

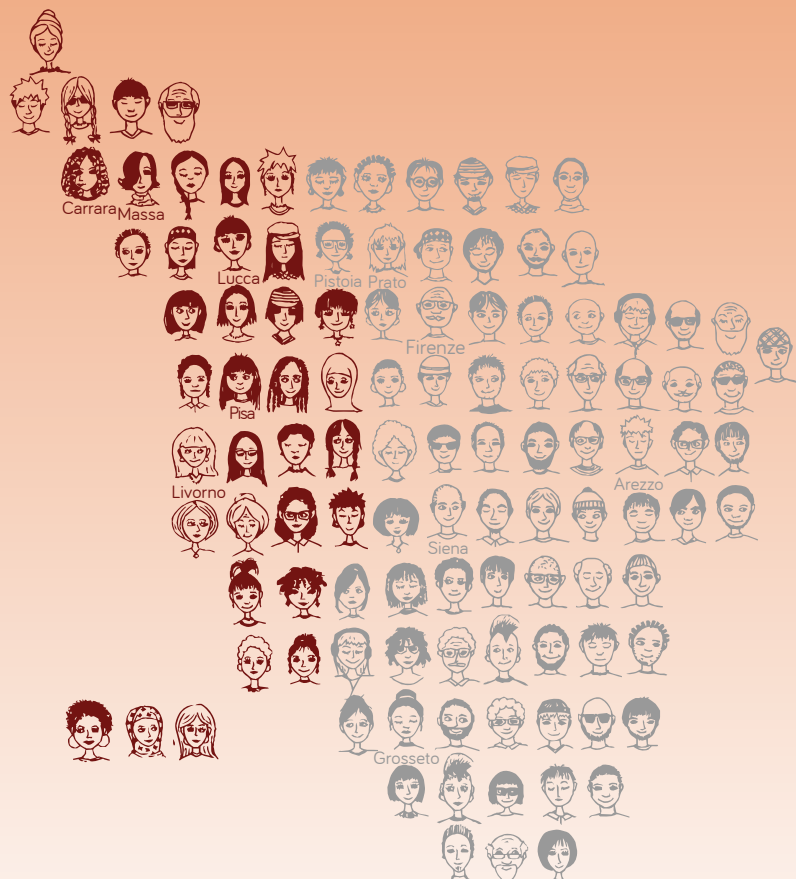
# GAPS ESPAD

## L'azzardo nella AUSL Toscana Nord Ovest

Rapporto di Ricerca sulla diffusione del gioco d'azzardo  
nella AUSL ATNO attraverso gli studi  
GAPS - Gambling Adult Population Survey e  
ESPAD - European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs

a cura di

Sonia **Cerrai**  
Silvia **Biagioni**  
Sabrina **Molinaro**



20  
23



# GAPS ESPAD

## L'azzardo nella AUSL Toscana Nord Ovest

Rapporto di Ricerca sulla diffusione del gioco d'azzardo  
nella AUSL ATNO attraverso gli studi  
GAPS - Gambling Adult Population Survey e  
ESPAD - European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs

a cura di

Sonia **Cerrai**  
Silvia **Biagioni**  
Sabrina **Molinaro**



20  
23

 IFC - Istituto di Fisiologia Clinica  
Consiglio Nazionale delle Ricerche

 Azienda  
USL  
Toscana  
nord ovest  
Servizio Sanitario della Toscana

 Regione Toscana

Istituto di Fisiologia Clinica - CNR  
Area della Ricerca di Pisa - IFC - Pisa anno 2024  
Lab. Epidemiologia e ricerca sui servizi sanitari  
[www.epid.ifc.cnr.it](http://www.epid.ifc.cnr.it)

ISBN 978-88-79580-60-1 (electronic edition)

Progetto grafico: Claudia Luppi  
Impaginazione: Corrado Fizzarotti

---

Immagine pag. 16, 104, 112  
Designed by rawpixel.com / Freepik

Immagine pag. 32  
Designed by freedesignfile

Immagine pag. 38, 68  
Designed by pch.vector / Freepik

Immagine pag. 42, 72, 98  
Designed by Freepik

---



# Indice

|   |           |
|---|-----------|
| <b>LA RILEVAZIONE EPIDEMIOLOGICA DEL FENOMENO: STRUMENTI E OBIETTIVI</b>                                  | <b>9</b>  |
| <b>IL MONITORAGGIO INTEGRATO DEL FENOMENO</b>   | <b>11</b> |
| <b>IL FENOMENO IN SINTESI</b>   | <b>12</b> |
| <b>L'OFFERTA DI GIOCO D'AZZARDO E I VOLUMI ECONOMICI</b>  | <b>17</b> |
| 1.1.1 La rete di vendita  | 17        |
| 1.1 L'offerta di gioco a livello regionale e AUSL   | 17        |
| 1.2 Volumi economici del gioco d'azzardo  | 25        |
| 1.2.1 La regione Toscana  | 27        |
| 1.2.2 Focus sulla AUSL Toscana Nord Ovest   | 31        |
| <b>COME È CAMBIATO IL MERCATO DEL GIOCO D'AZZARDO NELLA AUSL TOSCANA NORD OVEST TRA IL 2017 E IL 2022</b> | <b>41</b> |
| <b>I PARTECIPANTI ALLO STUDIO GAPS AUSL TOSCANA NORD OVEST</b>  | <b>47</b> |
| 3.1 Le caratteristiche dei partecipanti   | 47        |
| <b>LA PERCEZIONE SUI SERVIZI SANITARI TERRITORIALI</b>  | <b>53</b> |
| 4.1 Servizi Sanitari generali   | 53        |
| 4.2 Servizi Sanitari specifici  | 55        |
| <b>GIOCO D'AZZARDO</b>  | <b>59</b> |
| 5.1 Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze                                | 59        |
| 5.2 Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco   | 68        |
| 5.3 Caratteristiche dei giocatori   | 69        |
| 5.4 Il gioco on-site  | 72        |
| 5.4.1 Caratteristiche dei giocatori on-site   | 73        |

|  |            |
|--|------------|
| 5.5 Il gioco on-line   | 75         |
| 5.5.1 Caratteristiche dei giocatori on-line  | 76         |
| 5.6 I giocatori d'azzardo secondo i profili di rischio   | 77         |
| 5.6.1 Caratteristiche dei giocatori secondo i profili di rischio   | 79         |
| 5.7 Come è cambiato il gioco d'azzardo in AUSL Toscana Nord Ovest tra il 2019 e il 2023                  | 87         |
| <b>GLI STUDENTI PARTECIPANTI ALLO STUDIO ESPAD®ITALIA 2023 - TOSCANA</b>                                 | <b>91</b>  |
| 6.1 Le caratteristiche dei partecipanti  | 91         |
| <b>IL GIOCO D'AZZARDO TRA GLI STUDENTI</b>   | <b>97</b>  |
| 7.1 Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze                               | 97         |
| 7.2 Diffusione, contesti e caratteristiche del comportamento di gioco                                    | 106        |
| 7.3 Caratteristiche degli studenti giocatori   | 107        |
| 7.4 Il gioco d'azzardo online  | 111        |
| 7.5 Gli studenti giocatori d'azzardo secondo i profili di rischio  | 114        |
| 7.6 Come è cambiato il gioco d'azzardo tra gli studenti in AUSL Toscana Nord Ovest tra il 2019 e il 2023 | 119        |
| <b>DETTAGLIO DISTRETTUALE SU DIFFUSIONE E CARATTERISTICHE DEL COMPORTAMENTO DI GIOCO</b>                 | <b>123</b> |
| <b>CONCLUSIONI</b>   | <b>145</b> |
| <b>NOTE METODOLOGICHE GAPS</b>   | <b>147</b> |
| <b>NOTE METODOLOGICHE ESPAD</b>  | <b>151</b> |
| <b>TABELLE IN ALLEGATO</b>   | <b>157</b> |







# LA RILEVAZIONE EPIDEMIOLOGICA DEL FENOMENO: STRUMENTI E OBIETTIVI

Il gioco d'azzardo rappresenta un fenomeno sociale in continua espansione che necessita di osservazione e monitoraggio nell'ambito della salute pubblica. Il termine gioco d'azzardo si riferisce a qualsiasi scommessa in denaro su un evento il cui esito dipende dal caso. In questa definizione sono dunque ricompresi i giochi di carte (poker, black jack ecc.), i giochi da casinò, le Slot machine, il Bingo, le lotterie (Lotto, Superenalotto, Gratta&Vinci), le scommesse sportive e i giochi online con spesa in denaro. Quello del gioco d'azzardo è un fenomeno sociale che da tempo suscita un interesse generale, sia in conseguenza all'aumento delle sue proporzioni epidemiologiche ed economiche, sia per la necessità di delinearne i contorni e caratterizzare i comportamenti di gioco nella popolazione. Il cosiddetto gioco "sano", praticato occasionalmente, deve essere differenziato da forme di gioco problematiche, che possono rappresentare una vera e propria dipendenza comportamentale. In particolare, l'American Psychiatric Association (APA) ha ritenuto opportuno inserire il "Disturbo da gioco d'azzardo" all'interno del capitolo "Disturbi correlati a sostanze e disturbi da addiction", nella sezione "Disturbo non correlato all'uso di sostanze" del Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5), edizione 2013. Questa decisione è basata sull'evidenza che i comportamenti legati al gioco d'azzardo attivano meccanismi cerebrali simili a quelli implicati nella dipendenza da sostanze e, allo stesso tempo, i sintomi comportamentali legati al gioco d'azzardo patologico ricalcano quelli delle altre dipendenze.

Nel 2019, la **Regione Toscana** ha promosso un Piano regionale di contrasto al gioco d'azzardo (DGRT N.1489/2020) al fine di promuovere e sviluppare progettualità utili agli obiettivi in essere del piano. In questo contesto si inserisce anche il progetto SLOW LIFE della AUSL Toscana Nord Ovest che, per l'Azione 5 – Attività di studio e ricerca sul fenomeno del gioco d'azzardo – coinvolge il Laboratorio di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari afferente all'Istituto di Fisiologia Clinica del Consiglio Nazionale delle

<sup>1</sup> American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5\*)*. American Psychiatric Pub.

Ricerche (CNR-IFC) nel coordinamento delle rilevazioni GAPS sulla popolazione adulta ed ESPAD\*Italia sulla popolazione studentesca 15-19enne residente nel territorio della AUSL. Tali rilevazioni rappresentano metodologie standardizzate affidabili e utili a definire il contesto epidemiologico del fenomeno a livello territoriale, con approfondimenti di dettaglio distrettuali per la popolazione adulta e provinciali per quella studentesca (vedi Note metodologiche).

L'obiettivo generale dello studio è stato quello di rilevare, attraverso le indagini campionarie GAPS ed ESPAD, rappresentative delle suddette popolazioni sul territorio dell'AUSL Toscana Nord Ovest, la diffusione e le caratteristiche del Gioco d'Azzardo, nonché di analizzare i fattori di rischio associati al gioco d'azzardo. Lo studio ha previsto inoltre i seguenti obiettivi specifici:

- Attuare una rilevazione di follow-up dello studio GAPS Toscana condotto nel 2019 al fine di ottenere un quadro informativo di dettaglio territoriale (AUSL Toscana Nord Ovest) sulla diffusione del gioco d'azzardo nel 2023 e delle principali caratteristiche associate al comportamento di gioco (e.g. tipologia di giochi; analisi per genere e fascia d'età);
- Fornire un quadro di dettaglio per Zona-Distretto dei cambiamenti negli indicatori più informativi sulla diffusione del gioco d'azzardo, in particolare la prevalenza di giocatori, le tipologie di gioco più diffuse e la prevalenza di gioco a rischio/problematico;
- Valutare i cambiamenti a livello di AUSL nella diffusione del gioco d'azzardo e delle principali caratteristiche associate al comportamento di gioco;
- Fornire informazioni di sintesi sull'effetto nel tempo delle limitazioni al gioco legate all'emergenza pandemica nazionale.



# IL MONITORAGGIO INTEGRATO DEL FENOMENO

Lo studio del gioco d'azzardo richiede un'analisi dettagliata che consideri una vasta gamma di indicatori. Oltre agli aspetti epidemiologici come la diffusione, i modelli e i luoghi di gioco, e la prevalenza di gioco a rischio/problematico, è importante anche considerare gli aspetti economici del fenomeno. Al fine di fornire un quadro epidemiologico inclusivo e una valutazione complessiva del gioco d'azzardo sul territorio della AUSL Toscana Nord Ovest si rende pertanto necessaria l'integrazione di diverse tipologie di dati. Il presente rapporto si propone di presentare i risultati integrati degli studi GAPS AUSL Toscana Nord Ovest - Gambling Adult Population Survey (2023) ed ESPAD\*Italia – Regione Toscana (2023) relativi all'ambito territoriale AUSL Toscana Nord Ovest, così da offrire un inquadramento del fenomeno nella popolazione generale nonché un focus sulla popolazione studentesca, che potranno costituire uno strumento solido necessario per supportare le decisioni politiche, informare il dibattito pubblico e ottimizzare la strutturazione di politiche e interventi. Costituiscono inoltre parte integrante di questa pubblicazione i dati amministrativi forniti dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM, 2022) e analizzati da CNR-IFC, relativi ai flussi e ai volumi economici generati dal gioco d'azzardo nonché l'offerta di gioco disponibile sul territorio.

# IL FENOMENO IN SINTESI

Secondo i dati forniti dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM) per l'annualità 2022, la Toscana conta 11.859 punti di vendita di giochi pubblici, che costituiscono il 6% di tutte le rivendite presenti a livello nazionale. Questo corrisponde a un'offerta pro capite di più di 3 punti di gioco ogni 1.000 toscani. A eccezione delle lotterie e degli apparecchi da intrattenimento (AWP, Videolottery e Comma 7) l'offerta per residente è inferiore alla media nazionale. Sul territorio della AUSL Toscana Nord Ovest il numero medio di apparecchi AWP è di circa 5 ogni 1.000 residenti, superiore al dato medio regionale, mentre quello degli apparecchi VLT è di 1 ogni 10.000 residenti, sostanzialmente in linea con il dato medio della Toscana.

Se sul territorio della AUSL Toscana Nord Ovest la raccolta da gioco fisico (praticato presso bar, tabacchi, sale giochi o altri esercizi fisici) mostra un lieve calo tra il 2019 e il 2022 passando da 1,56 miliardi a 1,26 miliardi, il dato della raccolta da canale telematico (gioco d'azzardo online) mostra negli ultimi anni un andamento in netta crescita, passando infatti dai 575 milioni raccolti nel 2019 a 1,23 miliardi nel 2022.

Tra il 2019 e il 2021 si registra un notevole decremento della raccolta derivante da apparecchi da intrattenimento (da poco più di 1 miliardo a 755 milioni di euro), tuttavia Slot Machine e Videolottery (VLT) veicolano il contributo più rilevante alla raccolta su canale fisico a fronte di prevalenze di gioco minime. Viceversa lotterie istantanee, Lotto e giochi numerici a totalizzatore e giochi a base sportiva, che registrano maggiore popolarità in termini di prevalenze, contribuiscono in misura minore al totale della raccolta da gioco fisico. New Slot e Videolottery (VLT), seguiti dalle lotterie, veicolano il contributo più rilevante alla raccolta su canale fisico, mentre su canale telematico sono i giochi di abilità e quelli a base sportiva a rappresentare il maggior contributo. Nel 2022, in media i residenti sul territorio della AUSL Toscana Nord Ovest hanno giocato pro capite 2.007 euro, di cui 1.015 euro su canale fisico e 993 euro sul canale telematico. Nel complesso la raccolta pro capite nella AUSL è in linea con il dato medio regionale e inferiore a quello nazionale. Il distretto sociosanitario Apuane è quello con la maggiore raccolta pro capite per il gioco fisico, mentre quello dell'Elba per il gioco online.

Lo studio GAPS condotto nei comuni della AUSL Toscana Nord Ovest nel 2023 mostra che il 37% della popolazione residente, di età compresa tra i 18 e gli 84 anni, ha giocato d'azzardo sul territorio, con prevalenze in lieve diminuzione rispetto al 2019 in tutte le zone distretto, eccetto nel distretto Apuane, che registra un aumento delle prevalenze passando dal 37% nel 2019 al 39% nel 2023. In particolare, si abbassa di qualche punto percentuale il gioco on-site, che passa dal 37% al 34% sul territorio AUSL, mentre si registra un aumento del gioco d'azzardo praticato online, dal 5,7% al 7,0%.

In linea con il dato regionale e nazionale, il genere maschile e la fascia di età più giovane mostrano una maggiore attrazione per il gioco, anche se il divario di genere sembra assottigliarsi nel tempo. Tale divario si riduce soprattutto in virtù di una diminuzione delle prevalenze di gioco maschile, che scendono dal 46% nel 2019 al 42% nel 2023.

Il genere maschile mostra prevalenze maggiori anche per il gioco online, tuttavia in questo caso si registra un aumento delle prevalenze per entrambi i generi, che mantengono quindi



una distanza costante di 7 punti percentuali. Nel 2023 la fascia di età 45-84 anni fa registrare un aumento del gioco online nei 12 mesi, che accorcia le distanze rispetto alle preferenze giovanili, passando da 5 punti percentuali nel 2019 a 3 nel corso del 2023.

Tra le zone distretto della AUSL Toscana Nord Ovest, Apuane, Valle del Serchio e Versilia registrano le prevalenze maggiori di gioco on-site. La Versilia registra anche la prevalenza maggiore di gioco online nell'ultimo anno (7,9%).

Tra chi ha giocato on-site nel 2023, il gioco più frequentemente praticato è il Gratta&Vinci (56%), seguito da Superenalotto (35%), preferito dalla fascia più anziana, Lotto (12%), che attrae maggiormente donne e 45-84enni, e Scommesse sportive (11%), praticate invece prevalentemente dagli uomini e dai più giovani. La maggioranza dei giocatori on-site (54%) pratica il gioco presso esercizi commerciali come bar, tabacchi, pub.

I giochi più frequentemente praticati online sono ancora il Gratta&Vinci (37%), preferito da donne e 45-84enni, e le Scommesse sportive (37%), praticate soprattutto da uomini e più giovani.

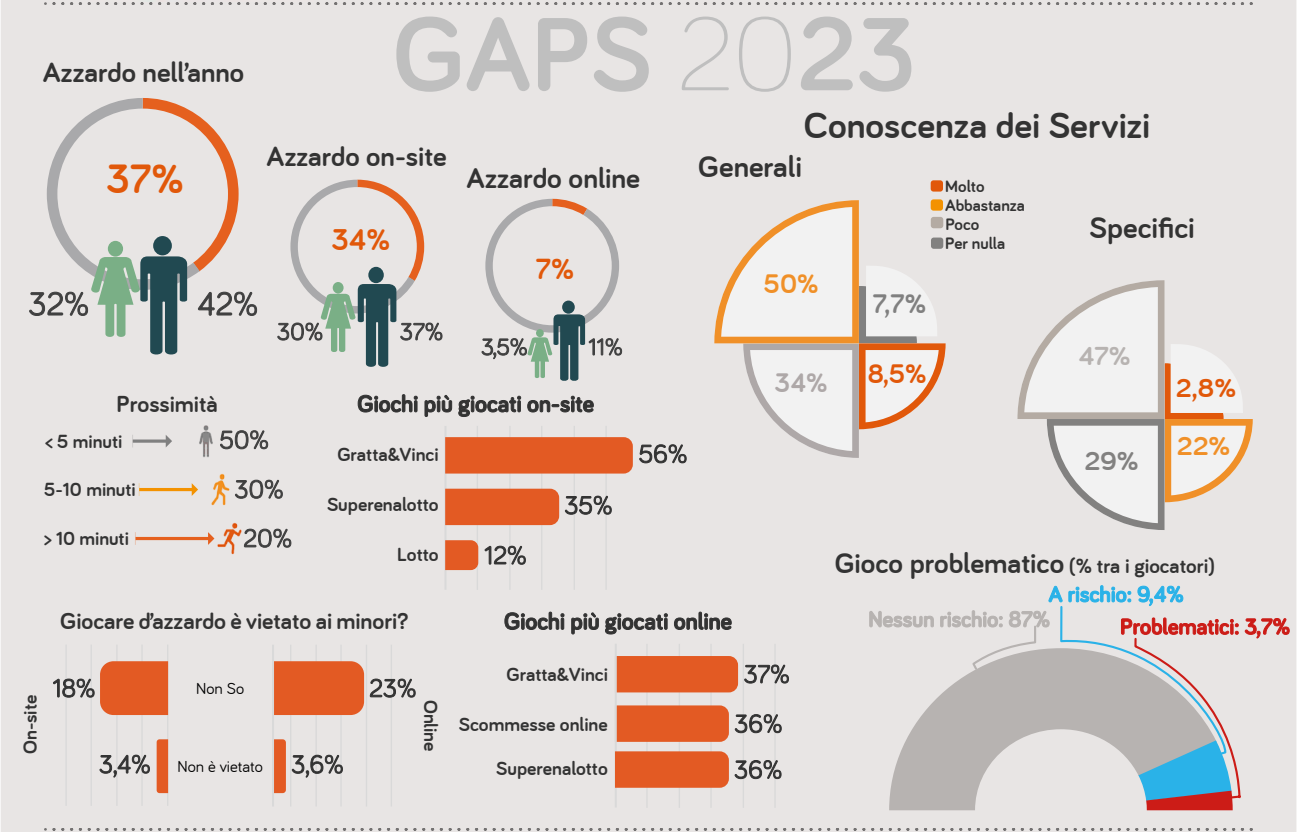
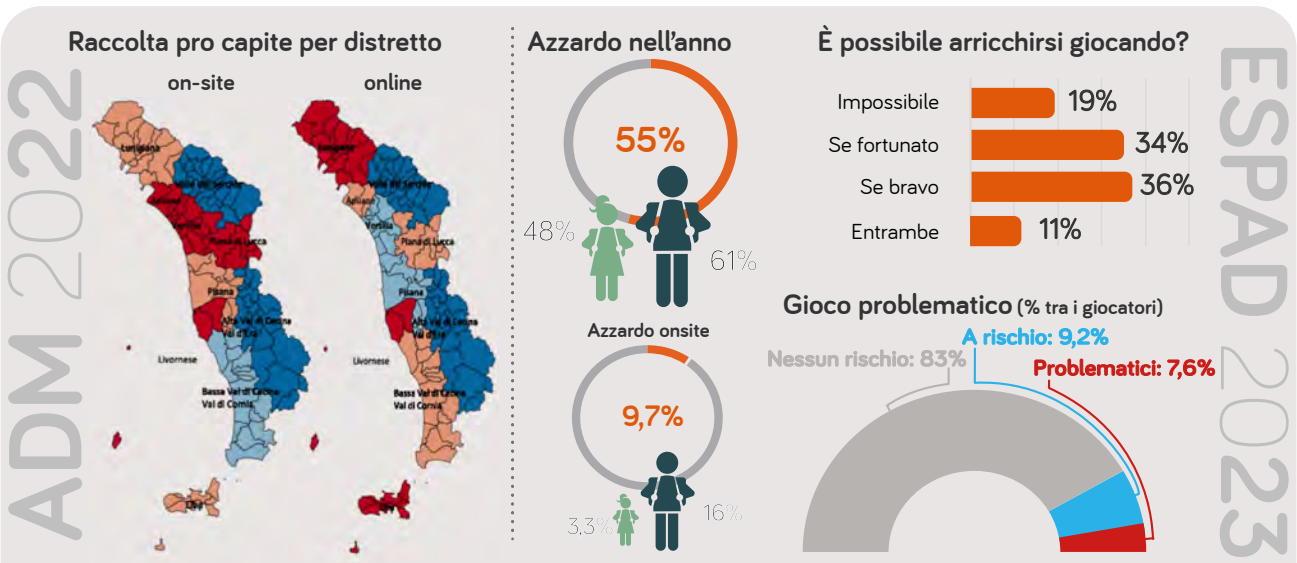
La prevalenza dei profili di rischio relativi al comportamento di gioco mostra una lieve diminuzione nell'AUSL Toscana Nord Ovest, sia dei giocatori con profilo di rischio minimo, da 4,2% nel 2019 a 3,4% nel 2023, sia di quanti presentano un profilo di rischio moderato/severo, che passano da 1,5% a 1,4%. Le prevalenze maggiori di comportamento di gioco a rischio minimo si registrano nelle zone Apuane (4,0%), Elba e Livornese (3,8%), mentre le prevalenze di gioco a rischio moderato/severo sono più alte in Versilia (1,9%) e nella zona Apuane (1,8%).

Il grado di conoscenza dei servizi sanitari disponibili sul territorio specifici per le dipendenze patologiche (SerD) risulta ancora nel 2023 abbastanza scarso (Abbastanza/Molto informati=24%), anche se si registra un lieve aumento dalla rilevazione 2019 Abbastanza/Molto informati=21%). I distretti più informati risultano Alta Val di Cecina - Val d'Era ed Elba.

Il focus sulla popolazione studentesca ESPAD®Italia 2023 mette in luce prevalenze di gioco in aumento tra i 15-19enni residenti sul territorio, dal 45% del 2019 al 55% nell'ultima rilevazione, in linea con i dati registrati a livello regionale (54%) e nazionale (53%). In particolare aumenta di 14 punti percentuali il gioco tra le studentesse, che passano dal 34% del 2019 al 48% nel 2023, anche se la prevalenza di gioco continua ad attestarsi a livelli maggiori tra i ragazzi (61%). Allo stesso modo l'aumento delle prevalenze investe soprattutto i minorenni, che passano dal 38% al 54%, diminuendo le distanze con la fascia 18-19 anni, che si attesta al 56% nel 2023.

A livello provinciale Livorno (56%) e Lucca (55%) riportano le maggiori prevalenze di gioco tra gli studenti.

La stima di prevalenza di gioco problematico tra gli studenti della AUSL Toscana Nord Ovest è pari al 4,2%, in crescita rispetto al dato 2019, con aumenti che vanno da un minimo di 0,7 punti percentuali in provincia di Livorno (da 3,4% a 4,1%) a un massimo di 2,6 punti percentuali a Massa-Carrara (da 2,0% a 4,6%). Gli studenti giocatori con profilo di gioco a rischio/problematico risultano praticare in misura maggiore tutti i giochi rispetto ai giocatori non a rischio. Le differenze più marcate riguardano i giochi a distanza come Betting exchange e Playsix, le scommesse virtuali e le scommesse su altri sport. Inoltre, gli studenti giocatori a rischio/problematici, in misura nettamente maggiore rispetto ai giocatori non a rischio, praticano 4 o più giochi d'azzardo (61% vs 18%), hanno una minore percezione del rischio associato alla pratica del gioco (nessun rischio nel giocare oltre una volta a settimana: 4,8% vs 1,0%) e ritengono che ci si possa arricchire giocando se molto bravi (46% vs 35%).



# 1

## IL CONTESTO DI RIFERIMENTO: GLI ASPETTI SOCIO- ECONOMICI DEL GIOCO D'AZZARDO

- 1.1 L'offerta di gioco a livello regionale e AUSL
  - 1.1.1 La rete di vendita
- 1.2 Volumi di gioco a livello regionale e AUSL
  - 1.2.1 La regione Toscana
  - 1.2.2 Focus sulla AUSL Toscana Nord ovest





# L'OFFERTA DI GIOCO D'AZZARDO E I VOLUMI ECONOMICI

## 1.1 L'offerta di gioco a livello regionale e di AUSL

Ogni anno l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM), responsabile per la regolamentazione del comparto del gioco pubblico in Italia, pubblica i dati riguardanti la distribuzione della rete di vendita per tipologia di giochi e le entrate finanziarie a essi associate. Le analisi di seguito presentate sono basate sui dati più recenti resi disponibili dall'Agenzia relativamente all'ultima annualità disponibile (2022).

I risultati sono organizzati secondo una struttura ricorsiva che partendo dal panorama nazionale, approfondisce le analisi a livello regionale toscano per poi offrire un focus dettagliato del fenomeno gioco d'azzardo sul territorio della AUSL Toscana Nord Ovest, sia a livello di distretto sociosanitario sia comunale.

### 1.1.1 La rete di vendita

I dati riguardanti la rete di vendita per tipologia di gioco mostrano come, nonostante la crescente popolarità del gioco online, l'offerta di gioco d'azzardo su rete fisica sia ad oggi ancora molto capillare.

Nel complesso in Toscana sono presenti 11.859 punti di vendita di giochi pubblici, che costituiscono il 6% di tutte le rivendite presenti a livello nazionale. Questo corrisponde a un'offerta pro capite di circa 33 punti di gioco ogni 10.000 residenti sul

territorio regionale.

Quasi tre quarti dei punti vendita fanno riferimento alle tipologie di gioco più tradizionali: lotterie (29%), giochi numerici a totalizzatore come Superenalotto, Eurojackpot e Win for Life (18%), Lotto (17%), giochi a base sportiva (3,5%), ippica (3,0%) e Bingo (0,1%). A eccezione delle lotterie, l'offerta pro capite per residente è inferiore alla media nazionale.

Un'attenzione particolare, in generale a causa di rilevanti volumi di gioco che generano e in particolare per la capillare presenza sul territorio regionale, meritano invece gli apparecchi da intrattenimento con vincita in denaro, cioè le Videolottery (VLT) e le AWP (New Slot).

Più di un quarto della rete di vendita del comparto gioco d'azzardo è costituito infatti da esercizi commerciali che ospitano questo tipo di apparecchi, con una disponibilità pro capite di 1 punto gioco ogni 1.000 toscani, media che risulta superiore a quella nazionale. Se consideriamo invece il singolo apparecchio di gioco, la disponibilità appare ancora maggiore: sul territorio sono presenti ben

20.382 apparecchi con vincita in denaro (VLT e AWP), 1 ogni 224 residenti, ai quali si sommano 5.856 apparecchi Comma 7, quelli cioè che non prevedono una vincita in denaro (videogiochi, simulatori, ecc.).

In questo caso, è importante notare che la disponibilità media di apparecchi da gioco in Toscana supera quella a livello nazionale, soprattutto per quanto riguarda le VLT: in media il territorio regionale ospita 45 apparecchi AWP e 11 apparecchi VLT ogni 10.000 residenti, rispetto a una media nazionale di 44 e 9 rispettivamente.

Questo colloca la Toscana al nono posto tra le regioni con la maggiore presenza di AWP e al secondo posto per l'offerta di VLT.

**Tab 1.1:** Offerta di gioco d'azzardo in Toscana e in Italia. Anno 2022.

|  |                                 | Punti vendita |         | Punti di vendita per 10.000 residenti |        |
|--|---------------------------------|---------------|---------|---------------------------------------|--------|
|  |                                 | Toscana       | Italia  | Toscana                               | Italia |
| <b>Esercizi, punti vendita, sale gioco</b> | Bingo                           | 11            | 186     | 0,03                                  | 0,03   |
|  | Giochi Numerici a Totalizzatore | 2.140         | 34.875  | 5,85                                  | 5,92   |
|  | Giochi a Base Ippica            | 350           | 6.022   | 0,96                                  | 1,02   |
|  | Giochi a Base Sportiva          | 410           | 9.447   | 1,12                                  | 1,60   |
|  | Lotterie                        | 3.403         | 54.205  | 9,31                                  | 9,20   |
|  | Lotto                           | 2.030         | 34.292  | 5,55                                  | 5,82   |
|  | AWP                             | 3.219         | 51.169  | 8,80                                  | 8,69   |
|  | VLT                             | 296           | 4.452   | 0,81                                  | 0,76   |
| <b>Apparecchi</b>                          | AWP                             | 16.336        | 256.252 | 44,67                                 | 43,51  |
|  | VLT                             | 4.046         | 54.701  | 11,06                                 | 9,29   |
|  | Comma 7                         | 5.856         | 92.253  | 16,01                                 | 15,66  |

Le AWP (New Slot) sono apparecchi elettronici che erogano vincite in denaro. Le VLT (Videolottery) rappresentano un'evoluzione delle tradizionali AWP e si differenziano in quanto veri e propri terminali connessi a un sistema di gioco centrale e privi di "scheda di gioco" al loro interno. Per apparecchiature Comma 7 si intendono i congegni da divertimento ed intrattenimento senza vincita in denaro di cui all'Art. 110 Comma 7 lett. del T.U.L.P.S. (videogiochi, simulatori, gru, biliardo, ecc.).

ADM e Istat 2022 - Elaborazione su dati ADM e Istat 2022

All'interno del territorio toscano si osserva una notevole variabilità nella distribuzione sia degli esercizi che ospitano AWP sia nel numero medio di apparecchi AWP disponibili per residente a livello comunale.

In 10 comuni, per lo più di piccole dimensioni, si osserva infatti una presenza media di più di 10 apparecchi AWP ogni 1.000 abitanti.

Al primo posto troviamo il comune di Lucignano (AR), seguito da Casciana Terme (PI), Minucciano (LU), Coreglia Antelminelli (LU), Pieve a Nievole (PT), Chiusi (SI), Licciana Nardi (MS), Vicopisano (PI), Cerreto Guidi (FI), Montecatini Terme (PT).

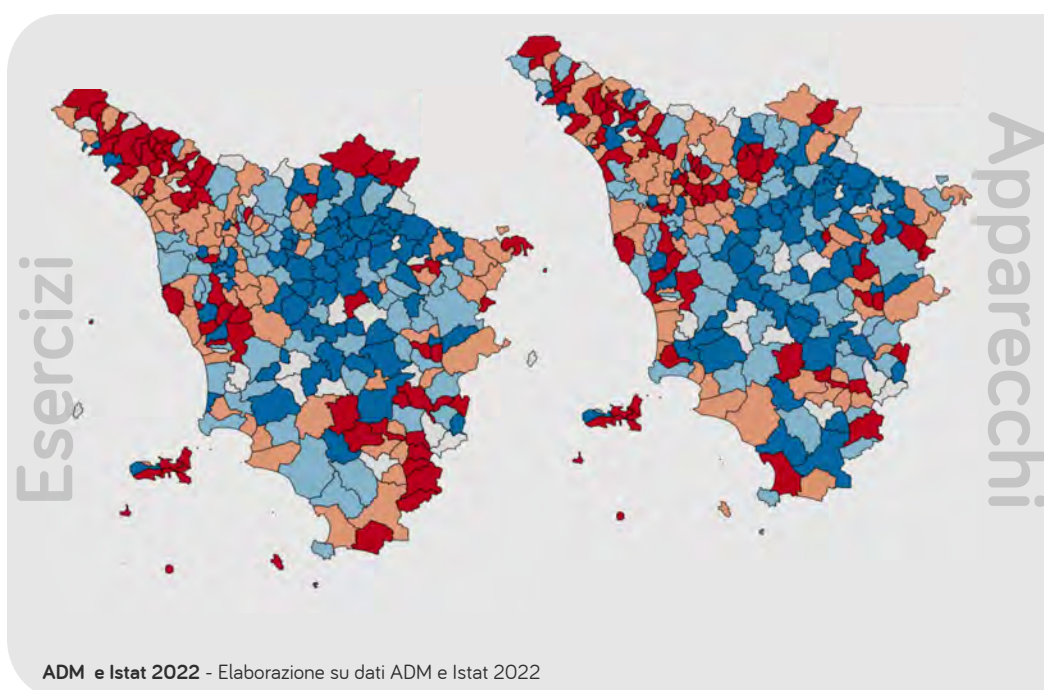
I comuni con la densità più bassa di apparecchi AWP sono invece Castelnuovo di Val di Cecina (PI), Bagno a Ripoli (FI),



Greve in chianti (FI), San Gimignano (SI), Capraia e Limite (SI), Castelnuovo Berardenga (SI), Rignano sull'Arno (FI), Montespertoli (FI), Marciana (LI), tutti con una densità inferiore a 1 apparecchio ogni

1.000 residenti.

Solo in 25 comuni toscani non sono presenti AWP.



**Fig 1.1** Numero di esercizi con AWP e apparecchi AWP pro capite (10.000 abitanti) per Comune. Regione Toscana. Anno 2022.



| Comune                | N. apparecchi AWP | Popolazione | N. apparecchi AWP pro capite (10.000 residenti) |
|-----------------------|-------------------|-------------|---|
| Montecatini-Terme     | 224               | 20.579      | 109   |
| Cerreto Guidi         | 119               | 10.736      | 111   |
| Vicopisano            | 95                | 8.558       | 111   |
| Licciana Nardi        | 53                | 4.724       | 112   |
| Chiusi                | 92                | 8.072       | 114   |
| Pieve a Nievole       | 111               | 9.105       | 122   |
| Coreglia Antelminelli | 62                | 5.083       | 122   |
| Minucciano            | 26                | 1.816       | 143   |
| Casciana Terme Lari   | 182               | 12.140      | 150   |
| Lucignano             | 51                | 3.390       | 150   |

**Tab. 1.2:** Comuni con il più alto numero di apparecchi AWP pro capite (10.000 abitanti). Regione Toscana. Anno 2022.

ADM e Istat 2022 - Elaborazione su dati ADM e Istat 2022

Restringendo il focus sulla AUSL Toscana Nord Ovest, il numero medio di apparecchi AWP è di circa 53 ogni 10.000 residenti, quindi superiore al dato medio regionale (45 ogni 10.000 residenti).

pro capite si registra in quello dell'Elba, con un valore medio di 76 AWP ogni 10.000 residenti. Questo suggerisce una maggiore accessibilità del gioco d'azzardo tramite apparecchi nell'isola.

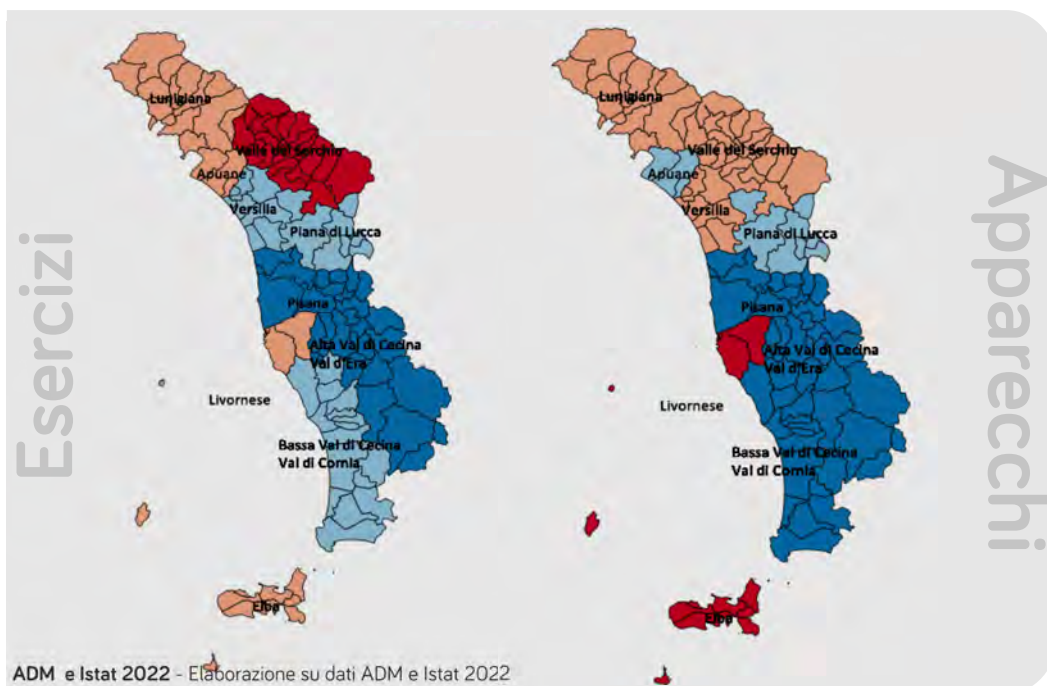
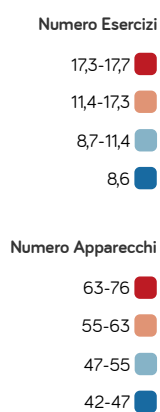
Per quanto riguarda i distretti sociosanitari, il più alto numero di AWP

Altri distretti socio-sanitari con valori elevati di AWP pro capite includono quello Livornese e della Valle del Serchio (entrambi con più di 60 apparecchi ogni 10.000 residenti), indicando una presenza significativa di apparecchi per il gioco

d'azzardo in queste aree.

Le zone-distretto Pisana e Bassa Val di Cecina - Val di Cornia, con circa 42 apparecchi ogni 10.000 residenti, presentano invece i valori più bassi di AWP pro capite.

**Fig. 1.2:** Numero di esercizi con AWP e apparecchi AWP pro capite (10.000 abitanti) per Distretto Socio-sanitario. AUSL Toscana Nord Ovest. Anno 2022



**Tab 1.3.** Numero di esercizi con AWP e apparecchi AWP pro capite (10.000 abitanti) per Distretto Socio-sanitario. AUSL Toscana Nord Ovest. Anno 2022.

| Distretto Socio-sanitario                  | N. apparecchi AWP | Popolazione | N. apparecchi AWP pro capite (10.000 residenti) |
|--|-------------------|-------------|---|
| <b>Pisana</b>                              | 838               | 200.869     | 42  |
| <b>Bassa Val di Cecina - Val di Cornia</b> | 573               | 134.731     | 43  |
| <b>Alta Val di Cecina - Val d'Era</b>      | 652               | 138.596     | 47  |
| <b>Piana di Lucca</b>                      | 825               | 168.959     | 49  |
| <b>Apuane</b>                              | 748               | 136.443     | 55  |
| <b>Versilia</b>                            | 931               | 159.567     | 58  |
| <b>Lunigiana</b>                           | 305               | 51.436      | 59  |
| <b>Valle del Serchio</b>                   | 334               | 53.122      | 63  |
| <b>Livornese</b>                           | 1.151             | 170.398     | 68  |
| <b>Elba</b>                                | 237               | 31.304      | 76  |

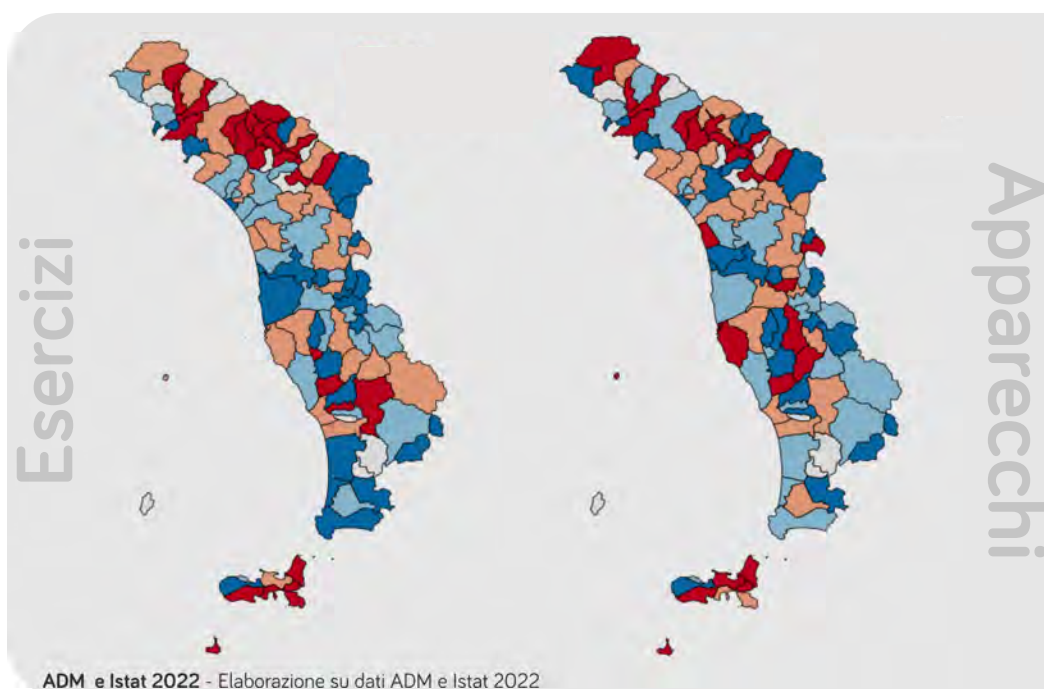
ADM e Istat 2022 - Elaborazione su dati ADM e Istat 2022



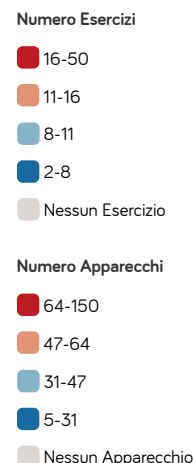
Approfondendo l'analisi a livello comunale, è possibile osservare che la maggior parte dei comuni ricompresi nel territorio della AUSL sembra avere un numero piuttosto basso di AWP pro capite. In circa il 9% dei comuni invece non si registra la presenza di alcun apparecchio AWP.

Tuttavia, ci sono anche alcuni comuni con un numero significativamente più alto di

AWP pro capite rispetto alla media. In particolare, i comuni con la più alta densità di apparecchi AWP ogni 10.000 abitanti sono: Casciana Terme Lari (PI), Minucciano e Coreglia Antelminelli (LU), Licciana Nardi (MS), Vicopisano (PI), Porto Azzurro (LI) e Portoferraio (LI), Castellina Marittima (PI), Casola in Lunigiana (MS) e Galliciano (LU).



**Fig 1.3.** Numero di esercizi con AWP e apparecchi AWP pro capite (10.000 abitanti) per Comune. AUSL Toscana Nord Ovest. Anno 2022.



| Comune                | N. apparecchi AWP | Popolazione | N. apparecchi AWP pro capite (10.000 residenti) |
|-----------------------|-------------------|-------------|---|
| Galliciano            | 30                | 3.603       | 83  |
| Casola in Lunigiana   | 8                 | 958         | 84  |
| Castellina Marittima  | 16                | 1.831       | 87  |
| Portoferraio          | 107               | 11.831      | 90  |
| Porto Azzurro         | 37                | 3.634       | 102   |
| Vicopisano            | 95                | 8.558       | 111   |
| Licciana Nardi        | 53                | 4.724       | 112   |
| Coreglia Antelminelli | 62                | 5.083       | 122   |
| Minucciano            | 26                | 1.816       | 143   |
| Casciana Terme Lari   | 182               | 12.140      | 150   |

**Tab 1.4.** Comuni con il più alto numero di apparecchi AWP pro capite (10.000 abitanti). AUSL Toscana Nord Ovest. Anno 2022.

ADM e Istat 2022 - Elaborazione su dati ADM e Istat 2022

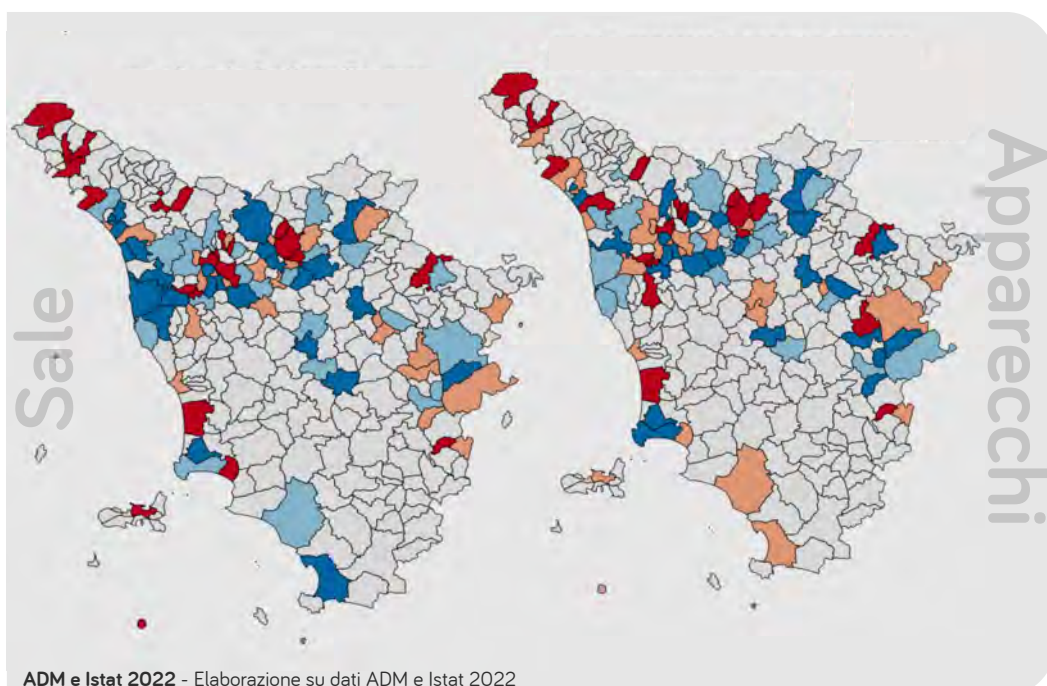
Per quanto riguarda invece l'altra tipologia di apparecchi con vincita in denaro, le VLT, lo scenario appare nettamente differente. Ricordiamo infatti che, a differenza delle AWP, gli apparecchi VLT possono essere installati esclusivamente nelle sale Bingo, nelle agenzie di scommesse sportive, nelle agenzie di scommesse ippiche, nei negozi di gioco ippici e sportivi, nelle sale giochi ed infine nelle sale dedicate.

Ne risulta che, a differenza delle AWP, la cui presenza è molto più capillare sul territorio, gli apparecchi VLT sono presenti solo in 90 comuni toscani, prevalentemente situati nell'area settentrionale della regione. Ove presenti però, la loro densità media per punto di gioco è più alta rispetto a quella delle AWP.

I due comuni con la maggiore presenza di VLT per residente sono quelli di Massa e Cozzile (PT) e Civitella in Val di Chiana (AR), entrambi con più di 6 apparecchi ogni 1.000 abitanti. Seguono i comuni di Calenzano (FI), Pieve a Nievole e Montecatini Terme (PT), con circa 4 apparecchi ogni 1.000 residenti, e i comuni di Montemurlo (PO), Prato, Licciana Nardi (MS), Calcinaia (PI) e Coreglia Antelminelli (LU) tutti con circa 3 apparecchi ogni 1.000 residenti.

I comuni con la più bassa densità di apparecchi VLT sono invece San Giuliano Terme (PI), Foiano Della Chiana (AR), Monte San Savino (AR), Pietrasanta (LU) e Monsummano Terme (PT), con circa 2 apparecchi ogni 10.000 residenti.

**Fig 1.4.** Numero di esercizi con VLT e apparecchi VLT pro capite (10.000 abitanti) per Comune. Regione Toscana: Anno 2022





| Comune                     | N. apparecchi VLT | Popolazione | N. apparecchi VLT pro capite (10.000 residenti) |
|----------------------------|-------------------|-------------|---|
| Coreglia Antelminelli      | 15                | 5.083       | 30  |
| Calcinaia                  | 39                | 12.725      | 31  |
| Licciana Nardi             | 15                | 4.724       | 32  |
| Prato                      | 683               | 195.475     | 35  |
| Montemurlo                 | 73                | 19.103      | 38  |
| Montecatini-Terme          | 83                | 20.579      | 40  |
| Pieve a Nievole            | 41                | 9.105       | 45  |
| Calenzano                  | 83                | 18.063      | 46  |
| Civitella in Val di Chiana | 55                | 8.781       | 63  |
| Massa e Cozzile            | 51                | 7.720       | 66  |

**Tab 1.5.** Comuni con il più alto numero di apparecchi VLT pro capite (10.000 abitanti). Regione Toscana: Anno 2022.

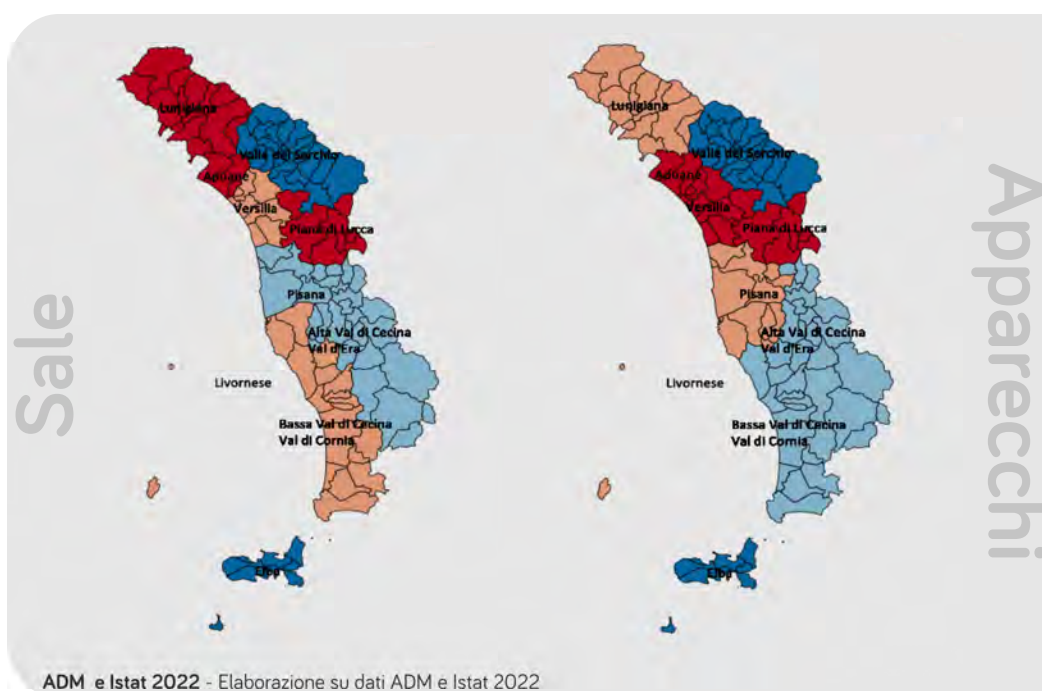
ADM e Istat 2022 - Elaborazione su dati ADM e Istat 2022

Sul territorio dell'AUSL Toscana Nord Ovest, il numero medio di apparecchi VLT è di circa 10 ogni 10.000 residenti, sostanzialmente in linea con il dato medio regionale (11 ogni 10.000 residenti).

Per quanto riguarda i distretti sociosanitari, il più alto numero di VLT pro capite si registra nei distretti limitrofi di Apuane, Piana di Lucca e Versilia, con valori medi compresi tra 13 e 16 VLT ogni 10.000 residenti.

I distretti con la densità pro capite più bassa sono invece quelli dell'Elba e della Valle del Serchio, entrambi con circa 4 apparecchi ogni 10.000 residenti.

Questi dati vanno letti con cautela, poiché data la scarsa presenza di apparecchi VLT sul territorio, il dato medio relativo ai distretti sociosanitari è fortemente influenzato dalla presenza di VLT concentrata nei pochi comuni che ne fanno parte.



**Fig 1.5.** Numero di esercizi con VLT e apparecchi VLT pro capite (10.000 abitanti) per Distretto Sociosanitario. AUSL Toscana Nord Ovest: Anno 2022.

ADM e Istat 2022 - Elaborazione su dati ADM e Istat 2022

**Tab 1.6.** Numero di esercizi con VLT e apparecchi VLT pro capite (10.000 abitanti) per Distretto Sociosanitario. AUSL Toscana Nord Ovest: Anno 2022.

| Distretto Sociosanitario            | N. apparecchi VLT | Popolazione | N. apparecchi VLT pro capite (10.000 residenti) |
|-------------------------------------|-------------------|-------------|---|
| Alta Val di Cecina - Val d'Era      | 106               | 138.596     | 8   |
| Apuane                              | 215               | 136.443     | 16  |
| Bassa Val di Cecina - Val di Cornia | 90                | 134.731     | 7   |
| Elba                                | 14                | 31.304      | 4   |
| Livornese                           | 179               | 170.398     | 11  |
| Lunigiana                           | 58                | 51.436      | 11  |
| Piana di Lucca                      | 247               | 168.959     | 15  |
| Pisana                              | 213               | 200.869     | 11  |
| Valle del Serchio                   | 19                | 53.122      | 4   |
| Versilia                            | 210               | 159.567     | 13  |

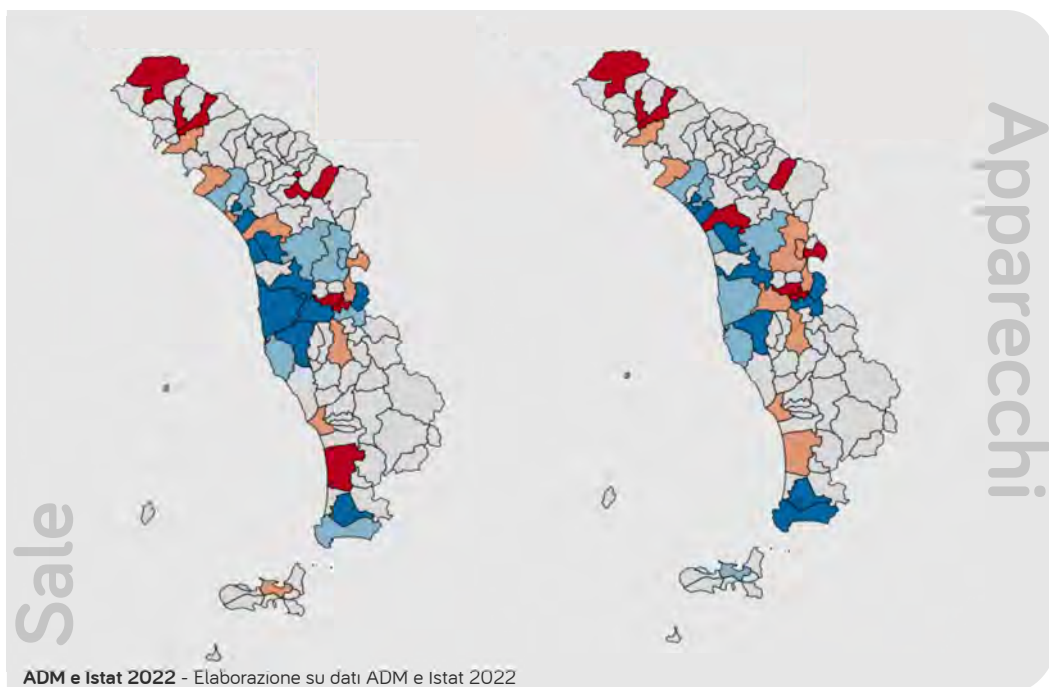
ADM e Istat 2022 - Elaborazione su dati ADM e Istat 2022

In circa il 67% dei comuni che fanno parte della AUSL Toscana Nord Ovest non sono presenti apparecchi VLT.

Nel 15% dei comuni il numero di VLT oscilla tra 1 e 2 apparecchi e nel restante 18% il numero raggiunge i 3 apparecchi ogni 1.000 residenti.

I comuni con la più alta densità di VLT pro capite sono quelli di Licciana Nardi (MS), Calcinaia (PI), Coreglia Antelminelli, Altopascio e Camaiore (LU), Vicopisano (PI), Villafranca in Lunigiana e Pontremoli (MS), Castagneto Carducci (LI) e Carrara (MS).

**Fig 1.6.** Numero di esercizi con VLT e apparecchi VLT pro capite (10.000 abitanti) per Comune. AUSL Toscana Nord Ovest. Anno 2022.







| Comune                   | N. apparecchi VLT | Popolazione | N. apparecchi VLT pro capite (10.000 residenti) |
|--------------------------|-------------------|-------------|---|
| Carrara                  | 129               | 60.045      | 21  |
| Castagneto Carducci      | 19                | 8.767       | 22  |
| Pontremoli               | 16                | 6.911       | 23  |
| Villafranca in Lunigiana | 11                | 4.581       | 24  |
| Vicopisano               | 22                | 8.558       | 26  |
| Camaiole                 | 89                | 31.832      | 28  |
| Altopascio               | 45                | 15.755      | 29  |
| Coreglia Antelminelli    | 15                | 5.083       | 30  |
| Calcinaia                | 39                | 12.725      | 31  |
| Licciana Nardi           | 15                | 4.724       | 32  |

**Tab 1.7.** 10 Comuni con il più alto numero di apparecchi VLT pro capite (10.000 abitanti), AUSL Toscana Nord Ovest: Anno 2022.

ADM e Istat 2022 - Elaborazione su dati ADM e Istat 2022

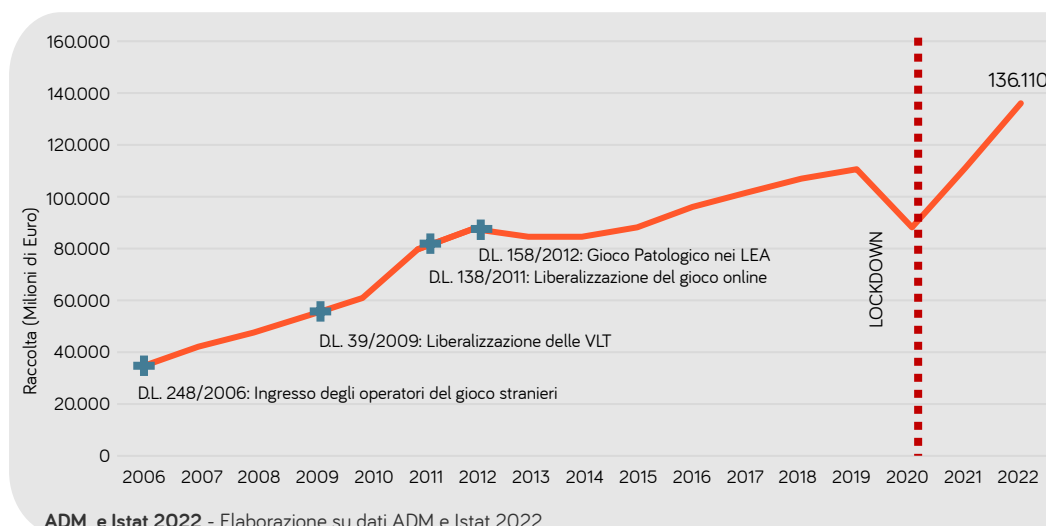
## 1.2 Volumi economici del gioco d'azzardo

Dopo aver analizzato le dimensioni dell'offerta di gioco, è utile focalizzarsi sui volumi economici da essa derivanti. Questa analisi consente infatti non solo di catturare le dimensioni del fenomeno, ma anche di tracciarne l'evoluzione nel tempo al fine di meglio comprendere lo scenario attuale.

Un buon indicatore utile a questo scopo è quella che viene da ADM definita "raccolta", ovvero l'ammontare totale delle scommesse effettuate dai giocatori.

Il rapido sviluppo del settore del gioco

d'azzardo in Italia è infatti reso evidente dal suo andamento. La raccolta da gioco d'azzardo è passata da 34,7 miliardi di euro nel 2006 a oltre 136 miliardi di euro nel 2022, registrando un aumento del 292%. Anche se i dati più recenti non sono ancora stati resi pubblici, l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli ha anticipato un ulteriore incremento. Secondo le informazioni diffuse dal sottosegretario di Stato al Ministero dell'Economia e delle Finanze, che ha la delega in materia di gioco d'azzardo, la raccolta dovrebbe aver raggiunto i 149 miliardi di euro nel 2023.



