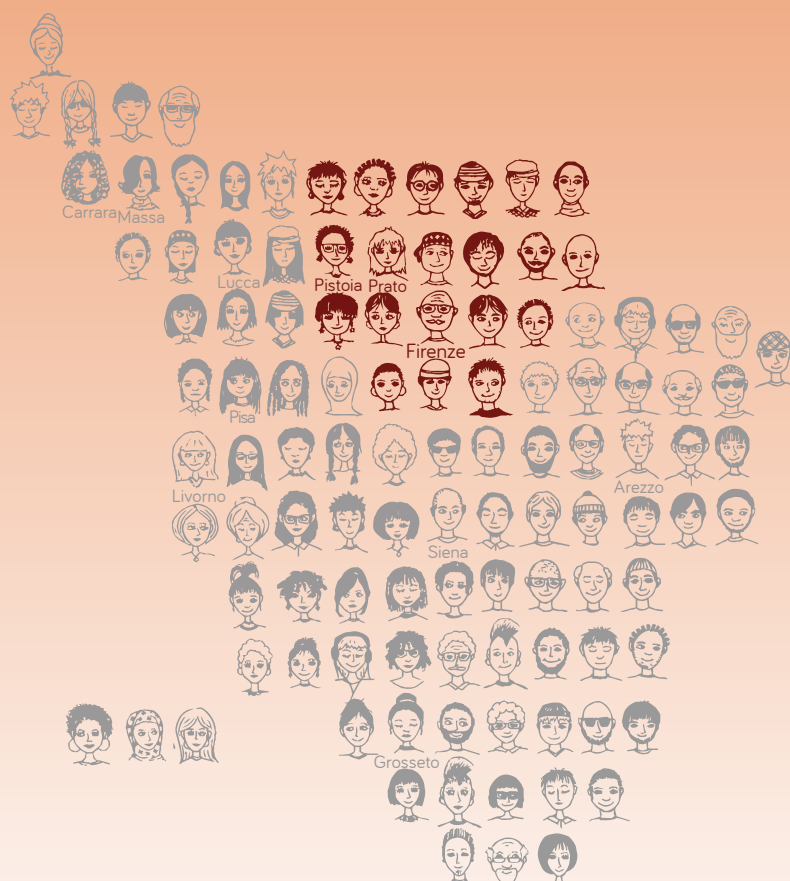


L'azzardo nella AUSL Toscana Centro

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

Elisa **Benedetti**
Silvia **Biagioni**
Sabrina **Molinaro**



20
23

L'azzardo nella AUSL Toscana Centro

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

a cura di

Elisa **Benedetti**
Silvia **Biagioni**
Sabrina **Molinaro**



20
23



IFC - Istituto di Fisiologia Clinica
Consiglio Nazionale delle Ricerche



Azienda
USL
Toscana
centro

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

ISBN 9788879580700 (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

LA RILEVAZIONE EPIDEMIOLOGICA DEL FENOMENO: STRUMENTI E OBIETTIVI	9
IL MONITORAGGIO INTEGRATO DEL FENOMENO	11
IL FENOMENO IN SINTESI	12
L'OFFERTA DI GIOCO D'AZZARDO E I VOLUMI ECONOMICI	19
1.1 L'offerta di gioco a livello regionale e AUSL	19
1.1.1 La rete di vendita	19
1.2 Volumi economici del gioco d'azzardo	27
1.2.1 La regione Toscana	29
1.2.2 Focus sulla AUSL Toscana Centro	33
COME È CAMBIATO IL MERCATO DEL GIOCO D'AZZARDO NELLA AUSL TOSCANA CENTRO TRA IL 2017 E IL 2022	43
I PARTECIPANTI ALLO STUDIO GAPS AUSL TOSCANA CENTRO	49
3.1 Le caratteristiche dei partecipanti	49
LA PERCEZIONE SUI SERVIZI SANITARI TERRITORIALI	55
4.1 Servizi Sanitari generali	55
4.2 Servizi Sanitari specifici	57
GIOCO D'AZZARDO	61
5.1 Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze	61
5.2 Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco	70
5.3 Caratteristiche dei giocatori	71
5.4 Il gioco on-site	74
5.4.1 Caratteristiche dei giocatori on-site	75
5.5 Il gioco online	77
5.5.1 Caratteristiche dei giocatori online	78

5.6 I giocatori d'azzardo secondo i profili di rischio	79
5.6.1 Caratteristiche dei giocatori secondo i profili di rischio	81
5.7 Come è cambiato il gioco d'azzardo in AUSL Toscana Centro tra il 2019 e il 2023	89
GLI STUDENTI PARTECIPANTI ALLO STUDIO ESPAD®ITALIA 2023 - TOSCANA	93
6.1 Le caratteristiche dei partecipanti	93
IL GIOCO D'AZZARDO TRA GLI STUDENTI	99
7.1 Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze	99
7.2 Diffusione, contesti e caratteristiche del comportamento di gioco	108
7.3 Caratteristiche degli studenti giocatori	109
7.4 Il gioco d'azzardo online	113
7.5 Gli studenti giocatori d'azzardo secondo i profili di rischio	116
7.6 Come è cambiato il gioco d'azzardo tra gli studenti in AUSL Toscana Centro tra il 2019 e il 2023	121
DETTAGLIO DISTRETTUALE SU DIFFUSIONE E CARATTERISTICHE DEL COMPORTAMENTO DI GIOCO	125
TARGET GAPS - INTERNET, GAMBLING E GAMING NELLE COMUNITÀ STRANIERE	145
9.1 Lo studio	145
9.1.1 Obiettivi generali e specifici	146
9.2 Metodologia	147
9.2.1 Lo strumento di rilevazione	150
9.3 Risultati	150
9.3.1 Il mercato del gioco d'azzardo nell'area Pratese	150
9.3.2 Revisione della letteratura: principali evidenze scientifiche	154
9.3.3 I risultati dello studio TARGET GAPS	157
Bibliografia	168
CONCLUSIONI	171



NOTE METODOLOGICHE GAPS	173
NOTE METODOLOGICHE ESPAD	177
APPENDICE	183



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.

Comunemente, per "gioco d'azzardo" si intende l'impegnarsi nella scommessa di denaro o oggetti di valore riguardo all'esito di un evento incerto, al quale è associato un valore atteso di vincita monetaria. Questa attività può variare molto in funzione di diversi fattori, quali l'oggetto della scommessa, l'importo in gioco, il risultato atteso e la prevedibilità dell'evento.

In questa definizione sono dunque compresi i giochi di carte (poker, blackjack 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.

In alcune forme di gioco, come le lotterie o le slot machine, i risultati sono casuali e non prevedibili. In altre tipologie, i cosiddetti giochi di abilità (come le scommesse sportive e ippiche), esiste una certa prevedibilità dell'esito, e l'applicazione di abilità e conoscenze può conferire un vantaggio rispetto agli altri giocatori.

Quello del gioco d'azzardo è un fenomeno sociale che da tempo suscita un interesse generale, sia in conseguenza all'aumento delle sue proporzioni, sia per la necessità di delinearne i contorni e caratterizzare i comportamenti di gioco nella popolazione. Il così detto gioco "sano", praticato una-tantum, deve essere differenziato da forme di gioco problematiche, che possono rappresentare una vera e propria dipendenza comportamentale. 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 rilevabili nella dipendenza da sostanze e, allo stesso tempo, i sintomi comportamentali legati al gioco d'azzardo patologico ricalcano quelli delle altre dipendenze.

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

Nel 2020, la Regione Toscana ha approvato il Piano regionale per il contrasto al gioco d'azzardo 2019-2021 (delibera regionale n. 1489 del 30/11/2020) al fine di programmare azioni di livello regionale e territoriale per il contrasto al gioco d'azzardo. In questo contesto si inserisce anche il progetto "EPI-GAP" – Monitoraggio sulla diffusione del gioco d'azzardo – in collaborazione tra L'AUSL Toscana Centro ed il Laboratorio di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari afferente all'Istituto di Fisiologia Clinica del Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR-IFC). Lo studio rappresenta uno strumento affidabile e utile ad approfondire il contesto epidemiologico del fenomeno a livello distrettuale.

L'obiettivo generale dello studio è stato quello di rilevare, attraverso un'indagine campionaria rappresentativa a livello distrettuale, la diffusione e le caratteristiche del Gioco d'Azzardo (gambling) nella popolazione generale tra i 18 e gli 84 anni e residente nel distretto dell'AUSL Toscana Centro, 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 Centro) sulla diffusione del gioco d'azzardo nel 2022 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.

La collaborazione tra L'AUSL Toscana Centro ed il Laboratorio di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari di CNR-IFC ha inoltre previsto l'attuazione dello studio TARGET GAPS al fine comprendere e fornire un quadro epidemiologico circa le abitudini legate all'uso di Internet e alle attività ad esso collegate, tra cui il gioco d'azzardo, all'interno delle comunità straniere residenti sul territorio. Al fine di tener conto della vasta rappresentanza della comunità cinese in alcune aree afferenti all'AUSL Centro, lo studio è stato primariamente promosso all'interno di questa comunità grazie al supporto e alla collaborazione con vari Enti, incluso il Comune di Prato, e di rappresentanti portavoce della comunità stessa. Per condurre questo studio è stata effettuata una preliminare ricerca scientifica, nonché un adattamento culturale e linguistico dello strumento di rilevazione coinvolgendo varie professionalità che, a vario titolo, si occupano dell'integrazione delle comunità straniere del territorio.

Infine, a completare il quadro composito di definizione del panorama epidemiologico relativo al gioco d'azzardo sul territorio nazionale e regionale, il Laboratorio di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari (CNR-IFC) conduce lo studio ESPAD® Italia, 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 è ispirato allo 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 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 alle richieste dell'Osservatorio Europeo delle Droghe e delle Tossicodipendenze di Lisbona (EMCDDA). A partire dal 2008, il questionario ESPAD®Italia contiene anche strumenti standardizzati per la rilevazione delle abitudini al gioco d'azzardo e all'uso di Internet. In questo quadro, progetto "EPI-GAP" si pone altresì l'obiettivo di promuovere lo studio ESPAD®Italia a livello distrettuale al fine di ottenere un quadro informativo di dettaglio territoriale della diffusione del gioco d'azzardo all'interno della AUSL Toscana Centro.

IL MONITORAGGIO INTEGRATO DEL FENOMENO

Il carattere multidimensionale del gioco d'azzardo richiede uno studio approfondito mediante l'utilizzo di diversi indicatori. Oltre agli aspetti epidemiologici di diffusione, pattern e setting di comportamento di gioco, prevalenza di gioco a rischio/problematico, anche gli aspetti economici del fenomeno sono essenziali. Il gioco d'azzardo rappresenta infatti un mercato che, in quanto tale, va studiato e analizzato anche nei suoi aspetti quantitativi. Al fine di fornire un quadro epidemiologico inclusivo e una valutazione quanto più completa possibile del gioco d'azzardo nella Regione Toscana si rende pertanto necessaria l'integrazione di diverse tipologie di dati. Questo rapporto si propone di presentare i risultati integrati degli studi GAPS Toscana- Gambling Adult Population Survey (2023) ed ESPAD®Italia-Regione Toscana (2023) relativi all'ambito territoriale AUSL Toscana Centro in modo 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, su richiesta dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM), che riguardano i flussi economici generati dal gioco d'azzardo e l'offerta di gioco sul territorio regionale.

IL FENOMENO IN SINTESI

Secondo i dati forniti dall'Agenzia 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 ad un'offerta pro capite di più di 3 punti di gioco ogni 1.000 toscani. Ad 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 Centro, il numero medio di apparecchi AWP è di circa 4,2 ogni 1.000 residenti, leggermente inferiore al dato medio regionale (4,5), mentre quello degli apparecchi VLT è di 1 ogni 1.000 residenti, sostanzialmente in linea con il dato medio della Toscana (0,9).

Se sul territorio della AUSL Toscana Centro la raccolta da gioco fisico (praticato presso bar, tabacchi, sale giochi o altri esercizi fisici) mostra una diminuzione tra il 2019 e il 2022 passando da 1,51 miliardi a 1,24 miliardi, il dato della raccolta da canale telematico (gioco d'azzardo online) mostra negli ultimi anni un andamento in netta crescita, passando infatti dai 707 milioni raccolti nel 2019 a 1,5 miliardi nel 2022.

Tra il 2019 e il 2022 si registra un aumento della raccolta derivante da apparecchi da intrattenimento (da poco più di 1 miliardo a 1,2 miliardi di euro), con Slot Machine e Videolottery (VLT) che veicolano ancora 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.

Nel 2022 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 Centro hanno giocato pro capite 2.143 euro, di cui 1.235 euro su canale fisico e 908 euro sul canale telematico. Nel complesso la raccolta pro capite nella ASL è in linea con il dato medio regionale e inferiore a quello nazionale. La zona-distretto Pratese è quella con la maggiore raccolta pro capite per il gioco fisico e, insieme alla Val di Nievole, anche per il gioco online.

Lo studio GAPS condotto nei comuni della AUSL Toscana Centro nel 2023 mostra che il 37% della popolazione di età compresa tra i 18 e gli 84 anni residente sul territorio ha giocato d'azzardo nel corso dell'anno precedente la rilevazione. Questo dato non ha subito cambiamenti sostanziali rispetto alla precedente rilevazione GAPS condotta nel 2019. A livello territoriale, il gioco d'azzardo sembra invece meno diffuso rispetto al 2019 nella maggior parte delle zone-distretto. La diminuzione più rilevante è osservata nel distretto Pistoiese, dove la prevalenza è passata dal 41% osservato nel 2019 al 37% rilevato nel 2023, mentre l'unico distretto dove è stato rilevato un lieve aumento è quello dell'Empolese-Valdarno, dove la percentuale di residenti che hanno giocato d'azzardo è passata da 37% nel 2019 a 38% nel 2023.



È importante notare che, se nella AUSL a livello aggregato non sono stati osservati cambiamenti rilevanti, considerando separatamente il gioco praticato in punti di gioco fisici e quello online, si rileva una diminuzione del primo (dal 36% al 34%) e un aumento del secondo (da 5,3% a 7,3%).

In linea con quanto osservato a livello nazionale dallo studio IPSAD®, il genere maschile e la fascia di età più giovane mostrano una maggiore attrazione per il gioco d'azzardo. Riguardo alle differenze di genere, all'interno della AUSL il divario sembra aumentare nel tempo, soprattutto in virtù di una leggera diminuzione della prevalenza di gioco femminile. Se infatti il gioco offline è diminuito per entrambi i generi, tra gli uomini è aumentato il gioco online (da una prevalenza dall'8,7% nel 2019 al 12% nel 2023). Riguardo invece alle differenze di età, rispetto al 2019 la prevalenza di gioco è diminuita solo tra i più giovani (18-44 anni: 42% nel 2023 rispetto a 44% nel 2019), che hanno riferito meno frequentemente di giocare in luoghi fisici. Al contrario, il gioco online è aumentato sensibilmente in entrambe le fasce di età, confermando il divario consistente che vede valori di prevalenza doppi tra i più giovani (11%; 45-84enni = 5,3%).

Tra le zone distretto della AUSL Toscana Centro, le zone-distretto Empolese-Valdarno inferiore e Val di Nievole si caratterizzano per la prevalenza maggiore di gioco in luoghi fisici (36%), mentre quella Pratese per la prevalenza di gioco online (8,9%).

Tra chi ha giocato in luoghi fisici nel 2023, il gioco più frequentemente praticato è stato il Gratta&Vinci (60%), più popolare fra le donne, seguito da Superenalotto (39%) e Lotto (16%), preferiti dalla fascia di popolazione più adulta, e dalle Scommesse sportive (10%), scelte quasi esclusivamente dagli uomini. Solo il 4,9% dei residenti riferisce di aver giocato alle Slot machine, mentre l'1,7% alle Videolottery: si tratta prevalentemente di uomini appartenenti alla fascia di età più giovane. La maggioranza dei giocatori on-site (58%) pratica il gioco presso bar, tabacchi, pub.

I giochi più frequentemente praticati da chi ha giocato online sono le Scommesse sportive (39%), con una percentuale quasi sei volte più alta tra gli uomini rispetto alle donne, il Superenalotto (36%), preferito dalle persone di età più avanzata, e il Gratta&Vinci (23%), preferito da donne e 45-84enni.

Riguardo al comportamento di gioco a rischio di sviluppare dipendenza, cosiddetto gioco problematico, la prevalenza dei principali profili di rischio nella AUSL Toscana Centro non mostra cambiamenti rispetto al 2019. La prevalenza di giocatori con profilo di rischio minimo è del 4% mentre quella di giocatori con profilo di rischio moderato/severo è del 1,4%, sia nel 2023 che nel 2019. All'interno delle singole zone-distretto, la prevalenza di gioco a rischio moderato/severo è aumentata solo in quella Pratese (da 1,2% nel 2019 a 2,4% nel 2023), dove registra il valore più alto, mentre la prevalenza di gioco a rischio minimo è diminuita soprattutto nelle zone Pistoiese e Val di Nievole (da 5,1% nel 2019 a 3,4% nel 2023) e leggermente aumentata nella Pratese (da 3,8% nel 2019 a 4,6% nel 2023), zona in cui anche in questo caso si osserva un tra i valori più alti.

Il grado di conoscenza dei servizi sanitari per le dipendenze patologiche (SerD) disponibili sul territorio risulta nel 2023 ancora abbastanza scarso, con solo il 24% della popolazione che si ritiene ben informata. Le zone-distretto in cui i residenti sembrano essere più informati sono quelle della Val di Nievole e del Pratese (27% e 26% della popolazione rispettivamente). Più del 90% dei residenti sul territorio della AUSL Toscana centro riferisce invece di non essere a conoscenza dell'esistenza di provvedimenti regionali di limitazione del gioco d'azzardo. Tuttavia le varie misure di limitazione del gioco possibili, che vanno dall'imposizione di orari di funzionamento ridotto agli apparecchi da gioco (Slot Machine e VLT) fino al divieto del loro collocamento nei pressi di scuole, stazioni e compravendita di preziosi, riscontra un altissimo supporto, con percentuali di residenti

favorevoli che non sono mai inferiori all'84%.

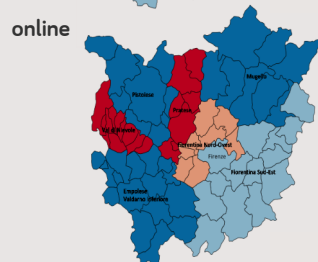
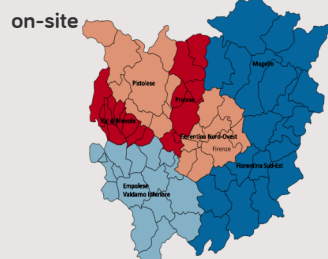
Lo spaccato sulla diffusione del gioco d'azzardo all'interno della popolazione studentesca offerto da ESPAD*Italia 2023 mette in luce prevalenze di gioco in aumento tra i 15-19enni frequentanti le scuole del territorio, dal 42% del 2019 al 54% nell'ultima rilevazione. Questo è in linea con quanto osservato a livello nazionale (53%). Il coinvolgimento nel gioco d'azzardo è aumentato soprattutto tra le studentesse, che passano dal 33% del 2019 al 48% nel 2023, anche se la prevalenza di gioco rimane significativamente più alta tra i ragazzi (59%). Allo stesso modo l'aumento degli studenti giocatori è rilevabile soprattutto tra i minorenni, che passano dal 38% del 2019 al 53% del 2023. Questo aumento ha portato la prevalenza tra i 15-17enni a un livello simile a quella stimata tra i 18-19enni (54%).

A livello territoriale, in provincia di Firenze la quota di studenti che riferiscono di aver giocato nel corso dell'ultimo anno è leggermente minore (52%) rispetto alle province di Pistoia e Prato (56% e 55% rispettivamente).

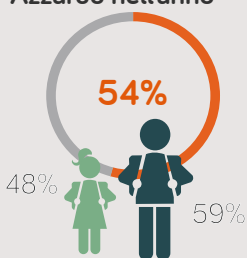
La prevalenza di un comportamento di gioco problematico nella AUSL Toscana Centro è stimata al 3,9% degli studenti, in crescita rispetto al dato 2019, con aumenti che vanno da un minimo di 1,2 punti percentuali in provincia di Pistoia (da 2,3% a 3,5%) fino al massimo di della provincia di Firenze, dove il valore è quasi doppio in comparazione alla precedente rilevazione (da 2,5% a 4,0%). Come osservato a livello nazionale, gli studenti con un profilo di gioco ad alto rischio di sviluppare dipendenza praticano in misura maggiore tutti i giochi rispetto ai giocatori non a rischio, con l'eccezione dei Gratta&Vinci. Le differenze più marcate riguardano i giochi a distanza come Betting exchange e Playsix, le scommesse su altri sport (come ippica, tennis, big race) e le scommesse virtuali. Inoltre, gli studenti giocatori a rischio/problematici, in misura nettamente superiore rispetto ai giocatori non a rischio, praticano 4 o più giochi d'azzardo (60% vs 23%), ritengono che il proprio bilancio di gioco sia in perdita (32% vs 5%), e che si possa diventare ricchi giocando grazie alla fortuna, alla bravura o alla combinazione di entrambe (88% vs 82%).



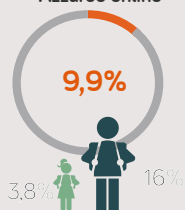
Raccolta pro capite per distretto



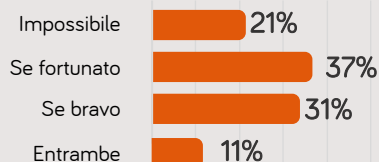
Azzardo nell'anno



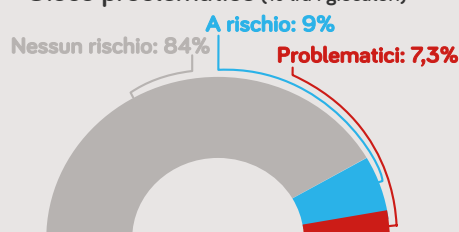
Azzardo online



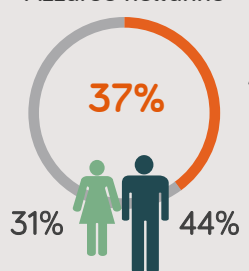
È possibile arricchirsi giocando?



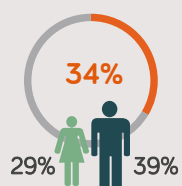
Gioco problematico (% tra i giocatori)



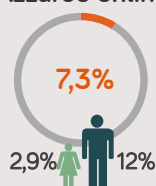
Azzardo nell'anno



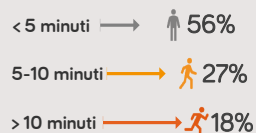
Azzardo on-site



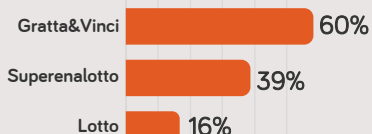
Azzardo online



Prossimità

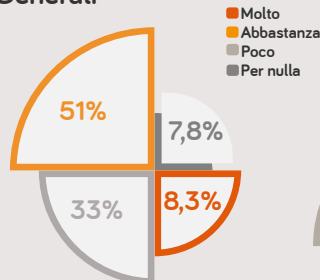


Giochi più giocati on-site

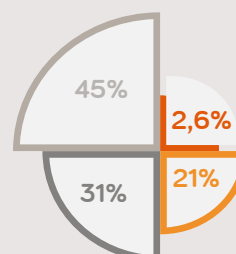


Conoscenza dei Servizi

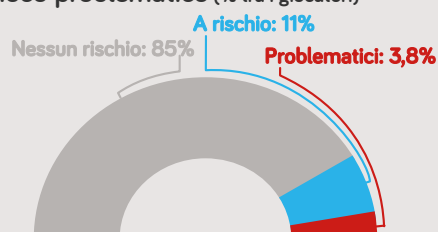
Generali



Specifici



Gioco problematico (% tra i giocatori)



Giocare d'azzardo è vietato ai minori?



Giochi più giocati online



AUSL Canale Fisico (tot): 2.440 milioni

Pro capite (Max - Min): Pratese (3.072€) - Fiorentina Sud-Est (533€)

AUSL Canale Telematico (tot): 707 milioni

Pro capite (Max - Min): Firenze (491€) - Pistoiese (336€)

Rischio moderato/severo - 1,4%

Gioco LY - 38%

Gioco LT - 69%

ADM
€EPID
Prevalenza
18-84 anni

AUSL Canale Fisico (tot) - 1.977 milioni

Pro capite (Max - Min): Pratese (2.505€) - Fiorentina Sud-Est (450€)

AUSL Canale Telematico (tot) - 1.452 milioni

Pro capite (Max - Min): Val di Nievole (1.149€) - Mugello (684€)

Rischio moderato/severo - 1,4%

Gioco LY - 37%

Gioco LT - 69%

2022-2023

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 Centro



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

1.1 L'offerta di gioco a livello regionale e 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 Centro, 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
Esercizi, punti vendita, sale gioco	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
Apparecchi	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

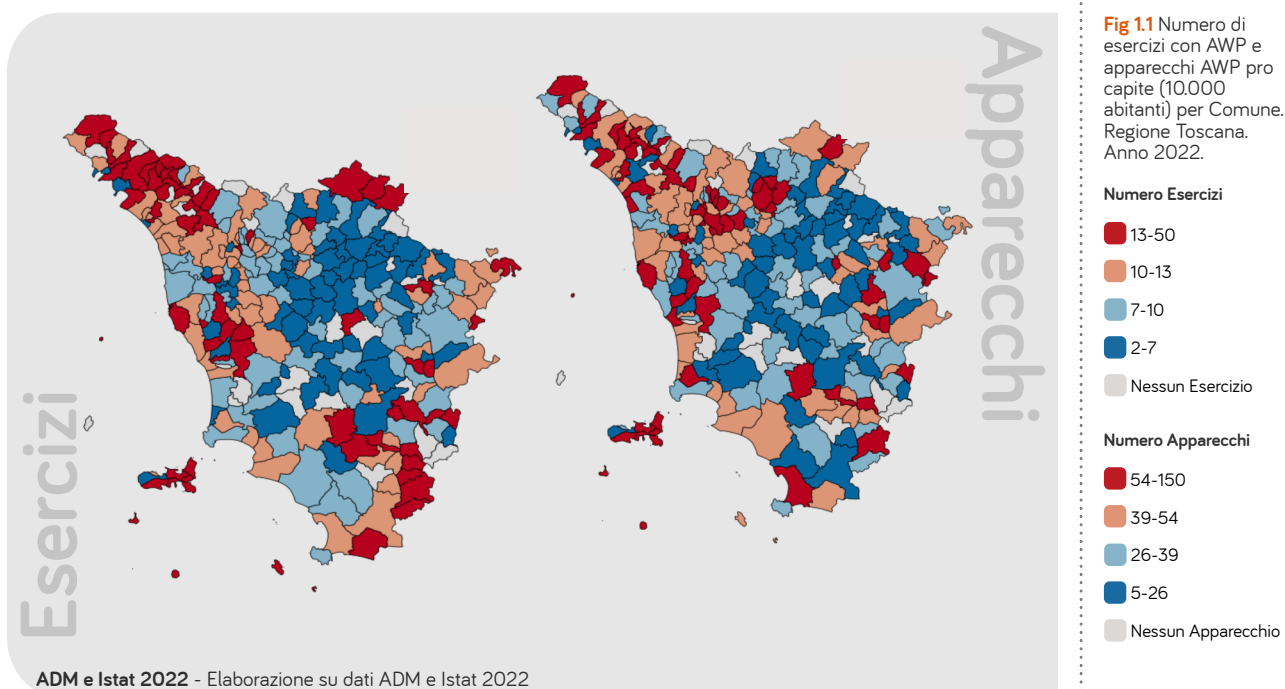
Lucignano (AR), seguito da Casciana Terme (PI), Minucciano (LU), Coreglia Antelminelli (LU), Pieve a Nievole (PT), Chiusi (SI), Licciana Nardi (MS), Vicopisano (PI), Cerreto Guidi (FI), Montecatini Terme (PT).

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.



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 Azienda USL Toscana Centro, il numero medio di apparecchi AWP è di circa 42 ogni 10.000 residenti, quindi poco inferiore al dato medio regionale (45 ogni 10.000 residenti). Per quanto riguarda i distretti sociosanitari, il più alto numero di AWP

pro capite si registra in quello del Pratese e in quello della Val di Nievole, con un valore medio rispettivamente di 67 e 66 AWP ogni 10.000 residenti. Questo suggerisce una maggiore accessibilità del gioco d'azzardo tramite apparecchi nel territorio.

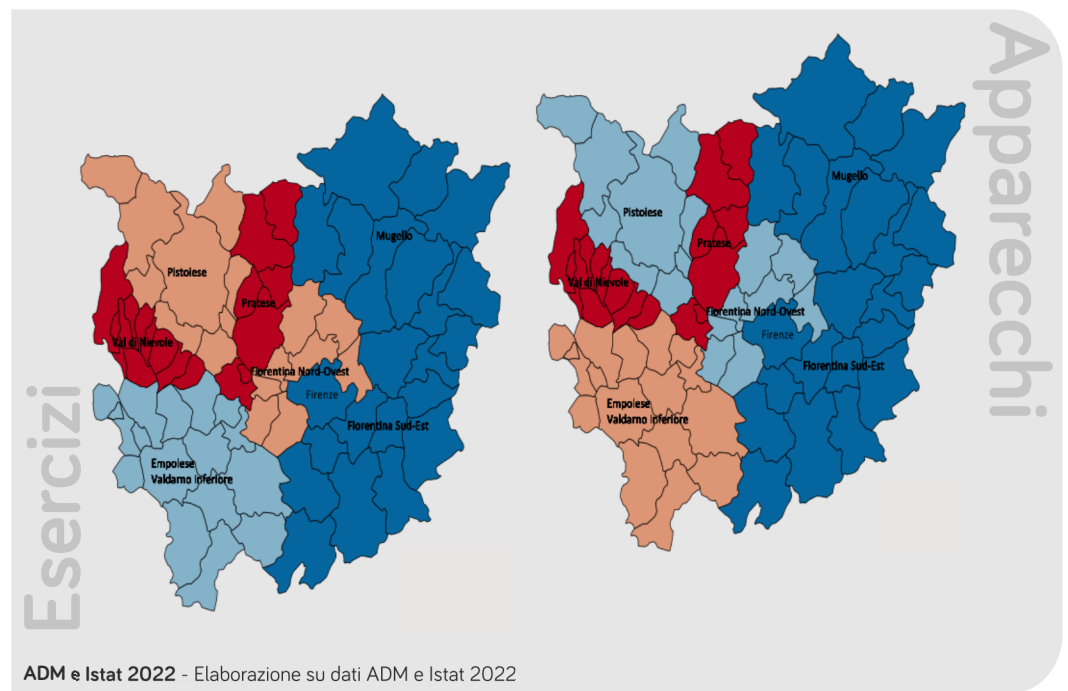
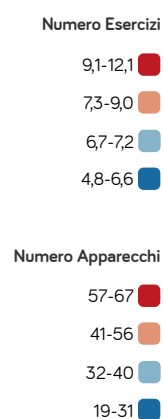
Altri distretti sociosanitari con valori elevati di AWP pro capite includono quello di Empolese - Valdarno Inferiore e Fiorentina Nord-Ovest (rispettivamente con 45 e 40 apparecchi ogni 10.000 residenti), indicando una presenza significativa di apparecchi per il gioco d'azzardo in queste aree.

Il distretto sociosanitario di Fiorentina

Sud-Est, con 19 apparecchi ogni 10.000 residenti, presenta invece i valori più bassi di AWP pro capite.

Si segnalano altresì i distretti sociosanitari di Firenze e Mugello che con 31 apparecchi ogni 10.000 residenti fanno registrare un valore piuttosto basso di AWP pro capite rispetto agli altri distretti dell'AUSL Toscana Centro.

Fig. 1.2: Numero di esercizi con AWP e apparecchi AWP pro capite (10.000 abitanti) per Distretto Sociosanitario. AUSL Toscana Centro Anno 2022



Tab 1.3. Numero di esercizi con AWP e apparecchi AWP pro capite (10.000 abitanti) per Distretto Sociosanitario. AUSL Toscana Centro: Anno 2022.

Distretto Sociosanitario	N. apparecchi AWP	Popolazione	N. apparecchi AWP pro capite (10.000 residenti)
Fiorentina Sud-Est	323	167.635	19
Firenze	1.103	361.275	31
Mugello	195	62.951	31
Pistoiese	655	170.537	38
Fiorentina Nord-Ovest	890	221.280	40
Empolese - Valdarno Inferiore	1.075	240.023	45
Val di Nievole	786	118.626	66
Pratese	1.718	258.291	67

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 6% 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 residenti sono: Pieve a Nievole (PT); Cerreto Guidi (FI); Montecatini-Terne (PT); Chiesina Uzzanese (PT); Vaiano (PO); Massa e Cozzile (PT); Prato; Montemurlo (PO); Calenzano (FI); Fucecchio (FI).

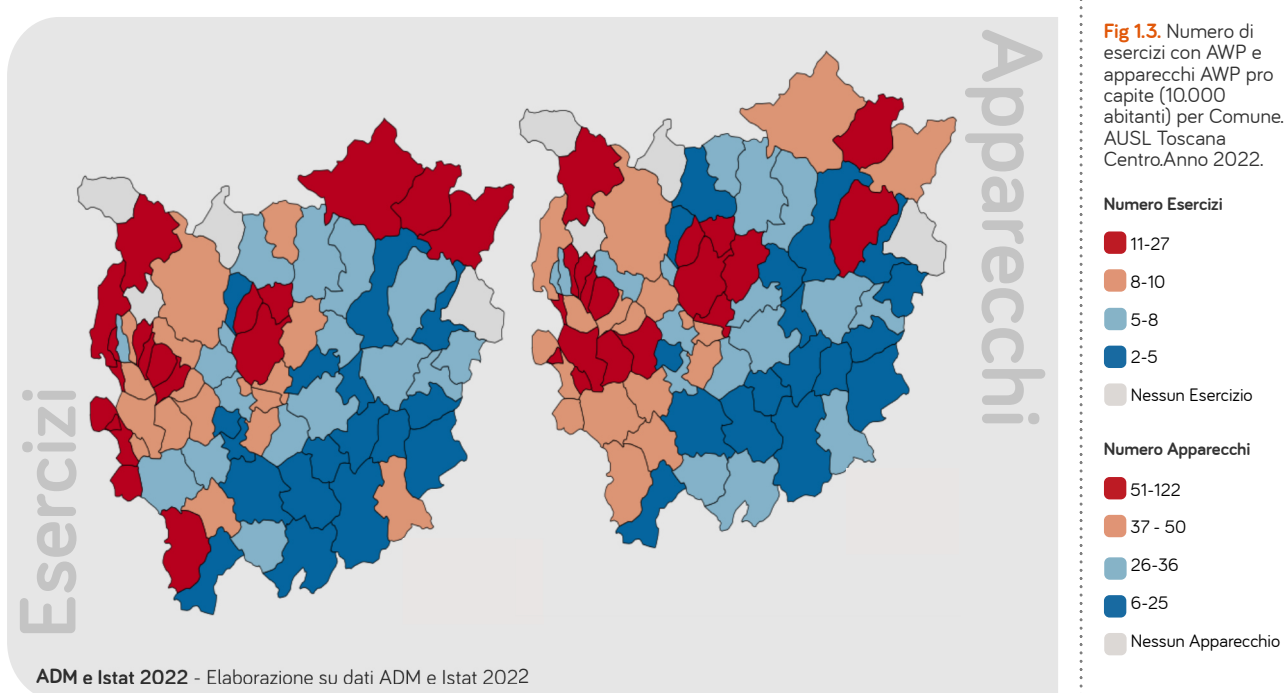


Fig 1.3. Numero di esercizi con AWP e apparecchi AWP pro capite (10.000 abitanti) per Comune. AUSL Toscana Centro. Anno 2022.

