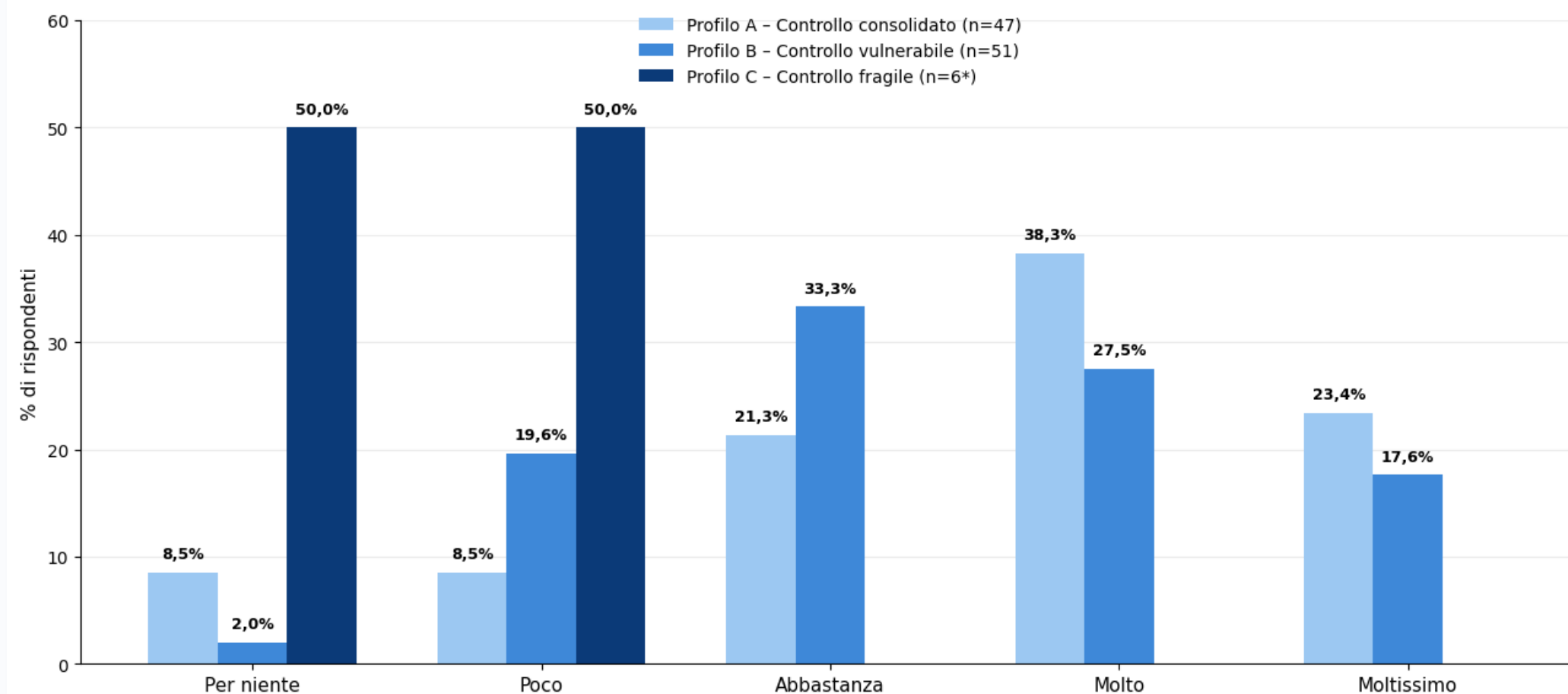
Per aiutare i giocatori a comprendere meglio i rischi del gioco, Betnero ha sviluppato un Calcolatore di Rischio completamente gratuito, dedicato a slot machine, roulette e blackjack online.

Inserendo la tipologia di gioco, il proprio budget e il valore della puntata che si intende effettuare, il tool effettua una simulazione basata sul metodo Monte Carlo, stimando il livello di rischio della giocata e la sua sostenibilità rispetto al budget a disposizione.

L'obiettivo è aiutare il giocatore a diventare più consapevole dei possibili rischi economici legati al gioco d'azzardo, favorendo scelte più responsabili e una maggiore attenzione alle proprie abitudini.

INTERESSE VERSO IL CALCOLATORE DI RISCHIO

**DOMANDA: *SULLA BASE DI QUESTE
INFORMAZIONI, SEI INTERESSATO A QUESTO
STRUMENTO?***



All'aumentare della vulnerabilità, l'interesse spontaneo per il concept non aumenta: diminuisce.

- A è il più ricettivo alla descrizione (3,60/5 - 61,7% Molto + Moltissimo)
- B rimane abbastanza ricettivo (3,39/5 - 45,1% Molto + Moltissimo)
- mentre C mostra un vero crollo (1,50/5 - 100% Poco + Per Niente).

INTERESSE VERSO IL CALCOLATORE DI RISCHIO

Possibili spiegazioni psicologiche

PROFILO A: interesse soprattutto **conoscitivo e preventivo**.

Le risposte alle domande aperte ruotano attorno a capire meglio il rischio, aumentare la consapevolezza, conoscere il proprio profilo e verificare quanto si sta rischiando. Betnero come **strumento di conoscenza e verifica**.

PROFILO B: interesse più orientato alla **gestione concreta del comportamento**. Ricorrono scelte più consapevoli, autocontrollo, monitoraggio del budget, minimizzazione delle perdite, possibilità di smettere e prevenzione della dipendenza.

B sembra quindi aspettarsi maggiormente **un supporto operativo alla decisione**.

"vorrei capire il mio profilo"

"per capire meglio il rischio"

"così so se rischio troppo"

*"serve per dare
consapevolezza".*

"per aumentare la capacità di autocontrollo"

"un valido aiuto per monitorare il mio budget"

*"per effettuare scelte più responsabili ed essere
consapevole del rischio"*

"poter smettere"

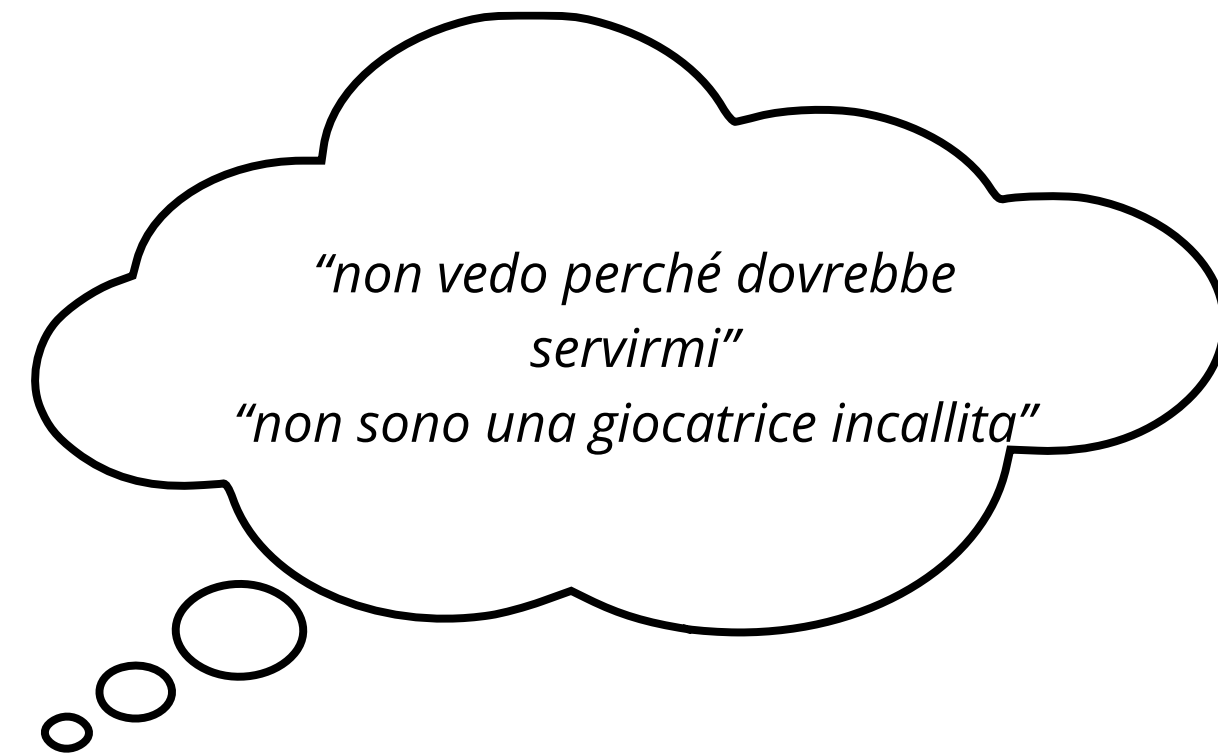
INTERESSE VERSO IL CALCOLATORE DI RISCHIO