**Fig 1.7:** Raccolta complessiva da gioco d'azzardo in Italia. Anni 2006-2022

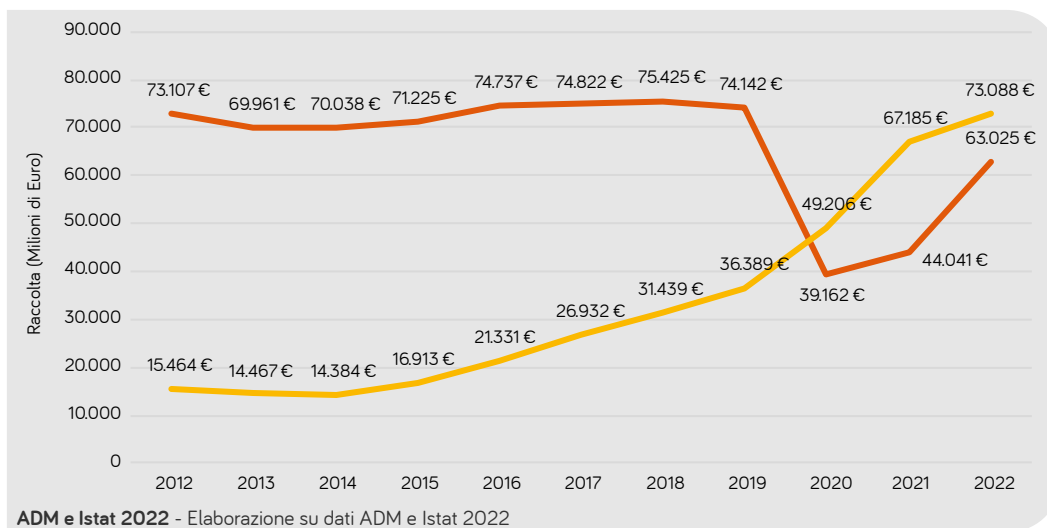
ADM e Istat 2022 - Elaborazione su dati ADM e Istat 2022

Per interpretare correttamente quanto osservato, è importante distinguere tra gioco d'azzardo online e on-site. Il gioco on-site comprende tutte le attività di gioco praticate in luoghi fisici, come casinò e sale

scommesse. Il gioco online, invece, riguarda le attività come scommesse, giochi e lotterie che possono essere eseguiti da remoto, di solito su dispositivi connessi a Internet, come smartphone, tablet e PC.

**Fig 1.8:** Raccolta da gioco d'azzardo su rete fisica e telematica in Italia. Anni 2012-2022

Canale Fisico ■  
Canale Telematico ■



Con riferimento alla sola rete fisica, nel 2022 la raccolta da gioco sul territorio nazionale è stata di 63 miliardi di euro. La raccolta da gioco su rete telematica si è attestata invece a 73 miliardi di euro.

Prima dell'avvento della pandemia, l'azzardo online rappresentava la metà di quanto giocato in luoghi fisici (circa 36 miliardi di euro, contro i 74 giocati offline). Il 2020 ha rappresentato un momento di svolta: come parte delle misure di distanziamento sociale volte ad arginare la diffusione della pandemia da COVID-19, i locali dedicati al gioco d'azzardo (a eccezione delle tabaccherie) sono stati chiusi per sei mesi. Questo ha di fatto comportato per la prima volta il superamento del giocato online sull'on-site (49 miliardi contro 39). Tale superamento è stato confermato anche nel 2021, anno che a causa della ripresa dei contagi, ha visto nuovi mesi di sospensione del gioco in luoghi fisici. Nel 2022, senza più restrizioni di natura sanitaria, il gioco fisico è aumentato moltissimo (una crescita del 43%), senza tuttavia aver ancora

raggiunto i livelli pre-pandemici. Nello stesso anno il gioco online ha invece toccato i 73 miliardi di euro, cifra non solo più alta di quella giocata on-site, ma corrispondente al doppio di quanto giocato su canale telematico nel 2019.



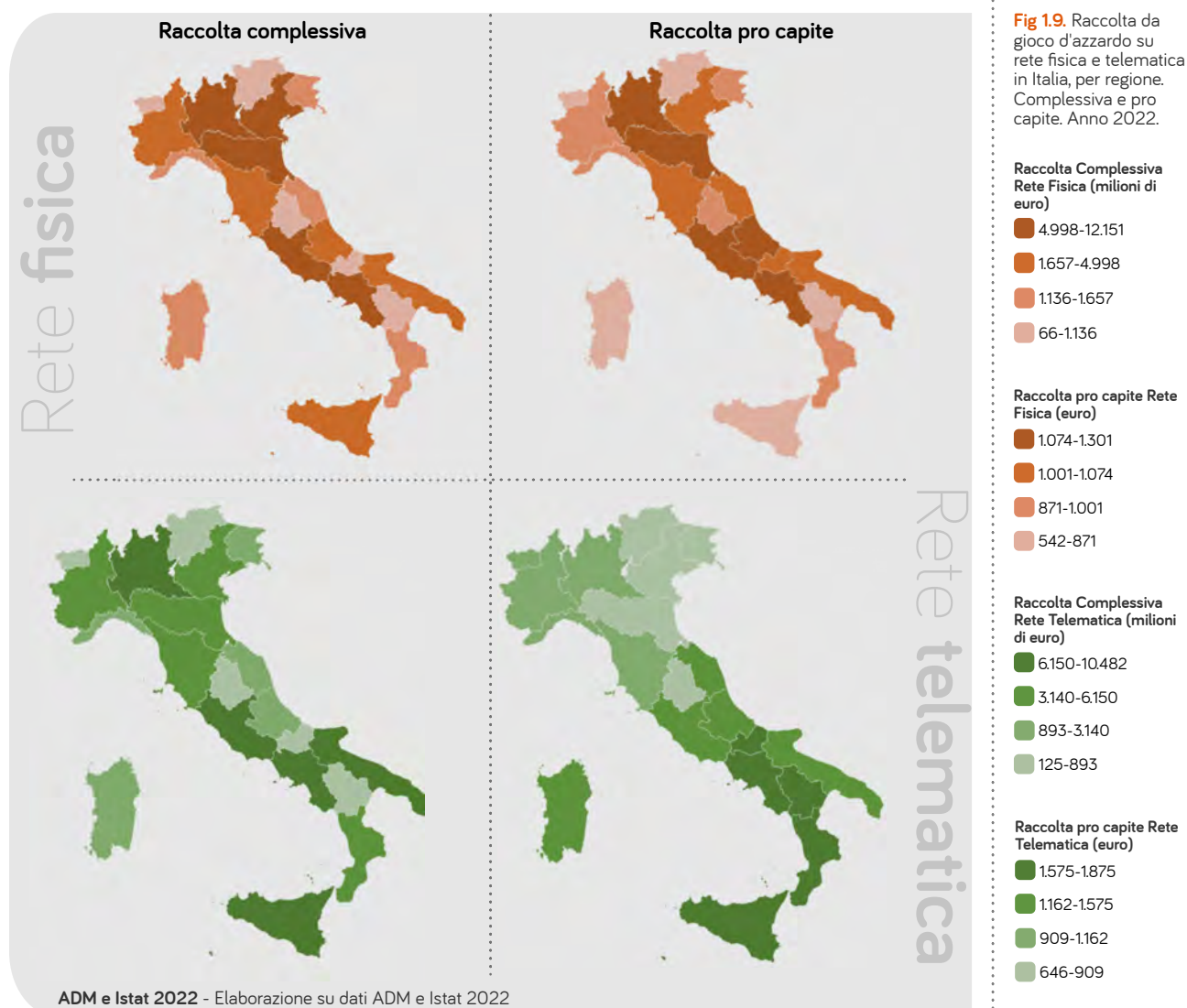
## 1.2.1 La regione Toscana

Nel 2022 la raccolta da gioco in Toscana è stata di 7,4 miliardi di euro, corrispondente a circa il 5% del totale giocato a livello nazionale. Il dato comprende la raccolta da gioco su rete fisica, che è stata di 3,9 miliardi di euro, e la raccolta da gioco su rete telematica, che nel 2022 è risultata pari a 3,4 miliardi.

In media, ogni residente in Toscana ha giocato 2.012 euro nel corso del solo 2022, dato inferiore a quello medio nazionale che ammonta a 2.308 euro.

Relativamente alla sola raccolta su canale fisico, in regione l'ammontare medio

giocato pro capite è stato pari a 1.074 euro, leggermente superiore al dato nazionale pari a 1.069 euro. Invece, il dato relativo alla sola raccolta su rete telematica evidenzia una raccolta pro capite pari a circa 938 euro, in questo caso nettamente inferiore al dato medio nazionale di 1.239 euro. Questi dati posizionano la Toscana al sesto posto nella classifica delle regioni italiane con la raccolta pro capite su rete fisica più alta e al settimo posto nella classifica delle regioni italiane con la raccolta pro capite su rete telematica più bassa.



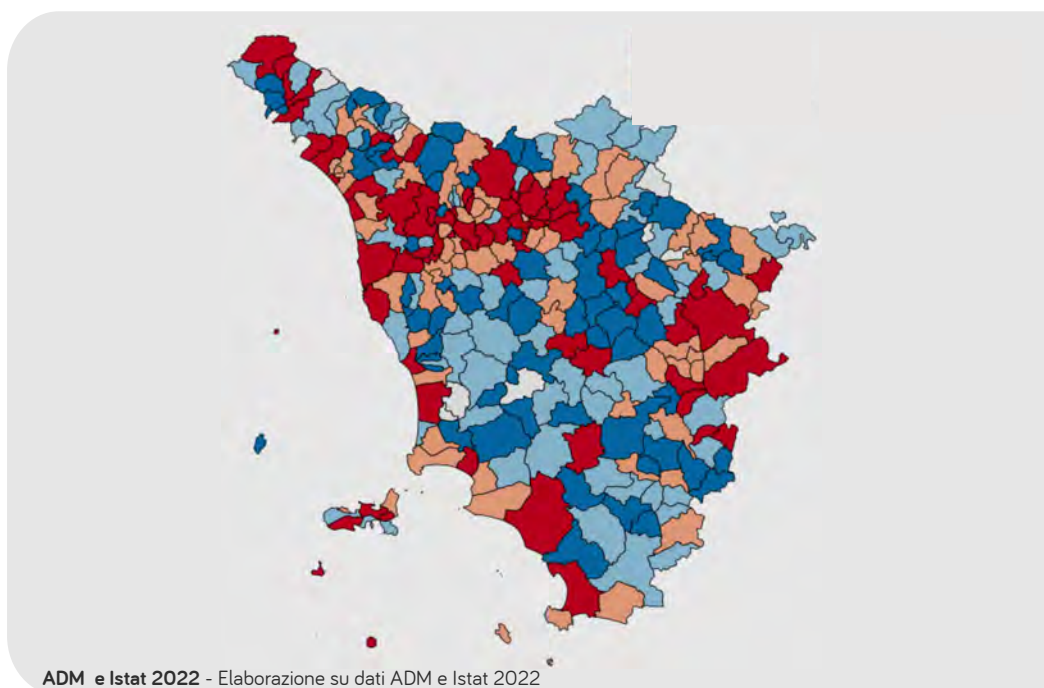
Per meglio comprendere i cambiamenti che hanno caratterizzato il mercato del gioco d'azzardo negli ultimi anni, è utile operare un confronto con lo stesso dato riferito agli anni pre-pandemia. Come già osservato per il dato aggregato a livello nazionale, nel 2020 abbiamo assistito a una notevole contrazione del gioco in luoghi fisici, che tuttavia, a distanza di soli due anni, ha di nuovo quasi raggiunto i livelli pre-pandemia. Osservando i cambiamenti a livello regionale è però possibile rendersi conto che la diminuzione osservata non è stata uniforme: si va da un minimo del -2% osservato in Calabria, alla diminuzione

sostanziale rilevata in Valle d'Aosta (-42%). In questo contesto, la Toscana è stata tra le regioni che hanno subito la maggiore contrazione, con una diminuzione del giocato pro capite su rete fisica del -16%. L'altro dato da osservare è la relazione complementare esistente tra variazione della raccolta su rete fisica e telematica nelle varie regioni: minore è stata la diminuzione del gioco in luoghi fisici, maggiore è stato l'aumento del gioco online. Infatti in Toscana, a fronte del -16% registrato dal gioco in luoghi fisici, si rileva un aumento del 170% del gioco online.

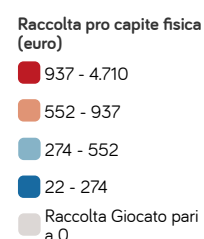
**Fig 1.10:** Variazione percentuale della raccolta pro capite da gioco d'azzardo su rete fisica, telematica e totale tra il 2017 e il 2022 in Italia, per regione.

| Variazione % Giocato Rete Fisica | Regione (Variazione % Totale) | Variazione % Giocato Rete Telematica |
|----------------------------------|-------------------------------|--------------------------------------|
| -7                               | Calabria (76)                 | 217                                  |
| -2                               | Sicilia (76)                  | 184                                  |
| -5                               | Basilicata (74)               | 215                                  |
| -3                               | Campania (66)                 | 215                                  |
| -5                               | Puglia (60)                   | 199                                  |
| -7                               | Molise (58)                   | 187                                  |
| -12                              | Sardegna (53)                 | 216                                  |
| -12                              | Abruzzo (41)                  | 186                                  |
| -18                              | Lazio (35)                    | 177                                  |
| -16                              | Marche (35)                   | 180                                  |
| -12                              | Piemonte (34)                 | 167                                  |
| -17                              | Liguria (31)                  | 161                                  |
| -18                              | Umbria (24)                   | 176                                  |
| -16                              | <b>Toscana (23)</b>           | 170                                  |
| -16                              | Friuli-Venezia Giulia (21)    | 169                                  |
| -15                              | Lombardia (19)                | 155                                  |
| -22                              | Emilia-Romagna (16)           | 180                                  |
| -42                              | Valle d'Aosta (13)            | 123                                  |
| -19                              | Veneto (12)                   | 182                                  |
| -26                              | Trentino-Alto Adige (6)       | 139                                  |

ADM e Istat 2022 - Elaborazione su dati ADM e Istat 2022



**Fig 1.11** Raccolta pro capite da gioco d'azzardo su rete fisica, per comune. Regione Toscana: Anno 2022.



| Comune                     | Raccolta su canale fisico (euro) | Popolazione | Raccolta pro capite su canale fisico (euro) |
|----------------------------|----------------------------------|-------------|---|
| Altopascio                 | 27.632.709                       | 15.755      | 1.754                                       |
| Civitella in Val di Chiana | 15.851.365                       | 8.781       | 1.805                                       |
| Montemurlo                 | 36.345.978                       | 19.103      | 1.903                                       |
| Carmignano                 | 29.961.421                       | 14.679      | 2.041                                       |
| Licciana Nardi             | 10.857.558                       | 4.724       | 2.298                                       |
| Camaiole                   | 73.870.651                       | 31.832      | 2.321                                       |
| Monteriggioni              | 24.303.252                       | 9.992       | 2.432                                       |
| Prato                      | 564.226.929                      | 195.475     | 2.886                                       |
| Calenzano                  | 72.183.227                       | 18.063      | 3.996                                       |
| Montecatini-Terme          | 96.936.161                       | 20.579      | 4.710                                       |

**Tab 1.8.** Comuni con la più alta raccolta pro capite da gioco d'azzardo su rete fisica. Regione Toscana Anno 2022.

ADM e Istat 2022 - Elaborazione su dati ADM e Istat 2022

Il dato comunale della raccolta da gioco su canale fisico per residente in Toscana nel 2022 mostra una forte variabilità territoriale, che nei comuni con punti di gioco è compreso tra 22 e 4.710 euro. In generale, la mappa della raccolta per residente nei Comuni mostra una maggiore intensità di gioco nella parte nord occidentale della regione, concentrata soprattutto nell'area dei capoluoghi di provincia di Firenze, Prato, Pistoia, Lucca e Pisa, e in quella centro orientale facente capo ad Arezzo. Al contrario, l'area

meridionale mostra una raccolta per residente più bassa. Fanno eccezione a questa tendenza comuni più popolosi come Grosseto, Orbetello, e la turistica Porto Azzurro sull'isola d'Elba. Proprio in relazione al turismo, si registra una certa intensità di gioco nella zona costiera toscana rispetto alle aree più interne.

Solo in 8 comuni della regione non si registrano attività di gioco d'azzardo: Monteverdi Marittimo (PI), Sassetta (LI), San Godenzo (FI), Montemignaio (AR), Comano (MS), Ortignano Raggiolo (AR), Radicondoli (SI), Fosciandora (LU).

Al contrario, nei comuni di Montecatini Terme (PT) e Calenzano (FI) si osservano i volumi di gioco più consistenti, addirittura quattro volte superiori alla media regionale. Seguono il comune di Prato, in cui la raccolta su canale fisico è più del doppio della media regionale, Monteriggioni (SI), Camaiore (LU), Licciana Nardi (MS), Carmignano e Montemurlo (PO), Civitella in Val di Chiana (AR) e Altopascio (LU).

Anche il dato comunale della raccolta da gioco su canale telematico mostra una forte variabilità territoriale, con valori compresi tra 21 e 4.205 euro. Tuttavia, a differenza del gioco fisico, in questo caso non si osservano pattern geografici specifici e neanche la sistematica tendenza alla concentrazione dei maggiori volumi di gioco nelle aree dei capoluoghi di provincia. Alcuni cluster con alti volumi di gioco si osservano intorno ai piccoli comuni della Lunigiana, l'area più a nord

della Toscana al confine la Liguria, nell'area pratese, in quella senese e grossetana, nonché nei sette comuni dell'isola d'Elba. Anche in questo caso, qualsiasi considerazione non può prescindere dal tener in dovuto conto il possibile effetto del turismo.

È interessante notare che in questo caso non ci sono comuni con raccolta da gioco d'azzardo online pari a zero. Questo dato non deve tuttavia stupire, poiché il gioco online non ha né limiti orari, né fisici.

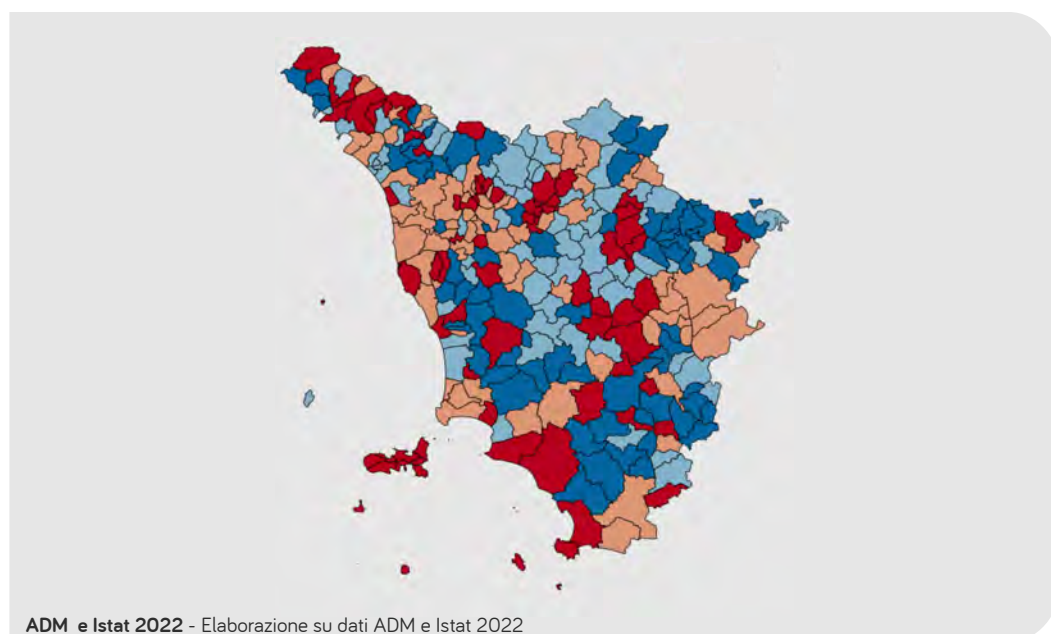
È da notare anche che i comuni con la raccolta pro capite più elevata sono tendenzialmente di piccole dimensioni. Abetone Cutigliano (PT), è il primo comune e registra una raccolta online ben quattro volte superiore alla media regionale. Al secondo posto, segue il comune di Marciana Marittima (LI), dove però la raccolta è circa la metà di quella dell'Abetone, Pelago (FI), Isola del Giglio (GR), Porto Azzurro (LI), Casola in Lunigiana, Licciana Nardi e Fivizzano (MS), Sillano Giuncugnano e Castelnuovo di Garfagnana (LU).

Nel complesso, un terzo dei comuni toscani vanta una raccolta telematica superiore alla media regionale.

**Fig 1.12** Raccolta pro capite da gioco d'azzardo su rete telematica, per comune. Regione Toscana: Anno 2022.

Raccolta pro capite telematica (euro)

- 1.041 - 4.205
- 772 - 1.041
- 560 - 772
- 20 - 560



ADM e Istat 2022 - Elaborazione su dati ADM e Istat 2022



| Comune                    | Raccolta su canale telematico (euro) | Popolazione | Raccolta pro capite su canale telematico (euro) |
|---------------------------|--------------------------------------|-------------|---|
| Castelnuovo di Garfagnana | 10.997.626                           | 5.637       | 1.951   |
| Sillano Giuncugnano       | 1.947.657                            | 995         | 1.957   |
| Fivizzano                 | 14.024.637                           | 7.131       | 1.967   |
| Licciana Nardi            | 9.732.148                            | 4.724       | 2.060   |
| Casola in Lunigiana       | 2.011.202                            | 958         | 2.099   |
| Porto Azzurro             | 8.403.849                            | 3.634       | 2.313   |
| Isola del Giglio          | 3.207.083                            | 1.337       | 2.399   |
| Pelago                    | 19.064.073                           | 7.774       | 2.452   |
| Marciana Marina           | 4.602.563                            | 1.876       | 2.453   |
| Abetone Cutigliano        | 7.836.367                            | 1.864       | 4.205   |

**Tab 1.9.** Comuni con la più alta raccolta pro capite da gioco d'azzardo su rete telematica. Regione Toscana. Anno 2022.

ADM e Istat 2022 - Elaborazione su dati ADM e Istat 2022

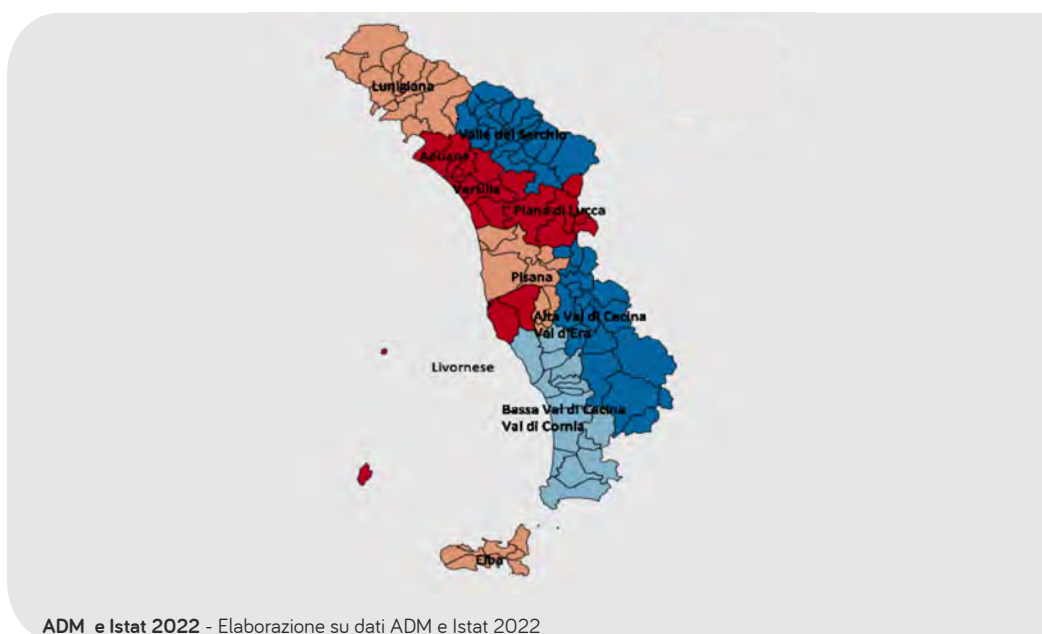
## 1.2.2 Focus sulla AUSL Toscana Nord Ovest

Il volume di gioco su rete fisica nell'AUSL Toscana Nord Ovest corrisponde a una media di 1.015 euro per residente, inferiore sia alla media regionale (1.080 euro) che a quella nazionale (1.070 euro).

Per quanto riguarda i distretti sociosanitari, la raccolta pro capite più elevata si registra nei distretti limitrofi di Apuane, Versilia e Piana di Lucca, con valori medi compresi tra 1.302 e 1.142 euro per residente. Questo dato non stupisce,

considerato che questi sono anche i distretti con la più alta densità di apparecchi da gioco che, come già sottolineato, costituiscono una fetta rilevante di tutto il giocato su rete fisica.

I distretti con la raccolta pro capite più bassa sono invece quelli della Valle del Serchio e dell'Alta Val di Cecina - Val d'Era, dove il volume di gioco medio è circa la metà.



**Fig 1.13** raccolta pro capite da gioco d'azzardo su rete fisica per Distretto Sociosanitario. AUSL Toscana Nord Ovest. Anno 2022.

Raccolta pro capite fisica (euro)

- 1077 - 1302
- 813 - 1077
- 720 - 813
- 661 - 720

ADM e Istat 2022 - Elaborazione su dati ADM e Istat 2022

**Tab 1.10** Raccolta pro capite da gioco d'azzardo su rete fisica, per Distretto Sociosanitario. AUSL Toscana Nord Ovest. Anno 2022.

| Distretto Sociosanitario            | Giocato fisico (euro) | Popolazione | Giocato fisico pro capite (euro) |
|-------------------------------------|-----------------------|-------------|----------------------------------|
| Alta Val di Cecina - Val d'Era      | 99.844.736            | 138.596     | 720                              |
| Apuane                              | 177.661.872           | 136.443     | 1.302                            |
| Bassa Val di Cecina - Val di Cornia | 109.570.536           | 134.731     | 813                              |
| Elba                                | 33.707.040            | 31.304      | 1.077                            |
| Livornese                           | 190.343.152           | 170.398     | 1.117                            |
| Lunigiana                           | 46.581.064            | 51.436      | 906                              |
| Piana di Lucca                      | 192.912.736           | 168.959     | 1.142                            |
| Pisana                              | 185.252.160           | 200.869     | 922                              |
| Valle del Serchio                   | 35.095.388            | 53.122      | 661                              |
| Versilia                            | 195.879.920           | 159.567     | 1.228                            |

ADM e Istat 2022 - Elaborazione su dati ADM e Istat 2022

Sono solo 4 i comuni della AUSL Toscana Nord Ovest dove non si registra alcuna attività di gioco d'azzardo su rete fisica, mentre sono circa un quarto quelli in cui il giocato pro capite supera la media della AUSL. Questo significa che una parte rilevante di quanto giocato in questa area è

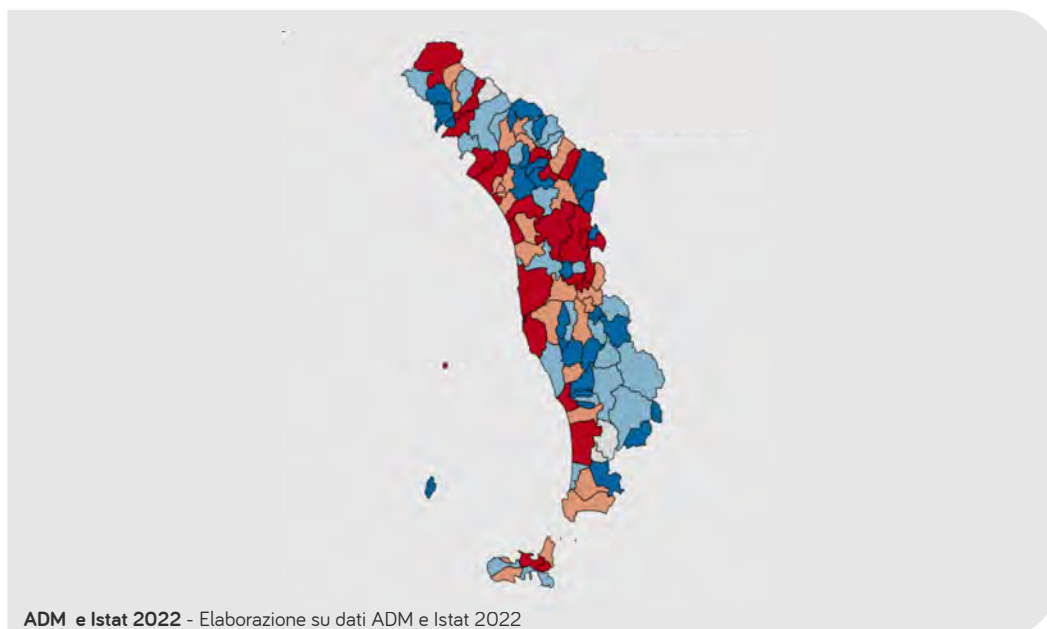
concentrato in un numero piuttosto esiguo di comuni.

Camaiore (LU) e Licciana Nardi (MS) sono i comuni con i volumi di gioco pro capite su rete fisica più elevati, entrambi superiori alle 2.000 euro per residente.

**Figura 1.14** Raccolta pro capite da gioco d'azzardo su rete fisica per comune. AUSL Toscana Nord Ovest. Anno 2022.

Raccolta pro capite fisica (euro)

- 1022 - 2.321
- 579 - 1.022
- 262 - 579
- 22 - 262
- Raccolta pari a zero



ADM e Istat 2022 - Elaborazione su dati ADM e Istat 2022





| Comune              | Raccolta su canale fisico (euro) | Popolazione | Raccolta pro capite su canale fisico (euro) |
|---------------------|----------------------------------|-------------|---|
| Aulla               | 14.091.806                       | 10.688      | 1.319                                       |
| Porto Azzurro       | 5.100.052                        | 3.634       | 1.403                                       |
| Carrara             | 86.202.242                       | 60.045      | 1.436                                       |
| Portoferraio        | 17.239.035                       | 11.831      | 1.457                                       |
| Castagneto Carducci | 12.822.907                       | 8.767       | 1.463                                       |
| Calcinaia           | 21.310.624                       | 12.725      | 1.675                                       |
| Vicopisano          | 14.986.698                       | 8.558       | 1.751                                       |
| Altopascio          | 27.632.709                       | 15.755      | 1.754                                       |
| Licciana Nardi      | 10.857.558                       | 4.724       | 2.298                                       |
| Camaione            | 73.870.651                       | 31.832      | 2.321                                       |

**Tab 1.11.** Comuni con la più alta raccolta pro capite da gioco d'azzardo su rete fisica. AUSL Toscana Nord Ovest. Anno 2022.

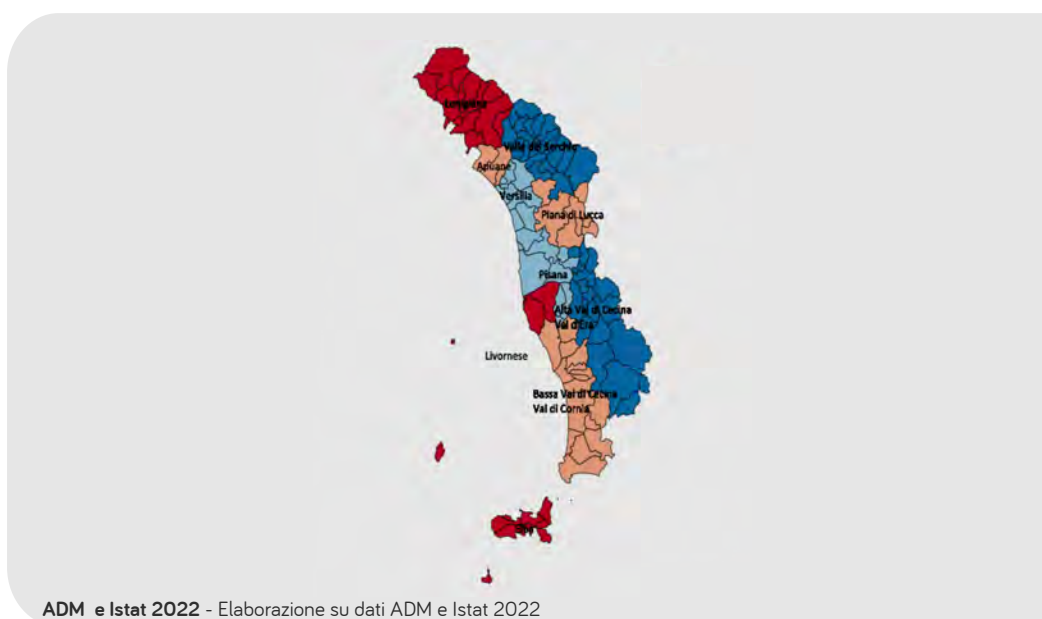
ADM e Istat 2022 - Elaborazione su dati ADM e Istat 2022

Per quanto riguarda il gioco online, il volume di gioco nell'AUSL Toscana Nord Ovest corrisponde a una media di 993 euro per residente, leggermente superiore al dato regionale (943 euro) e inferiore a quello nazionale (1.241 euro).

A livello di distretti sociosanitari, i volumi di gioco su rete telematica più elevati si osservano nelle zone distretto Elba, Livornese e Lunigiana, con valori superiori

alle 1.200 euro pro capite e quindi alla media nazionale. Il distretto sociosanitario con il valore più basso è quello dell'Alta Val di Cecina - Val d'Era, dove il volume di gioco è circa la metà di quello registrato nell'Elba.

Camaione (LU) e Licciana Nardi (MS) sono i comuni con i volumi di gioco pro capite su rete fisica più elevati, entrambi superiori ai 2.000 euro per residente.



**Figura 1.15.** Raccolta pro capite da gioco d'azzardo su rete telematica per Distretto Sociosanitario. AUSL Toscana Nord Ovest: Anno 2022.

**Raccolta pro capite telematica (euro)**

- 979 - 1582
- 899 - 979
- 856 - 899
- 812 - 856

ADM e Istat 2022 - Elaborazione su dati ADM e Istat 2022

**Tab 1.12** Raccolta pro capite da gioco d'azzardo su rete telematica, per Distretto Sociosanitario. AUSL Toscana Nord Ovest. Anno 2022.

| Distretto Sociosanitario                   | Raccolta su rete telematica (euro) | Popolazione | Raccolta su rete telematica pro capite (euro) |
|--|------------------------------------|-------------|---|
| <b>Alta Val di Cecina - Val d'Era</b>      | 112.500.488                        | 138.596     | 812   |
| <b>Valle del Serchio</b>                   | 45.469.336                         | 53.122      | 856   |
| <b>Pisana</b>                              | 174.279.184                        | 200.869     | 868   |
| <b>Versilia</b>                            | 143.458.400                        | 159.567     | 899   |
| <b>Piana di Lucca</b>                      | 158.484.272                        | 168.959     | 938   |
| <b>Bassa Val di Cecina - Val di Cornia</b> | 128.919.248                        | 134.731     | 957   |
| <b>Apuane</b>                              | 133.596.984                        | 136.443     | 979   |
| <b>Lunigiana</b>                           | 66.593.800                         | 51.436      | 1.295   |
| <b>Livornese</b>                           | 227.081.568                        | 170.398     | 1.333   |
| <b>Elba</b>                                | 49.519.056                         | 31.304      | 1.582   |

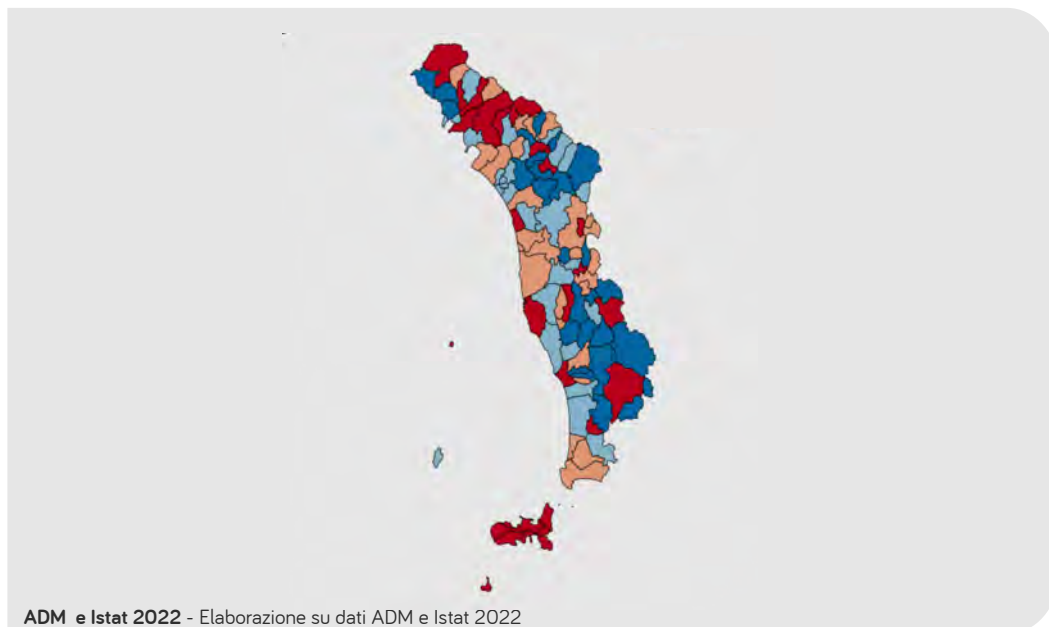
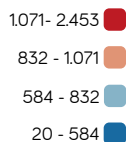
ADM e Istat 2022 - Elaborazione su dati ADM e Istat 2022

A livello comunale invece i volumi di gioco online più consistenti si rilevano a Marciana Marina e Porto Azzurro (LI), Casola in Lunigiana e Licciana Nardi (MS), tutti con valori superiori alle 2.000 euro medie per residente, che corrispondono a più del doppio della media a livello di AUSL e regionale. Il comune dove si gioca

di meno è quello di Montecatini Val Di Cecina (PI), con solo 21 euro giocati pro capite nel 2022. Altri 4 comuni, tutti di piccole dimensioni, registrano una raccolta online inferiore alle 200 euro pro capite: Monteverdi Marittimo (PI), Zeri (MS), Fosciandora (LU) e Chianni (PI).

**Figura 1.16.** Raccolta pro capite da gioco d'azzardo su rete telematica per comune. AUSL Toscana Nord Ovest. Anno 2022.

Raccolta pro capite telematica (euro)



ADM e Istat 2022 - Elaborazione su dati ADM e Istat 2022



| Comune                           | Raccolta su rete telematica (euro) | Popolazione | Raccolta pro capite su rete telematica (euro) |
|----------------------------------|------------------------------------|-------------|---|
| <b>Aulla</b>                     | 17.142.077                         | 10.688      | 1.604   |
| <b>Porcari</b>                   | 15.286.874                         | 8.789       | 1.739   |
| <b>Galliciano</b>                | 6.607.492                          | 3.603       | 1.834   |
| <b>Castelnuovo di Garfagnana</b> | 10.997.626                         | 5.637       | 1.951   |
| <b>Sillano Giuncugnano</b>       | 1.947.657                          | 995         | 1.957   |
| <b>Fivizzano</b>                 | 14.024.637                         | 7.131       | 1.967   |
| <b>Licciana Nardi</b>            | 9.732.148                          | 4.724       | 2.060   |
| <b>Casola in Lunigiana</b>       | 2.011.202                          | 958         | 2.099   |
| <b>Porto Azzurro</b>             | 8.403.849                          | 3.634       | 2.313   |
| <b>Marciana Marina</b>           | 4.602.563                          | 1.876       | 2.453   |

**Tab 1.13.** AUSL Toscana Nord Ovest: Comuni con la più alta raccolta pro capite da gioco d'azzardo su rete telematica. Anno 2022.

ADM e Istat 2022 - Elaborazione su dati ADM e Istat 2022

Ad oggi si possono individuare 10 tipologie di gioco e tale classificazione è rilevante sia per comprendere meglio il mercato, sia per l'analisi dei divari regionali. Tali categorie comprendono: scommesse virtuali, apparecchi da intrattenimento, Bingo, giochi base ippica, giochi base sportiva (concorsi e scommesse sportivi), giochi numerici quota fissa (Lotto), giochi numerici totalizzatore (Eurojackpot, Superenalotto e Win for Life), lotterie (istantanee, telematiche e tradizionali), giochi a distanza (Betting Exchange e PaySix) e giochi di abilità.

Secondo i dati più recenti pubblicati da ADM, a livello nazionale gli apparecchi da intrattenimento (AWP e VLT) costituiscono ancora la fonte principale della crescita delle entrate provenienti dal gioco pubblico d'azzardo praticato in luoghi fisici. A questa tipologia di gioco è infatti attribuibile più della metà della raccolta su canale fisico e, se consideriamo tutta la popolazione italiana, questo si traduce in un volume di gioco pro capite medio annuo di circa 575 euro. La seconda categoria di giochi più giocati è invece quella delle lotterie istantanee e tradizionali (quali il Gratta & Vinci) che, nonostante la popolarità, generano solo il 17% della raccolta da gioco a livello nazionale nel 2022, che si traduce in una spesa media pro capite di circa 187 euro all'anno. Al terzo

posto troviamo i giochi numerici a quota fissa (12% della raccolta nazionale). Le altre categorie di gioco generano un indotto marginale, compreso tra l'1% e il 7% del totale giocato in luoghi fisici.

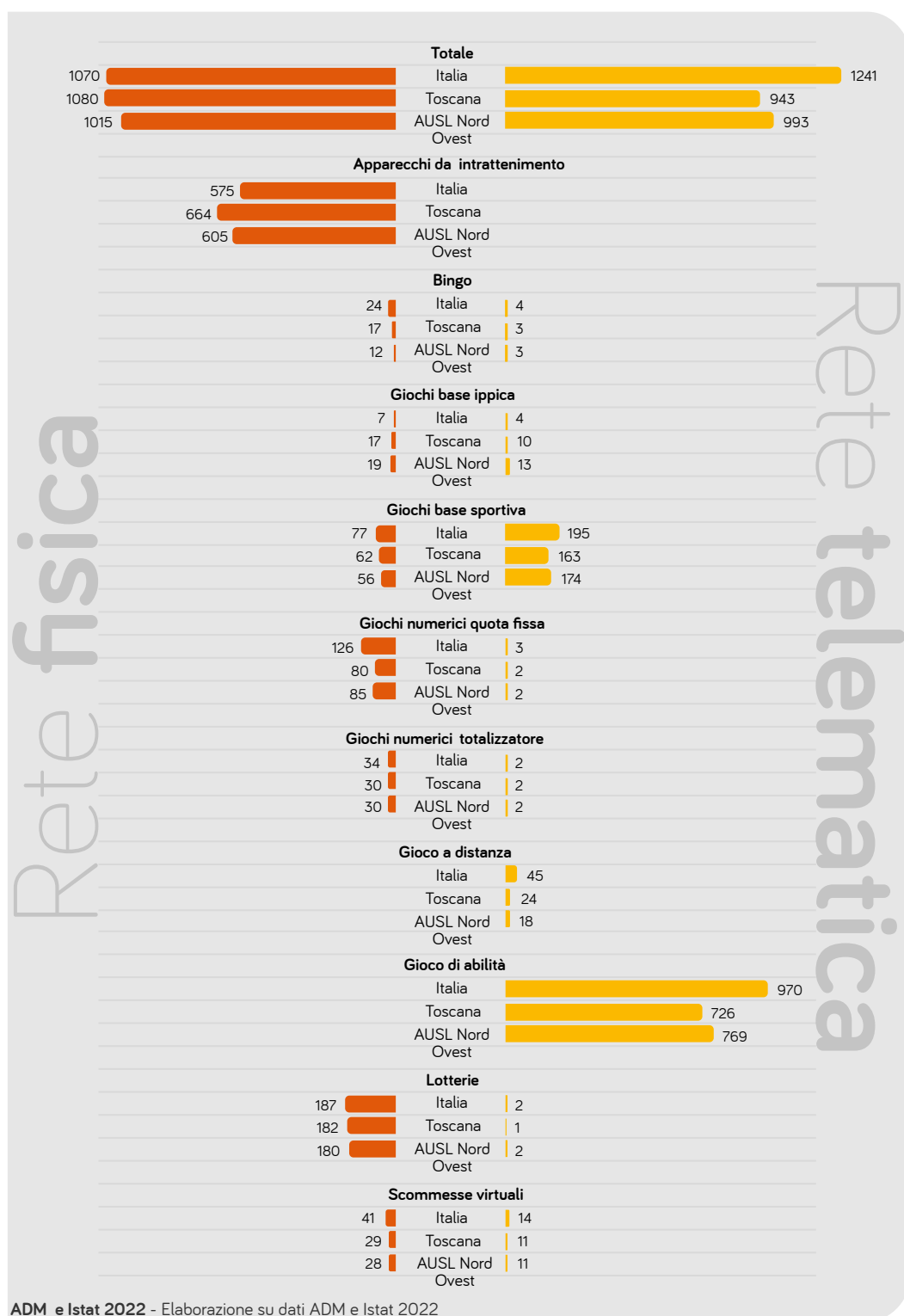
Nella composizione della raccolta di gioco a livello regionale, gli apparecchi da intrattenimento hanno un peso relativamente superiore rispetto al panorama nazionale. In Toscana infatti ad AWP e VLT è imputabile circa il 61% del volume di denaro giocato in luoghi fisici, corrispondente a una spesa media di circa 664 euro per residente. Mentre il peso delle lotterie nella composizione del giocato in luoghi fisici a livello regionale è di fatto in linea con il dato nazionale, i giochi numerici a quota fissa costituiscono solo il 7% delle entrate provenienti dal gioco d'azzardo in Toscana. Questo corrisponde a un giocato di 80 euro pro capite, ossia circa il 30% in meno dello stesso dato a livello nazionale.

Nel territorio della AUSL Toscana Nord Ovest, dove il gioco d'azzardo su rete fisica genera entrate corrispondenti a circa 1,3 miliardi di euro, in media i residenti giocano volumi inferiori (1.015 euro pro capite) sia rispetto alla media regionale (1.080 euro) che a quella nazionale (1.070 euro). I volumi medi di gioco pro capite per tipologia sono sostanzialmente in linea con

il dato regionale, a eccezione degli apparecchi da intrattenimento che sono leggermente inferiori ma comunque superiori al dato nazionale, il Bingo e le

scommesse virtuali, nei quali i residenti della AUSL investono circa la metà di quanto stimato a livello italiano.

**Fig 1.17.** Raccolta pro capite da gioco d'azzardo su rete fisica e telematica per tipologia di gioco, in Italia, regione Toscana e AUSL Toscana Nord Ovest. Anno 2022.



ADM e Istat 2022 - Elaborazione su dati ADM e Istat 2022



Sempre secondo i dati ADM relativi al 2022, i giochi cosiddetti di abilità (carte, poker cash) rappresentano oggi più di tre quarti del giocato online. Al secondo posto troviamo invece i giochi a base sportiva, che ne costituiscono circa un sesto, seguiti da tutte le altre categorie di gioco, che occupano fette di mercato molto inferiori. Questo è valido tanto a livello nazionale, che regionale e di AUSL.

È possibile invece individuare alcune differenze a livello di giocato medio pro capite, indicatore riguardo al quale in Toscana e a livello di AUSL si gioca online circa il 20% in meno che a livello nazionale (943 e 993 euro rispettivamente, contro 1.241 euro). Nella AUSL Toscana Nord Ovest si investono somme inferiori in giochi di abilità e a distanza, mentre sono più popolari i giochi a base ippica, che tuttavia in termini generali hanno un peso relativo esiguo.



# 2

---

**COME È CAMBIATO IL  
MERCATO DEL GIOCO  
D'AZZARDO NELLA AUSL  
TOSCANA NORD OVEST  
TRA IL 2017 E IL 2022**





# COME È CAMBIATO IL MERCATO DEL GIOCO D'AZZARDO NELLA AUSL TOSCANA NORD OVEST TRA IL 2017 E IL 2022

L'analisi dell'andamento della raccolta da giochi distribuiti su rete fisica mostra come il volume di giocato pro capite abbia registrato una sostanziale diminuzione nel 2020-2021, anni in cui le restrizioni imposte per arginare la pandemia da COVID-19 hanno limitato notevolmente il gioco d'azzardo, sospendendo la maggior parte delle forme di gioco d'azzardo su rete fisica (bar, tabacchi, sale gioco ecc.).

Nel 2022, il gioco fisico è tornato ad aumentare, quasi raddoppiando i valori registrati durante la pandemia, senza tuttavia raggiungere i livelli pre-pandemici.

Sul territorio della AUSL Toscana Nord Ovest questo si è tradotto nel passaggio dai 649 euro giocati in media da ciascun residente nel 2020 alle 1.017 euro giocate nel corso del 2022. Ciò corrisponde a un aumento del 57%, che risulta inferiore rispetto a quello registrato in Toscana (69%) e a livello nazionale (62%).

Come in tutti i precedenti anni di rilevazione, anche nel 2022 la raccolta pro capite da gioco su rete fisica nella AUSL Toscana Nord Ovest è inferiore al dato medio regionale. Per la prima volta tra il 2019 e il 2020 si è inoltre assistito a un rilevante cambiamento nella composizione del gioco d'azzardo. Storicamente, la modalità di gioco nei luoghi fisici ha guidato la crescita del mercato, ma in

conseguenza della pandemia, per la prima volta il gioco online ha superato il canale fisico. Questo cambiamento si è verificato anche nei comuni della AUSL Toscana Nord Ovest, dove il valore medio scommesso sulle piattaforme online è quasi raddoppiato tra il 2017 e il 2020, anno di transizione, passando da 342 a 535 euro. Nel 2021 si è registrato un ulteriore raddoppio, che ha portato il gioco pro capite su rete telematica a raggiungere il valore di 902 euro. La rilevazione del 2022, che ha quasi toccato i 1.000 euro, lascia presagire un trend in ascesa. Considerando il totale del giocato, sia attraverso il canale fisico che telematico, confrontando i dati 2017 e 2022 osserviamo un aumento di circa il 25% del volume scommesso in media dai residenti nella AUSL Nord Ovest e Toscana. Tuttavia, tale aumento è inferiore al 37% osservato a livello nazionale, e questo dipende dal minore contributo del gioco online.

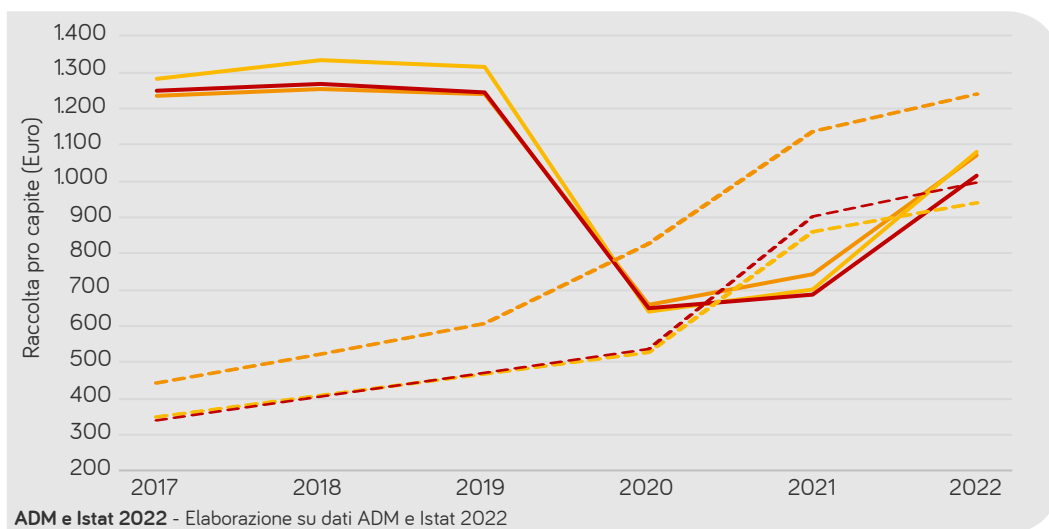
Tale incremento, che potrebbe apparire relativamente contenuto, nasconde una modifica strutturale. In passato, circa tre quarti delle scommesse erano generate dai giochi praticati nei luoghi fisici. Nell'ultimo anno preso in considerazione, questa quota si è ridotta al 50%, con il gioco online che a oggi rappresenta una parte paritaria delle scommesse totali.



**Fig 2.1:** Raccolta pro capite da gioco d'azzardo su rete fisica e telematica in Italia, Toscana e AUSL Toscana Nord Ovest. Anni 2017-2022

**Raccolta Rete Fisica**  
 Italia —  
 Toscana —  
 AUSL Toscana Nord Ovest —

**Raccolta Rete Telematica**  
 Italia - - -  
 Toscana - - -  
 AUSL Toscana Nord Ovest - - -



A livello territoriale, nella AUSL Toscana Nord Ovest è possibile osservare una generale riduzione dei volumi economici giocati in luoghi fisici rispetto al 2017, che riguarda tutti i distretti sociosanitari. Nel 2017, come oggi, i territori con i più elevati volumi medi di gioco pro capite erano il distretto delle Apuane, seguito da quelli della Versilia e della Piana di Lucca. È interessante notare che, nel corso degli ultimi anni, questi sono anche i territori che hanno subito la minore contrazione delle scommesse in luoghi di gioco fisico. Nel periodo in esame, nei territori con i volumi più

ridotti — Valle del Serchio, Alta Val di Cecina - Val d'Era e Bassa Val di Cecina - Val di Cornia — l'entità media del giocato è stata nettamente inferiore e corrisponde a circa la metà. Rispetto al 2017, la riduzione dei volumi di gioco fisico nel 2022 risultava ovunque superiore al -15%. Questo è in linea con quanto rilevato sia a livello nazionale che regionale. A segnare i maggiori cambiamenti sono stati i distretti della Lunigiana, dell'Elba e della Valle del Serchio, con una diminuzione percentuale superiore al -20%, che nel caso della Lunigiana raggiunge il -28%.

**Tab 2.1** Raccolta pro capite da gioco d'azzardo su rete fisica e variazioni percentuali Italia, Toscana e AUSL Toscana Nord Ovest. Anni 2017-2022.

| AREA                                | 2017  | 2018  | 2019  | 2020 | 2021 | 2022  | Variazione 2022-2017 (%) |
|-------------------------------------|-------|-------|-------|------|------|-------|--------------------------|
| <b>Italia</b>                       | 1.235 | 1.254 | 1.242 | 659  | 745  | 1.070 | -13                      |
| <b>Toscana</b>                      | 1.283 | 1.333 | 1.316 | 639  | 700  | 1.080 | -16                      |
| <b>AUSL Nord Ovest</b>              | 1.250 | 1.271 | 1.246 | 649  | 689  | 1.017 | -19                      |
| Alta Val di Cecina - Val d'Era      | 894   | 902   | 850   | 435  | 475  | 720   | -19                      |
| Apuane                              | 1.563 | 1.559 | 1.554 | 806  | 867  | 1.302 | -17                      |
| Bassa Val di Cecina - Val di Cornia | 977   | 977   | 959   | 508  | 553  | 813   | -17                      |
| Elba                                | 1.401 | 1.319 | 1.272 | 739  | 832  | 1.077 | -23                      |
| Livornese                           | 1.329 | 1.378 | 1.363 | 711  | 720  | 1.117 | -16                      |
| Lunigiana                           | 1.260 | 1.313 | 1.233 | 584  | 659  | 906   | -28                      |
| Piana di Lucca                      | 1.446 | 1.480 | 1.427 | 745  | 818  | 1.142 | -21                      |
| Pisana                              | 1.141 | 1.177 | 1.158 | 600  | 604  | 922   | -19                      |
| Valle del Serchio                   | 854   | 817   | 805   | 453  | 513  | 661   | -23                      |
| Versilia                            | 1.468 | 1.505 | 1.512 | 780  | 819  | 1.228 | -16                      |

ADM e Istat 2022 - Elaborazione su dati ADM e Istat 2022



Per quanto riguarda il gioco online, in tutti i distretti i volumi di gioco sono più che raddoppiati rispetto al 2017, con un aumento

osservato compreso tra il 123% del distretto Alta Val di Cecina - Val d'Era e il 245% del distretto Apuane.

| AREA                                | 2017 | 2018 | 2019 | 2020 | 2021  | 2022  | Variazione 2022-2017 (%) |
|-------------------------------------|------|------|------|------|-------|-------|--------------------------|
| Italia                              | 445  | 523  | 609  | 828  | 1136  | 1241  | 179                      |
| Toscana                             | 348  | 397  | 459  | 526  | 862   | 943   | 171                      |
| AUSL Nord Ovest                     | 342  | 401  | 457  | 535  | 902   | 996   | 191                      |
| Alta Val di Cecina - Val d'Era      | 365  | 517  | 409  | 459  | 740   | 812   | 123                      |
| Apuane                              | 284  | 416  | 432  | 516  | 867   | 979   | 245                      |
| Bassa Val di Cecina - Val di Cornia | 323  | 373  | 429  | 519  | 925   | 957   | 196                      |
| Elba                                | 697  | 673  | 834  | 922  | 1.413 | 1.582 | 127                      |
| Livornese                           | 413  | 437  | 525  | 750  | 1.278 | 1.333 | 223                      |
| Lunigiana                           | 501  | 527  | 556  | 633  | 1.214 | 1.295 | 159                      |
| Piana di Lucca                      | 294  | 321  | 469  | 503  | 780   | 938   | 219                      |
| Pisana                              | 315  | 358  | 405  | 479  | 804   | 868   | 175                      |
| Valle del Serchio                   | 326  | 315  | 388  | 404  | 743   | 856   | 163                      |
| Versilia                            | 282  | 341  | 438  | 444  | 752   | 899   | 219                      |

**Tab. 2.2** Raccolta pro capite da gioco d'azzardo su rete telematica in Italia, Toscana e AUSL Toscana Nord Ovest e variazioni percentuali. Anni 2017-2022.

ADM e Istat 2022 - Elaborazione su dati ADM e Istat 2022



# 3

---

## I PARTECIPANTI ALLO STUDIO GAPS AUSL TOSCANA NORD OVEST

3.1 Le caratteristiche dei partecipanti



# I PARTECIPANTI ALLO STUDIO GAPS AUSL TOSCANA NORD OVEST

## 3.1 Le caratteristiche dei partecipanti

La rilevazione *Gambling Adult Population Survey* - GAPS Toscana AUSL Nord Ovest condotta dall'Istituto di Fisiologia Clinica del Consiglio Nazionale delle Ricerche prende in considerazione i residenti del territorio tra i 18 e gli 84 anni e il loro rapporto con il gioco d'azzardo. Ai fini della presente analisi, sono stati considerati validi complessivamente 1.882 questionari (M = 46%; F = 54%) rappresentativi della

popolazione a livello territoriale. Il gruppo di età 45-84 anni costituisce la maggioranza (67%) rispetto alla fascia più giovane dei 18-44 anni (33%). Fatta eccezione per le classi più estreme della distribuzione (18-24 anni e 75-84 anni), entrambe rappresentate sotto il 10%, le altre classi di età sono equamente distribuite, con percentuali comprese tra il 12 e il 21%.

|               |         | Totale |
|---------------|---------|--------|
| Genere        | Maschi  | 45,6   |
|               | Femmine | 54,4   |
| Classi di età | 18-24   | 7,5    |
|               | 25-34   | 11,9   |
|               | 34-44   | 13,9   |
|               | 45-54   | 19,6   |
|               | 55-64   | 20,6   |
|               | 65-74   | 17,5   |
|               | 75-84   | 8,9    |
| Fasce di età  | 18-44   | 33,4   |
|               | 45-84   | 66,6   |

Tab. 3.1. I rispondenti: distribuzione percentuale per genere e fascia di età. AUSL Toscana Nord Ovest

La maggior parte delle persone che hanno partecipato allo studio hanno genitori italiani. Solo il 3,1% (M = 3,3%; F = 2,9%) ha uno o entrambi i genitori che provengono da un altro Stato. Il dato è più

alto tra i più giovani, nella fascia 18-44 anni, dove il 5,5% ha almeno un genitore che proviene da un altro Stato (45-84 = 1,8%).

**Tab. 3.2** Rispondenti e provenienza di uno o entrambi i genitori da un altro Stato: distribuzione percentuale totale, per genere e fascia di età

|              | Totale | Genere |         | Fascia d'età |       |
|--------------|--------|--------|---------|--------------|-------|
|              |        | Maschi | Femmine | 18-44        | 45-84 |
| No           | 96,9   | 96,7   | 97,1    | 94,5         | 98,2  |
| Si, uno      | 2,3    | 2,5    | 2,1     | 4,3          | 1,2   |
| Si, entrambi | 0,8    | 0,8    | 0,8     | 1,1          | 0,6   |

GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest

Il dato sull'istruzione mostra che oltre la metà (52%) dei residenti ha una licenza superiore (M = 55%; F = 49%), con minime differenze tra le fasce di età: 53% tra i 18-44enni, 51% tra i 45-84 enni. Il 33% ha un titolo di studio superiore (laurea breve, laurea o post laurea) con percentuali

maggiori tra le donne (36%; M = 30%) e tra i più giovani (44%; 45-84 anni = 28%). Il 15% ha conseguito un'istruzione media inferiore o elementare, senza differenze di genere e con percentuali più elevate nella fascia più anziana (21%; 18-44enni = 3,3%).

**Tab. 3.3** Titolo di studio conseguito: distribuzione percentuale totale, per genere e fascia di età

|                              | Totale | Genere |         | Fascia d'età |       |
|------------------------------|--------|--------|---------|--------------|-------|
|                              |        | Maschi | Femmine | 18-44        | 45-84 |
| Nessuno/Elementari           | 3,1    | 1,7    | 4,4     | 0            | 4,5   |
| Medie inferiori              | 12,1   | 13,2   | 11,1    | 3,3          | 16,2  |
| Qualifica Superiore (3 anni) | 6,4    | 6,0    | 6,7     | 1,8          | 8,6   |
| Diploma / Maturità           | 45,4   | 49,1   | 41,8    | 51,3         | 42,3  |
| Laurea breve (3 anni)        | 8,3    | 7,1    | 9,4     | 17,9         | 3,7   |
| Laurea                       | 18,7   | 17,1   | 20,3    | 17,3         | 19,6  |
| Post Laurea                  | 6,1    | 5,8    | 6,2     | 8,4          | 5,0   |

GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest

Per quanto riguarda l'attuale professione, la maggior parte dei lavoratori (55%) risulta inquadrato come impiegato, soprattutto le donne (64%; M = 48%) e i più giovani. Il

24% dei rispondenti è inquadrato come operaio e il 7,4% come dirigente. In entrambi i casi si osservano percentuali più elevate tra gli uomini.