Comune	N. apparecchi AWP	Popolazione	N. apparecchi AWP pro capite (10.000 residenti)
Fucecchio	148	22.697	65
Calenzano	120	18.063	66
Montemurlo	132	19.103	69
Prato	1.383	195.475	71
Massa e Cozzile	61	7.720	79
Vaiano	81	9.925	82
Chiesina Uzzanese	43	4.481	96
Montecatini-Terne	224	20.579	109
Cerreto Guidi	119	10.736	111
Pieve a Nievole	111	9.105	122

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

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

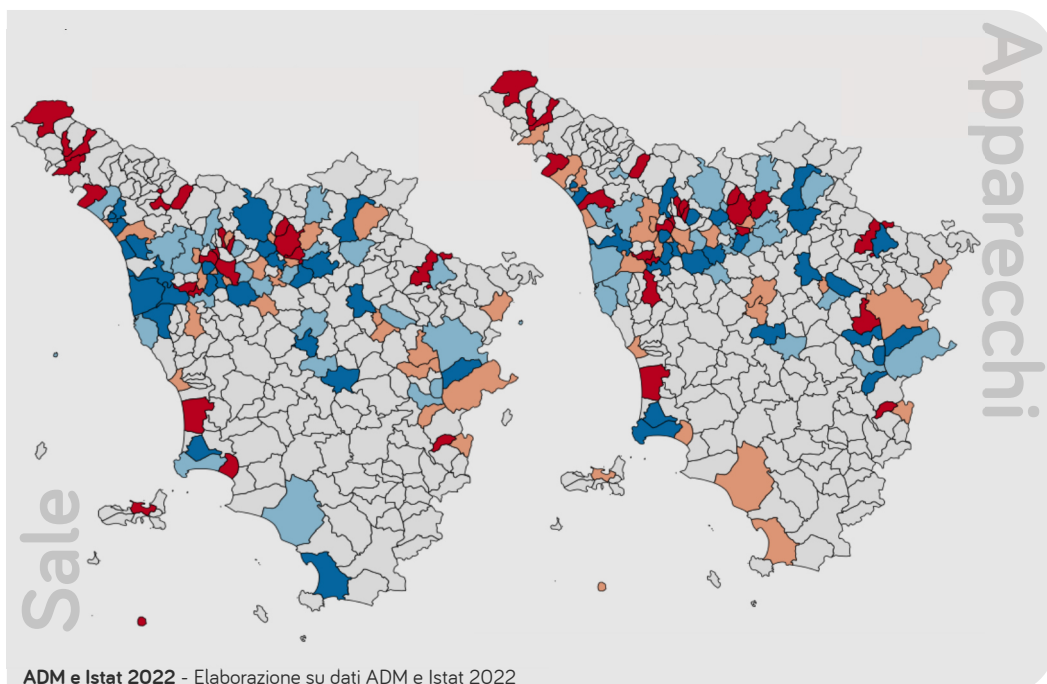
Per quanto riguarda invece l'altra tipologia di apparecchi con vincita in denaro, le VLT, lo scenario appare nettamente differente. Ricordiamo infatti che, a differenza delle AWP, gli apparecchi VLT possono essere installati esclusivamente nelle sale Bingo, nelle agenzie di scommesse sportive, nelle 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-Terre	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'Azienda Usl Toscana Centro, il numero medio di apparecchi VLT è di circa 11 ogni 10.000 residenti, 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 nel distretto del Pratese con 30 VLT ogni 10.000 residenti. Numeri di VLT pro capite alti si registrano altresì nei distretti di Fiorentina Nord-Ovest e Val di Nievole con rispettivamente 15 e 18 VLT

ogni 10.000 residenti. I distretti con la densità pro capite più bassa sono invece quelli di Fiorentina Sud-Est e Mugello con, rispettivamente, 2 e 5 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.

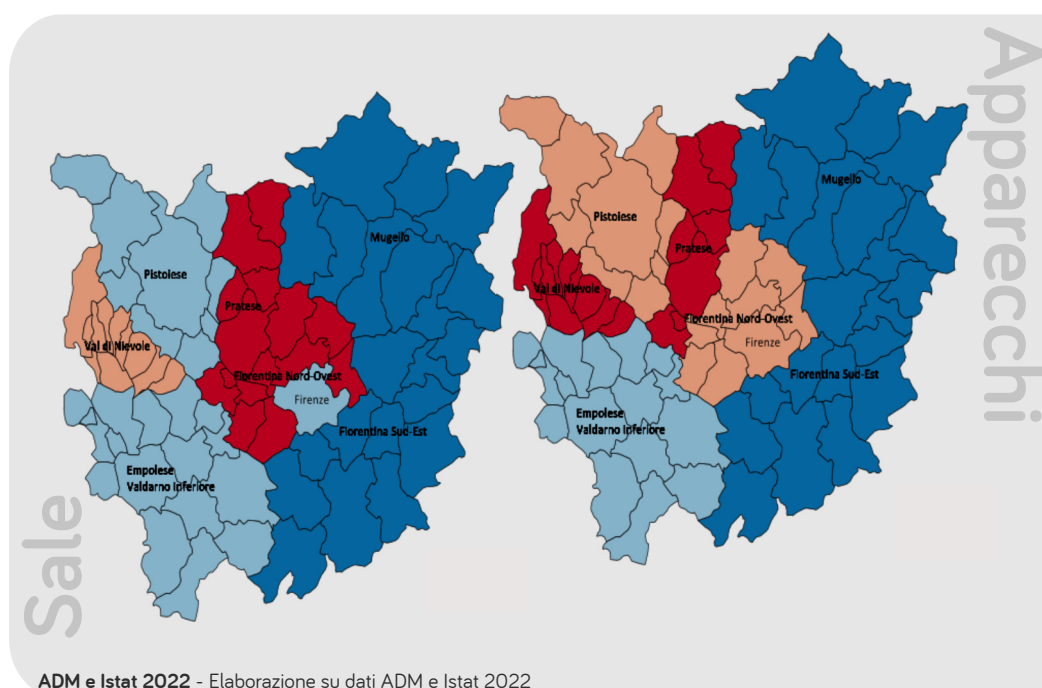


Fig 1.5. Numero di esercizi con VLT e apparecchi VLT pro capite (10.000 abitanti) per Distretto Sociosanitario. AUSL Toscana Centro Anno 2022.

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

Distretto Sociosanitario	N. apparecchi VLT	Popolazione	N. apparecchi VLT pro capite (10.000 residenti)
Fiorentina Sud-Est	36	167.635	2
Mugello	32	62.951	5
Empolese - Valdarno Inferiore	180	240.023	7
Pistoiese	132	170.537	8
Firenze	367	361.275	10
Fiorentina Nord-Ovest	324	221.280	15
Val di Nievole	208	118.626	18
Pratese	773	258.291	30

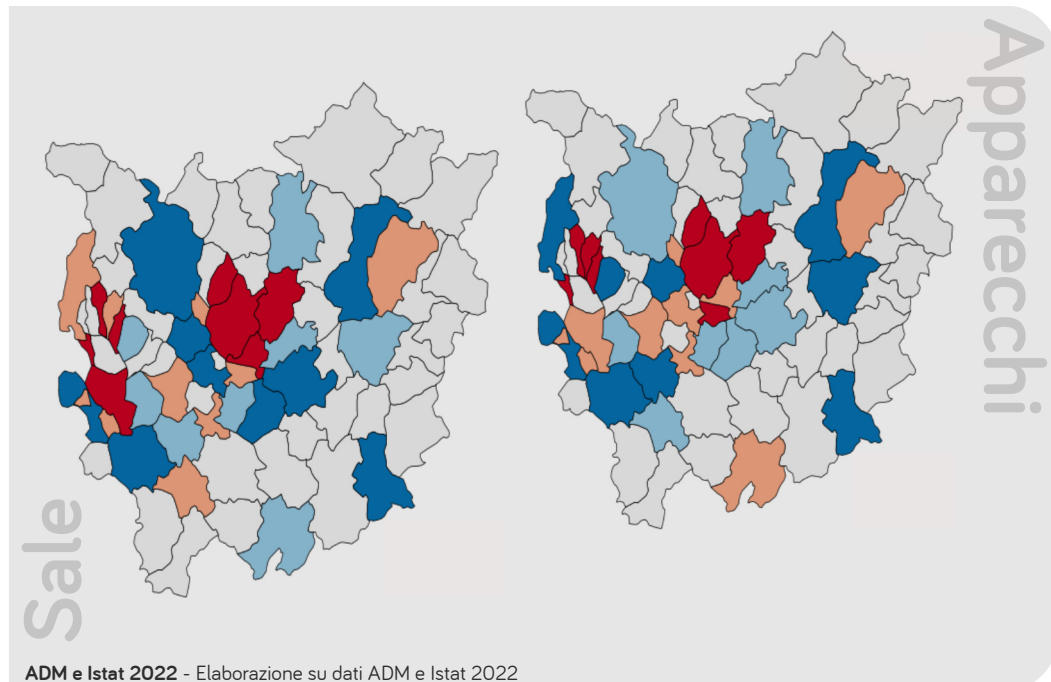
ADM e Istat 2022 - Elaborazione su dati ADM e Istat 2022

Nel 16,6% dei comuni il numero di VLT è inferiore a 10 apparecchi e nel restante 30,5% il numero è pari o superiore.

Il comune con la più alta densità di VLT pro capite è quello di Massa e Cozzoli (PT)

(con 66 VLT ogni 10.000 residenti) seguono i comuni di Calenzano(FI); Pieve a Nievole (PT); Montecatini-Terne (PT); Montemurlo (PO); Prato; Chiesina Uzzanese (PT); Signa (FI); Fucecchio (FI); Santa Croce sull'Arno (PI).

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





Comune	N. apparecchi VLT	Popolazione	N. apparecchi VLT pro capite (10.000 residenti)
Santa Croce sull'Arno	26	14.655	18
Fucecchio	46	22.697	20
Signa	44	18.919	23
Chiesina Uzzanese	12	4.481	27
Prato	683	195.475	35
Montemurlo	73	19.103	38
Montecatini-Terre	83	20.579	40
Pieve a Nievole	41	9.105	45
Calenzano	83	18.063	46
Massa e Cozzile	51	7.720	66

Tab 1.7. 10 Comuni con il più alto numero di apparecchi VLT pro capite (10.000 abitanti). AUSL Toscana Centro: 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.

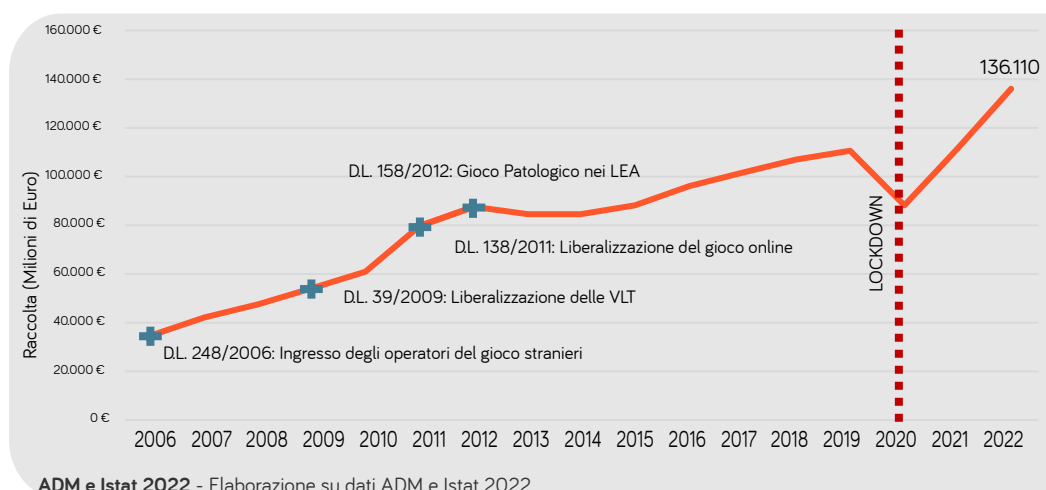


Fig 1.7: Raccolta complessiva da gioco d'azzardo in Italia. Anni 2006-2022

■ Raccolta
+ Riforme

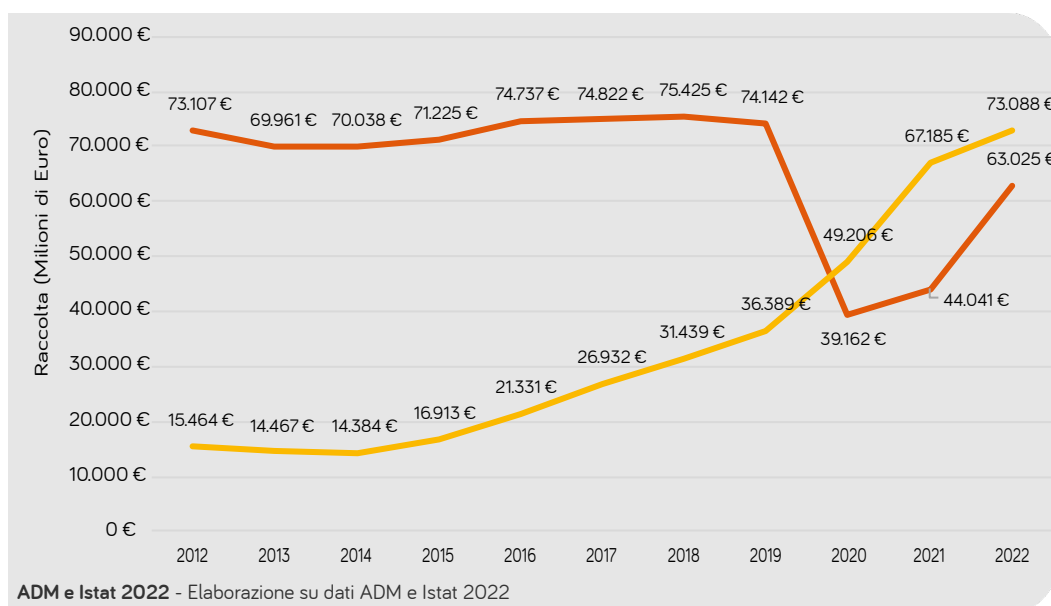
ADM e Istat 2022 - Elaborazione su dati ADM e Istat 2022

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

Canale Fisico
Canale Telematico

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.



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.



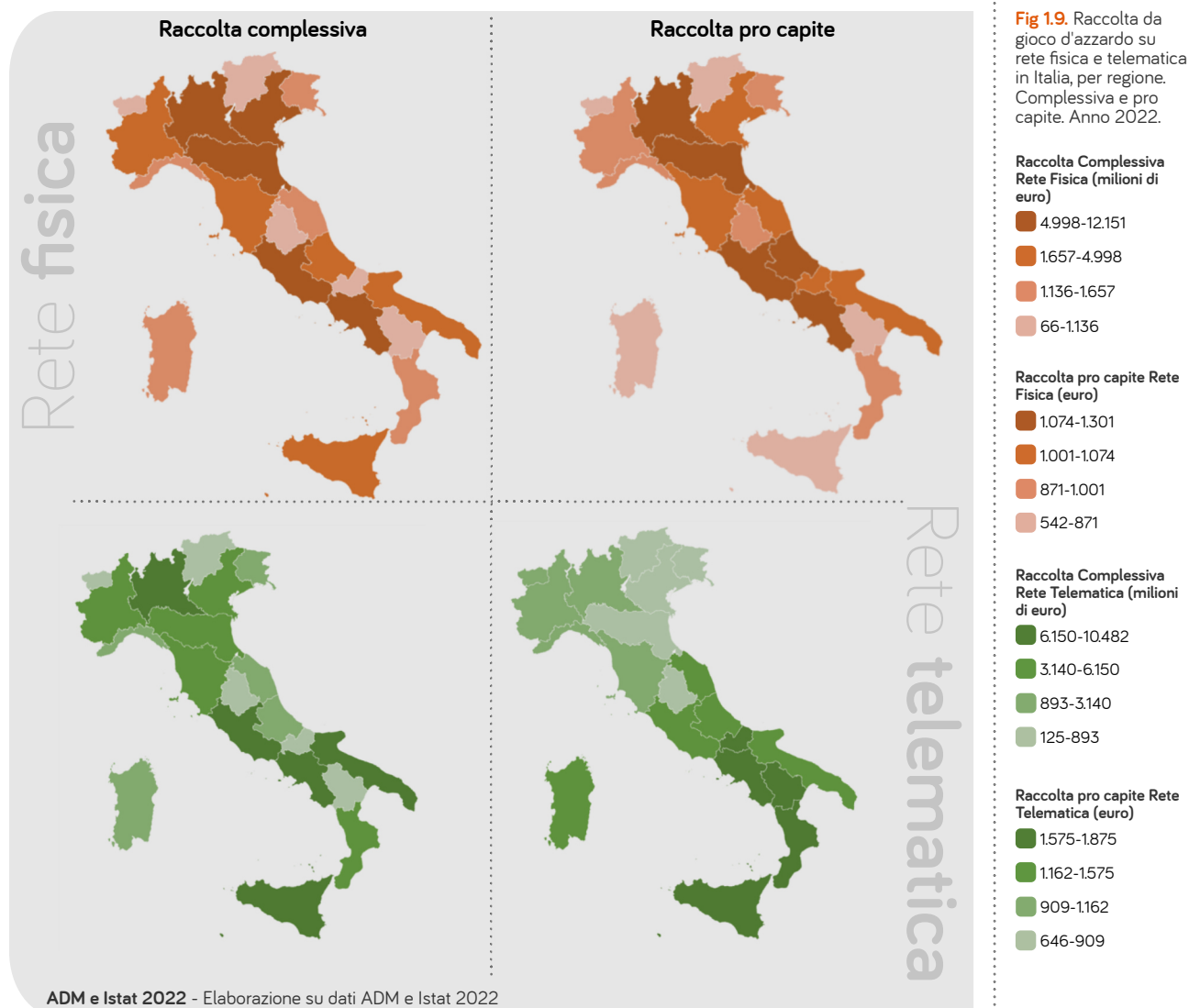
1.2.1 La regione Toscana

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	Toscana (23)	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

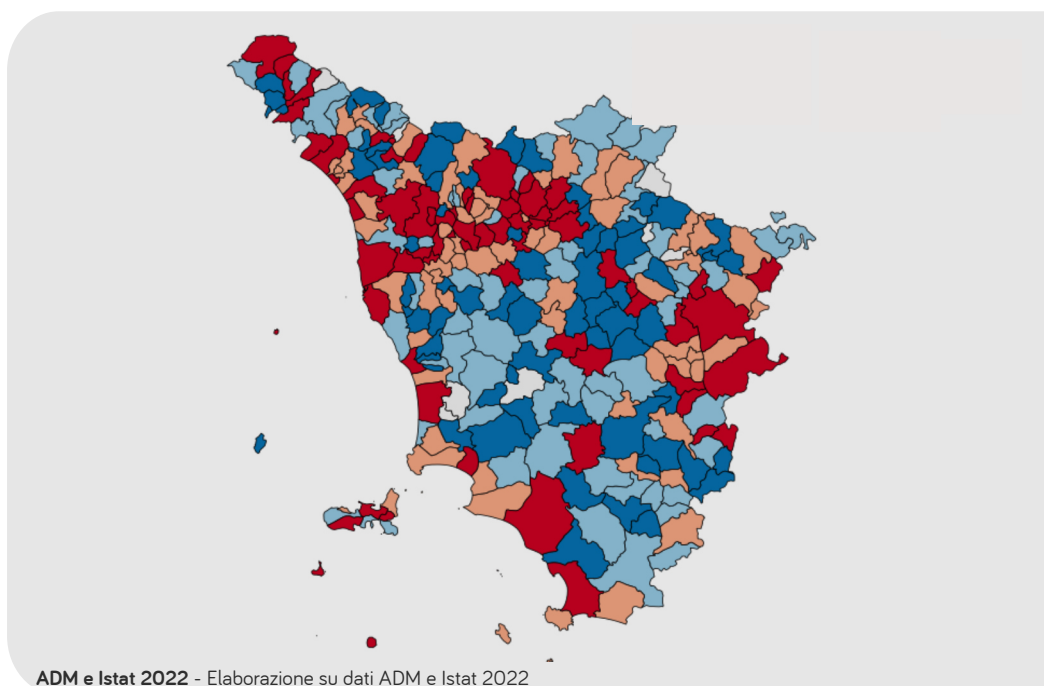


Fig 1.11 Raccolta pro capite da gioco d'azzardo su rete fisica, per comune. Regione Toscana: Anno 2022.

Raccolta pro capite fisica (euro)

- 937 - 4.710
- 552 - 937
- 274 - 552
- 22 - 274
- Raccolta Giocato pari a 0

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
Camaione	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-Terre	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.

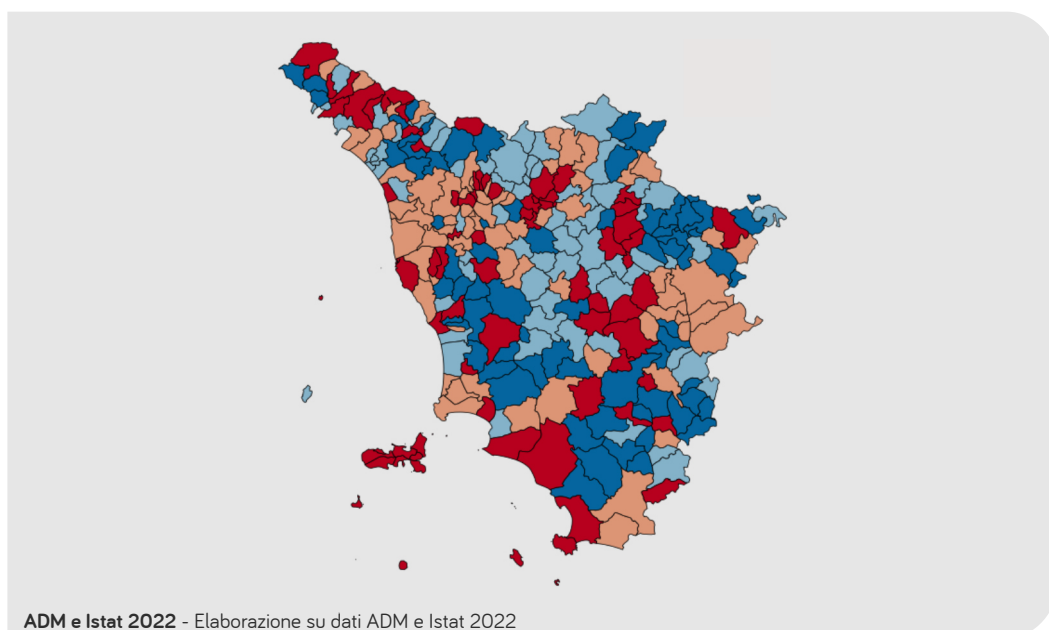
È da notare anche che i comuni con la raccolta pro capite più elevata sono tendenzialmente di piccole dimensioni. Abetone Cutigliano (PT), è il primo comune e registra una raccolta online ben quattro volte superiore alla media regionale. Al secondo posto, segue il comune di Marciana Marittima (LI), dove 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 Centro

Il volume di gioco su rete fisica nell'Azienda Usl Toscana Centro corrisponde ad una media di 1.071 euro per residente, inferiore alla media regionale (1.080 euro) ma sostanzialmente equivalente a quella nazionale (1.070 euro).

Per quanto riguarda i distretti sociosanitari, la raccolta pro capite più elevata si registra nei distretti limitrofi del Pratese, della Val di Nievole, della Fiorentina Nord-Ovest e di Firenze, con valori medi compresi tra 2.505 (nel Pratese) e 1.065 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 Fiorentina Sud-Est e del Mugello, dove il volume di gioco medio non supera i 618 euro per residente.

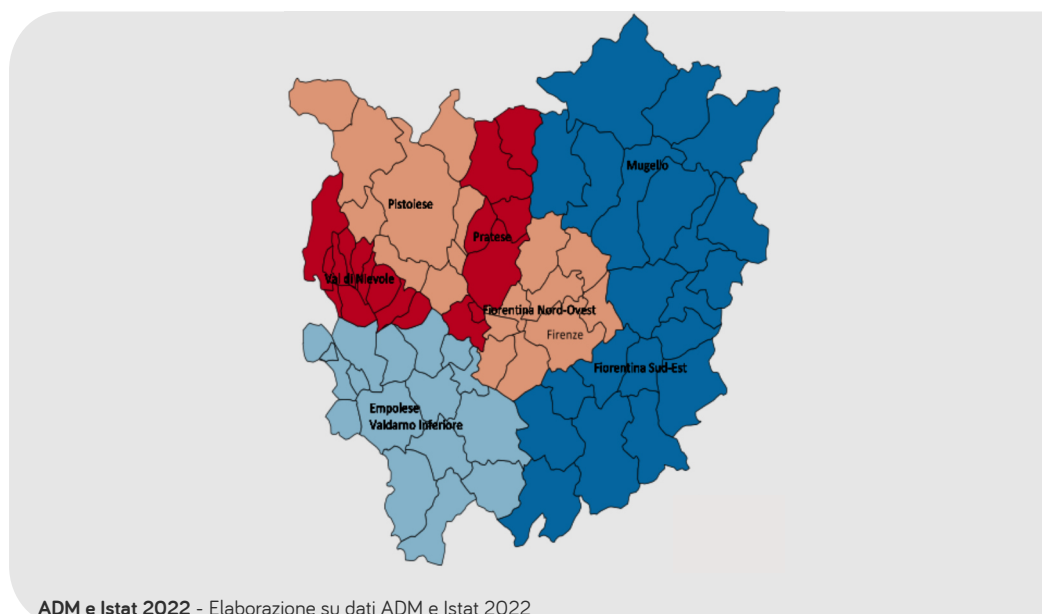


Fig 1.13 raccolta pro capite da gioco d'azzardo su rete fisica per Distretto Sociosanitario. AUSL Toscana Centro: Anno 2022.

Raccolta pro capite fisica (euro)

- 1.397 - 2.505
- 884 - 1.397
- 618 - 884
- 450 - 618

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 Centro. Anno 2022.

Distretto Sociosanitario	Giocato fisico (euro)	Popolazione	Giocato fisico pro capite (euro)
Fiorentina Sud-Est	75.504.480	167.635	450
Mugello	38.882.576	62.951	618
Empolese - Valdarno Inferiore	203.797.600	240.023	849
Pistoiese	156.765.536	170.537	919
Firenze	384.873.248	361.275	1.065
Fiorentina Nord-Ovest	299.335.808	221.280	1.353
Val di Nievole	171.003.232	118.626	1.442
Pratese	647.044.544	258.291	2.505

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

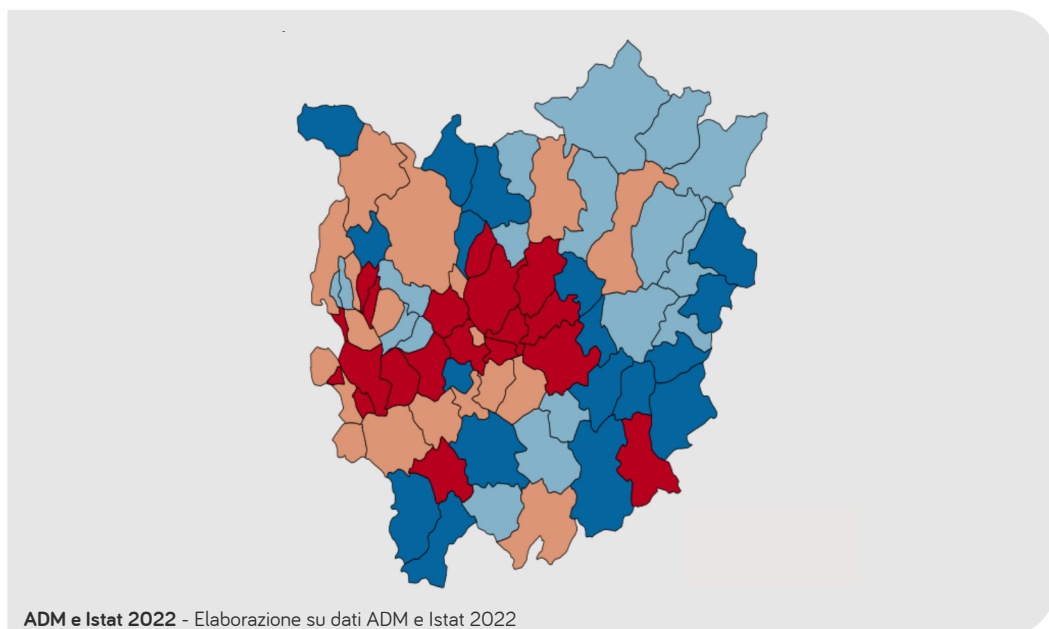
È solo uno il comune della AUSL Toscana Centro (ossia il comune di San Godenzo in provincia di Firenze) dove non si registra alcuna attività di gioco d'azzardo su rete fisica, mentre sono circa un quinto quelli in cui il giocato pro capite supera la media della ASL. Questo significa che una parte rilevante di quanto giocato in questa area è concentrato in un numero piuttosto esiguo di comuni.

Montecatini Terme (PT) è il comune con i volumi di gioco pro capite su rete fisica più elevati raggiungendo i 4.710 euro pro capite, seguito da Calenzano (FI) ove il volume di gioco è pari ad euro 3.996 pro capite.

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

Raccolta pro capite fisica (euro)

- 1.051 - 4.710
- 625 - 1.051
- 312 - 625
- 0 - 312



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)
Signa	26.172.225	18.919	1.383
Chiesina Uzzanese	6.412.942	4.481	1.431
Fucecchio	33.067.754	22.697	1.457
Campi Bisenzio	74.096.477	47.502	1.560
Pieve a Nievole	15.764.341	9.105	1.732
Montemurlo	36.345.978	19.103	1.903
Carmignano	29.961.421	14.679	2.041
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 1.11. Comuni con la più alta raccolta pro capite da gioco d'azzardo su rete fisica. AUSL Toscana Centro Anno 2022.

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

Per quanto riguarda il gioco online, il volume di gioco nell'Azienda Usl Toscana Centro corrisponde ad una media di 908 euro per residente, inferiore al dato regionale (943 euro), seppur di poco, e a quello nazionale (1.241 euro).

A livello di distretti sociosanitari, i volumi

di gioco su rete telematica più elevati si osservano in quelli Val di Nievole e nel Pratese, con valori superiori ai 1.000 euro pro capite e quindi alla media regionale. Il distretto sociosanitario con il valore più basso è quello del Mugello, dove il volume di gioco è pari ad euro 684.

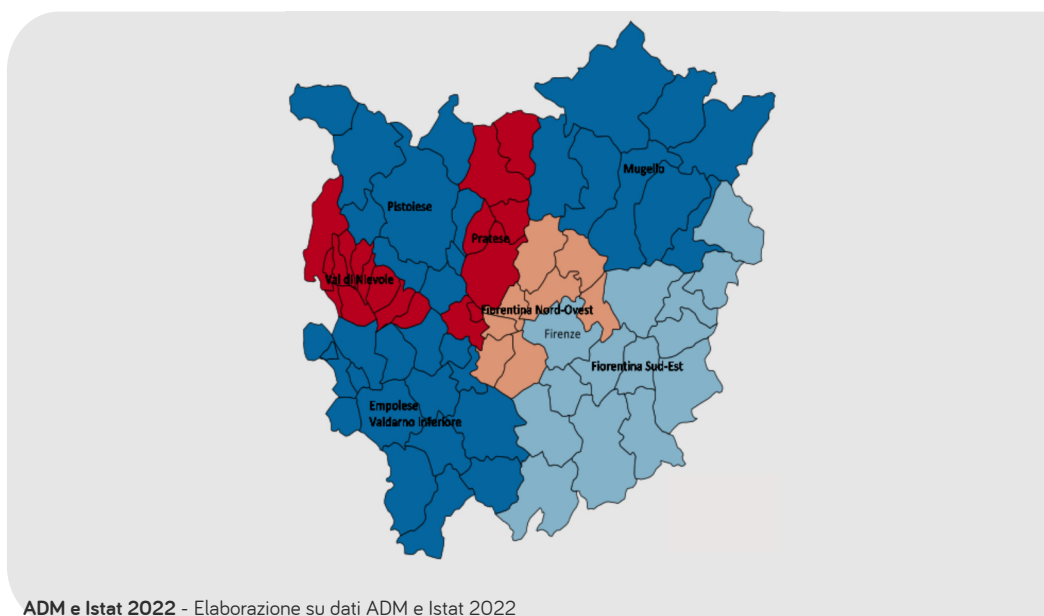


Figura 1.15. Raccolta pro capite da gioco d'azzardo su rete telematica per Distretto Sociosanitario. AUSL Toscana Centro: Anno 2022.

Raccolta pro capite telematica (euro)

- 1016 - 1149
- 935 - 1016
- 829 - 935
- 684 - 829

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 Centro. Anno 2022.

Distretto Sociosanitario	Raccolta su rete telematica (euro)	Popolazione	Raccolta su rete telematica pro capite (euro)
Mugello	43.064.784	62.951	684
Pistoiese	126.085.120	170.537	739
Empolese - Valdarno Inferiore	198.986.720	240.023	829
Firenze	302.191.200	361.275	836
Fiorentina Sud-Est	156.701.824	167.635	935
Fiorentina Nord-Ovest	211.928.176	221.280	958
Pratese	277.382.880	258.291	1.074
Val di Nievole	136.342.608	118.626	1.149

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

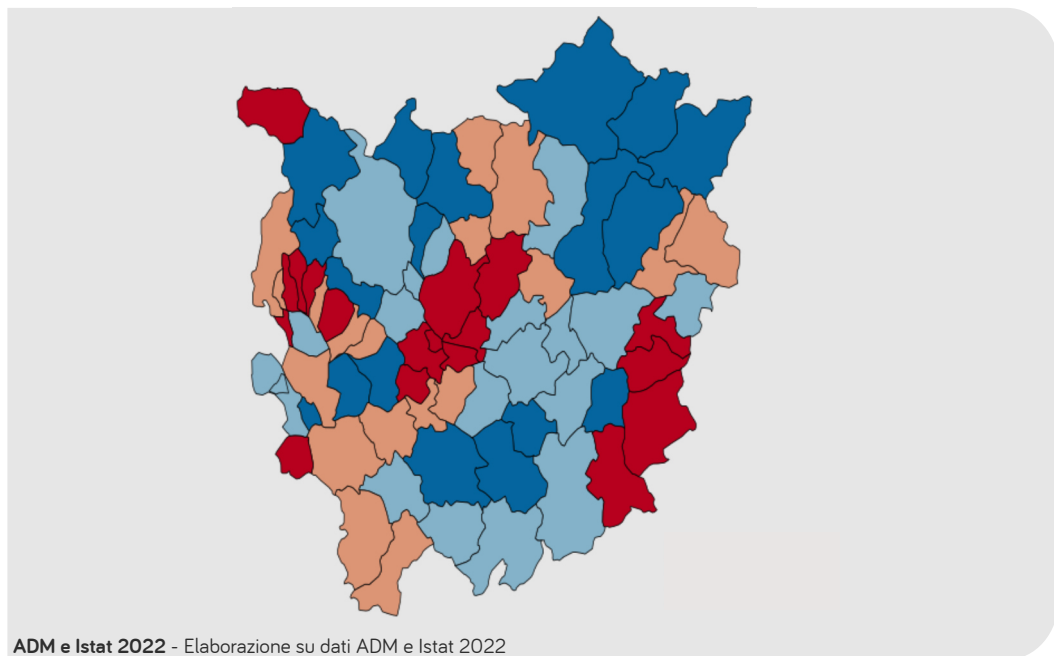
A livello comunale invece il volume di gioco online più consistente si rileva a Abetone Cutigliano (PT) con un valore quadruplo rispetto alla media a livello di ASL e regionale (pari a 4.205 euro). Segue il comune di Pelago (FI) ove si registrano valori più bassi ma comunque superiori alle 2.000 euro medie per residente.

Il comune dove si gioca di meno è quello di Palazzuolo sul Senio (FI), con solo 61 euro giocati pro capite nel 2022. Altri 4 comuni, tutti di piccole dimensioni e ubicati nella provincia di Firenze, registrano una raccolta online inferiore alle 400 euro pro capite: Vicchio (FI); Marradi (FI); Montespertoli (FI); Rignano sull'Arno (FI).

