



## *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 AL TEMPO DEL COVID**



#### **Il gioco d'azzardo al tempo del Covid: le tendenze**

Il fenomeno del gioco d'azzardo ha incrociato la pandemia ed è in parte cambiato durante il lockdown della primavera 2020. Con le restrizioni imposte dal Covid, c'è stato infatti un calo del gioco, sia nei luoghi fisici sia in quelli online, seguito però da un nuovo picco dopo l'allentamento delle restrizioni, specialmente nel gioco online, che ha raggiunto poi livelli superiori a quelli pre-pandemia.

Le prime analisi sul gioco d'azzardo al tempo del Covid sembrano in realtà indicare un andamento molto sfaccettato, fra quanti hanno ridotto il gioco e quanti hanno invece iniziato a giocare, specialmente online, o hanno aumentato il tempo dedicato al gaming. Situazioni di disagio emotivo spesso hanno accentuato questa tendenza. Le analisi suggeriscono poi che le due popolazioni di giocatori, quelli "on site" che giocano nei luoghi fisici e quelli online, rimangano distinte. I giocatori che erano solito giocare in luoghi fisici solo in minima parte sono passati al gioco online.

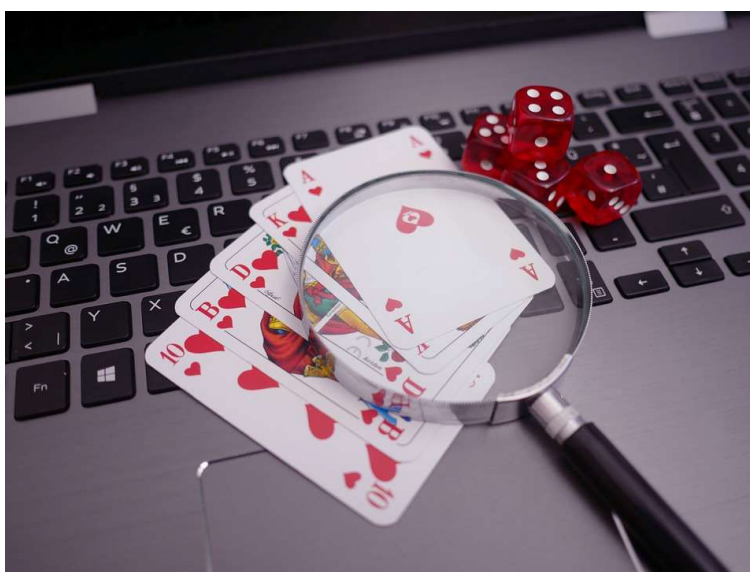


#### **Gioco d'azzardo, cosa è cambiato durante il lockdown**

Secondo uno studio CNR pubblicato nel 2020, 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. Da questo contesto è partito lo studio *GAPS#iorestoacasa* condotto dall'Istituto di fisiologia clinica del Cnr di Pisa per rilevare il cambiamento dei comportamenti di gioco nel periodo del lockdown. In sintesi, l'indagine registra 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.

Cosa è cambiato durante il lockdown? Questa la domanda cui ha tentato di rispondere il Consiglio nazionale delle ricerche (Cnr-lfc). 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. Fra i rispondenti che negli ultimi mesi avevano giocato on site, oltre un quarto di chi ha risposto, emerge che durante l'isolamento il 12% ha giocato on-site e il 10,3% lo ha fatto online. Secondo l'indagine, inoltre, 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%.



Fonte immagine: pixabay



### **Uno su tre ha aumentato il gioco online**

I comportamenti di gioco si sono modificati durante il lockdown. C'è stata «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» (Cnr 2020).

Per quanto riguarda il gioco on site, durante il lockdown la grande maggioranza riferisce di aver giocato al gratta e vinci (72,5%), seguono Superenalotto e Lotto. La maggioranza dei giocatori 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.

L'altro versante del gioco è quello online. In questo caso, prosegue lo studio del Cnr, «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».

I giocatori online scelgono 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.



### **La parabola del lockdown: dopo il calo, il gioco si impenna**

In linea generale, il gioco d'azzardo è diminuito durante il lockdown della primavera 2020 ma c'è stata poi un'impennata con l'allentamento delle restrizioni. È allora aumentato il gioco online e il tempo trascorso a giocare. Con l'allentamento delle restrizioni c'è stato insomma un nuovo aumento dei giocatori d'azzardo fino a superare, nel caso dei giocatori d'azzardo on line, la percentuale che c'era prima della pandemia. Questa parabola viene fotografata da uno studio dell'Istituto superiore di sanità, pubblicato a febbraio 2021, che evidenzia appunto l'andamento del gioco d'azzardo al tempo del Covid.

Il gioco d'azzardo è diminuito durante il lockdown, in tutte le sue forme. Ma c'è stato poi un nuovo picco appena dopo l'allentamento delle restrizioni, soprattutto del gioco online. È inoltre aumentato di quasi un'ora il tempo trascorso a giocare. E una piccola percentuale di giocatori ha addirittura iniziato a giocare d'azzardo proprio durante il lockdown. Questi i dati principali dello studio condotto dall'ISS in collaborazione con l'Istituto Mario Negri, l'Istituto per lo Studio, la Prevenzione e la rete Oncologica (ISPRO), l'Università degli studi di Pavia e l'Università Vita-Salute San Raffaele di Milano sull'abitudine al gioco degli italiani.

Lo studio ha interessato un campione della popolazione italiana di età compresa tra 18 e 74 anni; i dati raccolti riguardano le abitudini di gioco nel periodo di lockdown (27 aprile - 3 maggio 2020) confrontati con le abitudini precedenti la pandemia e con una successiva fase di restrizioni parziali (27 novembre - 20 dicembre 2020).

La pratica del gioco d'azzardo dal 16,3% del periodo pre-pandemico è scesa durante il periodo di lockdown al 9,7%, poi è risalita al 18% nel periodo di restrizioni parziali.

Il gioco d'azzardo nei luoghi fisici è diminuito dal 9,9% del periodo precedente la pandemia al 2,4% del periodo di lockdown, per poi risalire al 8% nel periodo di restrizioni parziali. Il gioco online invece è passato dal 10% del periodo precedente la pandemia all'8% nel lockdown, per salire al 13% nel periodo di restrizioni parziali.

«L'1,1% di coloro che hanno dichiarato di non aver giocato prima della pandemia ha dichiarato di aver iniziato a giocare proprio nel periodo di totale restrizione, mentre il 19,7% di coloro che già giocavano ha incrementato l'attività totale di gioco e questo è accaduto più frequentemente ai giovani, ai fumatori, ai consumatori di cannabis e a coloro che avevano un consumo rischioso di alcolici. Anche l'uso di psicofarmaci, la bassa qualità della vita, la scarsa quantità di sonno, la depressione e l'ansia risultano significativamente correlati ad un aumento dell'attività di gioco durante il lockdown» (ISS 2021).

Nella classifica dei giochi più scelti, si confermano il Gratta e Vinci da un lato e per il gioco online le Scommesse Sportive, il Gratta e Vinci e le Slot Machines. Il 33% del campione, nelle ultime 4 settimane

dalla rilevazione, dichiara di aver giocato con i videogiochi gratuiti nei quali, da un sito o un'applicazione su computer, tablet o social network, è possibile pagare per avanzare nel gioco (CandyCrush, Brawl Stars, Clash Royale, Fortnite e simili).

[www.progetto-all-in.it/](http://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*