**Tab. 3.4a** La tipologia dei lavoratori: distribuzione percentuale totale, per genere e fascia di età. Inquadramento.

|                        | Totale | Genere |         | Fascia d'età |       |
|------------------------|--------|--------|---------|--------------|-------|
|                        |        | Maschi | Femmine | 18-44        | 45-84 |
| Dirigente              | 7,4    | 10,2   | 4,5     | 4,8          | 9,5   |
| Quadro                 | 9,1    | 9,5    | 8,7     | 4,5          | 12,6  |
| Impiegato              | 55,3   | 47,5   | 63,6    | 59,0         | 52,4  |
| Operaio                | 23,6   | 27,7   | 19,1    | 23,8         | 23,4  |
| Apprendista            | 2,3    | 2,8    | 1,7     | 5,4          | 0     |
| Lavoratore a domicilio | 2,3    | 2,3    | 2,2     | 2,5          | 2,2   |

GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest





Il settore di lavoro più frequentemente riferito è altri servizi (30%), seguono il settore dell'istruzione, della sanità e dei servizi sociali (22%), che impiega soprattutto le donne (31%; M = 14%),

dell'industria manifatturiera, energia (14%), che invece impiega prevalentemente gli uomini (19%; F = 7,5%) e del commercio o della ristorazione (14%).

|                                     | Totale | Genere |         | Fascia d'età |       |
|-------------------------------------|--------|--------|---------|--------------|-------|
|                                     |        | Maschi | Femmine | 18-44        | 45-84 |
| Agricoltura, caccia, pesca          | 0,8    | 1,0    | 0,6     | 0,4          | 1,0   |
| Industria manifatturiera, energia   | 13,8   | 19,4   | 7,5     | 14,0         | 13,8  |
| Costruzioni                         | 4,0    | 6,4    | 1,2     | 3,3          | 4,4   |
| Commercio ristorazione              | 13,5   | 12,2   | 14,9    | 15,3         | 12,4  |
| Trasporti, comunicazioni            | 3,9    | 4,8    | 2,9     | 3,2          | 4,3   |
| Intermediazione, noleggio           | 0,6    | 0,8    | 0,4     | 0            | 1,0   |
| Pubblica amministrazione, difesa    | 11,9   | 11,5   | 12,4    | 10,0         | 13,4  |
| Istruzione, sanità, servizi sociali | 21,8   | 13,8   | 31,0    | 22,0         | 21,5  |
| Altri servizi                       | 29,7   | 30,1   | 29,2    | 31,8         | 28,1  |

**Tab. 3.4b** Ambito lavorativo tra gli occupati: distribuzione percentuale totale, per genere e fascia di età.

GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest

Il 66% dei residenti afferma di avere figli (M = 63%; F = 68%). Per quanto riguarda i dati sulla locazione, la maggior parte delle persone (66%) vive con un coniuge o un

convivente (M = 69%; F = 64%), con percentuali maggiori nel gruppo di età 45-84 anni (74%; 18-44enni = 49%).

|   |                            | Totale | Genere |         | Fascia d'età |       |
|---|----------------------------|--------|--------|---------|--------------|-------|
|   |                            |        | Maschi | Femmine | 18-44        | 45-84 |
| Presenza di figli e/o figlie              | No                         | 34,4   | 37,2   | 31,6    | 67,6         | 20,2  |
|   | Sì                         | 65,6   | 62,8   | 68,4    | 32,4         | 79,8  |
| Con chi hai abitato negli ultimi 12 mesi? | Da solo                    | 14,6   | 12,2   | 16,9    | 8,1          | 17,4  |
|   | Con coniuge/convivente     | 66,3   | 68,9   | 63,8    | 49,4         | 73,5  |
|   | Con genitori e/o parenti   | 17,7   | 18,1   | 17,4    | 39,6         | 8,4   |
|   | Con amici/conoscenti       | 1,2    | 0,7    | 1,6     | 2,4          | 0,6   |
|   | Struttura pubblica/privata | 0,2    | 0      | 0,4     | 0,5          | 0,1   |

**Tab. 3.5** Le caratteristiche parentali e abitative dei partecipanti: distribuzione percentuale totale, per genere e fascia di età

GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest

Relativamente alla qualità del sonno, il 39% delle persone riferisce di avere difficoltà a dormire il numero di ore necessarie, in particolare le donne (44%; M = 34%) e i più giovani (43%; 45-84enni = 38%). Il 66% dorme oltre le 6 ore per notte (M = 66%; F

= 65%), soprattutto i più giovani (74%; 45-84 enni = 62%). Solo una piccola percentuale di persone dorme meno di 5 ore a notte (4,6%).

**Tab. 3.6** Abitudini di riposo: distribuzione percentuale totale, per genere e fascia di età

|  |               | Totale | Genere |         | Fascia d'età |       |
|--|---------------|--------|--------|---------|--------------|-------|
|  |               |        | Maschi | Femmine | 18-44        | 45-84 |
| Difficoltà a dormire il numero di ore necessarie | No            | 60,9   | 66,1   | 56,0    | 57,0         | 62,4  |
|  | Sì            | 39,1   | 33,9   | 44,0    | 43,0         | 37,6  |
| Ore di sonno notturno                            | Meno di 5 ore | 4,6    | 3,8    | 5,3     | 1,9          | 5,8   |
|  | 5-6 ore       | 29,8   | 29,9   | 29,8    | 23,8         | 32,6  |
|  | 6-7 ore       | 38,9   | 42,8   | 35,2    | 40,2         | 38,1  |
|  | 7-8 ore       | 23,6   | 20,5   | 26,5    | 29,7         | 21,0  |
|  | Più di 8 ore  | 3,1    | 3,1    | 3,2     | 4,3          | 2,7   |

GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest

Tra coloro che hanno difficoltà a riposare, l'85% degli uomini e il 91% delle donne hanno indicato che gli eventi della vita potrebbero essere una causa della difficoltà a prendere sonno. Questa percentuale è leggermente più bassa tra i più giovani (84%; 45-84enni = 90%). Per il 24% degli

uomini e il 16% delle donne gli orari di lavoro potrebbero essere causa della difficoltà a prendere sonno. Questa percentuale è leggermente più alta tra i 18-44enni (25%) rispetto alla fascia di età 45-84 anni (16%).

**Tab. 3.7** Eventi che causano disturbi del sonno tra quanti riferiscono di non dormire abbastanza: distribuzione percentuale totale, per genere e fascia di età

|                 |    | Totale | Genere |         | Fascia d'età |       |
|-----------------|----|--------|--------|---------|--------------|-------|
|                 |    |        | Maschi | Femmine | 18-44        | 45-84 |
| Eventi di vita  | No | 60,9   | 66,1   | 56,0    | 57,0         | 62,4  |
|                 | Sì | 39,1   | 33,9   | 44,0    | 43,0         | 37,6  |
| Orari di lavoro | No | 4,6    | 3,8    | 5,3     | 1,9          | 5,8   |
|                 | Sì | 29,8   | 29,9   | 29,8    | 23,8         | 32,6  |

GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest

# 4

---

## LA PERCEZIONE SUI SERVIZI SANITARI TERRITORIALI

4.1 Servizi Sanitari generali

4.2 Servizi Sanitari specifici



# LA PERCEZIONE SUI SERVIZI SANITARI TERRITORIALI

## 4.1 Servizi Sanitari generali

Il 58% dei residenti ritiene di essere abbastanza/molto informato sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari offerti dalla propria Azienda Sanitaria: sono soprattutto le donne (61%; M= 54%) e le fasce di età superiori (60%; 18-44enni = 52%) a riferirlo.

Il 42% dei residenti riferisce di essere poco/per nulla informato relativamente all'accesso ai Servizi Sanitari: principalmente gli uomini (46%; F = 39%) e le fasce d'età più basse (48%; 45-84enni = 40%).

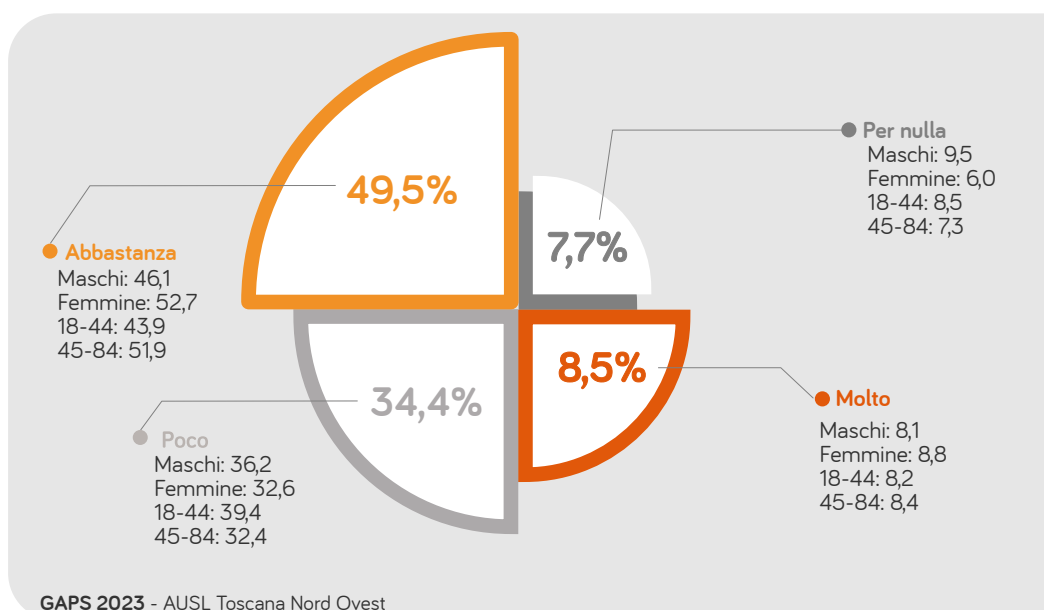
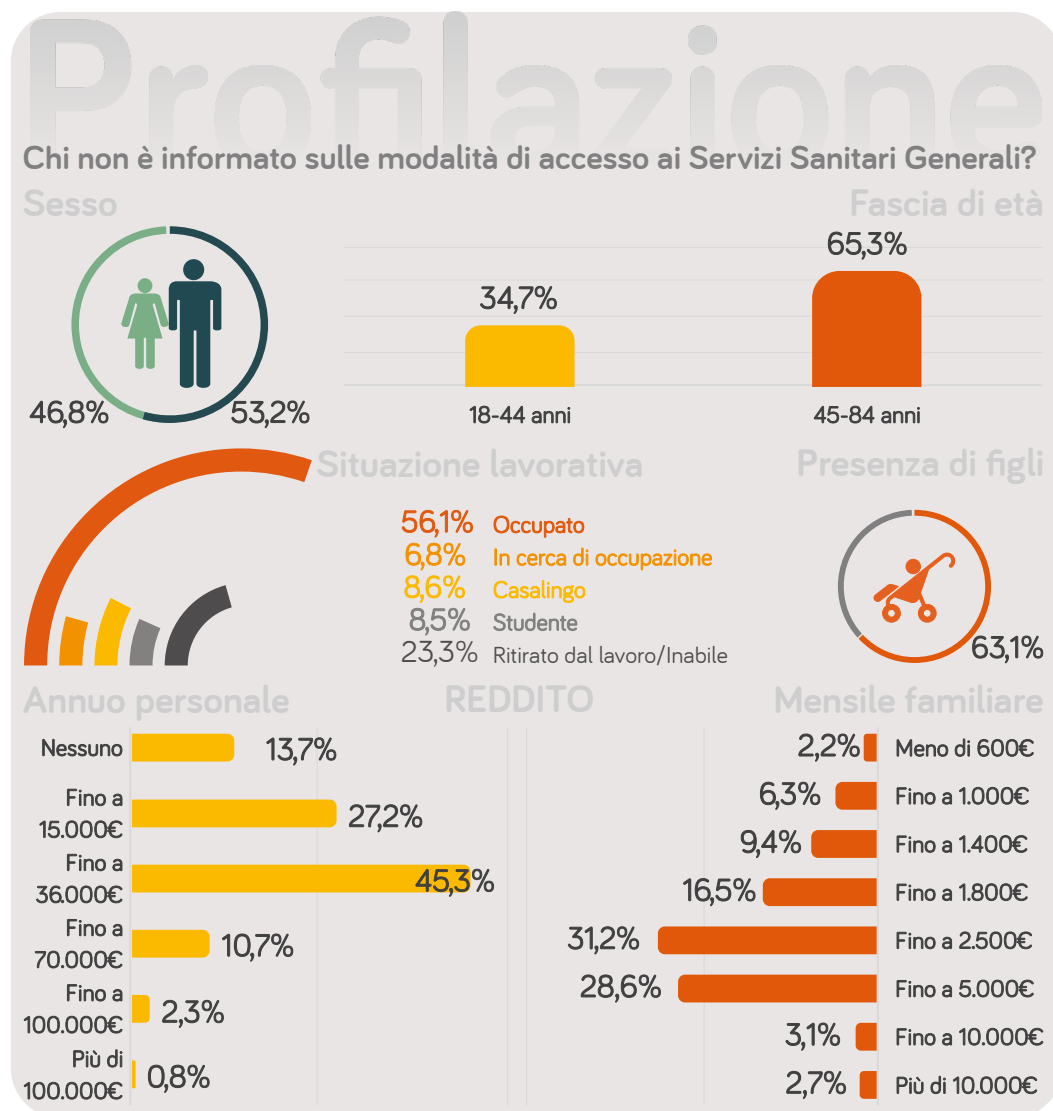


Fig. 4.1 Livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari generali

La profilazione dei soggetti che si ritengono per nulla/poco informati sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari territoriali rivela che si tratta soprattutto di uomini (53%) e di persone nella fascia di età 45-84 anni (65%).

Sono soprattutto di residenti con un livello reddituale personale medio-basso (72%) e un reddito familiare tra i 1.800 e i 5.000 euro (60%), la maggioranza ha figli (63%) ed è occupato (56%).

Fig. 4.2 Profilazione dei rispondenti sulla base del livello di conoscenza delle modalità di accesso ai Servizi Sanitari Generali





## 4.2 Servizi Sanitari specifici

Se si stringe il focus sui Servizi Sanitari specifici per le Dipendenze patologiche (SerD), il livello di informazione diminuisce, soprattutto tra i giovani. I partecipanti più

informati si confermano il 24% dei residenti, soprattutto gli anziani (26%; 18-44enni = 19%) e senza differenze tra i generi.

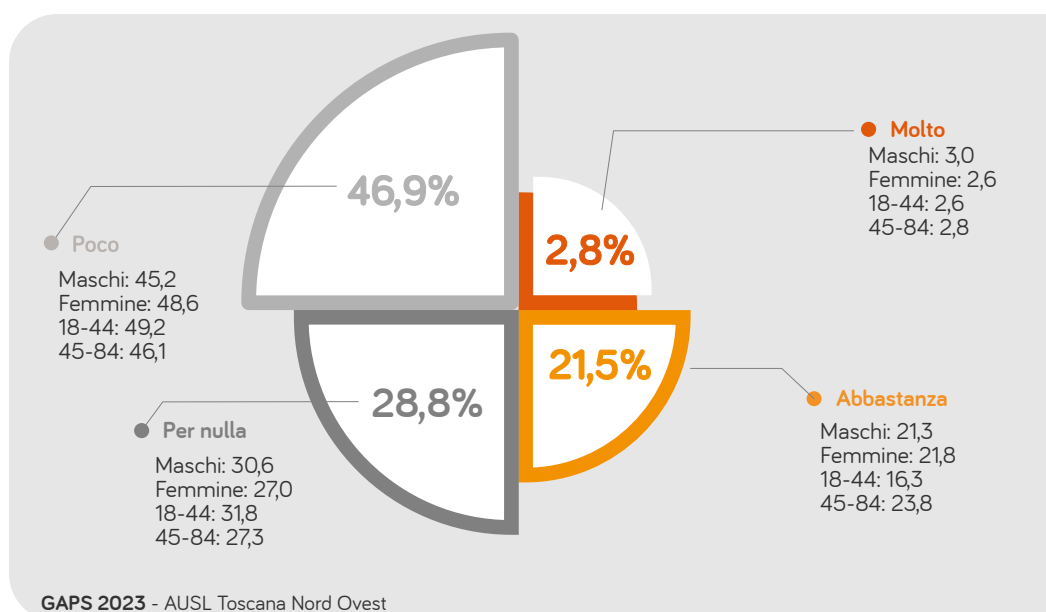


Fig. 4.3 Livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari specifici

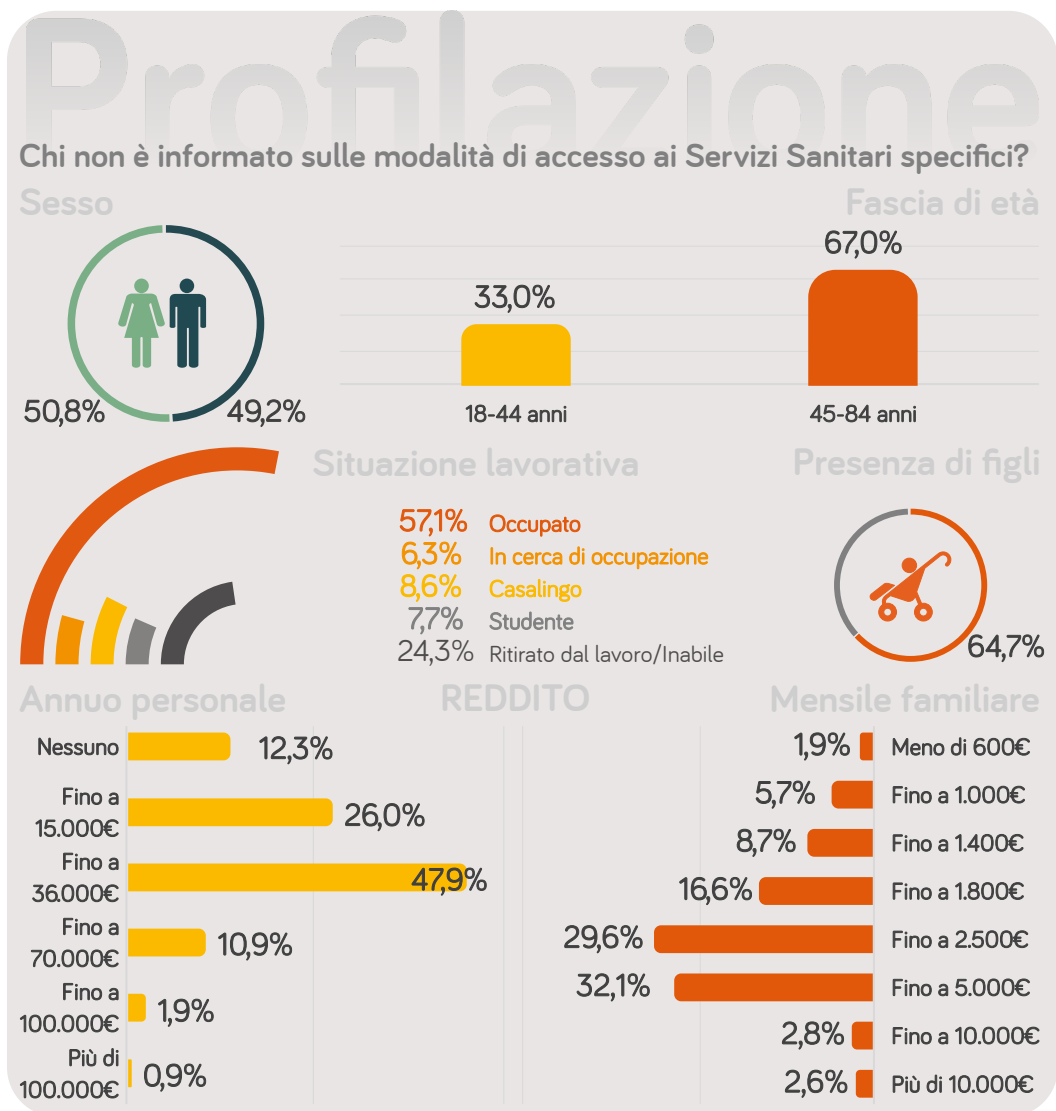
Il livello di disinformazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari specifici per le Dipendenze risulta minore nei distretti Alta

Val di Cecina - Val d'Era ed Elba (entrambe 71%), e maggiore nei distretti Versilia e Valle del Serchio (80% e 79%, rispettivamente).

I soggetti che si ritengono per nulla/poco informati sulle modalità di accesso a tali Servizi territoriali sono soprattutto persone nella fascia di età 45-84 anni (67%), senza differenze di genere. Per il 74% si tratta di residenti con un livello reddituale personale medio-basso e un reddito familiare tra i

1.800 e i 5.000 euro (62%), la maggioranza riferisce di avere figli (65%) e di essere lavorativamente occupato (57%).

Fig. 4.4 Profilazione dei rispondenti sulla base del livello di conoscenza delle modalità di accesso ai Servizi Sanitari specifici



In relazione agli specifici Servizi offerti sul territorio, la conoscenza di servizi per le dipendenze da sostanze legali è più alta fra le donne (31%; M = 26%) e tra i 18 e i 44 anni (31%; 45-84enni = 27%). Anche riguardo alle sostanze illegali (cannabis, cocaina, eroina, ecc.) la percentuale è leggermente più alta tra le donne (36%; M = 34%) e tra i più giovani (39%; 45-84enni = 34%). Riguardo all'esistenza dei servizi sul territorio dedicati al gioco d'azzardo non si osservano differenze di genere (M = 15%; F = 16%), mentre si registrano percentuali più elevate ancora tra i più giovani (20%; 45-84enni = 13%). In generale il 61% dei

rispondenti non sa dire se sul proprio territorio di residenza insistano Servizi Specifici per le Dipendenze, senza particolari differenze di genere o di età. Il 22% è a conoscenza della presenza sul territorio di servizi offerti dai centri di salute mentale che svolgono attività sanitarie e sociosanitarie a favore di persone con problemi di dipendenza da sostanze sia legali che illegali. Risultano invece meno conosciuti gli altri servizi per le dipendenze, in particolare le *Helpline*, i servizi di strada o le unità mobili.



# 5

---

## GIOCO D'AZZARDO

- 5.1 Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze
- 5.2 Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco
- 5.3 Caratteristiche dei giocatori
- 5.4 Il gioco on-site
  - 5.4.1 Caratteristiche dei giocatori on-site
- 5.5 Il gioco online
  - 5.5.1 Caratteristiche dei giocatori online
- 5.6 I giocatori d'azzardo secondo i profili di rischio
  - 5.6.1 Caratteristiche dei giocatori secondo i profili di rischio
- 5.7 Come è cambiato il gioco d'azzardo in Toscana tra il 2019 e il 2023



# GIOCO D'AZZARDO

## 5.1 Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze

La grande maggioranza dei residenti nella AUSL Toscana Nord Ovest (80%) vive in una zona nella quale il luogo più vicino per poter giocare d'azzardo è raggiungibile a piedi entro 10 minuti dalla propria abitazione. Il 50% impiega meno di 5 minuti a piedi per raggiungere il luogo di gioco d'azzardo più vicino e il 20% impiega oltre 10 minuti. Analogamente, il 74% impiega non oltre i 10 minuti per

raggiungere un luogo di gioco dal posto di lavoro/studio. Ai partecipanti allo studio è stato domandato quanto tempo sarebbero disposti a impiegare per raggiungere un esercizio di gioco: il 92% delle persone ha risposto "meno di 10 minuti", mentre il 6,5% sarebbe disposto a impiegare tra 10 e 30 minuti e l'1,7% anche più di 30 minuti.

|                            |              | Totale | Genere |         | Fascia d'età |       |
|----------------------------|--------------|--------|--------|---------|--------------|-------|
|                            |              |        | Maschi | Femmine | 18-44        | 45-84 |
| Da casa                    | < 5 minuti   | 50,2   | 53,2   | 47,4    | 53,6         | 48,7  |
|                            | 5-10 minuti  | 29,5   | 28,2   | 30,7    | 29,3         | 29,5  |
|                            | > 10 minuti  | 20,3   | 18,6   | 21,9    | 17,1         | 21,8  |
| Dal luogo di lavoro/studio | < 5 minuti   | 45,3   | 45,8   | 44,7    | 47,8         | 43,5  |
|                            | 5-10 minuti  | 29,0   | 30,4   | 27,5    | 28,5         | 29,1  |
|                            | > 10 minuti  | 25,7   | 23,9   | 27,7    | 23,6         | 27,3  |
| Tempo disposti a impiegare | < 10 minuti  | 91,8   | 88,5   | 95,1    | 93,2         | 90,9  |
|                            | 10-30 minuti | 6,5    | 9,0    | 3,9     | 5,3          | 7,3   |
|                            | >30 minuti   | 1,7    | 2,4    | 1,0     | 1,4          | 1,9   |

**Tab. 5.1** La distanza da un luogo di gioco da casa/dal luogo di lavoro/di studio e il tempo disposti a impiegare per raggiungerlo: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

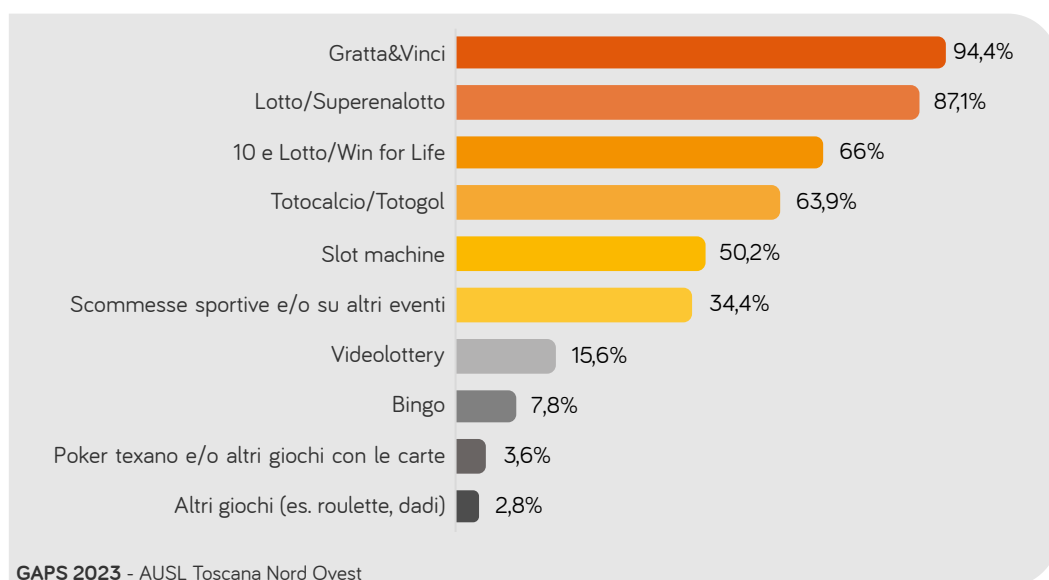
Tra i distretti della AUSL Toscana Nord Ovest, l'accessibilità al gioco varia in base al territorio, con percentuali di rispondenti che dicono di poter raggiungere a piedi un luogo di gioco dalla propria abitazione in meno di 10 minuti che variano dal 65% nel distretto dell'Elba e 69% in Valle del Serchio, all'84%

nella zona Pisana, fino all'87% in Versilia. Analogamente, la percentuale di residenti che dicono di poter raggiungere a piedi un luogo di gioco in meno di 10 minuti dalla propria sede di lavoro va dal 63% in Bassa Val di Cecina - Val di Cornia fino all'87% in Versilia.

Negli esercizi raggiungibili per giocare d'azzardo, i giochi più frequentemente disponibili sono Gratta&Vinci (94%), Lotto/ Superenalotto (87%), 10 e Lotto/Win for Life (66%), Totocalcio/Totogol (64%). La

metà dei soggetti ha indicato che potrebbe giocare alle Slot machine nel luogo più vicino, mentre un terzo ha indicato che avrebbe la possibilità di fare scommesse sportive o su altri eventi.

**Fig. 5.1** I giochi disponibili nel luogo di gioco più vicino



La quasi totalità delle persone residenti sul territorio della AUSL Toscana Nord Ovest (94%) non è a conoscenza di regolamentazioni approvate dalla Regione per limitare il gioco d'azzardo. Similmente,

il 97% riferisce di non essere a conoscenza di regole approvate dal Comune per limitare il gioco d'azzardo. In entrambi i casi non ci sono sostanziali differenze tra i generi o tra le fasce di età.

**Tab. 5.2** La conoscenza di regolamentazioni approvate da Regione e Comune per limitare il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale totale, per genere e fascia di età

|                | Totale | Genere |         | Fascia d'età |       |
|----------------|--------|--------|---------|--------------|-------|
|                |        | Maschi | Femmine | 18-44        | 45-84 |
| <b>Regione</b> | 5,9    | 6,3    | 5,6     | 4,1          | 6,9   |
| <b>Comune</b>  | 3,0    | 3,1    | 2,9     | 1,8          | 3,6   |

GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest

I residenti nel distretto Versilia (8,3%) e nelle zone Apuane (6,7%) e Pisana (6,6%) sono quelli che riferiscono in quota maggiore di essere informati sulle regolamentazioni regionali per la limitazione del gioco d'azzardo.

La zona distretto Apuane (5,9%) insieme alla Livornese (5,7%), registra percentuali maggiori, sebbene molto basse, di rispondenti che riferiscono di essere a conoscenza di regole approvate dal proprio Comune di residenza.



A non essere a conoscenza delle regolamentazioni regionali o comunali per la limitazione del gioco d'azzardo sono soprattutto le donne (51%) e gli anziani (66%), le persone lavorativamente occupate (57%) e con figli (64%)

e 65% rispettivamente). Perlopiù hanno un reddito personale annuo tra i 15.000 e i 36.000 euro (48% e 49% rispettivamente) e familiare mensile tra i 1.800 e i 5.000 euro (rispettivamente 61% e 60%).

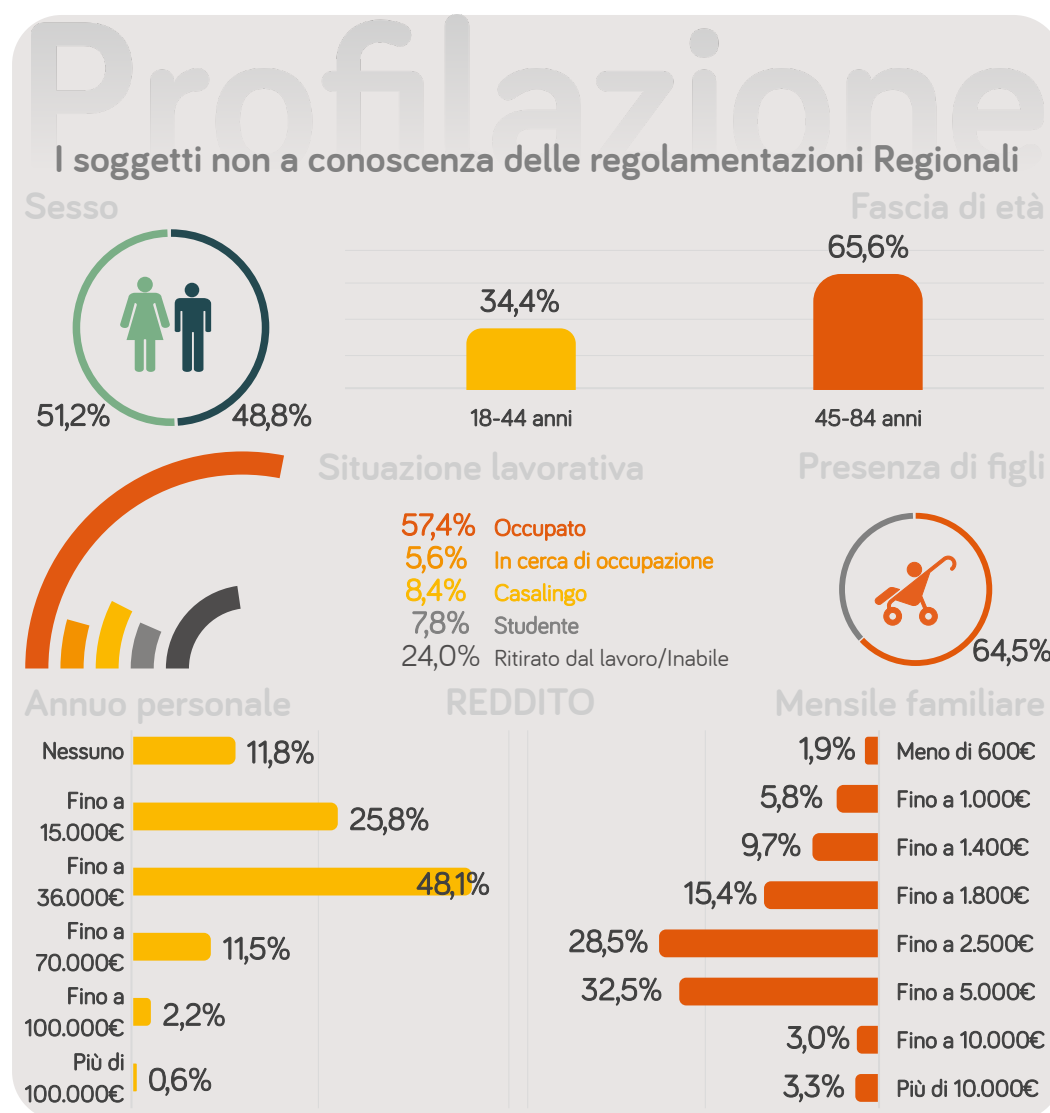


Fig. 5.2 Profilazione dei rispondenti sulla base del livello di conoscenza delle regolamentazioni approvate dalla Regione Toscana per limitare il gioco d'azzardo

In generale, il 18% e il 23% dei residenti sul territorio AUSL Nord Ovest riferisce di non essere a conoscenza delle restrizioni di età per quanto riguarda rispettivamente il gioco on-site e il gioco online. Si tratta in particolare di donne (20% e 24% rispettivamente) e di soggetti più anziani (23% e 29%). Per quanto riguarda il gioco d'azzardo on-site, la maggior parte delle persone (65%) ritiene correttamente che sia consentito ai maggiori di 18 anni, l'8,8% ritiene che sia vietato ai minori di 14 anni e il

4,6% ai minori di 16 anni. Per il 3,4% delle persone il gioco on-site non è vietato. Percentuali simili si registrano relativamente alle conoscenze dei divieti sul gioco online. Il 59% conosce correttamente il divieto di gioco ai minorenni, il 10% ritiene che il gioco online sia vietato ai minori di 14 anni, il 4,5% ai minori di 16 anni e per il 3,6% delle persone il gioco online non è vietato. Anche in questo caso la dispercezione sui divieti è minore tra gli uomini e i più giovani.

**Tab. 5.3** La conoscenza dei divieti e delle limitazioni: distribuzione percentuale totale, per genere e fascia di età

|  |                      | Totale | Genere |         | Fascia d'età |       |
|--|----------------------|--------|--------|---------|--------------|-------|
|  |                      |        | Maschi | Femmine | 18-44        | 45-84 |
| Giocare d'azzardo ONLINE (via Internet)                                  | Ai minori di 14 anni | 10,0   | 6,1    | 13,8    | 6,0          | 11,9  |
|  | Ai minori di 16 anni | 4,5    | 4,9    | 4,1     | 4,6          | 4,4   |
|  | Ai minori di 18 anni | 59,1   | 64,8   | 53,6    | 76,7         | 50,6  |
|  | Non è vietato        | 3,6    | 3,1    | 4,0     | 3,1          | 3,8   |
|  | Non so               | 22,9   | 21,2   | 24,5    | 9,6          | 29,3  |
| Giocare d'azzardo ON-SITE (presso bar, ricevitorie, sale scommesse ecc.) | Ai minori di 14 anni | 8,8    | 4,7    | 12,8    | 4,7          | 10,7  |
|  | Ai minori di 16 anni | 4,6    | 4,8    | 4,3     | 3,7          | 4,9   |
|  | Ai minori di 18 anni | 65,3   | 72,0   | 58,8    | 81,8         | 57,5  |
|  | Non è vietato        | 3,4    | 3,1    | 3,8     | 2,1          | 4,1   |
|  | Non so               | 17,9   | 15,4   | 20,3    | 7,7          | 22,7  |

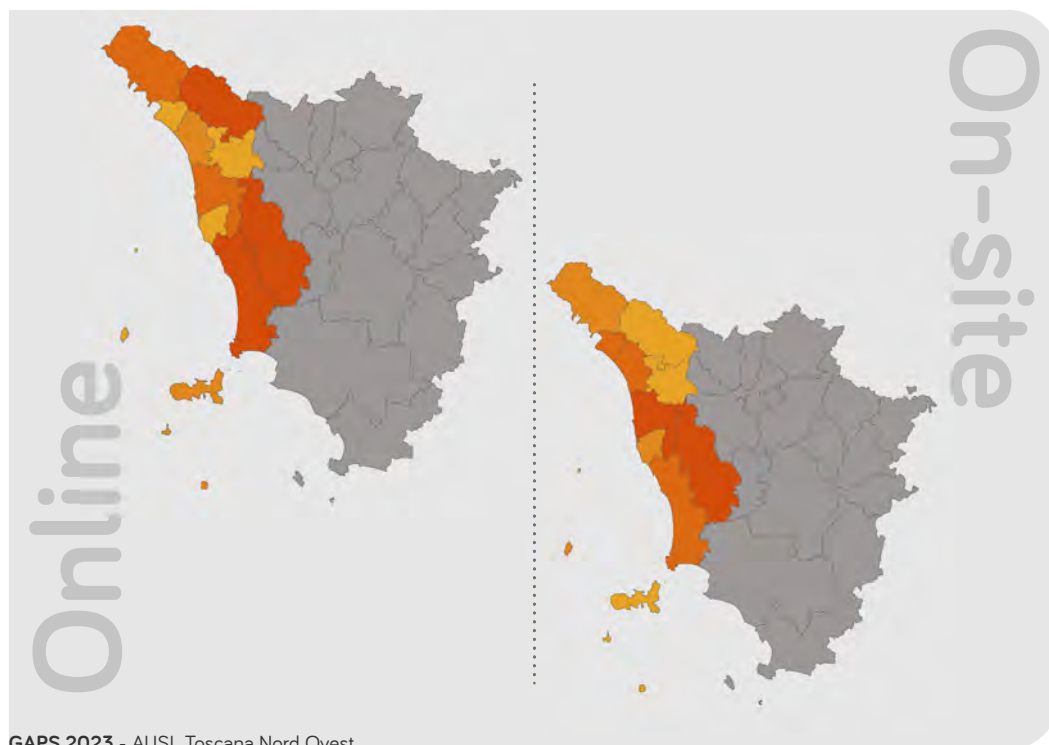
GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest

A livello distrettuale, le percentuali maggiori di quanti non sanno se esistono limiti di età per il gioco on-site si registrano nelle zone distretto Pisana e Alta Val di Cecina - Val d'Era (20%), mentre nella Valle del Serchio è maggiore la quota di quanti ritengono che il gioco d'azzardo non sia vietato (6,1%).

Per quanto riguarda il gioco online, nella zona Valle del Serchio si registrano anche le quote maggiori di chi non sa dare una risposta relativamente ai divieti di gioco in base all'età (31%), mentre percentuali maggiori di mancata conoscenza del divieto di gioco online ai minorenni si rilevano nella zona distretto dell'Elba (8,3%).

Per quanto riguarda il gioco online, nella

**Fig. 5.3** Mancata conoscenza ("non so") dei divieti al gioco online e on-site per distretto



GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest



La maggior parte dei residenti (96%), senza differenze di genere, sarebbe abbastanza/molto d'accordo sul collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano da scuole e luoghi di aggregazione giovanile. Il 92% (M = 90%; F = 94%) si dice abbastanza/molto d'accordo sul collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano da istituti di credito e Bancomat. Per l'86% (M = 80%; F = 91%) gli apparecchi di gioco in denaro dovrebbero essere collocati lontano dalle Stazioni. L'89% dei rispondenti (M = 85%; F = 93%) sarebbe abbastanza/molto d'accordo sul collocarli

lontano da ospedali e strutture socio-sanitarie e l'88% (M = 84%; F = 91%) lontano dagli esercizi di compravendita di oggetti preziosi e oro usati. Tra i residenti della AUSL Toscana nord Ovest, il 95% si dice favorevole a imporre limitazioni temporali all'esercizio del gioco tramite gli apparecchi Slot machine/Videolottery, il 91% è favorevole a obbligare gli esercenti del gioco a percorsi di formazione specifici sui rischi correlati al gioco d'azzardo e, infine, il 92% si dice d'accordo sul vietare la pubblicità del gioco d'azzardo.



Fig. 5.4 Le opinioni dei rispondenti rispetto alla regolamentazione del gioco d'azzardo

In generale, in relazione al giocare meno di una volta a settimana, sembra che gli uomini e le persone nella fascia di età 18-44 anni tendano a percepire un rischio minore rispetto alle donne e alle persone più anziane. Sono infatti il 52% dei più giovani (45-84enni = 34%) e il 43% degli uomini (F= 38%) a percepire tale comportamento come poco/per nulla rischioso.

L'11% del campione non è in grado di valutare il rischio, senza differenze di genere, ma con percentuali maggiori tra i 45-84enni (14%; 18-44enni = 5,5%).

A livello territoriale le zone distretto con maggiori percentuali di residenti che non

sono in grado di valutare il rischio di chi gioca meno di una volta a settimana sono la Valle del Serchio (18%) e la Bassa Val di Cecina - Val di Cornia (16%), mentre il rischio è valutato moderato/elevato soprattutto dai residenti nella zona Piana di Lucca e Lunigiana (55% e 54% rispettivamente).

Considerando invece il gioco praticato oltre una volta a settimana, l'88% dei partecipanti ritiene che il rischio sia moderato/elevato (M = 86%; F = 89%), con percentuali più elevate nella fascia di età più giovane (93%; 45-84enni = 84%). In questo caso è l'8,2% dei residenti nel

territorio della AUSL Toscana Nord Ovest a non saper attribuire un grado di rischio al comportamento, soprattutto gli uomini (8,9%; F = 7,5%) e i più anziani (11%; 18-44enni = 3,4%).

Per quanto riguarda la valutazione del rischio nel giocare oltre una volta a settimana, le zone distretto con percentuali

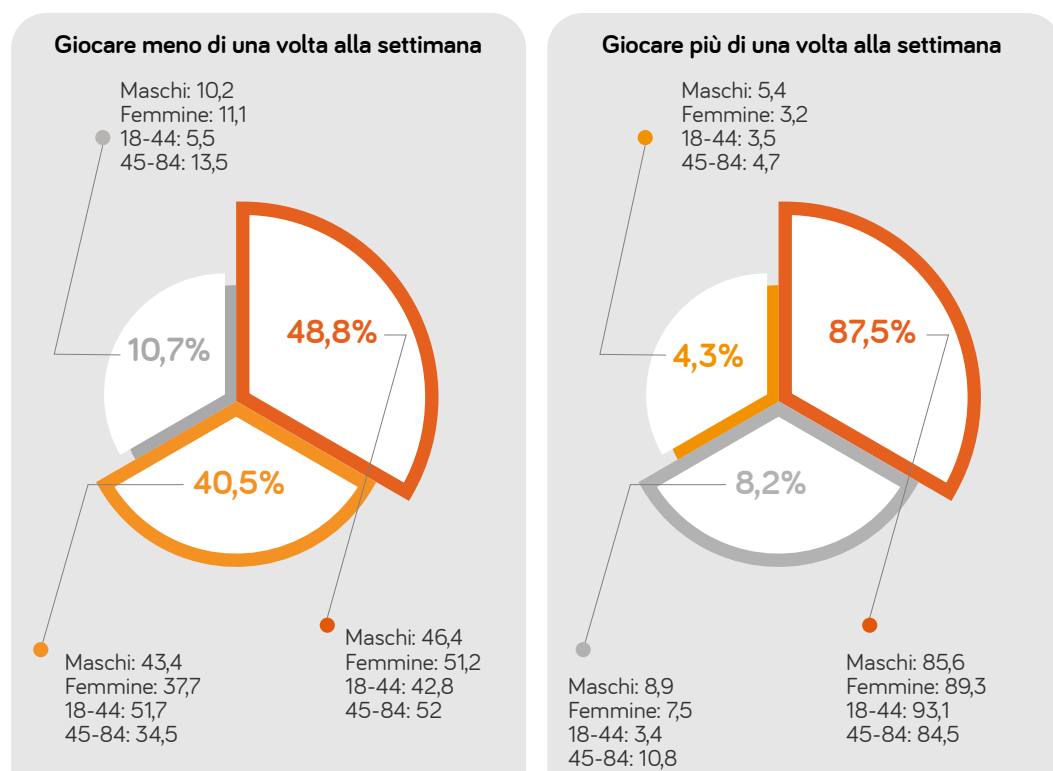
maggiori di residenti che non sanno dare una risposta sono ancora la Bassa Val di Cecina - Val di Cornia (13%) e la Valle del Serchio (12%), mentre il rischio è valutato moderato/elevato soprattutto dai residenti nelle zone Elba (95%) e Piana di Lucca (92%).

**Fig. 5.5** Il rischio percepito nel giocare meno o più di 1 volta la settimana: distribuzione percentuale totale, per genere e fascia di età

Rischio moderato/  
elevato

Nessun rischio/  
minimo

Non so



GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest





Volendo fare una sorta di identikit delle persone che hanno una percezione minima o nulla del rischio rispetto al comportamento di gioco praticato più di una volta a settimana, si rileva come questi soggetti siano più frequentemente uomini

(63%) e nella fascia di età 45-84 anni (72%). Per la maggior parte hanno figli (70%) e hanno un impiego professionale (69%), un reddito personale annuale tra i 15.000 e i 36.000 euro (53%) e un reddito familiare mensile tra i 1.800 e i 5.000 euro (54%).

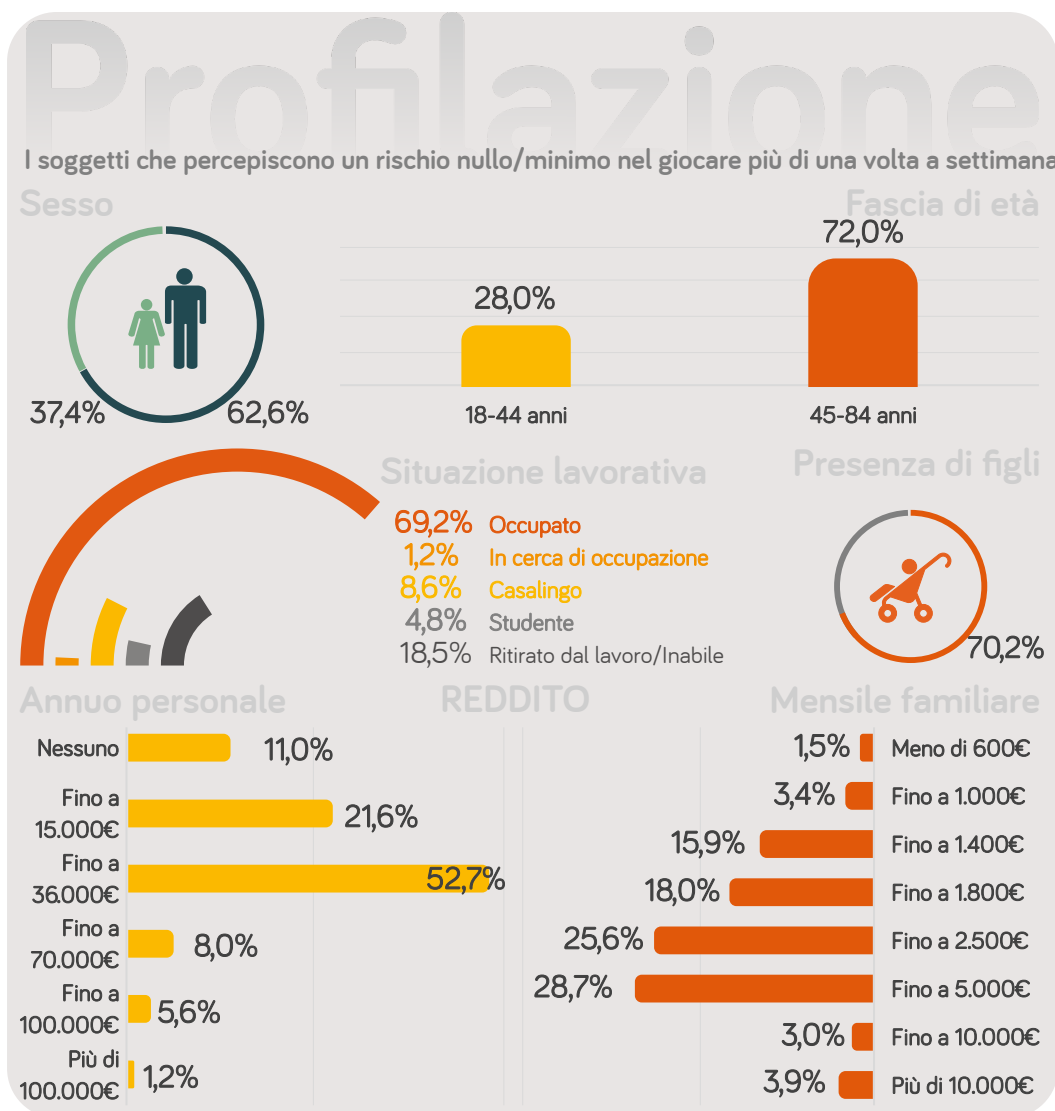
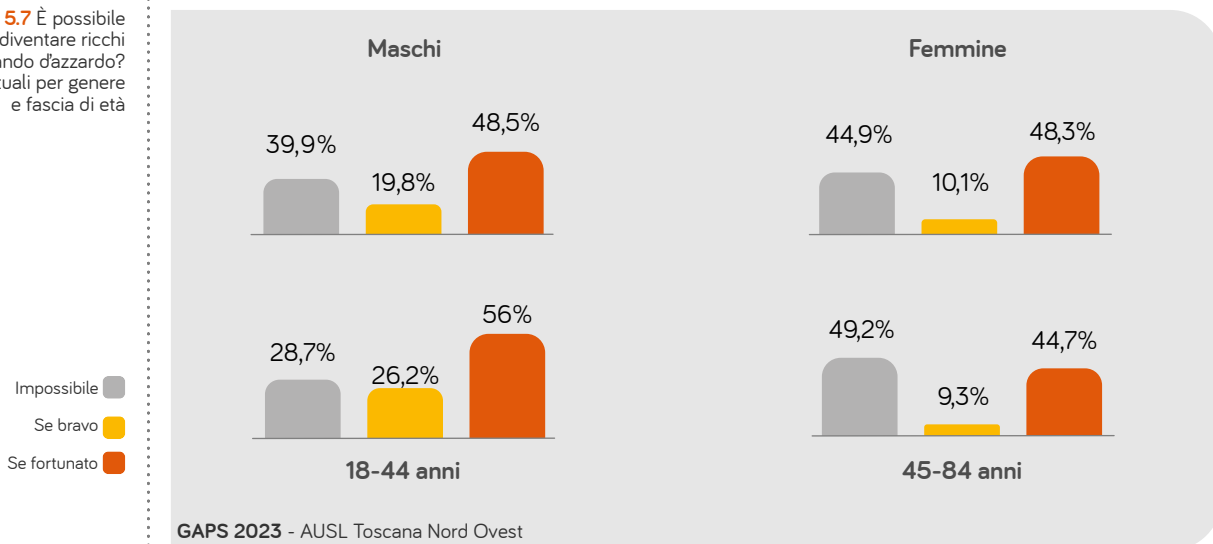


Fig. 5.6 Profilazione dei rispondenti sulla base della percezione del rischio associato al praticare il gioco d'azzardo più di una volta a settimana

Il 42% delle persone ritiene che sia impossibile diventare ricchi giocando d'azzardo, con percentuali maggiori tra le donne (45%; M = 40%) e i 45-84enni (49%; 18-84enni = 29%). Il 48% dei residenti ritiene che sia possibile arricchirsi

giocando se il giocatore è molto fortunato (18-44enni = 56%; 45-84enni = 45%) e il 15% ritiene che sia una questione legata alle abilità del giocatore, soprattutto tra gli uomini (20%; F = 10%) e tra i più giovani (26%; 45-84enni = 9,3%).

**Fig. 5.7** È possibile diventare ricchi giocando d'azzardo? Percentuali per genere e fascia di età



L'opinione che sia impossibile arricchirsi tramite il gioco d'azzardo è maggiormente diffusa nelle zone Alta Val di Cecina - Val d'Era (46%) e Bassa Val di Cecina - Val di Cornia (47%) con un picco che risulta massimo nel distretto dell'Elba (60%). Tra i vari distretti della AUSL Toscana

Nord Ovest, la Bassa Val di Cecina - Val di Cornia fa registrare anche la percentuale più alta di quanti ritengono che ci si possa arricchire se bravi (18%), mentre nella zona Valle del Serchio è massima l'opinione che un giocatore, se fortunato, possa diventare ricco con il gioco d'azzardo (61%).



A ritenere possibile che un giocatore d'azzardo si arricchisca giocando se è bravo sono soprattutto gli uomini (66%), i più

giovani (58%) e i rispondenti professionalmente occupati (65%).

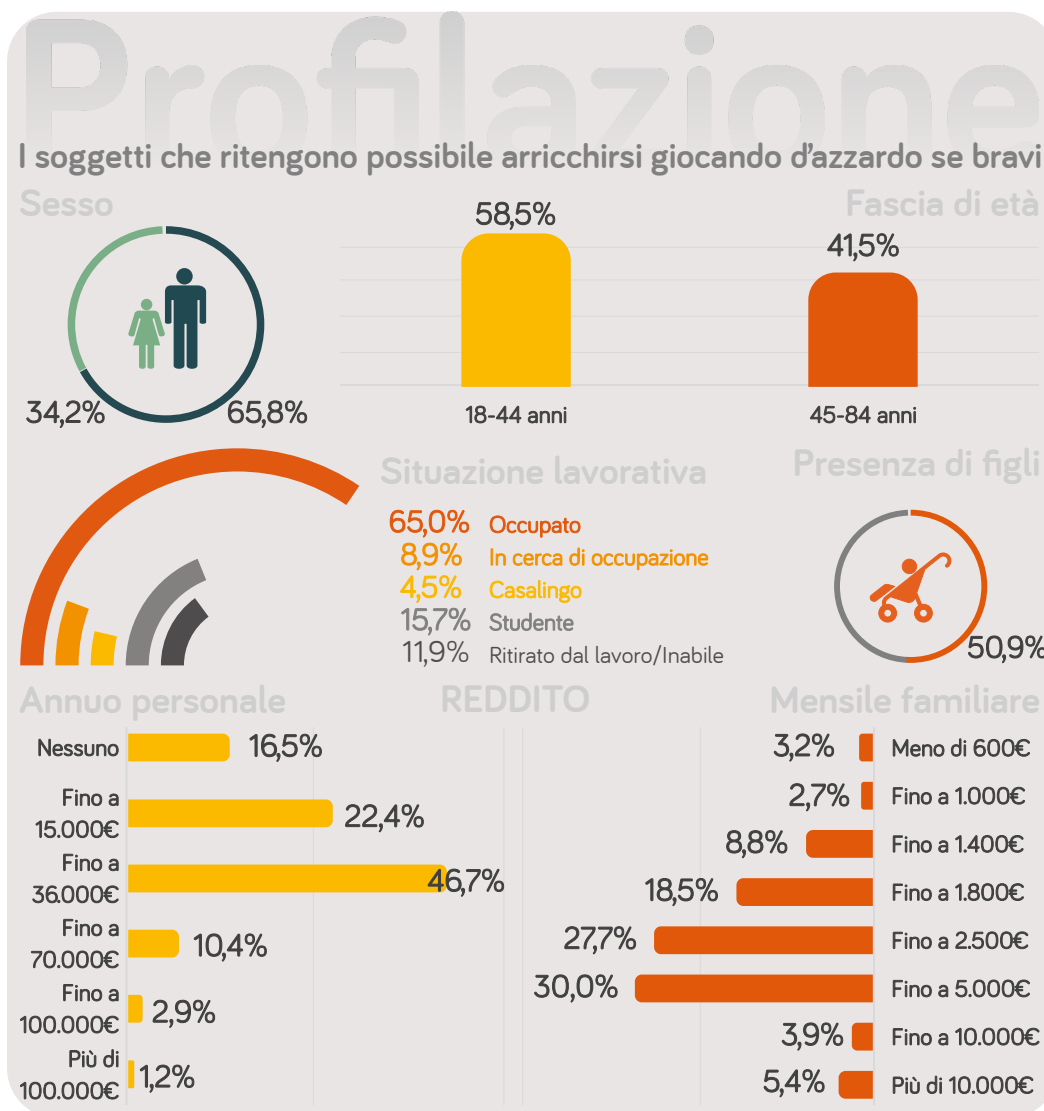


Fig. 5.8 Profilazione dei rispondenti sulla base dell'opinione che un giocatore d'azzardo possa arricchirsi giocando se bravo

Se si guarda all'opinione che ci si possa arricchire giocando d'azzardo se fortunati, i dati rivelano che si tratta soprattutto di soggetti più anziani (62%), occupati (59%),

con figli (59%), ma senza distinzioni tra i generi.

Il 37% dei residenti ritiene che l'abilità del giocatore non incida su nessun gioco d'azzardo, con percentuali superiori tra le donne (40%; M = 34%) e gli anziani (45%; 18-44enni = 21%). L'abilità del giocatore è rilevante per il 50% dei soggetti nel poker texano o altri giochi con le carte, con poca differenza tra donne e uomini, ma con una

percentuale più alta tra le fasce di età più giovani (73%; 45-84enni = 39%). In relazione alle scommesse sportive, per il 34% dei partecipanti conta l'abilità del giocatore, soprattutto tra gli uomini (40%; F = 28%) e nelle fasce di età più giovani (43%; 45-84enni = 29%).

**Tab. 5.4** : Quanto è importante l'abilità del giocatore? Distribuzione percentuale per tipo di gioco: totale, per genere e fascia d'età

|  | Totale | Genere |         | Fascia d'età |       |
|--|--------|--------|---------|--------------|-------|
|  |        | Maschi | Femmine | 18-44        | 45-84 |
| Gratta&Vinci 10 e Lotto Win for Life                   | 1,0    | 0,8    | 1,2     | 1,3          | 0,8   |
| Lotto / Superenalotto                                  | 3,0    | 2,2    | 3,8     | 2,4          | 3,3   |
| Totocalcio / Totogol / Scommesse Sportive              | 33,5   | 39,7   | 27,5    | 43,2         | 28,6  |
| Scommesse su altri eventi                              | 20,6   | 23,1   | 18,2    | 25,6         | 18,1  |
| Bingo  | 1,5    | 0,7    | 2,2     | 2,4          | 1,0   |
| Slot machines  | 2,0    | 1,5    | 2,4     | 1,9          | 2,0   |
| Videolottery   | 0,7    | 0,4    | 0,9     | 0,2          | 0,8   |
| Poker texano altri giochi con le carte (Poker, bridge) | 50,2   | 52,2   | 48,3    | 72,9         | 38,7  |
| Altri giochi (roulette, dadi,...)                      | 5,7    | 4,6    | 6,7     | 9,0          | 3,8   |
| Scommesse virtuali                                     | 6,4    | 7,1    | 5,7     | 9,7          | 4,5   |
| In nessuno di questi                                   | 36,6   | 33,5   | 39,7    | 21,0         | 44,6  |

GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest

## 5.2 Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco

Il 67% dei residenti nella AUSL Toscana Nord Ovest di età compresa tra i 18 e gli 84 anni ha giocato d'azzardo almeno una volta nella vita e il 37% lo ha fatto nel corso dell'ultimo anno. Entrambe le prevalenze sono in linea con le prevalenze osservate in Toscana. Il gioco d'azzardo risulta più

diffuso tra gli uomini (72%; F = 63% nella vita - 42%; F = 32% nell'anno) e, in relazione alle fasce di età, la prevalenza maggiore di gioco riguarda i 18-44enni, sia nella vita (76%; 45-84enni = 63%) sia nell'anno (44%; 45-84enni = 33%).

**Tab. 5.5** Prevalenze di gioco d'azzardo, totale per genere e fascia di età

|                  | Toscana | AUSL - Toscana Nord Ovest | Genere |         | Fascia d'età |       |
|------------------|---------|---------------------------|--------|---------|--------------|-------|
|                  |         |                           | Maschi | Femmine | 18-44        | 45-84 |
| Gioco nella vita | 67,9    | 67,4                      | 72,2   | 62,8    | 76,1         | 63,0  |
| Gioco nell'anno  | 36,7    | 36,7                      | 41,8   | 32,0    | 43,6         | 33,3  |

GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest



A livello distrettuale è possibile osservare che la zona distretto Apuane registra prevalenze maggiori di soggetti che affermano di aver giocato almeno una volta nella vita (72%), così come di quanti affermano di averlo fatto nel corso dell'ultimo anno (39%), mentre le

prevalenze minori si registrano in Bassa Val di Cecina - Val di Cornia ed Elba in relazione al gioco nella vita (66% e 65% rispettivamente), e nella zona distretto Pisana per quanto riguarda il gioco nell'ultimo anno (35%).

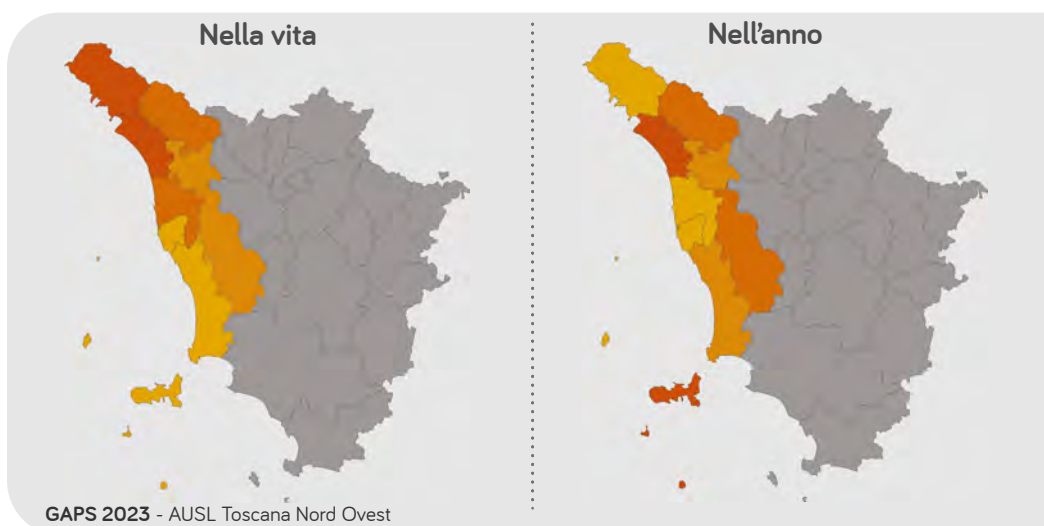


Fig. 5.9 Prevalenze di gioco d'azzardo nella vita e nell'anno: distribuzione percentuale per distretto

**Gioco nella vita**

- 64,6 - 65,5
- 65,6 - 67,2
- 67,3 - 68,0
- 68,1 - 71,9

**Gioco nell'anno**

- 34,7 - 36,4
- 36,5 - 36,9
- 37,0 - 37,5
- 37,6 - 39,2

### 5.3 Caratteristiche dei giocatori

Il gioco maggiormente praticato nel corso degli ultimi 12 mesi è stato il Gratta&Vinci (51%) soprattutto tra le donne (53%; M = 49%), seguito dal Superenalotto (33%) con percentuali superiori nella fascia di età più alta (40%; 18-44enni = 22%) e tra gli

uomini (37%; F = 28%). Seguono le scommesse sportive (12%), praticate maggiormente dagli uomini (20%; F = 1,8%) e dalla fascia di età più giovane (16%; 45-84enni = 8,5%), il Lotto (11%) e altri giochi con le carte (6,8%).

|                               | Totale | Genere |         | Fascia d'età |       |
|-------------------------------|--------|--------|---------|--------------|-------|
|                               |        | Maschi | Femmine | 18-44        | 45-84 |
| Gratta&Vinci                  | 50,9   | 49,2   | 53,0    | 51,0         | 51,1  |
| Lotto                         | 11,3   | 10,0   | 12,8    | 6,8          | 14,1  |
| Superenalotto                 | 32,7   | 36,7   | 27,9    | 22,1         | 39,7  |
| 10 e Lotto / Win for Life     | 3,9    | 3,7    | 4,1     | 2,5          | 4,8   |
| Totocalcio/totogol            | 3,4    | 5,0    | 1,4     | 4,1          | 2,9   |
| Bingo                         | 4,2    | 2,9    | 5,9     | 7,8          | 1,8   |
| Slot machines                 | 3,4    | 4,9    | 1,7     | 5,7          | 1,9   |
| Videolottery                  | 0,8    | 1,2    | 0,4     | 1,2          | 0,6   |
| Scommesse sportive            | 11,5   | 19,6   | 1,8     | 16,1         | 8,5   |
| Scommesse su altri eventi     | 2,6    | 3,4    | 1,7     | 3,3          | 2,2   |
| Poker texano                  | 3,4    | 5,0    | 1,4     | 5,5          | 2,0   |
| Altri giochi con le carte     | 6,8    | 6,5    | 7,0     | 7,0          | 6,6   |
| Altri giochi (roulette, dadi) | 3,7    | 4,9    | 2,4     | 6,8          | 1,7   |
| Scommesse virtuali            | 3,4    | 5,3    | 1,1     | 4,5          | 2,7   |

Tab. 5.6 I giochi d'azzardo praticati negli ultimi 12 mesi: percentuali totali, per genere e fascia di età

Tra coloro che hanno speso denaro negli ultimi 30 giorni, il 67% riferisce di aver speso fra 1 e 10 euro, soprattutto le donne (75%; M = 63%) e i più giovani (72%; 45-84enni = 65%). Il 25% riferisce di aver

speso tra gli 11 e i 50 euro e il 7,6% oltre 50 euro, soprattutto gli uomini (9,6%; F = 4,1%) e gli anziani (8,4%; 18-44enni = 6,1%).