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

Raccolta pro capite telematica (euro)

- 1.051- 4.205
- 849 - 1.051
- 705 - 849
- 61 - 705



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)
Signa	23.075.894	18.919	1.220
Rufina	9.243.158	7.109	1.300
Campi Bisenzio	62.397.901	47.502	1.314
Montecatini-Terre	29.553.444	20.579	1.436
Reggello	24.070.662	16.507	1.458
Capraia e Limite	12.780.902	7.876	1.623
Massa e Cozzile	14.312.827	7.720	1.854
Chiesina Uzzanese	8.472.989	4.481	1.891
Pelago	19.064.073	7.774	2.452
Abetone Cutigliano	7.836.367	1.864	4.205

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

Tab 1.13. Comuni con la più alta raccolta pro capite da gioco d'azzardo su rete telematica. AUSL Toscana Centro. Anno 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 ad oggi solo il 17% della raccolta da gioco a livello nazionale, 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 il 7% e l'1% del totale giocato in luoghi fisici.

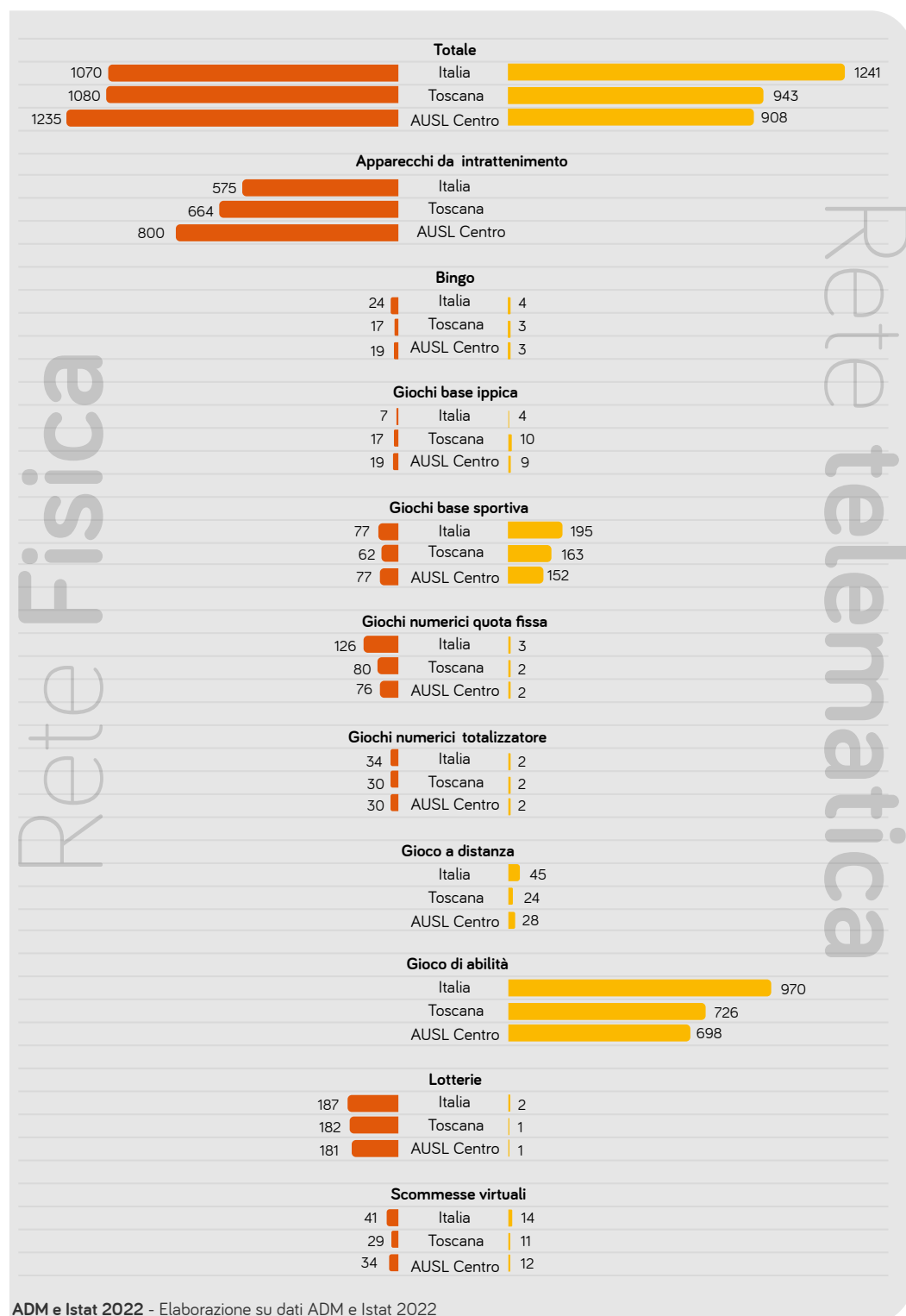
Nella composizione della raccolta di gioco a livello regionale, gli apparecchi da intrattenimento hanno un peso relativamente superiore rispetto al panorama nazionale. In Toscana infatti ad AWP e VLT è imputabile circa il 61% del volume di denaro giocato in luoghi fisici, corrispondente ad una spesa 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 ad un giocato di 80 euro pro capite, ossia circa il 30% in meno dello stesso dato a livello nazionale.

Nel territorio della AUSL Toscana Centro, dove il gioco d'azzardo su rete fisica genera entrate corrispondenti a quasi 2 miliardi di euro, in media i residenti giocano volumi superiori (1.235 euro pro capite) rispetto alla media regionale (1.080 euro) e a quella nazionale (1.070 euro). I volumi medi di gioco pro capite per tipologia sono sostanzialmente in linea con il dato

regionale, ad eccezione degli apparecchi da intrattenimento che sono superiori sia al dato regionale che a quello nazionale, e dei giochi numerici a quota fissa, nei quali i

residenti della AUSL Toscana Centro investono meno di quanto stimato a livello italiano e regionale.

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 Centro. Anno 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.

E' 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 908 euro rispettivamente, contro 1241 euro). Nella AUSL Toscana Centro, i giochi più popolari sono quelli di abilità e quelli a base sportiva, in entrambi i casi tuttavia si riscontra una media inferiore rispetto sia al dato regionale che a quello nazionale.

2

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



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

Come già descritto, 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 Centro questo si è tradotto nel passaggio dai 675 euro giocati in media da ciascun residente nel 2020 ai 1.235 euro giocati nel corso del 2022. Ciò corrisponde ad un aumento del 83%, che risulta superiore 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 Centro è superiore al dato medio regionale e a quello nazionale.

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 a causa 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 Centro, dove il valore medio scommesso sulle piattaforme online è quasi raddoppiato tra il 2017 e il 2020, anno di transizione, passando da 343 a 502 euro. Nel 2021 si è registrato un ulteriore aumento, portando il gioco pro capite su rete telematica a raggiungere il valore di 828 euro.

La rilevazione del 2022, che ha superato i 900 euro, lascia presagire un trend in ascesa. Considerando il totale del giocato, sia attraverso il canale fisico che telematico, confrontando i dati del 2017 e il 2022 osserviamo un aumento di circa il 19% del volume scommesso in media dai residenti nella AUSL Toscana Centro. Tuttavia, tale aumento è inferiore al 24% osservato a livello regionale e al 37% osservato a livello nazionale, e questo dipende dal minore contributo del gioco online.

Questo 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 ad oggi rappresenta una parte paritaria delle scommesse totali.



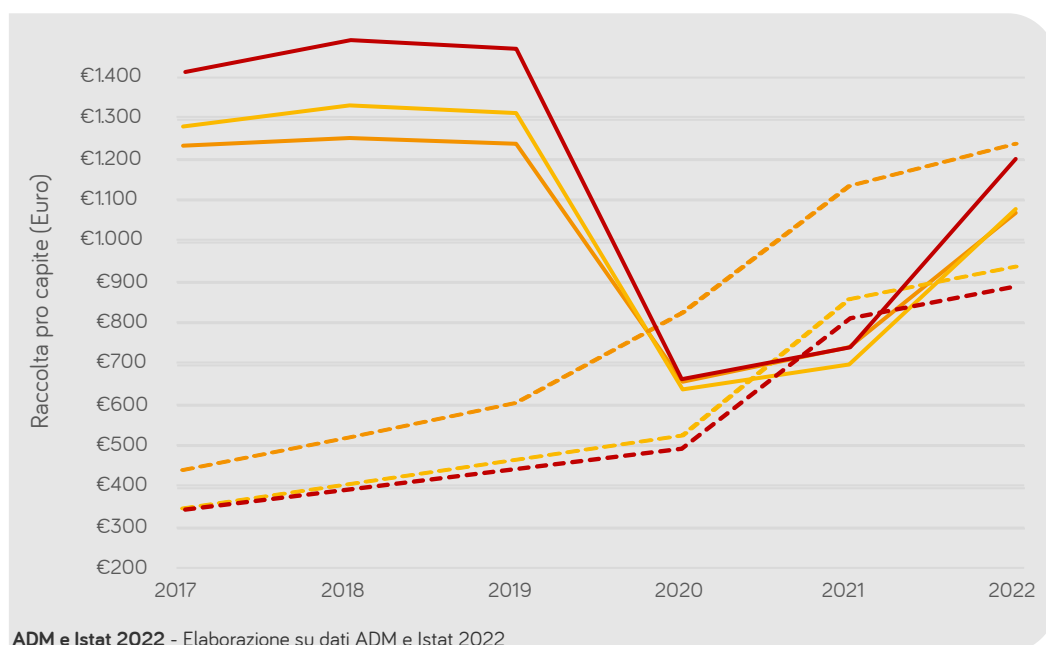
Fig 2.1: Raccolta pro capite da gioco d'azzardo su rete fisica e telematica in Italia, Toscana e AUSL Toscana Centro Anni 2017-2022

Raccolta Rete Fisica

- Italia
- Toscana
- AUSL Toscana Centro

Raccolta Rete Telematica

- Italia
- Toscana
- AUSL Toscana Centro



A livello territoriale, nella AUSL Toscana Centro è possibile osservare una generale riduzione dei volumi economici giocati in luoghi fisici rispetto al 2017, che riguarda tutti i distretti socio sanitari.

Nel 2017, come oggi, i territori con i più elevati volumi medi di gioco pro capite erano il distretto del Pratese e della Val di Nievole.

Nel periodo in esame, nei territori con i volumi più ridotti — Fiorentina Sud-Est e del Mugello — 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 -10%. Questo è in linea con quanto rilevato sia a livello nazionale che regionale.

A segnare i maggiori cambiamenti sono stati i distretti del Mugello, con una diminuzione percentuale pari al -20%, e quelli della Fiorentina Sud-Est e di Firenze, pari rispettivamente a -19% e -18%.

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

AREA	2017	2018	2019	2020	2021	2022	Variazione 2022-2017 (%)
Italia	1.235	1.254	1.242	659	745	1.070	-13
Toscana	1.283	1.333	1.316	639	700	1.080	-16
AUSL Centro	1.454	1.534	1.514	675	758	1.235	-15
Empolese - Valdarno Inferiore	1.014	1.084	1.075	514	564	849	-16
Fiorentina Nord-Ovest	1.541	1.745	1.704	723	784	1.353	-12
Fiorentina Sud-Est	554	564	559	297	316	450	-19
Firenze	1.296	1.352	1.309	653	681	1.065	-18
Mugello	768	822	818	440	467	618	-20
Pistoiese	1.029	1.051	1.021	553	607	919	-11
Pratese	2.959	3.095	3.089	1.111	1.397	2.505	-15
Val di Nievole	1.735	1.734	1.725	857	932	1.442	-17

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 111% del distretto di Firenze e il 212% del distretto Fiorentina Sud-Est.

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 Centro	343	376	439	502	828	908	164
Empolese - Valdarno Inferiore	271	313	455	460	788	829	206
Fiorentina Nord-Ovest	347	368	437	496	862	958	176
Fiorentina Sud-Est	299	352	406	499	856	935	212
Firenze	396	434	491	545	825	836	111
Mugello	253	362	405	405	540	684	171
Pistoiese	302	325	336	392	640	739	145
Pratese	393	390	440	527	919	1.074	173
Val di Nievole	379	419	459	630	1.045	1.149	203

Tab. 2.2 Raccolta pro capite da gioco d'azzardo su rete telematica in Italia, Toscana e AUSL Toscana Centro 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 CENTRO

3.1 Le caratteristiche dei partecipanti



I PARTECIPANTI ALLO STUDIO GAPS AUSL TOSCANA CENTRO

3.1 Le caratteristiche dei partecipanti

La rilevazione Gambling Adult Population Survey - GAPS AUSL Toscana Centro condotta dall'Istituto di Fisiologia Clinica del Consiglio Nazionale delle Ricerche prende in considerazione i residenti del territorio di età compresa 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 2.084 questionari (M = 49%; F = 51%) rappresentativi della

popolazione a livello territoriale. Il gruppo di età 45-84 anni costituisce la maggioranza (63%) rispetto alla fascia più giovane dei 18-44 anni (37%). Tuttavia, 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 13 e il 20%.

		Totale
Genere	Maschi	49,0
	Femmine	51,0
Classi di età	18-24	9,1
	25-34	13,2
	34-44	14,5
	45-54	19,6
	55-64	20,1
	65-74	16,2
	75-84	7,3
Fasce di età	18-44	36,8
	45-84	63,2

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

La maggior parte delle persone che hanno partecipato allo studio ha genitori italiani. Solo il 2,9% (M = 2,5%; F = 3,2%) ha almeno un genitore proveniente da un altro

Stato. Il dato è più alto tra i più giovani (18-44 anni), dove il 3,9% ha almeno un genitore di origine estera (45-84 = 2,3%).

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	97,1	97,5	96,8	96,1	97,6
Sì, uno	1,8	1,8	1,8	2,6	1,4
Sì, entrambi	1,1	0,7	1,4	1,3	0,9

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Relativamente al grado di istruzione, un'elevata percentuale di rispondenti ha una licenza superiore (46%; M = 48%; F = 44%), senza particolari differenze di età. Più di un terzo ha un titolo di studio elevato (laurea breve, laurea o post laurea), con percentuali maggiori tra le donne

(38%; M = 33%) e tra i più giovani (50%; 45-84 anni = 28%). Il 19% ha conseguito un'istruzione media inferiore o elementare, senza rilevanti differenze di genere (M=19%; F=18%) e con percentuali più elevate nella fascia di età più avanzata (26%; 18-44enni = 4,1%).

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	3,7	2,9	4,5	0,2	5,4
Medie inferiori	14,8	16,3	13,5	3,8	20,5
Qualifica Superiore (3 anni)	5,8	5,1	6,4	2,5	7,5
Diploma / Maturità	40,6	43,2	38,1	43,1	39,1
Laurea breve (3 anni)	8,4	7,0	9,8	18,2	3,5
Laurea	19,9	19,5	20,2	23,1	18,3
Post Laurea	6,8	6,2	7,5	9,0	5,8

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

In riferimento allo stato occupazionale, il 60% dei partecipanti allo studio riferisce di essere occupato, il 24% ritirato o inabile al lavoro, in percentuale maggiore tra i rispondenti tra i 45 e gli 84 anni di età, e il 7,5% di essere uno studente. Infine, il 4,1%

riferisce di essere in cerca di una prima o nuova occupazione lavorativa; tale condizione riguarda prevalentemente le donne (5,3%; M = 2,9%) i rispondenti tra i 18 e i 44 anni di età (7,7%; 45-84enni = 2,4%).

Tab. 3.4 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
Occupato	60,3	63,2	57,5	74,8	52,6
In cerca di occupazione	4,1	2,9	5,3	7,7	2,4
Casalingo	6,1	0,9	11,1	0,5	9,1
Studente	7,5	7,4	7,5	21,8	0,0
Ritirato dal lavoro/Inabile	24,4	27,5	21,5	0,4	36,9

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro



Per quanto riguarda il tipo di occupazione lavorativa, la maggior parte dei lavoratori (55%) è inquadrata come impiegato, soprattutto tra le donne (66%; M = 44%) e i più giovani (57%; 45-84enni = 53%). Il 22% degli occupati è inquadrato come operaio, mentre il 18% come quadro o dirigente. In entrambi i casi si osservano

percentuali più elevate tra gli uomini.

La maggioranza dei rispondenti riferisce di avere figli (65%) e di vivere con un coniuge o un convivente (68%). Rispetto a quest'ultimo dato, la percentuale è più alta nella fascia di età 45-84 anni (76%; 18-44enni = 49%).

		Totale	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	18-44	45-84
Presenza di figli e/o figlie	No	34,7	37,3	32,3	67,9	19,1
	Sì	65,3	62,7	67,7	32,1	80,9
Con chi hai abitato negli ultimi 12 mesi?	Da solo	12,9	10,9	14,8	8,1	15,2
	Con coniuge/ convivente	67,6	69,8	65,6	48,9	76,5
	Con genitori e/o parenti	17,9	17,8	17,9	39,8	7,4
	Con amici/ conoscenti	1,5	1,4	1,6	3,1	0,7
	Struttura pubblica/ privata	0,1	0,1	0,2	0,1	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 Centro

Relativamente al benessere psico-fisico, interrogate sulla qualità del sonno il 40% delle persone riferisce di avere difficoltà a dormire il numero di ore necessarie, in particolare le donne (44%; M = 35%) e i più giovani (44%; 45-84enni = 38%). Il 68%

dorme un minimo di 6 ore per notte, soprattutto i più giovani (74%; 45-84enni = 65%) e senza differenze di genere. Solo una piccola percentuale di persone dorme invece meno di 5 ore a notte (5,3%).

		Totale	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	18-44	45-84
Difficoltà a dormire il numero di ore necessarie	No	60,4	64,9	56,3	55,8	62,5
	Sì	39,6	35,1	43,7	44,2	37,5
Ore di sonno notturno	Meno di 5 ore	5,3	4,6	5,9	4,3	5,9
	5-6 ore	26,8	27,0	26,6	21,5	29,2
	6-7 ore	41,3	43,6	39,0	41,3	41,3
	7-8 ore	24,0	22,8	25,2	29,7	21,3
	Più di 8 ore	2,7	2,0	3,3	3,3	2,4

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

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Tra coloro che hanno difficoltà a riposare (40%), la maggioranza ha indicato che alcuni eventi della vita sono tra le cause della difficoltà a prendere sonno (M = 83% ; F = 92%) . Questa percentuale è più bassa tra i maschi e i più giovani (82%; 45-84enni

= 91%). Per il 28% degli uomini e il 15% delle donne tra le cause ci sono anche gli orari di lavoro. In questo caso, la percentuale è leggermente più alta tra i 18-44enni (27%) 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	12,1	17,4	8,2	17,6	8,7
	Sì	87,9	82,6	91,8	82,4	91,3
Orari di lavoro	No	79,7	72,4	85,1	72,7	84,1
	Sì	20,3	27,6	14,9	27,3	15,9

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

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 59% dei residenti ritiene di essere abbastanza o molto informato sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari offerti dalla propria Azienda Sanitaria: sono soprattutto le donne (61%; M= 56%) e le fasce di età superiori (62%; 18-44enni = 52%) a riferirlo.

Il 41% dei residenti riferisce di essere poco o per nulla informato relativamente all'accesso ai Servizi Sanitari: principalmente gli uomini (44%; F = 39%) e le fasce d'età più basse (48%; 45-84enni = 38%).

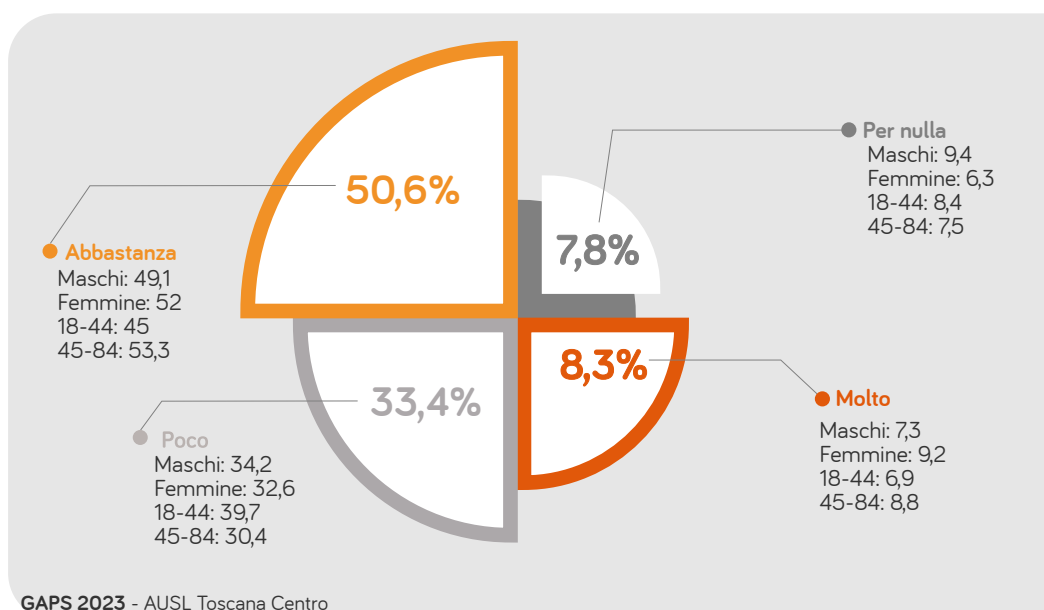


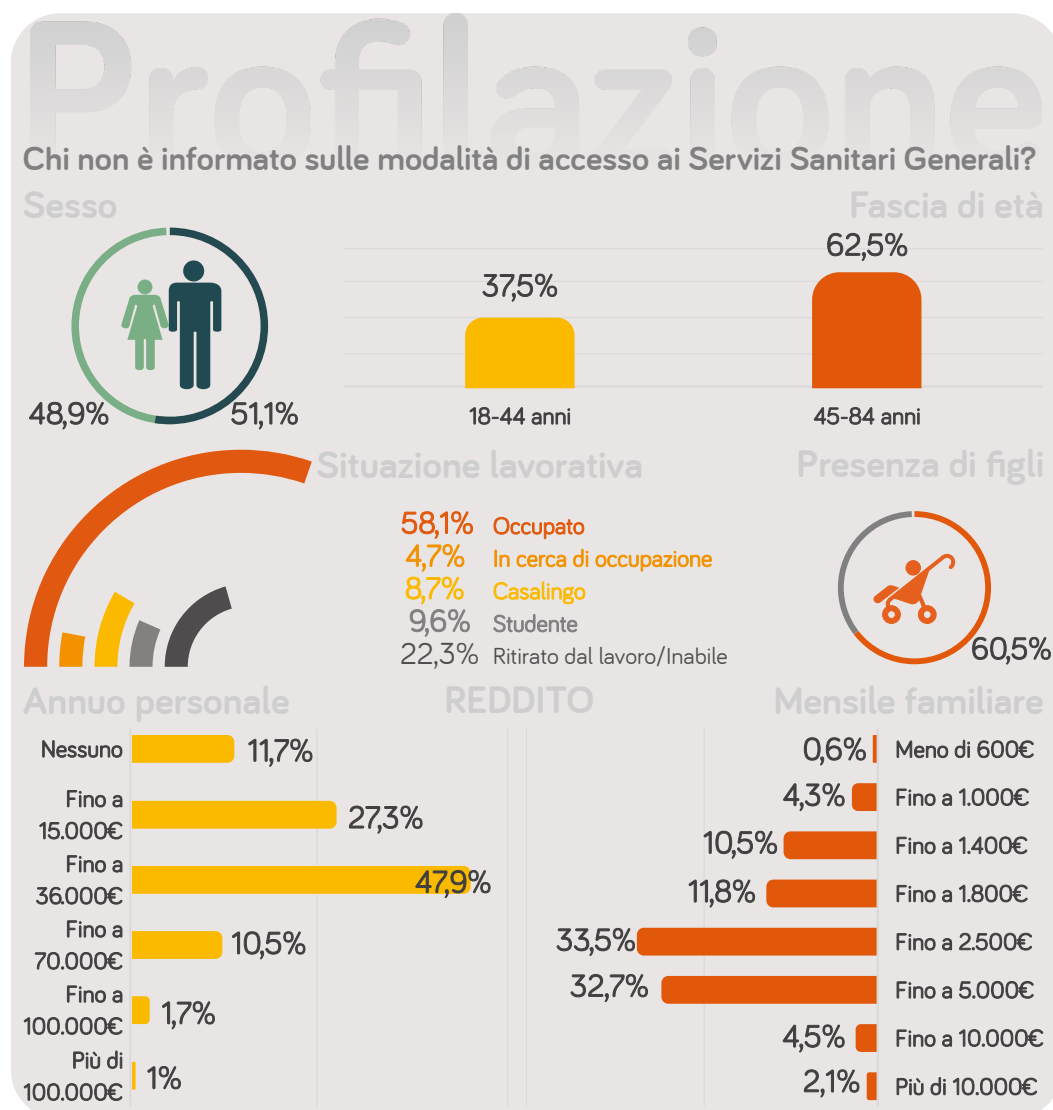
Fig. 4.1 Livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari generali

I dati analizzati a livello distrettuale mostrano valori simili, con percentuali maggiori di disinformazione registrate nelle zone dell'Empolese - Valdarno Inferiore, dove il 9,3% dei residenti si dichiara per nulla informato sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari generali.

La profilazione dei soggetti che si ritengono per nulla o poco informati sulle modalità di

accesso ai Servizi Sanitari territoriali rivela che questi sono principalmente uomini (51%) appartenenti alla fascia di età tra i 45 e gli 84 anni (63%). Principalmente, si tratta di soggetti con un livello reddituale personale medio/basso (75%) e un reddito familiare compreso tra i 1.900 e i 5.000 euro (66%), con figli (61%) e un'occupazione lavorativa (58%).

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

Focalizzandosi sui Servizi Sanitari specifici per le Dipendenze patologiche (SerD) offerti sul territorio della AUSL Toscana Centro, si nota che il livello di informazione diminuisce, soprattutto tra i giovani. Solo il

24% dei residenti si ritiene ben informato, senza differenze significative tra i generi, e con una maggiore percentuale nella fascia di età più avanzata (28%) rispetto ai giovani di età compresa tra i 18 e i 44 anni (16%).

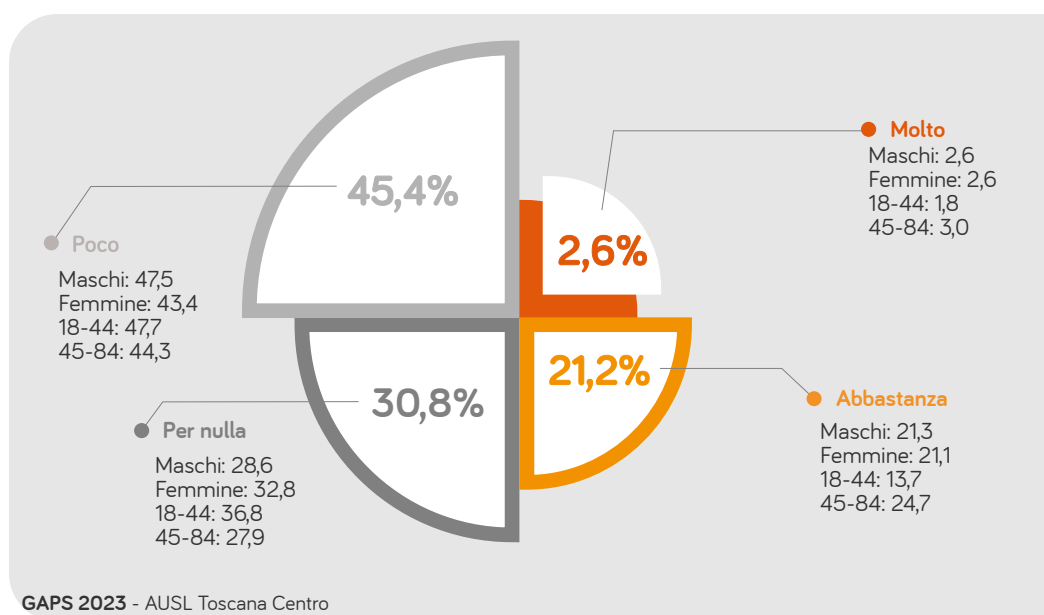


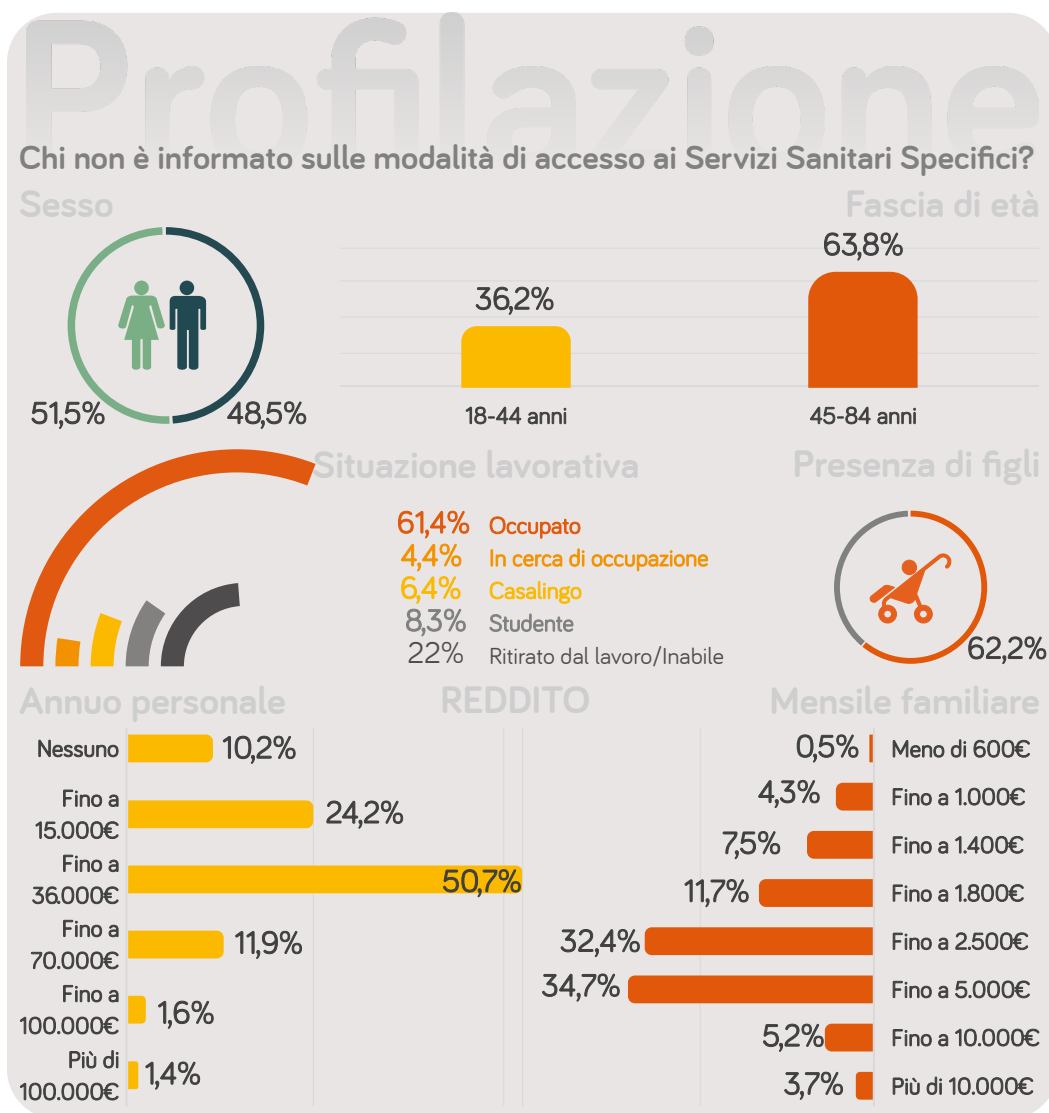
Fig. 4.3 Livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari specifici

Il livello di disinformazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari specifici per le Dipendenze risulta minore nei distretti Val di Nievole e Pratese (circa il 73%), e maggiore nei distretti di Firenze e Fiorentina Sud - Est (78%).

I soggetti che si ritengono poco o per nulla informati sulle modalità di accesso

a tali servizi sono soprattutto quelli appartenenti alla fascia di età 45-84 anni (64%). Nel 75% dei casi si tratta di residenti con un livello reddituale personale medio-basso e un reddito familiare tra i 1.900 e i 5.000 euro (67%). La maggioranza riferisce di avere figli (62%) e un lavoro (61%).

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 quelli per le dipendenze da sostanze legali è più alta fra le donne (33%; M = 27%) e tra i soggetti più adulti (31%; 18-44enni = 28%). Anche riguardo alle sostanze illegali (cannabis, cocaina, eroina, ecc.) la percentuale è leggermente più alta tra le donne (34%; M = 32%), ma si riscontra una conoscenza lievemente maggiore tra i più giovani (34%; 45-84enni = 33%). Riguardo all'esistenza dei servizi sul territorio dedicati alla dipendenza da gioco d'azzardo non si osservano particolari differenze di genere e di età.

In generale il 63% dei rispondenti non sa

dire se sul proprio territorio di residenza insistano Servizi Specifici per le Dipendenze, soprattutto gli uomini (65%; F = 62%) e i più giovani (65%; 45-84enni = 62%).

Il 57% 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. Risultato invece meno conosciuti gli altri servizi per le dipendenze, in particolare le Helpline, i servizi di strada e 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 maggioranza dei residenti nella AUSL Toscana Centro (56%) vive in una zona nella quale il luogo più vicino per poter giocare d'azzardo è raggiungibile a piedi entro 5 minuti dalla propria abitazione. Circa un quarto dovrebbe invece impiegare un massimo di 10 minuti, mentre solo il 18% dovrebbe percorrere distanze più grandi. Inoltre, il 78% non impiegherebbe più di 10 minuti se volesse raggiungere un

luogo di gioco partendo dal posto di lavoro o di studio.

Rispetto invece al tempo che si sarebbe disposti a impiegare per giocare, la grande maggioranza dei residenti nella AUSL (92%) ha risposto "meno di 10 minuti", mentre il 5,7% sarebbe disposto a impiegare tra 10 e 30 minuti e solo il 2,1% anche più di 30 minuti.

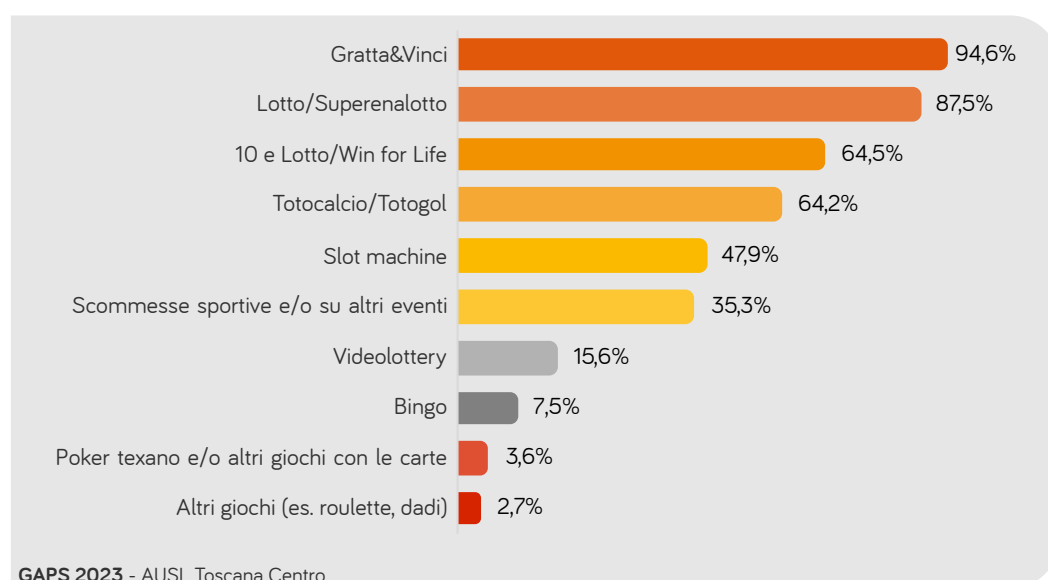
		Totale	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	18-44	45-84
Da casa	< 5 minuti	55,6	54,3	56,8	59,7	53,2
	5-10 minuti	26,9	26,2	27,5	23,8	28,6
	> 10 minuti	17,6	19,5	15,7	16,4	18,3
Dal luogo di lavoro/studio	< 5 minuti	49,9	52,1	47,6	49,2	50,5
	5-10 minuti	27,6	24,8	30,5	27,5	27,6
	> 10 minuti	22,5	23,0	21,9	23,2	21,9
Tempo disposti a impiegare	< 10 minuti	92,2	91,9	92,6	93,9	91,1
	10-30 minuti	5,7	5,5	5,8	4,0	6,8
	>30 minuti	2,1	2,6	1,6	2,0	2,2

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

A livello di zone-distretto all'interno della AUSL Toscana Centro, l'accessibilità al gioco varia in base al territorio, con percentuali di rispondenti che riferiscono di poter raggiungere un luogo di gioco in meno di 5 minuti a piedi dalla propria abitazione che variano dal 44% del distretto del Mugello e 46% del distretto di Fiorentina Sud-Est sino al 61% del distretto Pratese e 62% del distretto di Firenze. Analogamente, la percentuale di residenti che dicono di poter raggiungere a piedi un luogo di gioco in meno di 5 minuti dalla propria sede di lavoro vanno dal 40% nel distretto di Fiorentina Sud-Est al 55% in Mugello. Riguardo invece alla pensione al

gioco, in tutti i distretti la quasi totalità dei residenti non sarebbe disposta a impiegare più di 5 minuti per raggiungere un esercizio commerciale dove poter giocare. Negli esercizi commerciali più facilmente raggiungibili, le tipologie di gioco più frequentemente disponibili sono Gratta&Vinci (95%), Lotto/Superenalotto (88%), 10 e Lotto/Win for Life (65%), Totocalcio/Totogol (64%). Il 48% dei soggetti ha indicato che nel luogo più vicino potrebbe giocare anche alle Slot Machine, mentre il 35% ha indicato che avrebbe la possibilità di fare scommesse (sportive o su altri eventi) e il 16% di giocare alle VLT.