Possibili spiegazioni psicologiche

PROFILO C: nessuna risposta positiva. Nessuno dei 6 partecipanti C ha risposto 4 o 5.

Le motivazioni rispetto al disinteresse sono brevi e poco elaborate.

Qui emerge una scarsa disponibilità iniziale a investire attenzione nello strumento.



A è attratto dalla conoscenza del rischio
B dalla possibilità di gestirlo
C, invece, cerca rilevanza personale e motivazione
all'utilizzo

ASPETTATIVE VERSO IL CALCOLATORE DI RISCHIO

Possibili spiegazioni psicologiche

Profilo A - «Mi interessa per verificare»

Il giocatore A parte da una forte percezione di competenza: pianifica, stabilisce il budget e ritiene di conoscere bene il rischio. Di conseguenza **il Calcolatore può generare curiosità e interesse come verifica oggettiva**, più che come “aiuto”. La sua aspettativa è: fammi vedere qualcosa che non so già o confermami con dati concreti che sto gestendo bene il rischio.

Parola chiave: CONFIRMATION / VERIFICATION

Profilo B - «Mi interessa se mi aiuta a decidere prima quanto posso permettermi di rischiare»

È il profilo per cui la promessa appare più coerente con un bisogno reale: le regole esistono, ma possono indebolirsi durante la sessione. Il valore atteso non è quindi semplicemente “dimmi quanto è rischioso giocare”. **Il Calcolatore può diventare un supporto al pre-commitment, spostando la decisione dal momento emotivamente “caldo” del gioco a quello precedente.**

Parola chiave: PRE-COMMITMENT / DECISION SUPPORT

Profilo C - «Devi dimostrarmi che questo rischio riguarda proprio me»

Il giocatore C presenta minore riflessione preventiva, minore pianificazione e una più bassa anticipazione della probabilità di perdita. Per questo una descrizione astratta/statistica del Calcolatore può essere meno capace di generare coinvolgimento.

L'aspettativa deve essere trasformata in qualcosa di molto personale: cosa può succedere al mio budget, con il mio modo di giocare? Dopo l'esposizione, infatti, questo gruppo mostra interesse e valutazioni più basse; una possibile interpretazione è il defensive processing (con n=6 questa resta un'ipotesi esplorativa.).

Parola chiave: PERSONAL RELEVANCE / CONCRETENESS

REAZIONI ALLA SIMULAZIONE

IL CALCOLATORE DI RISCHIO: LA SIMULAZIONE

SIMULAZIONE MONTE CARLO
CASINO RISK CALCULATOR
SLOT · ROULETTE · BLACKJACK · ANALISI STATISTICA DEL RISCHIO

Slot Roulette **Blackjack**

01 - PROFILO TAVOLO BLACKJACK

VARIANTE
European (2 Mazzi, no hole card) - RTP 99.23%

Mazzi 2 mazzi
Dealer su soft 17 Hit su soft 17
Raddoppio dopo split No
RTP con strategia base 99.23%
Margine della casa 0.77%

02 - PARAMETRI DI SESSIONE

BUDGET (€) 100 PUNTATA PER MANO (€) 10
MANI SESSIONE AUTO RTP (%) 99.23
SIMULAZIONI MONTE CARLO 10000
Consigliato 3.000-10.000 · Max 30.000

AVVIA SIMULAZIONE

03 - RISCHIO DI AZZERAMENTO

Basso Medio Alto Estremo
19.9% Rischio contenuto

PERDITA ATTESA 0.77 € MARGINE DELLA CASA 0.77 %
BANKROLL MEDIO FINALE 136.32 € MANI SESSIONE · SIM. 100 mani · 10.000 sim

04 - MANI SOSTENIBILI

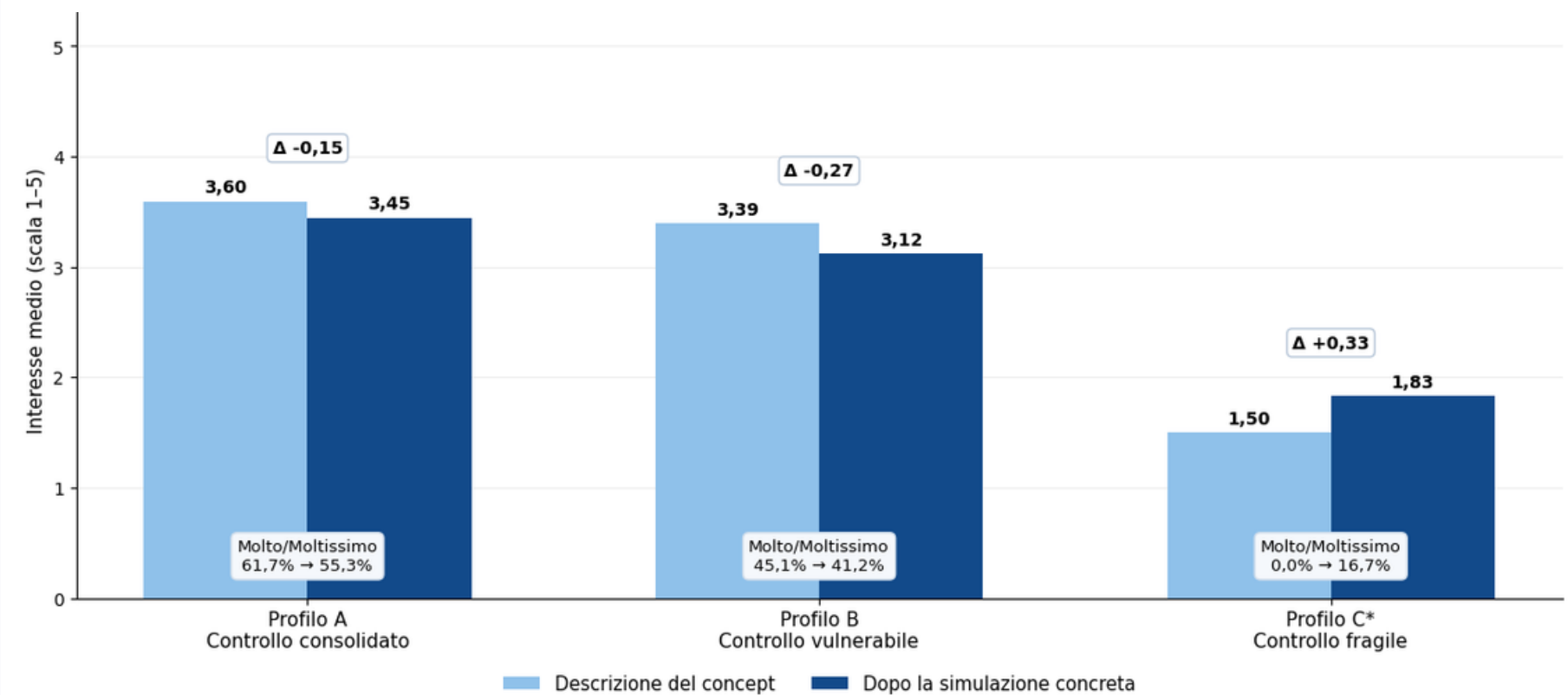
Con questo budget e puntata puoi giocare in modo sostenibile circa 432 mani