**Tab. 5.7** La spesa sostenuta negli ultimi 30 giorni tra chi ha speso almeno un euro: distribuzione percentuale totale, per genere e fascia di età

|                     | Totale | Genere |         | Fascia d'età |       |
|---------------------|--------|--------|---------|--------------|-------|
|                     |        | Maschi | Femmine | 18-44        | 45-84 |
| <b>1-10€</b>        | 67,3   | 62,9   | 75,0    | 72,2         | 64,6  |
| <b>11-50€</b>       | 25,1   | 27,5   | 21,0    | 21,7         | 27,0  |
| <b>51-90€</b>       | 4,4    | 6,0    | 1,4     | 4,9          | 4,7   |
| <b>91-200€</b>      | 1,0    | 1,5    | 0       | 0            | 0,9   |
| <b>201-500€</b>     | 0,7    | 1,1    | 0       | 1,3          | 0,4   |
| <b>501-1000€</b>    | 1,0    | 0      | 2,6     | 0            | 1,4   |
| <b>Più di 1000€</b> | 0,6    | 1,0    | 0       | 0            | 0,9   |

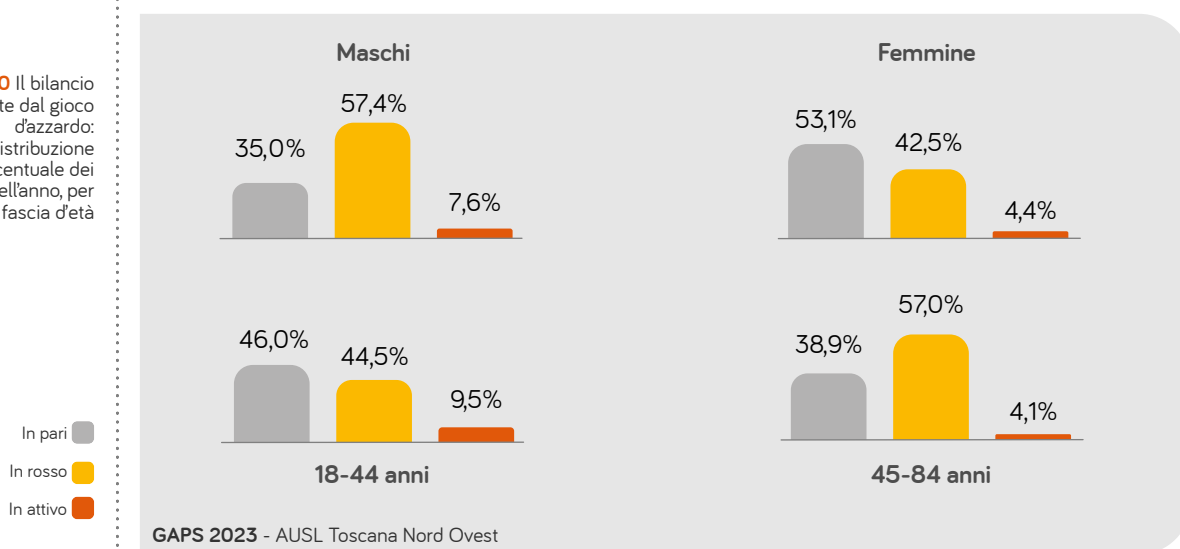
GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest

I distretti della AUSL Toscana Nord Ovest dove la spesa sostenuta dai giocatori negli ultimi 30 giorni è maggiore sono la zona Apuane e l'Alta Val di Cecina - Val d'Era.

Il 52% dei giocatori della AUSL Toscana Nord Ovest riferisce che il bilancio economico derivante dal proprio giocare d'azzardo nell'anno risulta in rosso, ha cioè perso denaro giocando, con percentuali più elevate tra gli

uomini (57%; F = 42%) e nella fascia di età più elevata (57%; 18-44enni = 44%). Il 42% afferma di essere andato in pari (né perdite e né guadagni), e a riferirlo sono soprattutto le donne (53%; M = 35%) e la fascia di età più giovane (46%; 45-84enni = 39%). Solo il 6,3% afferma di essere in attivo, soprattutto tra gli uomini (7,6%; F = 4,4%) e tra i rispondenti nella fascia di età minore (9,5%; 45-84enni = 4,1%).

**Fig. 5.10** Il bilancio derivante dal gioco d'azzardo: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno, per genere e fascia d'età





Tra coloro che affermano di essere in rosso, l'88% ha perso meno di 50 euro, mentre l'8,4% ha perso somme tra i 50 e i 100 euro;

il 4,1% ha perso somme superiori ai 100 euro giocando d'azzardo.

|                | In rosso | In attivo |
|----------------|----------|-----------|
| Meno di 50€    | 87,5     | 36,3      |
| Tra 50 e 100€  | 8,4      | 38,8      |
| Tra 100 e 200€ | 2,1      | 11,2      |
| Tra 200 e 500€ | 0,9      | 7,1       |
| Oltre 500€     | 1,1      | 6,7       |

GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest

Per quanto riguarda coloro che affermano di essere rimasti in attivo giocando d'azzardo negli ultimi 12 mesi, il 39% lo è per cifre comprese tra i 50 e i 100 euro; il 36% per cifre inferiori a 50 euro; l'11% lo è per somme tra i 100 e i 200 euro, mentre il 14% riferisce di essere in attivo per somme oltre i 200 euro.

Il metodo di pagamento più utilizzato per giocare d'azzardo è quello in contanti

(83%), in particolare tra le donne (90%; M = 79%) e i più anziani (86%; 18-44enni = 80%). Il 20% ha usato la carta di credito, con percentuali maggiori fra i 18-44enni (27%; 45-84enni = 16%) e tra gli uomini (25%; F = 13%). Infine, risulta meno diffuso il pagamento attraverso bonifico bancario, solo il 2,5% riferisce di averlo utilizzato con poche differenze di genere e di età.

|                  | Totale | Genere |         | Fascia d'età |       |
|------------------|--------|--------|---------|--------------|-------|
|                  |        | Maschi | Femmine | 18-44        | 45-84 |
| Carta di credito | 20,5   | 25,1   | 12,9    | 26,6         | 15,6  |
| Bonifico         | 2,5    | 2,4    | 2,7     | 2,7          | 2,3   |
| Contanti         | 83,2   | 78,8   | 90,5    | 80,1         | 85,6  |

GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest

Relativamente all'utilizzo della carta di credito o del bonifico anziché del contante, per la maggior parte degli intervistati (83%) l'uso di questi metodi di pagamento telematico non influisce sulla spesa di gioco, in particolare tra i più anziani (87%; 18-44enni = 78%). Il 13% riferisce invece che l'utilizzo di metodi di pagamento digitali porti a una spesa maggiore, effetto

è più pronunciato nella fascia di età tra i 18 e i 44 anni (16%; 45-84enni = 10%). Una piccola percentuale di rispondenti (4,1%) sostiene che l'uso di carte di credito o bonifici bancari riduca la propria spesa di gioco, soprattutto le donne (5,7%; M = 3,2%) e fra coloro i quali hanno età inferiore (5,9%; 45-84 = 2,5%).

|                                  | Totale | Genere |         | Fascia d'età |       |
|----------------------------------|--------|--------|---------|--------------|-------|
|                                  |        | Maschi | Femmine | 18-44        | 45-84 |
| Non ha alcun impatto sulla spesa | 20,5   | 25,1   | 12,9    | 26,6         | 15,6  |
| Fa aumentare la cifra spesa      | 2,5    | 2,4    | 2,7     | 2,7          | 2,3   |
| Fa diminuire la cifra spesa      | 83,2   | 78,8   | 90,5    | 80,1         | 85,6  |

GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest

**Tab. 5.8** Somme di denaro perse ("in rosso") o vinte ("in attivo") al gioco: distribuzione percentuale tra i giocatori nell'anno.

**Tab. 5.9** La modalità di pagamento di chi ha giocato nell'ultimo anno: percentuale totale, per genere e fascia di età

**Tab. 5.10** Uso di modalità di pagamento diverse dai contanti e influenza sulla cifra spesa tra chi ha giocato nell'ultimo anno: percentuale totale, per genere e fascia di età

## 5.4 Il gioco on-site

I giochi d'azzardo on-site, ossia quelli che si possono fare recandosi presso ricevitorie, sale scommesse, edicole, bar, autogrill, ecc. sono stati praticati nella vita dal 64% dei rispondenti, soprattutto tra gli uomini (68%; F = 59%) e tra i più giovani (72%; 45-84enni = 59%). Il dato è in linea con la prevalenza osservata a livello regionale.

La prevalenza di gioco on-site nel corso

dell'anno si attesta al 34%, anche in questo caso con prevalenze maggiori tra gli uomini (37%; F = 30%) e tra i più giovani (40%; 45-84enni = 31%). Le prevalenze registrate nella AUSL Toscana Nord Ovest non si discostano dai valori di prevalenza osservati in regione.

**Tab. 5.11** Prevalenze di gioco d'azzardo on-site, totale, per genere e fascia di età

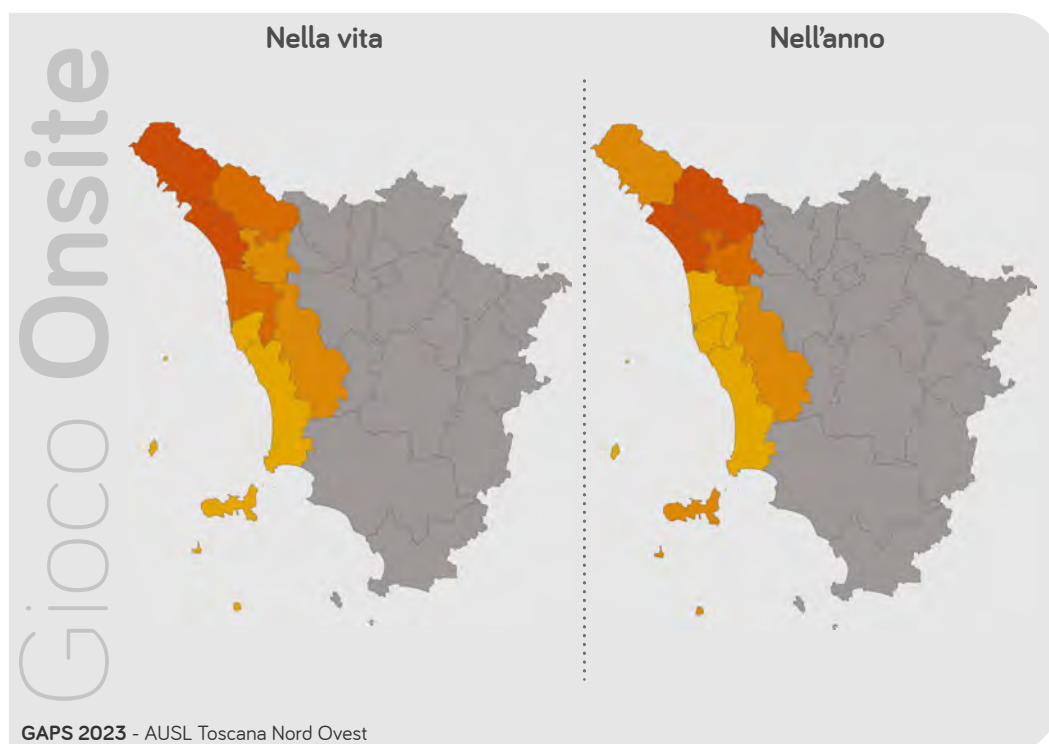
|                                 | Toscana | AUSL - Toscana Nord Ovest | Genere |         | Fascia d'età |       |
|---------------------------------|---------|---------------------------|--------|---------|--------------|-------|
|                                 |         |                           | Maschi | Femmine | 18-44        | 45-84 |
| <b>Gioco on-site nella vita</b> | 64,1    | 63,6                      | 68,4   | 59,0    | 72,2         | 59,3  |
| <b>Gioco on-site nell'anno</b>  | 33,9    | 33,8                      | 37,3   | 30,4    | 39,7         | 30,8  |

GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest

La zona distretto Apuane fa registrare le prevalenze più alte di gioco on-site nella vita (67%) e nel corso dell'anno (35%), per

il gioco nell'anno, insieme a Versilia e Valle del Serchio (entrambe 35%).

**Fig. 5.11** Prevalenza di gioco d'azzardo on-site nella vita e nell'anno, per distretto







## 5.4.1 Caratteristiche dei giocatori on-site

Il gioco più praticato nei luoghi fisici di gioco, nell'ultimo anno, è il Gratta&Vinci (56%), seguito da Superenalotto (35%), Lotto (12%), Scommesse sportive (11%), e altri giochi con le carte (7,2%). Sono il 3,2% coloro i quali hanno riferito di aver giocato alle Slot machines nei luoghi fisici di gioco. Se il Gratta&Vinci coinvolge trasversalmente entrambi i generi e le fasce di età, gli uomini (19%; F = 2,1%) e i più

giovani (14%, 45-84enni = 9,2%) risultano maggiormente coinvolti dalla pratica delle Scommesse sportive, ma anche da altri giochi con le carte, Poker texano e scommesse virtuali praticate on-site. Viceversa le donne risultano più attratte da giochi come il Lotto (14%; M = 11%) e il Bingo (6,2%; M = 3,2%),

|                               | Totale | Genere |         | Fascia d'età |       |
|-------------------------------|--------|--------|---------|--------------|-------|
|                               |        | Maschi | Femmine | 18-44        | 45-84 |
| Gratta&Vinci                  | 55,6   | 55,8   | 55,3    | 56,1         | 55,4  |
| Lotto                         | 12,3   | 11,3   | 13,5    | 6,6          | 16,5  |
| Superenalotto                 | 35,3   | 39,6   | 30,2    | 22,5         | 44,3  |
| 10 e Lotto / Win for Life     | 4,2    | 3,5    | 4,9     | 2,3          | 5,6   |
| Totocalcio/totogol            | 3,3    | 5,3    | 0,8     | 4,0          | 2,7   |
| Bingo                         | 4,6    | 3,2    | 6,2     | 7,5          | 2,3   |
| Slot machines                 | 3,2    | 4,2    | 2,0     | 4,6          | 2,1   |
| Videolottery                  | 0,8    | 1,1    | 0,4     | 0,9          | 0,7   |
| Scommesse sportive            | 11,3   | 19,0   | 2,1     | 14,0         | 9,2   |
| Scommesse su altri eventi     | 2,2    | 2,7    | 1,6     | 1,9          | 2,4   |
| Poker texano                  | 3,5    | 5,4    | 1,2     | 5,6          | 1,8   |
| Altri giochi con le carte     | 7,2    | 6,5    | 7,9     | 6,5          | 7,7   |
| Altri giochi (roulette, dadi) | 3,7    | 4,5    | 2,9     | 6,1          | 1,9   |
| Scommesse virtuali            | 2,4    | 4,1    | 0,4     | 3,3          | 1,8   |

Tab. 5.12 I giochi praticati on-site: percentuali totali, per genere e fasce di età

GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest

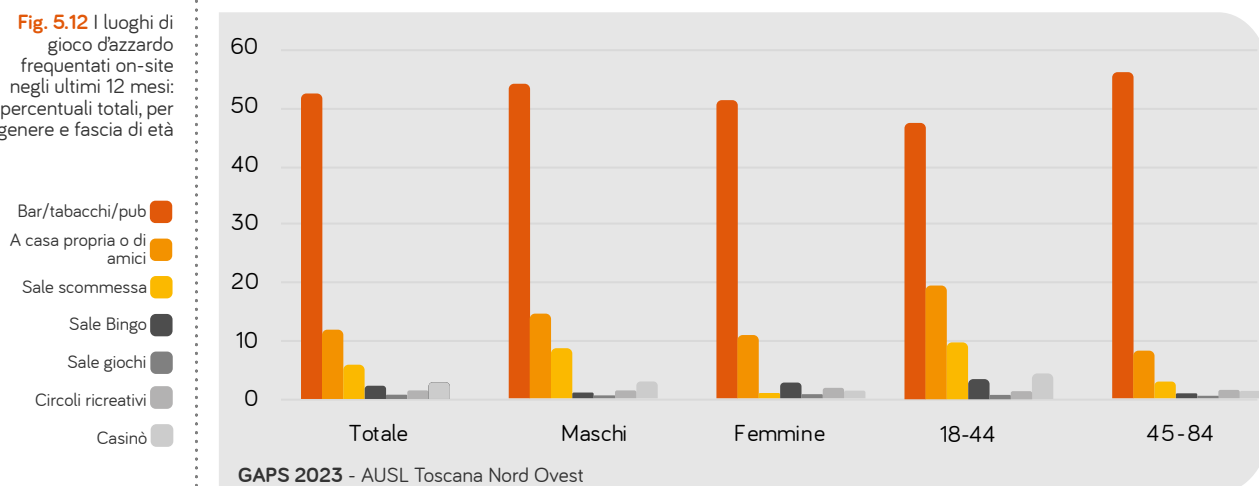
Il gioco maggiormente praticato on-site è il Gratta&Vinci in tutte le zone distretto, con percentuali maggiori nella Piana di Lucca e nelle zone Alta Val di Cecina - Val d'Era, Valle del Serchio e Versilia e più basse nel

distretto Elba (31%). Il Superenalotto è il secondo gioco più praticato on-site, con percentuali particolarmente elevate nelle zone Livornese (46%), Pisana (40%) e nella Piana di Lucca (40%).

Il 54% dei giocatori on-site si reca presso bar, tabacchi e pub, soprattutto gli uomini (56%; F = 52%) e i 45-84enni (58%; 18-44enni = 49%); il 13% gioca presso abitazioni private, preferite soprattutto dalle persone di 18-44 anni (20%; 45-84enni = 8,1%); il 5,4% nelle sale

scommesse, frequentate soprattutto dagli uomini (9,1%; F = 1,1%) e dai più giovani (9,2%; 45-84enni = 3,0%). Il 2,5% e il 2,9% si reca presso le Sale Bingo e Casinò per giocare; l'1,8% presso circoli ricreativi e club privati e l'1,1% presso sale giochi.

**Fig. 5.12** I luoghi di gioco d'azzardo frequentati on-site negli ultimi 12 mesi: percentuali totali, per genere e fascia di età



Tra coloro che hanno giocato d'azzardo on-site nell'ultimo anno, il 92% riferisce di aver trascorso in media in un giorno non più di 30 minuti a giocare. Sono il 5,5% coloro che hanno giocato in media fino a un'ora,

maggiormente gli uomini (7,0%; F = 3,3%) e i più anziani (6,7%; 18-44enni = 3,9%). Il 2,6% riferisce di giocare in media per oltre un'ora.

**Tab. 5.13** Il tempo trascorso a giocare d'azzardo: percentuali totali per genere e fascia di età

|                          | Totale | Genere |         | Fascia d'età |       |
|--------------------------|--------|--------|---------|--------------|-------|
|                          |        | Maschi | Femmine | 18-44        | 45-84 |
| <b>Meno di 30 minuti</b> | 91,9   | 91,3   | 92,7    | 93,4         | 90,7  |
| <b>Fino a 1 ora</b>      | 5,5    | 7,0    | 3,3     | 3,9          | 6,7   |
| <b>Fino a 2 ore</b>      | 1,3    | 0      | 3,2     | 1,3          | 1,3   |
| <b>Fino a 3 ore</b>      | 0,9    | 1,0    | 0,8     | 1,4          | 0,6   |
| <b>Più di 3 ore</b>      | 0,4    | 0,7    | 0       | 0            | 0,7   |

GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest



## 5.5 Il gioco online

In linea con le prevalenze in regione l'11% dei residenti nella AUSL Toscana Nord Ovest ha praticato giochi d'azzardo online nel corso della vita, soprattutto gli uomini (16%; F = 6,8%) e i più giovani (16%; 45-84enni = 8,6%).

La prevalenza di gioco online nel corso

dell'anno per il 2023 si attesta al 7%, anche in questo caso senza differenze rispetto al dato toscano, e con prevalenze maggiori tra gli uomini (11%; F = 3,5%) e tra i più giovani (9,3%; 45-84enni = 5,9%).

|                         | Toscana | AUSL - Toscana Nord Ovest | Genere |         | Fascia d'età |       |
|-------------------------|---------|---------------------------|--------|---------|--------------|-------|
|                         |         |                           | Maschi | Femmine | 18-44        | 45-84 |
| Gioco online nella vita | 11,3    | 11,3                      | 16,0   | 6,8     | 16,5         | 8,6   |
| Gioco online nell'anno  | 7,1     | 7,0                       | 10,6   | 3,5     | 9,3          | 5,9   |

GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest

Tab. 5.14 Prevalenze di gioco d'azzardo online nella vita e nell'anno: totale, per genere e fascia di età

Le prevalenze di gioco online nel corso della vita risultano più elevate nelle zone distretto Versilia, Alta val di Cecina - Val d'Era e Piana di Lucca (tutte al 12%). La

zona della Versilia registra anche la prevalenza maggiore di gioco online nell'ultimo anno (7,9%).

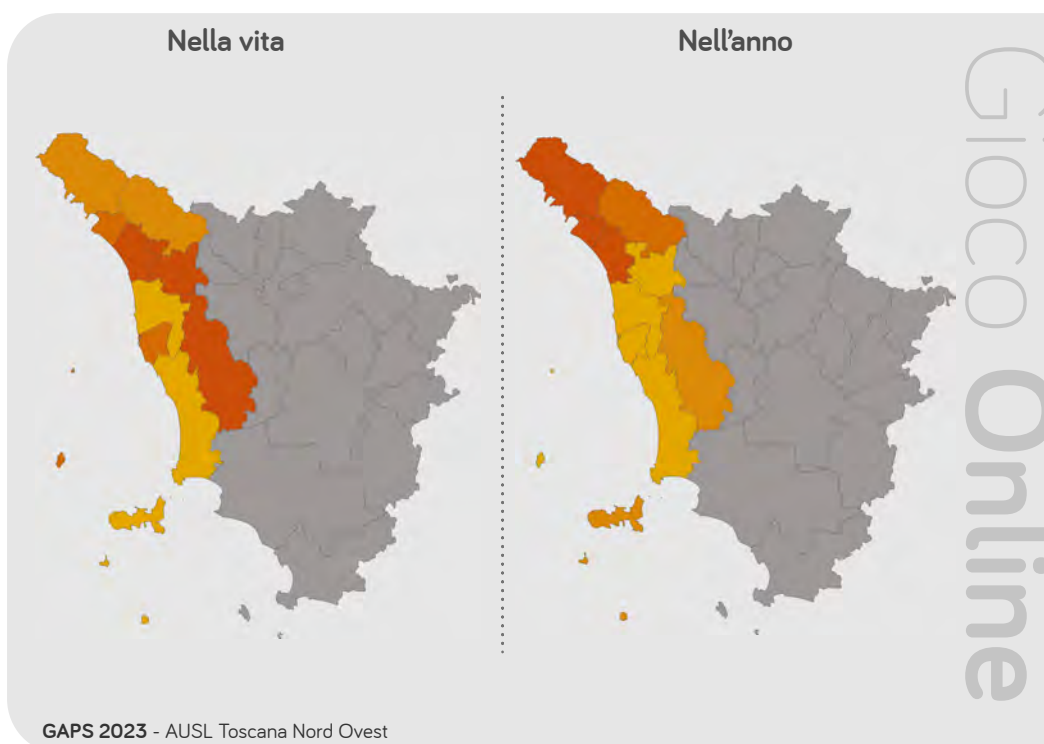


Fig. 5.13 Prevalenza di gioco d'azzardo online nella vita e nell'anno, per distretto

## 5.5.1 Caratteristiche dei giocatori on-line

I giochi maggiormente praticati online sono il Gratta&Vinci (37%), preferito dalle donne (57%; M = 28%) e dai più anziani (49%; 18-44enni = 20%), e le Scommesse sportive (36%), queste ultime preferite soprattutto dagli uomini (49%; F = 6,3%) e dai più giovani (50%; 45-84enni = 26%). Seguono il Superenalotto (36%); il Lotto

(16%) e altri giochi con le carte (14%).

I più giovani preferiscono in assoluto le Scommesse sportive (50%; 45-84enni = 26%), mentre nella fascia di età 45-84 anni il gioco online preferito dopo il Gratta&Vinci è il Superenalotto (47%; 18-44enni = 23%).

**Tab. 5.15** Le tipologie di giochi praticati online nell'ultimo anno: percentuali totali, per genere e fascia di età

|                                      | Totale | Genere |         | Fascia d'età |       |
|--------------------------------------|--------|--------|---------|--------------|-------|
|                                      |        | Maschi | Femmine | 18-44        | 45-84 |
| <b>Gratta&amp;Vinci</b>              | 36,6   | 28,4   | 56,9    | 20,1         | 48,9  |
| <b>Lotto</b>                         | 16,0   | 13,9   | 21,1    | 11,0         | 20,0  |
| <b>Superenalotto</b>                 | 36,2   | 37,9   | 31,9    | 22,6         | 46,6  |
| <b>10 e Lotto / Win for Life</b>     | 8,6    | 7,3    | 11,5    | 4,3          | 11,9  |
| <b>Totocalcio/totogol</b>            | 8,4    | 8,5    | 8,1     | 9,5          | 7,4   |
| <b>Bingo</b>                         | 4,2    | 3,5    | 5,9     | 7,4          | 1,7   |
| <b>Slot machines</b>                 | 9,6    | 11,1   | 6,0     | 13,9         | 6,3   |
| <b>Videolottery</b>                  | 4,7    | 5,3    | 3,2     | 6,3          | 3,4   |
| <b>Scommesse sportive</b>            | 36,5   | 49,1   | 6,3     | 50,2         | 25,9  |
| <b>Scommesse su altri eventi</b>     | 8,0    | 10,0   | 3,2     | 10,5         | 6,2   |
| <b>Poker texano</b>                  | 11,9   | 13,4   | 8,2     | 13,9         | 10,3  |
| <b>Altri giochi con le carte</b>     | 13,6   | 12,6   | 16,0    | 10,4         | 16,1  |
| <b>Altri giochi (roulette, dadi)</b> | 9,7    | 9,9    | 9,0     | 13,3         | 6,8   |
| <b>Scommesse virtuali</b>            | 12,2   | 13,2   | 9,7     | 13,5         | 11,1  |

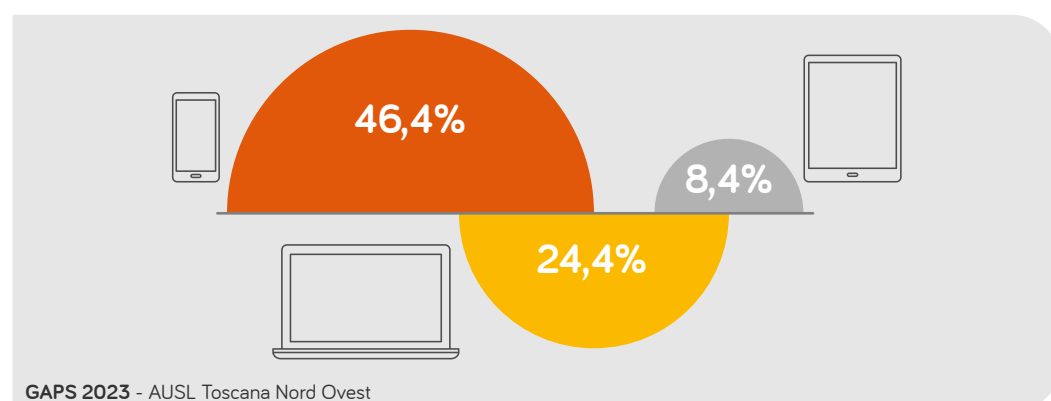
GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest

Tra i giocatori online, il device più utilizzato per giocare d'azzardo è stato lo smartphone (46%), soprattutto dagli uomini (53%; F = 29%) e dai giovani (68%; 45-84enni = 30%); segue il computer fisso

o portatile (24%), anche in questo caso preferito dagli uomini (29%; F = 13%) e dai giovani (27%; 45-84enni = 23%). Meno utilizzato il tablet (8,4%), preferito dalle donne (11%; M = 7,2%).

**Fig. 5.14** I device usati per giocare online nell'ultimo anno

Smartphone ■  
Computer fisso o portatile ■  
Tablet ■





La maggior parte dei giocatori d'azzardo online riferisce di aver giocato dalla propria abitazione (58%) con percentuali più elevate tra gli uomini (66%; F = 36%). In percentuali molto inferiori sono stati indicati la casa di amici (7,6%), luoghi

pubblici all'aperto (6,2%) come piazze o parchi, la scuola o il luogo di lavoro (5,6%), luoghi pubblici chiusi (3,1%) come sale giochi, Internet point o bar e, infine, il 2,3% indica come luogo di gioco i mezzi di trasporto quali treni o autobus.

|  | Totale | Genere |         | Fascia d'età |       |
|--|--------|--------|---------|--------------|-------|
|  |        | Maschi | Femmine | 18-44        | 45-84 |
| A casa mia   | 57,5   | 66,0   | 36,3    | 76,9         | 42,8  |
| A casa di amici  | 7,6    | 8,3    | 5,9     | 11,8         | 4,5   |
| A scuola / Al lavoro   | 5,6    | 4,3    | 8,8     | 1,7          | 8,5   |
| In luoghi pubblici chiusi (sale giochi, internet point, bar)           | 3,1    | 3,2    | 2,9     | 4,4          | 2,1   |
| In luoghi pubblici aperti (piazza, parco)                              | 6,2    | 6,4    | 5,6     | 1,8          | 9,5   |
| Sui mezzi di trasporto (tram, autobus, metropolitana, treno, auto,...) | 2,3    | 0,9    | 5,9     | 1,5          | 3,0   |

GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest

Il 7,8% dei rispondenti ha riferito di aver fatto da 1 a 5 volte giochi d'azzardo online per più di due ore di seguito nell'ultimo

anno; il 6,8% riferisce di averlo fatto oltre le cinque volte nel corso dell'anno.

|                | Totale | Genere |         | Fascia d'età |       |
|----------------|--------|--------|---------|--------------|-------|
|                |        | Maschi | Femmine | 18-44        | 45-84 |
| Mai            | 85,5   | 84,4   | 88,5    | 86,7         | 84,5  |
| 1-5 volte      | 7,8    | 10,6   | 0       | 8,8          | 7,0   |
| 6-19 volte     | 6,0    | 4,0    | 11,5    | 2,7          | 8,5   |
| 20 o più volte | 0,7    | 1,0    | 0       | 1,7          | 0     |

GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest

## 5.6 I giocatori d'azzardo secondo i profili di rischio

Il questionario dello studio GAPS ricomprende il test di screening *Problem Gambling Severity Index* (PGSI), adattato e validato per l'Italia, che permette di analizzare il livello di rischio di problematicità associato al comportamento di gioco. Nel 2023, la maggior parte dei residenti della AUSL Toscana Nord Ovest che hanno giocato nel corso dell'anno è risultata avere un comportamento di gioco esente da rischi (87%). Diversamente, il 9,4% dei giocatori ha presentato un rischio "minimo" nel proprio comportamento di

gioco e il 3,7% un rischio moderato o severo. Nel complesso, circa un giocatore su 8 presenta caratteristiche di gioco potenzialmente a rischio: si tratta di giocatori che, ad esempio, hanno giocato somme di denaro maggiori rispetto a quanto potevano permettersi di perdere, hanno preso in prestito denaro o venduto qualcosa per realizzare somme destinate al gioco, oppure si sono sentiti in colpa per il loro modo di giocare o per le conseguenze del proprio comportamento di gioco.

**Tab. 5.16** Luoghi di gioco frequentati per giocare online negli ultimi 12 mesi: percentuali totali, per genere e fascia di età

**Tab. 5.17** Occasioni di gioco d'azzardo online per più di due ore di fila: percentuali totali, per genere e fascia di età

**Tab. 5.18** I profili di rischio di chi ha giocato durante l'anno: distribuzione percentuale

|                                | Toscana | AUSL - Toscana Nord Ovest |
|--------------------------------|---------|---------------------------|
| <b>Nessun rischio</b>          | 85,7    | 86,9                      |
| <b>Rischio minimo</b>          | 10,2    | 9,4                       |
| <b>Rischio moderato/severo</b> | 4,1     | 3,7                       |

GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest

Riportando il dato in termini di prevalenza, si osserva che nel 2023 il profilo di gioco a rischio minimo equivale al 3,4% e quello a rischio moderato/severo si attesta all'1,4%. Anche se il dato si allinea con le percentuali di gioco a rischio minimo (10%) e moderato/severo (4,1%) osservate a livello regionale, alcune differenze sussistono a livello territoriale delle zone distretto. In particolare, la zona Livornese presenta le percentuali maggiori di gioco a rischio minimo (11%), mentre per il comportamento di gioco a rischio moderato o severo le percentuali più alte si registrano nella zona distretto Versilia (5%)

seguita da Apuane (4,5%), Alta Val di Cecina - Val d'Era e Lunigiana (entrambe al 4,2%). In Bassa Val di Cecina - Val di Cornia si rilevano le percentuali minori di gioco a rischio moderato/severo (2,6%). Guardando al dato di prevalenza sui territori distrettuali, si registrano prevalenze di gioco a rischio minimo più elevate nelle zone Apuane (4,0%), Elba e Livornese (3,8%), e più basse in Lunigiana e zona Pisana (3,1%). Le prevalenze di gioco moderato/severo si attestano su valori che vanno dall'1,1% nelle zone Pisana, Livornese ed Elba, all'1,8% nel distretto Apuane e 1,9% in Versilia.

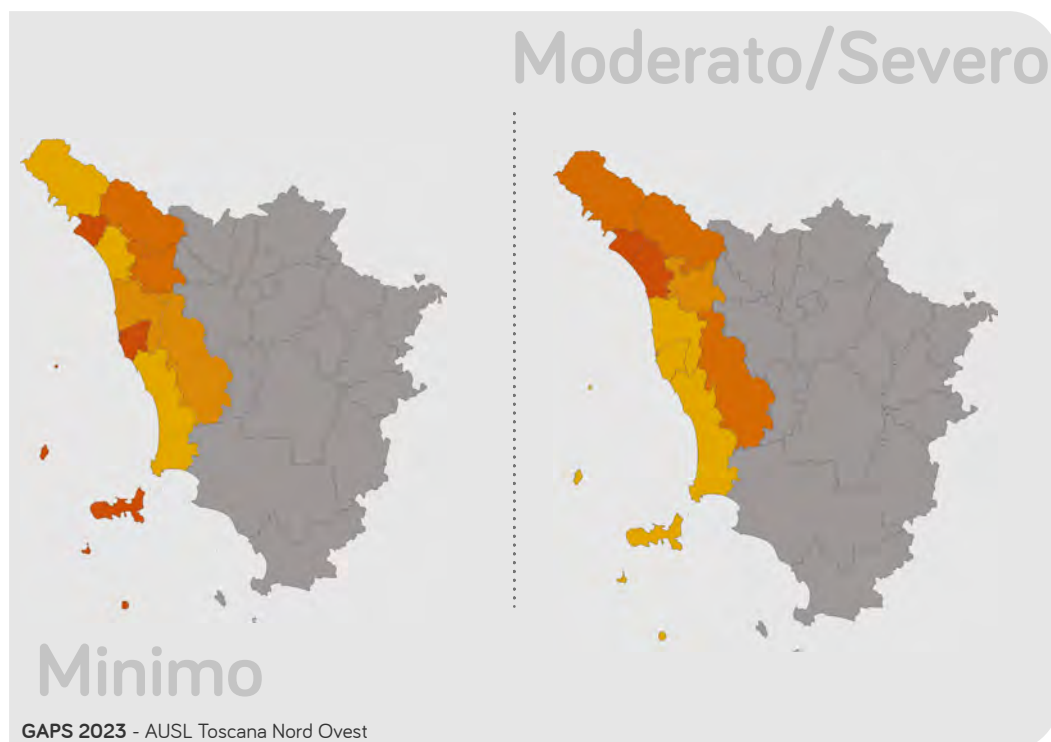
**Fig. 5.15** Il profilo di rischio dei giocatori: distribuzione percentuale per distretto

Profilo di Rischio Minimo

- 8,5 - 8,8
- 8,9 - 9,1
- 9,2 - 9,9
- 10 - 10,6

Profilo di Rischio Moderato/Severo

- 2,6 - 3,2
- 3,3 - 3,6
- 3,7 - 4,2
- 4,3 - 5,0



GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest



## 5.6.1 Caratteristiche dei giocatori secondo i profili di rischio

La maggior parte dei giocatori con un profilo di rischio moderato o severo è coniugato o unito civilmente (71%) e il 14% è celibe o nubile. Relativamente al titolo di

studio, il 46% ha conseguito una qualifica superiore triennale oppure il diploma o la maturità, mentre il 41% è laureato o ha conseguito un titolo post laurea.

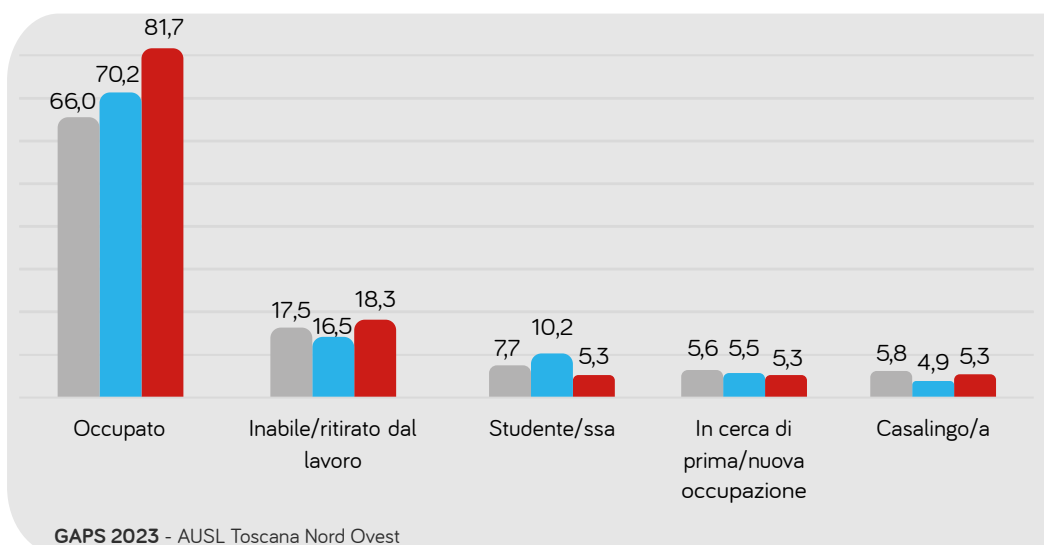
|                  |                              | Nessun rischio | Rischio minimo | Rischio moderato/<br>severo |
|------------------|------------------------------|----------------|----------------|-----------------------------|
| Stato civile     | Celibe/Nubile                | 33,5           | 49,1           | 14,5                        |
|                  | Unito/a civilmente           | 3,7            | 7,9            | 30,1                        |
|                  | Coniugato/a                  | 50,6           | 33,8           | 40,9                        |
|                  | Separato/a                   | 2,3            | 4,6            | 5,6                         |
|                  | Divorziato/a                 | 5,7            | 1,8            | 4,9                         |
|                  | Vedovo/a                     | 4,2            | 2,9            | 4,1                         |
| Titolo di Studio | Nessuno                      | 0              | 0              | 0                           |
|                  | Elementari                   | 1,3            | 2,9            | 3,8                         |
|                  | Medie inferiori              | 9,8            | 16,8           | 9,0                         |
|                  | Qualifica Superiore (3 anni) | 6,2            | 3,5            | 0                           |
|                  | Diploma / Maturità           | 50,1           | 38,8           | 45,8                        |
|                  | Laurea breve (3 anni)        | 9,3            | 8,3            | 15,2                        |
|                  | Laurea                       | 18,1           | 25,7           | 21,0                        |
|                  | Post Laurea                  | 5,3            | 4,1            | 5,2                         |

**Tab. 5.19** Lo stato civile e il titolo di studio dei giocatori: percentuale per profilo di gioco

GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest

Per quanto riguarda lo stato occupazionale, l'82% dei giocatori con profilo di rischio

moderato o severo ha un lavoro, il 18% è inabile o si è ritirato dal lavoro.



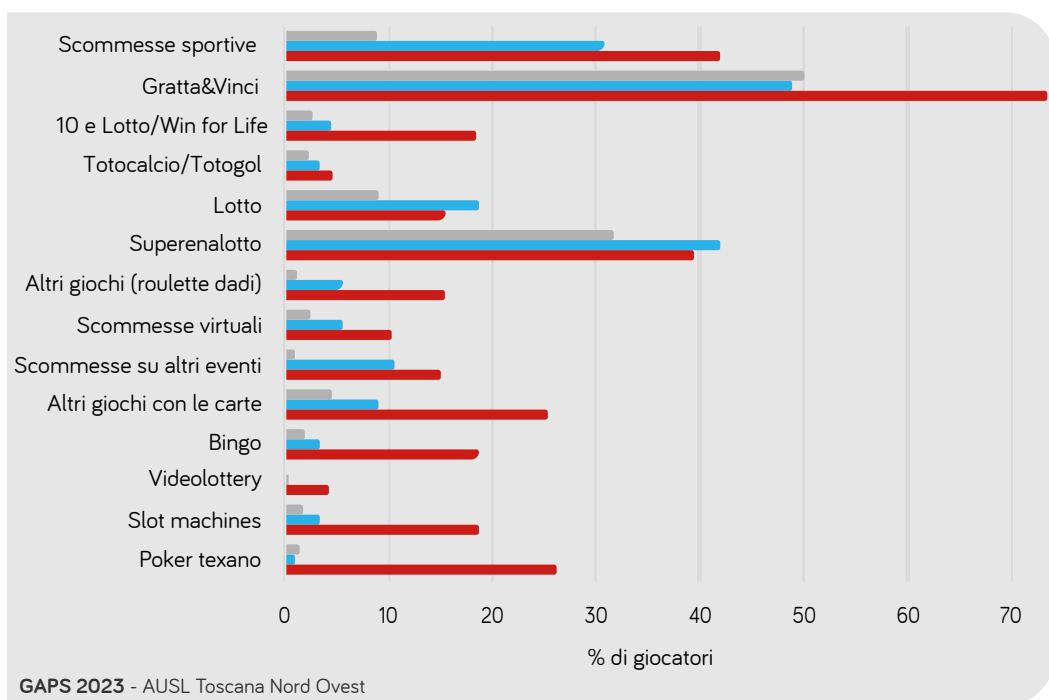
**Fig. 5.16** Lo stato occupazionale dei giocatori: percentuale per profilo di gioco

GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest

Fatta eccezione per il Lotto/Superenalotto e il Bingo, tutte le tipologie di gioco analizzate sono giocate in percentuale maggiore dai giocatori con profilo di rischio moderato o severo, sia rispetto ai giocatori con un comportamento di gioco

non a rischio, sia rispetto quelli con un rischio minimo. Le differenze più marcate emergono in relazione a Gratta&Vinci, Poker texano, scommesse sportive, altri giochi con le carte e Slot machine.

**Fig. 5.17** Le tipologie di giochi praticati nell'ultimo anno: percentuale per profilo di gioco



In relazione ai luoghi di gioco d'azzardo on-site, chi ha un profilo di rischio moderato/severo gioca più spesso presso quasi tutti i luoghi analizzati, in particolare presso casa propria o di amici (40%; basso

rischio = 15%; nessun rischio = 18%), sale giochi (18%; basso rischio=2,5%; nessun rischio = 0,3%), sale scommesse (rispettivamente 20%; 14% e 6,4%) e Casinò (12%; 6,9% e 3,3%).

**Tab. 5.20** I luoghi di gioco frequentati nell'ultimo anno: percentuale per profilo di gioco

|                                  | Nessun rischio | Rischio minimo | Rischio moderato/severo |
|----------------------------------|----------------|----------------|-------------------------|
| Sale scommesse                   | 6,4            | 14,4           | 19,7                    |
| Sale Bingo                       | 3,2            | 4,6            | 5,6                     |
| Casinò (escluso online)          | 3,3            | 6,9            | 11,9                    |
| Circoli ricreativi, club privati | 1,9            | 4,4            | 5,6                     |
| Bar, tabacchi, pub               | 80,1           | 70,1           | 61,8                    |
| Sale giochi                      | 0,3            | 2,5            | 17,6                    |
| A casa mia o di amici            | 17,6           | 14,9           | 40,1                    |

GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest





Riguardo al gioco praticato online, la quota di quanti hanno giocato nei 12 mesi sale al 61% tra chi ha un profilo di rischio

moderato o severo contro il 36% tra i giocatori a rischio minimo e il 16% tra quelli non a rischio.

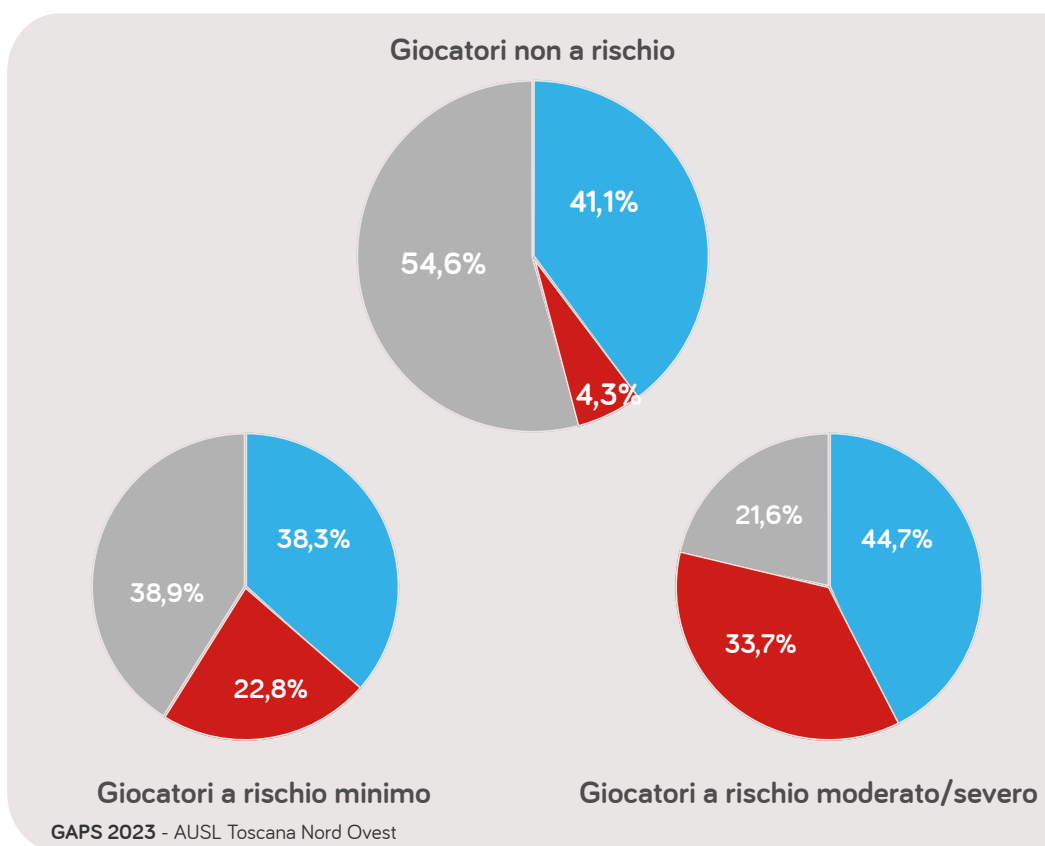
|                       | Nessun rischio | Rischio minimo | Rischio moderato/severo |
|-----------------------|----------------|----------------|-------------------------|
| Ha giocato online     | 16,1           | 36,3           | 61,2                    |
| Non ha giocato online | 83,9           | 63,7           | 38,8                    |

GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest

Analizzando il numero di giochi praticati nell'anno, si osserva che il 96% di coloro che presentano un profilo non a rischio e il 77% di quanti hanno un profilo a rischio minimo riferiscono di aver giocato fino a tre diverse tipologie di giochi d'azzardo nel corso dell'anno. Questo stesso

comportamento è riportato dal 66% di coloro che hanno un profilo di gioco a rischio moderato o severo, che riferiscono in misura maggiore (34%) di aver praticato 4 o più differenti giochi rispetto agli altri due profili di gioco.

**Tab. 5.21** Il gioco d'azzardo praticato online tra i giocatori nell'anno: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio



**Fig. 5.18** Il numero di giochi praticati: distribuzione percentuale per profilo di rischio

- 1 gioco
- 2-3 giochi
- 4 o più giochi

Riguardo al tempo medio trascorso giocando on-site, la quasi totalità dei giocatori con un comportamento non a rischio (95%) e il 78% di coloro che hanno un profilo di rischio minimo hanno giocato meno di 30 minuti al giorno, percentuale che scende al 67% fra i giocatori con profilo di rischio moderato/severo. Oltre un

quinto di questi ultimi ha giocato fino a un'ora al giorno contro il 16% dei giocatori con profilo minimamente a rischio e il 3,5% dei giocatori con profilo non a rischio. Il 12% dei giocatori con profilo di rischio moderato/severo ha giocato oltre un'ora in media.

**Tab. 5.22** Il tempo medio di gioco trascorso a giocare d'azzardo on-site: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio

|                          | Nessun rischio | Rischio minimo | Rischio moderato/severo |
|--------------------------|----------------|----------------|-------------------------|
| <b>Meno di 30 minuti</b> | 95,1           | 78,2           | 66,9                    |
| <b>Fino a 1 ora</b>      | 3,5            | 16,2           | 20,9                    |
| <b>Oltre 1 ora</b>       | 1,4            | 5,7            | 12,2                    |

GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest

Il 5,5% dei giocatori con comportamento di gioco moderatamente o molto rischioso sarebbe disposto a impiegare oltre 30 minuti per raggiungere un luogo dove

giocare d'azzardo, contro l'1,1% di chi ha un comportamento di gioco non a rischio e il 3,4% dei giocatori con profilo di rischio minimo.

**Tab. 5.23** Il tempo disposti a impiegare per raggiungere un luogo di gioco: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio

|                          | Nessun rischio | Rischio minimo | Rischio moderato/severo |
|--------------------------|----------------|----------------|-------------------------|
| <b>Meno di 10 minuti</b> | 93,0           | 82,0           | 73,2                    |
| <b>10-30 minuti</b>      | 5,9            | 14,6           | 21,3                    |
| <b>Più di 30 minuti</b>  | 1,1            | 3,4            | 5,5                     |

GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest

Il profilo di rischio moderato/elevato è inoltre caratterizzato da una percentuale maggiore di quanti affermano di essere

complessivamente "in pari" riguardo il loro bilancio economico derivante dal gioco (51%) o "in attivo" (8,7%), rispetto agli altri due profili.

**Tab. 5.24** Il bilancio derivante dal gioco d'azzardo distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio

|                  | Nessun rischio | Rischio minimo | Rischio moderato/severo |
|------------------|----------------|----------------|-------------------------|
| <b>In pari</b>   | 42,2           | 26,3           | 51,3                    |
| <b>In rosso</b>  | 52,5           | 66,1           | 40,0                    |
| <b>In attivo</b> | 5,3            | 7,6            | 8,7                     |

GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest

Fra i giocatori con profilo di gioco a rischio minimo vi è una quota maggiore di quanti ritengono che sia poco o per nulla rischioso giocare d'azzardo più di una volta a settimana (11%; nessun rischio = 8,1%; rischio moderato/severo = 7,9%). Coloro che presentano un comportamento di

gioco moderatamente o molto rischioso più spesso degli altri giocatori non sanno esprimere un'opinione riguardo al rischio associato al gioco più di una volta a settimana (13%; basso rischio = 4,2%; nessun rischio = 5,5%).

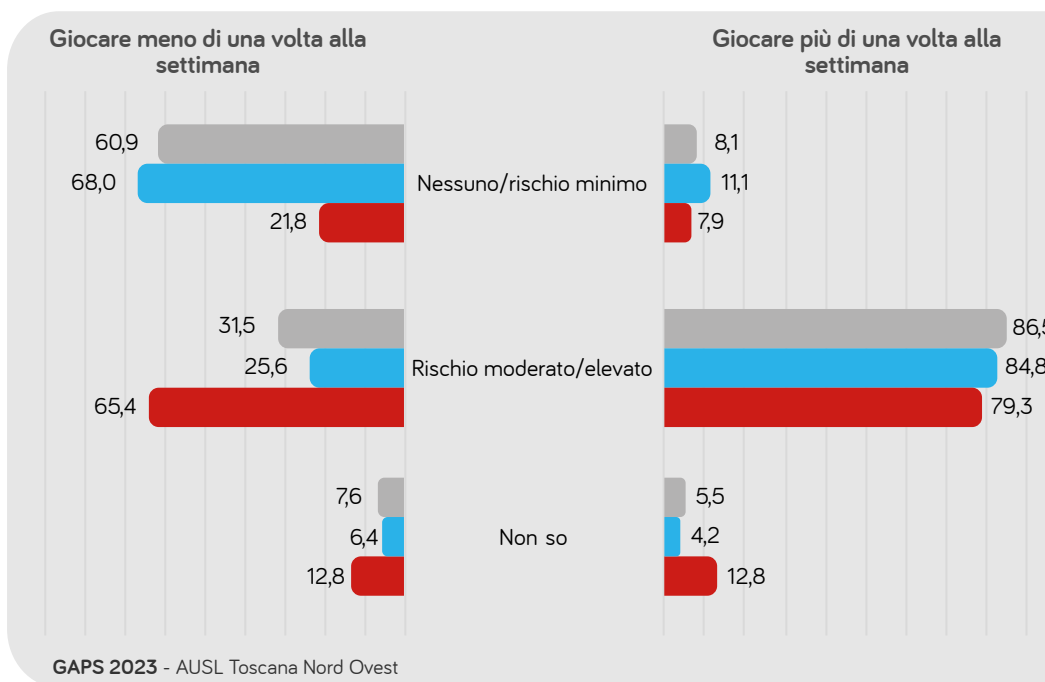


Fig. 5.19 Il rischio percepito nel giocare meno o più di 1 volta la settimana: distribuzione percentuale per profilo di rischio

La maggior parte dei giocatori con profilo di gioco a rischio moderato/severo conosce correttamente il divieto di gioco d'azzardo per i minorenni, sia online (82%) sia presso luoghi fisici come bar, tabacchi o sale gioco (83%). Tuttavia, è tra questi giocatori che si rilevano anche le percentuali maggiori di

quanti ritengono che il gioco sia vietato ai minori di 16 o ai minori di 14 anni (14% per il gioco online; 17% per il gioco on-site). Inoltre, per il 4,6% dei giocatori in questo profilo il gioco online non è sottoposto a divieti anagrafici.

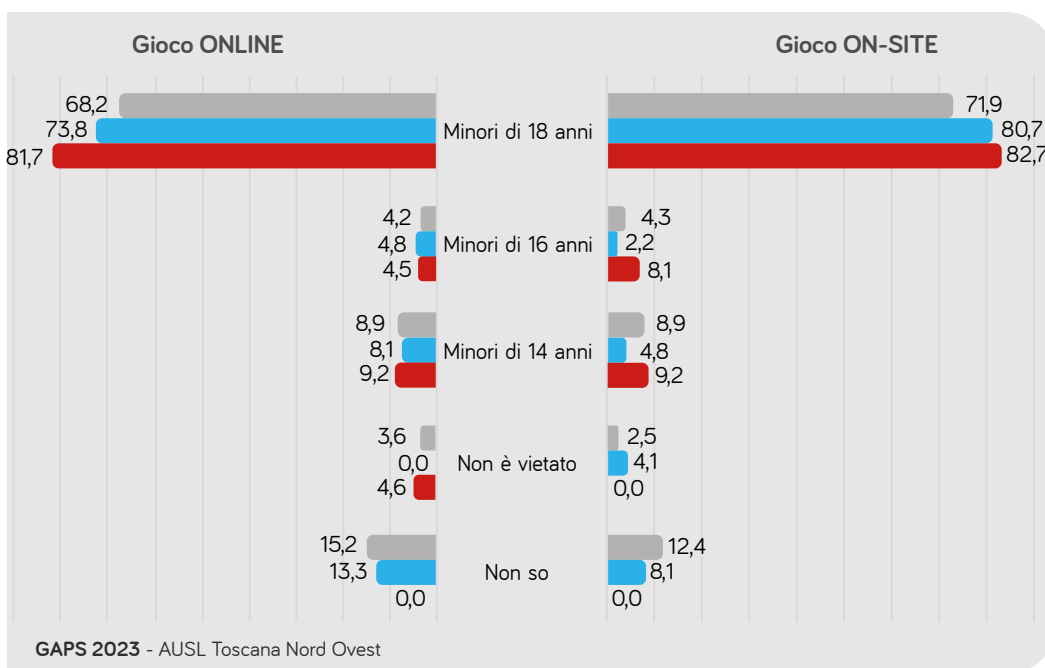


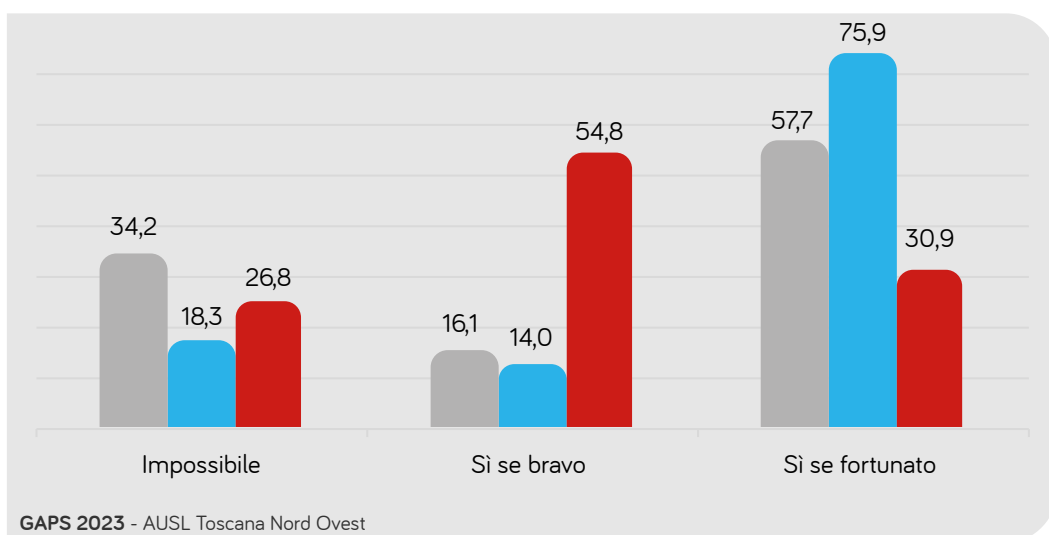
Fig. 5.20 La conoscenza dei divieti: distribuzione percentuale per profilo di rischio

Fra coloro che hanno un comportamento di gioco a rischio moderato/severo o minimo vi è una percentuale maggiore di quanti affermano che sia possibile arricchirsi con il gioco d'azzardo, in particolare: fra i primi vi è una quota

maggiore di quanti affermano che sia possibile se si è bravi e tra i secondi se si è fortunati. Al contrario, tra i giocatori non a rischio vi è la percentuale più elevata chi ritiene sia impossibile arricchirsi tramite il gioco d'azzardo.

**Fig. 5.21** Si diventa ricchi giocando d'azzardo? Distribuzione percentuale secondo i profili di rischio

Nessun rischio  
Rischio minimo  
Rischio moderato/severo



Il 57% dei giocatori con profilo di gioco non a rischio afferma di non avere contiguità con altri giocatori d'azzardo, percentuale che scende al 40% fra coloro che presentano un comportamento di

gioco minimamente rischioso e al 42% fra quelli che presentano un rischio moderato o severo. Tra questi ultimi, il 34% riferisce di avere altri parenti che giocano d'azzardo e il 22% di avere amici che lo fanno.

**Tab. 5.25** La contiguità con il gioco d'azzardo: percentuali secondo i profili di rischio

|                      | Nessun rischio | Rischio minimo | Rischio moderato/severo |
|----------------------|----------------|----------------|-------------------------|
| <b>Nessuno</b>       | 56,9           | 40,1           | 42,3                    |
| <b>Partner</b>       | 10,5           | 15,5           | 18,1                    |
| <b>Madre/Padre</b>   | 11,9           | 24,2           | 17,3                    |
| <b>Amici</b>         | 14,8           | 29,4           | 22,2                    |
| <b>Figli</b>         | 1,1            | 0              | 22,8                    |
| <b>Altri parenti</b> | 16,3           | 30,8           | 34,4                    |
| <b>Conoscenti</b>    | 17,4           | 22,8           | 25,7                    |

GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest

Il 9,5% dei giocatori con profilo di gioco a rischio moderato/severo conosce persone che praticano giochi illegali o non autorizzati in Italia, mentre il 9,8% riferisce di averli praticati in prima persona. Tali

quote scendono rispettivamente al 4,1% e a zero tra i giocatori a rischio minimo e al 5,3% e al 3,9% tra i giocatori d'azzardo non a rischio.

**Tab. 5.26** Il gioco illegale o non autorizzato dalla legislazione italiana: percentuali secondo i profili di rischio

|  | Nessun rischio | Rischio minimo | Rischio moderato/severo |
|--|----------------|----------------|-------------------------|
| <b>Conosce persone che praticano giochi illegali/non autorizzati</b> | 5,3            | 4,1            | 9,5                     |
| <b>Ha praticato giochi illegali/non autorizzati</b>                  | 3,9            | 0              | 9,8                     |

GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest



Per quanto riguarda l'analisi del gioco d'azzardo in relazione ad altri comportamenti a rischio, lo studio GAPS permette di osservare il consumo di sostanze psicoattive concomitante al gioco.

Da questo emerge che sono soprattutto i giocatori con un profilo a rischio moderato/severo a fumare sigarette o bere alcolici, sia mentre giocano online sia on-site.

|               |                  | Nessun rischio | Rischio minimo | Rischio moderato/severo |
|---------------|------------------|----------------|----------------|-------------------------|
| Gioco on-site | Fumare sigarette | 2,0            | 2,8            | 13,8                    |
|               | Bere alcolici    | 2,1            | 2,8            | 6,8                     |
|               | Fumare cannabis  | 0,7            | 0              | 0                       |
|               | Nessuna sostanza | 97,0           | 97,2           | 79,4                    |
| Gioco online  | Fumare sigarette | 0,9            | 2,1            | 13,8                    |
|               | Bere alcolici    | 0,3            | 4,2            | 13,7                    |
|               | Fumare cannabis  | 0,4            | 0              | 6,9                     |
|               | Nessuna sostanza | 99,1           | 95,8           | 86,3                    |

GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest

In relazione alle variabili psicologiche emerge che, tra i giocatori a rischio moderato o severo, vi sono maggiori percentuali di quanti affermano di essersi sentiti spesso o quasi sempre stressati per problemi a casa (68%;

basso rischio = 30%; nessun rischio = 26%), per problemi al lavoro (63%; basso rischio = 28%; nessun rischio = 26%) o per problemi di natura economico-finanziaria (40%; basso rischio=24%; nessun rischio = 13%).

|   |                     | Nessun rischio | Rischio minimo | Rischio moderato/severo |
|---|---------------------|----------------|----------------|-------------------------|
| Stressato per problemi a casa               | Mai                 | 21,1           | 19,3           | 6,8                     |
|   | A volte             | 53,3           | 50,4           | 24,8                    |
|   | Spesso/Quasi sempre | 25,7           | 30,3           | 68,4                    |
| Stressato per problemi al lavoro            | Mai                 | 35,0           | 23,7           | 10,1                    |
|   | A volte             | 38,8           | 48,0           | 26,5                    |
|   | Spesso/Quasi sempre | 26,2           | 28,3           | 63,4                    |
| Stressato per problemi economico-finanziari | Mai                 | 47,2           | 42,2           | 27,6                    |
|   | A volte             | 39,8           | 33,8           | 32,0                    |
|   | Spesso/Quasi sempre | 13,0           | 24,0           | 40,4                    |

GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest

Tab. 5.27 Gioco d'azzardo e consumo concomitante di sostanze psicoattive: percentuali secondo i profili di rischio

Tab. 5.28 Livelli di stress e motivazioni: distribuzioni percentuali secondo i profili di rischio

Il questionario GAPS contiene inoltre il test di screening Depression, anxiety and Stress Scale (DASS), adatto a valutare i livelli di stress e la sintomatologia ansiosa e/o depressiva. Osservando queste informazioni in relazione al profilo di gioco d'azzardo emergono, fra i giocatori a

rischio moderato o severo, percentuali maggiori di quanti riferiscono sintomi gravi o molto gravi legati alla depressione, all'ansia e allo stress: all'aumentare del livello di problematicità aumenta la quota di persone con sintomatologia più severa.