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



La quasi totalità delle persone residenti sul territorio della AUSL Toscana Centro (92%) non è a conoscenza dell'esistenza di provvedimenti regionali di limitazione del

gioco d'azzardo. Un percentuale ancora più alta (95%) riferisce di non sapere se esistano regolamenti simili approvati dal Comune in cui vivono.

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
Regione	7,6	9,0	6,2	4,9	9,1
Comune	5,1	6,0	4,2	2,1	6,7

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Anche se con percentuali molto basse, i residenti nel distretto di Val di Nievole (9,4%), nelle zone di Fiorentina Nord-Ovest (8,9%), Firenze (8,3%) e Empolese-Valdarno Inferiore (8,1%) sono quelli che riferiscono più frequentemente di essere informati sulla normativa regionale in materia di gioco

d'azzardo. Rispetto invece alle regolamentazioni comunali, è nelle zone-distretto di Firenze (7,3%) e del Mugello (6,7%) che si registrano le percentuali maggiori, sebbene anche in questo caso decisamente esigue, di rispondenti che riferiscono di esserne a conoscenza.



A non essere a conoscenza della normativa regionale per la limitazione del gioco d'azzardo sono soprattutto le donne (52%) e i rispondenti di età più avanzata (63%), le persone lavorativamente occupate (62%) e con figli

(64%). Perlopiù hanno un reddito personale annuo non superiore a 36.000 euro (84%) e familiare compreso tra i 1.500 e i 5.000 euro mensili (circa 78%).

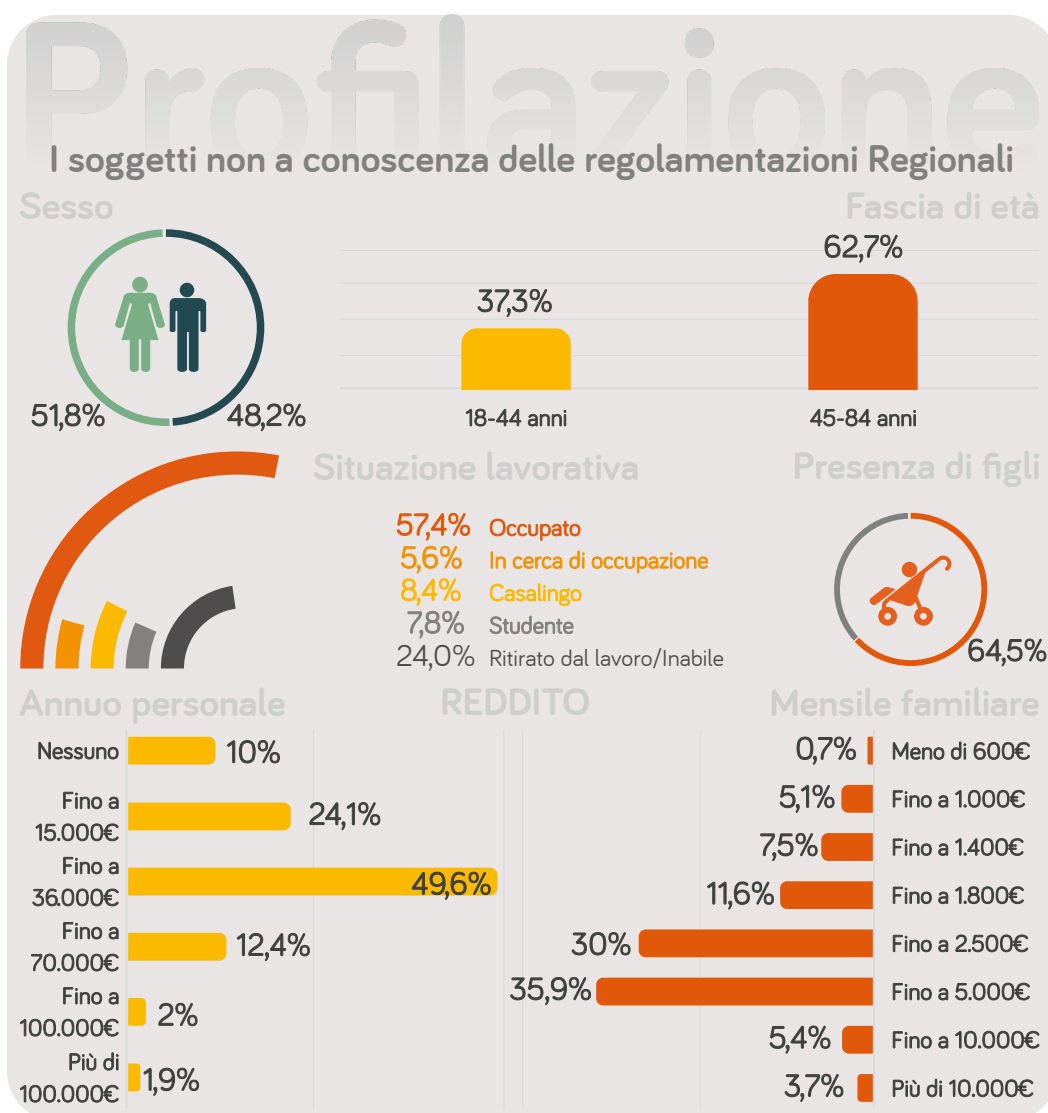


Fig. 5.2 Profilazione dei rispondenti sulla base del livello di conoscenza delle regolamentazioni approvate dalla Regione Toscana per limitare il gioco d'azzardo

In generale, il 15% e il 21% dei residenti nel territorio dell'AUSL Toscana Centro riferiscono di non essere a conoscenza dei limiti di età riguardanti rispettivamente il gioco in loco e il gioco online. Si tratta in particolare di donne (17% e 23% rispettivamente) e di persone nella fascia di età più avanzata (21% e 28%). Per quanto riguarda il gioco d'azzardo in luoghi fisici (on-site), la maggior parte delle persone (67%) ritiene correttamente che sia consentito solo ai maggiori di 18 anni, mentre l'8,2% ritiene

che sia vietato ai minori di 14 anni e il 5,3% ai minori di 16 anni. Per il 4,0% delle persone il gioco on-site non è vietato. Percentuali simili si registrano relativamente alla conoscenza del limite di età per il gioco online. Il 61% conosce correttamente il divieto di gioco ai minorenni, il 9,6% ritiene che il gioco online sia vietato ai minori di 14 anni, il 4,9% ai minori di 16 anni e per il 3,7% delle persone il gioco online non è vietato. Anche in questo caso l'inesatta conoscenza dei 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	9,6	7,4	11,6	6,9	11,1
	Ai minori di 16 anni	4,9	4,1	5,7	5,5	4,6
	Ai minori di 18 anni	61,0	66,4	55,8	75,1	52,7
	Non è vietato	3,7	3,6	3,9	2,9	4,1
	Non so	20,8	18,5	23,0	9,5	27,5
Giocare d'azzardo ON-SITE (presso bar, ricevitorie, sale scommesse ecc.)	Ai minori di 14 anni	8,2	6,0	10,3	5,1	10,0
	Ai minori di 16 anni	5,3	4,7	5,8	4,9	5,5
	Ai minori di 18 anni	67,2	72,7	61,8	80,8	59,1
	Non è vietato	4,0	2,9	5,0	2,8	4,6
	Non so	15,4	13,6	17,1	6,5	20,8

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

A livello distrettuale, le percentuali maggiori di quanti non sanno o non credono che esistano limiti di età per il gioco on-site e per il gioco online si

registrano nelle zone-distretto del Mugello (29%) e Fiorentina Sud-Est (23% per il gioco on-site e 29% per il gioco online).

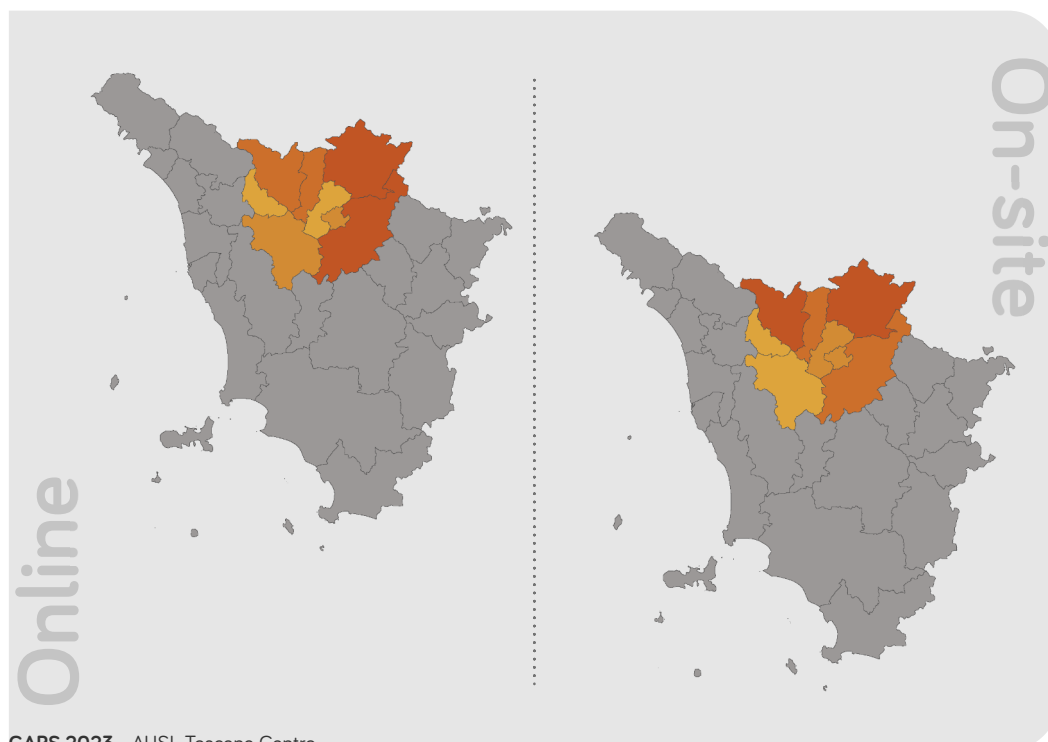
Fig. 5.3 Mancata conoscenza ("non so") dei divieti al gioco online e on-site per distretto

Gioco Online

- 16,1 - 19,4
- 19,5 - 20,7
- 20,8 - 23,5
- 23,6 - 26,2

Gioco On-site

- 10,6 - 14,4
- 14,5 - 15,8
- 15,8 - 16,8
- 16,9 - 22,5



GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro



La maggior parte dei residenti (97%), senza rilevanti differenze di genere, riferisce che sarebbe abbastanza o molto d'accordo sul collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano da scuole e luoghi di aggregazione giovanile. Il 91% (M = 89%; F = 94%) si dice abbastanza o molto d'accordo sul collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano da istituti di credito e Bancomat. Per l'85% (M = 83%; F = 88%) gli apparecchi di gioco in denaro dovrebbero essere collocati lontano dalle Stazioni. L'89% dei rispondenti (M = 88%; F = 91%) sarebbe abbastanza o molto d'accordo sul

collocarli lontano da ospedali e strutture socio-sanitarie e l'84% (M = 81%; F = 87%) lontano dagli esercizi di compravendita di oggetti preziosi e oro usati. Tra i residenti della AUSL Toscana Centro, il 96% si dice favorevole a imporre limitazioni temporali all'esercizio del gioco tramite gli apparecchi Slot machine e Videolottery, l'89% 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. Percentuale di chi si trova Abbastanza e Molto d'accordo con una specifica misura.

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 nella fascia di età più avanzata. Sono infatti il 50% dei più giovani (45-84enni = 33%) e il 45% degli uomini (F = 34%) a percepire

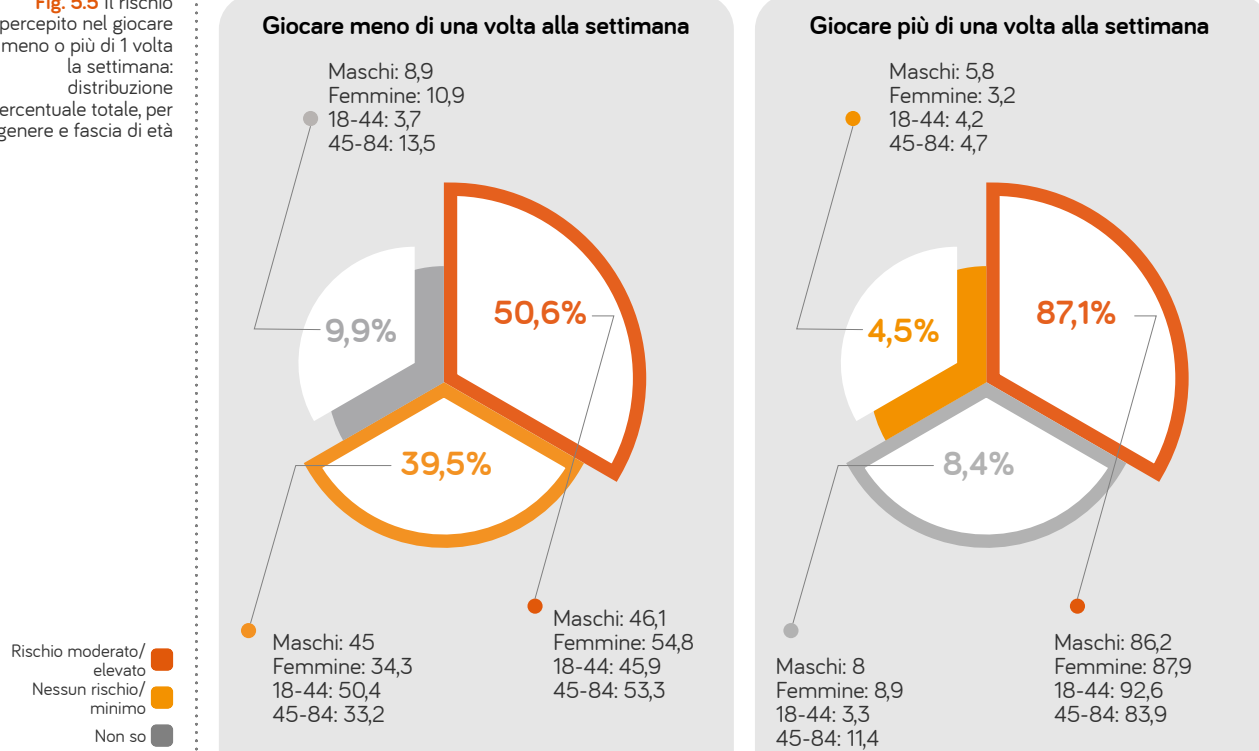
questa frequenza di gioco come poco o per nulla rischiosa. Circa il 10% dei rispondenti non è in grado di valutare il rischio, senza rilevanti differenze di genere (F = 11%; M = 8,9%), ma con percentuali maggiori tra i 45-84enni (14%; 18-44enni = 3,7%).

A livello territoriale, le zone-distretto con la più alta percentuale di residenti che non sono in grado di valutare quanto sia rischioso giocare meno di una volta a settimana sono la Fiorentina Sud-Est (16%) e la Val di Nievole (14%), mentre quelle con la percentuale più alta di residenti che lo ritengono moderatamente o molto rischioso sono la zona di Firenze e dell'Empolese - Valdarno Inferiore (55% e 53% rispettivamente).

Considerando invece il gioco d'azzardo praticato più di una volta a settimana, l'87% dei partecipanti ritiene che il rischio sia moderato/elevato (M = 86%; F = 88%), con

percentuali più elevate nella fascia di età più giovane (93%; 45-84enni = 84%). In questo caso l'8,4% dei residenti nel territorio della AUSL Toscana Centro non sa attribuire un grado di rischio al comportamento, soprattutto nella fascia di età più avanzata (11%; 18-44enni = 3,3%). 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 Fiorentina Sud-Est (16%) e la Val di Nievole (14%), mentre il rischio è valutato moderato/elevato soprattutto dai residenti nelle zone Firenze (91%) e Pratese (89%).

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



GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro



Volendo tracciare una sorta di identikit delle persone che hanno una percezione del rischio minima o nulla rispetto al giocare più di una volta a settimana, si tratta più frequentemente di uomini (63%) e appartenenti alla fascia di età 45-84 anni

(67%). Nella maggior parte dei casi hanno figli (67%) e un impiego professionale (68%), un reddito personale annuo fino a 36.000 euro (84%) e un reddito familiare mensile tra i 1.500 e i 5.000 euro (76%).

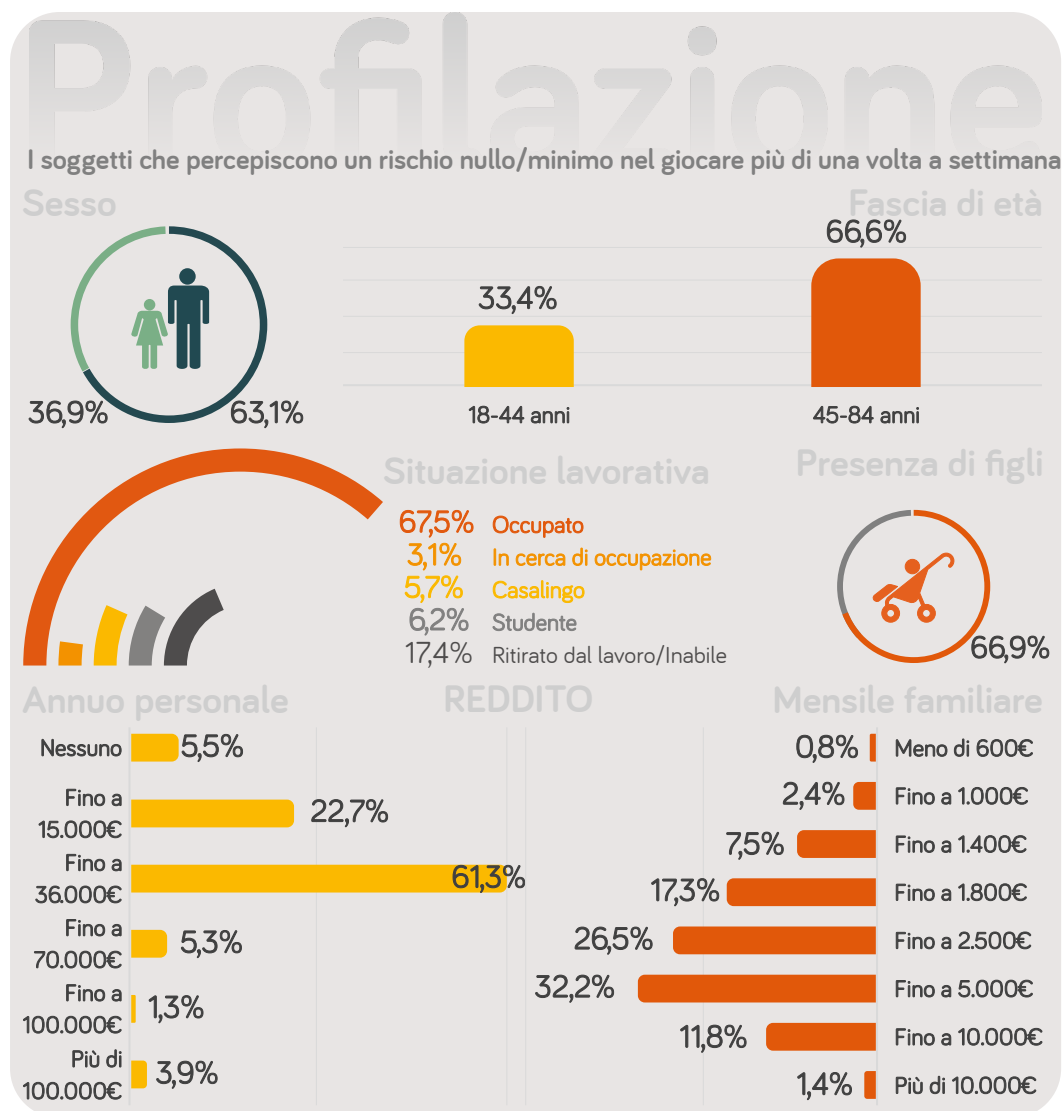
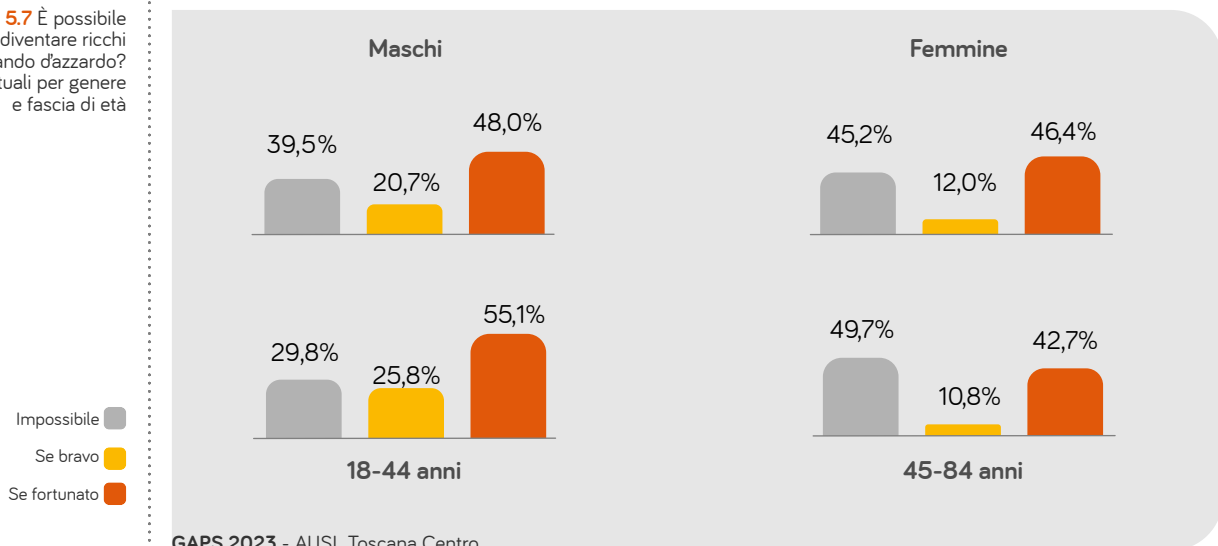


Fig. 5.6 Profilazione dei rispondenti sulla base della percezione del rischio associato al praticare il gioco d'azzardo più di una volta a settimana

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 (50%; 18-44enni = 30%). Il 47% dei residenti ritiene che sia possibile arricchirsi

giocando se il giocatore è molto fortunato (18-44enni = 55%; 45-84enni = 43%) e il 16% ritiene che sia una questione legata alle abilità del giocatore, soprattutto tra gli uomini (21%; F = 12%) e tra i più giovani (26%; 45-84enni = 11%).

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



GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

L'opinione che sia impossibile arricchirsi tramite il gioco d'azzardo è più diffusa nelle zone Fiorentina Sud-Est (50%) e Val di Nievole (46%), mentre è meno diffusa nel Pratese (40%).

Tra i vari distretti della AUSL Toscana Centro, la zona del Pratese fa registrare

anche la percentuale più alta di quanti ritengono che ci si possa arricchire se bravi (21%), mentre nella zona Val di Nievole è più diffusa l'opinione che un giocatore possa diventare ricco con il gioco d'azzardo se è fortunato (50%).



A ritenere possibile che un giocatore d'azzardo si arricchisca giocando se è bravo sono soprattutto gli uomini (62%), i più

giovani (57%) e i rispondenti professionalmente occupati (66%).

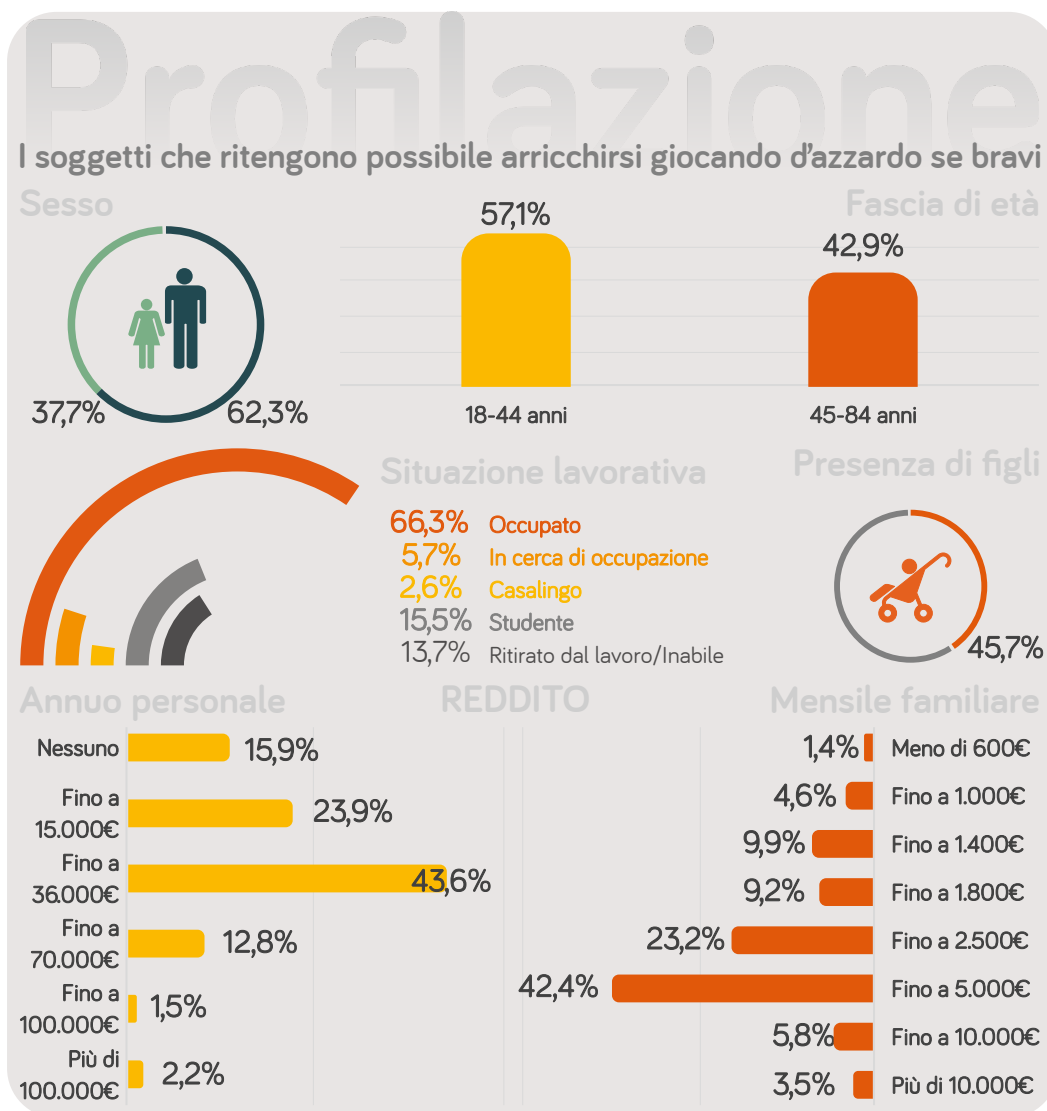


Fig. 5.8 Profilazione dei rispondenti sulla base dell'opinione che un giocatore d'azzardo possa arricchirsi giocando se bravo

Se si guarda a chi ritiene che si possa diventare ricchi giocando d'azzardo se si è fortunati, i dati rivelano che, indipendentemente dal genere, si tratta

soprattutto di soggetti più adulti (58%), occupati (62%) e con figli (61%).

Il 37% dei residenti ritiene che l'abilità del giocatore non influenzi il risultato di alcun gioco d'azzardo. Questa opinione è più diffusa tra le donne (41%; M = 32%) e i più adulti (44%; 18-44enni = 24%). Riguardo agli specifici giochi, l'abilità del giocatore è rilevante per il 53% dei soggetti nel poker texano e negli altri giochi con le carte, con poca differenza tra donne e uomini (M =

55%; F = 51%), ma con una percentuale più alta tra i più giovani (68%; 45-84enni = 44%). Secondo un terzo dei rispondenti l'abilità conta in relazione alle scommesse sportive. In questo caso, l'opinione è diffusa soprattutto tra gli uomini (38%; F = 29%) e nella fascia di età più giovane (40%; 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	1,1	1,0	1,1	1,4	0,9
Lotto / Superenalotto	2,3	2,0	2,7	3,4	1,7
Totocalcio / Totogol / Scommesse Sportive	33,3	38,2	28,6	39,8	29,4
Scommesse su altri eventi	20,0	22,2	17,7	23,9	17,7
Bingo	2,0	1,6	2,3	2,8	1,4
Slot machines	1,6	1,5	1,6	1,9	1,4
Videolottery	0,5	0,4	0,7	0,8	0,4
Poker texano altri giochi con le carte (Poker, bridge)	52,9	55,0	50,6	68,4	43,6
Altri giochi (roulette, dadi,...)	4,7	3,9	5,5	8,3	2,6
Scommesse virtuali	6,5	6,6	6,6	9,8	4,6
In nessuno di questi	36,6	31,9	41,3	24,1	44,1

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

5.2 Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco

Il 69% dei residenti nella AUSL Toscana Centro di età compresa tra i 18 e gli 84 anni ha giocato d'azzardo almeno una volta nella vita e circa il 37% lo ha fatto nel corso dell'ultimo anno. Entrambe le prevalenze sono in linea con quelle osservate in

Toscana. Il gioco d'azzardo risulta più diffuso tra gli uomini (76%; F = 62% nella vita - 44%; F = 31% nell'anno) e nella fascia di età 18-44 anni (75%; 45-84enni = 66% nella vita - 42%; 45-84enni = 34% nell'anno).

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

	Toscana	AUSL - Toscana Centro	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	18-44	45-84
Gioco nella vita	67,9	69,0	76,0	62,4	74,8	65,8
Gioco nell'anno	36,7	36,8	43,5	30,5	41,7	34,1

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

A livello distrettuale, è possibile osservare che le zone-distretto Empolese-Valdarno inferiore e Val di Nievole registrano le

prevalenze maggiori di persone che affermano di aver giocato almeno una volta nella vita (73% e 71% rispettivamente).



Anche per quanto riguarda la prevalenza di gioco d'azzardo praticato nel corso dell'ultimo anno, le due zone-distretto, insieme a quella Pratese (38%), registrano i valori più alti (38% e 39% rispettivamente).

Le prevalenze più basse si osservano invece nelle zone-distretto Fiorentina Sud-est e Firenze, sia per quanto riguarda il gioco nella vita (67%) sia nell'ultimo anno (35%).

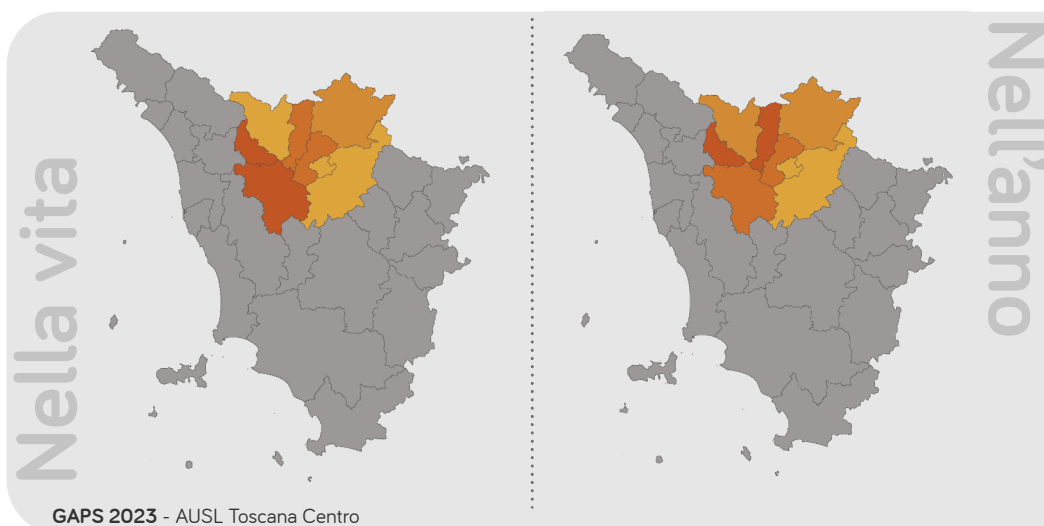
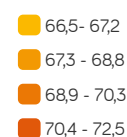
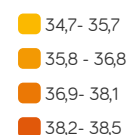


Fig. 5.9 Prevalenze di gioco d'azzardo nella vita e nell'anno: distribuzione percentuale per distretto

Gioco nella vita



Gioco nell'anno



5.3 Caratteristiche dei giocatori

Il gioco più praticato nel corso degli ultimi 12 mesi è stato il Gratta&Vinci (53%) soprattutto tra le donne (61%; M = 47%), seguito dal Superenalotto (37%) con percentuali superiori nella fascia di età più alta (44%; 18-44enni = 25%) e tra gli uomini (40%; F = 32%). Seguono il Lotto (14%), preferito dalle fasce d'età più adulte

(18%; 18-44enni = 8,4%), le scommesse sportive (11%), praticate quasi esclusivamente dagli uomini (18%; F = 1,5%) e nella fascia di età più giovane (23%; 45-84enni = 3,2%), e gli altri giochi con le carte (6,2%). Slot machine e videolottery sono praticati invece dal 4,3% e 1,5% dei residenti rispettivamente.

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44	45-84
Gratta&Vinci	53,1	46,9	61,3	56,0	51,2
Lotto	13,9	14,1	13,6	8,4	17,5
Superenalotto	36,5	40,4	31,5	25,2	43,8
10 & lotto / Win for Life	5,0	5,5	4,4	6,0	4,4
Totocalcio/totogol	1,3	1,7	0,8	1,6	1,1
Bingo	3,1	3,4	2,8	5,0	1,9
Slot machines	4,3	5,7	2,5	7,2	2,4
Videolottery	1,5	2,4	,4	3,2	0,5
Scommesse sportive	11,0	18,1	1,5	23,0	3,2
Scommesse su altri eventi	2,2	3,5	0,3	4,5	0,7
Poker texano	3,7	5,9	0,9	7,1	1,5
Altri giochi con le carte	6,2	7,3	4,9	8,5	4,8
Altri giochi (roulette, dadi)	3,0	3,9	1,9	5,1	1,7
Scommesse virtuali	3,3	5,7	0,0	7,3	0,7

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 69% riferisce di aver speso fra gli 1 e i 10 euro, soprattutto le donne (80%; M = 64%) e i più anziani (70%; 18-44enni = 68%). Il 22% riferisce di

aver speso tra gli 11 e i 50 euro e l'8,6% oltre 50 euro, soprattutto gli uomini (10%; F = 5,9%) e i più adulti (9,7%; 18-44enni = 6,4%).