05 - VERDETTO

Rischio controllato.
Il blackjack European ha il margine di casa più basso del casinò (0.77% con strategia base). Con questo budget il rischio di azzeramento è contenuto — ma solo se usi correttamente la strategia base.
10.000 percorsi Monte Carlo · Blackjack European · Con strategia base ottimale.

REAZIONE ALLA SIMULAZIONE

DOMANDA: ORA CHE HAI VISTO LA SIMULAZIONE,
SEI INTERESSATO AD UTILIZZARE QUESTO TIPO DI
CALCOLATORE DI RISCHIO?
DA 1- PER NIENTE A 5-MOLTISSIMO



* Profilo C: n=6, risultato esplorativo. A n=47; B n=51. Q6 = interesse dopo la descrizione del concept; Q9 = interesse dopo aver visto lo scenario personalizzato.

La concretezza ridimensiona leggermente
l'interesse in A e B, mentre in C genera un
piccolo incremento di interesse

INTERESSE VERSO IL CALCOLATORE DOPO AVER VISTO LA SIMULAZIONE

La simulazione rende BETNERO più concreto, ma per alcuni anche più impegnativo da comprendere.

Il passaggio dal concept alla simulazione agisce come un reality check: ridimensiona leggermente l'entusiasmo di A e B, facendo emergere soprattutto barriere di rilevanza personale, semplicità e credibilità; al contrario, in C la concretezza dello scenario riesce ad aumentare leggermente un interesse inizialmente quasi assente.

Profilo A - l'interesse diminuisce leggermente (-0,15)

è il profilo con la maggiore self-confidence: pianifica, stabilisce il budget e ritiene di conoscere già il rischio.

Quando vede lo strumento reale, una parte può quindi passare da: “Interessante, vorrei vedere cosa mi dice” a: “Interessante, ma per il mio modo di giocare non è indispensabile.”

Nelle risposte aperte emergono queste motivazioni: *“Riesco a gestire benissimo sia l'impulso che il budget.” “Riesco a regolarmi in autonomia.” “Gioco poco e spendo pochissimo.”*

Quindi il -0,15 di A è molto contenuto e sembra più una ricalibrazione dell'utilità personale che una bocciatura dello strumento.

Profilo B - l'interesse diminuisce un po' di più (-0,27)

B, quando passa alla simulazione, registra il calo maggiore.

Qui emergono alcune frizioni come *“Non mi sembra attendibile.”, “Non affidabile.”, “Toglie il brivido del gioco.”, “Al momento riesco a controllarmi da solo.” “Capisco perché potrebbe servirmi, ma l'esperienza concreta deve convincermi che sia semplice, affidabile e realmente utile nel momento in cui gioco.” “mi sembra complesso, difficile da utilizzare” “troppo tecnico”*

Questo risultato individua cosa deve essere migliorato perché il potenziale preventivo si trasformi in adozione reale.

INTERESSE VERSO IL CALCOLATORE DOPO AVER VISTO LA SIMULAZIONE

La simulazione rende BETNERO più concreto, ma per alcuni anche più impegnativo da comprendere.

Profilo C - La concretezza riesce a “rompere” il rifiuto iniziale (+0,33)

C parte da 1,50, quindi da una posizione quasi di rigetto. Nessuno dei 6 era molto/moltissimo interessato al concept.

Le motivazioni iniziali erano molto nette:

Dopo aver visto concretamente cosa fa BETNERO, l'interesse sale a 1,83.

Non è sufficiente per parlare di accettazione, ma suggerisce qualcosa di importante:

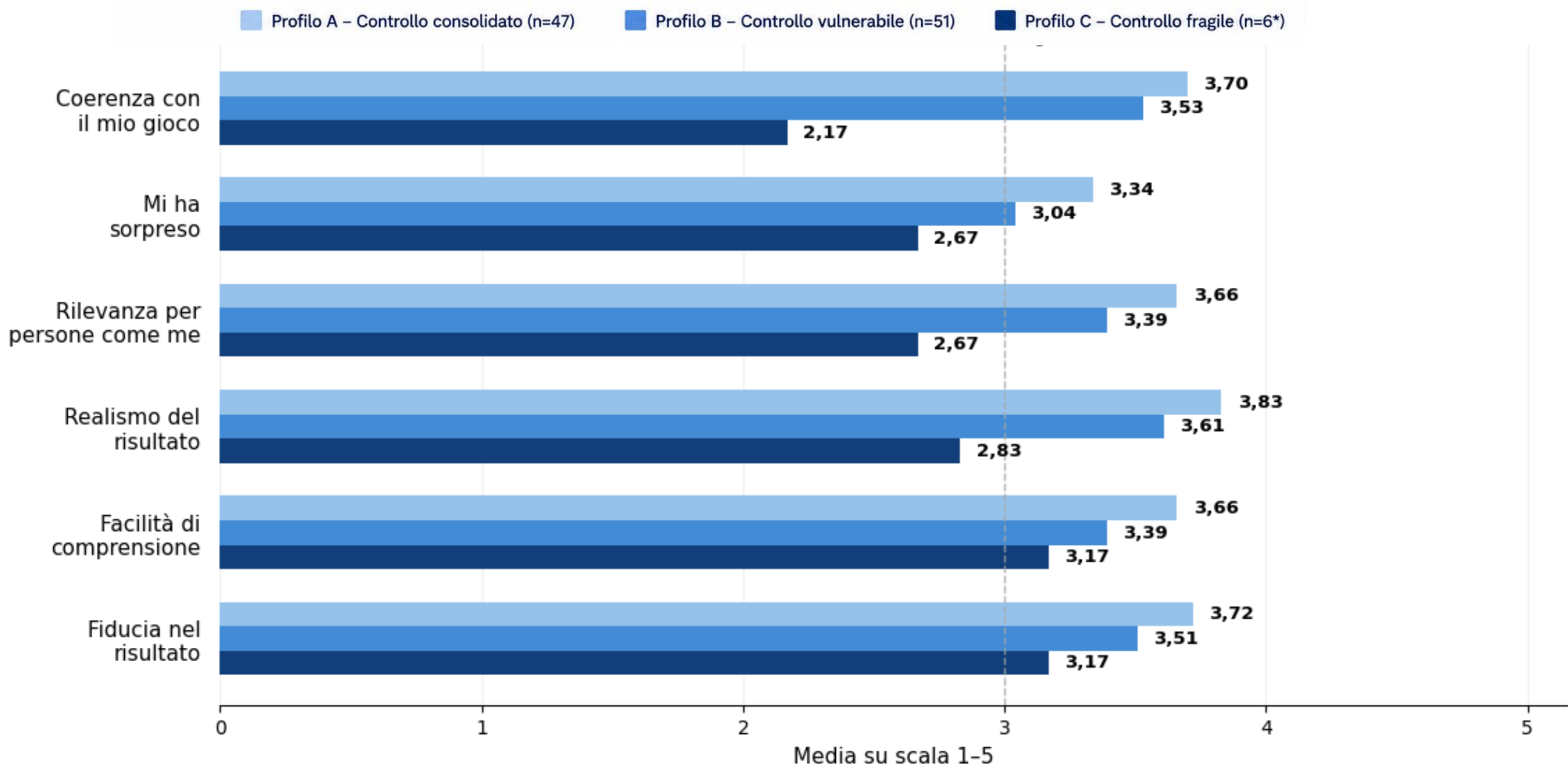
Per C la descrizione astratta funziona poco; la concretezza funziona relativamente meglio.