**Tab. 5.29** Il livello di depressione, ansia e stress: distribuzione percentuale dei giocatori per profilo di rischio

|             |                   | Nessun rischio | Rischio minimo | Rischio moderato/severo |
|-------------|-------------------|----------------|----------------|-------------------------|
| Depressione | Normale           | 73,2           | 57,6           | 28,3                    |
|             | Medio/moderato    | 21,2           | 33,3           | 51,3                    |
|             | Grave/molto grave | 5,7            | 9,1            | 20,4                    |
| Ansia       | Normale           | 82,5           | 72,5           | 55,0                    |
|             | Medio/moderato    | 13,6           | 19,6           | 20,4                    |
|             | Grave/molto grave | 3,9            | 7,9            | 24,7                    |
| Stress      | Normale           | 82,8           | 71,1           | 56,8                    |
|             | Medio/moderato    | 15,3           | 20,4           | 22,8                    |
|             | Grave/molto grave | 1,9            | 8,5            | 20,4                    |

GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest

I giocatori a rischio moderato o severo affermano in percentuale maggiore di aver utilizzato, negli ultimi 12 mesi, sonniferi (30%) e antidepressivi (24%) rispetto alle

altre due categorie di giocatori, mentre i giocatori a rischio minimo hanno utilizzato più degli altri tranquillanti o ansiolitici (22%).

**Tab. 5.30** Utilizzo di psicofarmaci: distribuzione percentuale di giocatori per profilo di rischio

|                           | Nessun rischio | Rischio minimo | Rischio moderato/severo |
|---------------------------|----------------|----------------|-------------------------|
| Sonniferi                 | 6,9            | 9,6            | 30,1                    |
| Tranquillanti/ansiolitici | 14,5           | 21,6           | 16,2                    |
| Antidepressivi            | 7,5            | 5,6            | 23,9                    |

GAPS 2023 - AUSL Toscana Nord Ovest



## 5.7 Come è cambiato il gioco d'azzardo in AUSL Toscana Nord Ovest tra il 2019 e il 2023

La rilevazione GAPS condotta nel 2019 in AUSL Toscana Nord Ovest aveva messo in luce una diffusione del gioco d'azzardo inferiore alla media nazionale (41% nel 2017), ma di poco superiore alla media regionale, sia in termini di gioco nei 12 mesi (39%; Toscana = 38%), sia nello specifico per il gioco on-site (37%; Toscana = 36%) e per quello online (5,7%; Toscana = 5,5%; Italia 2017 = 3,5%).

Nel 2023 non si registrano scostamenti della prevalenza di gioco nell'anno sul territorio della AUSL Toscana Nord Ovest (37%), a fronte di un lieve aumento delle prevalenze di gioco a livello nazionale (43%), si abbassa di qualche punto percentuale (pp) il gioco on-site (34%) e si registra un aumento del gioco d'azzardo praticato online (7,0%).

Gli uomini si confermano nel tempo maggiormente coinvolti dalla pratica del gioco d'azzardo, anche se il divario di genere sembra diminuire nel tempo, passando dai 13 punti percentuali (pp) del 2019 ai 10 pp dell'ultima rilevazione. Tale divario si assottiglia soprattutto in virtù di una diminuzione delle prevalenze di gioco maschile (46% nel 2019; 42% nel 2023).

Discorso a parte va fatto per il gioco online, dove ancora gli uomini fanno registrare prevalenze molto superiori alle donne, ma che vede un aumento per entrambi i generi che mantengono quindi una distanza costante di 7 pp.

Per quanto riguarda le fasce di età, anche nel 2023 i più giovani si confermano maggiormente attratti dal gioco. Interessante notare che nell'ultima rilevazione la fascia di età 45-84 anni fa registrare un aumento del gioco online nei 12 mesi che accorcia le distanze rispetto alle preferenze giovanili, passando da 5 pp nel 2019 (18-44enni = 9,1%; 45-84enni = 3,8%) a 3 pp nel 2023 (18-44enni = 9,3%; 45-84enni = 5,9%).

A livello distrettuale si nota una diminuzione generalizzata dal periodo pre-pandemico all'ultima rilevazione delle prevalenze di gioco in generale nell'ultimo anno, con diminuzioni che vanno da 1-2 pp nei distretti di Elba, Lunigiana e Versilia, fino a 4 pp nelle zone Piana di Lucca e Pisana. Soltanto il distretto Apuane registra un aumento delle prevalenze, passando da 37% nel 2019 a 39% nel 2023.

Considerando separatamente i canali di gioco fisico e online, si nota come la diminuzione sia a carico del gioco praticato presso gli esercizi e i luoghi fisici di gioco (oltre i 4 pp nelle zone Pisana, Livornese e Piana di Lucca), nonostante le prevalenze di gioco online siano in aumento in tutti i territori distrettuali. A registrare gli aumenti maggiori sono le zone distretto Versilia (6,5 pp), Livornese (6,0 pp) e Alta Val di Cecina - Val d'Era (5,8 pp).

La prevalenza dei profili di rischio relativi al comportamento di gioco mostra una lieve diminuzione nella AUSL Toscana Nord Ovest, sia dei giocatori con profilo di rischio minimo, da 4,2% nel 2019 a 3,4% nel 2023, sia di quanti presentano un profilo di rischio moderato/severo, che passano da 1,5% a 1,4%.

Nei distretti si possono notare piccole diminuzioni che vanno da 0,1 pp nella zona Apuane a un massimo di 2,1 pp in Lunigiana per quanto riguarda il gioco a rischio minimo. Le variazioni sono più contenute per il gioco a rischio moderato/severo. In questo caso diminuiscono di 0,3-0,6 pp le zone distretto Pisana, Bassa Val di Cecina - Val di Cornia, Piana di Lucca, Livornese ed Elba, mentre le altre zone del territorio registrano nessuna variazione o un lieve aumento, massimo in Versilia con 0,4 pp in più rispetto al 2019.



# 6

---

## GLI STUDENTI PARTECIPANTI ALLO STUDIO ESPAD<sup>®</sup> ITALIA 2023 - TOSCANA

6.1 Le caratteristiche dei partecipanti



# GLI STUDENTI PARTECIPANTI ALLO STUDIO ESPAD® ITALIA 2023 - TOSCANA

## 6.1 Le caratteristiche dei partecipanti

Gli studenti che hanno partecipato alla rilevazione ESPAD Toscana sono stati 3.751 di età compresa tra 15 e 19 anni, di cui 1.528 afferenti alla AUSL Toscana Nord Ovest. La numerosità dei rispondenti risulta in linea con quella della rilevazione GAPS effettuata nel 2019 (n. 3.517) e il campione è rappresentativo della popolazione

studentesca sul territorio. Il 58% dei rispondenti residenti nella AUSL Toscana Nord Ovest è di genere femminile, con percentuali più elevate in provincia di Livorno (73%) e Pisa (68%). L'età media del campione è di 17 anni, senza particolari differenze a livello provinciale, e per il 66% si tratta di studenti minorenni.

|   | Totale | Genere |         | Fascia d'età |       |
|---|--------|--------|---------|--------------|-------|
|   |        | Maschi | Femmine | 15-17        | 18-19 |
| Studenti ESPAD®Italia 2023<br>AUSL Toscana Nord Ovest | 1.528  | 42,3   | 57,7    | 65,8         | 34,2  |

ESPAD®Italia 2023 - Regione Toscana

Tab. 6.1 Distribuzione rispondenti: totale, per genere e fascia di età. AUSL Toscana Nord Ovest

Il 30% dei rispondenti della AUSL Toscana Nord Ovest riferisce di abitare in una zona urbana, il 40% in una zona semi-rurale, il 21% in una zona semi-urbana e il restante 9,3% in una zona rurale. Sono soprattutto i

ragazzi (51%; F = 49%) e i minorenni (52%; 18-19enni = 48%) a riferire di abitare in zone urbane o semi-urbane.

**Tab. 6.2** La zona di residenza: distribuzione percentuale totale, per genere e fascia di età

|  | Toscana | AUSL - Toscana Nord Ovest | Genere |         | Fascia d'età |       |
|--|---------|---------------------------|--------|---------|--------------|-------|
|  |         |                           | Maschi | Femmine | 15-17        | 18-19 |
| <b>Urbana (Città)</b>                          | 29,3    | 29,8                      | 28,6   | 30,2    | 29,9         | 29,7  |
| <b>Semi-Urbana (Periferia, Sobborgo, ecc.)</b> | 19,4    | 20,8                      | 22,6   | 19,1    | 22,4         | 17,8  |
| <b>Semi-Rurale (Paese)</b>                     | 39,0    | 40,1                      | 39,9   | 41,3    | 40,1         | 40,2  |
| <b>Rurale (Campagna, Montagna, ecc.)</b>       | 12,4    | 9,3                       | 8,9    | 9,4     | 7,7          | 12,3  |

ESPAD<sup>®</sup>Italia 2023 - Regione Toscana

Il 95% dei rispondenti della AUSL Toscana Nord Ovest parla prevalentemente la lingua italiana in famiglia. La lingua albanese è parlata dal 4,2% delle famiglie degli studenti e quella inglese dal 3,7%. In quote più basse si rilevano la lingua araba (2,8%), quella spagnola (2,4%) e quella francese (1,9%). In percentuali attorno all'1% si registrano la

lingua slava, cinese, indiana e senegalese. Il 4,2% degli studenti riferisce che nella famiglia di origine si parla un'altra lingua. Il 96% dei ragazzi valuta come medio-alta la propria performance scolastica, mentre il 4,2% la reputa bassa, con percentuali di poco superiori tra le studentesse (4,2%) rispetto ai coetanei (3,6%).

**Tab. 6.3** L'andamento scolastico: distribuzione percentuale totale, per genere e fascia d'età

|                   | Toscana | AUSL - Toscana Nord Ovest | Genere |         | Fascia d'età |       |
|-------------------|---------|---------------------------|--------|---------|--------------|-------|
|                   |         |                           | Maschi | Femmine | 15-17        | 18-19 |
| <b>Basso</b>      | 4,1     | 4,2                       | 3,6    | 4,2     | 4,2          | 4,1   |
| <b>Medio/alto</b> | 95,9    | 95,8                      | 96,4   | 95,8    | 95,8         | 95,9  |

ESPAD<sup>®</sup>Italia 2023 - Regione Toscana

Sui territori provinciali le quote maggiori di basso rendimento scolastico si registrano a Massa-Carrara (5,7%) e Lucca (5,2%). Il 17% degli studenti ha riferito di aver perso 3 o più giorni di scuola nell'ultimo mese perché non aveva voglia di andarci, soprattutto maschi (17%; F = 15%), percentuale di poco più

elevata rispetto alla media regionale, che si attesta al 15%. Le studentesse riportano di mancare maggiormente da scuola per motivi di salute (34%; M = 31%) o altri motivi (26%; M = 22%). I maggiorenni mancano più frequentemente da scuola rispetto ai minorenni.

**Tab. 6.4** Motivazione dei giorni di scuola persi negli ultimi 30 giorni: distribuzione percentuale totale, per genere e fascia di età

|                                | Toscana | AUSL - Toscana Nord Ovest | Genere |         | Fascia d'età |       |
|--------------------------------|---------|---------------------------|--------|---------|--------------|-------|
|                                |         |                           | Maschi | Femmine | 15-17        | 18-19 |
| <b>Perché malato</b>           | 30,1    | 32,3                      | 30,6   | 34,0    | 31,4         | 33,8  |
| <b>Perché non avevo voglia</b> | 14,6    | 16,6                      | 17,1   | 15,2    | 15,4         | 18,7  |
| <b>Per altri motivi</b>        | 23,6    | 23,8                      | 22,1   | 25,6    | 22,5         | 25,8  |

ESPAD<sup>®</sup>Italia 2023 - Regione Toscana



Il 40% degli studenti riferisce di aver partecipato ad attività e/o interventi di prevenzione dei comportamenti a rischio o di promozione del benessere, in particolare relativi alla prevenzione del bullismo e/o

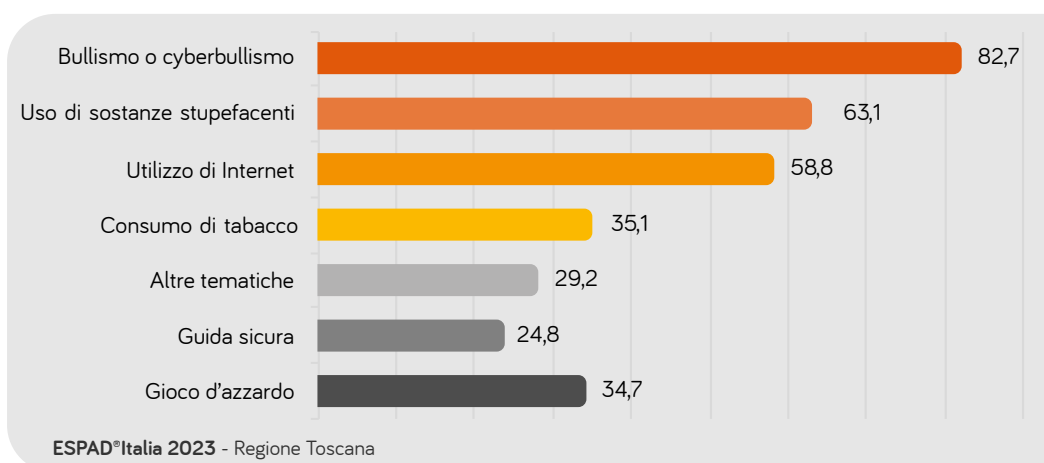
cyberbullismo (83%), dell'uso di sostanze psicoattive e/o droghe (63%), dell'utilizzo di internet (59%), dell'uso del tabacco (35%), e sulla guida sicura (25%).

|           | Toscana | AUSL - Toscana Nord Ovest | Genere |         | Fascia d'età |       |
|-----------|---------|---------------------------|--------|---------|--------------|-------|
|           |         |                           | Maschi | Femmine | 15-17        | 18-19 |
| <b>No</b> | 63,1    | 59,7                      | 63,1   | 55,8    | 61,4         | 56,7  |
| <b>Sì</b> | 36,9    | 40,3                      | 36,9   | 44,2    | 38,6         | 43,3  |

ESPAD®Italia 2023 - Regione Toscana

Rispetto alla media regionale si riscontra una percentuale lievemente maggiore di studenti che hanno partecipato a interventi di prevenzione sul tema del gioco d'azzardo (Toscana 30%; AUSL Toscana Nord Ovest 35%). Sono le province di Pisa e Massa

Carrara quelle in cui si registra una percentuale maggiore di studenti che hanno partecipato a interventi di prevenzione sul gioco d'azzardo (rispettivamente il 40% e il 43%).



**Tab. 6.5** Attività/interventi di prevenzione dei comportamenti a rischio: distribuzione percentuale degli studenti che hanno partecipato totale, per genere e fascia di età.

**Fig. 6.1** La tipologia di attività/interventi di prevenzione dei comportamenti a rischio: percentuale degli studenti che hanno partecipato





---

# IL GIOCO D'AZZARDO TRA GLI STUDENTI

7.1 Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze

7.2 Diffusione, contesti e caratteristiche del comportamento di gioco

7.3 Caratteristiche degli studenti giocatori

7.4 Il gioco d'azzardo online

7.5 Gli studenti giocatori d'azzardo secondo i profili di rischio

7.6 Come è cambiato il gioco d'azzardo tra gli studenti in AUSL Toscana Nord Ovest tra il 2019 e il 2023





# IL GIOCO D'AZZARDO TRA GLI STUDENTI

## 7.1 Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze

Il 44% degli studenti dell'AUSL Toscana Nord Ovest afferma di poter trovare un luogo dove giocare d'azzardo a meno di 10 minuti a piedi dalla propria abitazione. Il dato risulta in linea con la media rilevata in regione (42%).

Sono soprattutto i ragazzi (45%; F = 43%) e i minorenni (45%; 18-19enni = 42%) a riferire di poter trovare a meno di 10 minuti da casa un luogo dove giocare

d'azzardo.

Se si considera la distanza tra la scuola frequentata e un possibile luogo di gioco, è il 35% dei 15-19enni a riferire la stessa vicinanza (entro 10 minuti a piedi). In questo caso le percentuali sono superiori tra i ragazzi rispetto alle coetanee (37%; F = 34%) e tra i maggiorenni (40%; 15-17enni = 32%).

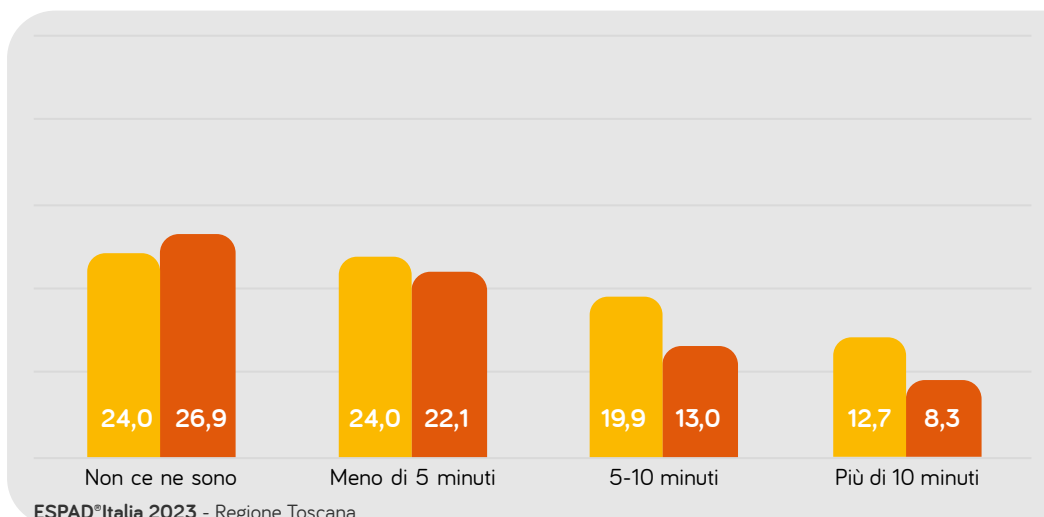


Fig. 7.1 La distanza da un luogo di gioco da casa e da scuola: distribuzione percentuale

■ Da casa  
■ Da scuola

In provincia di Massa-Carrara si osserva una percentuale più elevata di quanti riferiscono tale vicinanza tra l'abitazione e un luogo di gioco (57%), mentre la provincia di Livorno fa registrare la percentuale più bassa (38%).

Per quanto riguarda la distanza tra la scuola frequentata e un possibile luogo di gioco, le percentuali più alte raggiungono il 52% a Massa-Carrara e scendono fino al 31% in provincia di Pisa.

Nei luoghi di gioco raggiungibili a piedi da casa, sono le lotterie istantanee (Gratta&Vinci/Win for life/10 e Lotto) i

giochi maggiormente disponibili (76%), seguite da Lotto/Superenalotto (47%), Slot Machine/Videolottery (42%) e da Totocalcio/scommesse sportive (35%). Se le ragazze riferiscono più frequentemente dei ragazzi di poter raggiungere luoghi dove praticare Gratta&Vinci, Lotto e Superenalotto e Slot Machine/Videolottery, per i ragazzi e per i maggiorenni nei luoghi di gioco più vicini a casa si possono fare più frequentemente Totocalcio/Totogol, Scommesse sportive, virtuali e/o su altri eventi

**Tab. 7.1** Tipologia di giochi praticabili nei luoghi di gioco raggiungibili a piedi da casa distribuzione percentuale totale, per genere e fascia d'età.

|  | Toscana | AUSL - Toscana Nord Ovest | Genere |         | Fascia d'età |       |
|--|---------|---------------------------|--------|---------|--------------|-------|
|  |         |                           | Maschi | Femmine | 15-17        | 18-19 |
| <b>Gratta&amp;Vinci / 10 e Lotto / Win for Life</b>                  | 77,2    | 75,5                      | 72,1   | 83,1    | 77,6         | 76,8  |
| <b>Lotto / Superenalotto</b>   | 48,6    | 47,1                      | 43,0   | 59,4    | 49,7         | 52,7  |
| <b>Totocalcio / Totogol / Scommesse sportive</b>                     | 33,4    | 35,3                      | 46,4   | 31,6    | 34,8         | 47,0  |
| <b>Scommesse virtuali e/o su altri eventi</b>                        | 24,3    | 24,0                      | 31,8   | 21,3    | 21,2         | 36,6  |
| <b>Bingo</b>   | 13,8    | 13,9                      | 14,6   | 13,2    | 14,4         | 14,9  |
| <b>Slot machines / Videolottery</b>                                  | 42,6    | 42,3                      | 42,9   | 52,0    | 46,6         | 48,5  |
| <b>Poker texano / Altri giochi con le carte (Poker, bridge)</b>      | 10,2    | 9,9                       | 10,2   | 10,7    | 11,7         | 9,9   |
| <b>Altri giochi (Roulette, dadi, Betting exchange, Playsix, ...)</b> | 13,7    | 14,5                      | 12,7   | 14,1    | 16,8         | 9,5   |

ESPAD®Italia 2023 - Regione Toscana

Tra le provincie non si riscontrano differenze sostanziali, solo Lucca fa registrare, tra i giochi maggiormente

disponibili dopo le lotterie istantanee, le Slot Machine/Videolottery (48%).



L'offerta di gioco risulta maggiore nelle zone semi rurali. È tra gli studenti residenti in queste zone che si rileva infatti la percentuale maggiore di quanti riferiscono di avere disponibilità di luoghi di gioco

entro distanze minime percorribili a piedi (5 minuti) (47%). La stessa informazione si rileva a livello regionale, sebbene con percentuali leggermente inferiori (43%).

|                    | Toscana        |                  |             |                  |        | AUSL - Toscana Nord Ovest |                  |             |                  |        |
|--------------------|----------------|------------------|-------------|------------------|--------|---------------------------|------------------|-------------|------------------|--------|
|                    | Non ce ne sono | Meno di 5 minuti | 5-10 minuti | Più di 10 minuti | Non so | Non ce ne sono            | Meno di 5 minuti | 5-10 minuti | Più di 10 minuti | Non so |
| <b>Urbana</b>      | 22,9           | 32,4             | 27,5        | 19,0             | 39,8   | 28,9                      | 27,8             | 26,2        | 20,0             | 41,8   |
| <b>Semi-Urbana</b> | 18,5           | 19,0             | 23,1        | 21,2             | 17,3   | 16,8                      | 20,8             | 24,6        | 17,2             | 20,8   |
| <b>Semi-Rurale</b> | 40,1           | 42,6             | 40,0        | 37,9             | 34,3   | 42,6                      | 46,7             | 37,9        | 47,4             | 29,2   |
| <b>Rurale</b>      | 18,5           | 6,0              | 9,4         | 21,9             | 8,7    | 11,6                      | 4,7              | 11,3        | 15,3             | 8,2    |

ESPAD\*Italia 2023 - Regione Toscana

Una piccola quota di studenti (7,6%) della AUSL Toscana Nord Ovest, senza sostanziali differenze di genere o di età, afferma di conoscere regole per limitare il gioco d'azzardo emanate dal comune di residenza come, per esempio, la limitazione

degli orari di accesso alle Slot Machine/ Videolottery, il controllo della distanza dalle scuole dei luoghi di gioco e le penalizzazioni per i commercianti che offrono giochi d'azzardo gli incentivi per coloro che rinunciano a farlo.

|                           | Toscana | AUSL - Toscana Nord Ovest | Genere |         | Fascia d'età |       |
|---------------------------|---------|---------------------------|--------|---------|--------------|-------|
|                           |         |                           | Maschi | Femmine | 15-17        | 18-19 |
| <b>Non è a conoscenza</b> | 92,6    | 92,4                      | 92,1   | 92,3    | 92,1         | 93,0  |
| <b>È a conoscenza</b>     | 7,4     | 7,6                       | 7,9    | 7,7     | 7,9          | 7,0   |

ESPAD\*Italia 2023 - Regione Toscana

Il dato è in linea con quanto riferito dagli studenti toscani (7,4%) con differenze più marcate a livello provinciale, che variano

da una minore conoscenza in provincia di Pisa (5,3%) a una maggiore in provincia di Livorno (11%).

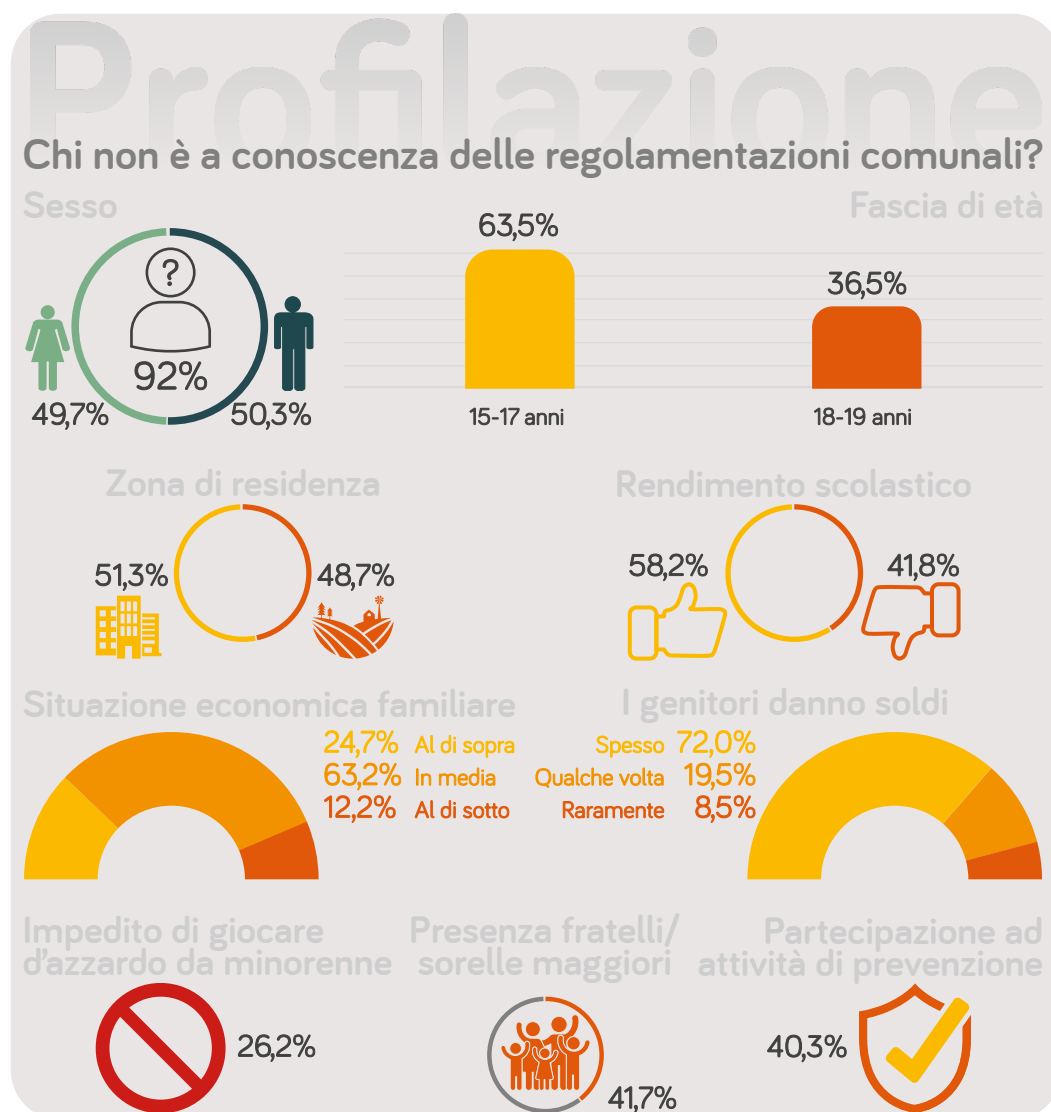
**Fig. 7.2** La distanza da un luogo di gioco da casa e da scuola secondo le zone di residenza: distribuzione percentuale

**Tab. 7.3** La conoscenza delle regolamentazioni comunali per limitare il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale totale, per genere e fascia di età

A non essere a conoscenza delle regolamentazioni comunali per la limitazione del gioco d'azzardo sono soprattutto i minorenni (64%), gli studenti con un rendimento scolastico buono/ottimo (58%) e una situazione economica familiare nella media (63%). Perlopiù ricevono

spesso/quasi sempre soldi dai genitori senza problemi (72%), non hanno ricevuto divieti al gioco quando erano minorenni (74%) e non hanno preso parte ad attività/iniziativa di prevenzione sui comportamenti a rischio (60%).

**Fig. 7.2** Profilazione degli studenti non a conoscenza delle regolamentazioni approvate dal proprio Comune di residenza per limitare il gioco d'azzardo



L'80% degli studenti indica, correttamente, che il gioco d'azzardo online è vietato ai minori di 18 anni (76% in Toscana). Tale quota sale all'83% in provincia di Massa-Carrara, raggiungendo una media più elevata rispetto al dato rilevato nella regione. Sebbene la grande maggioranza degli studenti conosca la normativa, sono l'11% gli studenti della AUSL Toscana Nord Ovest

che non sanno se il gioco d'azzardo online sia vietato ai minorenni, con percentuali più alte tra i 15-17enni (12%; 18-19enni = 8,7). L'1,8%, dato più basso rispetto alla media regionale (2,1%), pensa che il gioco d'azzardo online non abbia limitazioni di età. In questo caso è la provincia di Massa-Carrara a far registrare una maggiore inconsapevolezza (4,9%).



|                   | Toscana | AUSL - Toscana Nord Ovest | Genere |         | Fascia d'età |       |
|-------------------|---------|---------------------------|--------|---------|--------------|-------|
|                   |         |                           | Maschi | Femmine | 15-17        | 18-19 |
| Minori di 14 anni | 4,6     | 3,7                       | 3,7    | 3,8     | 3,6          | 3,8   |
| Minori di 16 anni | 5,3     | 4,3                       | 3,8    | 4,9     | 5,5          | 2,3   |
| Minori di 18 anni | 76,3    | 79,5                      | 80,1   | 79,4    | 77,1         | 83,4  |
| Non è vietato     | 2,1     | 1,8                       | 2,0    | 1,3     | 1,8          | 1,9   |
| Non so            | 11,7    | 10,8                      | 10,4   | 10,5    | 12,0         | 8,7   |

Tab. 7.4 La conoscenza del divieto di gioco online ai minori: distribuzione percentuale totale, per genere e fascia di età

ESPAD®Italia 2023 - Regione Toscana

Sono soprattutto le studentesse (53%), i minorenni (62%), gli studenti residenti in zone rurali o semi-rurali (56%), senza fratelli/sorelle maggiori (58%), e con una situazione economica familiare nella media (54%) a non essere a conoscenza del divieto di gioco d'azzardo ai minori. Perlopiù

ricevono soldi dai genitori senza problemi spesso/quasi sempre (70%), non hanno ricevuto divieti al gioco quando erano minorenni (76%) e non hanno preso parte ad attività/iniziative di prevenzione sui comportamenti a rischio (65%).

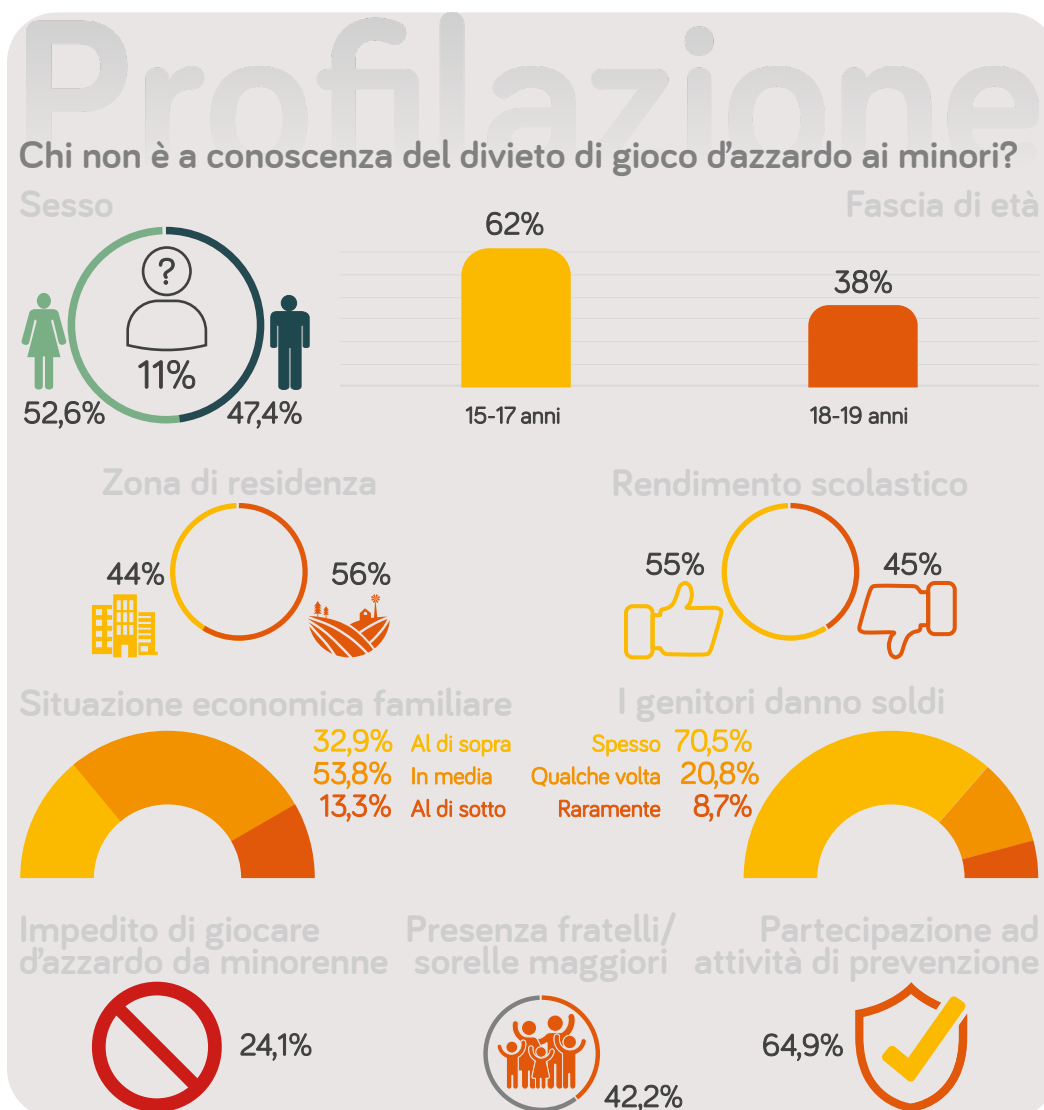


Fig. 7.3 Profilazione degli studenti non a conoscenza del divieto di gioco d'azzardo ai minori

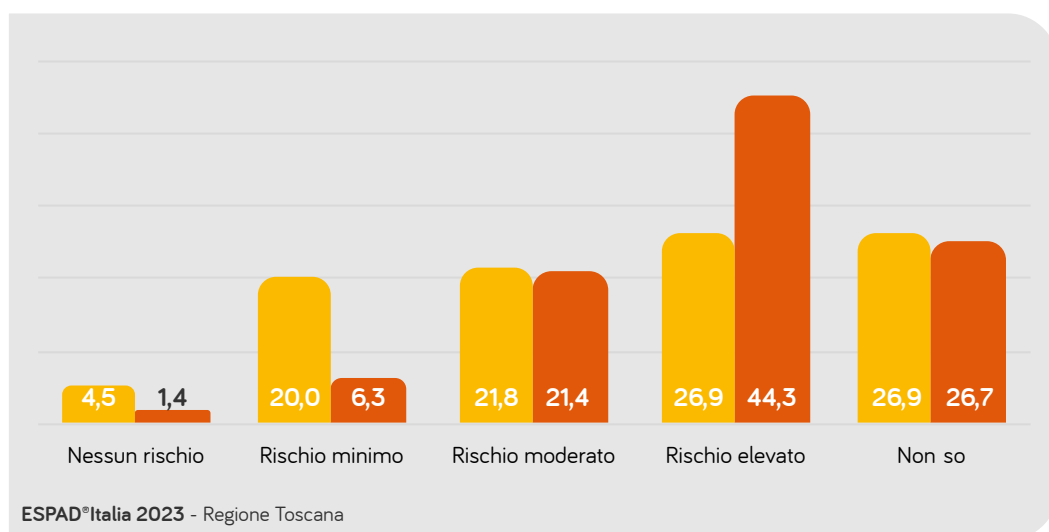
Il 49% degli studenti della AUSL Toscana Nord Ovest ritiene sia moderatamente o molto rischioso giocare d'azzardo meno di una volta a settimana. Sale al 66% la percentuale di quanti ritengono sia moderatamente/molto rischioso giocare più di una volta a settimana. Il 27% degli studenti non sa definire quanto sia rischioso il gioco d'azzardo, sia che ci si riferisca a un comportamento di gioco praticato meno di

una volta a settimana, sia se la pratica è più frequente. Tale percentuale risulta inferiore al dato medio toscano (31% in entrambi i casi). Rispetto alle coetanee, gli studenti riportano più frequentemente una percezione del rischio minima o nulla, sia per il gioco occasionale (28%; F = 21%), sia per il gioco praticato più di una volta a settimana (9,1%; F = 6,5%).

**Fig. 7.4** Rischio attribuito al gioco d'azzardo praticato più o meno di una volta a settimana: distribuzione percentuale

Giocare meno di una volta a settimana

Giocare più di una volta a settimana



Tra le province della AUSL Toscana Nord Ovest, Livorno è quella che fa registrare i valori più elevati di percezione del rischio relativo al giocare meno di una volta a settimana (52%), o più di una volta a settimana (68%).

Volendo fare una sorta di identikit degli studenti che non sono in grado di attribuire un livello di rischio al gioco d'azzardo praticato oltre una volta a settimana, i dati rivelano che si tratta soprattutto di

minorenni (64%), residenti in urbane o semi-urbane (52%), senza fratelli/sorelle maggiori (57%), con una situazione economica familiare nella media (54%) e un rendimento scolastico perlopiù buono o ottimo (54%). Ricevono soldi dai genitori senza problemi spesso/quasi sempre (72%), non hanno ricevuto divieti al gioco quando erano minorenni (76%) e non hanno preso parte ad attività/iniziative di prevenzione sui comportamenti a rischio (78%).

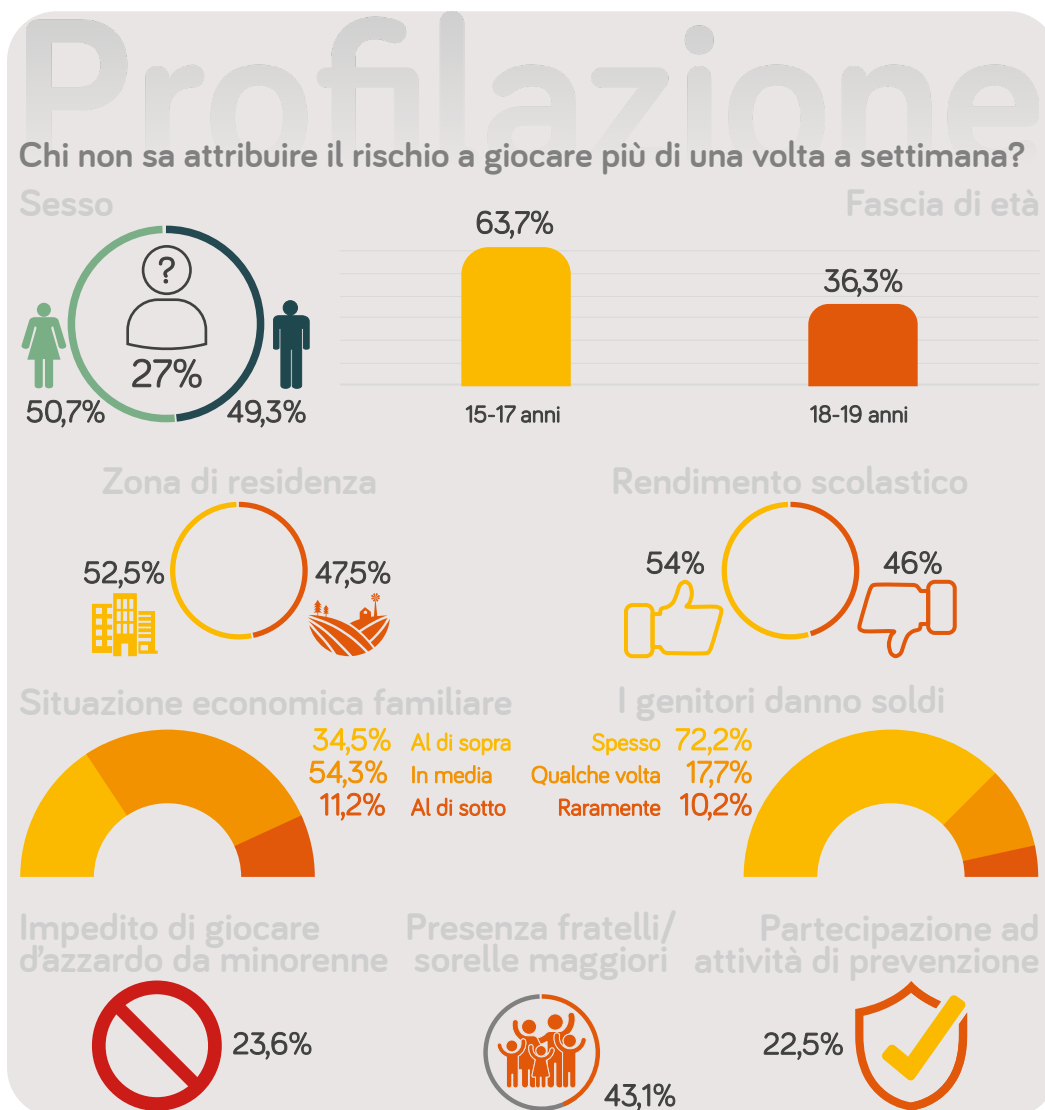
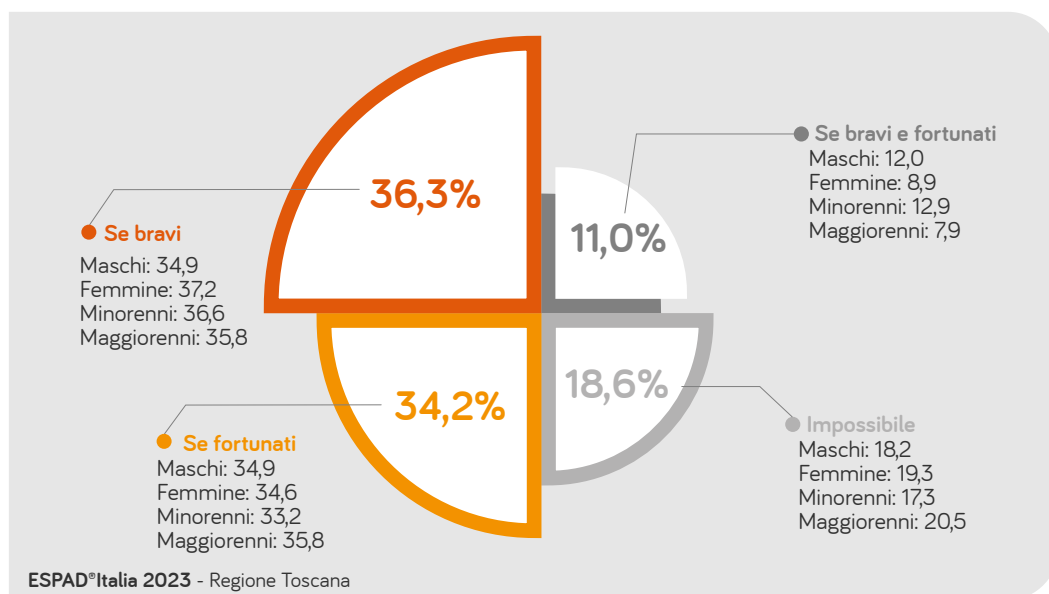


Fig. 7.5 Profilazione degli studenti che non sanno attribuire un livello di rischio al gioco d'azzardo frequente

La maggior parte degli studenti ritiene che sia possibile diventare ricchi giocando d'azzardo. Nella AUSL Toscana Nord Ovest, il 36% riferisce che è possibile se si è molto bravi, il 34% se si è molto fortunati e l'11% se si è sia bravi sia fortunati. Le studentesse in

particolare ritengono che la bravura sia un elemento importante per arricchirsi con il gioco d'azzardo, mentre gli studenti e i minorenni ritengono più frequentemente che occorra una combinazione di bravura e fortuna.

**Fig. 7.6** La possibilità di diventare ricchi giocando: distribuzione percentuale totale, per genere e fascia di età



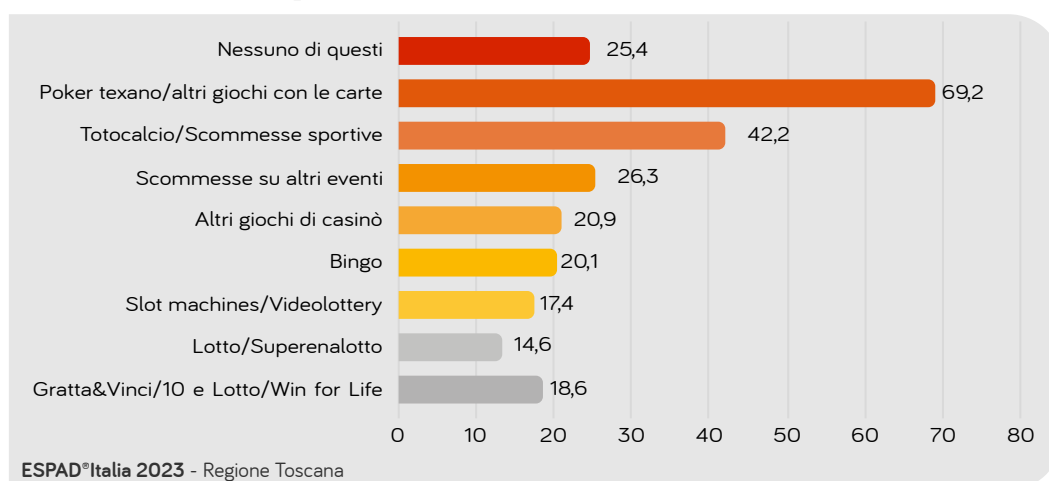
Sono soprattutto gli studenti della provincia di Livorno e Massa-Carrara a ritenere che sia possibile diventare ricchi giocando.

Molti studenti ritengono inoltre che l'abilità del giocatore sia importante per determinare l'esito di certi giochi d'azzardo. Il 69% pensa che l'abilità conti nel Poker Texano o in altri giochi con le carte, in particolare a Massa-Carrara (74%), il 42% nel Totocalcio/totogol (ancora una volta soprattutto in provincia di Massa-Carrara, dove la percentuale sale al

50%), il 28% nelle scommesse virtuali, specialmente in provincia di Livorno (32%), e il 26% nelle scommesse su altri eventi.

In percentuali inferiori ma non trascurabili, gli studenti ritengono che l'abilità influenzi l'andamento di altri giochi come le Roulette o i dadi (21%), Bingo (20%), Gratta&Vinci, 10 e Lotto e/o Win for Life (19%), Slot Machine e Videolottery (17%), Lotto e Superenalotto (15%).

**Fig. 7.7** L'abilità del giocatore per tipologia di gioco d'azzardo: percentuale degli studenti





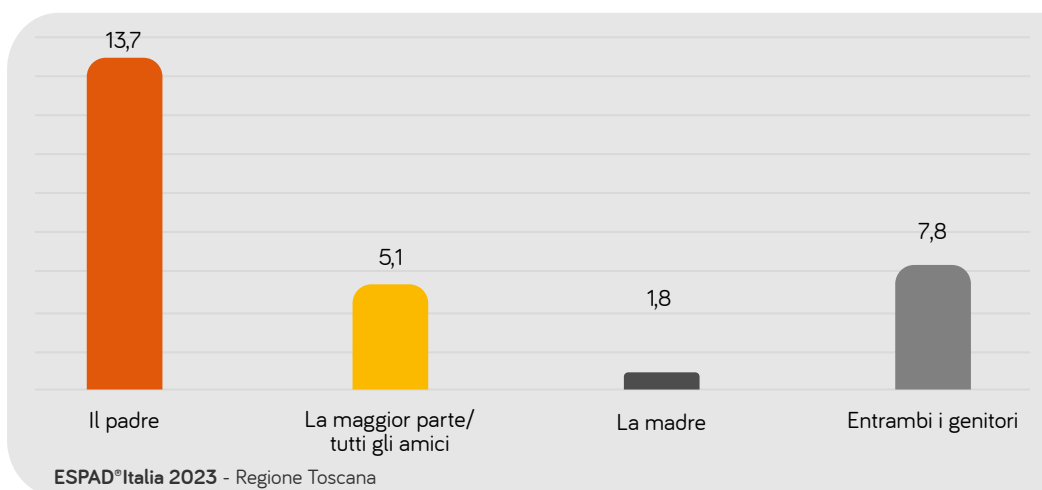


Circa un quarto dei 15-19enni afferma invece che l'abilità del giocatore non sia rilevante in nessun gioco, con quote più basse nelle province di Livorno e Massa-Carrara.

In linea con la media regionale, il 14% degli studenti riferisce che il padre ha praticato giochi in cui si vince o si perde denaro; per il 7,8% sono entrambi i genitori ad aver giocato d'azzardo e per il 1,8% è solo la

madre a giocare. I ragazzi (14%; F = 8,0%) e i minorenni (12%; 18-19enni = 9,8%) riportano in percentuali superiori di non sapere se i genitori giocano d'azzardo.

Il 34% degli studenti dell'AUSL Toscana Nord Ovest riporta inoltre di avere pochi/alcuni amici che giocano d'azzardo, mentre il 5,1% di averne la maggior parte/tutti, soprattutto gli studenti (7,2%; F = 3,1%) e i maggiorenni (9,2%; 15-17enni = 2,8%).



**Fig. 7.8** Contiguità con il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale tra gli studenti

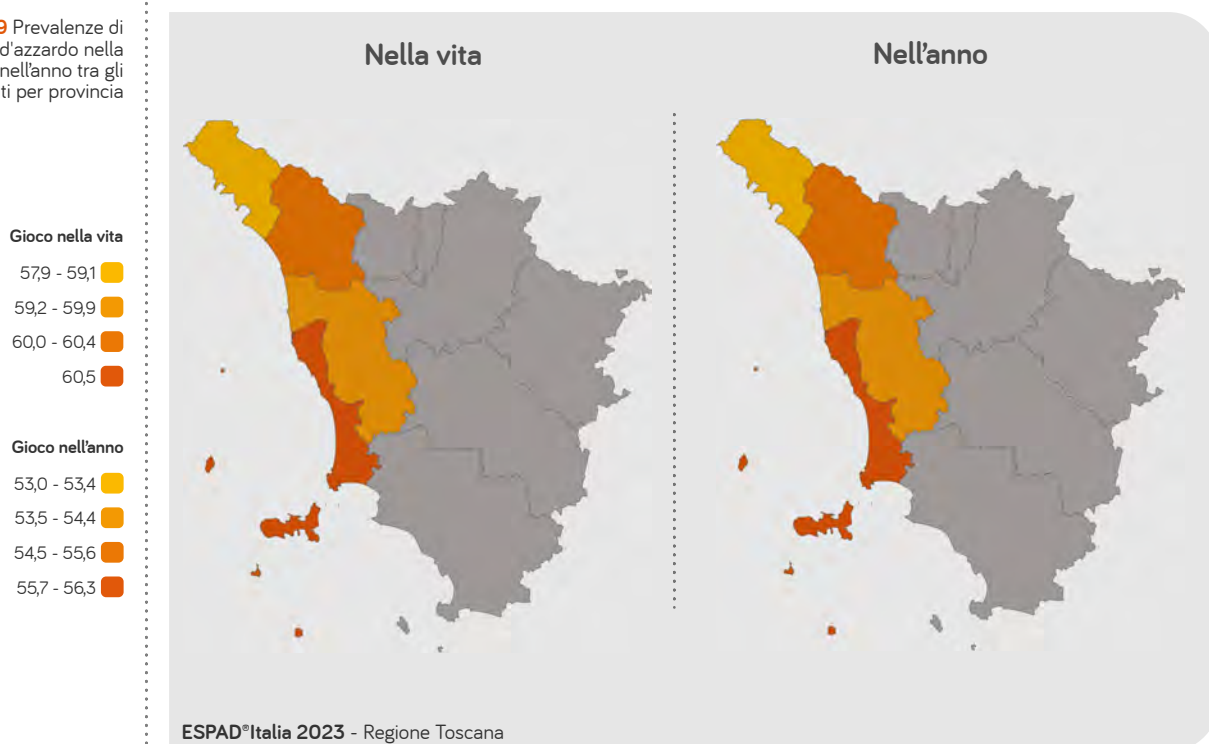
## 7.2 Diffusione, contesti e caratteristiche del comportamento di gioco

Il 60% degli studenti residenti nella AUSL Toscana Nord Ovest ha giocato d'azzardo almeno una volta nella vita, in particolare i ragazzi (66%; F = 54%), in linea con il dato regionale e di poco superiore a quello nazionale.

Tra le province della AUSL Toscana Nord

Ovest, quelle di Livorno (61%) e Lucca (60%) si caratterizzano per le prevalenze più elevate, mentre le più basse si osservano a Massa Carrara (58%), provincia che, insieme a Firenze, registra il dato minore in tutta la Toscana.

**Fig. 7.9** Prevalenze di gioco d'azzardo nella vita e nell'anno tra gli studenti per provincia



Il 55% dei 15-19enni residenti nella AUSL Toscana Nord Ovest ha giocato nel corso del 2023, ancora una volta con prevalenze maggiori tra i ragazzi (61%; F = 48%), in linea con il dato toscano e di poco superiore alla media italiana.

All'interno della AUSL Toscana Nord Ovest, analogamente a quanto osservato per la prevalenza nella vita, anche per il gioco nell'anno si osserva una maggiore quota di giocatori nella provincia di Livorno (56%) e minore in quelle di Massa Carrara (53%).



## 7.3 Caratteristiche degli studenti giocatori

Nella AUSL Toscana Nord Ovest, i giochi maggiormente praticati dagli studenti che hanno giocato nel corso del 2023 sono i Gratta&Vinci (76%), seguiti, con percentuali inferiori, dalle scommesse calcistiche (Totocalcio e Totogol), da giochi con le carte come Poker o Burraco, e da Roulette e dadi. La stessa distribuzione delle preferenze di gioco si osserva anche a livello regionale. Se il Gratta&Vinci coinvolge indifferentemente gli studenti e le

studentesse, anche se con prevalenze maggiori tra i maggiorenni (80%; 15-17enni = 73%), in generale i ragazzi sono più frequentemente attratti da scommesse calcistiche (51%; F = 13%), scommesse virtuali (31%; F = 6,8%) e altri giochi come roulette, burraco, dadi (31%; F = 19%) rispetto alle ragazze, mentre i maggiorenni riportano quasi tutti i giochi in percentuali superiori rispetto ai minorenni.

|   | Toscana | AUSL - Toscana Nord Ovest | Genere |         | Fascia d'età |       |
|---|---------|---------------------------|--------|---------|--------------|-------|
|   |         |                           | Maschi | Femmine | 15-17        | 18-19 |
| Gratta&Vinci  | 75,7    | 75,9                      | 75,7   | 76,0    | 73,2         | 80,1  |
| Lotto   | 15,9    | 16,2                      | 16,3   | 16,2    | 14,9         | 18,2  |
| Superenalotto                                       | 18,3    | 17,8                      | 17,5   | 18,5    | 17,1         | 19,0  |
| 10 e Lotto/Win for Life/Eurojackpot                 | 9,1     | 7,5                       | 8,9    | 6,1     | 6,3          | 9,4   |
| Bingo   | 21,3    | 19,6                      | 22,5   | 15,1    | 18,1         | 22,0  |
| Slot machines, Videolottery                         | 22,5    | 21,5                      | 29,8   | 11,0    | 18,4         | 26,3  |
| Scommesse calcistiche (Totocalcio, Totogol)         | 31,5    | 33,7                      | 51,2   | 13,2    | 29,1         | 40,9  |
| Scommesse su altri sport (ippica, tennis, big race) | 14,2    | 14,6                      | 20,6   | 7,8     | 13,3         | 16,5  |
| Scommesse su altri eventi                           | 13,3    | 15,2                      | 16,1   | 13,3    | 14,1         | 17,0  |
| Scommesse virtuali                                  | 19,9    | 19,8                      | 31,0   | 6,8     | 15,0         | 27,2  |
| Poker texano (Texas hold'em)                        | 11,3    | 9,9                       | 13,9   | 5,0     | 10,2         | 9,3   |
| Altri giochi (poker, burraco, roulette, dadi)       | 26,6    | 25,2                      | 30,6   | 19,3    | 26,2         | 23,6  |
| Altri giochi a distanza (Betting exchange, Playsix) | 5,5     | 5,5                       | 7,2    | 3,6     | 4,0          | 7,8   |

Tab. 7.5 Giochi giocati tra gli studenti giocatori nell'anno: distribuzione percentuale totale, per genere e fascia di età.

ESPAD<sup>®</sup>Italia 2023 - Regione Toscana

La provincia di Massa-Carrara si caratterizza per quote elevate di scommesse calcistiche (49%) rispetto alle altre province e alla

media della AUSL, mentre a Livorno si registrano percentuali molto basse di 10 e Lotto/Win for Life/Eurojackpot (3,5%).

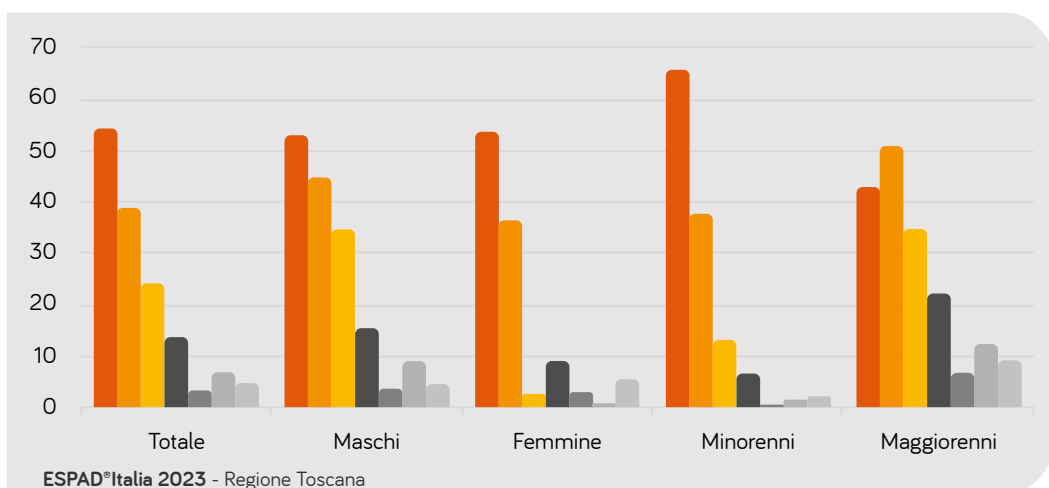
Il 55% degli studenti della AUSL Toscana Nord Ovest afferma di aver giocato d'azzardo a casa propria o di amici, il 44% presso bar o tabacchi, il 24% nelle sale scommesse e il 13% nelle sale giochi. In percentuali inferiori al 10% sono stati indicati i casinò, le sale Bingo e i circoli ricreativi.

In percentuali lievemente superiori ai coetanei, le ragazze riferiscono di giocare presso gli esercizi commerciali (47%; M = 43%), mentre gli studenti riferiscono più spesso delle studentesse quasi tutti gli altri luoghi di gioco, soprattutto sale scommesse

(34%; F = 3,4%), casinò (9,7%; F = 0,8%) e sale giochi (14%; F = 9,8%). Gli studenti maggiorenni riferiscono di praticare il gioco d'azzardo in misura superiore ai minorenni per tutti i luoghi di gioco, eccetto casa propria o di amici (42%; 15-17enni = 67%). A livello provinciale i luoghi più frequentemente indicati rimangono i medesimi rilevati nella AUSL Toscana Nord Ovest, con la sola eccezione della provincia di Massa-Carrara dove troviamo al primo posto i bar e tabacchi, seguiti dalla propria abitazione, dalle sale scommesse e dalle sale giochi.

**Fig. 7.10** Luoghi frequentati per il gioco on-site negli ultimi 12 mesi: percentuale totale, per genere e fascia d'età.

- A casa propria o di amici
- Bar/tabacchi/pub
- Sale scommessa
- Sale giochi
- Sale Bingo
- Casinò
- Circoli ricreativi



Rispetto al bilancio di gioco d'azzardo, il 72% dei 15-19enni che hanno giocato negli ultimi 12 mesi riferisce di essere in pari, non avendo, nel complesso, né guadagnato né perso denaro giocando. La percentuale è superiore tra le studentesse (84%; M = 64%) e i minorenni (78%; 18-19enni = 66%).

Il 12% riferisce di essere "in rosso" e ha quindi perso soldi al gioco, percentuale che risulta leggermente più elevata rispetto alla

media regionale (10%). Il 16% riporta una condizione "in attivo" e ritiene di aver guadagnato giocando (la media regionale è pari al 16%), soprattutto tra i ragazzi (21%; F = 10%) e tra i maggiorenni (21%; 15-17enni = 12%).

Quote più elevate di chi ritiene di aver guadagnato soldi al gioco d'azzardo si rilevano nelle province di Massa-Carrara (21%) e Lucca (18%).

**Tab. 7.6** Bilancio del gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi: totale per genere e fascia d'età. Toscana e AUSL Toscana Nord Ovest

|                  | Toscana | AUSL - Toscana Nord Ovest | Genere |         | Fascia d'età |       |
|------------------|---------|---------------------------|--------|---------|--------------|-------|
|                  |         |                           | Maschi | Femmine | 15-17        | 18-19 |
| <b>In pari</b>   | 73,3    | 71,9                      | 64,5   | 83,8    | 77,8         | 66,0  |
| <b>In rosso</b>  | 10,4    | 11,6                      | 14,9   | 6,2     | 10,1         | 12,6  |
| <b>In attivo</b> | 16,3    | 16,5                      | 20,7   | 10,0    | 12,1         | 21,3  |

ESPAD®Italia 2023 - Regione Toscana



Oltre un terzo dei giocatori (36%) afferma che, da minorenni, gli è stato impedito di giocare d'azzardo (34% in Toscana), soprattutto tra i ragazzi (33%; F = 23%). Tra

le province, Pisa registra la quota più alta di studenti cui è stato impedito di giocare da minorenni (39%).

|    | Toscana | AUSL - Toscana Nord Ovest | Genere |         | Fascia d'età |       |
|----|---------|---------------------------|--------|---------|--------------|-------|
|    |         |                           | Maschi | Femmine | 15-17        | 18-19 |
| No | 66,4    | 64,0                      | 66,8   | 76,8    | 71,7         | 72,9  |
| Si | 33,6    | 36,0                      | 33,2   | 23,2    | 28,3         | 27,1  |

**Tab. 7.7** Ti è stato impedito di giocare d'azzardo perché minorenni: distribuzione percentuale totale, per genere e fascia d'età.