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
1-10€	69,4	63,9	79,7	68,1	70,1
11-50€	22,0	26,1	14,3	25,5	20,2
51-90€	4,3	4,9	3,1	2,2	5,4
91-200€	3,3	3,9	2,2	3,6	3,2
201-500€	0,2	0,3	0,0	0,0	0,3
501-1000€	0,1	0,2	0,0	0,0	0,2
Più di 1000€	0,6	0,6	0,6	0,6	0,6

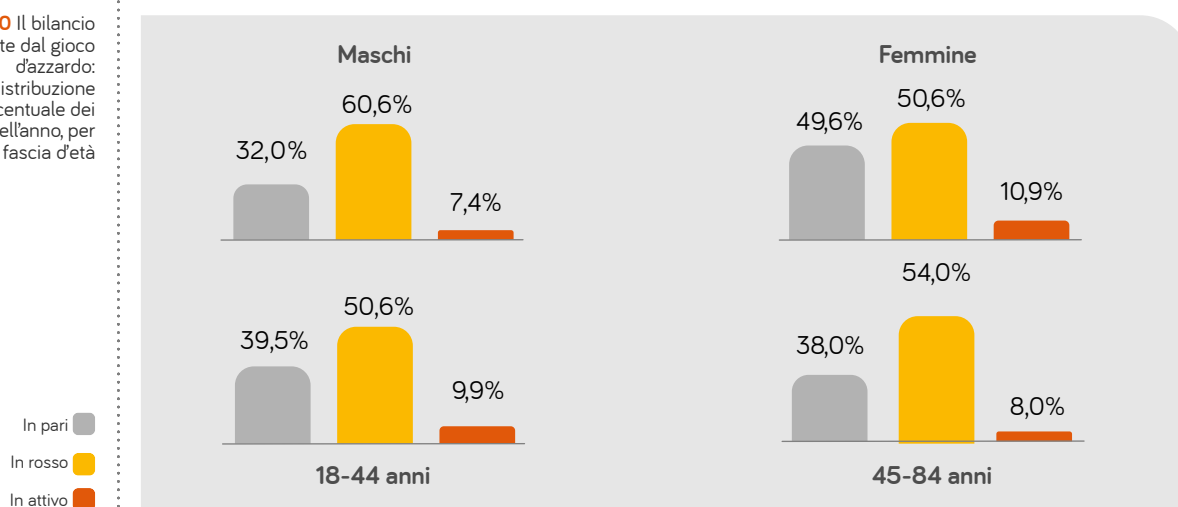
GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

I distretti della AUSL Toscana Centro con le quote più alte di giocatori che su base mensile hanno speso oltre 50 euro si rilevano nelle zone del Pratese (14%) e del Mugello (13%).

Il 53% dei giocatori della AUSL Toscana Centro riferisce che il bilancio economico derivante dal proprio giocare d'azzardo è risultato in rosso nell'ultimo anno, ha cioè perso denaro giocando, con percentuali più elevate tra gli uomini (61%; F = 40%) e nella

fascia di età più avanzata (54%; 18-44enni = 51%). Il 39% afferma di essere andato in pari (né perdite né guadagni), e a riferirlo sono soprattutto le donne (50%; M = 32%) e la fascia di età più giovane (40%; 45-84enni = 38%). Solo l'8,8% afferma di essere in attivo, anche in questo caso soprattutto tra le donne (11%; M = 7,4%) e tra i rispondenti più giovani (9,9%; 45-84enni = 8,0%).

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



GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro



Tra coloro che definiscono il proprio bilancio di gioco in perdita, l'81% ha perso

meno di 50 euro, mentre l'11% ha perso tra i 50 e i 100 euro e l'8% somme superiori.

	In rosso	In attivo
Meno di 50€	80,9	36,2
Tra 50 e 100€	11,2	30,2
Tra 100 e 200€	3,8	14,7
Tra 200 e 500€	1,7	9,0
Oltre 500€	2,6	9,9

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Tra coloro che affermano di essere rimasti in attivo giocando d'azzardo negli ultimi 12 mesi, il 36% riferisce di esserlo per cifre inferiori a 50 euro, il 30% quantifica il guadagno tra i 50 e i 100 euro il 15% in una cifra compresa tra 100 e 200 euro. Il 19% riferisce di essere in attivo per somme superiori a 200 euro. Il metodo di pagamento più utilizzato dai

giocatori sono i contanti (84%), in particolare tra le donne (96%; M = 76%) e i più adulti (89%; 18-44enni = 78%). Il 24% dei giocatori ha usato la carta di credito, soprattutto i 18-44enni (35%; 45-84enni = 16%) e gli uomini (33%; F = 11%). Quasi nessuno invece ha utilizzato il bonifico bancario (0,3%).

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44	45-84
Carta di credito	24,3	33,1	10,6	34,5	16,0
Bonifico	0,3	0,5	0,0	0,0	0,6
Contanti	83,9	76,3	95,7	77,5	89,0

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Relativamente all'utilizzo della carta di credito o del bonifico anziché del contante, per la maggior parte degli intervistati (80%) l'uso di questi metodi di pagamento telematico non influisce sulla spesa di gioco, in particolare tra le donne (85%; M = 78%). Il 17% ritiene invece che l'utilizzo di metodi di pagamento digitali induca a

scommettere di più, soprattutto tra gli uomini (19%; F = 12%) e senza rilevanti differenze di età (18-44enni = 16%; 45-84enni = 18%). Una piccola percentuale di rispondenti (3,3%) sostiene che l'uso di carte di credito o bonifici bancari riduca la propria spesa di gioco, soprattutto tra i più giovani (4,6%; 45-84enni = 2,0%).

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44	45-84
Non ha alcun impatto sulla spesa	79,9	77,9	84,5	79,3	80,4
Fa aumentare la cifra spesa	16,8	18,8	12,2	16,1	17,5
Fa diminuire la cifra spesa	3,3	3,3	3,3	4,6	2,0

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

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

Il gioco d'azzardo on-site si riferisce a quei tipi di giochi che possono essere praticati recandosi fisicamente presso ricevitorie, sale scommesse, edicole, bar, autogrill e simili.

Circa il 66% dei residenti sul territorio della AUSL Toscana Centro riferisce di aver giocato on-site almeno una volta nell'arco della vita, soprattutto gli uomini (71%; F = 60%) e i più giovani (70%; 45-84enni = 63%). Il dato è in linea con la prevalenza

osservata a livello regionale.

La prevalenza di gioco on-site nel corso dell'ultimo anno si attesta al 34%, di nuovo con valori più alti tra gli uomini (39%; F = 29%) e tra i più giovani (37%; 45-84enni = 32%). Anche in questo caso le prevalenze registrate nella AUSL Toscana Centro non si discostano dai valori osservati a livello regionale.

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

	Toscana	AUSL - Toscana Centro	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	18-44	45-84
Gioco on-site nella vita	64,1	65,6	71,2	60,2	70,5	62,8
Gioco on-site nell'anno	33,9	33,9	38,7	29,4	37,0	32,1

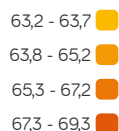
GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

A livello territoriale, nelle zone-distretto Empolese-Valdarno inferiore e Val di Nievole si registrano prevalenze più alte di

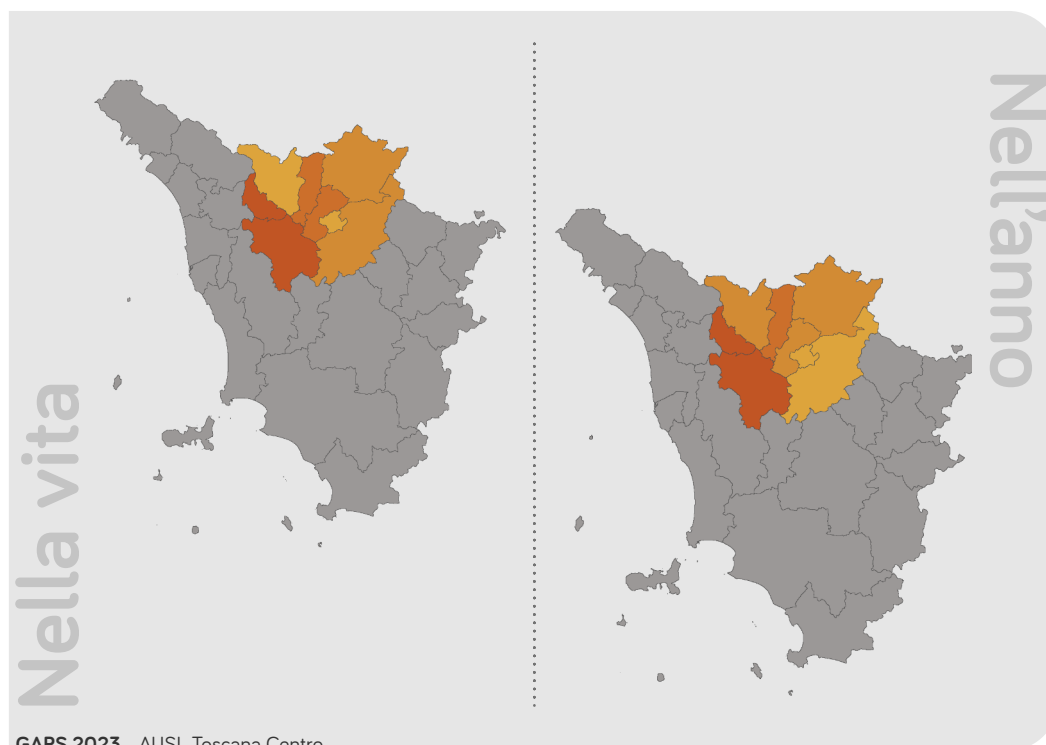
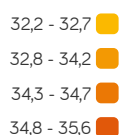
gioco on-site, sia nella vita (rispettivamente 69% e 68%), sia nell'anno (entrambe 36%).

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

Gioco On-site nella Vita



Gioco On-site nell'anno



GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro



5.4.1 Caratteristiche dei giocatori on-site

I giochi più praticati nei punti di gioco nel corso dell'ultimo anno, sono il Gratta&Vinci (60%) seguito da Superenalotto (39%), Lotto (16%), Scommesse sportive (10%), e altri giochi con le carte (6,4%). Solo il 4,9% dei residenti riferisce di aver giocato alle Slot machine, mentre l'1,7% alle Videolottery. Se il Gratta&Vinci attrae trasversalmente

entrambi i generi e le fasce di età, gli uomini (17%; F = 1,8%) e i più giovani (21%, 45-84enni = 3%) sono più coinvolti nella pratica delle scommesse e del Poker texano. Viceversa i più anziani risultano più attratti da giochi d'azzardo quali il Superenalotto (47%; 18-44enni = 27%) e Lotto (20%; 18-44enni = 9,5%).

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44	45-84
Gratta&Vinci	59,6	54,6	65,5	61,8	58,1
Lotto	15,9	16,8	14,9	9,5	20,3
Superenalotto	39,4	44,1	33,4	27,0	47,3
10 e lotto / Win for Life	4,3	5,0	3,4	4,1	4,5
Totocalcio/totogol	1,4	1,8	0,9	1,5	1,4
Bingo	3,0	3,0	3,0	4,3	2,0
Slot machines	4,9	6,4	2,9	7,9	2,8
Videolottery	1,7	2,6	0,5	3,3	0,6
Scommesse sportive	10,2	16,8	1,8	20,6	3,0
Scommesse su altri eventi	1,4	2,6	0,0	2,3	0,8
Poker texano	3,3	5,3	0,8	5,5	1,7
Altri giochi con le carte	6,4	7,5	5,2	7,5	5,7
Altri giochi (roulette, dadi)	2,7	3,1	2,2	4,4	1,6
Scommesse virtuali	2,1	3,7	0,0	4,4	0,5

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

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

In tutte le zone-distretto, il gioco più frequentemente praticato on-site è il Gratta&Vinci, con percentuali maggiori nei distretti Val di Nievole (68%) e nella zona Fiorentina Sud-Est (63%) e più basse nel distretto del Mugello (51%). Il Superenalotto è il secondo gioco più praticato on-site, con percentuali particolarmente elevate nella zona della Val di Nievole (52%). Rispetto agli altri

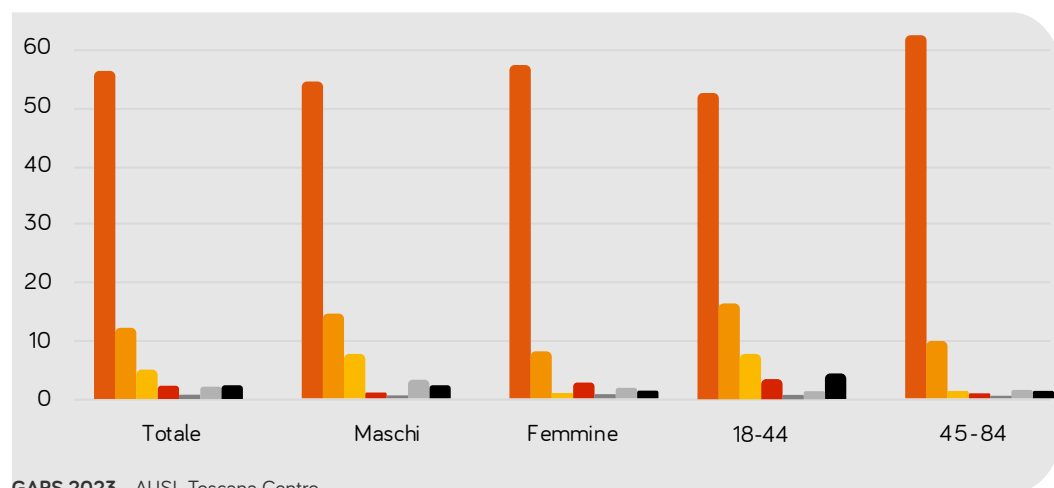
distretti, nella zona del Pratese si osserva una particolare preferenza per le scommesse sportive (19%), per i giochi con le carte (15%) e le Slot machine (8,5%). Quest'ultimo gioco sembra invece poco popolare nel distretto Empolese - Valdarno Inferiore (1,7%). Sempre in termini comparativi, scommettere alle Videolottery sembra una pratica particolarmente diffusa in Val di Nievole (4,8%).

Più della metà di chi ha giocato on-site si è recato presso bar, tabacchi e pub, soprattutto i 45-84enni (61%; 18-44enni = 53%). Il 12% ha giocato presso abitazioni private, in questo caso soprattutto le persone più giovani (16%;

45-84enni = 10%) e gli uomini (15%; F = 9,2%). Circa il 2% ha preferito invece i casinò e i circoli ricreativi o club privati e le sale Bingo. Solo l'1,0% si è recato presso le 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

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



GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

La maggior parte di chi ha giocato d'azzardo on-site nell'ultimo anno (93%) riferisce di aver trascorso in media in un giorno non più di 30 minuti a giocare. Il 4,4% dei giocatori ha riferito sessioni

medie di gioco di circa un'ora, soprattutto gli uomini (5,6%; F = 2,6%) e i più giovani (6,0%; 45-84enni = 3,3%). Il 2,5% riferisce di aver giocato in media per più di 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
Meno di 30 minuti	93,1	90,7	96,8	90,7	94,7
Fino a 1 ora	4,4	5,6	2,6	6,0	3,3
Fino a 2 ore	1,5	2,5	0,0	2,8	0,6
Fino a 3 ore	0,3	0,5	0,0	0,0	0,5
Più di 3 ore	0,7	0,7	0,6	0,5	0,8

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro



5.5 Il gioco online

In linea con le prevalenze osservate in regione circa l'11% dei residenti nella AUSL Toscana Centro ha praticato giochi d'azzardo online nel corso della vita, soprattutto gli uomini (18%; F = 5,3%) e i più giovani (18%; 45-84enni = 7,9%).

La prevalenza di gioco online nel corso

dell'anno si attesta intorno al 7%, anche in questo caso senza differenze rispetto al dato toscano, anche in questo caso con prevalenze maggiori tra gli uomini (12%; F = 2,9%) e tra i più giovani (11%; 45-84enni = 5,3%).

	Toscana	AUSL - Toscana Centro	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	18-44	45-84
Gioco online nella vita	11,3	11,4	17,8	5,3	17,8	7,9
Gioco online nell'anno	7,1	7,3	12,0	2,9	11,0	5,3

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

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 Pratese e di Firenze con valori intorno al 12%. All'interno della

zona pratese si registra anche la prevalenza maggiore di gioco online nell'ultimo anno (8,9%).

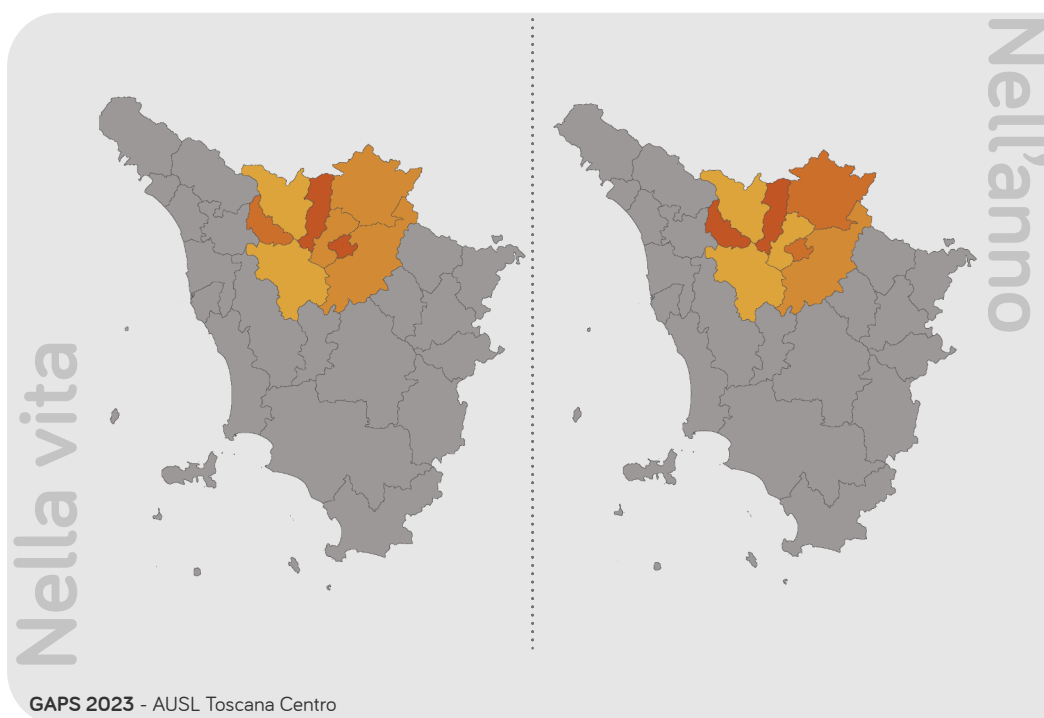


Fig. 5.13 Prevalenza di gioco d'azzardo online nella vita e nell'anno, per distretto

5.5.1 Caratteristiche dei giocatori online

I giochi d'azzardo più frequentemente praticati online sono le Scommesse sportive (39%), preferite di gran lunga dagli uomini (46%; F = 8,2%), il Superenalotto (36%), preferito invece dai più adulti (52%; 18-44enni = 22%) senza rilevanti differenze per genere, e il Gratta&Vinci (23%), quest'ultimo preferito soprattutto dalle donne (30%; M = 21%) e dai più anziani

(29%; 18-44enni = 18%). Seguono le scommesse virtuali (14%), il 10 e Lotto / Win for life (13%) e il Poker texano (11%). I più giovani preferiscono in assoluto le scommesse sportive (54%; 45-84enni = 19%), mentre nella fascia di età 45-84 anni il gioco online preferito è il Superenalotto (52%; 18-44enni = 22%).

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

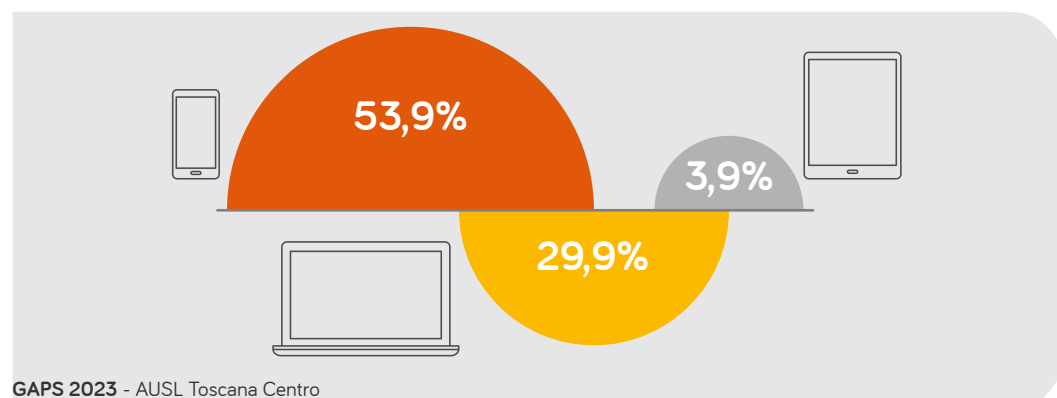
	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44	45-84
Gratta&Vinci	22,9	21,3	29,9	18,4	28,6
Lotto	9,9	7,5	20,7	3,1	18,5
Superenalotto	35,5	35,6	34,9	21,6	52,2
10 e lotto / Win for Life	12,5	10,8	19,8	12,2	12,9
Totocalcio/totogol	1,7	2,0	0,0	1,3	2,1
Bingo	5,1	5,4	3,7	7,1	2,4
Slot machines	7,8	9,5	0,0	12,9	1,1
Videolottery	2,4	2,9	0,0	4,2	0,0
Scommesse sportive	39,2	46,3	8,2	54,0	19,3
Scommesse su altri eventi	6,3	6,7	4,4	9,6	2,0
Poker texano	10,6	12,3	3,2	16,3	3,2
Altri giochi con le carte	9,6	10,2	6,9	15,1	2,5
Altri giochi (roulette, dadi)	8,0	9,7	0,0	11,7	3,1
Scommesse virtuali	14,2	17,3	0,0	20,9	5,2

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Tra i giocatori online, il *device* più utilizzato per giocare d'azzardo è lo smartphone (54%), soprattutto dagli uomini (56%; F = 41%) e dai giovani (64%; 45-84enni = 40%); segue il computer fisso o portatile (30%), anche in questo caso preferito dagli

uomini (32%; F = 20%) e dai più giovani (36%; 45-84enni = 22%). Meno utilizzati sono il tablet (3,9%), ancora una volta preferito dagli uomini (4,1%; F = 3,0%), e la TV (0,5%).

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





La maggior parte di chi ha giocato d'azzardo online indica di averlo fatto dalla propria abitazione (62%) con percentuali più elevate tra gli uomini (65%; F = 48%). In percentuali molto inferiori sono stati indicati la casa di amici (11%), la scuola o il

lavoro (8,1%), i luoghi pubblici chiusi come sale giochi, Internet point o bar (4,6%), i luoghi pubblici all'aperto (4,5%) come piazze o parchi e, infine, lo 0,5% 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	62,2	65,2	47,9	66,5	56,6
A casa di amici	10,9	11,2	9,2	18,4	1,0
A scuola / Al lavoro	8,1	9,1	3,0	11,4	3,7
In luoghi pubblici chiusi (sale giochi, internet point, bar)	4,6	4,8	3,7	5,0	4,1
In luoghi pubblici aperti (piazza, parco)	4,5	5,4	0,0	3,9	5,2
Sui mezzi di trasporto (tram, autobus, metropolitana, treno, auto,...)	0,5	0,6	0,0	0,9	0,0

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

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

Mentre l'85% di chi ha giocato riferisce di non aver mai giocato d'azzardo online per più di due ore consecutive nell'ultimo

anno, il 9,1% ha riferito di aver fatto da 1 a 5 volte, mentre il 5,5% riferisce di averlo fatto con maggiore frequenza.

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44	45-84
Mai	85,4	85,8	83,5	86,1	84,5
1-5 volte	9,1	8,5	12,5	9,9	8,1
6-19 volte	3,3	3,1	4,0	2,9	3,8
20 o più volte	2,2	2,6	0,0	1,1	3,7

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

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

5.6 I giocatori d'azzardo secondo i profili di rischio

Il questionario dello studio GAPS contiene al suo interno il test di screening *Problem Gambling Severity Index* (PGSI), adattato e validato per l'Italia, che permette di valutare il livello di rischio di problematicità associato al comportamento di gioco.

Nel 2023, la maggior parte dei residenti della AUSL Toscana Centro che hanno giocato nel corso dell'anno risulta avere un comportamento di gioco esente da rischi (85%). Diversamente, circa l'11% dei giocatori presenta un rischio "minimo" di sviluppare un comportamento di gioco

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

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

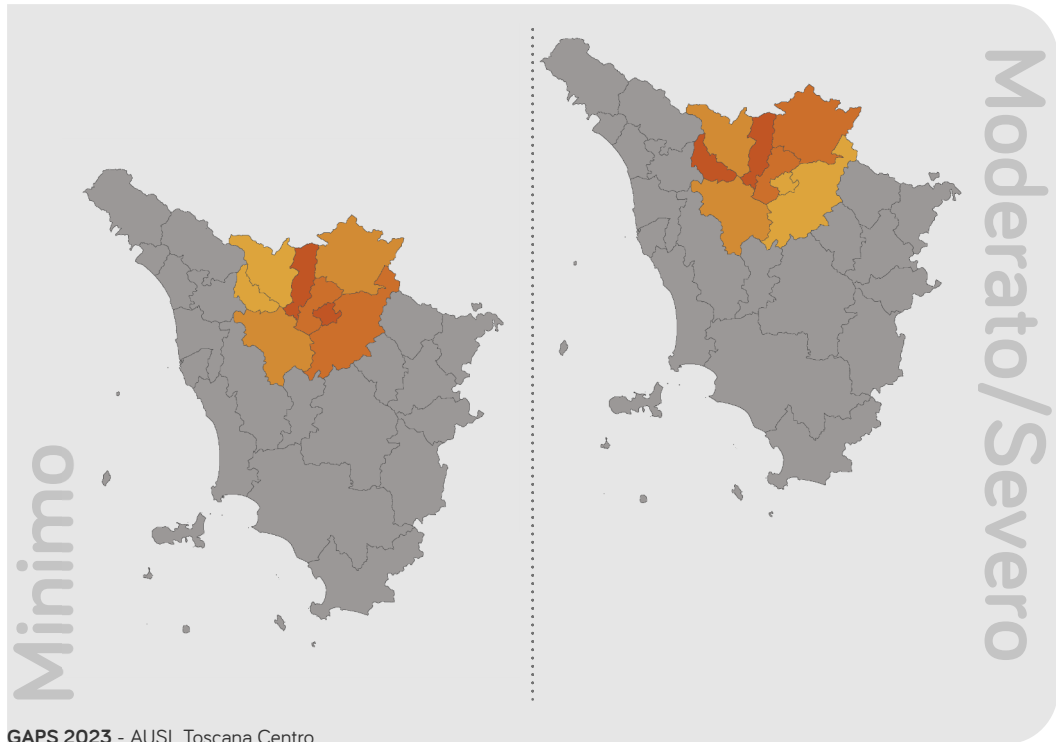
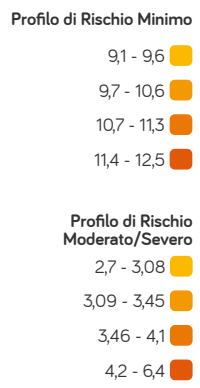
	Toscana	AUSL - Toscana Centro
Nessun rischio	85,7	85,3
Rischio minimo	10,2	10,9
Rischio moderato/severo	4,1	3,8

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Esprimendo il dato in termini di prevalenza all'interno della popolazione, emerge che nel 2023 il 4% dei residenti nella AUSL Toscana Centro presentava un comportamento di gioco a rischio minimo di sviluppare dipendenza, mentre l'1,4% aveva già un comportamento di gioco definibile a rischio moderato/severo. Anche se il dato è in linea con le percentuali di gioco a rischio minimo (10%) e moderato/severo (4,1%) osservate a livello regionale, a livello territoriale sussistono alcune differenze tra le zone distretto. Nel dettaglio, la zona-distretto di Firenze presenta le percentuali maggiori di gioco a rischio minimo (13%), mentre per il

comportamento di gioco a rischio moderato o severo le percentuali più alte si registrano nella zona-distretto Pratese (6,4%) seguita dalla Val di Nievole (4,7%) e dal Mugello (3,9%). Guardando al dato di prevalenza nei vari territori distrettuali, si registrano lievi differenze, con prevalenze di gioco a rischio minimo più elevate nelle zone Pratese (4,6%), di Firenze (4,4%) e Fiorentina Nord-ovest (4%), e più basse nelle zone Pistoiese e Val di Nievole. Le prevalenze di gioco a rischio moderato/severo si invece attestano su valori che vanno dallo 0,9% nella zona Fiorentina Sud-est al 2,4% nel distretto Pratese.

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





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 celibe o nubile (51%) e il 40% è coniugato o unito civilmente. Relativamente al titolo di

studio, il 53% ha conseguito una qualifica superiore triennale oppure il diploma o la maturità, mentre il 24% è laureato o ha conseguito un titolo post laurea.

		Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Stato civile	Celibe/Nubile	33,6	39,8	50,8
	Unito/a civilmente	3,8	3,2	10,6
	Coniugato/a	54,1	48,2	29,4
	Separato/a	1,7	0,0	0,0
	Divorziato/a	4,8	7,7	9,2
	Vedovo/a	1,9	1,1	0,0
Titolo di Studio	Nessuno	0,0	0,0	0,0
	Elementari	3,6	5,0	6,4
	Medie inferiori	13,7	19,0	16,8
	Qualifica Superiore (3 anni)	6,3	7,9	8,9
	Diploma / Maturità	45,4	46,2	44,1
	Laurea breve (3 anni)	7,6	6,8	9,9
	Laurea	17,2	12,3	7,3
	Post Laurea	6,1	2,8	6,6

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

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Per quanto riguarda lo stato occupazionale, il 71% dei giocatori con profilo di rischio

moderato o severo ha un lavoro, il 23% è inabile o si è ritirato dal lavoro.

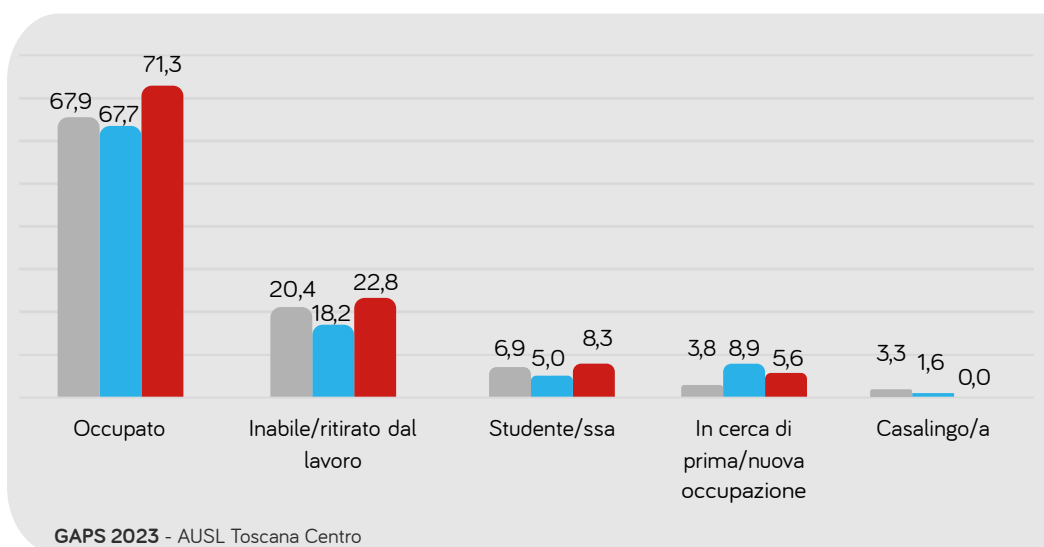


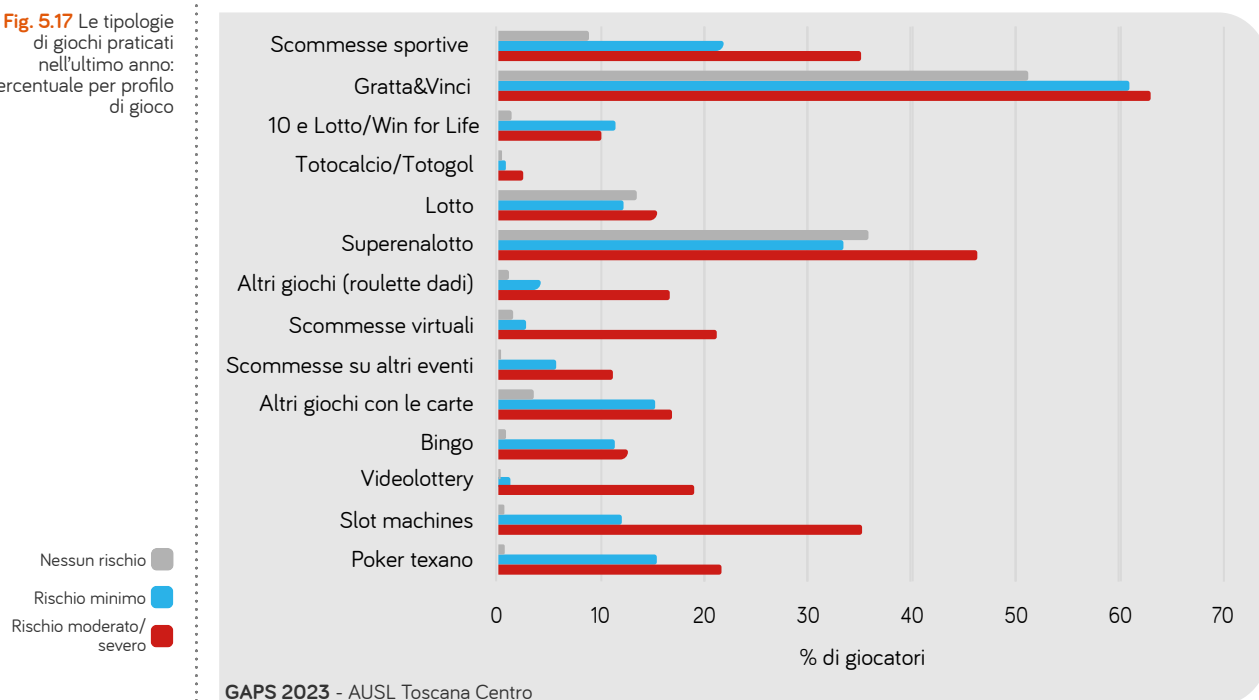
Fig. 5.16 Lo stato occupazionale dei giocatori: percentuale per profilo di gioco

■ Nessun rischio
■ Rischio minimo
■ Rischio moderato/severo

Fatta eccezione per 10 e Lotto e Win for Life, 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 a quelli con un rischio minimo. Le differenze più marcate emergono in relazione a Videolottery, Slot machines, Poker texano e scommesse.

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



In relazione ai luoghi in cui si gioca d'azzardo, chi ha un profilo di rischio moderato/severo gioca più spesso presso le sale scommesse (38%; basso rischio = 4,6%; nessun rischio = 4,9%), sale giochi (11%; basso rischio=1,3%; nessun rischio=1,0%) e casinò (rispettivamente 11%; 6,6% e 2,4%) sia rispetto ai giocatori con un

comportamento di gioco non a rischio, sia rispetto a quelli con un rischio minimo. Tra chi presenta un rischio minimo si osservano percentuali più alte di quanti giocano presso abitazioni private e sale bingo, mentre i giocatori non a rischio prediligono bar, tabacchi e pub.