È coerente con l'idea di ricevere meno spiegazioni astratte del rischio, ma più rappresentazione immediata delle conseguenze personali.

Rimane comunque un risultato puramente esplorativo, perché C è composto da 6 casi.

VALUTAZIONE DEL RISULTATO DEL CALCOLATORE

La simulazione convince soprattutto A e B per realismo e affidabilità, mentre in C la principale barriera resta il riconoscersi personalmente nel rischio rappresentato.



A → VALIDATION: *“Il risultato mi sembra realistico, coerente e affidabile.”*

B → UTILITY: *“È credibile, ma deve essere più immediatamente utile e semplice.”*

C → PERSONAL RELEVANCE: *“Lo capisco, ma faccio più fatica a riconoscermi nel risultato.”*

VALUTAZIONE DEL RISULTATO DEL CALCOLATORE

A cerca conferme, B un supporto concreto alle proprie decisioni, mentre C ha bisogno soprattutto di riconoscersi nel rischio rappresentato.

A - Il Calcolatore viene sostanzialmente validato.

Tutte le dimensioni sono sopra 3. Il punto più forte è il realismo (3,83), seguito da fiducia (3,72) e coerenza personale (3,70). È importante perché A non considera semplicemente interessante il tool: dopo averlo provato, tende anche a riconoscere il risultato come plausibile e credibile.

B - Buona accettazione, ma meno convinta di A.

Realismo (3,61) e fiducia (3,51) sono positivi. Coerenza è 3,53. Scendono invece rilevanza e facilità a 3,39. Questo si collega bene alle criticità emerse nelle risposte aperte: per B diventa particolarmente importante semplificare il funzionamento e dimostrare immediatamente l'utilità personale.

C - Il problema non sembra essere principalmente la comprensione tecnica.

