



Attualità

## Giocatori e gioco d'azzardo durante il Covid. Una ricerca del Cnr-Ifc di Pisa

Di Redazione - 24/06/2020

L'Istituto di fisiologia clinica del Consiglio nazionale delle ricerche (Cnr-Ifc), sollecitato dall'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 per la rilevazione del fenomeno nel periodo del Covid: 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».



PRIMO PIANO

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.

## Il gioco d'azzardo durante il Covid

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-Ifc](#) indicano una quota di problematici intorno al 3%.

## Il comportamento dei giocatori

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.

## Cresce l'online e la maggior parte dei giocatori perde

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

Nelle foto di Massimo Sestini la pandemia con gli occhi degli...

23/06/2020



Cavalli va a Milano, nessuna marcia indietro e addio Osmannoro

22/06/2020



Guerra dei bus, la Regione Toscana cita in giudizio Mobit e...

18/06/2020



Rossi al contrattacco: esposto alla Procura contro Mobit

17/06/2020



### SCOPRI



### LE ULTIME

Avvistamento di Kenneth Arnold: nasce l'ufologia moderna

24/06/2020

Giocatori e gioco d'azzardo durante il Covid. Una ricerca del [Cnr-Ifc](#) di Pisa

24/06/2020

Nelle foto di Massimo Sestini la pandemia con gli occhi degli infermieri del più...

23/06/2020

Antica guerriera siberiana di 13 anni confermata da test genetici.

23/06/2020

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%.

Nasce in Islanda il primo parlamento al mondo

23/06/2020

## La conclusione (per ora)

«Sebbene queste siano le prime analisi, sembra evidente che gli habitu  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 proseguir  nella terza settimana di giugno, cos  da dare maggiore consistenza alle evidenze preliminari. Il questionario sar  accessibile al link

<https://epid-prod.ifc.cnr.it/gaps/index.php/667576>

TAGS covid gioco d'azzardo sabrina molinaro

Mi piace 1



Articolo precedente

Nelle foto di Massimo Sestini la pandemia con gli occhi degli infermieri del pi  antico ospedale del mondo

Articolo successivo

Avvistamento di Kenneth Arnold: nasce l'ufologia moderna

### ARTICOLI CORRELATI ALTRO DALL'AUTORE



Rischio 10mila iscritti in meno all'universit : colpa della crisi economica Covid



Covid, vaccino morbillo potrebbe proteggere da forme gravi



Onu: «Non sfruttare il Covid per misure repressive»



Maga si finge psicologa con falso nome: smascherata dal Covid



Un libro fantasy per aiutare i bambini ad affrontare il Covid. Il link per scaricarlo



Piattaforma web per adulti e bambini ai tempi del Covid



SEGUICI SU INSTAGRAM @PAESESERATOSCANA