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	4,9	4,6	38,0
Sale Bingo	1,1	11,4	9,5
Casinò (escluso online)	2,4	6,6	10,5
Circoli ricreativi, club privati	2,0	8,1	6,6
Bar, tabacchi, pub	86,6	68,9	64,6
Sale giochi	1,0	1,3	10,7
A casa mia o di amici	15,3	31,9	3,1

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro



Riguardo al gioco telematico, la quota di quanti hanno giocato online nei 12 mesi sale al 42% tra chi ha un profilo di rischio

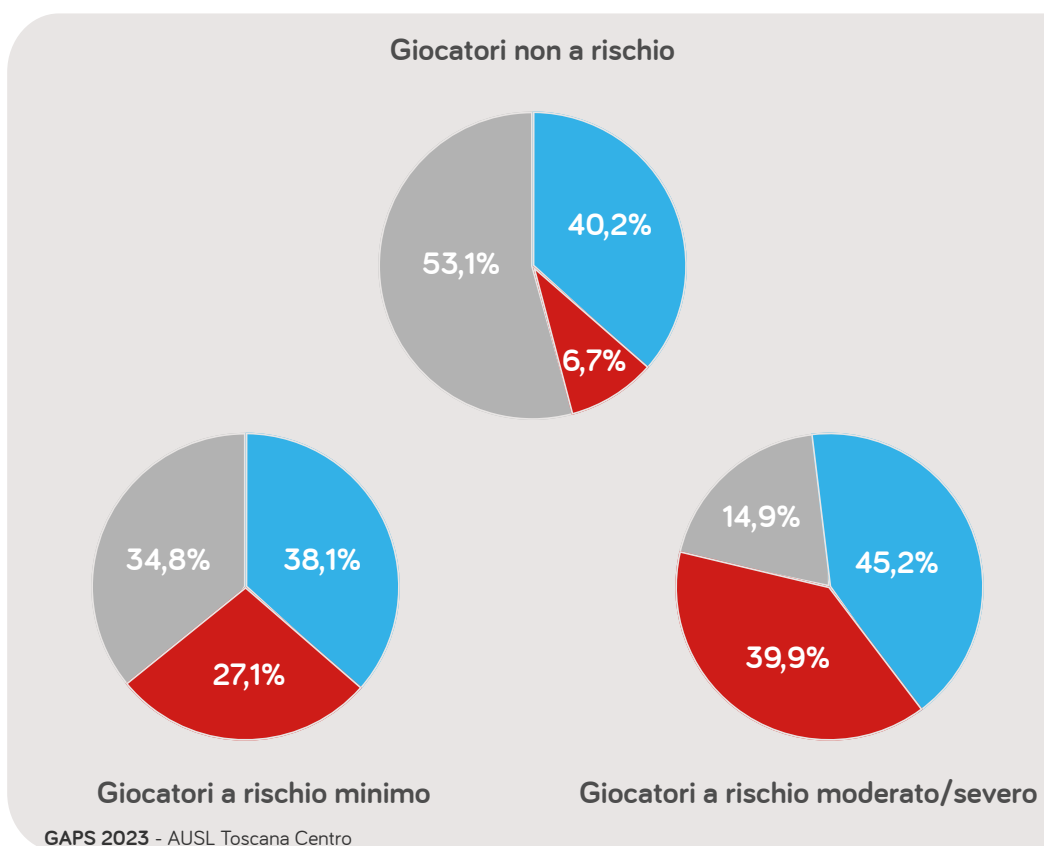
moderato o severo contro il 32% tra i giocatori a rischio minimo e il 17% tra quelli non a rischio.

	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Ha giocato online	17,2	32,5	41,5
Non ha giocato online	83,9	63,7	58,5

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Analizzando il numero di giochi praticati nell'anno, si osserva che il 93% di coloro che presentano un profilo non a rischio e il 73% di quanti hanno un profilo a rischio minimo riferiscono di aver giocato al massimo a tre diverse tipologie di giochi d'azzardo nel corso dell'anno. Questo stesso

comportamento è riportato dal 60% di coloro che hanno un profilo di gioco a rischio moderato o severo, mentre la restante quota (40%) ha praticato 4 o più giochi differenti.



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 (97%) e a rischio minimo (85%) ha giocato in media meno di 30 minuti al giorno, percentuale che scende al 58% fra i giocatori con profilo di rischio moderato/severo. Circa un quinto di questi ultimi ha

giocato fino a un'ora al giorno, contro il 12% dei giocatori con profilo minimamente a rischio e l'1,9% dei giocatori con profilo non a rischio. Il 21% dei giocatori con profilo di rischio moderato/severo ha giocato in media oltre un'ora.

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
Meno di 30 minuti	97,3	84,9	58,0
Fino a 1 ora	1,9	12,0	20,7
Oltre 1 ora	0,8	3,1	21,2

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Mentre la quasi totalità dei giocatori non a rischio o con profilo di rischio minimo è disposta ad impiegare al massimo 10 minuti per raggiungere un luogo dove giocare d'azzardo, il 27% dei giocatori con

comportamento di gioco moderatamente o molto rischioso sarebbe disposto a impiegare fino a 30 minuti per raggiungere un luogo dove giocare d'azzardo, mentre l'8,8% anche distanze più importanti.

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
Meno di 10 minuti	94,1	87,3	64,1
10-30 minuti	5,1	8,0	27,1
Più di 30 minuti	0,8	4,7	8,8

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

In comparazione al profilo di gioco non a rischio, i profili di rischio moderato/elevato e minimo sono inoltre caratterizzati da una percentuale maggiore di quanti affermano

di essere complessivamente "in rosso" riguardo il loro bilancio economico derivante dal gioco (rispettivamente 67% e 68%) o "in attivo" (9,9%; 10%).

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
In pari	42,3	22,5	23,0
In rosso	49,4	67,5	67,1
In attivo	8,3	10,0	9,9

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Fra i giocatori con profilo di gioco a rischio minimo o nullo vi è una quota maggiore di quanti ritengono che sia poco o per nulla rischioso giocare d'azzardo più di una volta a settimana (10%; rischio moderato/severo = 6,3%). Coloro che presentano un comportamento di gioco moderatamente o

molto rischioso più spesso degli altri giocatori ritengono che il comportamento di gioco ripetuto meno di una volta (34%; basso rischio = 26%; nessun rischio = 30%) o più di una volta a settimana determini un rischio moderato o elevato (88%; basso rischio = 85%; nessun rischio = 84%).

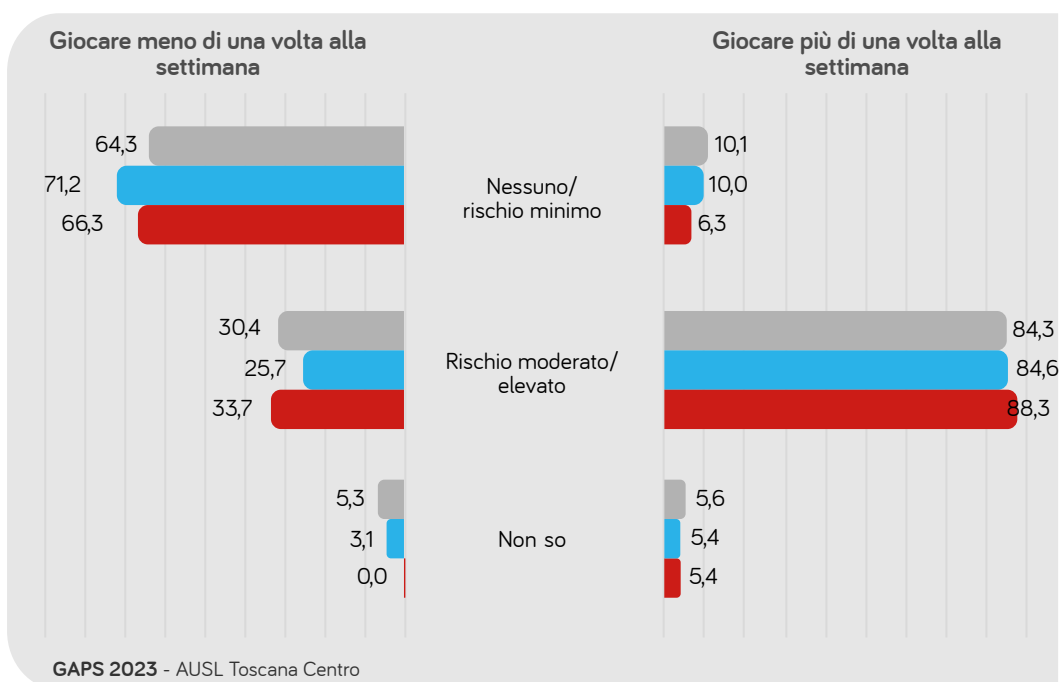


Fig. 5.19 Il rischio percepito nel giocare meno o più di 1 volta la settimana: distribuzione percentuale per profilo di rischio

La maggior parte dei giocatori con un profilo di gioco a rischio moderato o severo sa correttamente che esiste un divieto di gioco d'azzardo per i minorenni, sia per quanto riguarda la modalità online (65%), sia per quella presso luoghi fisici come bar,

tabacchi o sale gioco (77%). Tuttavia, più di un quinto (21%) ritiene erroneamente che l'età legale per giocare online sia 14 o 16 anni, mentre il 14% crede che non sa che esiste una normativa in merito sia riguardo al gioco online che on-site.

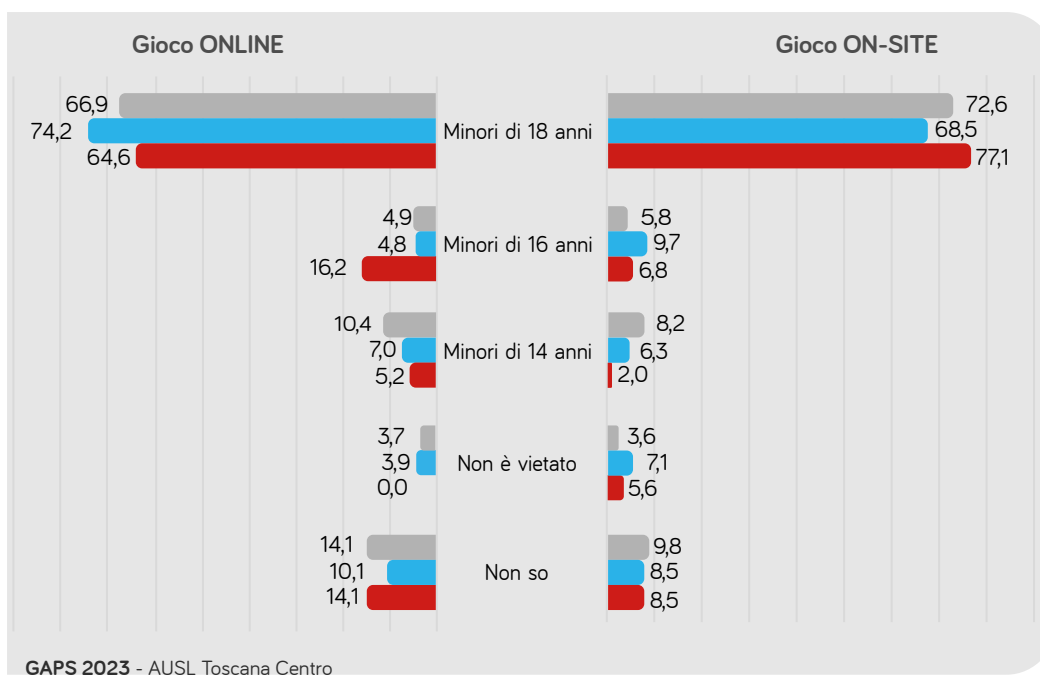


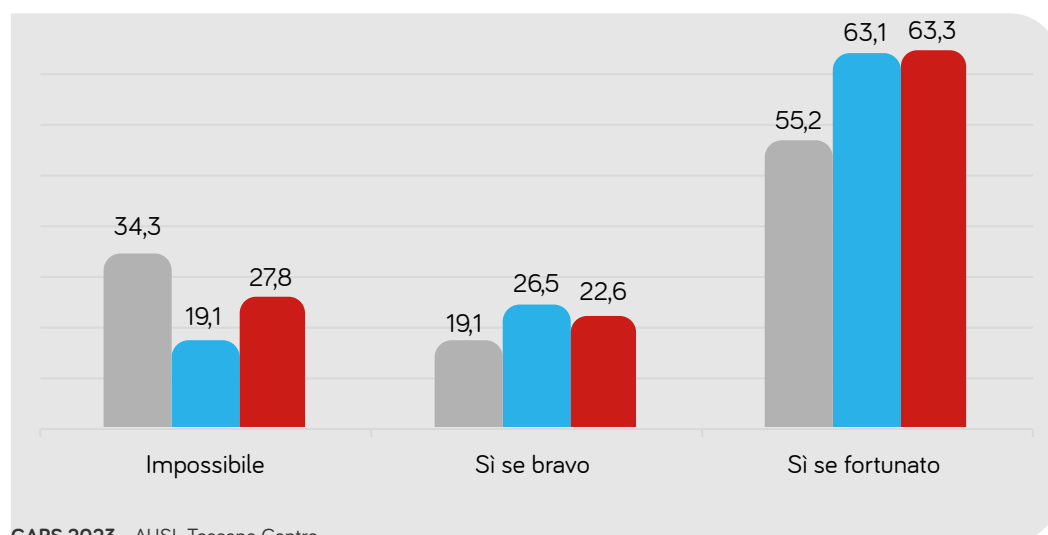
Fig. 5.20 La conoscenza dei divieti: distribuzione percentuale per profilo di rischio

Fra coloro che hanno un comportamento di gioco a rischio moderato/severo o minimo è più diffusa l'opinione che sia possibile arricchirsi con il gioco d'azzardo, sia per merito della fortuna (rischio moderato/severo= 63%; rischio minimo= 63%; nessun rischio=55%)

sia della bravura (rischio minimo= 26%; rischio moderato/severo=23%; nessun rischio=19%). Al contrario, tra i giocatori non a rischio vi è la percentuale più elevata di chi ritiene che 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



GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Il 59% dei giocatori con profilo di gioco non a rischio afferma di non avere contiguità con altri giocatori d'azzardo, percentuale che scende al 42% fra coloro che presentano un comportamento di gioco a rischio minimo, e si riduce alla metà (26%) fra quelli che hanno un rischio

moderato o severo di sviluppare un comportamento problematico. Tra questi ultimi, il 42% riferisce di avere amici che giocano d'azzardo, il 39% di avere conoscenti che lo fanno ed il 34% altri parenti.

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

	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Nessuno	58,6	42,3	26,0
Partner	10,7	11,0	16,4
Madre/Padre	14,4	16,4	18,8
Amici	13,4	23,3	41,5
Figli	2,7	1,9	2,8
Altri parenti	13,2	17,3	34,0
Conoscenti	13,5	33,6	38,5

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Il 7,9% dei giocatori con profilo di gioco a rischio moderato/severo conosce persone che praticano giochi illegali o non autorizzati in Italia, mentre il 7,6% riferisce di averli praticati in prima persona. Tali

quote sono leggermente più alte tra i giocatori a rischio minimo e scendono rispettivamente al 6% e al 2,8% tra i giocatori d'azzardo non a rischio.



	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/ severo
Conosce persone che praticano giochi illegali/non autorizzati	6,0	12,7	7,9
Ha praticato giochi illegali/non autorizzati	2,8	10,7	7,6

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Per quanto riguarda l'analisi del gioco d'azzardo in relazione ad altri comportamenti a rischio, lo studio GAPS permette di osservare anche il consumo di sostanze psicoattive concomitante al gioco. Da questo emerge che la quasi totalità dei

giocatori cosiddetti "sociali" non consuma sostanze in associazione al gioco, sono soprattutto i giocatori con un profilo a rischio moderato/severo a fumare sigarette, bere alcolici o consumare cannabis mentre giocano, sia online sia on-site.

		Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/ severo
Gioco on-site	Fumare sigarette	2,9	15,5	37,7
	Bere alcolici	3,3	15,3	26,9
	Fumare cannabis	0,0	2,6	12,1
	Nessuna sostanza	96,4	79,9	55,6
Gioco online	Fumare sigarette	1,7	14,4	16,9
	Bere alcolici	0,8	9,4	20,0
	Fumare cannabis	0,2	0,0	6,3
	Nessuna sostanza	98,3	85,6	73,4

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

In relazione ai fattori psicologici, emerge che, tra i giocatori a rischio moderato o severo, vi sono quote maggiori di coloro che affermano di essersi sentiti nell'ultimo anno spesso o quasi sempre stressati per problemi a

casa (36%; basso rischio = 29%; nessun rischio = 21%), per problemi al lavoro (34%; basso rischio = 33%; nessun rischio = 29%) o per problemi di natura economico-finanziaria (39%; basso rischio = 18%; nessun rischio = 14%).

		Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/ severo
Stressato per problemi a casa	Mai	21,7	23,4	17,8
	A volte	57,0	47,4	45,8
	Spesso/Quasi sempre	21,3	29,2	36,4
Stressato per problemi al lavoro	Mai	28,8	28,3	23,8
	A volte	42,5	39,1	42,7
	Spesso/Quasi sempre	28,7	32,6	33,5
Stressato per problemi economico-finanziari	Mai	49,8	32,9	18,6
	A volte	35,9	48,8	41,9
	Spesso/Quasi sempre	14,3	18,4	39,4

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

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

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. Sulla base delle risposte ottenute, si osserva che fra i giocatori a rischio moderato o severo ci sono percentuali maggiori di quanti riferiscono

sintomi gravi o molto gravi legati alla depressione, all'ansia e allo stress. È possibile quindi affermare che all'aumentare del livello di problematicità del comportamento di gioco aumenta anche la sintomatologia di *distress* psicologico.

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	75,3	66,7	37,3
	Medio/moderato	19,0	22,7	38,3
	Grave/molto grave	5,7	10,6	24,4
Ansia	Normale	78,4	74,1	56,2
	Medio/moderato	17,1	19,6	33,9
	Grave/molto grave	4,5	6,3	9,9
Stress	Normale	84,1	78,5	69,0
	Medio/moderato	13,7	17,2	20,7
	Grave/molto grave	2,2	4,3	10,3

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

I giocatori a rischio moderato o severo affermano in percentuale maggiore di aver utilizzato, negli ultimi 12 mesi, sonniferi (19%) rispetto alle altre due categorie di

giocatori, mentre i giocatori a rischio minimo hanno utilizzato più degli altri tranquillanti o ansiolitici (27%) e antidepressivi (14%).

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

	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Sonniferi	4,9	6,1	18,9
Tranquillanti/ansiolitici	12,8	26,5	15,2
Antidepressivi	6,9	13,5	4,0

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro



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

La rilevazione GAPS condotta nel 2019 nella AUSL Toscana Centro aveva messo in luce una diffusione del gioco d'azzardo inferiore alla media nazionale (41% nel 2017) e sostanzialmente in linea con la media regionale, sia in termini di gioco nei 12 mesi (38%), sia nello specifico per il gioco on-site (36%) e per quello online (5,3%; Toscana = 5,5%; Italia 2017 = 3,5%).

Nel 2023, mentre si osserva un lieve aumento delle prevalenze di gioco nell'anno a livello nazionale (43%), sul territorio della AUSL Toscana Centro non si registrano cambiamenti sostanziali, dove la prevalenza rimane corrispondente a quella regionale (37%) e leggermente inferiore a quella rilevata nel 2019. Se da un lato è diminuito il gioco praticato in punti di gioco fisici (34%), si registra però un aumento del gioco d'azzardo praticato online (7,3%).

Gli uomini si confermano più coinvolti delle donne dalla pratica del gioco d'azzardo, marcando un divario di genere che sembra aumentare nel tempo, passando dagli 11 punti percentuali del 2019 ai 13 punti dell'ultima rilevazione. Tale divario è aumentato in virtù di una leggera diminuzione delle prevalenze di gioco femminile (32% nel 2019; 31% nel 2023). È inoltre da notare anche l'aumento del gioco online tra gli uomini, che passa da una prevalenza dall'8,7% nel 2019 al 12% nel 2023, mentre nella popolazione femminile rimane sostanzialmente invariato (2,1% nel 2019; 2,9% nel 2023). Nel caso del gioco offline invece la diminuzione della prevalenza osservata riguarda entrambi i generi.

Riguardo alle differenze di età, anche nel 2023 i residenti appartenenti alla fascia di età più giovane si confermano maggiormente attratti dal gioco. Ciò che è interessante notare rispetto al 2019 è che, mentre la prevalenza del gioco nell'ultimo anno è rimasta invariata nella fascia di età 45-84 anni (34%), è diminuita nella fascia dei 18-44 anni (42%; 44% nel 2019). In particolare, a diminuire è stata la percentuale di giovani che preferiscono giocare in luoghi fisici (41% nel 2019), cosa che di fatto accorcia il divario generazionale rispetto a questa modalità di gioco (18-44enni = 37%; 45-84enni = 32%). Al contrario, per il gioco online, che è aumentato sensibilmente in entrambe le fasce di età, il divario di età rimane consistente, con valori di prevalenza doppi tra i più giovani (11%; 45-84enni = 5,3%).

A livello distrettuale, rispetto al periodo pre pandemico si nota una diminuzione della prevalenza di gioco riferita all'ultimo anno nella maggior parte delle zone, con diminuzioni che vanno da 1 punto percentuale nella zona del Mugello fino a 4 punti in quella Pistoiese. Soltanto il distretto Empolese-Valdarno inferiore registra un lieve aumento della prevalenza, passando da 37% nel 2019 a 38% nel 2023. La prevalenza di gioco online è invece aumentata in tutti i territori, soprattutto in quello Pratese e di Firenze (3 punti percentuali).

Riguardo al comportamento di gioco a rischio di sviluppare dipendenza, cosiddetto gioco problematico, la prevalenza dei principali profili di rischio non mostra alcun cambiamento nella AUSL Toscana Centro, dove i giocatori con rischio minimo e moderato/severo continuano a costituire il 4% e 1,4% della popolazione rispettivamente.

All'interno delle singole zone-distretto si possono notare piccole diminuzioni, che sono state più consistenti nelle zone Pistoiese e Val di Nievole (-1,6 punti percentuali), e un leggero aumento nel Pratese (0,8 punti percentuali). La prevalenza di gioco a rischio moderato/severo è invece rimasta sostanzialmente invariata, ad eccezione del Pratese dove il valore è raddoppiato rispetto al 2019 (2,4%; 1,2% nel 2019).

6

GLI STUDENTI PARTECIPANTI ALLO STUDIO ESPAD[®] 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 1.149 afferenti alla AUSL Toscana Centro. La numerosità dei rispondenti risulta in linea con quella della rilevazione effettuata nel 2019 (n. 3.517) e il campione è rappresentativo della popolazione studentesca sul territorio.

Il 55% dei rispondenti residenti nella AUSL Toscana Centro è di genere femminile (M = 45%), con percentuali più elevate in provincia di Firenze (58%; M = 42%) e più basse a Prato (48%; M=52%). L'età media del campione è di 17 anni, senza particolari differenze a livello provinciale, e per il 60% si tratta di studenti minorenni.

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Studenti ESPAD®Italia 2023 AUSL Toscana Centro	1.149	44,8	55,2	60,2	39,8

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

Il 38% dei rispondenti della AUSL Toscana Centro riferisce di abitare in una zona urbana (città), il 28% in una zona semi-rurale (paese), il 21% in una zona semi-urbana (periferia) e il restante 13% in una

zona rurale. Sono soprattutto le ragazze (63%; M = 56%) e i maggiorenni (62%; 15-17enni = 58%) 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 Centro	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Urbana (Città)	29,3	38,3	36,9	40,2	40,0	35,2
Semi-Urbana (Periferia, Sobborgo, ecc.)	19,4	21,2	19,5	22,4	18,0	26,9
Semi-Rurale (Paese)	39,0	27,8	31,4	24,2	28,3	26,8
Rurale (Campagna, Montagna, ecc.)	12,4	12,7	12,2	13,1	13,7	11,1

ESPAD®Italia 2023 - Regione Toscana

L'italiano è la lingua più diffusa tra le famiglie degli studenti (94%), seguita a distanza dall'albanese (4,8%) e dal cinese (3,1%). Le altre lingue hanno percentuali significativamente più basse: inglese/tedesca (2,9%), spagnola/portoghese (2,7%) e araba (1,6%). Si registrano inoltre percentuali attorno all'1% per la lingua francese, slava, indiana/filippina e senegalese/ghanese/nigeriana. Il 3,4% degli studenti riferisce invece che nella famiglia di origine si parla un'altra lingua. Non si registrano differenze rilevanti tra le province, con la sola

eccezione di quella di Prato, dove l'8,9% degli studenti parla la lingua cinese. Questa percentuale è superiore rispetto alla media regionale (1,6%) e a quella dell'AUSL Toscana Centro (3,1%).

Il 96% dei ragazzi valuta la propria performance scolastica come medio-alta, mentre solo il 4,5% la considera bassa. Tra gli studenti maschi, la percentuale di chi valuta bassa la propria performance è leggermente superiore (5,7%) rispetto alle coetanee femmine (3,4%).

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

	Toscana	AUSL - Toscana Centro	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Basso	4,1	4,5	5,7	3,4	5,8	2,5
Medio/alto	95,9	95,5	94,3	96,6	94,2	97,5

ESPAD®Italia 2023 - Regione Toscana

A livello provinciale, la quota maggiore di basso rendimento scolastico si registra a Firenze (4,8%), mentre la minore si osserva a Prato (3,7%).

Il 12% degli studenti ha riferito di aver perso 3 o più giorni di scuola nell'ultimo mese perché non aveva voglia di andarci, una percentuale leggermente inferiore alla media

regionale del 15%. Le studentesse mancano più frequentemente da scuola per motivi di salute (29% contro il 24% dei ragazzi) o per altri motivi (24% contro il 19% dei ragazzi). Tra i maggiorenni, il 16% ha indicato come motivazione per l'assenza il non aver voglia di andare a scuola, rispetto al 9,1% dei ragazzi di età compresa tra i 15 e i 17 anni.



	Toscana	AUSL - Toscana Centro	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Perché malato	30,1	26,7	23,9	29,1	27,6	25,1
Perché non avevo voglia	14,6	11,8	12,3	10,9	9,1	16,0
Per altri motivi	23,6	21,8	18,7	24,4	21,3	22,5

Tab. 6.4 Distribuzione percentuale degli studenti secondo la motivazione dei giorni di scuola persi negli ultimi 30 giorni: totale, per genere e fascia di età

ESPAD®Italia 2023 - Regione Toscana

Il 36% degli studenti riferisce di aver partecipato ad attività o interventi di prevenzione dei comportamenti a rischio o di promozione del benessere. Rispetto alla media regionale (30%), una percentuale minore di studenti nella AUSL Toscana Centro ha partecipato a interventi di

prevenzione sul tema del gioco d'azzardo (26%). La provincia di Pistoia registra la percentuale più alta di studenti che hanno partecipato a interventi di prevenzione sul gioco d'azzardo (31%), mentre la percentuale più bassa si osserva nella provincia di Firenze (23%).

	Toscana	AUSL - Toscana Centro	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
No	63,1	63,7	68,7	59,3	67,8	57,6
Sì	36,9	36,3	31,3	40,7	32,2	42,4

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.

ESPAD®Italia 2023 - Regione Toscana

Le tematiche più trattate includono la prevenzione del bullismo e/o cyberbullismo (76%), l'uso di sostanze psicoattive e/o droghe (66%), l'utilizzo di internet (51%), l'uso del tabacco (42%) e la guida sicura (35%).

Tra gli studenti che hanno partecipato a questi interventi, si registra una percentuale maggiore di studentesse (41%; M= 31%) e di maggiorenni (42%; 15-17enni = 32%).

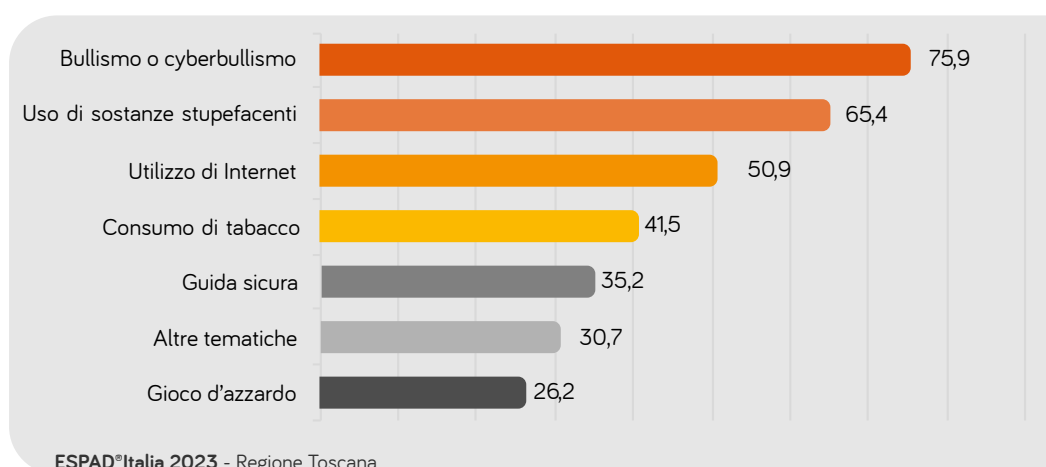


Fig. 6.1 La tipologia di attività/interventi di prevenzione dei comportamenti a rischio: percentuale degli studenti che hanno partecipato



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 Centro tra il 2019 e il 2023



IL GIOCO D'AZZARDO TRA GLI STUDENTI

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

Il 43% degli studenti dell'AUSL Toscana Centro riferisce di poter trovare un luogo dove giocare d'azzardo a meno di 10 minuti a piedi dalla propria abitazione, un dato in linea con la media regionale (42%).

Questa tendenza è particolarmente pronunciata tra i ragazzi (48%; F = 38%) e i maggiorenni (48%; 15-17enni = 39%).

Considerando la distanza tra la scuola frequentata e un possibile luogo di gioco, il 32% degli studenti riferisce la stessa vicinanza (entro 10 minuti a piedi). Anche in questo caso, le percentuali sono più elevate tra i ragazzi rispetto alle coetanee (39%; F = 25%) e tra i maggiorenni (40%; 15-17enni = 27%).

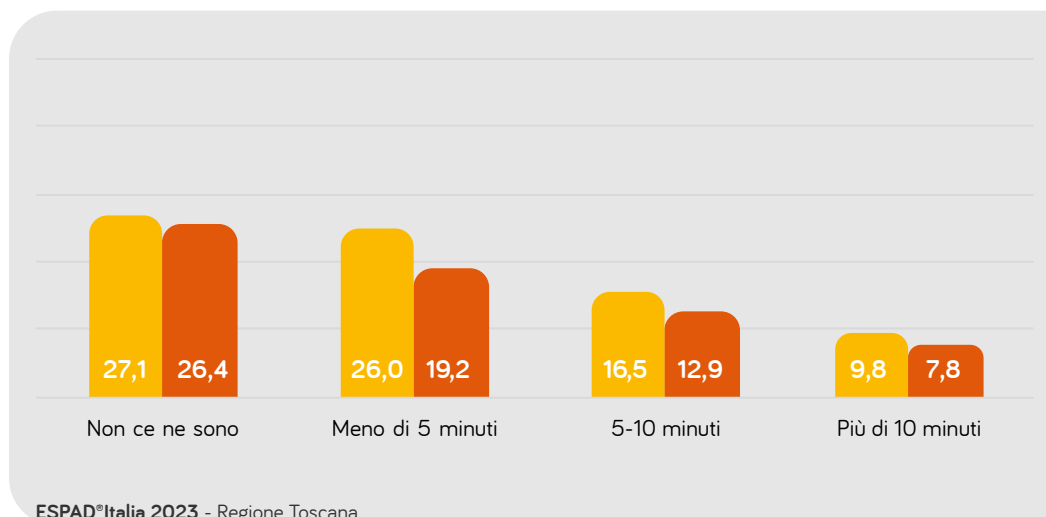


Fig. 7.1 La distanza da un luogo di gioco da casa e da scuola: distribuzione percentuale

■ Da casa
■ Da scuola

In provincia di Prato, si osserva una percentuale più elevata di studenti che riferiscono la vicinanza tra l'abitazione e un luogo di gioco (48%), mentre la provincia di Firenze presenta la percentuale più bassa (40%).

Per quanto riguarda la distanza tra la scuola frequentata e un possibile luogo di gioco, le percentuali raggiungono il 41% a Pistoia e scendono al 28% in provincia di Firenze.

Nei luoghi di gioco raggiungibili a piedi da casa, le lotterie istantanee (come Gratta & Vinci, Win for Life e 10 e Lotto) sono i giochi più comuni (79%), seguite dal Lotto/ Superenalotto (56%), dalle Slot Machine/ Videolottery (49%) e dal Totocalcio/

Scommesse sportive (36%).

Le ragazze riferiscono più frequentemente dei ragazzi di poter raggiungere luoghi dove comprare Gratta&Vinci (83%; M=75%), mentre i ragazzi indicano di poter fare più frequentemente Totocalcio, Totogol e scommesse sportive (44%; F = 26%) e Scommesse virtuali o su altri eventi (38% contro il 19% delle ragazze).

Se le ragazze riferiscono più frequentemente dei ragazzi di poter raggiungere luoghi dove praticare Gratta&Vinci, i ragazzi indicano più frequentemente luoghi dove poter scommettere su Totocalcio/Totogol/ Scommesse sportive, scommesse virtuali 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 Centro	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Gratta&Vinci / 10 e Lotto / Win for Life	77,2	78,5	74,7	83,3	79,3	77,6
Lotto / Superenalotto	48,6	55,5	55,0	56,2	50,9	61,0
Totocalcio / Totogol / Scommesse sportive	33,4	36,2	44,3	26,0	29,5	44,3
Scommesse virtuali e/o su altri eventi	24,3	29,7	37,9	19,1	25,0	35,2
Bingo	13,8	16,1	18,5	12,3	16,6	15,7
Slot machines / Videolottery	42,6	49,4	52,2	45,7	46,6	52,8
Poker texano / Altri giochi con le carte (Poker, bridge)	10,2	10,4	11,5	8,7	13,9	6,2
Altri giochi (Roulette, dadi, Betting exchange, Playsix, ...)	13,7	13,4	14,5	11,8	16,7	9,4

ESPAD*Italia 2023 - Regione Toscana

Tra le provincie non si riscontrano differenze sostanziali, ad eccezione di Prato, dove si registrano quote maggiori di studenti che indicano i giochi con le carte come più disponibili e minori le slot machine e le Videolottery. Anche tra i luoghi di gioco raggiungibili a piedi da

scuola, si riscontra una maggiore disponibilità di lotterie istantanee (Gratta & Vinci, Win for life e 10 e lotto) (81%), seguite da Lotto e Superenalotto (63%), Slot Machine e Videolottery (48%) e da Totocalcio e scommesse sportive (41%).



	Toscana	AUSL - Toscana Centro	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Gratta&Vinci / 10 e Lotto / Win for Life	79,4	81,2	74,1	89,7	84,6	78,2
Lotto / Superenalotto	54,8	62,9	58,2	68,0	56,2	69,0
Totocalcio / Totogol / Scommesse sportive	36,2	40,5	49,4	28,5	36,6	44,0
Scommesse virtuali e/o su altri eventi	26,6	30,4	36,1	22,3	22,5	37,7
Bingo	14,4	12,2	14,3	8,9	5,9	17,8
Slot machines / Videolottery	39,7	48,2	47,1	49,4	38,3	57,1
Poker texano / Altri giochi con le carte (Poker, bridge)	9,0	7,0	7,5	6,5	5,9	8,1
Altri giochi (Roulette, dadi, Betting exchange, Playsix, ...)	12,0	8,8	12,0	5,0	10,7	7,0

ESPAD*Italia 2023 - Regione Toscana

L'offerta di gioco risulta maggiore nelle zone urbane, ed è tra gli studenti residenti in queste zone che si rileva la percentuale più alta di coloro che riferiscono di avere disponibilità di luoghi di gioco entro

distanze minime percorribili a piedi (5 minuti) (44%). A livello regionale, l'offerta di gioco risulta invece maggiore nelle zone semi-rurali (43%).