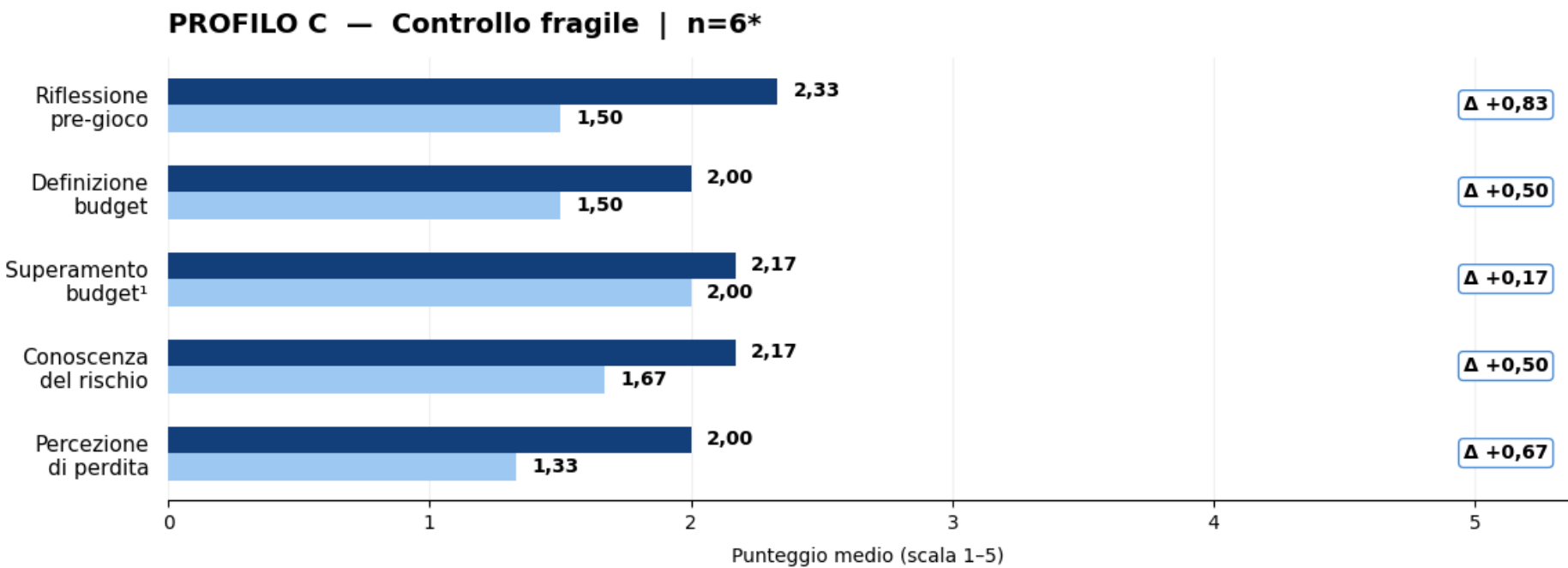
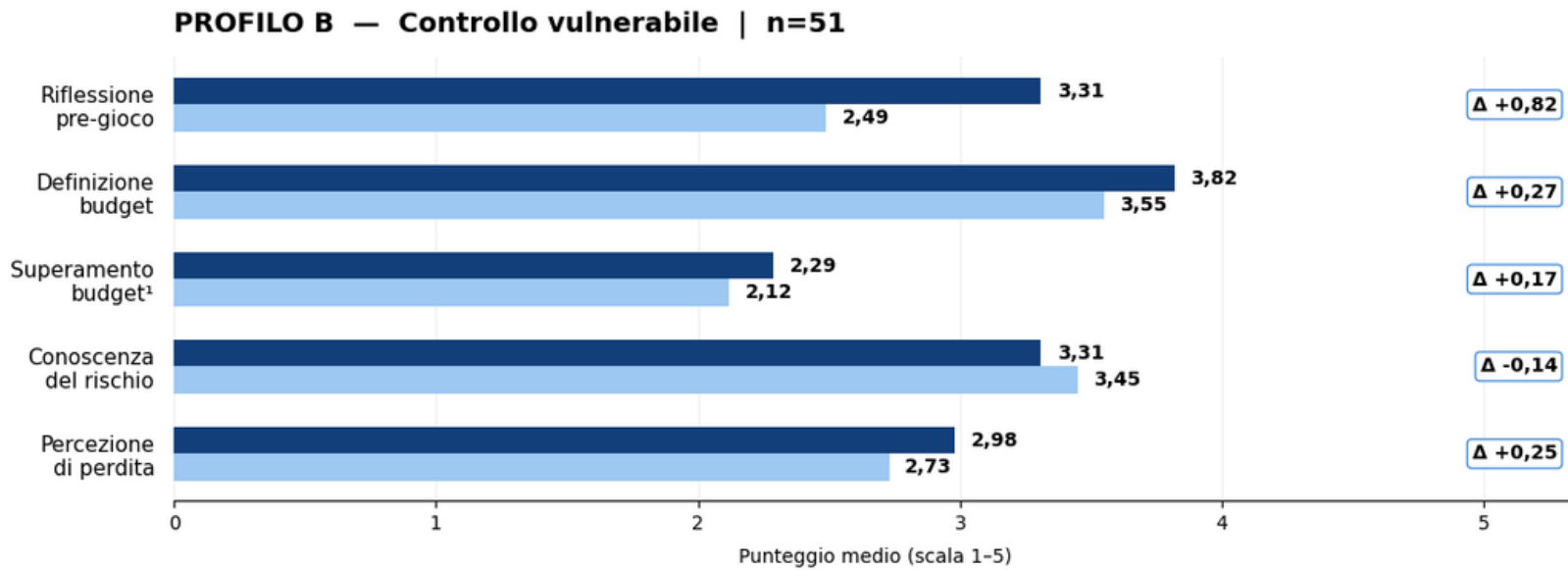
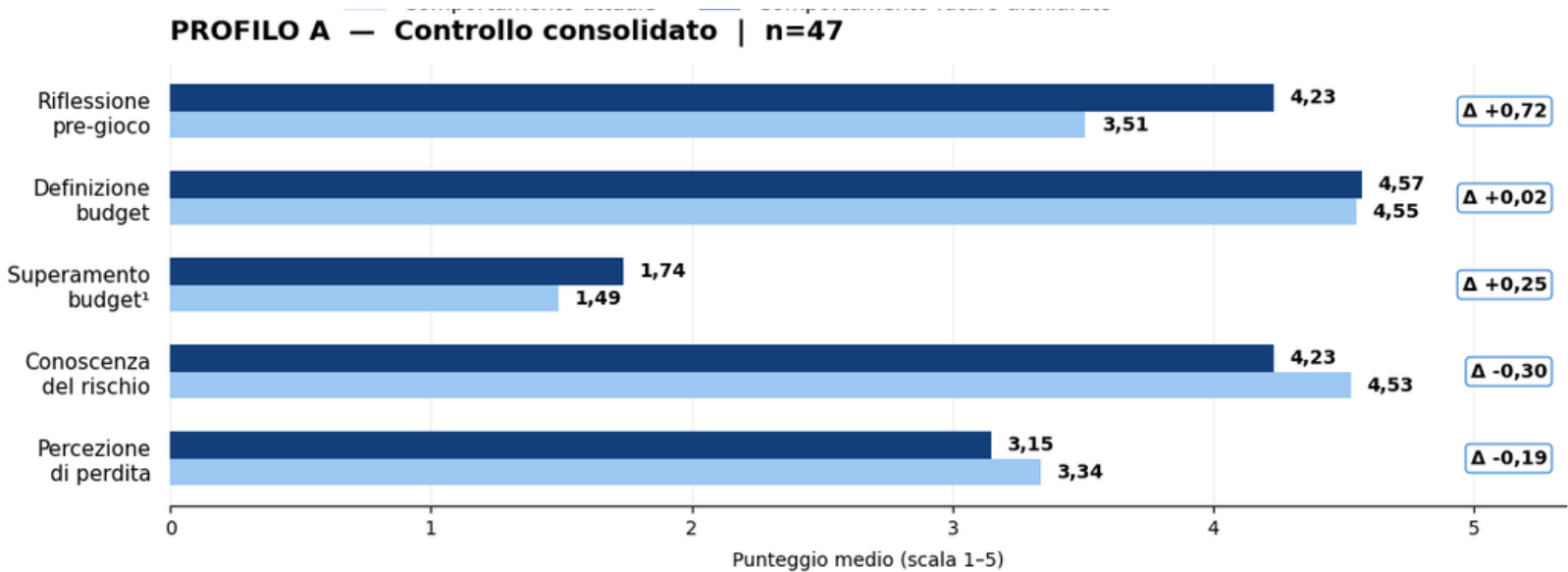
Questo è il risultato più interessante. Facilità e fiducia raggiungono entrambe 3,17, mentre la coerenza con il proprio modo di giocare crolla a 2,17 e la rilevanza personale è 2,67. Per il profilo più fragile non basta semplificare tecnicamente il Calcolatore; occorre aumentare identificazione e rilevanza personale del risultato.

EVOLUZIONE DEI 5 INDICATORI DOPO L'ESPOSIZIONE AL CALCOLATORE

COMPORTAMENTO ATTUALE VS. COMPORTAMENTO FUTURO DOPO AVER VISTO IL CALCOLATORE

DOMANDA: COME SARÀ IL TUO COMPORTAMENTO FUTURO?

Comportamento attuale Comportamento futuro dichiarato



VALUTAZIONE DEL RISULTATO DEL CALCOLATORE

BETNERO rafforza il “pensare prima di giocare”; resta da verificare se questa maggiore consapevolezza si traduca nel rispetto concreto dei limiti durante il gioco.

Dopo l’esposizione al Calcolatore, tutti e tre i profili dichiarano una maggiore riflessione prima di giocare, suggerendo che BETNERO possa introdurre una “pausa cognitiva” prima dell’azione.

- A rafforza strategie di autocontrollo già consolidate;
- B mostra il potenziale più interessante di pre-commitment, perché aumenta la propensione a riflettere e a definire preventivamente il budget;
- C, pur con una base molto ridotta, mostra un aumento della consapevolezza del rischio e della probabilità di perdita, suggerendo una possibile riduzione della distanza psicologica dalle conseguenze del gioco.

Il dato sul superamento del budget, che non migliora, è altrettanto importante: aumentare consapevolezza e intenzione non significa automaticamente riuscire a mantenere il controllo durante il gioco.