ESPAD®Italia 2023 - Regione Toscana

Tra gli studenti giocatori, la percezione del rischio risulta superiore rispetto a quanto osservato tra chi non ha giocato nel corso del 2023: il 46% associa un rischio moderato o elevato al giocare meno di una volta a settimana (mentre tra i non giocatori la percentuale è del 51%) e il 65% al giocare con una frequenza più elevata (mentre tra i non giocatori la percentuale è del 67%).

In tutte le province il gioco d'azzardo praticato meno di una volta a settimana è considerato moderatamente/molto

rischioso soprattutto dai non giocatori, eccetto a Massa-Carrara, dove la percentuale tra i giocatori (44%) è superiore a quella registrata tra i non giocatori (40%).

Similmente, per il gioco d'azzardo praticato più volte a settimana Massa-Carrara e Lucca fanno registrare percentuali maggiori tra i giocatori rispetto ai non giocatori quando devono esprimere la percezione del rischio moderato/elevato associata a tale comportamento di gioco.

|  |               | Toscana | AUSL Toscana Nord Ovest |
|--|---------------|---------|-------------------------|
| Giocare d'azzardo meno di una volta alla settimana | Giocatori     | 43,7    | 46,5                    |
|  | Non giocatori | 48,4    | 51,1                    |
| Giocare d'azzardo più di una volta alla settimana  | Giocatori     | 60,6    | 65,0                    |
|  | Non giocatori | 61,5    | 66,6                    |

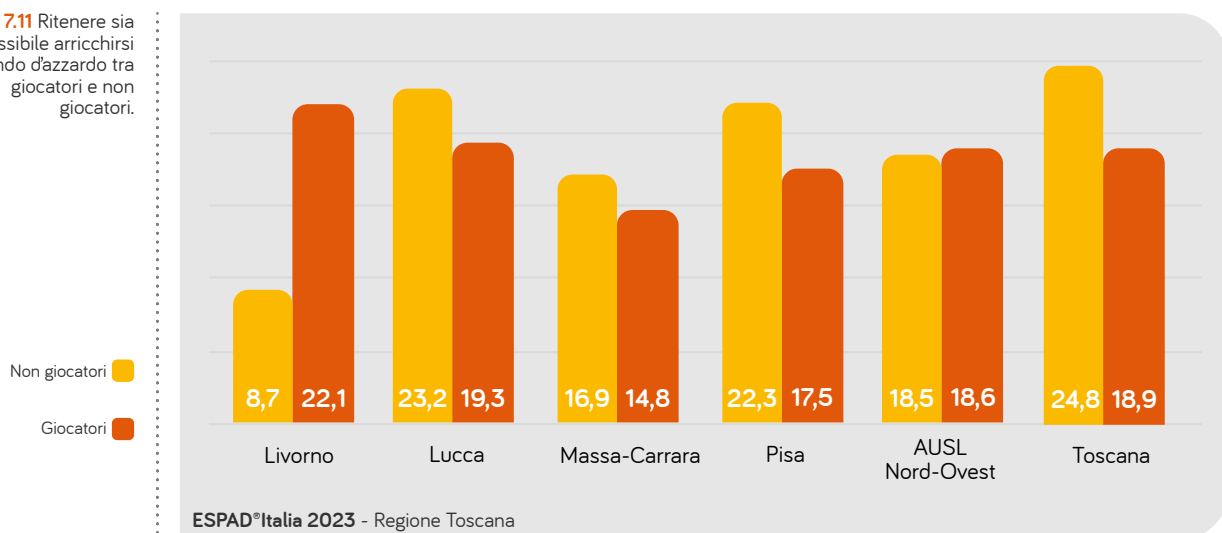
**Tab. 7.8** Rischio moderato o elevato associato al giocare più o meno di una volta a settimana tra giocatori e non giocatori.

ESPAD®Italia 2023 - Regione Toscana

Nella AUSL Toscana Nord Ovest non si osservano particolari differenze tra giocatori e non giocatori in merito alla percezione che non sia possibile arricchirsi giocando d'azzardo (entrambi poco al di sotto del 19%), a differenza di quanto osservato a livello regionale. In Toscana, infatti, sono soprattutto gli studenti che non hanno giocato d'azzardo a ritenere impossibile

arricchirsi con esso (24% contro 19%). Analizzando il dato per provincia, emerge che a Livorno il 22% di giocatori ritiene sia impossibile arricchirsi con l'azzardo contro l'8,7% dei non giocatori mentre, in tutti gli altri territori, si osservano percentuali più elevate tra chi non ha giocato nel corso del 2023.

**Fig. 7.11** Ritenerne sia impossibile arricchirsi giocando d'azzardo tra giocatori e non giocatori.



Tra gli studenti giocatori, il 62% gioca, in una giornata tipo, per meno di 30 minuti, il 19% tra 30 minuti e un'ora e la restante quota per più di un'ora.

La percentuale di giocatori nella AUSL Toscana Nord Ovest che hanno trascorso a giocare d'azzardo tre o più ore risulta quasi doppia (7,6%) rispetto alla media regionale (pari al 4,3%).

I ragazzi spendono più tempo al gioco rispetto alle coetanee: il 22% gioca per oltre

un'ora per sessione di gioco rispetto al 12% delle ragazze. Non ci sono invece differenze tra le fasce di età quando si considera il gioco praticato per oltre 2 ore di seguito. Tra le province della AUSL, Livorno fa registrare i valori più elevati per le sessioni di gioco tra le due e le tre ore (5,3%) e oltre le tre ore (15%) rispetto a tutte le altre province. Viceversa, a Pisa si rilevano le percentuali più basse (3,4% e 2,8% rispettivamente.)

**Tab. 7.9** La durata media delle sessioni di gioco senza interruzioni: distribuzione percentuale totale, per genere e fascia d'età

|                              | Toscana | AUSL - Toscana Nord Ovest | Genere |         | Fascia d'età |       |
|------------------------------|---------|---------------------------|--------|---------|--------------|-------|
|                              |         |                           | Maschi | Femmine | 15-17        | 18-19 |
| <b>Meno di 30 minuti</b>     | 60,9    | 62,2                      | 56,0   | 75,6    | 67,0         | 56,3  |
| <b>Fra 30 minuti e 1 ora</b> | 18,4    | 18,9                      | 22,0   | 13,0    | 16,5         | 21,9  |
| <b>Fra 1 ora e 2 ore</b>     | 12,4    | 8,1                       | 9,1    | 4,8     | 5,6          | 11,1  |
| <b>Fra 2 e 3 ore</b>         | 4,1     | 3,2                       | 3,5    | 2,7     | 3,3          | 3,2   |
| <b>3 ore o più</b>           | 4,3     | 7,6                       | 9,4    | 4,0     | 7,7          | 7,5   |

ESPAD®Italia 2023 - Regione Toscana



## 7.4 Il gioco d'azzardo online

Il 9,7% degli studenti della AUSL Toscana Nord Ovest ha giocato d'azzardo online con una prevalenza maschile (16%) cinque volte maggiore rispetto a quella femminile (3,3%). Il dato è in linea con la prevalenza di gioco d'azzardo online in regione (9,9%) e

leggermente inferiore a quella registrata a livello nazionale (11%).

Per quanto riguarda il gioco d'azzardo online, si osservano differenze minime tra le prevalenze nelle province della AUSL Toscana Nord Ovest.

|                         | Totale | Genere |         | Fascia d'età |       |
|-------------------------|--------|--------|---------|--------------|-------|
|                         |        | Maschi | Femmine | 15-17        | 18-19 |
| LIVORNO                 | 9,8    | 16,6   | 3,4     | 8,2          | 12,4  |
| LUCCA                   | 9,4    | 15,7   | 3,2     | 7,6          | 12,4  |
| MASSA-CARRARA           | 9,8    | 16,4   | 3,4     | 8,1          | 12,6  |
| PISA                    | 9,8    | 16,5   | 3,3     | 8,3          | 12,2  |
| AUSL Toscana NORD-OVEST | 9,7    | 16,3   | 3,3     | 8,0          | 12,4  |
| TOSCANA                 | 9,9    | 16,6   | 3,6     | 8,3          | 12,6  |
| ITALIA                  | 10,9   | 18,0   | 3,9     | 10,1         | 13,7  |

Tab. 7.10 Prevalenze di gioco d'azzardo online nel corso dell'anno tra gli studenti, totale, per genere e fascia di età

ESPAD<sup>®</sup>Italia 2023 - Regione Toscana

Dal momento che a giocare d'azzardo online sono soprattutto i ragazzi e i numeri relativi alle studentesse sono troppo bassi per consentire un'analisi più approfondita, le tabelle successive non riportano il dato per maschi e femmine, ma soltanto il dettaglio per fasce di età.

I giochi maggiormente praticati online sono

le scommesse sportive come Totocalcio e Totogol, seguite dalle scommesse virtuali e dalle Slot Machine o Videolottery. Tutte le tipologie di gioco, sono state praticate in misura maggiore dagli studenti della AUSL Toscana Nord Ovest rispetto a quanto osservato a livello regionale.

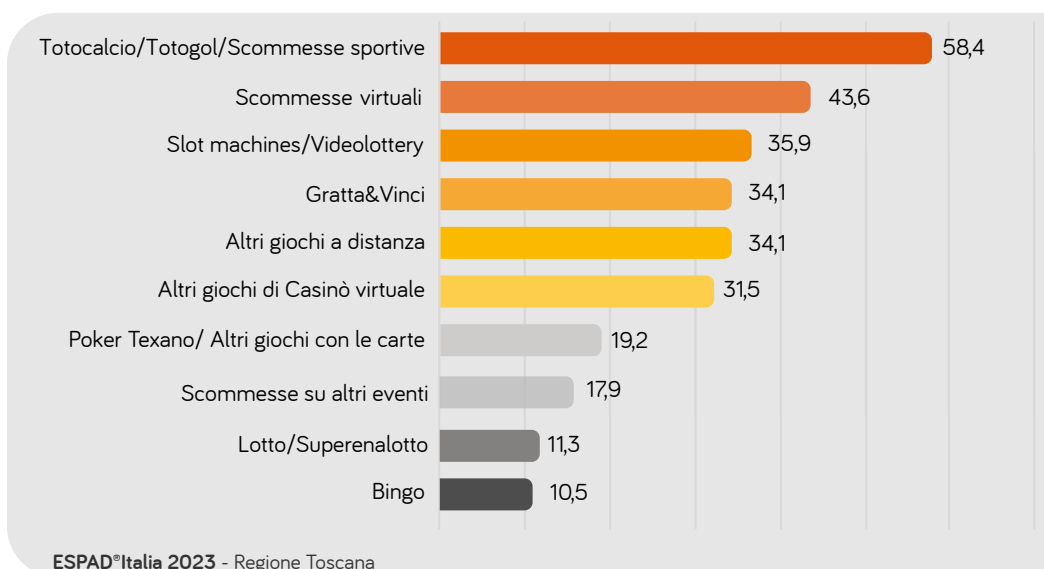


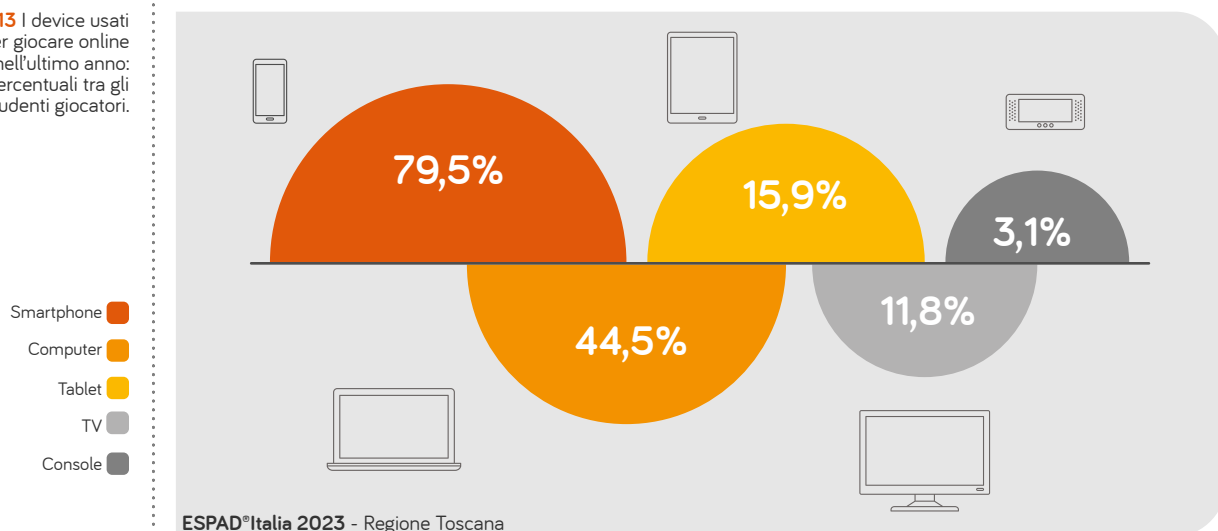
Fig. 7.12 Giochi giocati online negli ultimi 12 mesi percentuali tra gli studenti giocatori

ESPAD<sup>®</sup>Italia 2023 - Regione Toscana

Per poter giocare, il dispositivo maggiormente utilizzato è lo smartphone (80% AUSL Toscana Nord Ovest; 75% Toscana); seguito dal computer (44% AUSL Toscana Nord Ovest; 43% Toscana); dal

Tablet (16% AUSL Toscana Nord Ovest; 9,7% Toscana); dalla TV (12% AUSL Toscana Nord Ovest; 6,8% Toscana) e dalla console (2,5% AUSL Toscana Nord Ovest; 6,8% Toscana).

**Fig. 7.13** I device usati per giocare online nell'ultimo anno: percentuali tra gli studenti giocatori.



La maggior parte dei giocatori d'azzardo online nell'AUSL Toscana Nord Ovest riferisce di utilizzare il proprio account personale per poter giocare (86%), percentuale superiore rispetto a quanto osservato a livello regionale (65%). In

percentuali inferiori vengono utilizzati per giocare d'azzardo online l'account di un parente o amico maggiorenne (25%), quello del padre o della madre (12%) e quello di un fratello o una sorella maggiorenne (3,3%).

**Tab. 7.11** Quali account hai utilizzato negli ultimi 12 mesi per giocare d'azzardo online? Distribuzione totale e per fascia d'età.

|  | Toscana | AUSL - Toscana Nord Ovest | Fascia d'età |       |
|--|---------|---------------------------|--------------|-------|
|  |         |                           | 15-17        | 18-19 |
| <b>Il mio personale</b>                                | 65,4    | 86,1                      | 77,2         | 94,3  |
| <b>Quello di mio padre / mia madre</b>                 | 19,1    | 12,5                      | 6,8          | 17,8  |
| <b>Quello di mio fratello / mia sorella maggiore</b>   | 4,0     | 3,3                       | 0            | 6,4   |
| <b>Quello di un maggiorenne (altri parenti, amici)</b> | 23,4    | 25,4                      | 36,2         | 15,5  |

ESPAD®Italia 2023 - Regione Toscana

La maggior parte degli studenti afferma di giocare in casa propria. Seguono, come luoghi di gioco preferiti, la casa di amici e luoghi pubblici chiusi come sale giochi o bar.

Rispettivamente il 36% dei giocatori della AUSL Toscana Nord Ovest e il 24% di quelli toscani affermano di giocare d'azzardo online a scuola.



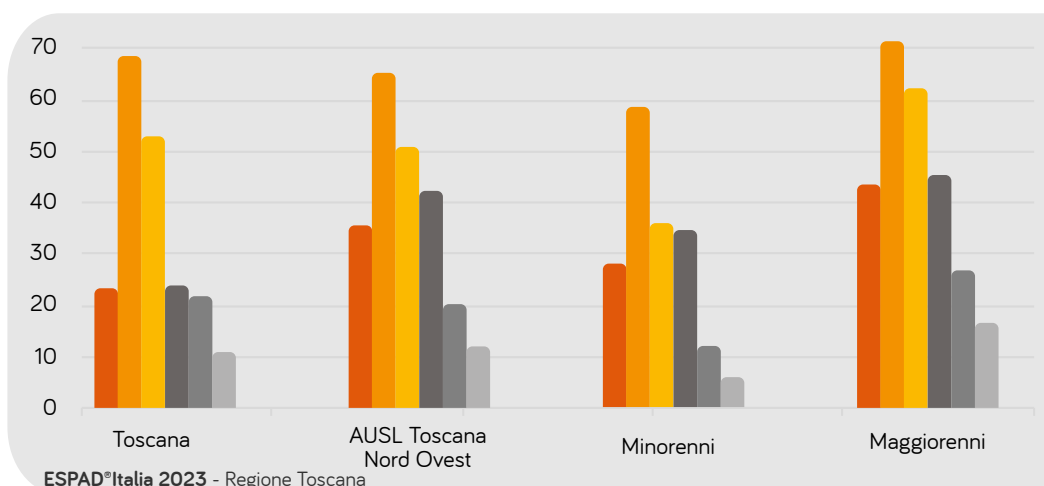


Fig. 7.14 Luoghi dove viene praticato il gioco online: distribuzione totale e per fascia d'età.

La maggior parte degli studenti che hanno speso denaro nel corso degli ultimi 30 giorni giocando d'azzardo (55%), ha impiegato

somme non superiori ai 10 euro (61% in Toscana). Il 19% ha speso tra gli 11 e i 30 euro e il restante 26% somme superiori.

|                | Toscana | AUSL - Toscana Nord Ovest | Fascia d'età |       |
|----------------|---------|---------------------------|--------------|-------|
|                |         |                           | 15-17        | 18-19 |
| 10 euro o meno | 60,9    | 55,2                      | 68,6         | 43,8  |
| 11-30 euro     | 17,1    | 19,2                      | 8,8          | 28,0  |
| 31-50 euro     | 5,2     | 7,0                       | 6,5          | 7,4   |
| 51-70 euro     | 7,8     | 8,5                       | 12,9         | 4,8   |
| 71-90 euro     | 3,3     | 2,6                       | 0            | 4,9   |
| 91 euro o più  | 5,7     | 7,5                       | 3,1          | 11,1  |

Tab. 7.12 La spesa sostenuta negli ultimi 30 giorni da chi ha speso almeno un euro per giocare online: distribuzione percentuale totale e per fascia d'età

## 7.5 Gli studenti giocatori d'azzardo secondo i profili di rischio

Sulla base del test di screening South Oaks Gambling Screen – Revised for Adolescents (SOGS-RA)<sup>2</sup> è possibile analizzare le caratteristiche di gioco degli studenti, evidenziando coloro che presentano un profilo considerevole “a rischio” o “problematico”. Tra gli studenti della AUSL Toscana Nord Ovest che affermano di aver giocato nel corso dell'ultimo anno, il 9,2% presenta un profilo a rischio e il 7,6% un profilo problematico. Si tratta di 15-19enni che, in misure differenti, riferiscono di aver avuto problemi a scuola o discussioni in famiglia a causa del gioco, preso in prestito denaro

oppure rubato qualcosa per avere abbastanza soldi da giocare, oppure che affermano di aver mentito su questioni legate al gioco d'azzardo, di aver avuto difficoltà a smettere di giocare e di essersi sentiti in colpa per i soldi spesi. Questa percentuale è sostanzialmente in linea con quanto osservato a livello regionale e leggermente inferiore rispetto al dato nazionale.

In generale, sono soprattutto i ragazzi ad avere un profilo di gioco a rischio e problematico con percentuali circa doppie rispetto a quelle delle coetanee.

**Tab. 7.13** I profili di rischio di chi ha giocato durante l'anno: distribuzione percentuale totale e per genere.

|                         | Giocatori con profilo a rischio |         |        | Giocatori con profilo problematico |         |        |
|-------------------------|---------------------------------|---------|--------|------------------------------------|---------|--------|
|                         | Maschi                          | Femmine | Totale | Maschi                             | Femmine | Totale |
| LIVORNO                 | 11,5                            | 6,1     | 9,0    | 10,5                               | 3,7     | 7,3    |
| LUCCA                   | 12,0                            | 5,8     | 9,3    | 7,9                                | 5,0     | 6,6    |
| MASSA-CARRARA           | 12,6                            | 5,8     | 9,5    | 11,9                               | 4,9     | 8,7    |
| PISA                    | 11,7                            | 6,1     | 9,2    | 11,1                               | 4,8     | 8,3    |
| AUSL Toscana Nord Ovest | 11,9                            | 6,0     | 9,2    | 10,1                               | 4,6     | 7,6    |
| TOSCANA                 | 11,6                            | 6,0     | 9,1    | 9,7                                | 4,5     | 7,3    |
| ITALIA                  | 14,7                            | 7,1     | 11,4   | 12,7                               | 4,1     | 9,0    |

ESPAD<sup>3</sup> Italia 2023 - Regione Toscana

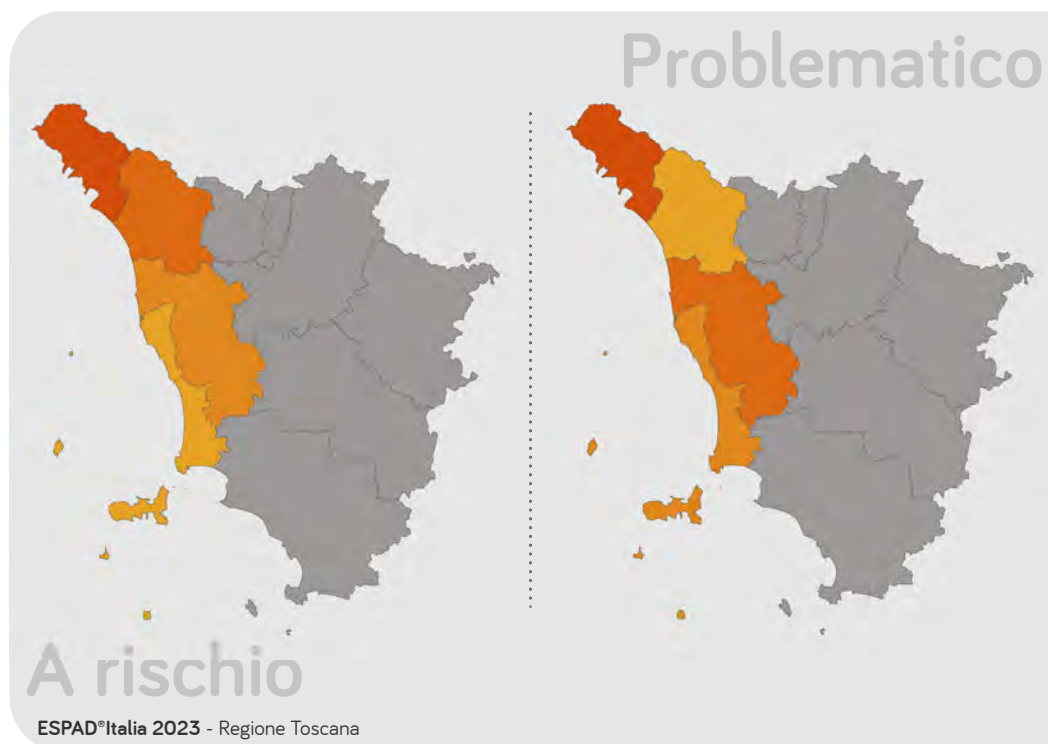
In termini di prevalenza, sia il profilo di rischio minimo sia quello problematico in AUSL Toscana Nord Ovest si allineano al dato Toscano, attestandosi rispettivamente al 5,0% e 4,2%.

A livello territoriale, in provincia di Massa Carrara si osservano i valori più elevati sia

per quanto riguarda i giocatori a rischio, sia problematici. La provincia di Livorno si caratterizza invece per percentuali inferiori di quanti hanno un profilo a rischio e quella di Lucca per quanti presentano un gioco d'azzardo problematico.

<sup>2</sup> Colasante E, Gori M, Bastiani L, Scalese M, Siciliano V, Molinaro S. (2014). Italian adolescent gambling behaviour: Psychometric evaluation of the South Oaks gambling screen—revised for adolescents (SOGS-RA) among a sample of Italian students. *Journal of Gambling Studies*, 30(4):789-801.

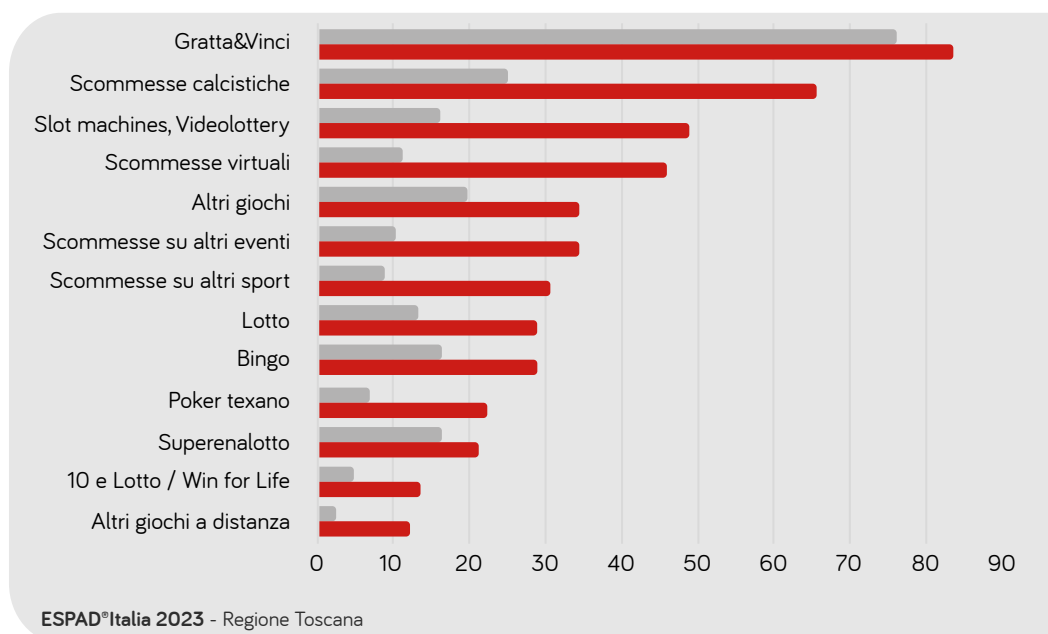
Langhinrichsen-Rohling, J., Rohling, M. L., Rohde, P., & Seeley, J. R. (2004). The SOGSRA vs. the MAGS-7: Prevalence estimates and the classification congruence. *Journal of Gambling Studies*, 20, 259-281.



Le prevalenze a livello provinciale variano dal 4,9% a Pisa al 5,1% di Livorno e Lucca per quanto riguarda il comportamento di gioco a rischio, mentre per il profilo problematico la prevalenza maggiore si registra a Massa-Carrara (4,6%) e la più bassa in provincia di Lucca (3,7%).

Tutte le tipologie di gioco vengono giocate

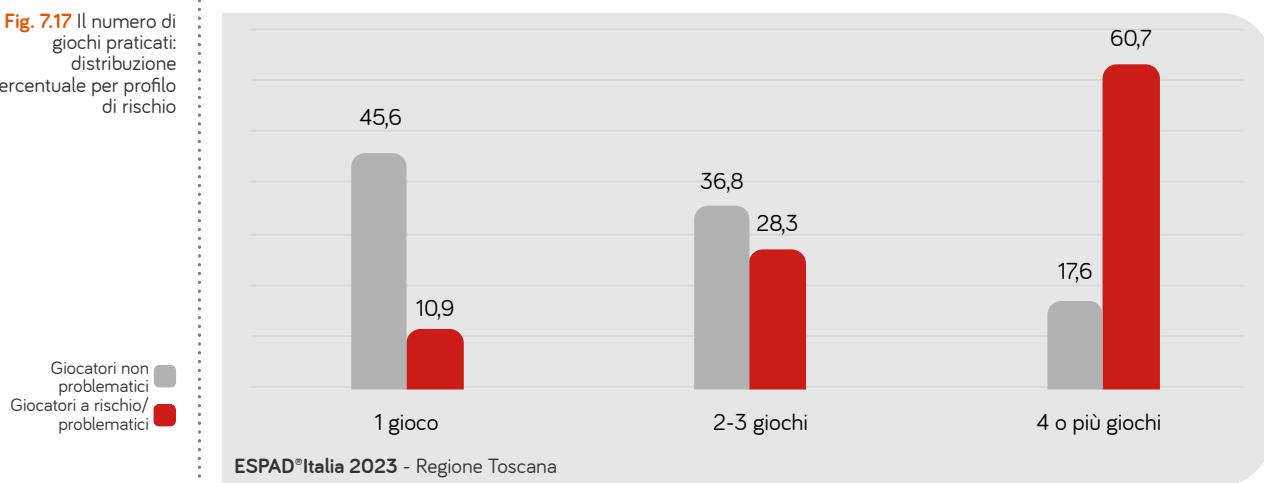
da una percentuale maggiore di studenti con profilo a rischio/problematico rispetto ai non problematici. Le differenze più marcate riguardano i giochi a distanza come *Betting exchange* e *Playsix*, le scommesse virtuali e le scommesse su altri sport.



In termini di quantità di tipologie diverse di giochi praticati, sono soprattutto i giocatori con un profilo di gioco d'azzardo a rischio/problematico a praticare più

tipologie di giochi, infatti, la maggior parte (61%) afferma di aver praticato 4 o più diversi tipi di gioco.

**Fig. 7.17** Il numero di giochi praticati: distribuzione percentuale per profilo di rischio

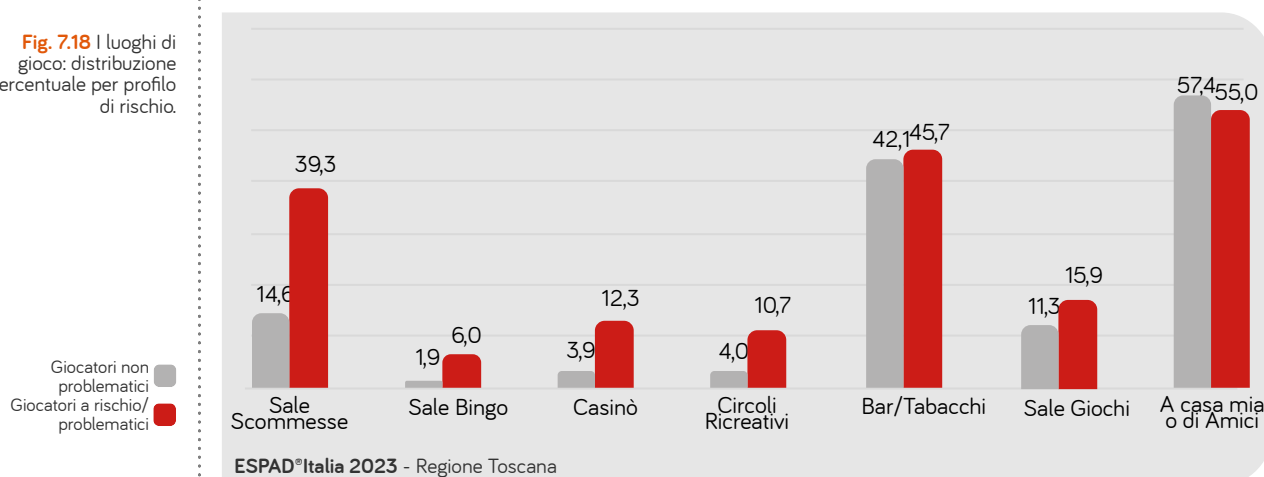


Il 55% dei giocatori a rischio/problematici riferisce di giocare prevalentemente a casa propria o a quella di amici. Tra i luoghi di gioco più frequentati dai giocatori a rischio/problematici ci sono inoltre i Bar/tabacchi (46%); le Sale scommessa (39%) e le Sale giochi (16%).

Escludendo le abitazioni privata (casa propria o di amici), gli studenti con profilo di gioco a rischio/problematico riferiscono in quota maggiore di giocare in tutti i

luoghi di gioco rispetto ai non a rischio, con differenze più marcate rispetto alle sale Bingo (a rischio/problematici = 6%; non problematici = 1,9%), i Casinò (a rischio/problematici = 12%; non problematici = 3,9%), le sale scommesse (a rischio/problematici = 39%; non problematici = 15%) e i circoli ricreativi (a rischio/problematici = 11%; non problematici = 4%).

**Fig. 7.18** I luoghi di gioco: distribuzione percentuale per profilo di rischio.





Oltre la maggioranza degli studenti giocatori della AUSL Toscana Nord Ovest con profilo di gioco a rischio/problematico (65%) riferisce che, da minorenne, gli è

stato impedito di giocare d'azzardo. La percentuale diminuisce tra i giocatori non a rischio (30%).

|    | Non a rischio | A rischio/problematico |
|----|---------------|------------------------|
| No | 69,7          | 34,9                   |
| Si | 30,3          | 65,1                   |

ESPAD®Italia 2023 - Regione Toscana

**Tab. 7.14** Ti è mai stato impedito di giocare d'azzardo perché minorenne? Distribuzione percentuale per profilo di rischio.

Tra chi ha un profilo definibile a rischio o problematico vi è una maggiore conoscenza dei divieti: l'85% riferisce, correttamente, che il gioco d'azzardo è

vietato a chi ha meno di 18 anni contro il 79% tra chi ha un profilo di gioco non a rischio.

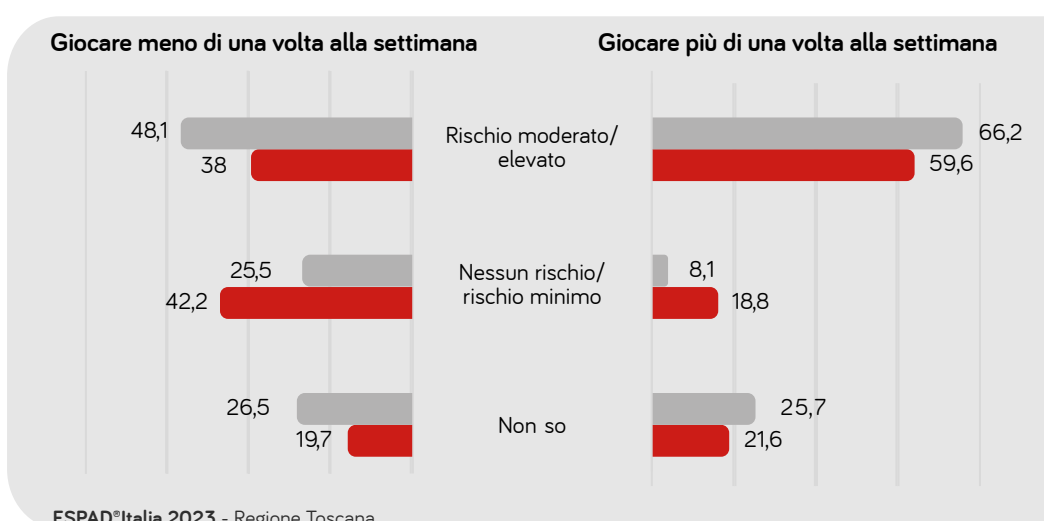
|                   | Non a rischio | A rischio/problematico |
|-------------------|---------------|------------------------|
| Minori di 14 anni | 2,6           | 1,9                    |
| Minori di 16 anni | 5,3           | 5,4                    |
| Minori di 18 anni | 79,4          | 84,9                   |
| Non è vietato     | 2,2           | 4,8                    |
| Non so            | 10,4          | 3,0                    |

ESPAD®Italia 2023 - Regione Toscana

**Tab. 7.15** Conoscenza dei divieti di giocare d'azzardo: distribuzione percentuale per profilo di rischio.

Similmente a quanto osservato tra giocatori e non giocatori, anche analizzando i profili di gioco, emerge che sono soprattutto i giocatori con profilo non a rischio a ritenere che sia molto o

moltissimo rischioso giocare d'azzardo, sia meno di una volta a settimana (48%; a rischio/problematici = 38%), sia con una frequenza maggiore (66; a rischio/problematici = 60%).



**Fig. 7.19** Il rischio percepito nel giocare meno o più di 1 volta la settimana: distribuzione percentuale per profilo di rischio

■ Giocatori non problematici  
■ Giocatori a rischio/problematici

In relazione al bilancio di gioco, il 26% di giocatori della AUSL Toscana Nord Ovest con profilo a rischio/problematico afferma di essere in rosso e di aver quindi complessivamente perso denaro giocando, mentre il 27% ritiene di

essere in attivo e di aver quindi guadagnato tramite il gioco. Il 47% è invece complessivamente in pari, percentuale che risulta quasi la metà di quella osservata tra i giocatori non a rischio (80%).

**Tab. 7.16** Il bilancio di gioco riferito negli ultimi 12 mesi: distribuzione percentuale per profilo di rischio.

|                  | Non a rischio | A rischio/problematico |
|------------------|---------------|------------------------|
| <b>In pari</b>   | 79,6          | 46,6                   |
| <b>In rosso</b>  | 6,8           | 26,5                   |
| <b>In attivo</b> | 13,6          | 26,9                   |

ESPAD®Italia 2023 - Regione Toscana

I giocatori con un profilo considerabile a rischio/problematico si caratterizzano anche per più elevate quote di quanti presentano “false credenze”. Infatti, la percentuale di quanti ritengono sia impossibile arricchirsi giocando è quasi tre volte inferiore rispetto a quella osservata tra i giocatori non a rischio. Sono il

46% i giocatori a rischio/problematici che considerano possibile che qualcuno molto bravo diventi ricco giocando d'azzardo. Il 26% considera possibile diventare ricchi con l'azzardo se si è fortunati e la restante quota lo ritiene possibile nel caso il giocatore sia contemporaneamente bravo e fortunato.

**Tab. 7.17** Ritenerne sia impossibile arricchirsi giocando d'azzardo: percentuali per profilo di rischio.

|   | Non a rischio | A rischio/problematico |
|---|---------------|------------------------|
| <b>Impossibile</b>                                | 20,7          | 8,0                    |
| <b>Possibile se si è molto bravi</b>              | 35,1          | 46,1                   |
| <b>Possibile se si è molto fortunati</b>          | 33,7          | 25,6                   |
| <b>Possibile se si è sia bravi, sia fortunati</b> | 10,5          | 20,4                   |

ESPAD®Italia 2023 - Regione Toscana

Approfondendo ulteriormente i pensieri e le credenze riguardo al gioco d'azzardo, la maggior parte dei giocatori con profilo a rischio/problematico (71%) ritiene che l'abilità sia importante in giochi come i Poker Texano o altri giochi con le carte. Seguono il Totocalcio, il Totogol o le scommesse sportive (69%), le scommesse virtuali (28%), altri giochi come la

Roulette, i dadi o Betting Exchange (27%) e le scommesse su altri eventi (26%). Rispetto ai giocatori non a rischio, i giocatori a rischio/problematici affermano in percentuale maggiore che l'abilità sia importante nel Totocalcio, nel Totogol o nelle scommesse sportive, nelle lotterie come Lotto e Superenalotto.

**Tab. 7.18** Giochi in cui si ritiene che conti l'abilità del giocatore: percentuali per profilo di rischio.

|   | Non a rischio | A rischio/problematico |
|---|---------------|------------------------|
| <b>Gratta&amp;Vinci / 10 e Lotto / Win for Life</b> | 19,5          | 24,4                   |
| <b>Lotto/Superenalotto</b>                          | 14,2          | 23,6                   |
| <b>Totocalcio, Totogol, Scommesse sportive</b>      | 43,1          | 69,2                   |
| <b>Scommesse virtuali</b>                           | 32,1          | 27,7                   |
| <b>Scommesse su altri eventi</b>                    | 27,2          | 25,6                   |
| <b>Bingo</b>  | 22,4          | 15,9                   |
| <b>Slot machines, Videolottery</b>                  | 18,0          | 13,8                   |
| <b>Poker texano e altri giochi con le carte</b>     | 68,0          | 70,6                   |
| <b>Altri giochi (Roulette, dadi)</b>                | 24,6          | 27,0                   |
| <b>Nessun gioco</b>                                 | 25,1          | 12,9                   |

ESPAD®Italia 2023 - Regione Toscana



## 7.6 Come è cambiato il gioco d'azzardo tra gli studenti in AUSL Toscana Nord Ovest tra il 2019 e il 2023

Il gioco d'azzardo nella popolazione studentesca sta conoscendo una sempre più ampia diffusione, con il gioco praticato negli ultimi 12 mesi che ha interessato il 45% e il 53% degli adolescenti 15-19enni rispettivamente nel 2019 e nel 2023 in Italia.

Anche a livello regionale e sul territorio della AUSL Toscana Nord Ovest le prevalenze risultano in aumento, passando dal 43% al 54% in Toscana e dal 44% al 55% in AUSL.

In particolare aumenta il gioco tra le ragazze, che rispetto al 2019 fanno registrare una prevalenza di quasi 14 pp maggiore rispetto al 2019, mentre tra gli studenti l'aumento è di 8,6 pp.

Allo stesso modo l'aumento delle prevalenze investe soprattutto i minorenni, che passano dal 38% al 54%, diminuendo le distanze con la fascia 18-19 anni, che si attesta al 56% nel 2023 (era il 49% nel 2019).

Più contenuto, ma non trascurabile, l'aumento della diffusione del gioco d'azzardo praticato online tra gli studenti delle scuole superiori, che passa da 9,1% a 9,7% in AUSL, dal 9,2% al 9,9% in regione e dal 10% all'11% a livello nazionale.

I ragazzi si confermano maggiormente attratti dal gioco online, con percentuali 4 volte superiori a quelle rilevate tra le coetanee. Infatti, mentre tra gli studenti aumenta la prevalenza dal 14% al 16% tra il 2019 e il 2023, tra le ragazze resta stabile o di poco inferiore rispetto alla precedente rilevazione (3,6% e 3,3% rispettivamente).

In lieve aumento anche il divario tra minorenni e maggiorenni, a favore di questi ultimi. Se nel 2019 erano infatti il 7,7% dei 15-17enni e l'11% dei 18-19enni a giocare online, nell'ultima rilevazione le prevalenze si attestano rispettivamente all'8,0% e al 12%.

L'analisi delle prevalenze a livello provinciale mette in luce aumenti differenziati nelle prevalenze di gioco d'azzardo nell'ultimo anno, con la provincia di Pisa che registra +8,4 pp tra il 2019 e il 2023, fino alla provincia di Lucca dove si rileva una prevalenza in aumento di 13 pp.

Considerando invece il canale di gioco online, si nota un aumento lieve ma generalizzato in tutte le province, (0,8-1,0 pp) a eccezione della provincia Livornese, che passa da una prevalenza di gioco online del 10% nel 2019 al 9,8% nel 2023.

La prevalenza del comportamento di gioco a rischio tra gli studenti della AUSL Toscana Nord Ovest mostra un andamento in diminuzione di 1,2 pp nella provincia Livornese, e di 0,4 pp in quella Pisana, mentre le province di Massa-Carrara e Lucca registrano un lieve aumento (0,1-0,2 pp rispettivamente).

La prevalenza del comportamento di gioco problematico registra invece una crescita in tutte e quattro le province del territorio, minima in provincia di Livorno (da 3,4% nel 2019 a 4,1% nel 2023) e massima in quella di Massa-Carrara (da 2,0% nel 2019 a 4,6% nel 2023).





# 8

---

**DETTAGLIO DISTRETTUALE  
SU DIFFUSIONE E  
CARATTERISTICHE DEL  
COMPORAMENTO DI  
GIOCO**



# DETTAGLIO DISTRETTUALE SU DIFFUSIONE E CARATTERISTICHE DEL COMPORAMENTO DI GIOCO

Il presente capitolo offre una panoramica di dettaglio della diffusione e delle caratteristiche dei comportamenti di gioco a livello di ciascuna zona-distretto della AUSL Toscana Nord Ovest.

Per ciascun distretto sociosanitario una infografica ricomprende:

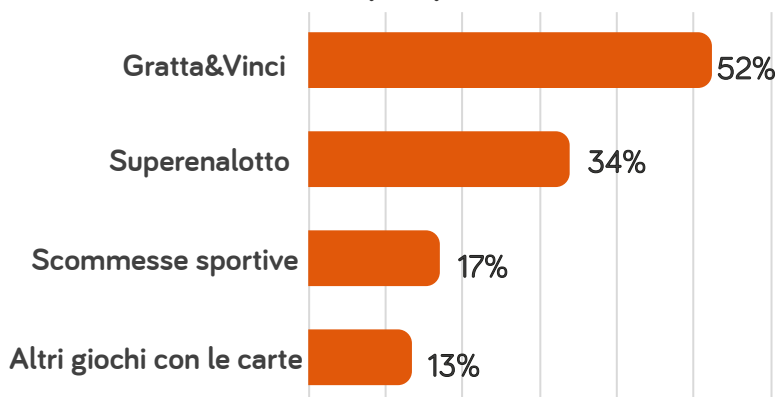
- i dati relativi alla raccolta pro capite (fonte ADM) e il confronto con il dato toscano e nazionale;
- il dato di prevalenza del gioco d'azzardo nell'anno, del gioco on-site e del gioco online nella popolazione generale adulta 18-84enne (fonte: studio GAPS AUSL Toscana Nord Ovest 2023) totale e per genere;
- la distribuzione percentuale dei profili di rischio tra i giocatori nell'anno;
- informazioni di dettaglio sui giochi più giocati nel territorio, la conoscenza dei Servizi Sanitari territoriali generali e specifici per le dipendenze, la distanza del luogo di gioco più vicino da casa e dal luogo di studio/lavoro, la percezione del rischio associato alla pratica del gioco frequente (più di una volta a settimana) e la mancata conoscenza dei divieti al gioco on-site e online;
- le prevalenze di gioco nell'anno e di gioco online nella popolazione studentesca 15-19enne residente sul territorio (fonte studio ESPAD®Italia Regione Toscana 2023) per provincia;
- la distribuzione percentuale degli studenti giocatori a rischio/problematici per provincia.



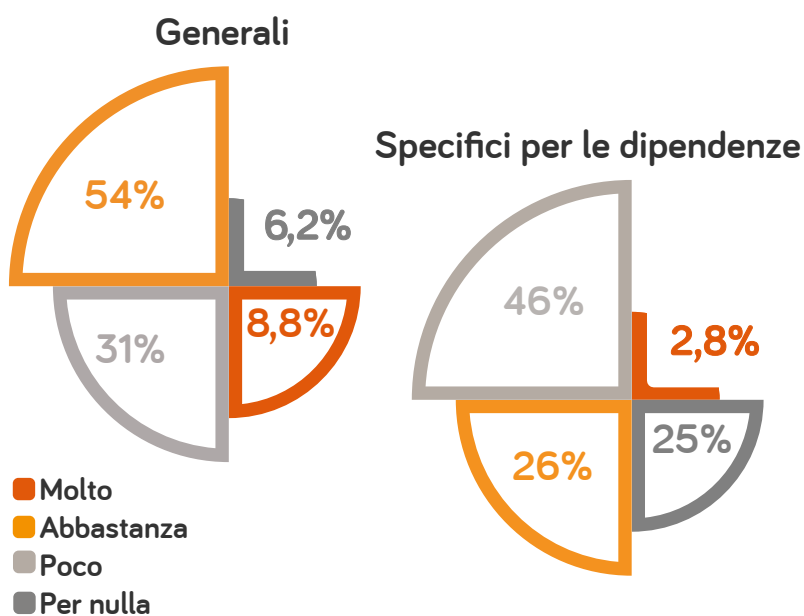
# Alta val di Cecina - Valdera



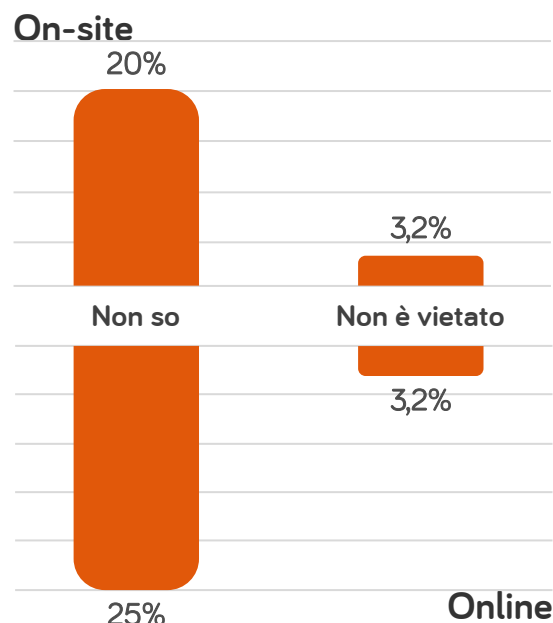
## Giochi più praticati



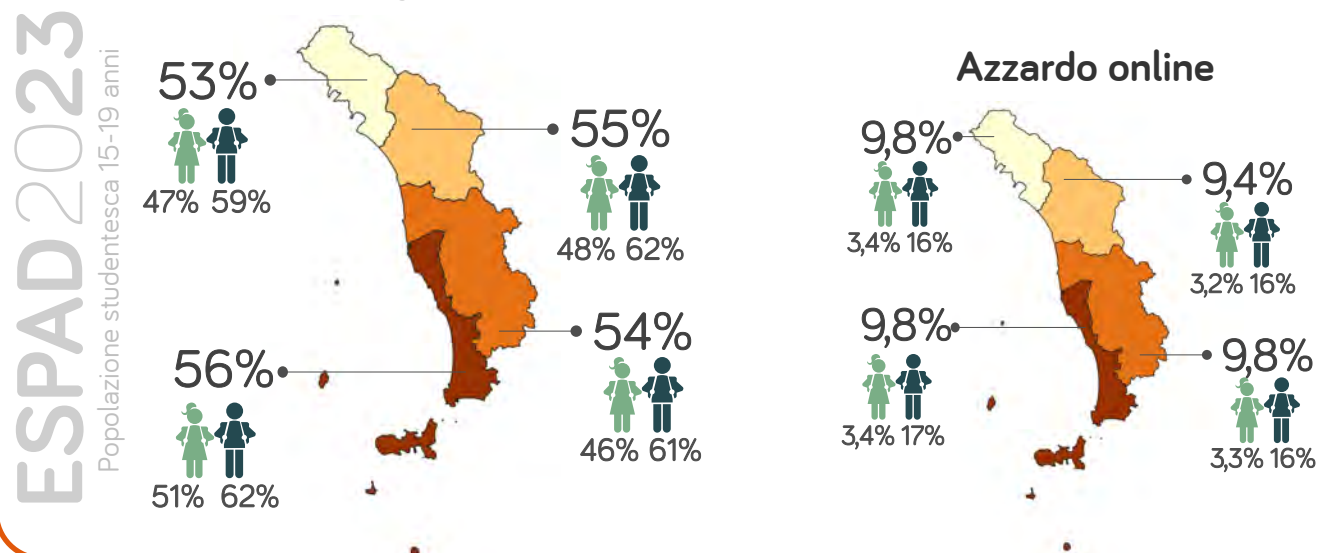
## Conosci i servizi sanitari sul tuo territorio?



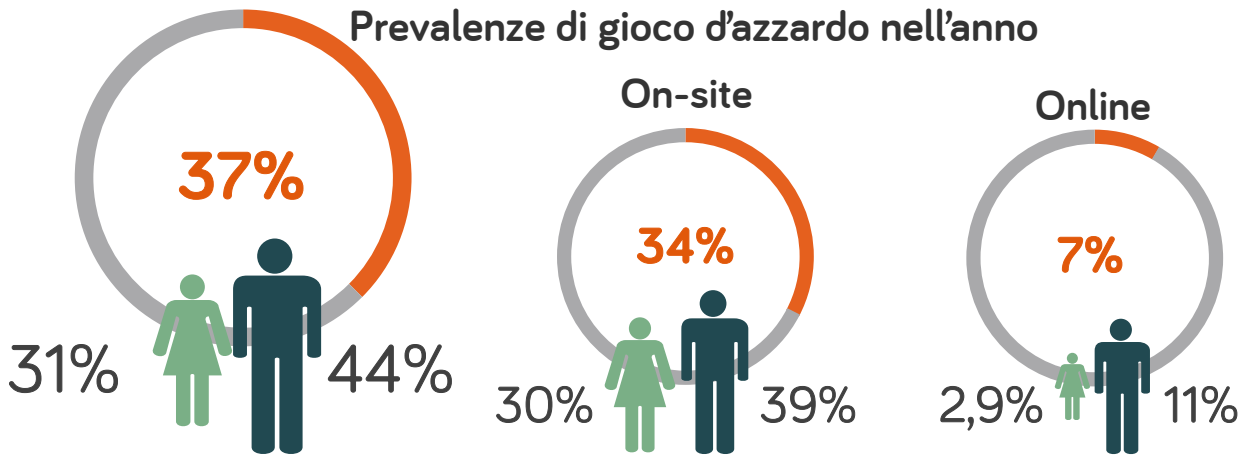
## Il gioco d'azzardo è vietato ai minori?



## Prevalenze di gioco d'azzardo nell'anno\*

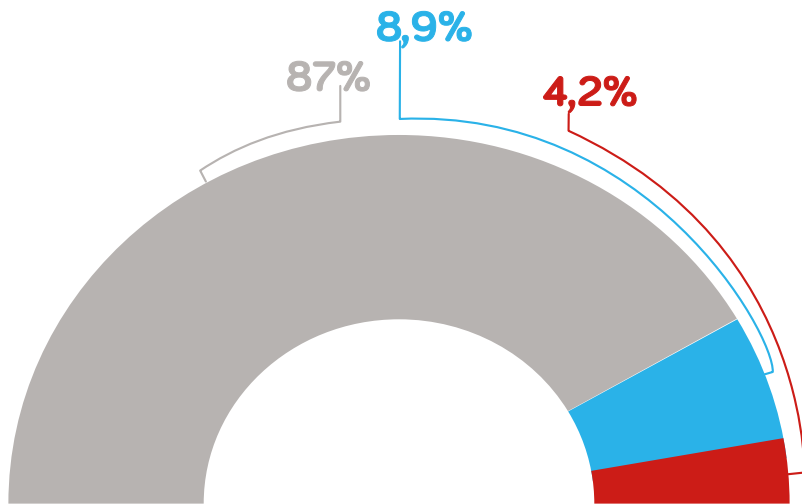


### Prevalenze di gioco d'azzardo nell'anno

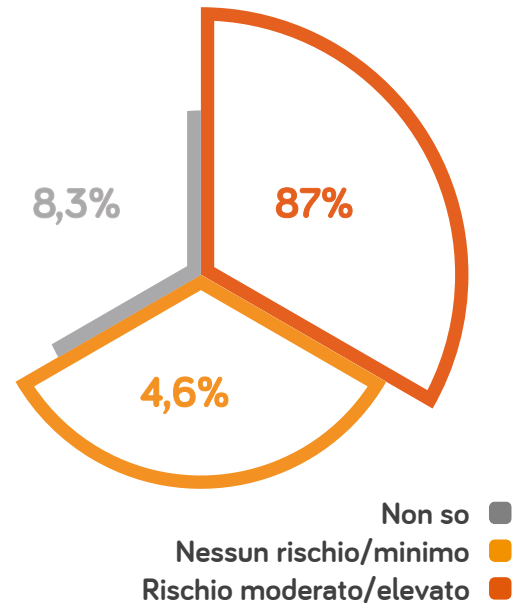


### Percentuale giocatori problematici

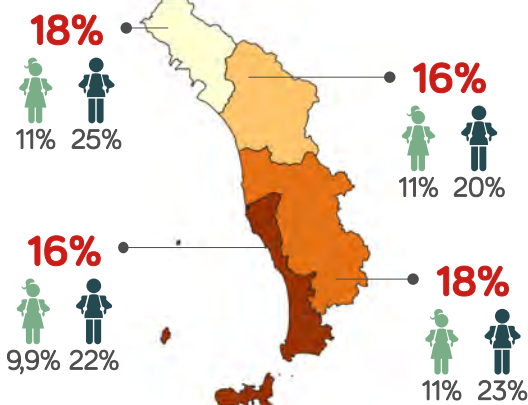
- Rischio moderato/severo
- Rischio minimo
- Nessun rischio



### È rischioso giocare più di una volta alla settimana?

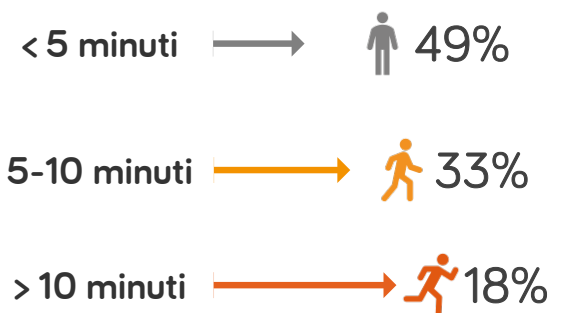


### Percentuale giocatori a rischio/problematici nell'anno\*



\*Dettaglio provinciale

### Distanza da casa dei luoghi di gioco



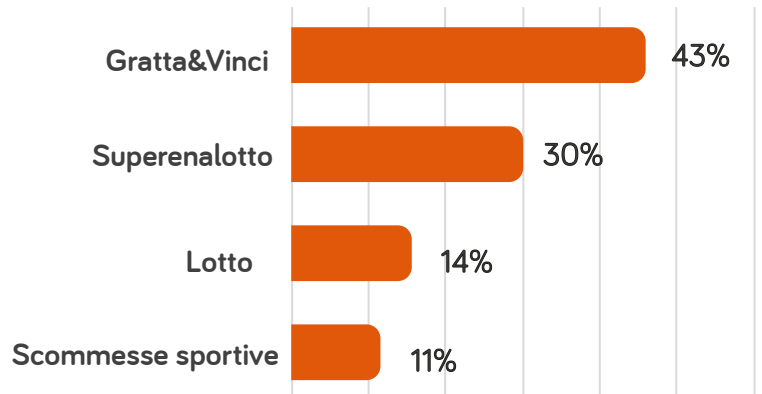
# Apuane

**ADM 2022**  
 Agenzia Dogane e Monopoli



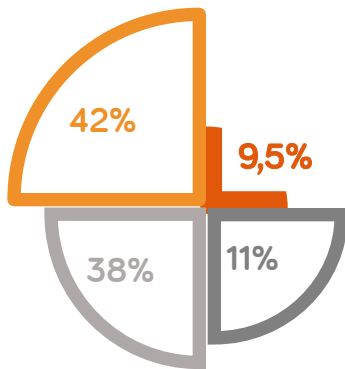
**RACCOLTA PRO CAPITE**  
 Toscana: 2.012 euro  
 Distretto: 2.281 euro

## Giochi più praticati

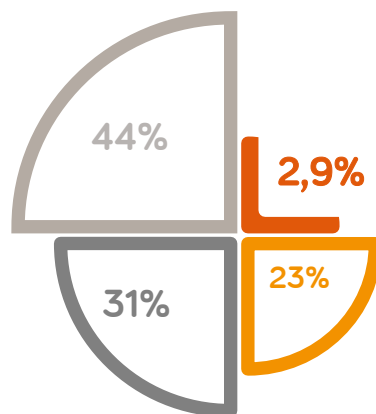


## Conosci i servizi sanitari sul tuo territorio?

### Generali



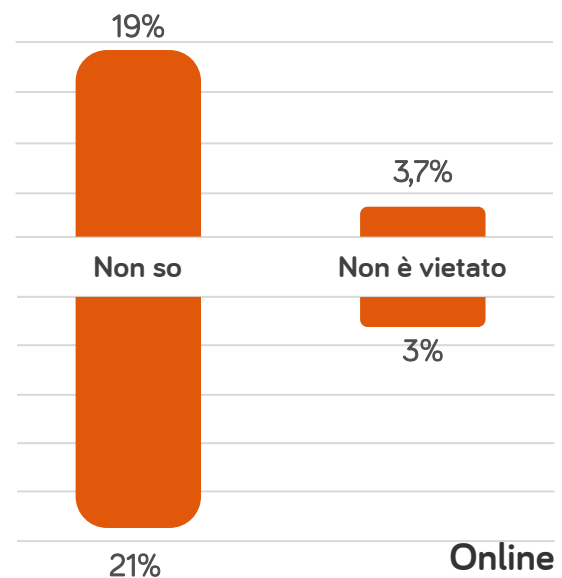
### Specifici per le dipendenze



- Molto
- Abbastanza
- Poco
- Per nulla

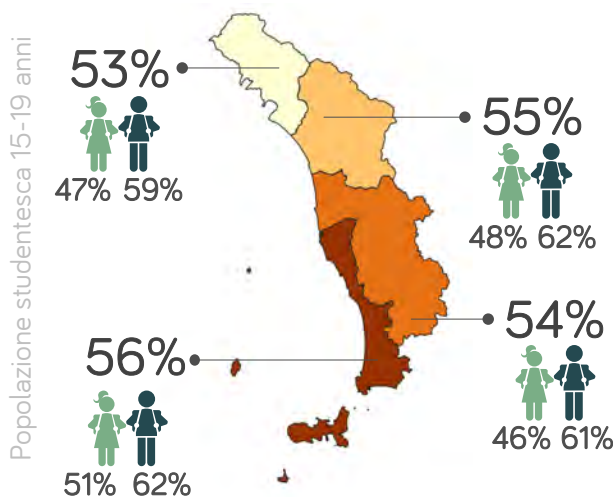
## Il gioco d'azzardo è vietato ai minori?