Tab. 7.2 Tipologia di giochi praticabili nei luoghi di gioco raggiungibili a piedi da scuola: distribuzione percentuale per genere e fascia d'età. Toscana, AUSL Toscana Centro

	Toscana					AUSL - Toscana Centro				
	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
Urbana	22,9	32,4	27,5	19,0	39,8	29,8	44,3	39,5	24,6	48,9
Semi-Urbana	18,5	19,0	23,1	21,2	17,3	21,0	22,2	24,9	23,1	18,9
Semi-Rurale	40,1	42,6	40,0	37,9	34,3	26,9	28,4	31,3	28,4	25,4
Rurale	18,5	6,0	9,4	21,9	8,7	22,3	5,1	4,3	23,9	6,8

ESPAD*Italia 2023 - Regione Toscana

Una piccola quota di studenti (7,9%) della AUSL Toscana Centro, con una lieve maggioranza tra le studentesse (8,9%; M=6,6%) e tra i maggiorenni (9,8%; 15-17enni = 6,7%), afferma di conoscere se esistono o meno regolamenti per limitare il gioco d'azzardo emanati dal Comune di

residenza. Queste regole includono la limitazione degli orari di accesso alle Slot Machine/Videolottery, il controllo della distanza dei luoghi di gioco dalle scuole e gli incentivi per gli esercenti che rinunciano a offrire giochi d'azzardo.

Tab. 7.3 La distanza da un luogo di gioco da casa e da scuola secondo le zone di residenza: distribuzione percentuale

	Toscana	AUSL - Toscana Centro	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Non è a conoscenza	92,6	92,1	93,4	91,1	93,3	90,2
È a conoscenza	7,4	7,9	6,6	8,9	6,7	9,8

ESPAD*Italia 2023 - Regione Toscana

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

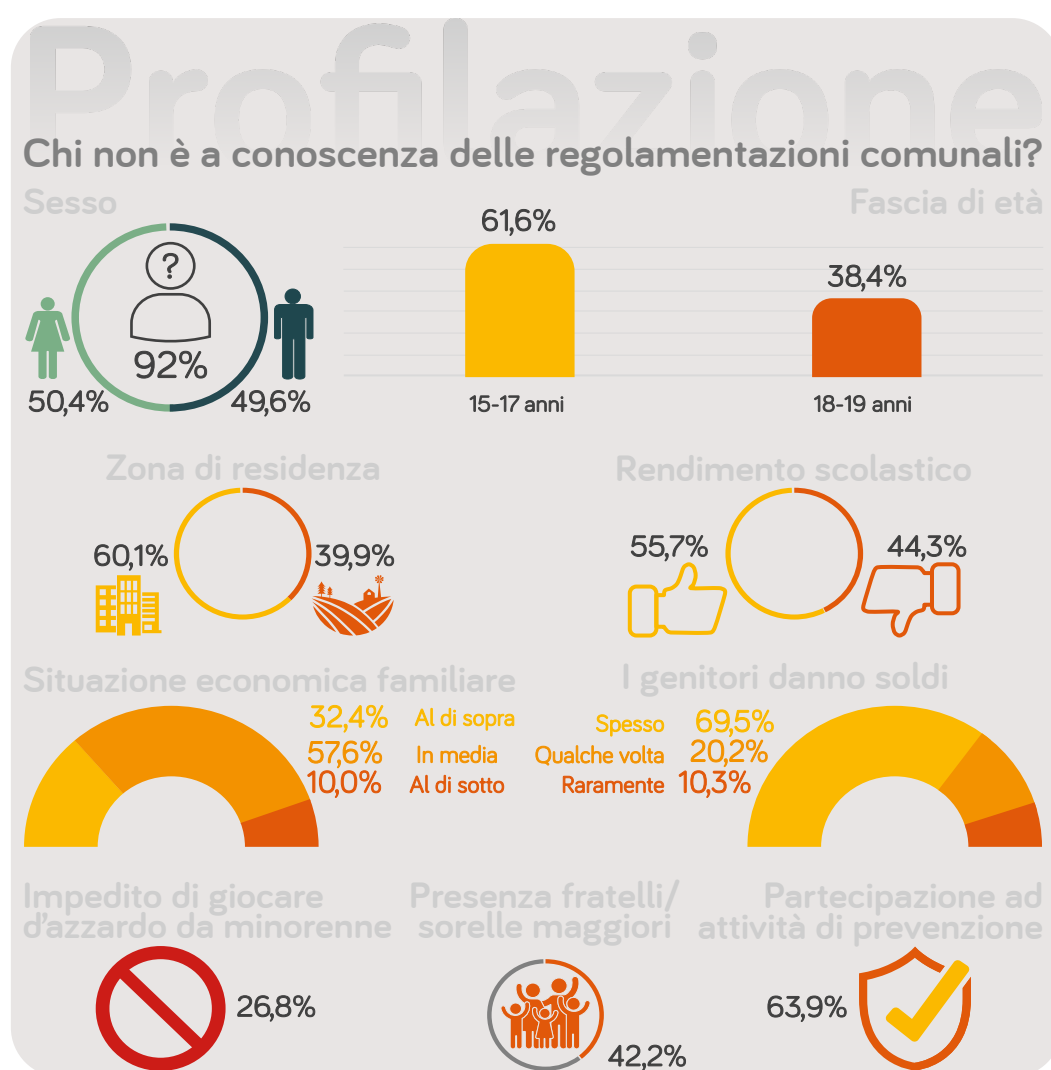
Si osserva una minore conoscenza in provincia di Firenze (6,6%) e una maggiore in provincia di Prato (12%).

Tab. 7.4 La conoscenza delle regolamentazioni comunali per limitare il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale totale, per genere e fascia di età

In linea con i dati regionali, le regole più conosciute sono la limitazione degli orari di accesso alle Slot machine/Videolottery (65%) e il controllo della distanza delle scuole dai luoghi ove si gioca d'azzardo (42%). La misura meno conosciuta riguarda gli incentivi per i commercianti che rifiutano di offrire giochi d'azzardo (19%), che invece a livello regionale è più conosciuta. A non essere a conoscenza dei regolamenti comunali per la limitazione del gioco

d'azzardo sono soprattutto i minorenni (62%), gli studenti con un buon rendimento scolastico (56%), e coloro che provengono da famiglie con una situazione economica media (58%). Questi studenti tendono perlopiù a ricevere spesso soldi dai genitori (70%), non gli è mai stato impedito di giocare d'azzardo perché minorenni (73%), e non hanno preso parte ad attività o iniziative di prevenzione sui comportamenti a rischio (64%).

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



Il 75% degli studenti sa che il gioco d'azzardo online è vietato ai minori di 18 anni (76% in Toscana). Questa percentuale sale all'81% in provincia di Prato, risultando più alta rispetto alla media regionale. Tuttavia, il 13% degli studenti della AUSL Toscana Centro non è sicuro se il gioco d'azzardo online sia vietato

ai minori, con una percentuale più elevata tra i 15-17enni (16%; 18-19enni= 8,8%) e tra le studentesse (16%; M=10%). C'è anche un 2,2% di studenti che pensa erroneamente che il gioco d'azzardo online non abbia limiti di età, con la provincia di Pistoia che registra una maggiore inconsapevolezza (3,9%)



	Toscana	AUSL - Toscana Centro	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Minori di 14 anni	4,6	4,1	6,7	1,6	4,7	3,1
Minori di 16 anni	5,3	5,4	4,2	6,6	5,6	5,1
Minori di 18 anni	76,3	75,3	76,4	74,0	71,3	81,3
Non è vietato	2,1	2,2	2,6	1,8	2,6	1,8
Non so	11,7	13,0	10,2	16,0	15,8	8,8

Tab. 7.5 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 i minorenni (72%), gli studenti residenti in zone urbane o semi-urbane (59%), quelli senza fratelli o sorelle maggiori (61%), e con una situazione economica familiare nella media (55%) a non essere a conoscenza del divieto di gioco d'azzardo per i minori.

Questi studenti tendono a ricevere soldi dai genitori senza problemi (64%), non hanno ricevuto divieti al gioco quando erano minorenni (79%) e non hanno preso parte ad attività o iniziative di prevenzione sui comportamenti a rischio (74%).

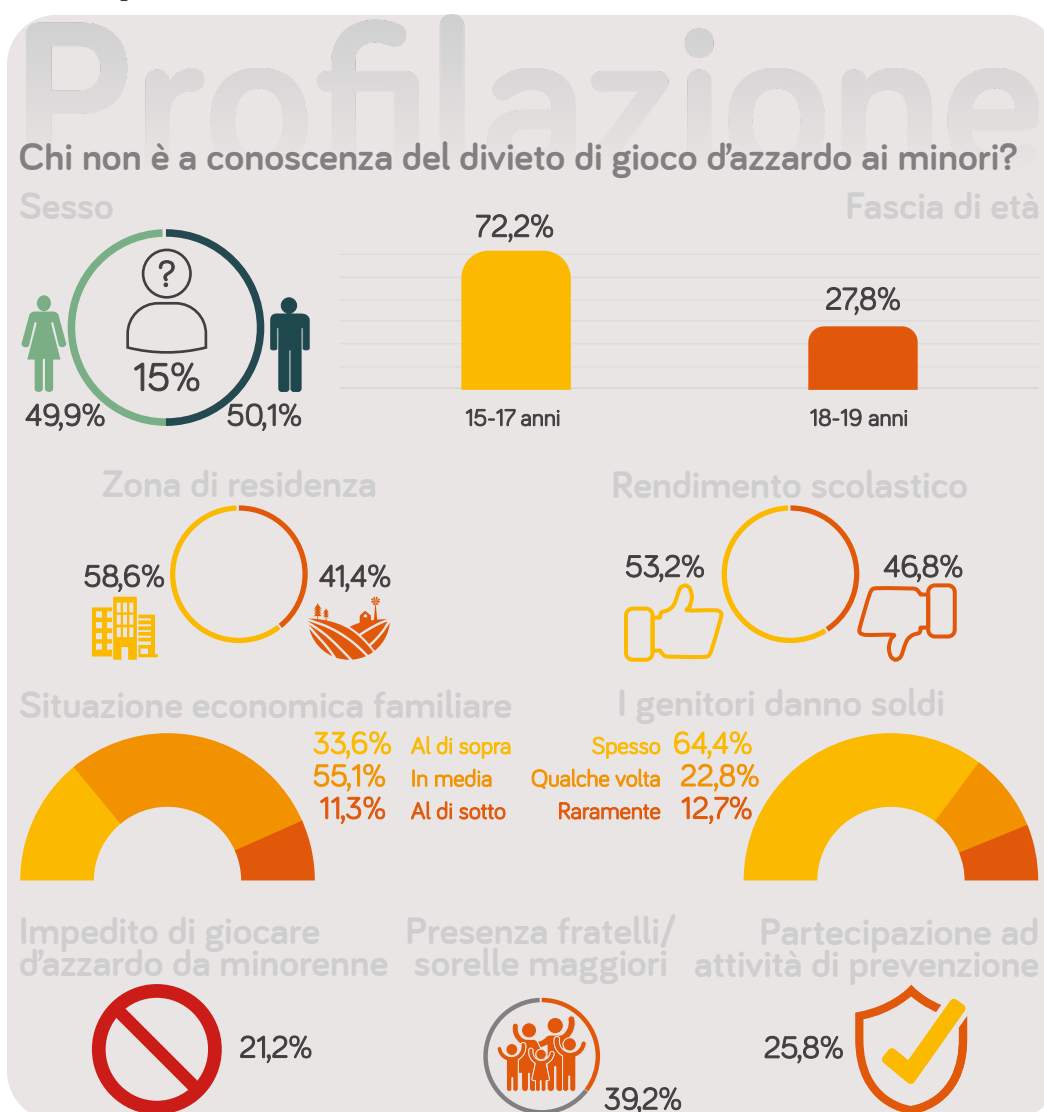


Fig. 7.3 Profilazione degli studenti non a conoscenza del divieto di gioco d'azzardo ai minori

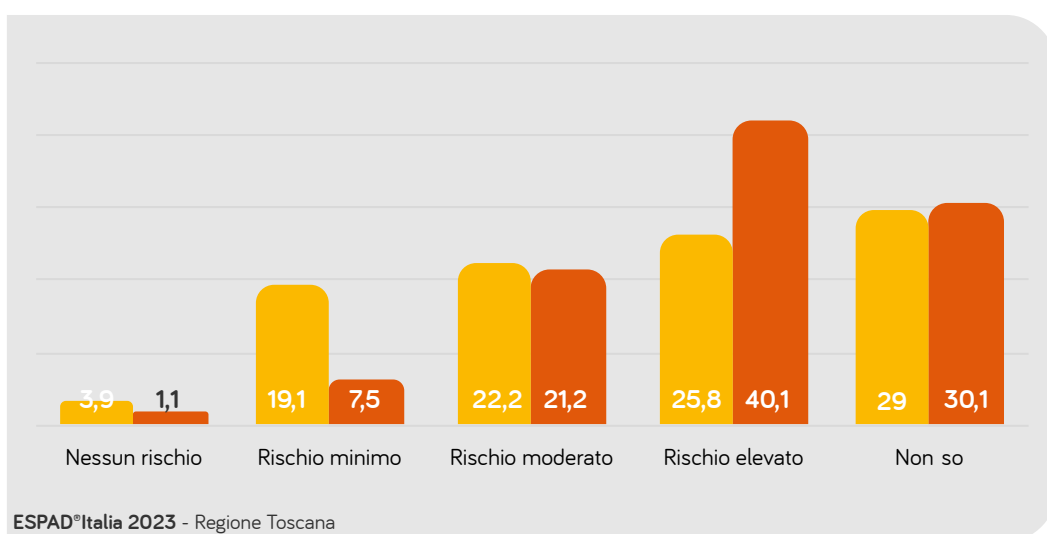
Il 48% degli studenti della AUSL Toscana Centro ritiene sia moderatamente o molto rischioso giocare d'azzardo meno di una volta a settimana. Questa percentuale sale al 61% se riferita al giocare più di una volta a settimana. Tuttavia, il 29% degli studenti non sa valutare quanto sia rischioso il gioco d'azzardo se praticato meno di una volta a settimana, mentre il 30% ha incertezze

riguardo alla pratica più frequente. Questa percentuale risulta inferiore al dato medio toscano (31% in entrambi i casi). Rispetto ai maggiorenni, i minorenni tendono più frequentemente a non saper valutare quanto sia rischioso il gioco occasionale (32%; 18-19enni = 24%), né il gioco praticato più di una volta a settimana (34%; 18-19enni=25%).

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 Centro, Pistoia è quella che mostra i valori più elevati di percezione del rischio legato al giocare meno di una volta a settimana (53%) e più di una volta a settimana (65%, equiparato a Prato).

Volendo tracciare una sorta di identikit degli studenti che non riescono a valutare il rischio del gioco d'azzardo praticato più di una volta a settimana, emerge che sono principalmente ragazzi (54%), minorenni

(68%) e residenti in zone urbane o semi-urbane (54%). Spesso non hanno fratelli o sorelle maggiori (60%), hanno un rendimento scolastico medio-basso (52%) e godono di una situazione economica familiare nella media (61%). Ricevono soldi dai genitori senza problemi spesso o quasi sempre (69%), non hanno ricevuto divieti al gioco quando erano minorenni (73%) e non hanno partecipato ad attività di prevenzione sui comportamenti a rischio (80%).

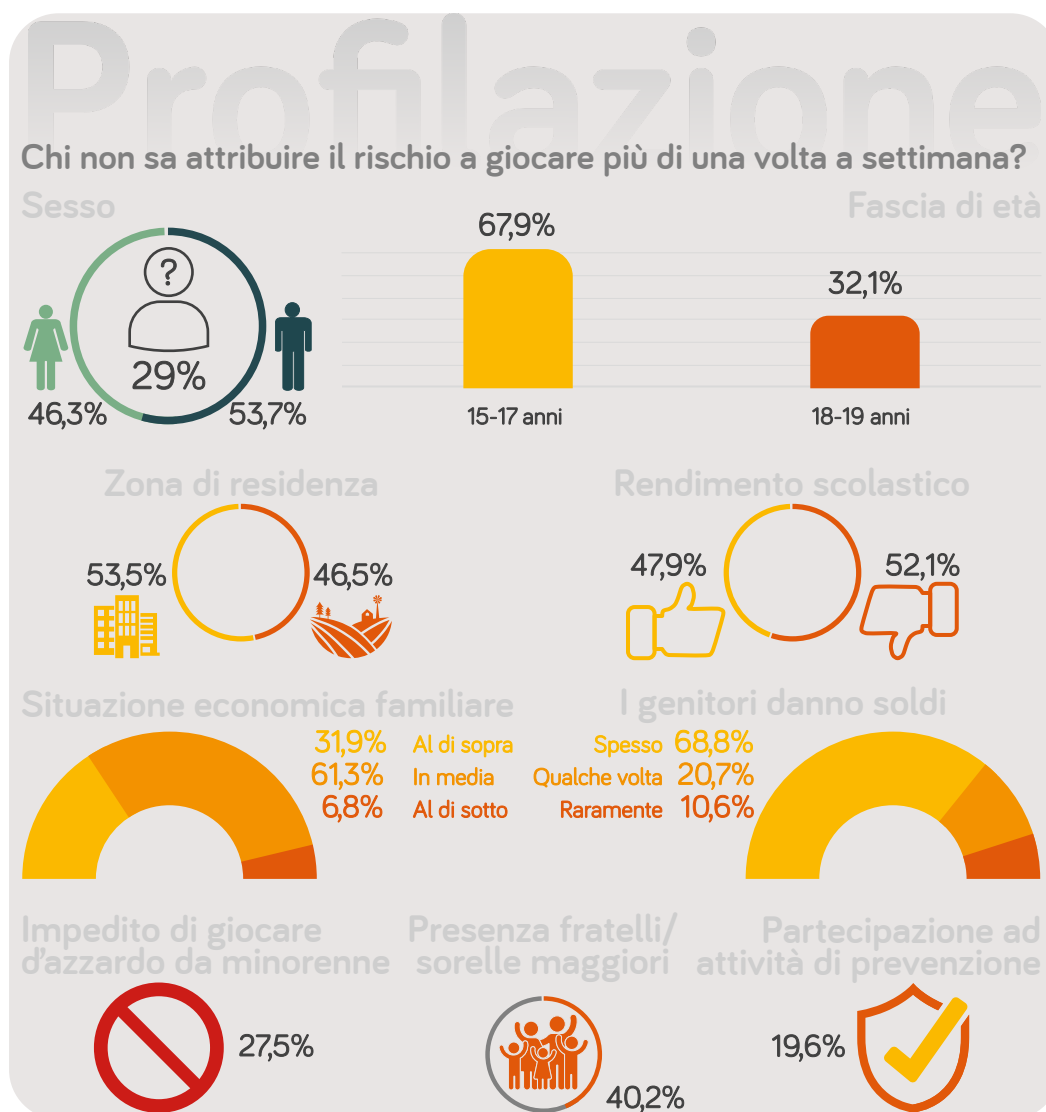
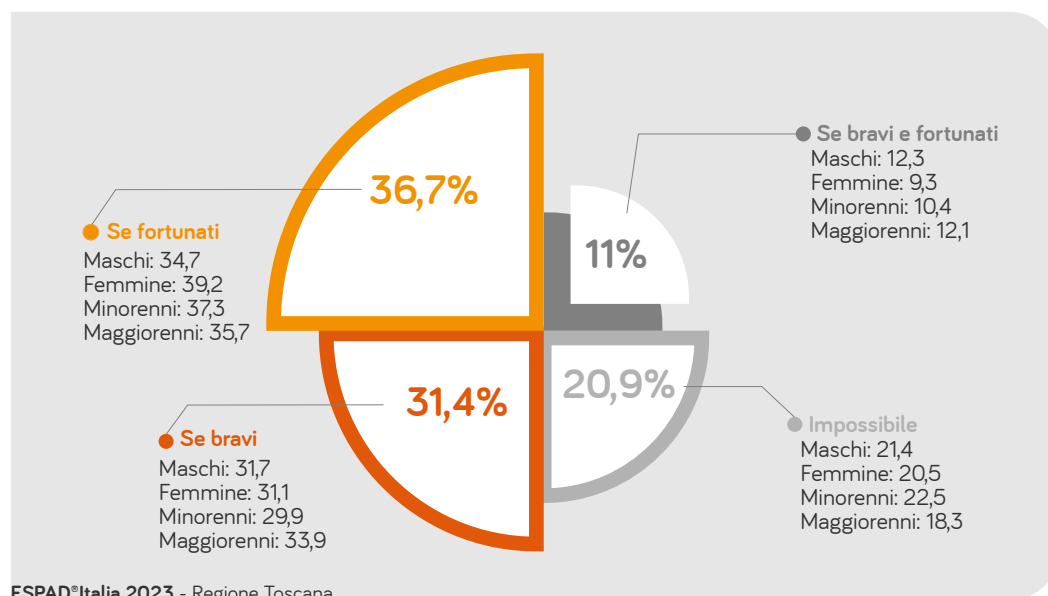


Fig. 7.5 Profilazione degli studenti che non sanno attribuire un livello di rischio al gioco d'azzardo frequente

La maggior parte degli studenti nella AUSL Toscana Centro ritiene che sia possibile diventare ricchi giocando d'azzardo: il 31% riferisce che è possibile se si è molto bravi, il 37% se si è molto fortunati e l'11% se si è sia bravi sia fortunati. Le studentesse (39%;

M=35%) in particolare ritengono che la fortuna sia un elemento determinante per arricchirsi con il gioco d'azzardo, mentre i maggiorenni sono più inclini a ritenere la bravura un fattore determinante (34%; 15-17enni=30%).

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



Molti studenti ritengono che l'abilità del giocatore sia particolarmente importante in alcuni giochi d'azzardo. Il 68% di loro crede che l'abilità conti nel Poker Texano e in altri giochi di carte, con una percentuale maggiore tra gli studenti (70%; F=65%) e i maggiorenni (77%; 15-17enni=61%), soprattutto nella provincia di Pistoia dove si raggiunge il 71%.

Inoltre, il 40% degli studenti pensa che l'abilità sia importante nel Totocalcio/Totogol, con una maggiore prevalenza tra i maschi (48%) rispetto alle femmine (31%) e nella provincia di Prato, dove si raggiunge il 46%. Infine, il 31% ritiene che l'abilità sia

rilevante nelle scommesse virtuali e il 28% nelle scommesse su altri eventi.

In percentuali inferiori ma non trascurabili, gli studenti ritengono che l'abilità influenzi l'esito di altri giochi come le roulette o i dadi (22%), il Bingo (19%), Gratta&Vinci, 10 e Lotto e/o Win for Life (18%), Slot Machine e Videolottery (16%), Lotto e Superenalotto (9,8%). In linea con il dato regionale, il 24% degli studenti della AUSL Toscana Centro ritiene invece che l'abilità non conti in alcun gioco d'azzardo, con percentuali più elevate nella provincia di Firenze (28%) e più basse nella provincia di Prato (19%).

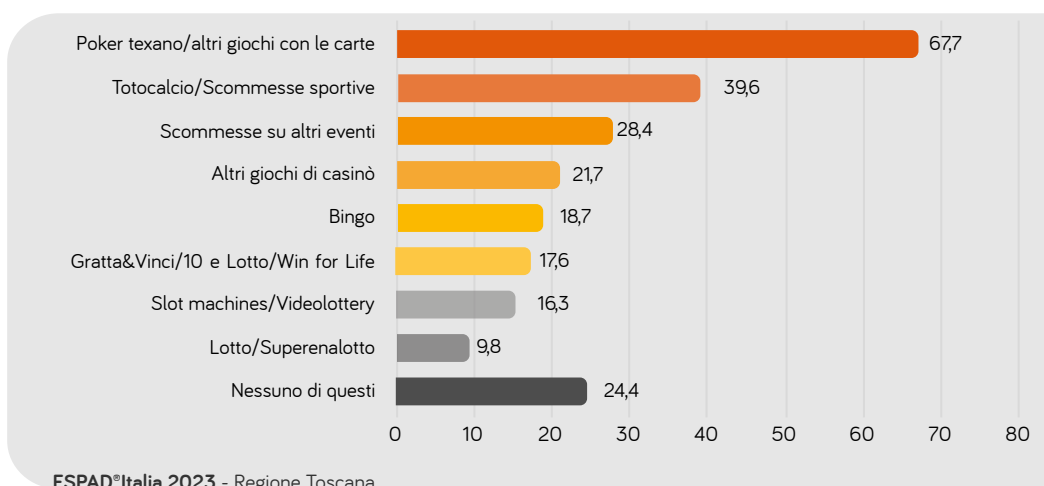


Fig. 7.7 Quanto è importante l'abilità del giocatore? Percentuali per tipologia di gioco

Il 15% degli studenti riferisce che il padre ha praticato giochi in cui si vince o si perde denaro, una percentuale sostanzialmente in linea con il dato regionale. Il 9,4% dichiara che entrambi i genitori hanno giocato d'azzardo, mentre per il 2,2% è solo la madre a giocare. I minorenni riportano in percentuali superiori di non sapere se i

genitori giocano d'azzardo (14%; 18-19enni = 8,1%). Inoltre, mentre la maggioranza degli studenti della AUSL Toscana Centro (57%) riferisce di non aver amici che giocano d'azzardo, il 22% dichiara di avere pochi amici che giocano, il 15% di averne alcuni, e il 5,9% di avere la maggior parte o tutti gli amici che giocano.

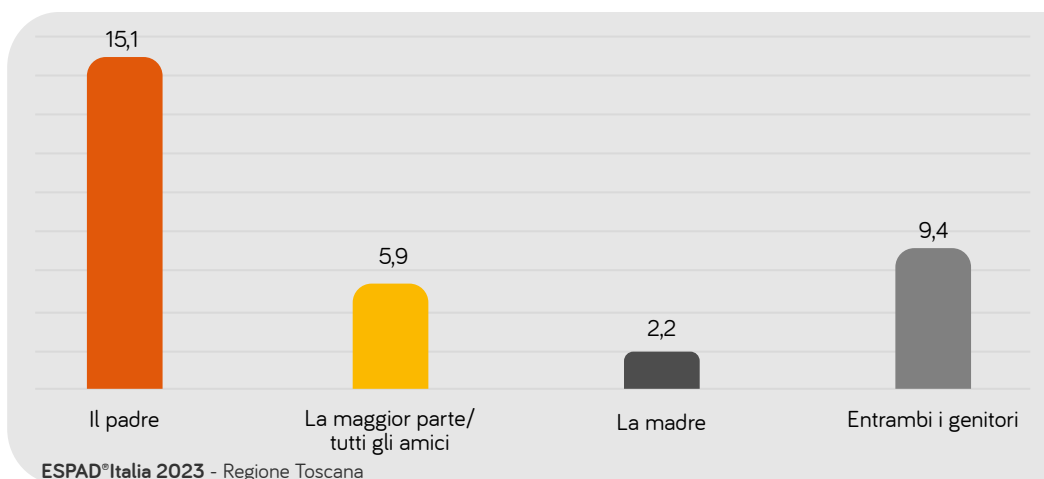


Fig. 7.8 Contiguità con il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale tra gli studenti

La percentuale più alta di studenti che riferiscono che nessuno dei genitori gioca d'azzardo si trova nella provincia di Firenze (64%), mentre la più bassa si registra nella provincia di Prato (55%), dove si rileva anche la percentuale maggiore di studenti

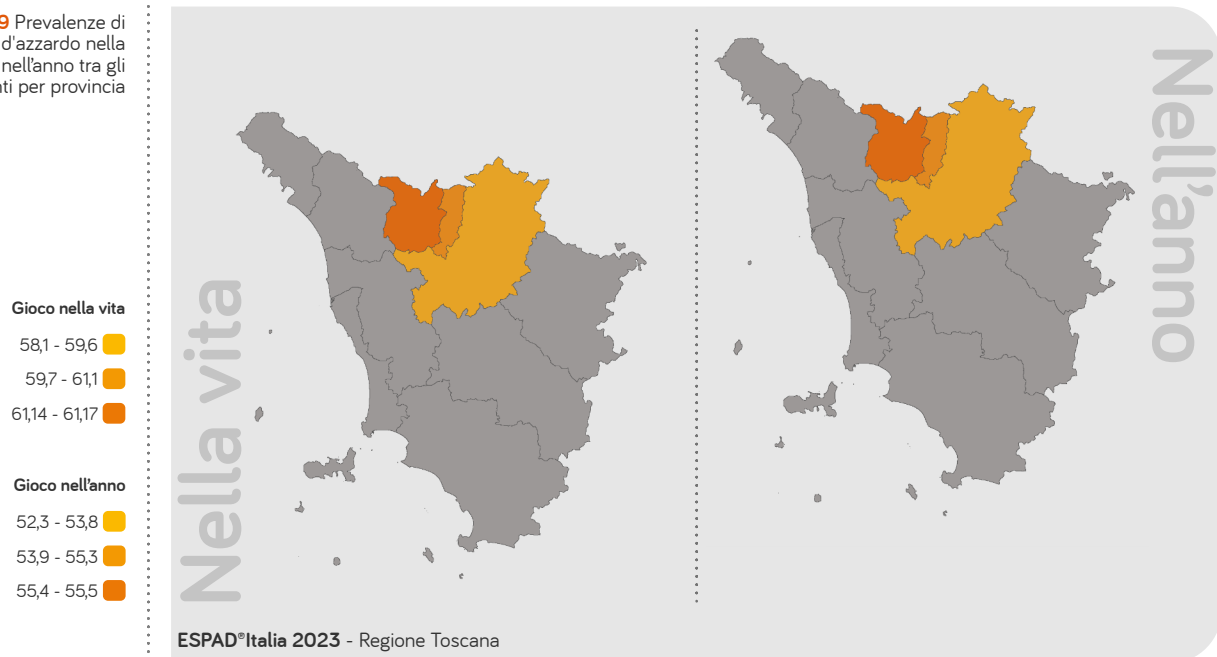
che dichiarano che il padre ha giocato d'azzardo (19%). Inoltre, nella provincia di Prato si riscontra la quota più alta di studenti che hanno alcuni o la maggior parte degli amici che giocano (30%).

7.2 Diffusione, contesti e caratteristiche del comportamento di gioco

Il 61% degli studenti residenti nella AUSL Toscana Centro ha giocato d'azzardo almeno una volta nella vita, in particolare i ragazzi (65%; F = 54%), in linea con il dato regionale e nazionale.

Tra le province della AUSL Toscana Centro, quelle di Pistoia e Prato si caratterizzano per una prevalenza più alta (61%) rispetto a quella di Firenze (58%).

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



Il 54% dei 15-19enni frequentanti le scuole nel territorio della AUSL Toscana Centro ha giocato nel corso del 2023, ancora una volta con prevalenze maggiori tra i ragazzi (59%; F = 48%). Il dato è in linea con quello medio regionale e nazionale. All'interno della AUSL Toscana Centro,

analogamente a quanto osservato per la prevalenza d'azzardo almeno una volta nella vita, la quota di studenti che riferiscono di aver giocato nel corso dell'ultimo anno è leggermente minore nella provincia di Firenze (52%) rispetto a quelle di Pistoia e Prato (56% e 55% rispettivamente).

Tab. 7.6 Prevalenze di gioco d'azzardo nell'anno tra gli studenti per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Firenze	52,3	58,1	46,8	52,1	52,6
Pistoia	55,5	60,7	50,6	55,4	55,7
Prato	55,3	61,8	49,4	55,0	55,9
AUSL Toscana Centro	53,5	59,3	48,0	53,3	53,8
TOSCANA	54,1	60,1	48,3	53,9	54,4
ITALIA	53,0	60,0	45,9	51,5	55,4

ESPAD®Italia 2023 - Regione Toscana



7.3 Caratteristiche degli studenti giocatori

Nella AUSL Toscana Centro, i giochi più popolari tra coloro che hanno giocato nel corso del 2023 sono i Gratta&Vinci (76%), seguiti a distanza dalle scommesse calcistiche (30%), da giochi con le carte, come Poker o Burraco, da roulette e dadi (27%). La stessa distribuzione delle preferenze di gioco si osserva anche a livello regionale.

Il Gratta&Vinci sembra coinvolgere in modo uniforme gli studenti giocatori, sebbene le studentesse ne siano leggermente più attratte (81%; M = 72%). I ragazzi che giocano mostrano una maggiore inclinazione verso

le scommesse sportive, come quelle sul calcio (46%; F = 11%), su altri sport (20%; F = 6,9%), le scommesse virtuali (33%; F = 7,0%), e il Poker texano (15%; F = 7,5%) rispetto alle coetanee.

Inoltre, emerge una preferenza tra i minorenni per determinati tipi di gioco, come il Bingo (26%; 18-19enni = 17%), le scommesse su altri sport oltre al calcio (17%; 18-19enni = 11%). I giocatori maggiorenni sembrano invece preferire le scommesse calcistiche (35%; 15-17enni = 27%) e quelle virtuali (25%; 15-17enni = 19%)

	Toscana	AUSL - Toscana Centro	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Gratta&Vinci	75,7	76,0	72,4	80,9	75,3	76,8
Lotto	15,9	14,5	16,5	11,6	15,2	13,6
Superenalotto	18,3	18,8	18,8	18,6	19,5	17,8
10 e Lotto/Win for Life/ Eurojackpot	9,1	10,6	10,8	9,9	12,4	8,1
Bingo	21,3	22,2	20,1	24,5	25,7	17,4
Slot machines, Videolottery	22,5	21,8	30,4	10,6	21,9	21,8
Scommesse calcistiche (Totocalcio, Totogol)	31,5	30,4	45,8	11,4	26,7	35,4
Scommesse su altri sport (ippica, tennis, big race)	14,2	14,4	20,3	6,9	16,9	11,1
Scommesse su altri eventi	13,3	12,5	15,7	8,0	12,4	12,6
Scommesse virtuali	19,9	21,5	32,8	7,0	18,8	25,2
Poker texano (Texas hold'em)	11,3	11,9	14,7	7,5	12,7	10,7
Altri giochi (poker, burraco, roulette, dadi)	26,6	26,8	30,9	21,3	26,3	27,6
Altri giochi a distanza (Betting exchange, Playsix)	5,5	4,5	6,7	1,4	5,1	3,6

Tab. 7.7 Giochi giocati tra gli studenti giocatori nell'anno: distribuzione percentuale totale, per genere e fascia di età.

ESPAD*Italia 2023 - Regione Toscana

Il Gratta&Vinci rimane il gioco più giocato anche a livello territoriale, soprattutto in provincia di Pistoia (81%) dove, rispetto alle altre due provincie e alla media della AUSL, si trovano quote inferiori di scommesse calcistiche, il secondo gioco più giocato a livello di azienda sanitaria. Proprio in questa

provincia la seconda categoria di giochi più popolare sono poker, burraco, roulette e dadi (31%). A Prato sembrano essere molto popolari il Bingo (32%) e le scommesse calcistiche (34%), con percentuali di giocatori che le scelgono superiori al dato medio della AUSL. La provincia di Firenze è

invece sostanzialmente in linea con il dato regionale e a livello di azienda sanitaria.

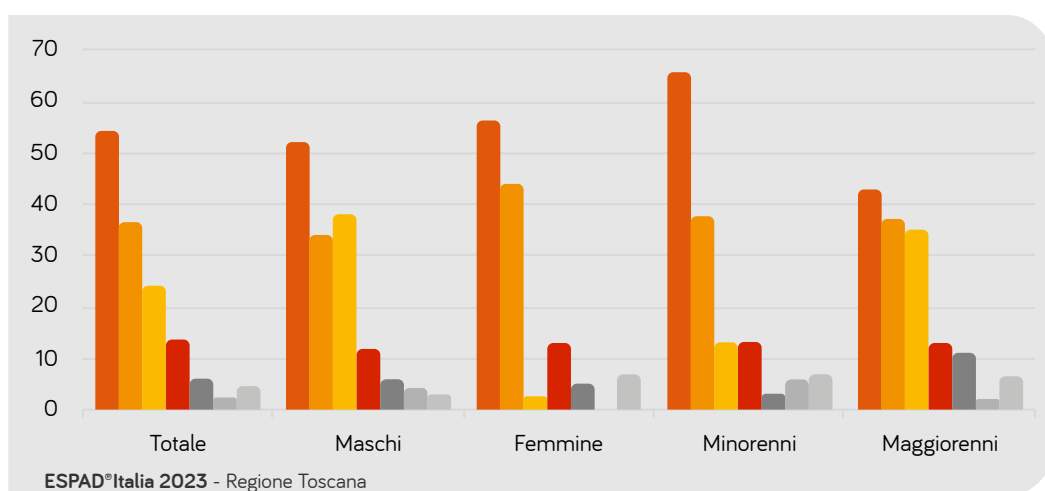
La maggioranza degli studenti della AUSL Toscana Centro (54%) afferma di aver giocato d'azzardo a casa propria o di amici, il 37% presso bar o tabacchi, il 24% presso sale scommesse e il 13% nelle sale giochi. In percentuali inferiori al 10% sono stati indicati i casinò, le sale bingo e i circoli ricreativi.