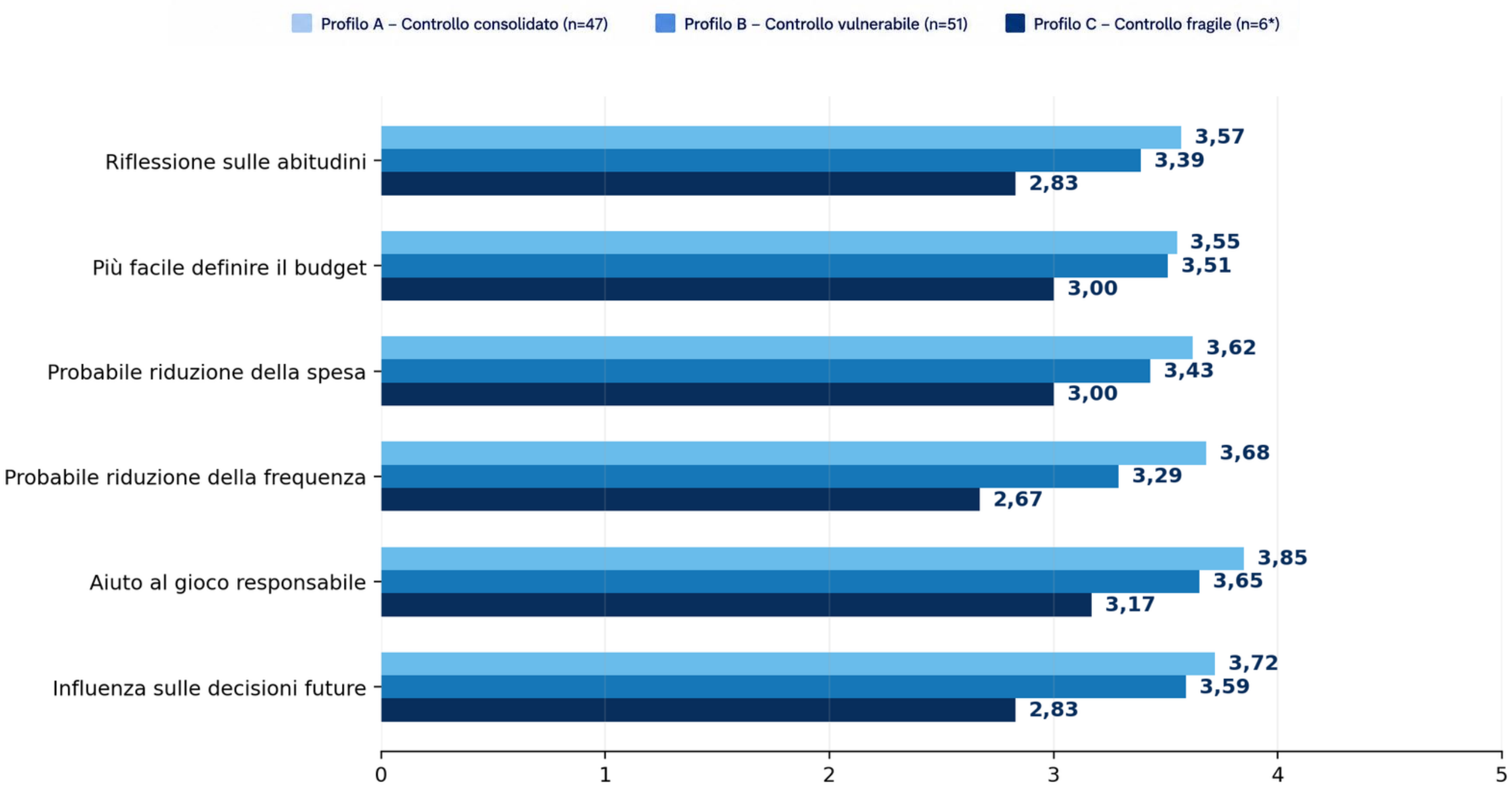
In sintesi, il Calcolatore sembra rafforzare riflessione, consapevolezza e pianificazione prima del gioco; resta da verificare se queste intenzioni si tradurranno anche nella capacità di rispettare concretamente il budget durante la sessione.

Di conseguenza, una possibile evoluzione molto interessante dello strumento potrebbe essere quella di non limitarsi a mostrare il rischio, ma aiutare il giocatore a trasformare la decisione presa “a freddo” in un limite che resista anche durante il gioco.

**POSSIBILI IMPATTI SUI
COMPORTAMENTI FUTURI**

IMPATTO ATTRIBUITO AL CALCOLATORE

Il Calcolatore genera un impatto percepito positivo soprattutto nei profili A e B, mentre C mostra una risposta più debole.



IMPATTO ATTRIBUITO AL CALCOLATORE

BETNERO sembra agire prima di tutto sulla consapevolezza e sull'autoregolazione: rafforza il controllo in A, sostiene decisioni più responsabili in B, mentre in C il passaggio dalla comprensione al coinvolgimento personale resta più difficile.

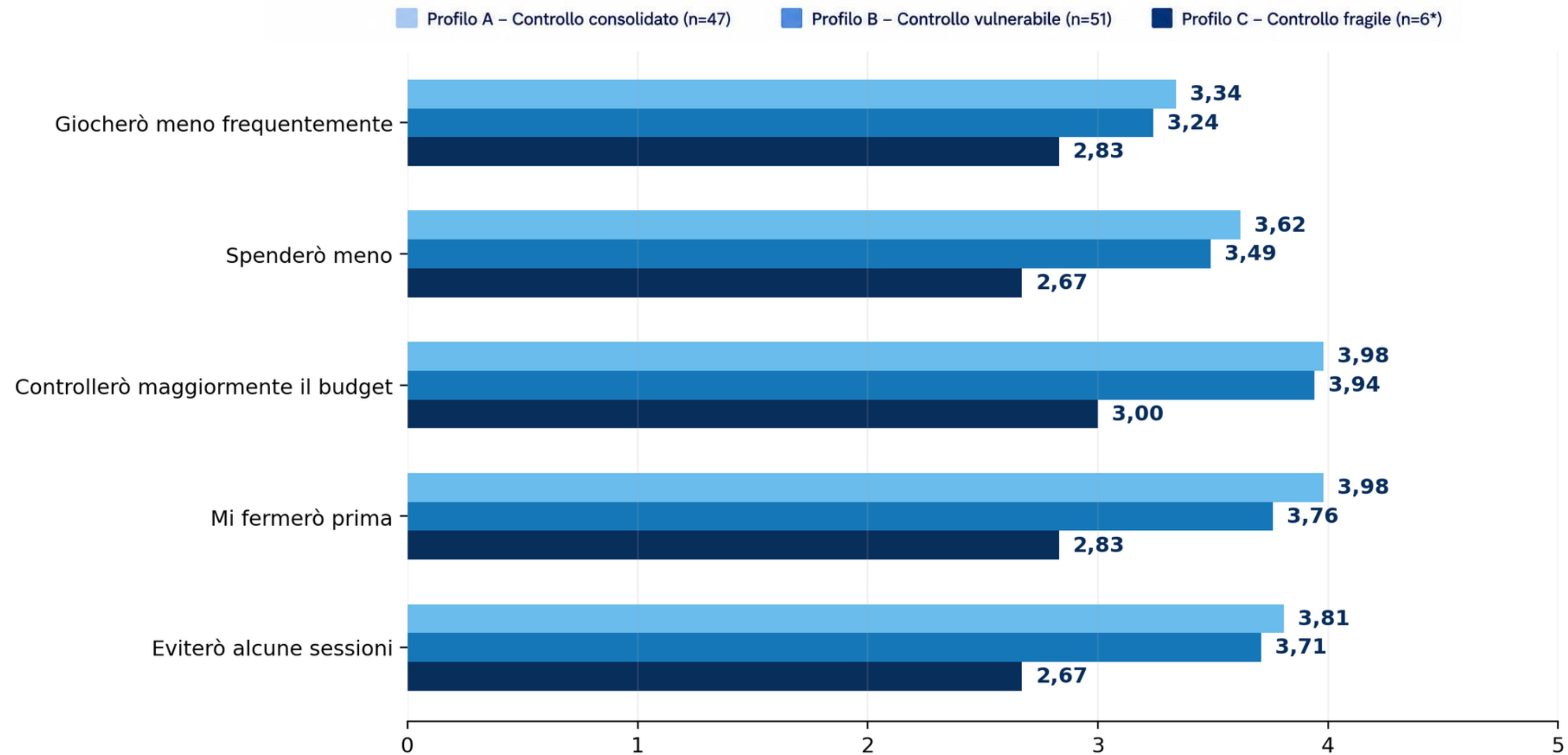
A attribuisce allo strumento un'efficacia percepita molto ampia. Il risultato più forte è “può aiutarmi a giocare in modo più responsabile” (3,85). È interessante perché A non sembra utilizzare BETNERO solo per “sapere di più”: riconosce anche una capacità di mantenere e rafforzare comportamenti protettivi già presenti.