### On-site

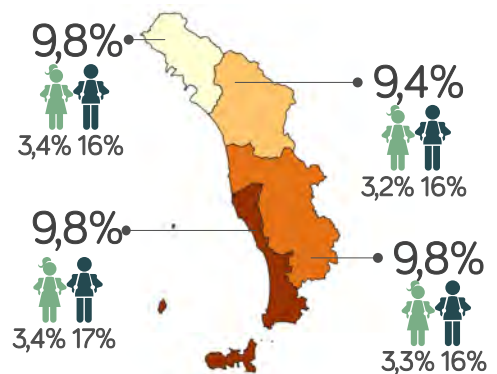


## Prevalenze di gioco d'azzardo nell'anno\*

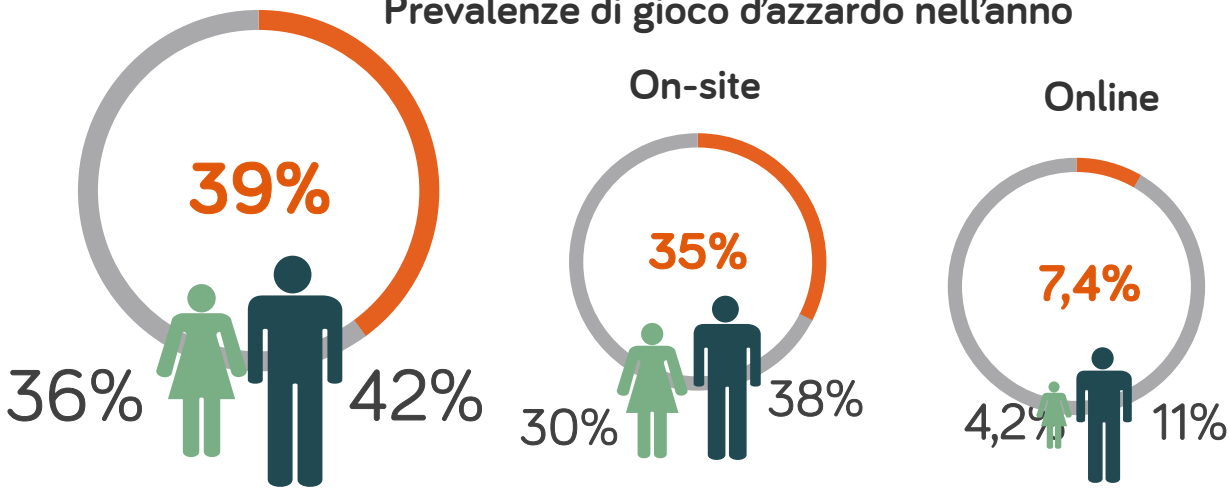
**ESPAD 2023**  
 Popolazione studentesca 15-19 anni



### Azzardo online

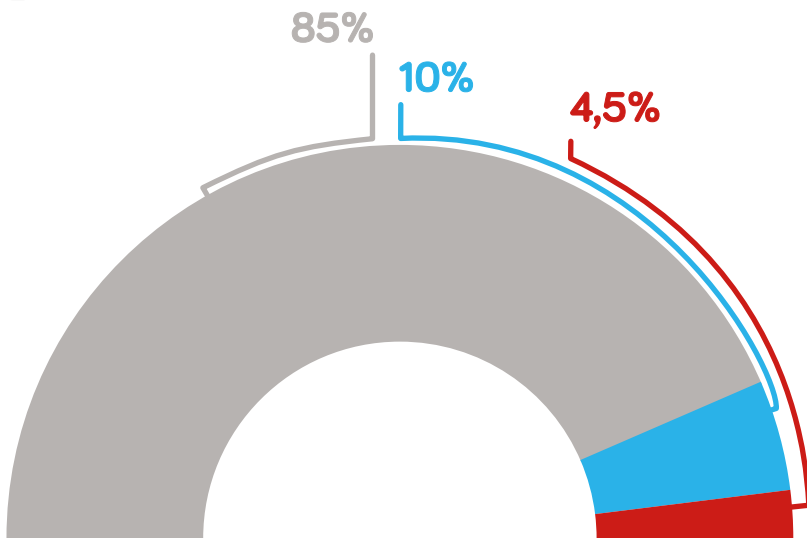


### Prevalenze di gioco d'azzardo nell'anno

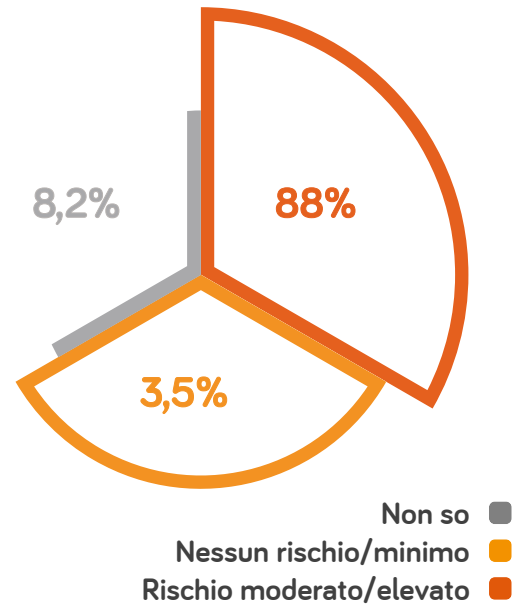


### Percentuale giocatori problematici

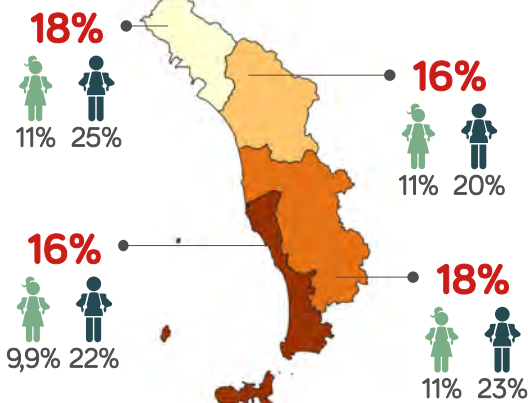
- Rischio moderato/severo
- Rischio minimo
- Nessun rischio



### È rischioso giocare più di una volta alla settimana?

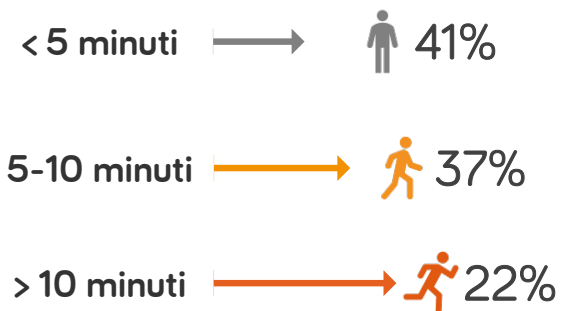


### Percentuale giocatori a rischio/problematici nell'anno\*



\*Dettaglio provinciale

### Distanza da casa dei luoghi di gioco



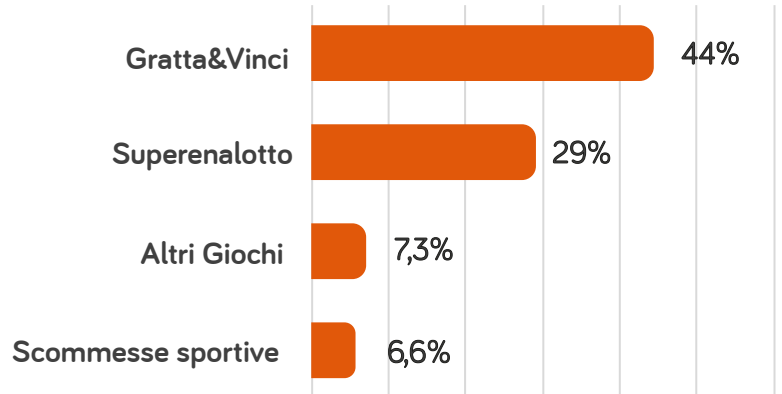
# Bassa Val Cecina - Val di Cornia

**ADM 2022**  
 Agenzia Dogane e Monopoli

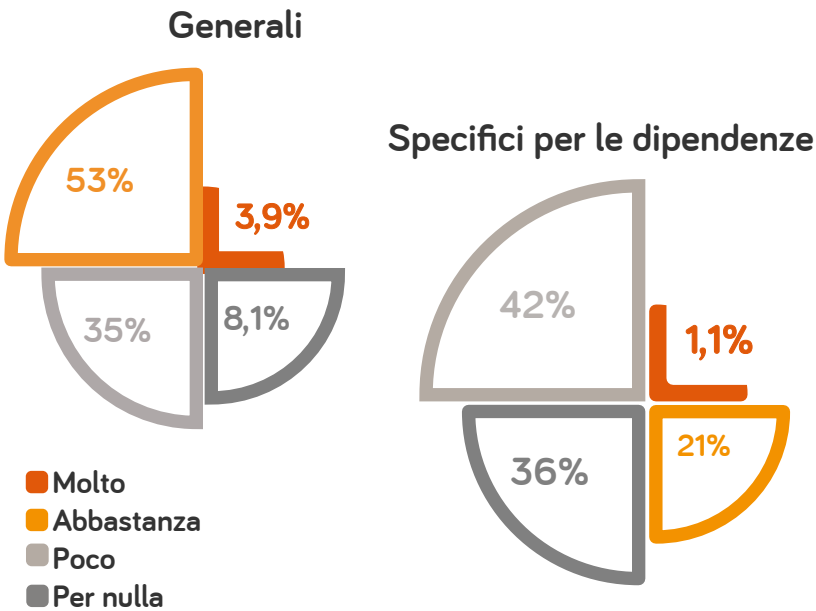


**RACCOLTA PRO CAPITE**  
 Toscana: 2.012 euro  
 Distretto: 1.770 euro

## Giochi più praticati



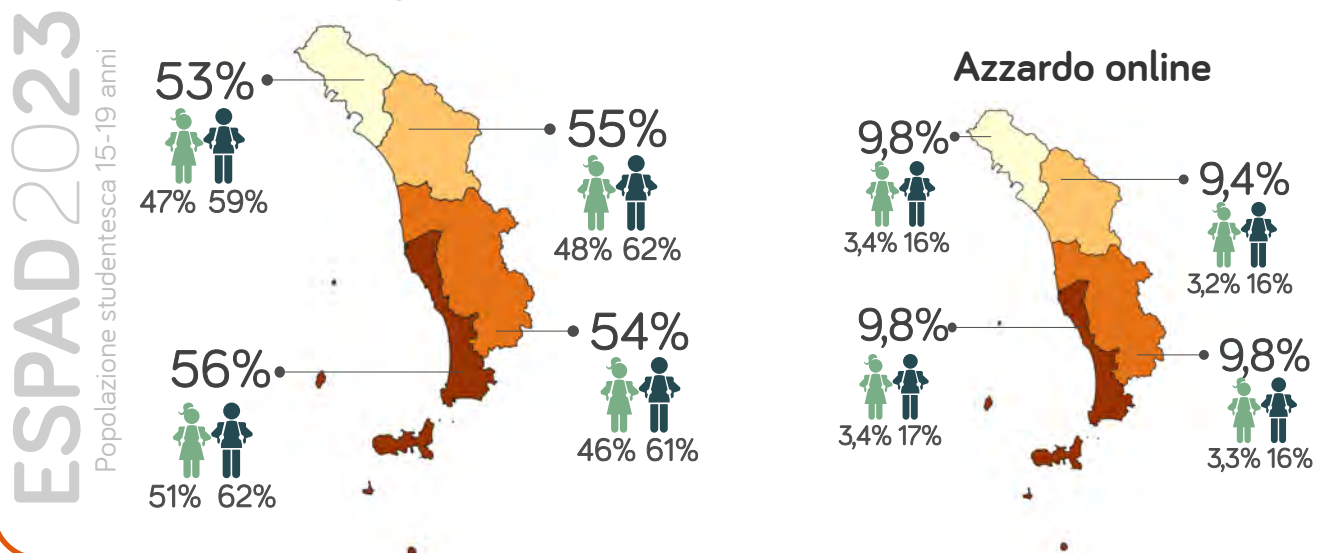
## Conosci i servizi sanitari sul tuo territorio?



## Il gioco d'azzardo è vietato ai minori?

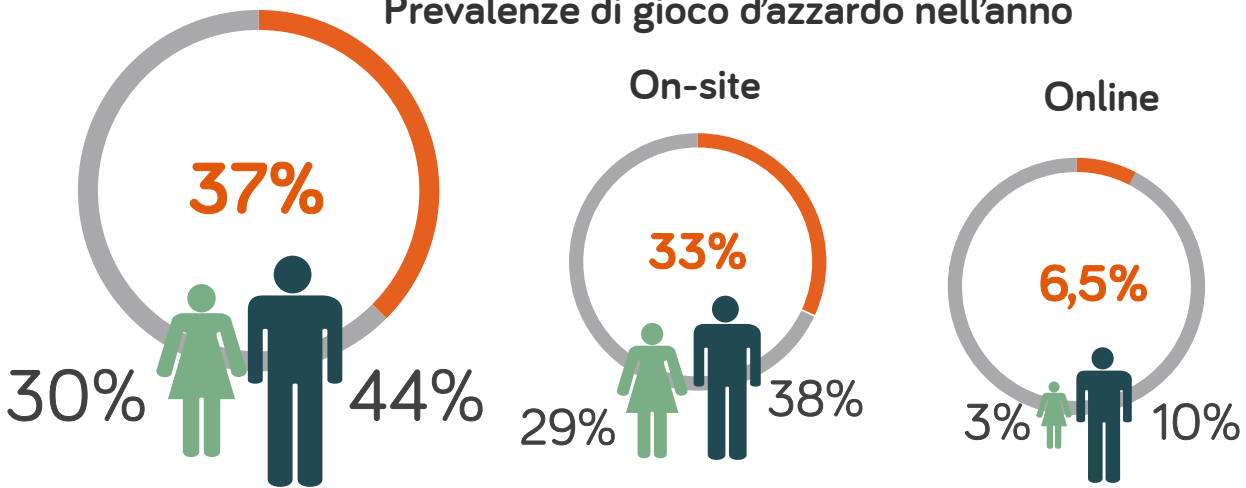


## Prevalenze di gioco d'azzardo nell'anno\*



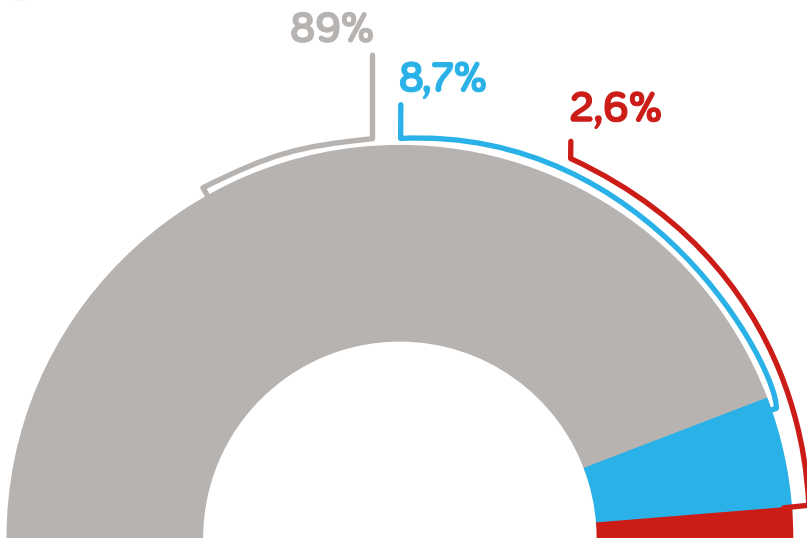


### Prevalenze di gioco d'azzardo nell'anno

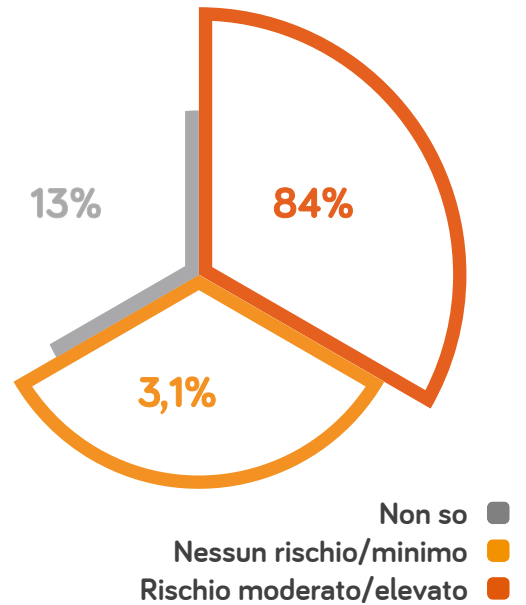


### Percentuale giocatori problematici

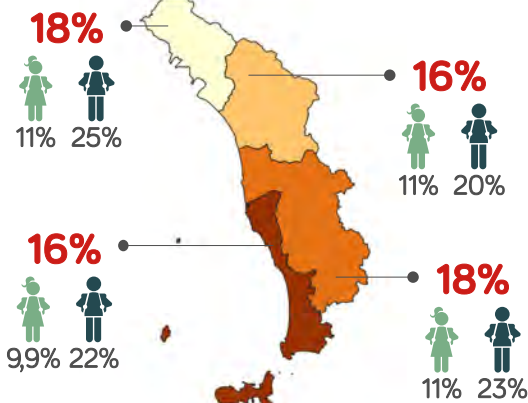
- Rischio moderato/severo
- Rischio minimo
- Nessun rischio



### È rischioso giocare più di una volta alla settimana?

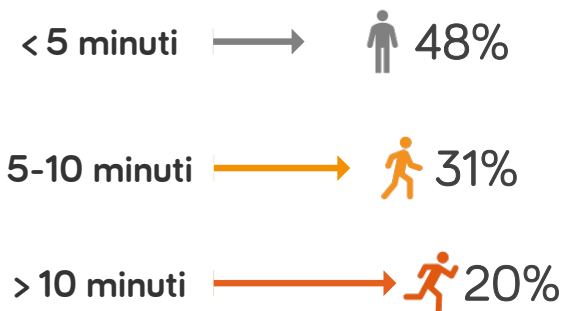


### Percentuale giocatori a rischio/problematici nell'anno\*



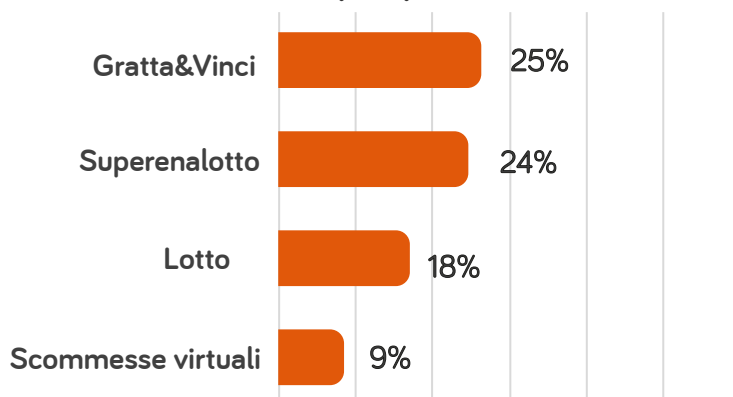
\*Dettaglio provinciale

### Distanza da casa dei luoghi di gioco

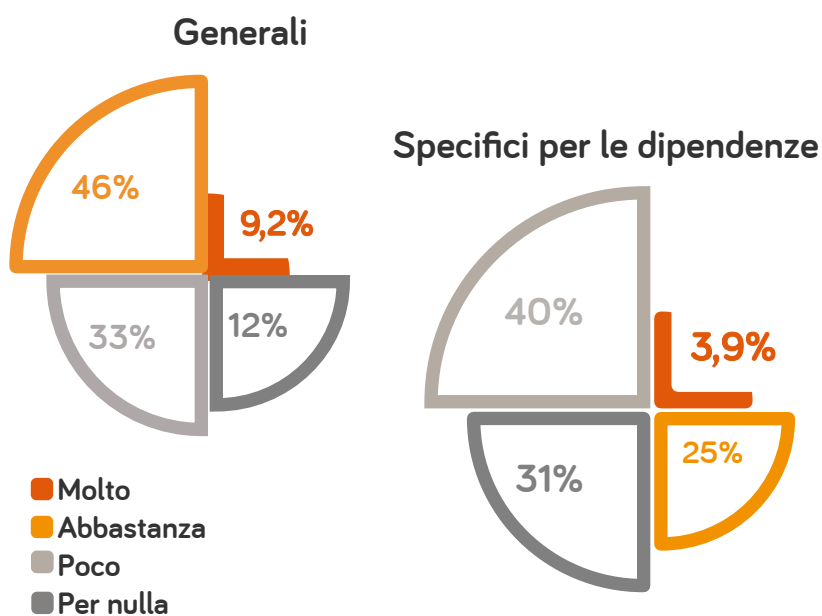




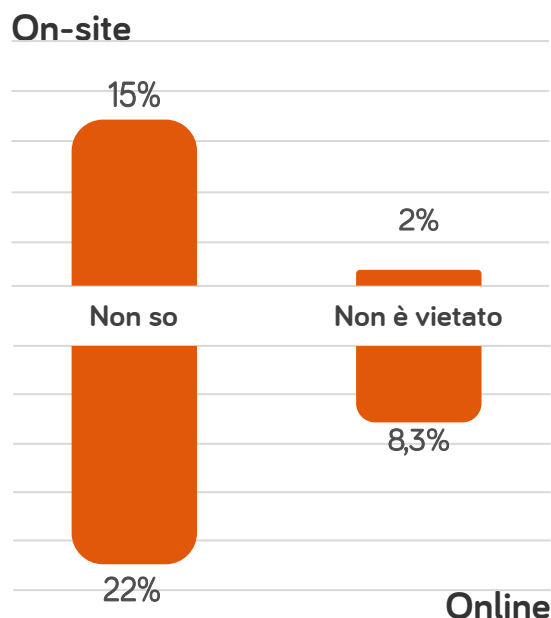
## Giochi più praticati



## Conosci i servizi sanitari sul tuo territorio?



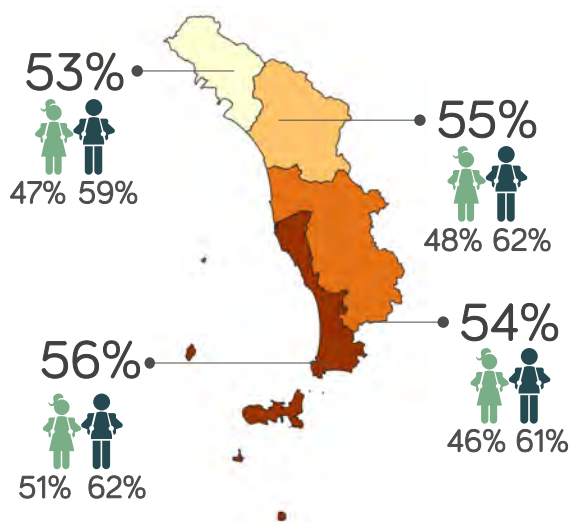
## Il gioco d'azzardo è vietato ai minori?



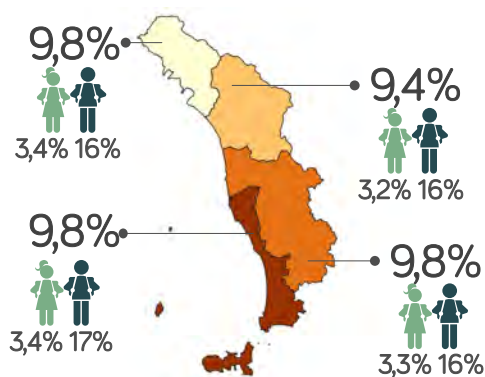
## Prevalenze di gioco d'azzardo nell'anno\*

**ESPAD 2023**

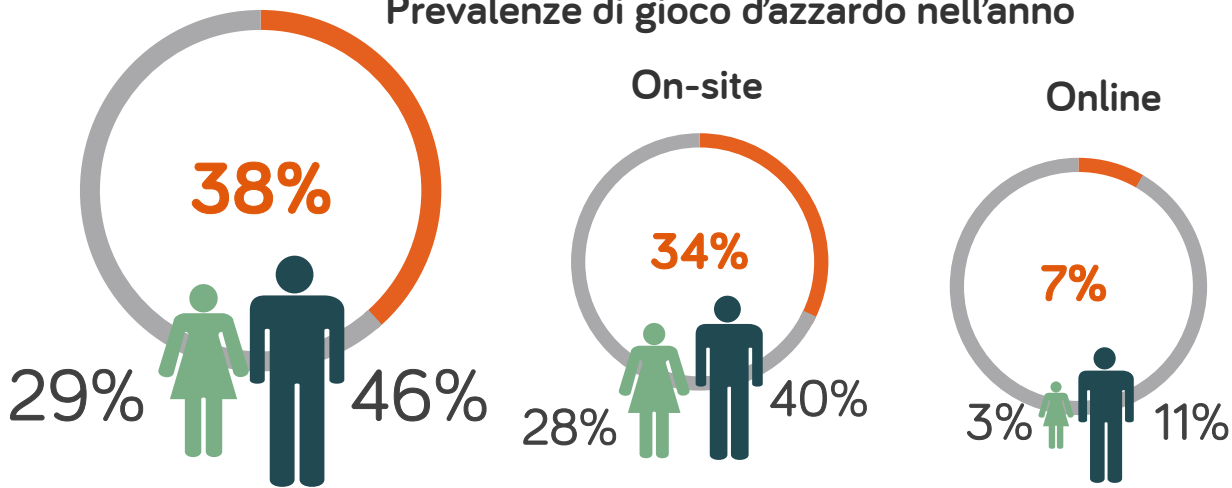
Popolazione studentesca 15-19 anni



## Azzardo online

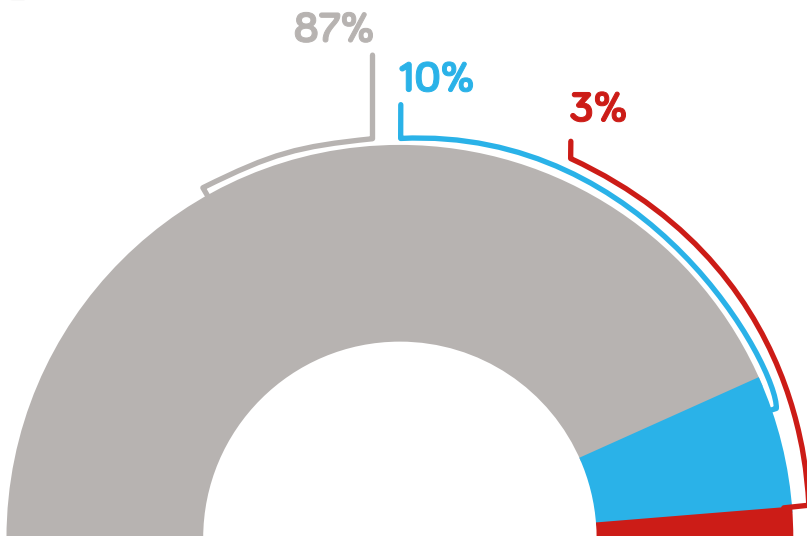


### Prevalenze di gioco d'azzardo nell'anno

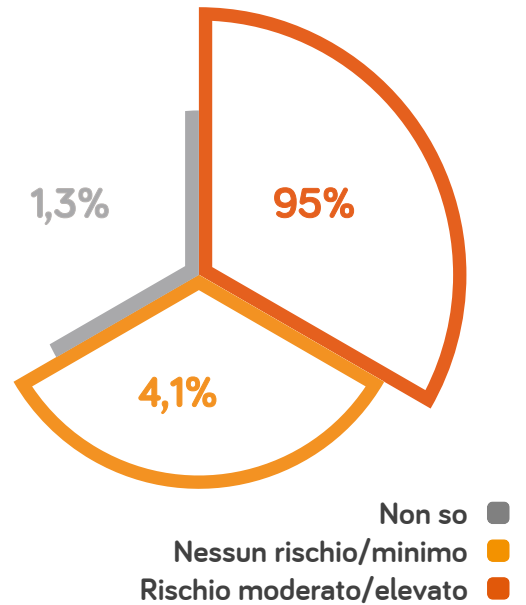


### Percentuale giocatori problematici

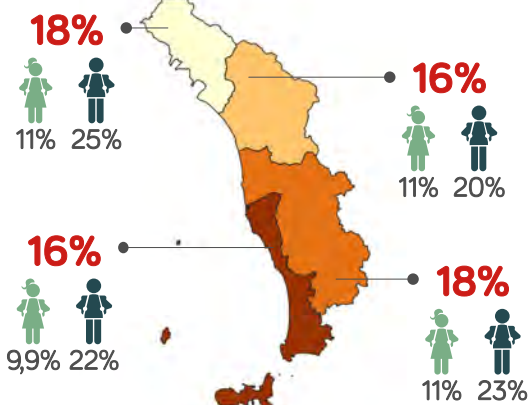
- Rischio moderato/severo
- Rischio minimo
- Nessun rischio



### È rischioso giocare più di una volta alla settimana?

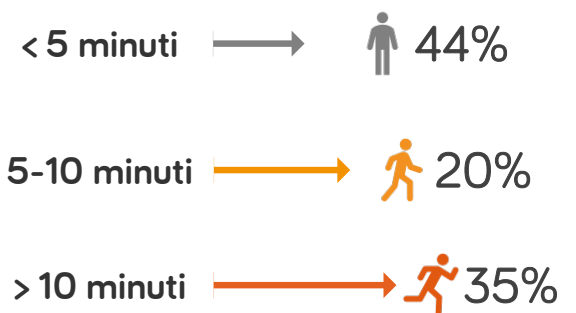


### Percentuale giocatori a rischio/problematici nell'anno\*



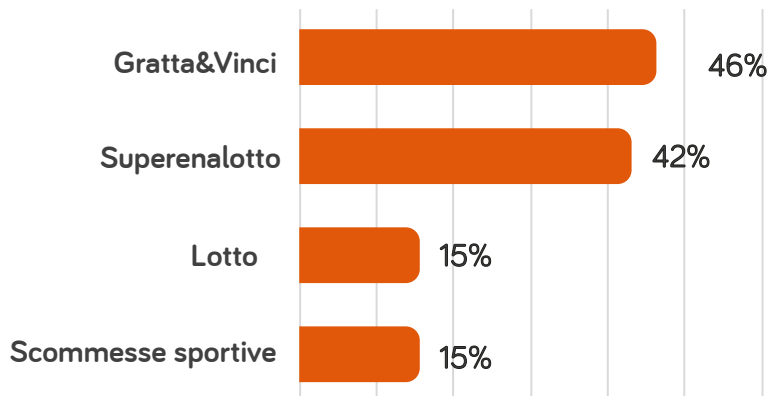
\*Dettaglio provinciale

### Distanza da casa dei luoghi di gioco

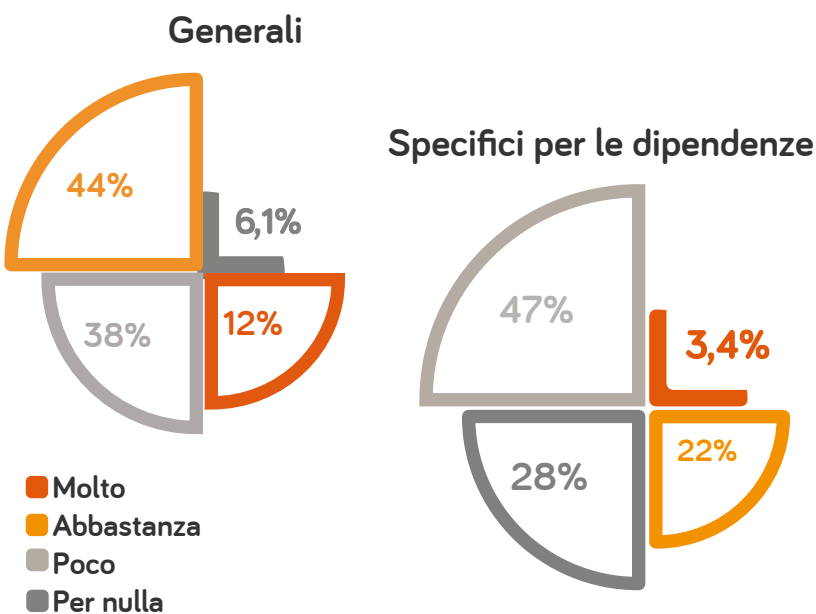




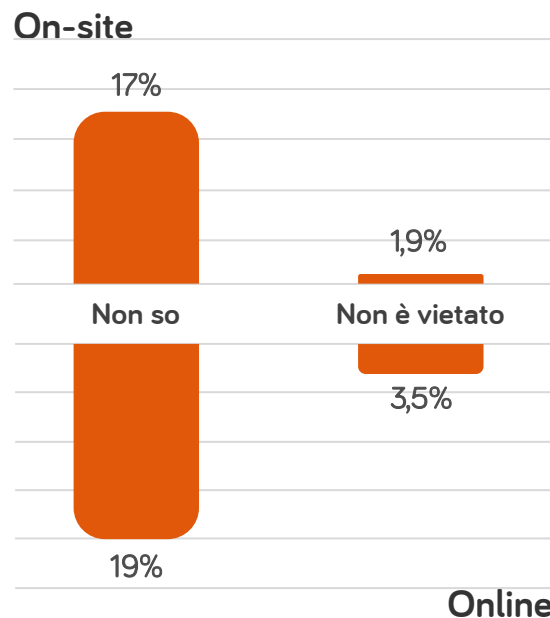
## Giochi più praticati



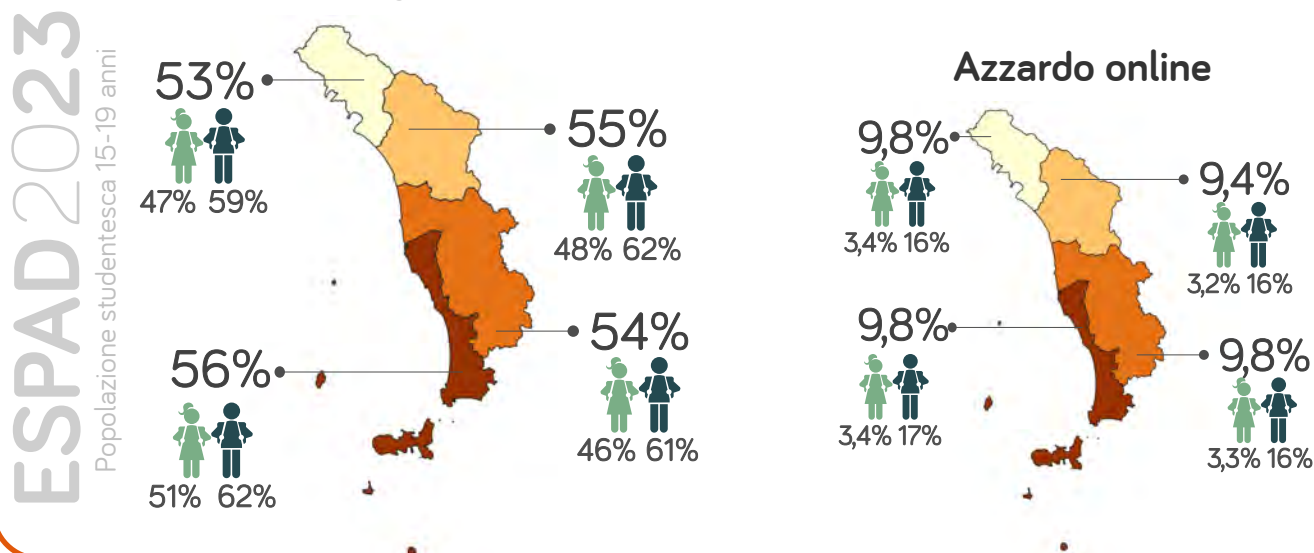
## Conosci i servizi sanitari sul tuo territorio?



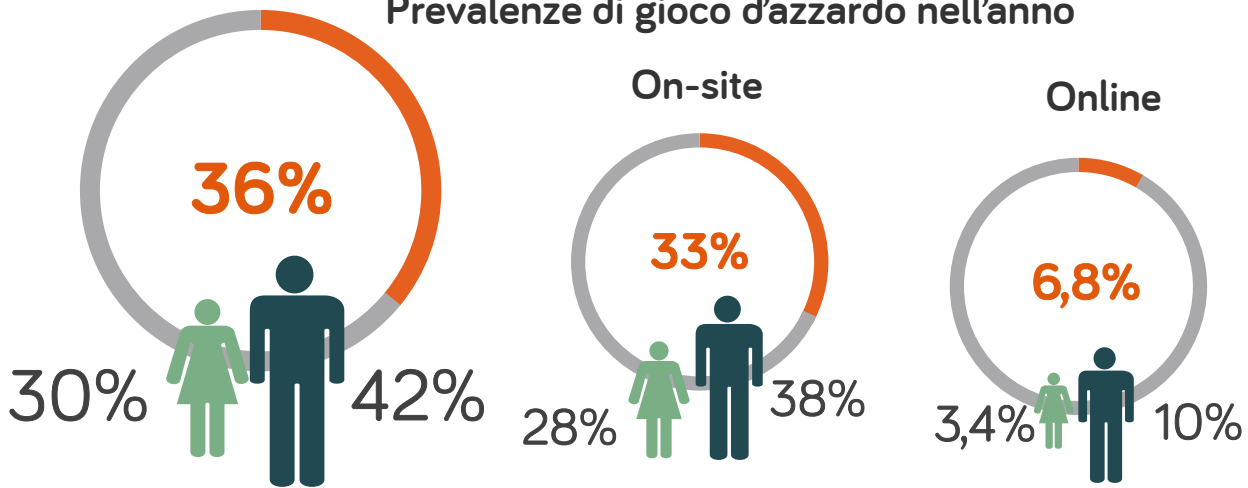
## Il gioco d'azzardo è vietato ai minori?



## Prevalenze di gioco d'azzardo nell'anno\*

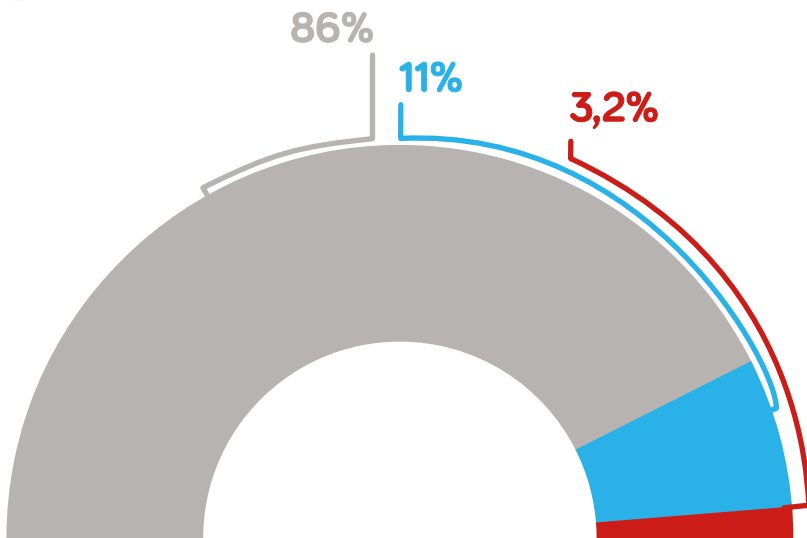


### Prevalenze di gioco d'azzardo nell'anno

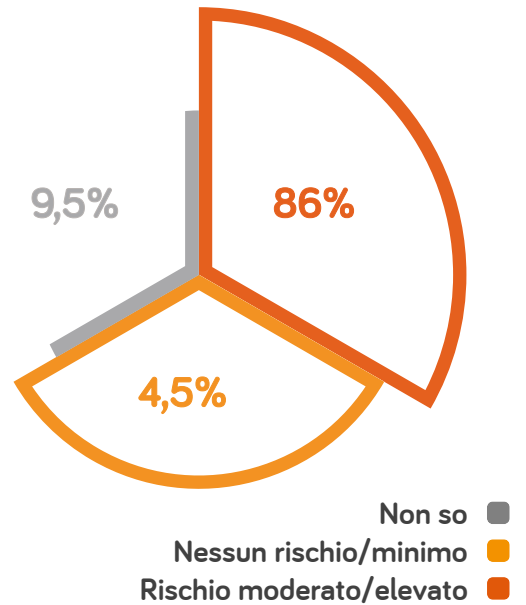


### Percentuale giocatori problematici

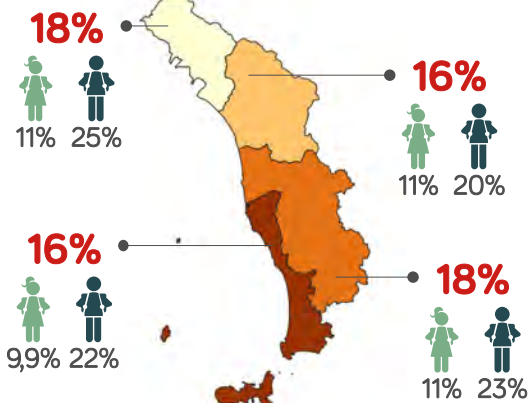
- Rischio moderato/severo
- Rischio minimo
- Nessun rischio



### È rischioso giocare più di una volta alla settimana?

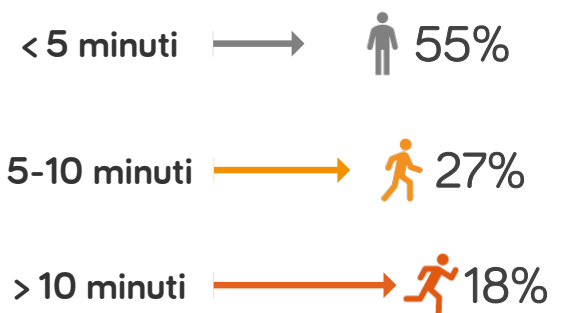


### Percentuale giocatori a rischio/problematici nell'anno\*



\*Dettaglio provinciale

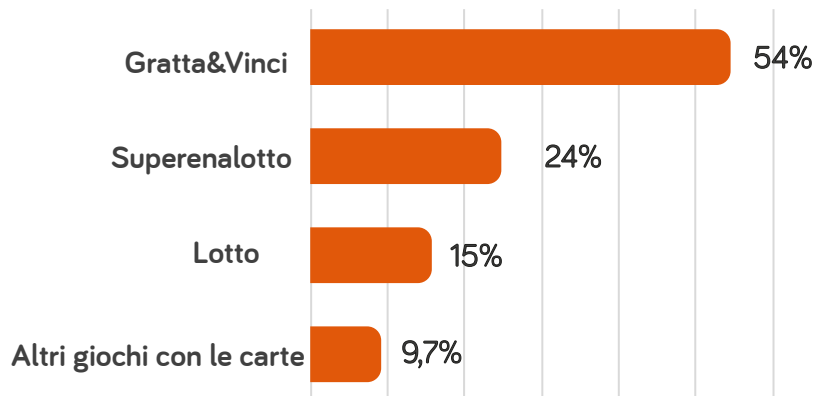
### Distanza da casa dei luoghi di gioco



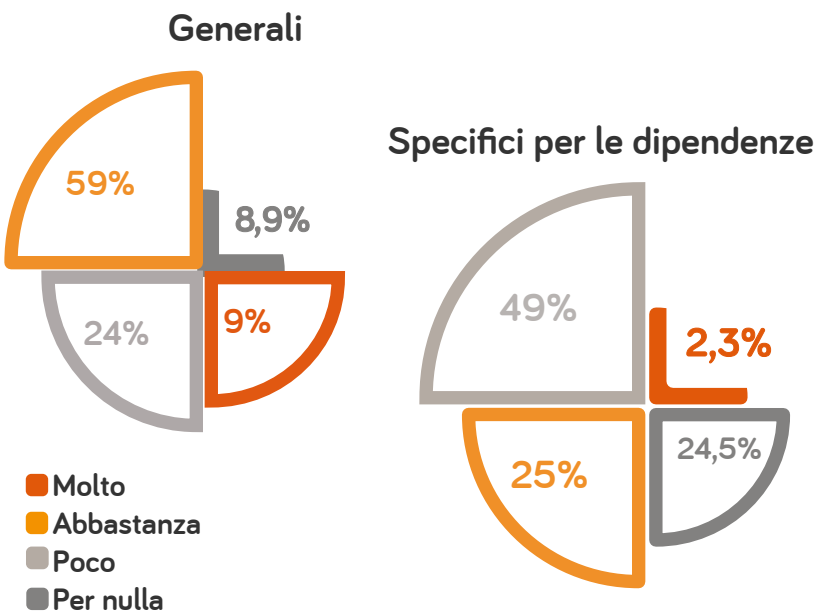
# Lunigiana



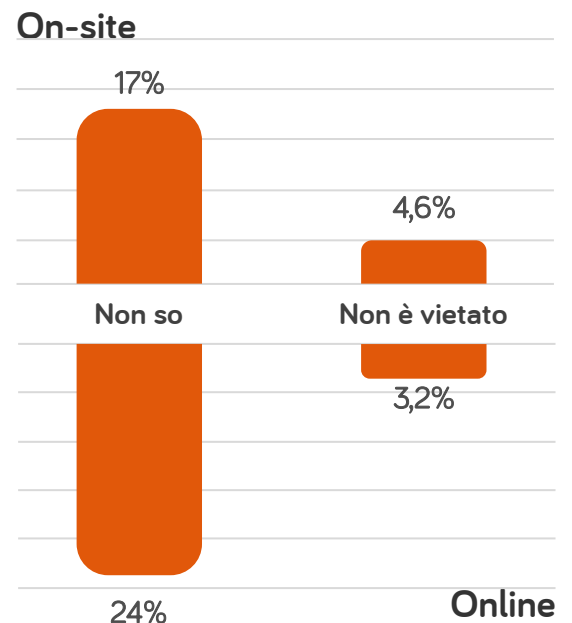
## Giochi più praticati



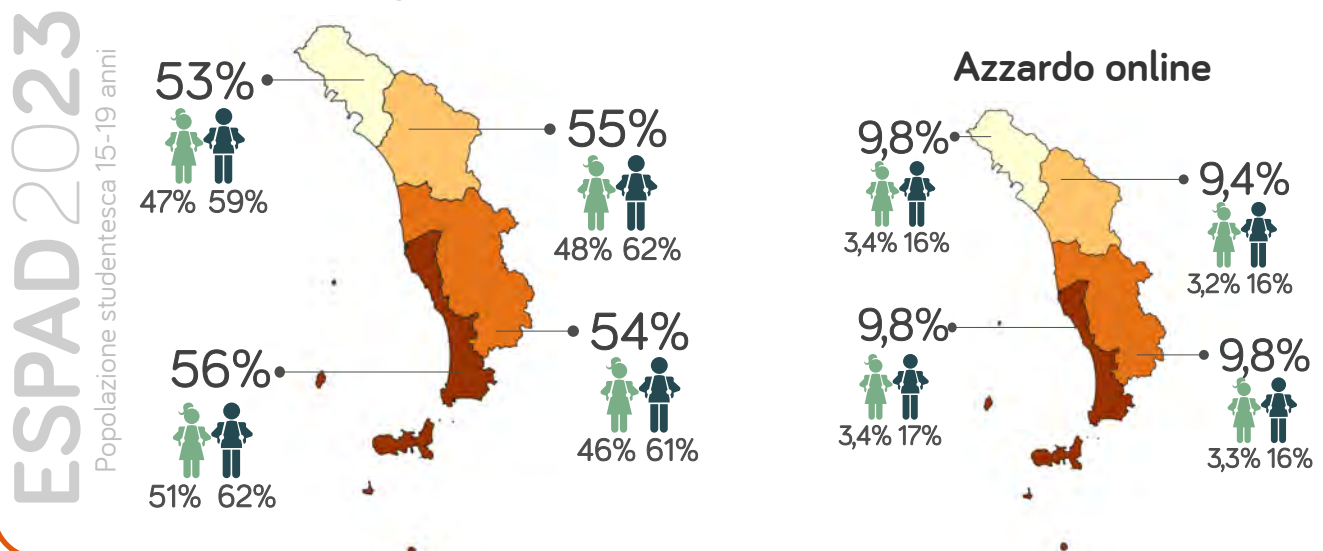
## Conosci i servizi sanitari sul tuo territorio?



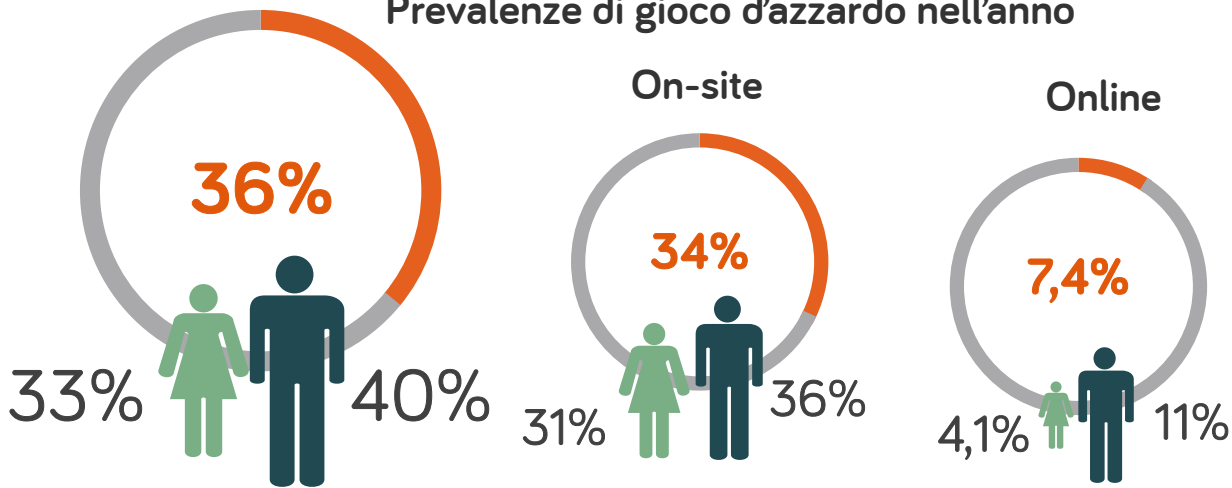
## Il gioco d'azzardo è vietato ai minori?



## Prevalenze di gioco d'azzardo nell'anno\*

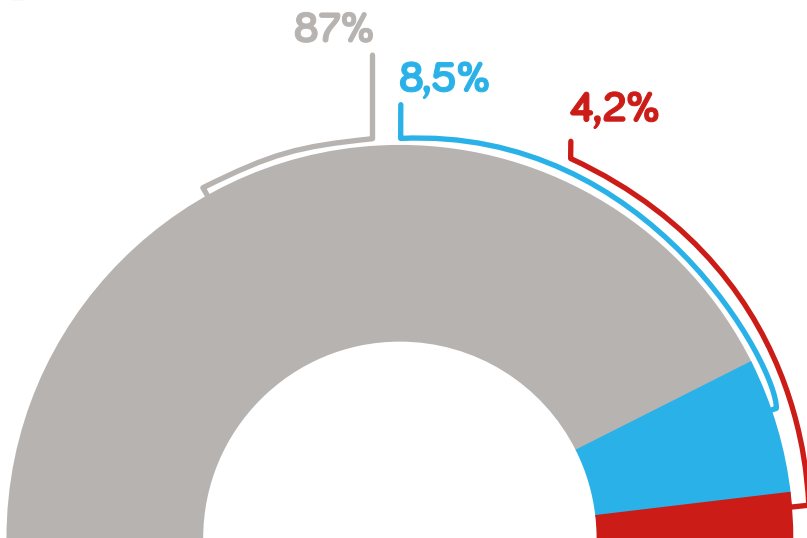


### Prevalenze di gioco d'azzardo nell'anno

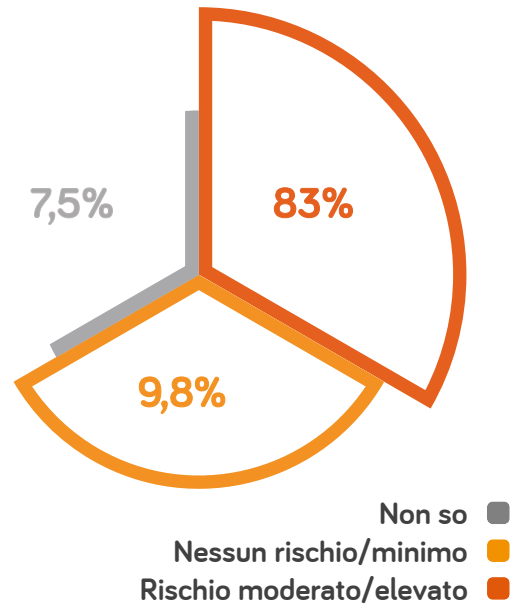


### Percentuale giocatori problematici

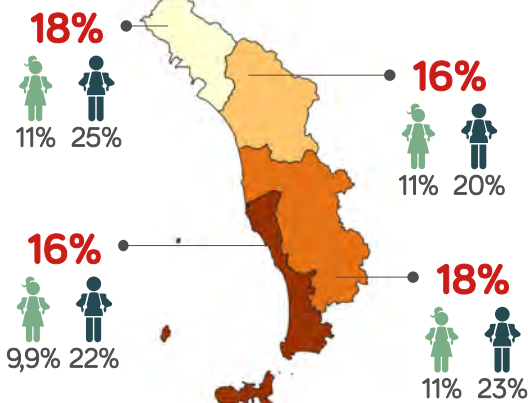
- Rischio moderato/severo
- Rischio minimo
- Nessun rischio



### È rischioso giocare più di una volta alla settimana?

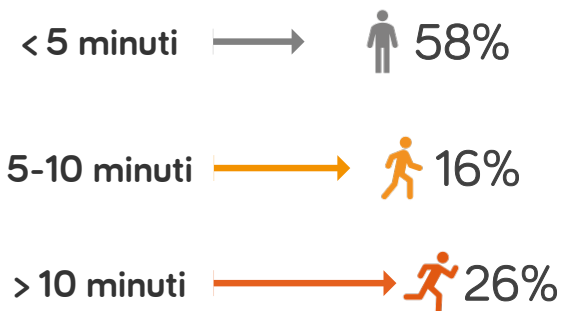


### Percentuale giocatori a rischio/problematici nell'anno\*



\*Dettaglio provinciale

### Distanza da casa dei luoghi di gioco



# Piana di Lucca

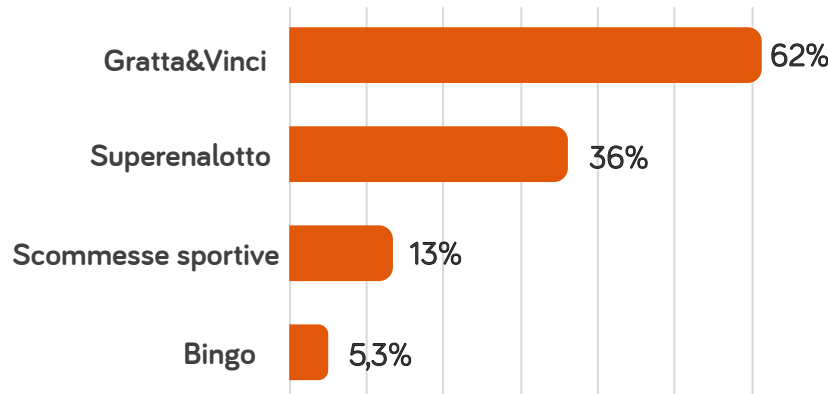
## ADM 2022

Agenzia Dogane e Monopoli

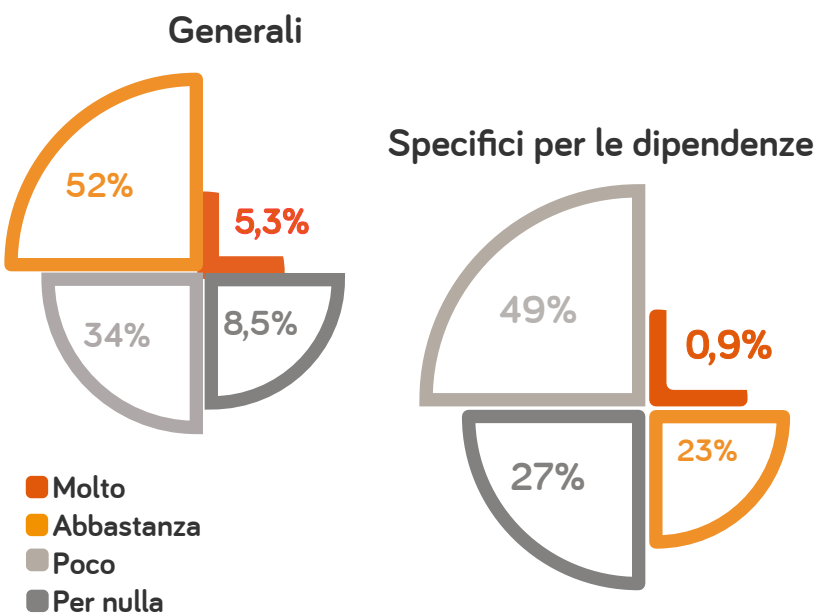


**RACCOLTA PRO CAPITE**  
 Toscana: 2.012 euro  
 Distretto: 2.080 euro

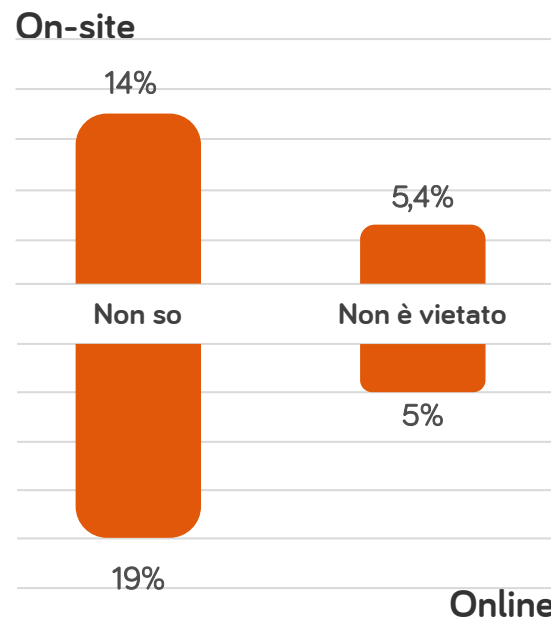
## Giochi più praticati



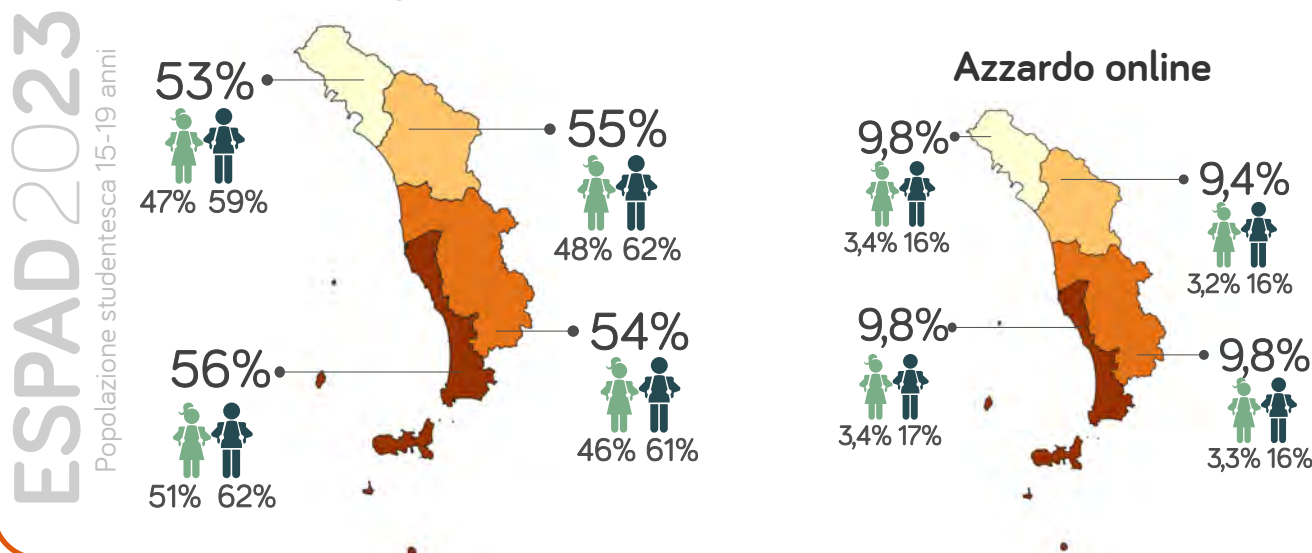
## Conosci i servizi sanitari sul tuo territorio?