B è molto vicino ad A soprattutto su definizione del limite (3,51), gioco responsabile (3,65) e influenza sulle decisioni future (3,59). La riduzione della frequenza è invece più debole (3,29). Per B, quindi, BETNERO sembra più credibile come strumento per governare la singola sessione che come strumento per giocare meno in assoluto.

C resta più freddo. Le medie oscillano tra 2,67 e 3,17. Il valore relativamente più alto riguarda ancora il gioco responsabile (3,17), mentre la capacità di influenzare le decisioni future rimane bassa (2,83). Anche qui, però, la base n=6 impone molta cautela.

INTENZIONI COMPORTAMENTALI FUTURE

L'impatto atteso riguarda soprattutto la gestione della sessione: A e B dichiarano maggiore intenzione di controllare il budget e fermarsi prima, più che di rinunciare al gioco.



IMPATTO ATTRIBUITO AL CALCOLATORE

Il valore preventivo di BETNERO non sembra essere “non giocare”, ma aiutare il giocatore a decidere prima i propri limiti e a mantenerli durante l’esperienza di gioco.

Il ruolo naturale di BETNERO non sembra essere quello di dissuadere genericamente dal gioco, ma di **favorire una gestione più consapevole e controllata dell’esperienza.**

Profilo A - “Mi aiuta a mantenere il controllo”

A ottiene i valori più alti quasi ovunque. Non perché sia il giocatore “più bisognoso”, ma perché è anche quello con maggiore capacità di trasformare un’informazione in una decisione.

Le intenzioni più elevate sono:

- controllare il budget 3,98
- fermarsi prima 3,98
- evitare alcune sessioni 3,81

“Ho già delle regole, ma questo strumento può aiutarmi a mantenerle.”

Profilo B - il potenziale preventivo più interessante

B non raggiunge sempre A nei punteggi assoluti, ma rimane molto positivo sulle dimensioni più coerenti con il suo bisogno:

- budget 3,94
- fermarsi prima 3,76
- evitare sessioni 3,71.

Questo rende B particolarmente importante: il suo controllo esiste ancora, ma durante il gioco può diventare vulnerabile.

Il Calcolatore non deve necessariamente convincerlo a giocare meno; deve aiutarlo a decidere prima come vuole giocare.

Profilo C - l’intenzione di cambiamento resta fragile

C mostra valori nettamente più contenuti. Anche qui

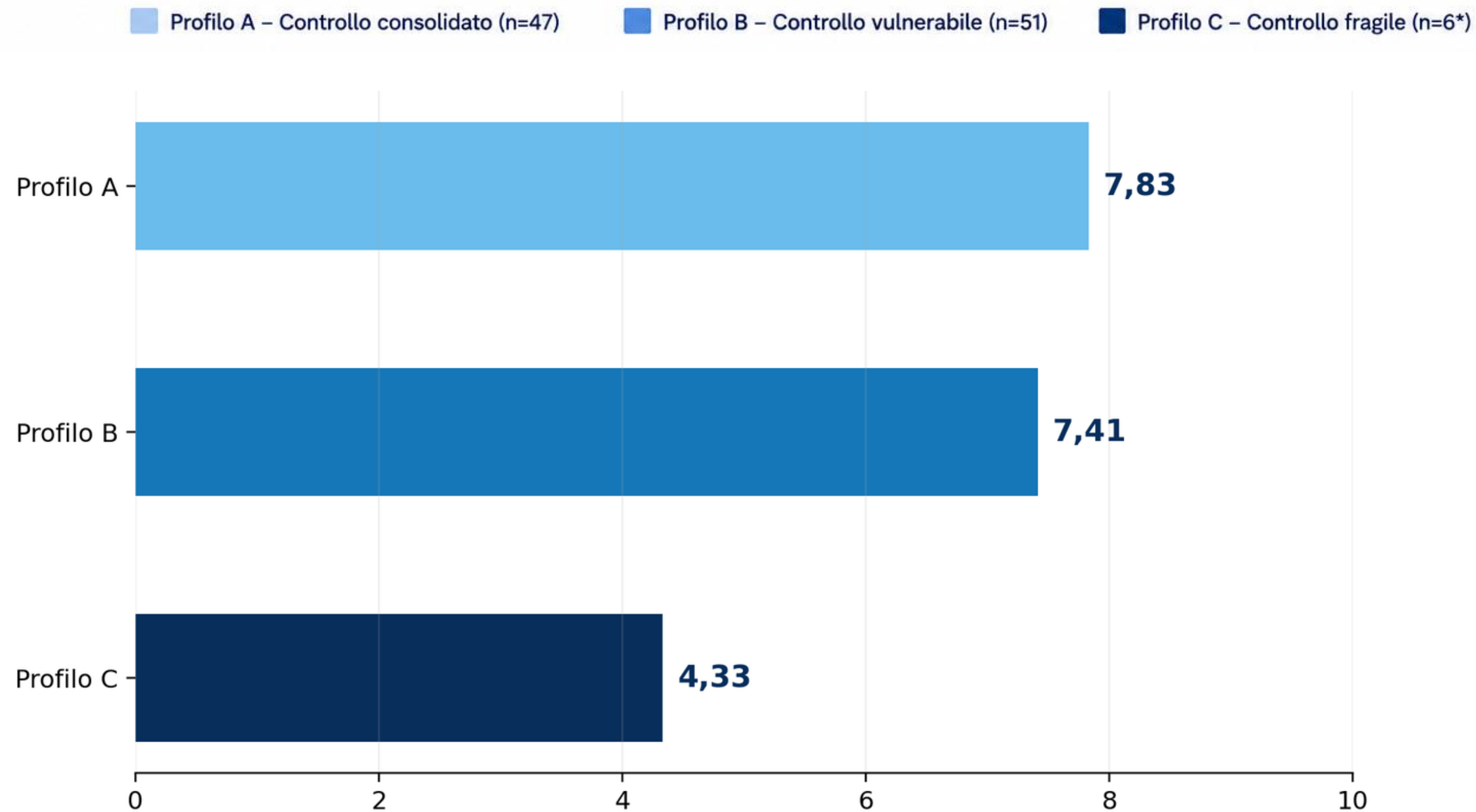
- il risultato relativamente migliore è il controllo del budget (3,00),
- mentre spendere meno ed evitare sessioni si fermano a 2,67.

C di nuovo sembra avere maggiore difficoltà a tradurre il feedback ricevuto in una previsione concreta di cambiamento personale.

Il Calcolatore può quindi aumentare in parte la consapevolezza, ma l’informazione da sola sembra meno sufficiente a produrre commitment comportamentale.

PROPENSIONE A CONSIGLIARE BETNERO

A e B mostrano un'elevata propensione a raccomandare BETNERO, mentre C esprime una valutazione nettamente più critica.



PROPENSIONE A CONSIGLIARE BETNERO

La recommendation cresce quando BETNERO viene riconosciuto come uno strumento utile per mantenere il controllo; il vero challenge con C è far percepire che quel rischio può riguardare anche sé stessi.