## Il gioco d'azzardo è vietato ai minori?

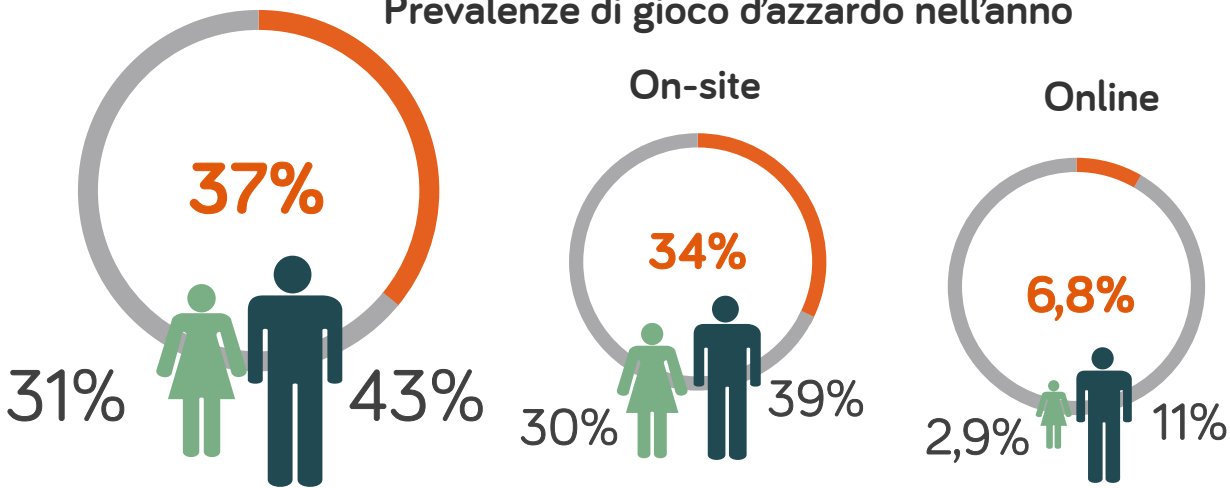


## Prevalenze di gioco d'azzardo nell'anno\*



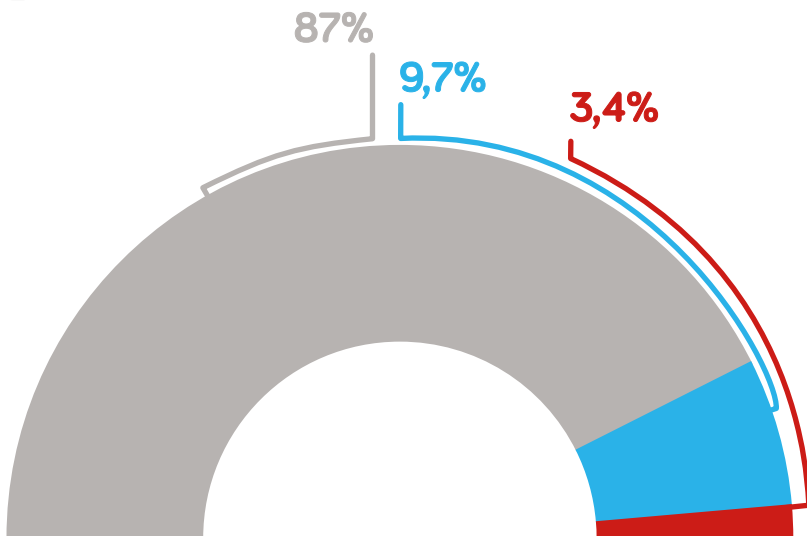


### Prevalenze di gioco d'azzardo nell'anno

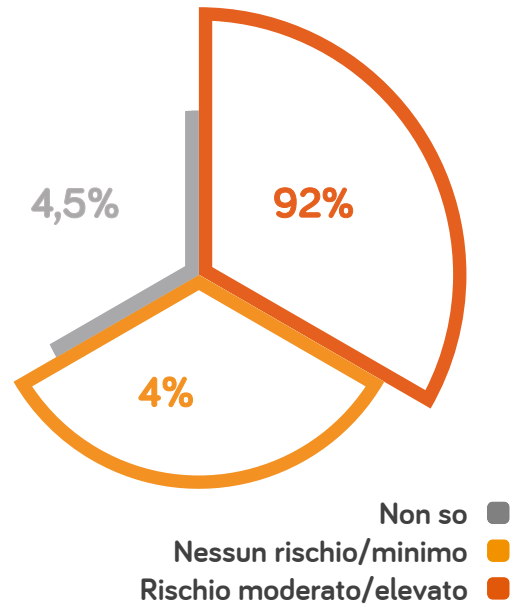


### Percentuale giocatori problematici

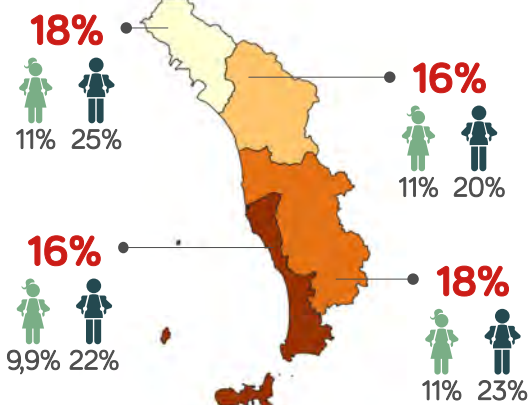
- Rischio moderato/severo
- Rischio minimo
- Nessun rischio



### È rischioso giocare più di una volta alla settimana?

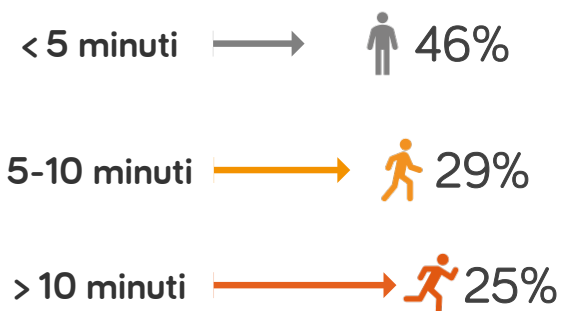


### Percentuale giocatori a rischio/problematici nell'anno\*



\*Dettaglio provinciale

### Distanza da casa dei luoghi di gioco



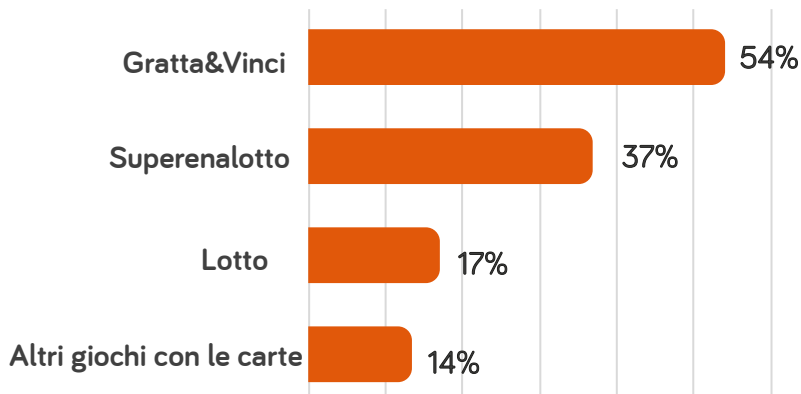
## ADM 2022

Agenzia Dogane e Monopoli

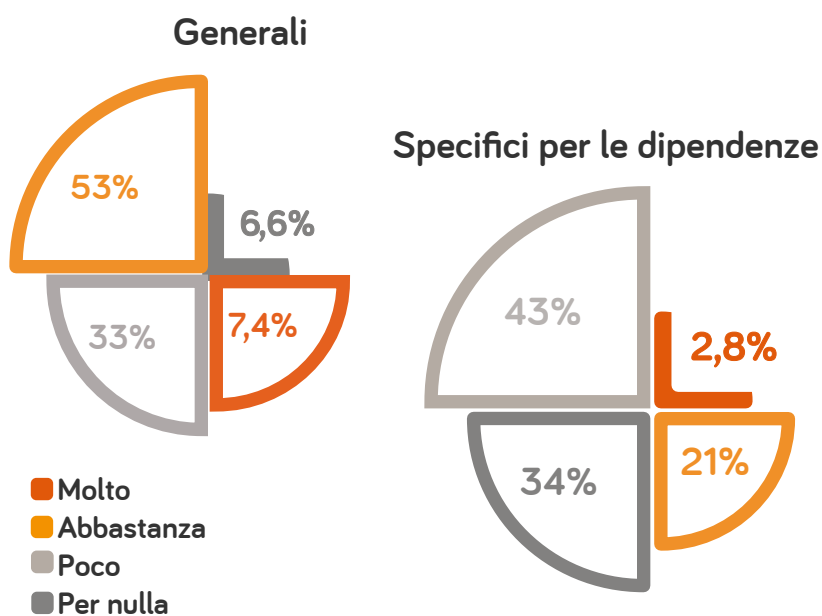


**RACCOLTA PRO CAPITE**  
 Toscana: 2.012 euro  
 Distretto: 1.790 euro

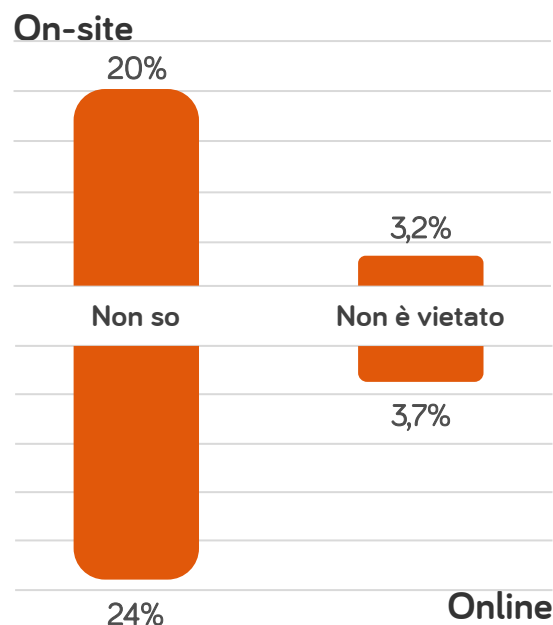
### Giochi più praticati



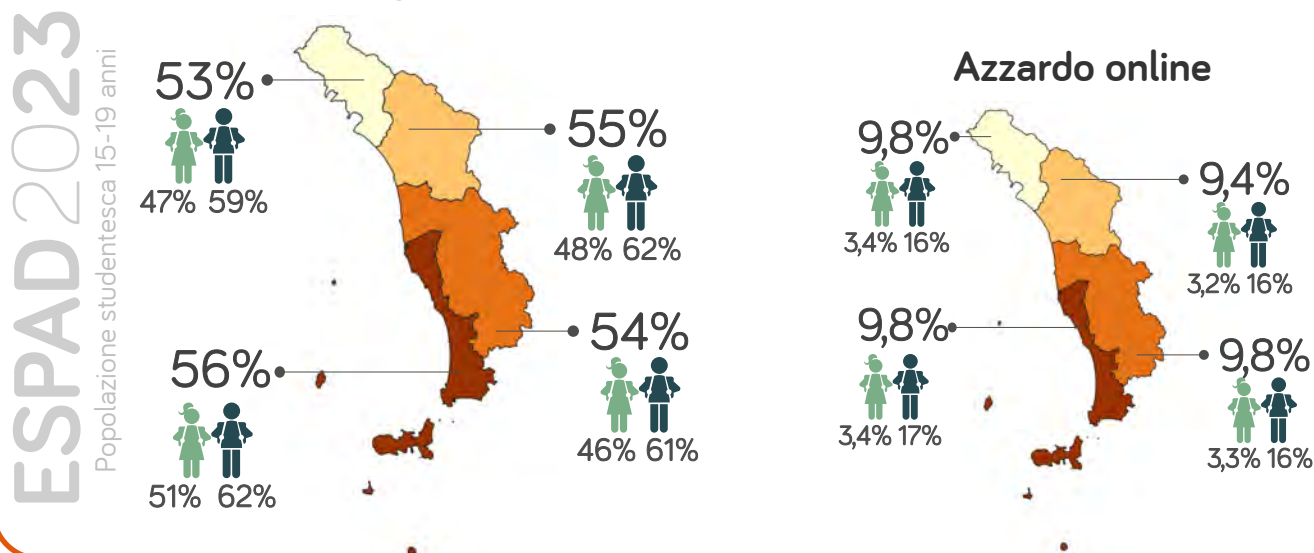
### Conosci i servizi sanitari sul tuo territorio?



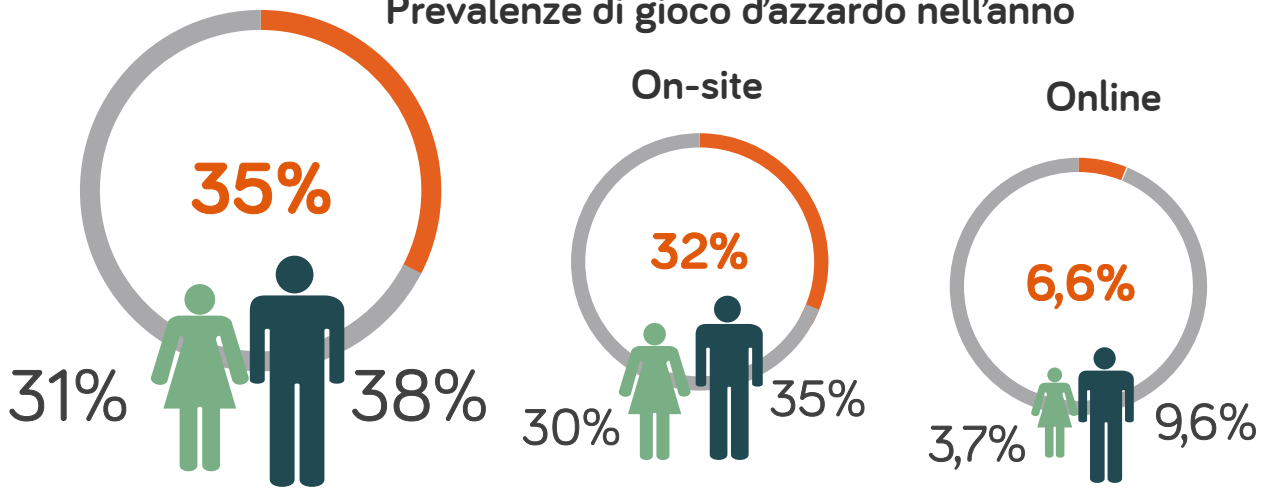
### Il gioco d'azzardo è vietato ai minori?



### Prevalenze di gioco d'azzardo nell'anno\*

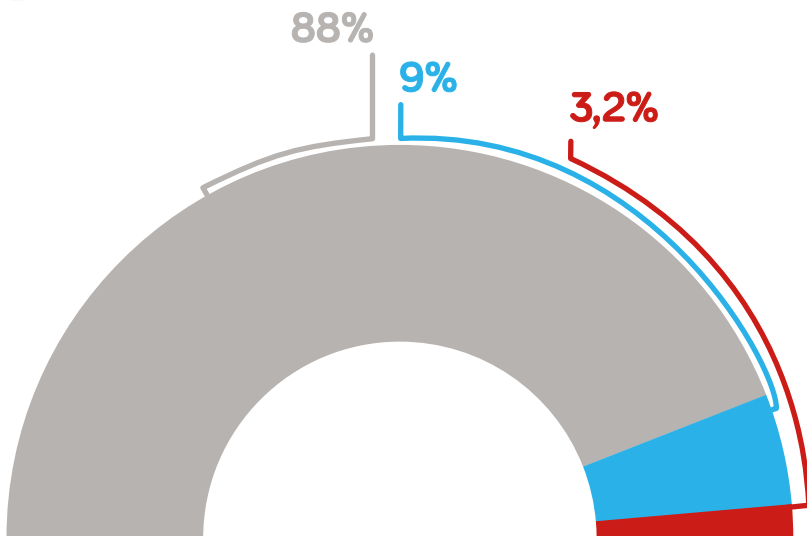


### Prevalenze di gioco d'azzardo nell'anno

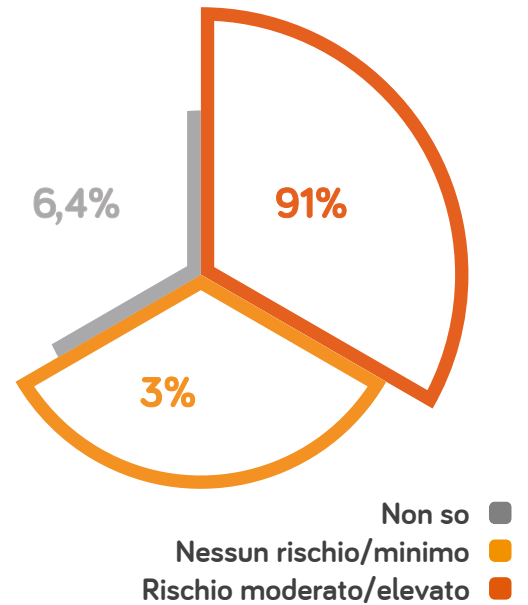


### Percentuale giocatori problematici

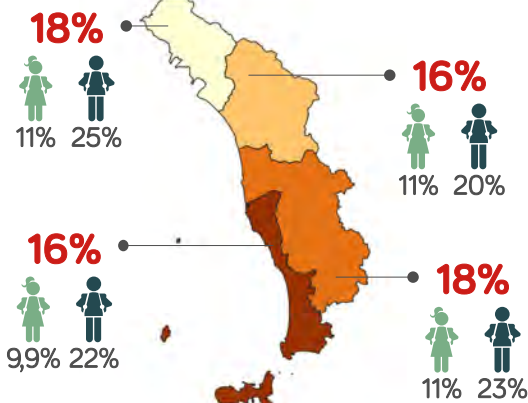
- Rischio moderato/severo
- Rischio minimo
- Nessun rischio



### È rischioso giocare più di una volta alla settimana?

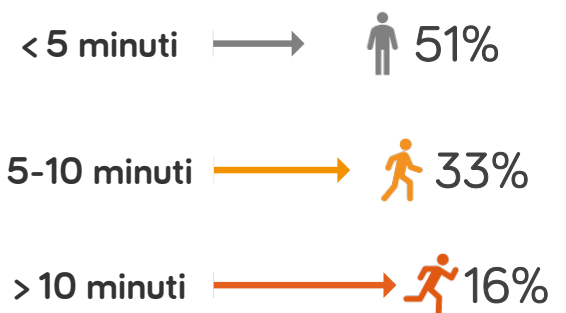


### Percentuale giocatori a rischio/problematici nell'anno\*



\*Dettaglio provinciale

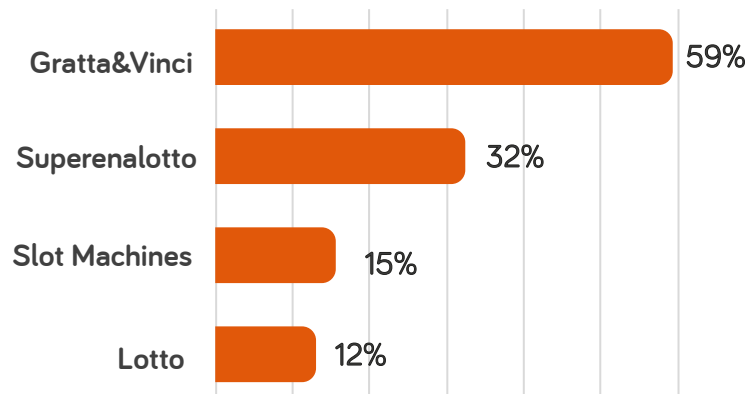
### Distanza da casa dei luoghi di gioco



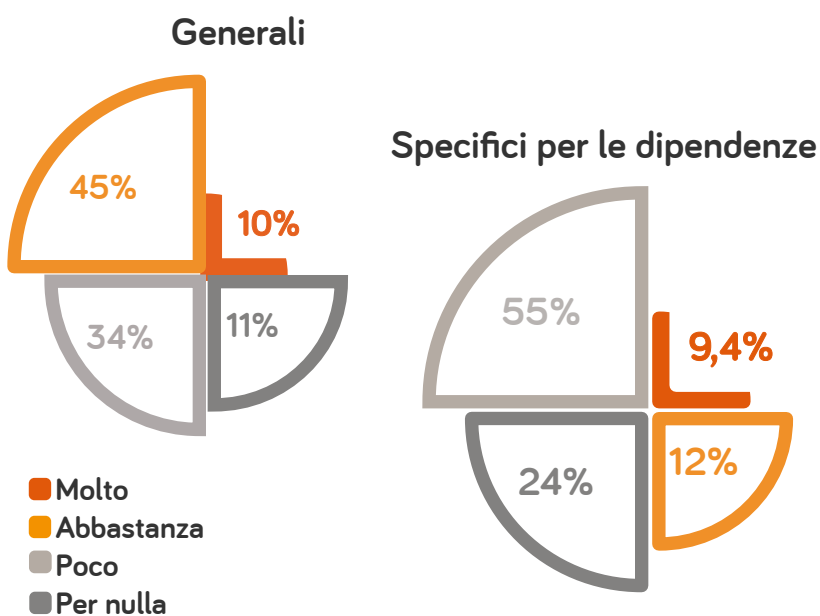
# Valle del Serchio



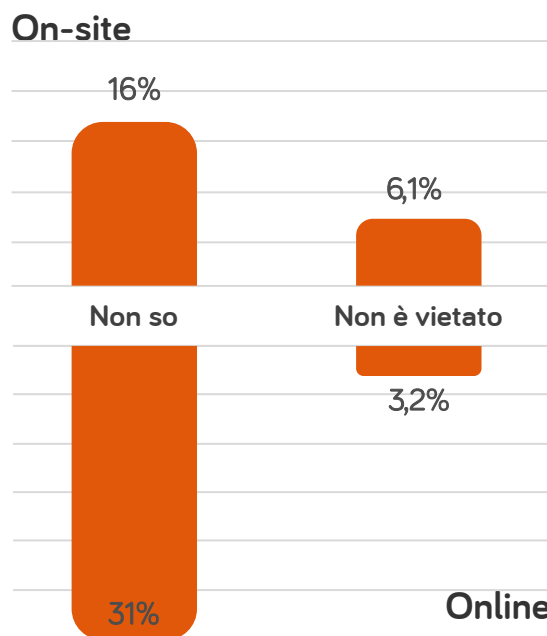
## Giochi più praticati



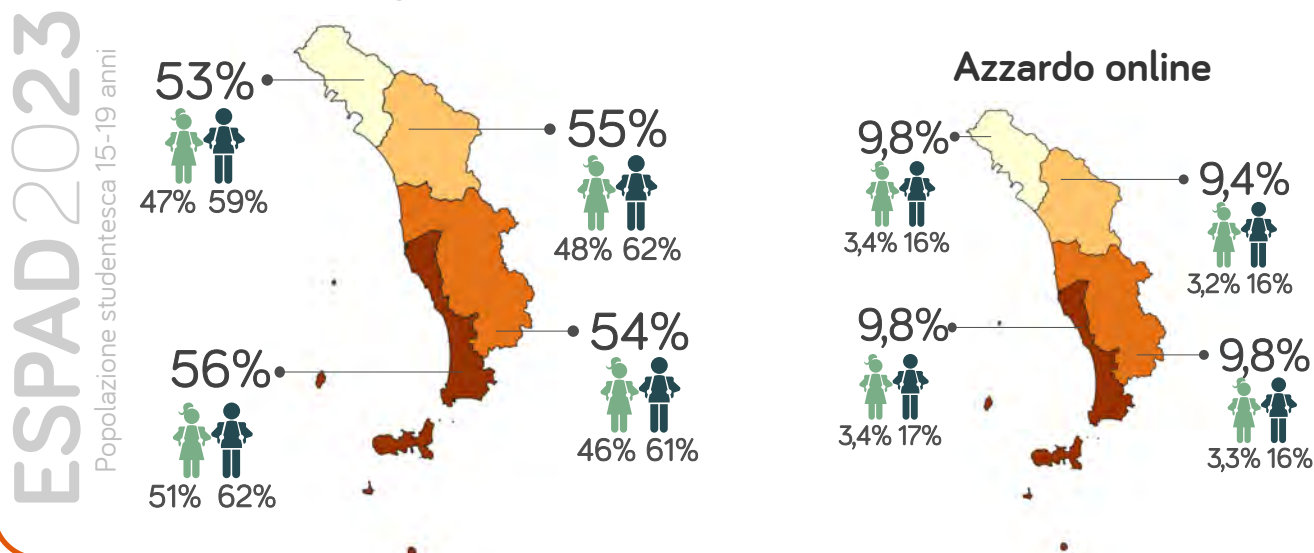
## Conosci i servizi sanitari sul tuo territorio?



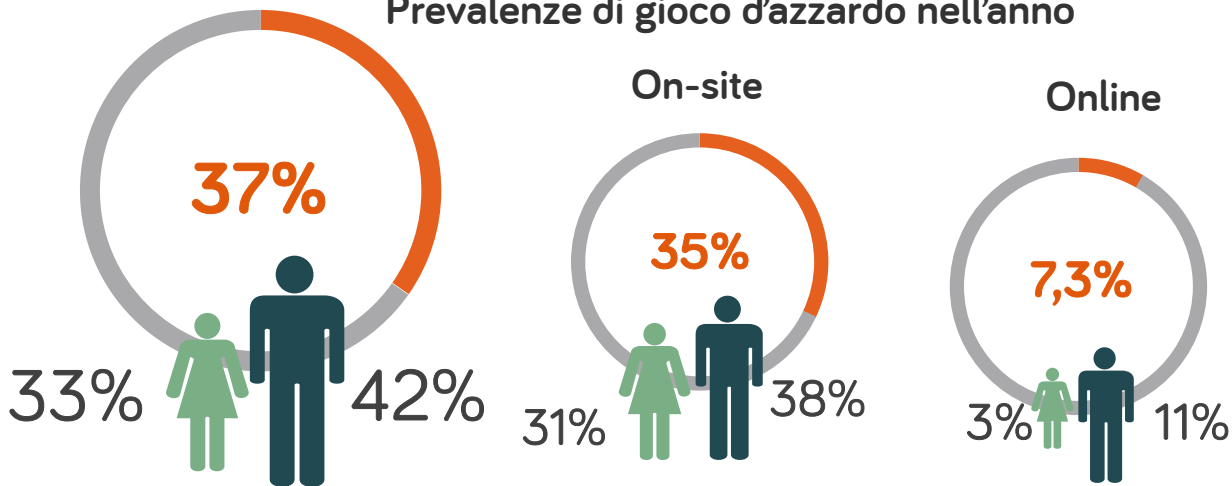
## Il gioco d'azzardo è vietato ai minori?



## Prevalenze di gioco d'azzardo nell'anno\*

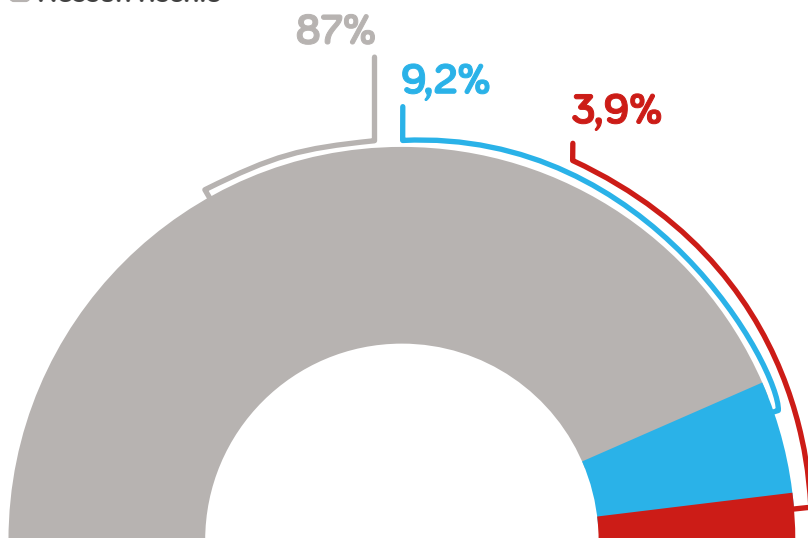


### Prevalenze di gioco d'azzardo nell'anno

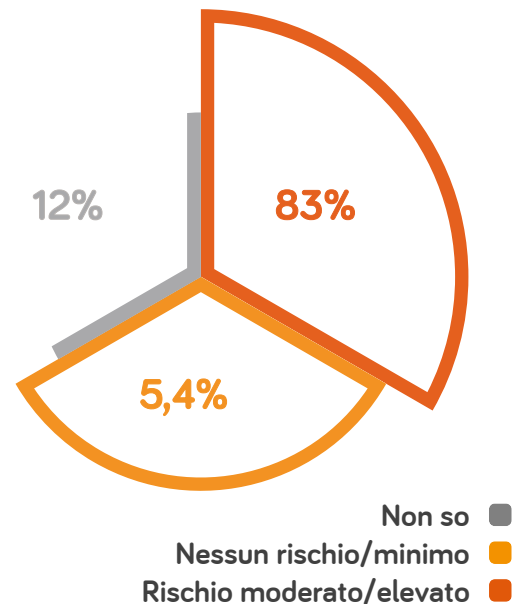


### Percentuale giocatori problematici

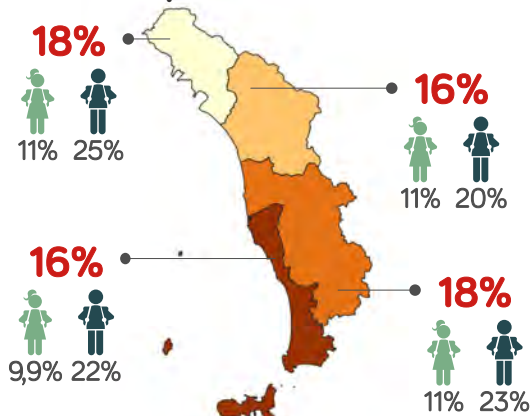
- Rischio moderato/severo
- Rischio minimo
- Nessun rischio



### È rischioso giocare più di una volta alla settimana?

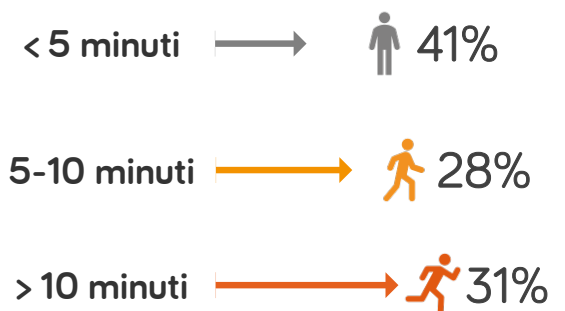


### Percentuale giocatori a rischio/problematici nell'anno\*



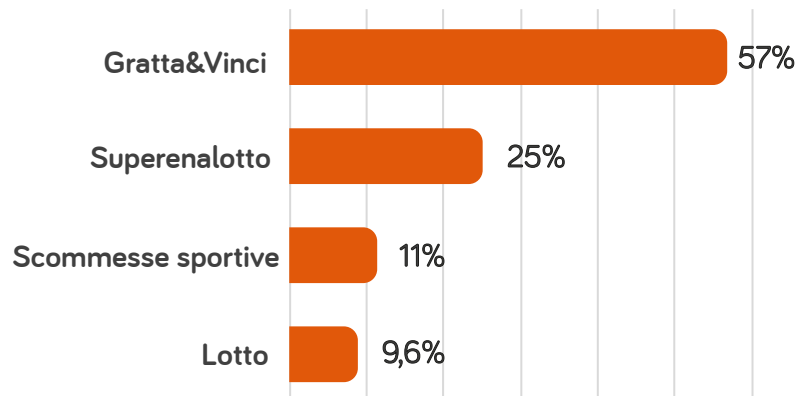
\*Dettaglio provinciale

### Distanza da casa dei luoghi di gioco

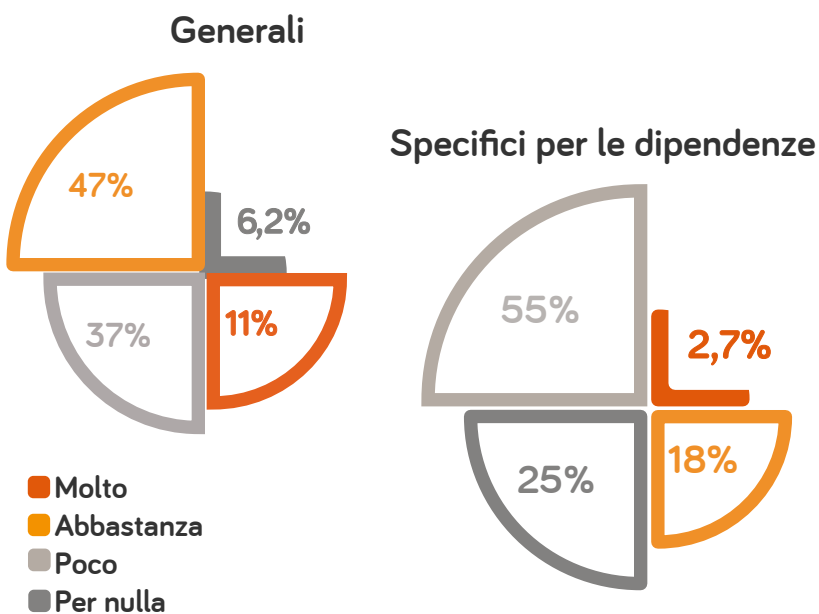




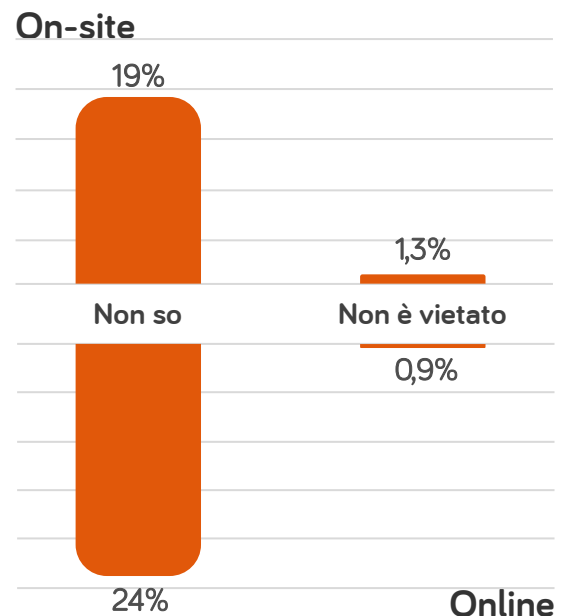
## Giochi più praticati



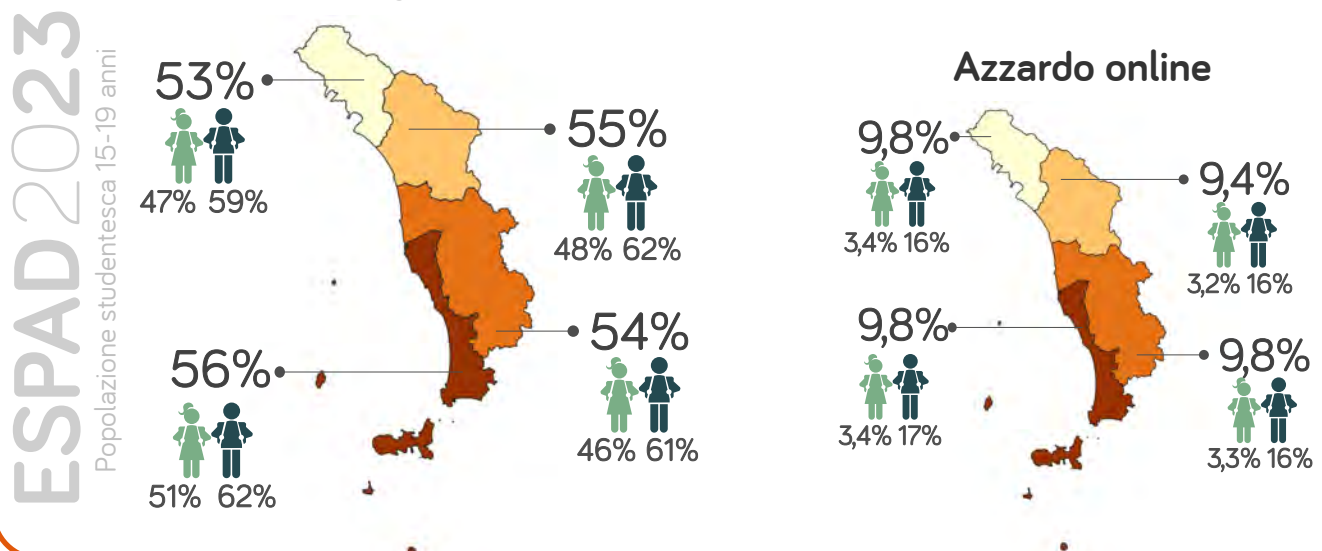
## Conosci i servizi sanitari sul tuo territorio?



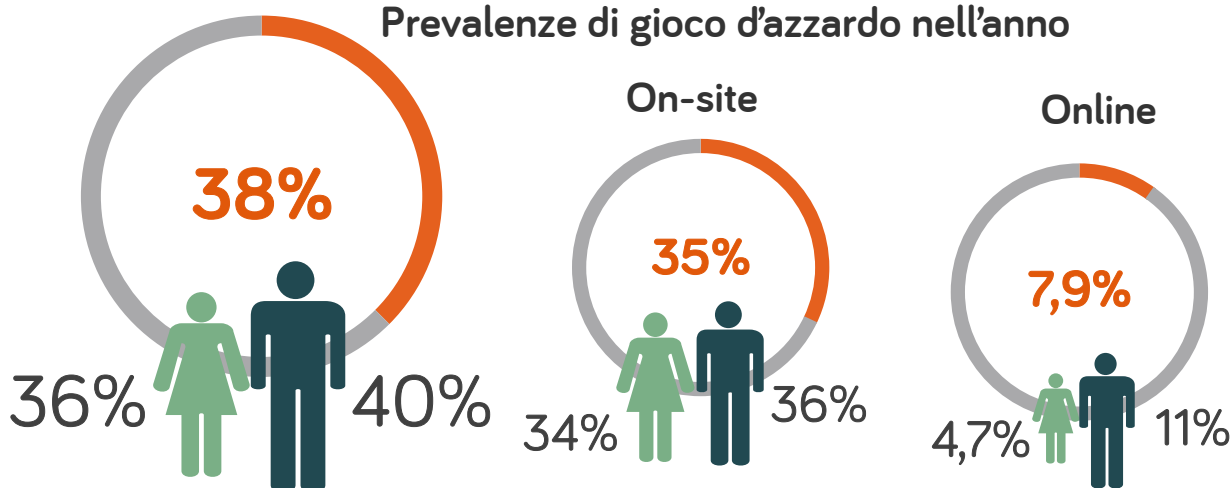
## Il gioco d'azzardo è vietato ai minori?



## Prevalenze di gioco d'azzardo nell'anno\*

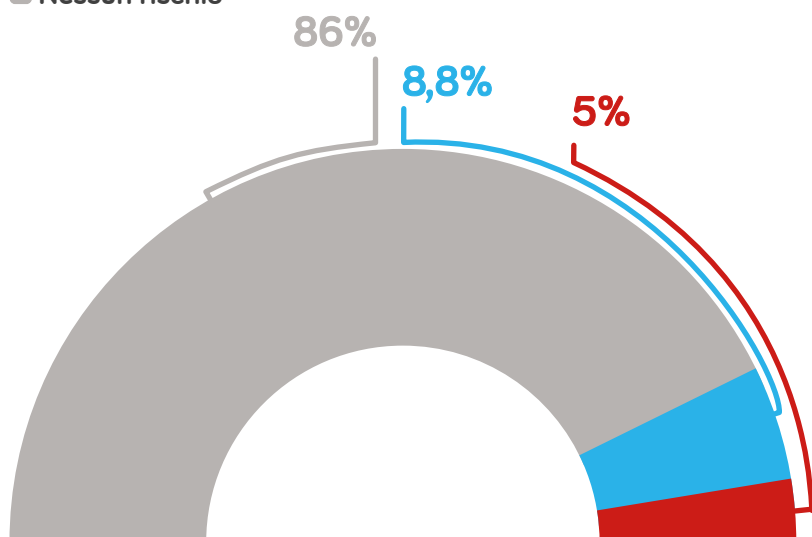


### Prevalenze di gioco d'azzardo nell'anno

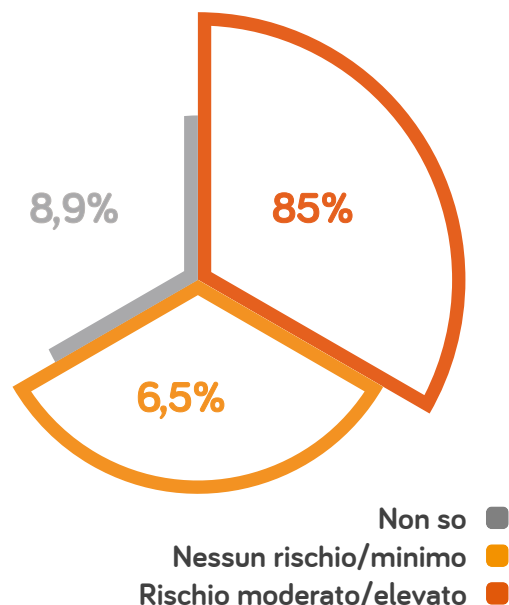


### Percentuale giocatori problematici

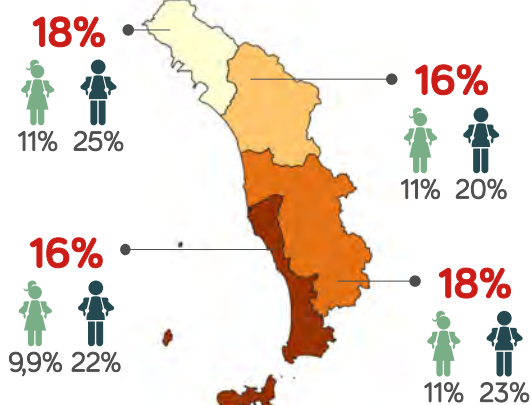
- Rischio moderato/severo
- Rischio minimo
- Nessun rischio



### È rischioso giocare più di una volta alla settimana?

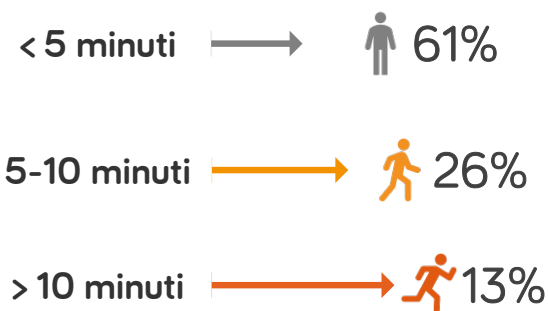


### Percentuale giocatori a rischio/problematici nell'anno\*



\*Dettaglio provinciale

### Distanza da casa dei luoghi di gioco







# CONCLUSIONI

L'analisi dettagliata dei trend del gioco d'azzardo nell'ambito dell'AUSL Toscana Nord Ovest supporta la necessità di perseguire un monitoraggio costante di questo fenomeno. La dinamica mutevole delle pratiche e dei pattern di gioco infatti, modellata dai cambiamenti sociali e dai progressi tecnologici, oltre che trasformata dall'occorrenza e dalle conseguenze della recente crisi pandemica, richiede una vigilanza continua per comprendere appieno l'impatto e l'evoluzione del fenomeno azzardo sulle persone e sul loro equilibrio di salute.

In tale ottica è essenziale promuovere una sempre più vasta integrazione tra le diverse fonti di dati disponibili, per ottenere una visione completa e accurata di questo fenomeno multidimensionale. L'aggregazione e l'analisi di dati provenienti da varie fonti, tra cui quelli economici dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, quelli ricavati da indagini epidemiologiche rappresentative come GAPS ed ESPAD<sup>®</sup>, ma anche i dati territoriali dei Servizi di assistenza, delle iniziative e attività di prevenzione, favorisce una comprensione più inclusiva e approfondita dei comportamenti dei giocatori e dei rischi associati ai diversi pattern di gioco. In questa direzione si colloca anche la piattaforma Agorà, sviluppata da CNR-IFC per Regione Toscana, come luogo virtuale di confluenza di informazioni e di scambio, oltre che come strumento di aggiornamento dinamico e di supervisione delle attività messe in campo sui territori per il contrasto al gioco d'azzardo patologico. Questo approccio consente di valutare l'efficacia delle politiche e delle misure di intervento, fornendo così una base solida per decisioni e azioni informate da evidenze.

È inoltre cruciale riconoscere precocemente e adattarsi tempestivamente ai cambiamenti significativi nel panorama del gioco d'azzardo, caratterizzati ad esempio da un marcato spostamento dal gioco tradizionale nei luoghi fisici verso le piattaforme di gioco online, come evidenziato dalle rilevazioni più recenti GAPS ed ESPAD\*. Questa transizione potrà comportare conseguenze significative sui livelli e sui profili di problematicità associati al gioco, richiedendo un adeguamento delle strategie di prevenzione e trattamento. Pertanto, è fondamentale che le politiche e le iniziative future siano flessibili e pronte a rispondere in modo sollecito alle sfide emergenti nel campo dell'azzardo, al fine di proteggere efficacemente la salute pubblica e il benessere della comunità sul territorio.

# NOTE METODOLOGICHE GAPS

## **Lo studio: obiettivi generali e specifici**

La rilevazione **GAPS AUSL Toscana Nord Ovest** (Gambling Adult Population Survey), è stata condotta dal Laboratorio di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari afferente all'Istituto di Fisiologia Clinica del CNR (Consiglio Nazionale delle Ricerche) nell'ambito dell'azione 5 del progetto Slow Life, condotto da AUSL Toscana Nord Ovest in seno alle attività 2019-2021 previste dalla per il contrasto al Gioco d'Azzardo (delibera della Giunta Regionale n. 1489 del 30/11/2020). La rilevazione ha investigato la diffusione del fenomeno gioco d'azzardo tra la popolazione adulta (18-84 anni) del territorio della AUSL Toscana Nord Ovest ed è stata condotta attraverso l'invio postale di un questionario auto somministrato, strutturato e anonimo, a un campione di residenti selezionato sulla base della strategia di campionamento dettagliata oltre in questa sezione.

## **Lo strumento di rilevazione**

Lo strumento di rilevazione, appositamente progettato nell'ambito dello studio, consiste in un questionario cartaceo le cui modalità di somministrazione e raccolta sono tali da garantire il completo anonimato dei partecipanti. Il tempo mediamente impiegato per la compilazione del questionario è di 45-50minuti.

Il questionario, che contiene alcuni test di screening per la valutazione di specifiche caratteristiche personali e familiari e di eventuali comportamenti problematici correlati alla pratica del gambling, si articola nelle seguenti sezioni:

### **Condizione socio-demografica**

- 13 item riguardanti gli aspetti anagrafici e sociali dei rispondenti (genere, età, origine, lingua parlata in famiglia, tempo di residenza, stato civile, scolarità, stato occupazionale, reddito).

### **Occupazione**

- 5 item relativi alla condizione e all'ambito lavorativi.

**Famiglia e salute**

- 8 item relativi alla composizione familiare, allo stato di benessere (rilevato tramite il test Who-5 Well Being Index) e disturbi del sonno.

**Gioco d'Azzardo (gambling)**

- 8 item riguardanti le abitudini al gioco d'azzardo e la contiguità con altri giocatori.

**Gioco d'Azzardo ON-SITE**

- 8 item relativi al gioco d'azzardo praticato in luoghi fisici (frequenza, tipologia, pattern e setting di gioco, distanza da luoghi fisici).

**Gioco d'Azzardo ONLINE**

- 6 item relativi al gioco d'azzardo praticato online (frequenza, tipologia, pattern e setting di gioco).

**Gioco d'Azzardo ON-SITE e ONLINE**

- 28 item riguardanti il gioco d'azzardo in generale; la spesa sostenuta per giocare e il bilancio economico (attivo/passivo), il grado di problematicità del comportamento di gioco (rilevato tramite il test di screening PGSI – Problem Gambling Severity Index adattato e validato a livello nazionale), percezione del rischio e credenze, conoscenza e rispetto della normativa sul gioco d'azzardo, opinioni sul gioco d'azzardo.

**Consumo di sostanze legali**

- 6 item relativi alle abitudini all'uso di sostanze legali (alcol, tabacco, sigarette elettroniche).

**Consumo di sostanze illegali**

- 17 item relativi alle abitudini all'uso di sostanze illegali (cannabis, cannabis sintetica, cocaina/crack, oppiacei/oppioidi, stimolanti sintetici, allucinogeni, nuove sostanze psicoattive e farmaci).

**Servizi Socio-Sanitari territoriali**

- 3 item riguardanti la conoscenza dei Servizi Socio-Sanitari territoriali dedicati per la gestione delle dipendenze.

**Opinioni e comportamenti a rischio**

- 5 item relativi a percezione del rischio correlato al consumo di sostanze, compresenza di comportamenti a rischio, livello di stress.

**Piano di campionamento e reclutamento dei partecipanti**

Come anticipato, la popolazione target dello studio è costituita dai soggetti di 18-84 anni residenti nei Comuni della AUSL Toscana Nord Ovest.

La realizzazione dello studio campionario sulla popolazione ha previsto la definizione di un piano di campionamento dei comuni coinvolti, adottando la metodologia utilizzata nella survey IPSAD<sup>®</sup>, condotta a livello nazionale da IFC-CNR a partire dal 2001.

<sup>1</sup> WHO. (1998). Wellbeing Measures in Primary Health Care/The Depcare Project. WHO Regional Office for Europe: Copenhagen

<sup>2</sup> Ferris J, Wynne H (2001). The Canadian problem gambling index: User manual. Ottawa: The Canadian centre on substance abuse. Ottawa, ON: Canadian centre on substance abuse.

Colasante E., Gori M., Bastiani L., Siciliano V., Giordani P., Grassi M., Molinaro S. An Assessment of the Psychometric Properties of Italian Version of CPGI. Journal of Gambling Studies (29):765-774 (2013)



Tale metodologia è stata opportunamente adattata alle esigenze e ai contenuti dello studio GAPS AUSL Toscana Nord Ovest, maggiormente focalizzato sul gioco d'azzardo.

Il suddetto piano di campionamento è stratificato per genere ed età a più stadi (Province – Comuni - Residenti). La sua realizzazione ha dunque previsto più fasi. Prima di tutto è stata fatta una ricognizione dei Comuni presenti a livello provinciale e del numero di residenti di ciascun Comune. I Comuni sono stati suddivisi in capoluoghi di provincia e non capoluoghi. Tutti i capoluoghi sono stati inclusi nel piano di campionamento. Rispetto ai Comuni non capoluoghi per ogni provincia sono stati estratti, con probabilità proporzionale alla dimensione demografica, un numero di Comuni tale da assicurare una adeguata copertura delle aree geografiche provinciali. Per la definizione del campione dei Comuni, oltre alla dimensione demografica complessiva dell'area territoriale, sono state considerate le variabili relative alla raccolta pro-capite dei giochi d'azzardo (giocato fisico, fonte ADM, 2022), alla distribuzione geografica, alla zona altimetrica di appartenenza e al grado di urbanizzazione. Per i comuni campionati che si rifiutano di aderire, non inviando le liste anagrafiche da cui campionare i nominativi delle persone partecipanti, è prevista la sostituzione con un comune estratto dal medesimo strato. All'interno delle liste anagrafiche dei comuni selezionati, i residenti sono stati stratificati per genere e fascia di età (18-20, 21-25, 26-30, 31-35, 36-40, 41-45, 46-50, 51-55, 56-60, 61-65, 66-70, 71-75, 76-80, 81-84). Entro ogni strato così costituito i nominativi sono stati campionati a quota variabile in maniera casuale semplice. Sono stati quindi selezionati 33 Comuni con caratteristiche tali da poter rappresentare in maniera omogenea la AUSL Toscana Nord Ovest.

In particolare i Comuni selezionati e coinvolti nello studio sono stati: Altopascio, Aulla, Barga, Bientina, Calci, Calcinaia, Camaione, Capannori, Capoliveri, Carrara, Cascina, Castelnuovo di Garfagnana, Cecina, Collesalveti, Crespina Lorenzana, Galliciano, Licciana Nardi, Livorno, Lucca, Massa, Montignoso, Palaia, Piombino, Pisa, Pontedera, Pontremoli, Portoferraio, Rosignano Marittimo, Seravezza, Vecchiano, Viareggio, Vicopisano, Volterra.

#### **Invio, somministrazione e raccolta dei questionari**

Così come il campionamento, anche le procedure di spedizione e raccolta dei questionari seguono quelle standardizzate utilizzate per lo studio nazionale IPSAD<sup>®</sup>, in grado di garantire l'assoluto anonimato. Le persone selezionate nel campione ricevono per mezzo postale una busta nominativa. Al suo interno sono contenute: una lettera di presentazione dello studio, una busta piegata pre-affrancata con cui è possibile restituire il questionario compilato, il questionario anonimo da compilare e una cartolina postale nominativa pre affrancata. Sia il questionario cartaceo, sia la busta pre-affrancata di restituzione non contengono alcun segno identificativo e le risposte fornite non possono essere ricondotte al rispondente. La cartolina nominativa pre-affrancata segue invece una procedura di restituzione indipendente e svincolata dal questionario. Essa viene inviata al fine di raccogliere informazioni riguardo alla volontà della persona di aderire o meno allo studio e, in caso di rifiuto, le relative motivazioni (es. "non ho tempo", "non mi interessa"). In caso di un secondo invio del questionario, la cartolina permette inoltre di non selezionare nuovamente le persone che hanno espresso la volontà di non partecipare allo studio.

Il numero di questionari compilati e considerati validi per la presente analisi di livello territoriale è stato di 1.882.

#### **Acquisizione, verifica e analisi di affidabilità del database**

Mediante l'utilizzo di una specifica strumentazione, la Optical Character Recognition OCR, gli operatori del CNR acquisiscono le risposte dai questionari cartacei: questa

tecnologia permette l'acquisizione automatica delle informazioni "scritte" (su documenti cartacei) mediante un'opportuna conversione dei dati basata sul riconoscimento ottico dei caratteri. In questo contesto, la fase di standardizzazione del questionario risulta fondamentale e prioritaria. Essa consiste nella progettazione di un Template Cartaceo le cui informazioni scritte, da acquisire come dati, sono state classificate in "aree di lettura" decifrabili dallo scanner e dal relativo programma OCR. Durante questa fase viene definito, per esempio, se un item è a scelta singola fra più opzioni o a scelta multipla e se prevede la scrittura di caratteri in stampatello o a mano libera. Durante la fase di progettazione, vengono definiti gli ancoraggi costituiti da elementi grafici solitamente posizionati ai margini della pagina cartacea che consentono al software OCR di riconoscere l'orientamento del testo (basso/alto).

Tutte le aree del questionario contenenti dati da leggere con OCR vengono tracciate e vengono definiti i valori singoli o multipli da acquisire. Nell'eventualità di risposte di tipo testuale, vengono utilizzate delle caselle singole (una casella per carattere) al fine di assicurare una corretta e automatica lettura del testo. È stata inoltre fissata la percentuale di annerimento delle caselle, in casi risposte da barrare/cerchiare, affinché siano prese in considerazione solo le risposte valide (crocette, puntini e cerchi) e scartate le risposte segnate e poi annerite ulteriormente o segnate con "No".

Il processo di lavorazione con OCR prevede tre diverse fasi: scan, lo scanning delle informazioni presenti; interpret, l'interpretazione dei dati riconosciuti e verify, la verifica della bontà dei dati effettuata dagli operatori. Il processo di verifica della qualità dei dati prevede l'estrazione di un campione di questionari compilati da acquisire nuovamente allo scanner e da sottoporre alle fasi di lavorazione OCR. Il controllo si ritiene eseguito con successo quando i risultati dell'output della seconda acquisizione sono congruenti a quelli della prima acquisizione.

In alcuni casi, un eccessivo o insufficiente annerimento delle caselle presenti nel questionario cartaceo può portare a risposte "not valid" e a falsi missing. Al fine di ridurre questi fenomeni vengono verificati i valori di risposta acquisiti su set di variabili, risalendo dai valori dell'output dati elettronico alla corrispondente scannerizzazione del questionario.

Infine, l'output finale (transfer), viene esportato in formati elettronici standard, adatti all'importazione su database e alla elaborazione attraverso l'utilizzo degli applicativi di analisi statistica più diffusi (ad esempio SAS, SPSS, STATA).

### **Analisi dei dati**

Ottenuto il dataset preliminare, vengono verificate la consistenza e la completezza delle risposte fornite, la presenza di errori e/o incongruenze interne (ad esempio risposte sistematiche o risposte incompatibili tra due o più domande) e si procede alla pulizia del dato. Questa fase di correzione e/o imputazione delle variabili risulta estremamente contenuta e ispirata a un criterio di prudenza che non dà luogo ad alcuno stravolgimento dei dati di partenza. Il processo finora descritto precede le analisi statistiche che vengono successivamente condotte applicando una procedura di ponderazione basata su una post stratificazione per genere ed età, in accordo con la distribuzione della popolazione a livello provinciale.



# NOTE METODOLOGICHE ESPAD

## **Lo studio: obiettivi generali e specifici**

**ESPAD®Italia** è una ricerca sui comportamenti d'uso di alcol, tabacco e sostanze illegali da parte degli studenti iscritti alle scuole secondarie di secondo grado. Lo studio, che prende origine dallo studio Europeo ESPAD (European School Survey on Alcohol and other Drugs), è stato realizzato per la prima volta in Italia nel 1995 e, a partire dal 1999, viene ripetuto dall'Istituto di Fisiologia Clinica del Consiglio Nazionale delle Ricerche - Sezione di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari con cadenza annuale su un campione rappresentativo degli istituti scolastici secondari di secondo grado presenti sul territorio nazionale, coinvolgendo studenti di età compresa tra i 15 e i 19 anni. Lo studio consente di rispondere, mediante rapporti pubblicati con cadenza annuale fin dal 1999, alle richieste dell'Osservatorio Europeo delle Droghe e delle Tossicodipendenze di Lisbona (EMCDDA).

Il questionario, oltre ad alcune caratteristiche socioculturali degli intervistati, rileva i comportamenti d'uso di sostanze psicoattive quali tabacco, alcol, psicofarmaci, doping e altre sostanze illecite. Nello specifico vengono indagate le esperienze d'uso delle sostanze nella vita, negli ultimi 12 mesi e negli ultimi 30 giorni. A partire dal 2008, il questionario somministrato contiene inoltre strumenti standardizzati per la rilevazione delle abitudini al gioco d'azzardo e all'uso di Internet.

### **Lo strumento di rilevazione**

Lo strumento di rilevazione, appositamente progettato nell'ambito dello studio, consiste in un questionario le cui modalità di somministrazione e raccolta sono tali da garantire il completo anonimato dei partecipanti. Il tempo mediamente impiegato per la compilazione del questionario è di 50 minuti. Il questionario contiene 181 item principali, strutturati in sezioni come di seguito riportato:

### **Condizione socio-demografica**

- 8 item riguardanti gli aspetti anagrafici e sociali dei rispondenti (genere, età, lingua parlata in famiglia, zona di residenza e abitudini).

### **Attività fisica e sportiva**

- 7 item riguardanti l'esercizio fisico e le attività sportive praticate.

### **Consumo di tabacco, sigarette elettroniche e sigarette senza combustione**

- 13 item relativi alle abitudini all'uso di tabacco, sigarette elettroniche e sigarette senza combustione.

### **Consumo di alcol**

- 11 item relativi alle abitudini all'uso di alcolici e agli eccessi alcolici.

### **Consumo di sostanze illecite**

- 8 item relativi alle abitudini all'uso di cannabis, comprendenti anche il test di screening CAST; 4 item relativi alle abitudini all'uso di cannabinoidi sintetici; 4 item relativi all'uso di cannabis light; 9 item relativi alle abitudini all'uso di sostanze psicostimolanti; 2 item relativi alle abitudini all'uso di NPS; 8 item relativi alle abitudini all'uso di farmaci psicoattivi senza prescrizione medica; 5 item relativi alle abitudini all'uso di cocaina e/o crack; 6 item relativi alle abitudini all'uso di allucinogeni; 7 item relativi alle abitudini all'uso eroina, oppiacei/oppioidi; 4 item relativi alle abitudini all'uso di altre sostanze.

### **Consumo di bevande energetiche, integratori e anabolizzanti**

- 7 item relativi alle abitudini all'uso.

### **Gioco d'azzardo (Gambling)**

- 24 item riguardanti le abitudini al gioco d'azzardo praticato sia in luoghi fisici sia online che rilevano frequenza, tipologia, pattern e setting di gioco, distanza da luoghi di gioco fisici, la contiguità con altri giocatori, la spesa sostenuta per giocare e il bilancio economico (attivo/passivo), il grado di problematicità del comportamento di gioco (rilevato tramite il test di screening SOGS-RA), percezione del rischio e credenze, conoscenza della normativa sul gioco d'azzardo, opinioni sul gioco d'azzardo.

<sup>3</sup> Currie C., Molcho M., Boyce W., et al. (2008). Researching health inequalities in adolescents: the development of the Health Behaviour in School-Aged Children (HBSC) family affluence scale. *Soc Sci Med*, 66:1429-36

<sup>4</sup> Orford J, Griffiths M, Wardle H, Sproston K, Erens B. (2009). Negative public attitudes towards gambling: findings from the 2007 British Gambling Prevalence Survey using a new attitude scale. *Int Gambl Stud*, 9:39-54

<sup>5</sup> Winters K.C., Stinchfield R.D., Fulkerson J.M.A. (1993). Toward the development of an adolescent gambling problem severity scale, *Journal of Gambling Studies*, 9(1), 63-84;

Poulin C. (2003). An Assessment of the Validity and Reliability of the SOGS-RA, *Journal of Gambling Studies*, 18(1):66-73

<sup>6</sup> Colasante E., Gori M., Bastiani L., Scalese M., Siciliano V., Molinaro S. (2013). Italian Adolescent Gambling Behaviour: Psychometric Evaluation of the South Oaks Gambling Screen: Revised for Adolescents (SOGS-RA) Among a Sample of Italian Students, *Journal of Gambling Studies*, 30(4):789-801





### Uso di Internet

- 16 item riguardanti il rapporto con Internet, il cyberbullismo, le prove/sfide, il ghosting e il phubbing.

### Videogiochi (Gaming)

- 10 item riguardanti le abitudini all'uso di videogame e la spesa per giocare ai videogame.

### Ritiro sociale

- 5 item relativi al ritiro sociale.

### Famiglia

- 11 item riguardanti la composizione familiare, il livello economico e il rapporto con le figure genitoriali.

### Altri aspetti relativi al consumo di sostanze e al gioco d'azzardo

- 10 item che riguardano la contiguità con consumatori e/o giocatori e altri comportamenti a rischio.

## Piano di campionamento, reclutamento degli Istituti scolastici e somministrazione

La popolazione oggetto di studio comprende gli studenti di età compresa tra 15 e 19 anni che frequentano istituti di istruzione secondaria di secondo grado, sia pubblici che paritari.

Il piano di campionamento è stato sviluppato secondo una metodologia a tre stadi:

- 1. Stratificazione geografica:** Le province sono suddivise in base alle aree geografiche (Nord est, Nord ovest, Centro, Sud e Isole). Le province sono selezionate casualmente da ciascuna area in proporzione alla loro dimensione. Nel caso di risorse sufficienti, tutte le province vengono incluse nel campione, con il successivo campionamento delle scuole all'interno delle province selezionate.
- 2. Stratificazione delle scuole:** Le scuole sono stratificate per tipologia di istituto (Licei, Istituti Artistici, Professionali o Tecnici) e per ubicazione geografica (dentro il comune capoluogo di provincia o comuni non capoluogo di provincia). Da ogni strato viene estratto un numero di scuole proporzionale al numero di iscritti presenti in quello strato.
- 3. Selezione delle classi:** All'interno di ogni scuola, una o più sezioni vengono selezionate per la somministrazione del questionario, dalla prima alla quinta classe. Questa procedura di campionamento assicura la rappresentatività del campione rispetto alla popolazione studentesca italiana di età compresa tra i 15 e i 19 anni.

<sup>7</sup> Hanss D., Mentzoni R.A., Griffiths M.D., Pallesen S. (2015). The Impact of Gambling Advertising: Problem Gamblers Report Stronger Impacts on Involvement, Knowledge, and Awareness Than Recreational Gamblers. *Psychol Addict Behav*;29(2):483-91

<sup>8</sup> Siciliano V., Bastiani L., Mezzasalma L., Thanki D., Curzio O., Molinaro S. (2015). Validation of a new Short Problematic Internet Use Test in a nationally representative sample of adolescents. *Computers in Human Behavior*, 45: 177-184

<sup>9</sup> Legleye S., Karila L., Beck F., Reynaud M. (2007). Validation of the CAST, a general population Cannabis Abuse Screening Test. *Journal of Substance Use*; 12(4):233-242

<sup>10</sup> Bastiani L., Siciliano V., Curzio O., Luppi C., Gori M., Grassi M., Molinaro S. (2013). Optimal scaling of the CAST and of SDS Scale in a national sample of adolescents. *Addictive Behavior*, 38:2060-2067

I dirigenti scolastici e i docenti referenti delle scuole selezionate vengono contattati telefonicamente da personale appositamente formato. Dopo una presentazione delle finalità e delle modalità dello studio, vengono invitati a partecipare attraverso un'adesione formale. La somministrazione del questionario richiede meno di un'ora (45-50 minuti) e può essere svolta sia in formato cartaceo che online. Nel caso di somministrazione cartacea viene inviato al docente referente un pacco contenente istruzioni per insegnanti e studenti, questionari, buste, un questionario per l'insegnante ("scheda classe") e la scatola per raccogliere e restituire al CNR i questionari compilati tramite corriere (senza onere per la scuola). La compilazione online avviene attraverso un link inviato dal docente agli studenti, che possono utilizzare dispositivi mobili personali o computer scolastici.

Gli studenti compilano il questionario simultaneamente in classe sotto la supervisione dell'insegnante, garantendo l'anonimato dei partecipanti. In caso di compilazione online, gli insegnanti possono monitorare il progresso di compilazione tramite una dashboard senza compromettere l'anonimato.

Un servizio di assistenza è disponibile per i docenti che necessitano di ulteriori chiarimenti, specie per quello che riguarda le somministrazioni telematiche.

La partecipazione degli studenti è volontaria e completamente anonima, in modo da garantire la riservatezza delle risposte fornite.

Il numero di questionari compilati e considerati validi per la presente analisi di livello territoriale è stato di 1.528.

#### **Acquisizione, verifica e analisi di affidabilità del database**

Per quanto concerne la qualità dei dati rilevati, numerosi livelli di controllo sono adottati per assicurare una elevata affidabilità del database. I dati sono acquisiti mediante l'utilizzo della tecnologia OCR (Optical Character Recognition) al fine di minimizzare l'errore di acquisizione in fase di data-entry. Lo stesso processo di acquisizione prevede una fase in cui operatori specializzati visualizzano e valutano tutte le risposte che necessitano di verifica a schermo.

Le fasi del processo di lavorazione con OCR prevedono lo scanning delle informazioni presenti (*scan*), l'interpretazione dei dati riconosciuti (*interpret*) e la verifica della bontà degli stessi (*verify*), effettuata dagli operatori. Per il processo di verifica della qualità dei dati, viene estratto un campione di questionari compilati da acquisire nuovamente allo scanner e da sottoporre alle fasi di lavorazione OCR. Se i risultati dell'output della seconda acquisizione OCR sono congruenti con quelli della prima acquisizione, il controllo qualità si ritiene eseguito con successo. Al fine di ridurre il numero delle variabili "not valid" e identificare i falsi missing, spesso generati da un eccessivo/ insufficiente annerimento delle caselle presenti nel questionario cartaceo, vengono verificati i valori di risposta acquisiti su set di

variabili, risalendo dai valori dell'output dati elettronico alla corrispondente scannerizzazione del questionario.

Un diverso livello di controllo riguarda la verifica dei valori di risposta acquisiti su set di variabili, suddivise nelle principali aree di interesse (genere, età, alcol, tabacco, cannabis ecc.), risalendo dai valori dell'output-dati elettronico alla corrispondente scannerizzazione del questionario. Questo processo inverso è messo in atto anche al fine di ridurre il numero delle variabili “*not valid*” e a identificare i falsi missing.

L'output finale (*transfer*) viene restituito nei formati elettronici standard, idonei all'importazione su database e alla elaborazione mediante i più diffusi applicativi di analisi statistica (SAS, SPSS ecc.).

### **Analisi dei dati**

Una volta ottenuto il dataset completo, prima di procedere con le analisi, viene verificata la consistenza delle risposte date nei questionari. Seguendo gli standard adottati a livello Europeo, vengono eliminati i questionari che presentano: più del 50% di mancata risposta; risposte sistematiche (per esempio aver risposto sempre allo stesso item in colonna); risposte impossibili (per esempio: aver usato tutte le sostanze 40 o più volte negli ultimi 30 giorni); inconsistenza di almeno una risposta sull'uso di sostanze (per esempio aver risposto di aver fatto uso nei dodici mesi e non nella vita). Le analisi statistiche sono condotte applicando una procedura di ponderazione basata su una post stratificazione per genere ed età, in accordo con la distribuzione della popolazione a livello regionale.