Profilo A - 7,83/10

È il profilo con la recommendation più alta. A possiede già buone capacità di autoregolazione e quindi non vive necessariamente BETNERO come uno strumento di cui ha bisogno personalmente, ma ne riconosce chiaramente l'utilità preventiva. Questo spiega anche perché nelle risposte aperte compaia spesso il riferimento a giocatori che potrebbero avere maggiori difficoltà nel controllarsi.

Profilo B - 7,41/10

È molto vicino ad A. Il risultato è particolarmente rilevante perché B è il profilo per il quale BETNERO può avere il maggiore spazio di intervento preventivo: ha ancora capacità di controllo, ma riconosce che durante il gioco i propri limiti possono diventare più vulnerabili. La buona recommendation suggerisce quindi non solo accettazione dello strumento, ma riconoscimento della sua utilità concreta.

Profilo C - 4,33/10

Qui avviene il vero salto. La recommendation scende nettamente e il 50% assegna un voto tra 0 e 4. Il dato è coerente con quanto emerso nelle domande precedenti: C mostra maggiore difficoltà a riconoscersi nel rischio rappresentato e a percepire il Calcolatore come personalmente rilevante. Di conseguenza, se lo strumento non viene percepito come utile per sé, diventa anche meno naturale consigliarlo agli altri.

CONCLUSIONI E RACCOMANDAZIONI

CONCLUSIONI

A cerca conferme, B trova un supporto concreto alle proprie decisioni, mentre C deve prima riconoscere il rischio come personalmente rilevante.

- I risultati indicano che il principale potenziale di BETNERO non risiede semplicemente nell'aumentare la conoscenza del rischio, ma nell'introdurre una **pausa cognitiva prima del gioco, rendendo più concrete le conseguenze delle proprie scelte e favorendo riflessione, pianificazione e autoregolazione.**
- L'effetto cambia significativamente in funzione del profilo:
 - **A - rafforzare:** parte da un controllo già consolidato e utilizza BETNERO soprattutto come verifica e conferma delle proprie scelte. Dopo l'esperienza mantiene valutazioni elevate di realismo, affidabilità e utilità ed è il profilo più propenso a raccomandare lo strumento (7,83/10).
 - **B - prevenire:** rappresenta la principale finestra di opportunità preventiva. Ha ancora capacità di autoregolazione, ma più vulnerabile durante il gioco. BETNERO favorisce soprattutto riflessione, definizione preventiva del budget e intenzione di controllarlo maggiormente, fermarsi prima ed evitare alcune sessioni. Anche la recommendation rimane elevata (7,41/10).
 - **C - rendere il rischio personale:** presenta minore controllo iniziale e minore identificazione con il feedback. La simulazione produce alcuni segnali di maggiore consapevolezza, ma l'impatto percepito, le intenzioni future e la recommendation (4,33/10) restano nettamente inferiori. Prima ancora di stimolare il cambiamento, occorre quindi favorire il riconoscimento personale del rischio. I risultati sono esplorativi per la ridotta numerosità (n=6).

CONCLUSIONI

- BETNERO sembra incidere più sulla gestione del gioco che sulla rinuncia al gioco. Per A e B le intenzioni più forti riguardano infatti controllare maggiormente il budget e fermarsi prima, mentre la riduzione della frequenza risulta relativamente meno marcata.
- Emerge quindi una “finestra di opportunità preventiva”: BETNERO sembra esprimere il proprio maggiore potenziale quando il giocatore conserva ancora sufficiente capacità di utilizzare l’informazione per orientare le proprie decisioni, prima che la perdita di controllo diventi più strutturata.
- La ricerca pilota evidenzia infine un passaggio ancora da verificare: maggiore consapevolezza e intenzione non equivalgono automaticamente a cambiamento comportamentale. La ricerca misura **intenzioni future dichiarate**; sarà quindi importante verificare se budget, stop e riduzione della spesa vengano effettivamente mantenuti durante il gioco reale.

BETNERO non dice al giocatore se può giocare: crea le condizioni per fermarsi, comprendere il rischio e decidere consapevolmente come giocare prima che sia il gioco a orientare la decisione.

RACCOMANDAZIONI

Da “calcolatore del rischio” a supporto alla decisione: semplice, personale e integrato nell’esperienza di gioco.

- Posizionare BETNERO come supporto alla decisione, non come strumento che giudica o classifica il giocatore. Il valore più coerente con i risultati è
aiutare a conoscere il rischio → decidere il limite → mantenere il controllo.
- Differenziare esperienza e comunicazione per profilo:
 - A → VERIFY & REINFORCE: confermare con dati concreti che le proprie scelte sono coerenti con il rischio che si vuole assumere.
 - B → PAUSE & PRE-COMMIT: aiutare a decidere budget e limiti prima che il coinvolgimento nel gioco possa modificarli. È il target prioritario per il potenziale preventivo.
 - C → MAKE IT REAL: meno statistiche astratte, più conseguenze personali, immediate e concrete: “Con questo modo di giocare, cosa può succedere al tuo budget?”
- Trasformare il Calcolatore in una vera “pausa decisionale”. Non deve interrompere l’esperienza, ma introdurre una positive friction sufficiente a riportare la decisione da impulsiva a riflessiva.
- Non deve essere comunicato come “gioca meno”, ma come **mantieni il controllo per preservare la qualità dell’esperienza.**

RACCOMANDAZIONI

- Le quattro barriere principali:
 - bassa necessità personale percepita
 - fiducia nel proprio autocontrollo
 - complessità/tecnicità
 - dubbi sull'attendibilità.

A queste si aggiungono tempo/impegno richiesto e il rischio che lo strumento venga percepito come qualcosa che “toglie il brivido”. Occorre quindi lavorare contemporaneamente su semplicità, velocità, credibilità e rilevanza personale.

- Il passaggio dal concept alla simulazione funziona come un reality check: ridimensiona leggermente l'interesse di A e B, facendo emergere esigenze di semplicità e credibilità, mentre in C la concretezza dello scenario riesce almeno ad attivare un interesse inizialmente molto basso. La simulazione deve quindi essere il cuore dell'esperienza, ma resa più immediata e personalmente riconoscibile.

RACCOMANDAZIONI

- Per concludere, occorre privilegiare call to action comportamentali concrete, non generiche raccomandazioni di “giocare responsabilmente”:
 - “Definisci il tuo budget”, “Decidi quando fermarti”, “Guarda cosa succede se continui”, “Imposta il tuo limite prima di iniziare”.
- “Play Safe, Enjoy the Experience” può diventare la cornice strategica, purché Safe non venga comunicato come “gioca meno”, ma come mantieni il controllo per preservare la qualità dell’esperienza.

PRIMA DI GIOCARE, GUARDA COSA POTREBBE SUCCEDERE.
Poi decidi tu quanto rischio vuoi assumerti.

BETNERO non decide al posto del giocatore: rende visibile il rischio prima che diventi conseguenza, trasformando la consapevolezza in una scelta più informata e creando le condizioni per mantenere il controllo dell’esperienza di gioco.



GRAZIE!

CONTATTI:

Sé Synergic Evolution – Alessandra Rizzo - alessandra.rizzo1967@gmail.com tel: 347 0135275

ALMAR QUALITY RESEARCH – Giulia Fabrizi – giulia@almarqr.com tel: 338 7862657