Con percentuali nettamente superiori alle

coetanee, gli studenti riferiscono di giocare presso le sale scommesse (38%; F = 2,6%); mentre le studentesse preferiscono bar/tabacchi e pub (44%; M = 33%) e casa propria o di amici (57%; M= 52%) .

Tra i maggiorenni si riscontra una maggiore frequentazione di sale scommesse (35%; 15-17enni = 13%) e sale Bingo (10%; 15-17enni = 3,3%); mentre tra i minorenni sono più popolari la propria abitazione o quella di amici (65%; 15-17enni = 43%).

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



A livello provinciale i luoghi più frequentemente indicati rimangono i medesimi rilevati nella AUSL Toscana Centro, con l'eccezione della provincia di Prato dove diversamente dalle altre due province troviamo al primo posto i bar e tabacchi, seguiti dalla propria abitazione e dalle sale scommesse, e del Pistoiese dove la frequentazione di sale bingo sembra più diffusa rispetto alle altre due province (13%) Rispetto al bilancio di gioco d'azzardo, il 76% 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 (87%; M = 68%) e i minorenni (78%; 18-19enni = 74%).

Il 9,3% riferisce di essere "in rosso" ed è quindi cosciente di aver perso soldi al gioco, percentuale che risulta in linea con il valore regionale (10%), e superiore tra i maggiorenni (14%; 15-17enni = 6,3%). Il 14% riporta una condizione "in attivo" e ritiene di aver guadagnato giocando, soprattutto tra i ragazzi (18%; F = 10%) e tra i minorenni (16%; 15-17enni = 13%).

Tab. 7.8 Bilancio del gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi: totale per genere e fascia d'età. Toscana e AUSL Toscana Centro

	Toscana	AUSL - Toscana Centro	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
In pari	73,3	76,3	68,4	86,6	78,1	73,6
In rosso	10,4	9,3	14,0	2,9	6,3	13,8
In attivo	16,3	14,4	17,6	10,5	15,6	12,6

ESPAD®Italia 2023 - Regione Toscana



Il 28% dei giocatori riferisce che, in quanto minorenne, gli è stato impedito di giocare d'azzardo (34% in Toscana), senza particolari differenze di genere o di età.

	Toscana	AUSL - Toscana Centro	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
No	66,4	67,4	65,1	70,1	66,9	68,0
Si	33,6	32,6	34,9	29,9	33,1	32,0

ESPAD*Italia 2023 - Regione Toscana

Tra gli studenti giocatori, la percezione del rischio risulta più bassa 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 50%) e il 59% al giocare con una frequenza più elevata (mentre tra i non giocatori la percentuale è del 64%).

		Toscana	AUSL Toscana Centro
Giocare d'azzardo meno di una volta alla settimana	Giocatori	43,7	45,5
	Non giocatori	48,4	50,5
Giocare d'azzardo più di una volta alla settimana	Giocatori	60,6	59,1
	Non giocatori	61,5	64,0

ESPAD*Italia 2023 - Regione Toscana

,In tutte le province il gioco d'azzardo praticato sia meno di una volta a settimana che più di una volta a settimana è considerato moderatamente/molto rischioso soprattutto dai non giocatori. All'interno dell'AUSL Toscana Centro, è Prato la provincia in cui si riscontra la percentuale più elevata di percezione del

rischio tra i non giocatori (59% giocare meno di 1 volta a settimana; 77% giocare più di 1 volta a settimana) anche rispetto al valore regionale (48%; 62%).

Nella AUSL Toscana Centro, in linea con il dato regionale, l'opinione che sia impossibile arricchirsi giocando d'azzardo è più diffusa tra i non giocatori (24%; giocatori = 18%).

		Toscana	AUSL Toscana Centro
Non giocatori	No, è impossibile	23,8	23,6
	Sì, è raro, ma è possibile che qualcuno molto bravo ci riesca	30,5	26,4
	Sì, è raro, ma è possibile che qualcuno molto fortunato ci riesca	36,3	39,6
	Sì, entrambe le precedenti	9,4	10,4
Giocatori	No, è impossibile	18,9	18,0
	Sì, è raro, ma è possibile che qualcuno molto bravo ci riesca	37,3	36,8
	Sì, è raro, ma è possibile che qualcuno molto fortunato ci riesca	32,1	33,6
	Sì, entrambe le precedenti	11,7	11,6

ESPAD*Italia 2023 - Regione Toscana

Tab. 7.9 Ti è stato impedito di giocare d'azzardo perché minorenne: distribuzione percentuale totale, per genere e fascia d'età.

Tab. 7.10 Rischio moderato o elevato associato al giocare più o meno di una volta a settimana tra giocatori e non giocatori.

Tab. 7.11 Ritenere sia possibile arricchirsi giocando d'azzardo: distribuzione percentuale tra giocatori e non giocatori. Toscana e AUSL Toscana Centro

Analizzando il dato per provincia, emerge che a Prato vi è la più alta percentuale di giocatori e non giocatori che ritengono impossibile diventare ricchi giocando (rispettivamente 23% e 29%) mentre a Pistoia la più bassa (rispettivamente 13% e 19%).

Tra gli studenti giocatori, il 58% riferisce che nel corso di una tipica giornata di gioco dedica all'azzardo meno di 30 minuti, il 19% tra 30 minuti e un'ora e la restante quota di giocatori più di un'ora.

La percentuale di giocatori che nella AUSL Toscana Centro riferisce di aver trascorso a giocare d'azzardo tre o più ore risulta più bassa (2,2%) rispetto al dato regionale (pari al 4,3%).

Riguardo alla durata media delle sessioni di gioco è possibile rilevare una differenza di genere: il 31% dei ragazzi riferisce di aver giocato per oltre un'ora di seguito rispetto al 10% delle ragazze. Non si osservano invece differenze rilevanti in termini di età.

Tab. 7.12 La durata media delle sessioni di gioco senza interruzioni: distribuzione percentuale totale, per genere e fascia d'età

	Toscana	AUSL - Toscana Centro	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Meno di 30 minuti	60,9	57,5	53,1	65,9	57,3	57,8
Fra 30 minuti e 1 ora	18,4	19,0	16,4	23,7	19,1	18,9
Fra 1 ora e 2 ore	12,4	16,6	21,7	7,2	17,0	16,2
Fra 2 e 3 ore	4,1	4,6	6,5	1,1	5,0	4,2
3 ore o più	4,3	2,2	2,3	2,0	1,6	2,8

ESPAD®Italia 2023 - Regione Toscana

Tra le province della AUSL Toscana Centro, in quella di Firenze si osserva la percentuale più alta di studenti giocatori che riferiscono sessioni di gioco più lunghe di un'ora (27%; Prato = 22% e Pistoia = 15%).



7.4 Il gioco d'azzardo online

Il 9,9% degli studenti della AUSL Toscana Centro ha giocato d'azzardo online nel corso dell'anno precedente alla rilevazione. 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%). Sempre in linea con quanto osservato a livello regionale e nazionale, la prevalenza fra gli studenti maschi (16%) è molto superiore a quella femminile (3,8%).

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Firenze	10,1	16,7	3,9	8,4	12,9
Pistoia	9,5	15,9	3,8	7,9	12,2
Prato	9,6	16,2	3,6	8,0	12,2
AUSL Toscana Centro	9,9	16,4	3,8	8,3	12,6
TOSCANA	9,9	16,6	3,6	8,3	12,6
ITALIA	10,9	18,0	3,9	10,1	13,7

ESPAD®Italia 2023 - Regione Toscana

Tab. 7.13 Prevalenze di gioco d'azzardo online nel corso dell'anno tra gli studenti, totale, per genere e fascia di età

I giochi preferiti dagli studenti che hanno giocato online sono le scommesse sportive come Totocalcio e Totogol (48%), seguite dalle scommesse virtuali (42%) e da altri giochi da casinò virtuale come le roulette e i dadi (33%). È interessante notare che una buona percentuale di giocatori, corrispondente a circa il 29%, ha preferito invece slot machines e videolottery. 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, i dati di seguito presentati non riportano il dettaglio di genere, ma soltanto quello per fasce di età. Da questo punto di vista, si osserva che quasi tutti i giochi sono praticati in percentuale maggiore dai maggiorenni. Fanno eccezione le scommesse su eventi non sportivi (34%; 18-19enni = 11%) e il Gratta&Vinci (22%; 18-19enni = 12%), che registrano percentuali doppie tra i minorenni.

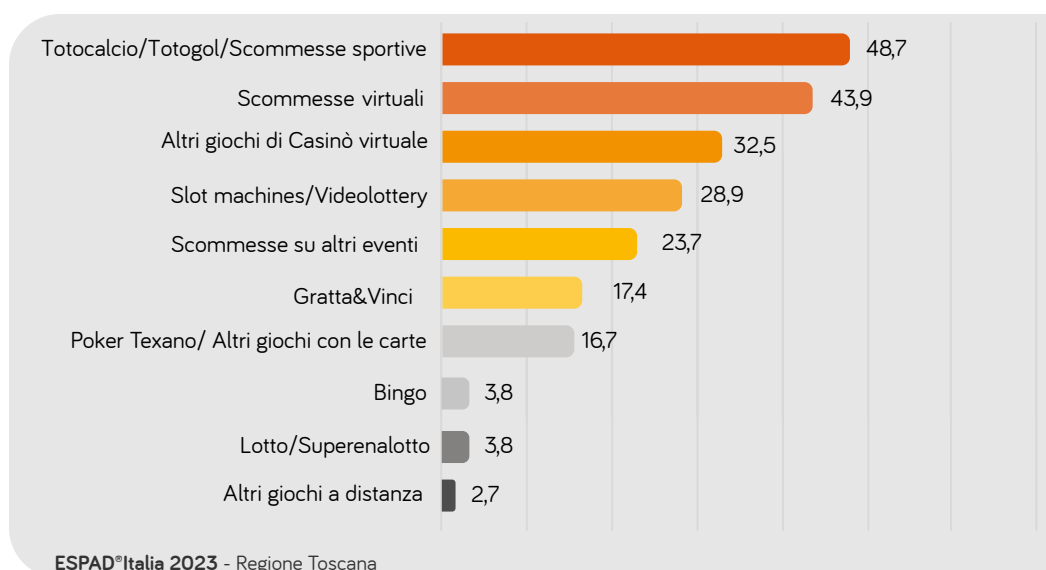
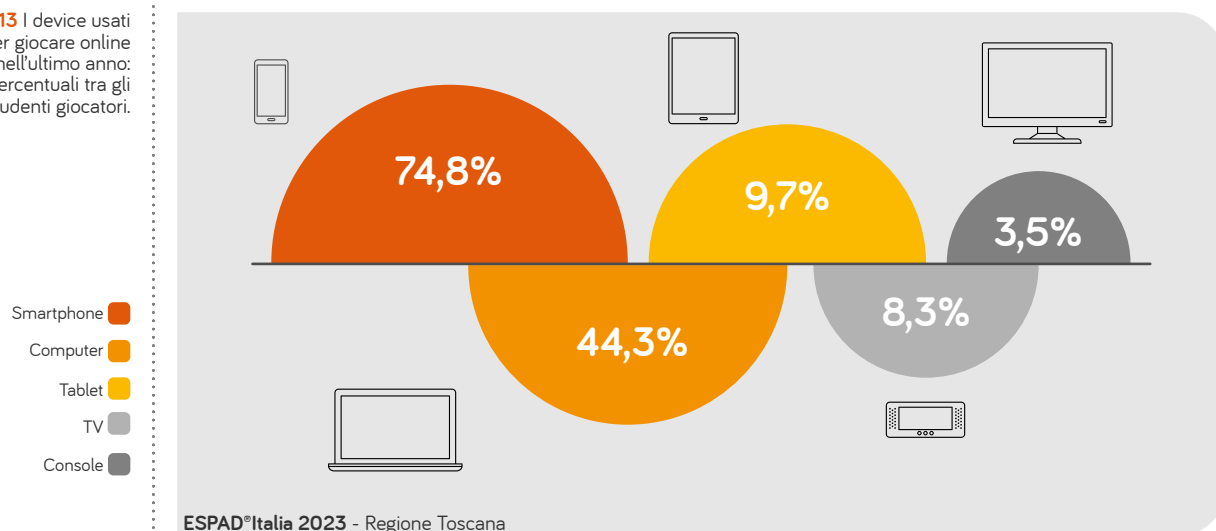


Fig. 7.14 Giochi giocati online negli ultimi 12 mesi percentuali tra gli studenti giocatori

Come osservato a livello regionale, anche tra gli studenti della AUSL Toscana Centro il dispositivo maggiormente utilizzato per giocare online è lo smartphone (75%),

seguito dal computer (44%), dal tablet (9,7%) e dalla console per videogiochi (6,8%).

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



In linea con quanto osservato a livello regionale, la maggior parte dei giocatori d'azzardo online riferisce di avere un proprio account personale per giocare (66%). Con percentuali di utilizzo inferiori, gli studenti

accedono al gioco d'azzardo online tramite l'account del padre o della madre (22%), di un parente o di un amico maggiorenne (19%), o quello di fratelli e sorelle maggiori (3,2%).

Tab. 7.14 Quali account hai utilizzato negli ultimi 12 mesi per giocare d'azzardo online? Distribuzione totale e per fascia d'età.

	Toscana	AUSL - Toscana Centro	Fascia d'età	
			15-17	18-19
Il mio personale	65,4	65,9	37,3	95,5
Quello di mio padre / mia madre	19,1	21,7	37,2	5,6
Quello di mio fratello / mia sorella maggiore	4,0	3,2	6,3	0
Quello di un maggiorenne (altri parenti, amici)	23,4	18,8	28,3	9,1

ESPAD®Italia 2023 - Regione Toscana

La maggior parte degli studenti afferma di giocare da casa propria. Nella classifica dei luoghi di gioco preferiti seguono la casa di amici (54%), i luoghi all'aperto (21%). Circa

un quinto degli adolescenti giocatori nella AUSL Toscana Centro, come a livello toscano, afferma di giocare d'azzardo online da scuola.

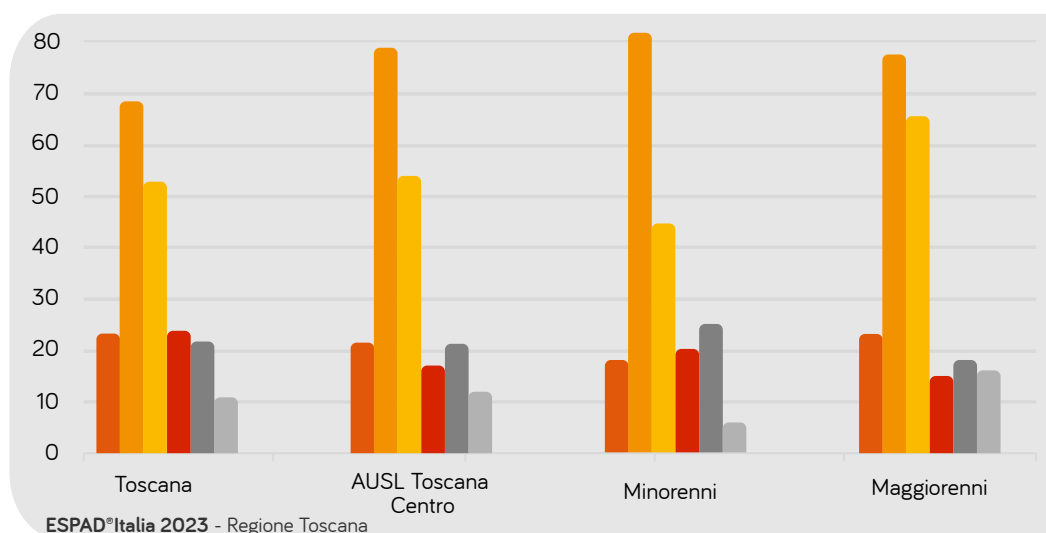


Fig. 7.14 Luoghi dove viene praticato il gioco online: distribuzione totale e per fascia d'età.

La maggior parte degli studenti che hanno giocato denaro nel corso degli ultimi 30 giorni (66%) ha impiegato somme non superiori ai 10 euro, dato leggermente

superiore a quello regionale (62%). Il 15% ha speso tra gli 11 e i 30 euro e il restante 19% ha scommesso cifre superiori.

	Toscana	AUSL - Toscana Centro	Fascia d'età	
			15-17	18-19
10 euro o meno	60,9	66,3	70,1	62,4
11-30 euro	17,1	14,8	15,0	14,6
31-50 euro	5,2	3,6	7,1	0,0
51-70 euro	7,8	5,5	0,0	11,1
71-90 euro	3,3	4,1	3,7	4,5
91 euro o più	5,7	5,7	4,1	7,3

Tab. 7.15 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

Il test di screening South Oaks Gambling Screen – Revised for Adolescents (SOGS-RA)* consente di analizzare le caratteristiche del comportamento di gioco degli adolescenti, evidenziando coloro che presentano un profilo considerevole “a rischio” o “problematico”. Tra gli studenti della AUSL Toscana Centro che affermano di aver giocato nel corso dell'ultimo anno, il 9% presenta un profilo a rischio e il 7,3% un profilo problematico.

Si tratta di 15-19enni che, in misura differente, 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 riferiscono 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 percentuali sono 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.

Tabella xx: I profili di rischio di chi ha giocato durante l'anno: distribuzione percentuale. Italia, Toscana e AUSL Toscana Centro

Tab. 7.16 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
Firenze	11,5	5,7	8,8	10,3	4,6	7,7
Pistoia	11,9	6,0	9,2	8,0	4,4	6,3
Prato	12,0	5,8	9,1	9,0	4,8	7,1
AUSL Toscana Centro	11,7	5,8	9,0	9,6	4,6	7,3
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

ESPAD² Italia 2023 - Regione Toscana

In termini di prevalenza all'interno della popolazione studentesca sul territorio della AUSL Toscana Centro, sia il profilo di rischio minimo sia quello problematico si allineano al dato toscano, attestandosi

rispettivamente al 4,8% e 3,9% degli studenti di 15-19 anni.

A livello territoriale, non si rilevano sostanziali differenze tra le tre province della AUSL.

² 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.

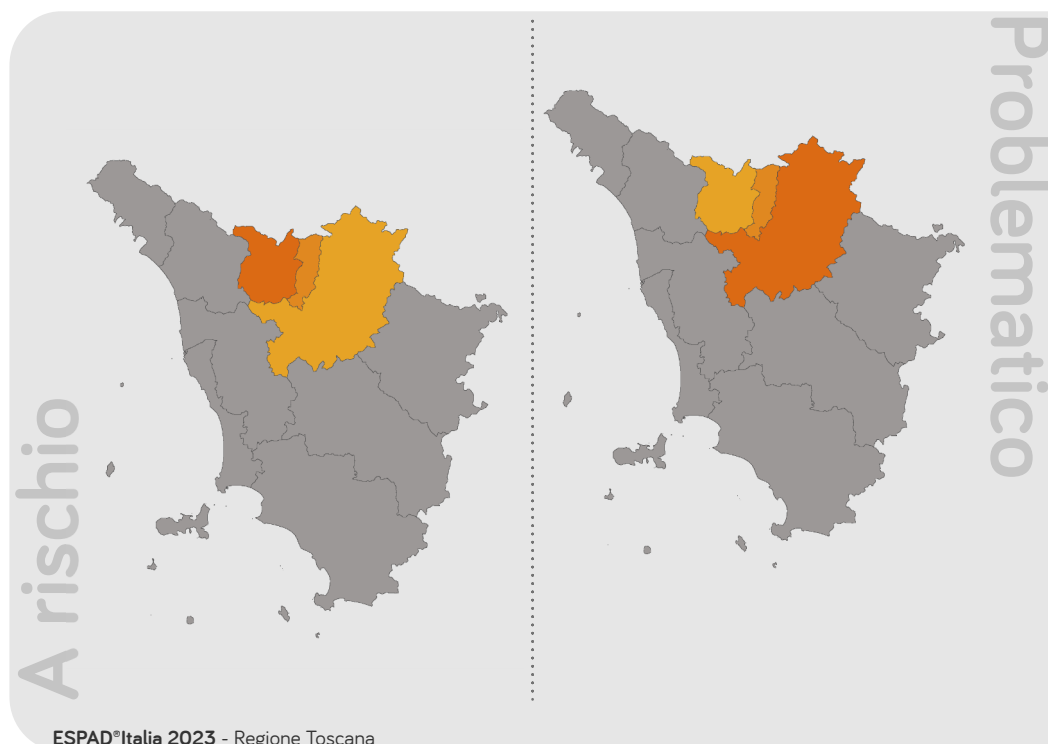


Fig. 7.15 Profili di gioco (a rischio, problematici): distribuzione percentuale per provincia

Giocatori a Rischio

- 8,85 - 8,98
- 8,99 - 9,11
- 9,14 - 9,17

Giocatori Problematici

- 6,3 - 6,68
- 6,68 - 7,07
- 7,38 - 7,7

Le prevalenze variano dal 4,6% a Firenze al 5,1% di Pistoia per quanto riguarda il comportamento di gioco a rischio minimo, mentre dal 3,5% di Pistoia al 4% di Firenze per quanto riguarda il profilo di rischio moderato/severo.

Ad eccezione dei Gratta&Vinci, tutte le altre tipologie di gioco vengono praticate

da una percentuale maggiore di giocatori con profilo a rischio o problematico rispetto ai non a rischio. Le differenze più marcate riguardano i giochi a distanza come Betting exchange e Playsix, le scommesse su altri sport (come ippica, tennis, big race) e le scommesse virtuali.

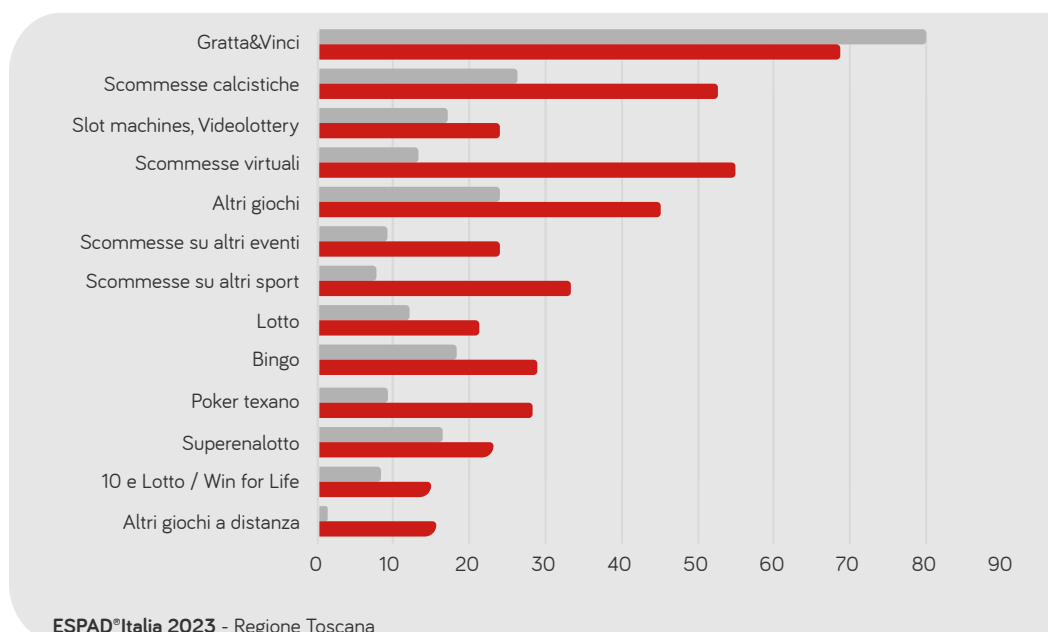


Fig. 7.16 Le tipologie di giochi praticati nell'ultimo anno: percentuale per profilo di rischio.

■ Giocatori non problematici

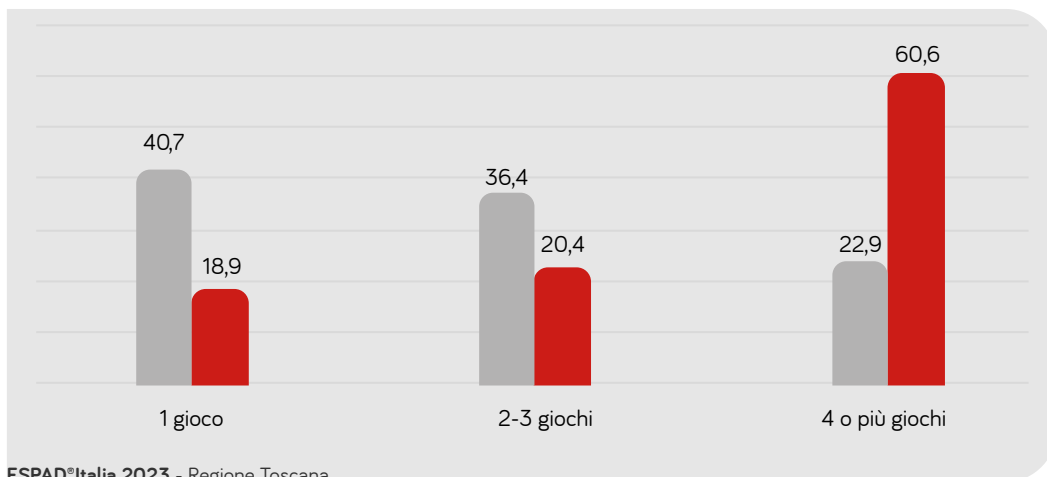
■ Giocatori a rischio/problematici

In termini di diversificazione delle modalità di gioco, i giocatori con un profilo a rischio o problematico tendono a praticare più tipologie di giochi: la

maggioranza (60%) dichiara di aver partecipato a 4 o più tipi diversi di gioco, rispetto al 23% dei giocatori non problematici.

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

Giocatori non problematici
Giocatori a rischio/problematici



ESPAD®Italia 2023 - Regione Toscana

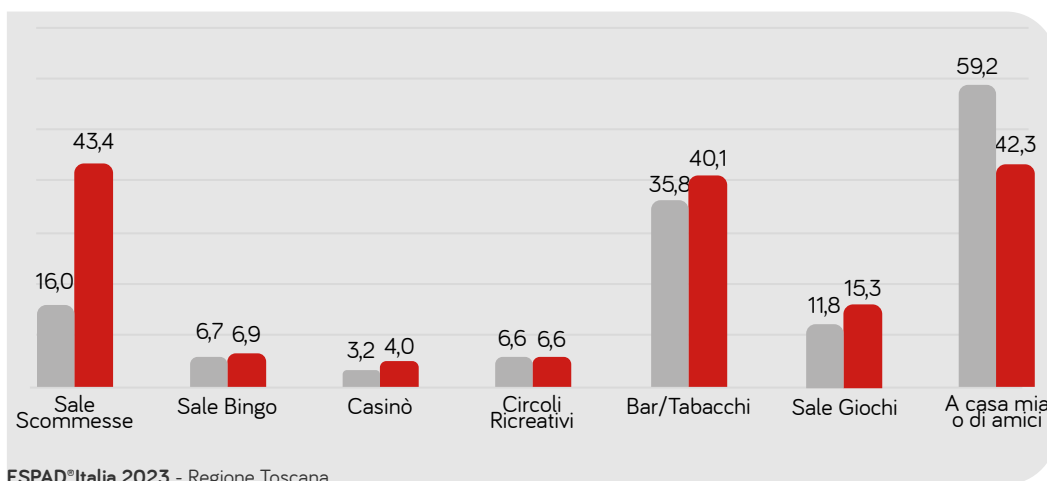
Il 43% dei giocatori a rischio/problematici riferisce di giocare all'interno delle sale scommesse mentre il 42% a casa propria o presso amici. Tra i luoghi di gioco più frequentati dai giocatori a rischio/problematici ci sono inoltre i bar e tabacchi (40%) e le sale giochi (16%).

Escludendo le abitazioni private e i circoli

ricreativi, 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. La differenza più marcata riguarda le sale scommesse (a rischio/problematici = 43%; non problematici = 16%).

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

Giocatori non problematici
Giocatori a rischio/problematici



ESPAD®Italia 2023 - Regione Toscana



Il 44% studenti della AUSL Toscana Centro con profilo di gioco a rischio/problematico riferisce che, da minorenni, gli è stato

impedito di giocare d'azzardo. Questa percentuale scende al 31% tra i giocatori non a rischio.

	Non a rischio	A rischio/problematico
No	69,0	56,5
Si	31,0	43,5

ESPAD®Italia 2023 - Regione Toscana

Tra chi ha un profilo classificabile come 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

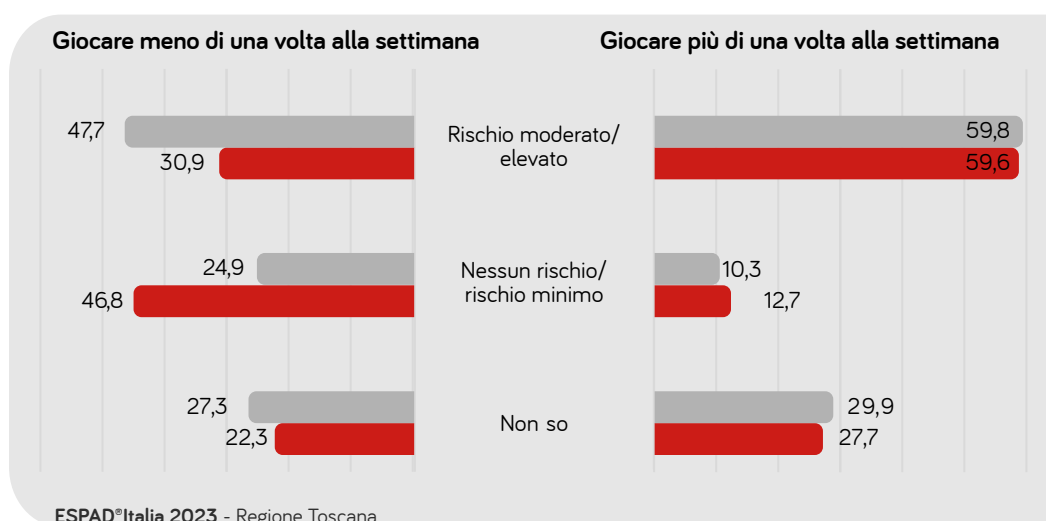
rischio. Tuttavia, una percentuale di giocatori non irrisoria ritiene che non esistano limiti legali oppure riferisce di non esserne a conoscenza (non problematici = 12%; a rischio/problematici = 10%).

	Non a rischio	A rischio/problematico
Minori di 14 anni	5,1	0,0
Minori di 16 anni	4,9	4,5
Minori di 18 anni	78,5	85,1
Non è vietato	0,9	4,1
Non so	10,6	6,3

ESPAD®Italia 2023 - Regione Toscana

In linea con quanto osservato tra giocatori e non giocatori, anche analizzando i profili di gioco si evince che sono soprattutto i giocatori con profilo non a rischio a ritenere che sia molto rischioso giocare d'azzardo meno di una volta a settimana

(non problematici = 48%; a rischio/problematici = 21%). Non si osservano invece sostanziali differenze per quanto riguarda il giocare con una frequenza maggiore (60% per entrambi i profili di gioco).



Tab. 7.17 Ti è mai stato impedito di giocare d'azzardo perché minorenni? Distribuzione percentuale per profilo di rischio.

Tab. 7.18 Conoscenza dei divieti di giocare d'azzardo: distribuzione percentuale per profilo di rischio.

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 32% degli studenti giocatori con profilo a rischio/problematico della AUSL Toscana Centro afferma di essere in rosso e di aver quindi complessivamente perso denaro giocando. Questa percezione è nettamente meno diffusa tra i giocatori non a rischio (4,9%). Il 17% dei

giocatori, indipendentemente dal profilo di rischio, ritiene invece di essere in attivo e di aver quindi guadagnato tramite il gioco. Poco più della metà dei giocatori con profilo a rischio/problematico (51%) reputa di essere in pari, percentuale che risulta superiore tra i giocatori non a rischio (78%).

Tab. 7.19 Il bilancio di gioco riferito negli ultimi 12 mesi: distribuzione percentuale per profilo di rischio.

	Non a rischio	A rischio/problematico
In pari	78,1	51,3
In rosso	4,9	31,8
In attivo	17,0	17,0

ESPAD®Italia 2023 - Regione Toscana

I giocatori con un profilo a rischio o problematico si caratterizzano anche per ciò che può essere definito come "false credenze". Infatti, solo il 12% di loro pensa che sia impossibile arricchirsi giocando, rispetto al 18% dei giocatori non a rischio. Il 45% di questi

giocatori ritiene possibile che una persona molto fortunata possa diventare ricca giocando d'azzardo (non problematici = 32%). Il 29% crede che sia possibile diventare ricchi con l'azzardo se si è bravi, e la restante parte lo ritiene possibile se il giocatore è sia bravo che fortunato.

Tab. 7.20 Ritenere sia impossibile arricchirsi giocando d'azzardo: percentuali per profilo di rischio.

	Non a rischio	A rischio/problematico
Impossibile	18,1	11,6
Possibile se si è molto bravi	38,2	29,3
Possibile se si è molto fortunati	32,1	45,0
Possibile se si è sia bravi, sia fortunati	11,7	14,1

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 (68%) ritiene che l'abilità sia importante in giochi come il Poker texano o

altri giochi con le carte. Seguono le scommesse sportive, il Totocalcio e Totogol (53%), le scommesse su altri eventi (28%) e quelle virtuali (27%).

Tab. 7.21 Giochi in cui si ritiene che conti l'abilità del giocatore: percentuali per profilo di rischio.

	Non a rischio	A rischio/problematico
Gratta&Vinci / 10 e Lotto / Win for Life	18,0	15,8
Lotto/Superenalotto	7,0	3,0
Totocalcio, Totogol, Scommesse sportive	44,5	52,9
Scommesse virtuali	33,6	27,2
Scommesse su altri eventi	31,0	28,5
Bingo	16,0	7,0
Slot machines, Videolottery	14,5	5,7
Poker texano e altri giochi con le carte	67,9	68,0
Altri giochi (Roulette, dadi)	26,7	20,2
Nessun gioco	24,3	15,2

ESPAD®Italia 2023 - Regione Toscana



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

In Italia, nonostante le restrizioni legali che ne vietano la pratica al di sotto dei 18 anni di età, il gioco d'azzardo ha una diffusione rilevante e trasversale nella popolazione adolescente. Dopo aver registrato per alcuni anni una progressiva diminuzione, dal 2018 la percentuale di studenti che riportano di aver giocato d'azzardo nel corso dell'anno è tornata a salire. A una lieve flessione coincidente con il periodo iniziale della pandemia da COVID-19 è seguito nel 2022 un nuovo aumento. Questo si riflette in una crescita della prevalenza di adolescenti 15-19enni che riferiscono di aver giocato d'azzardo nel corso degli ultimi 12 mesi che a livello nazionale è passata dal 45% del 2019 al 53% del 2023.

Anche a livello regionale e sul territorio della AUSL Toscana Centro le prevalenze risultano in aumento, passando dal 43% al 54% in Toscana e dal 42% al 54% sul territorio della AUSL.

La propensione al gioco sembra aver subito la crescita più rilevante tra le ragazze, tra le quali la prevalenza è aumentata di circa 15 punti percentuali rispetto al 2019, mentre tra gli studenti l'aumento è stato di 9 punti percentuali. Ad oggi, quasi la metà delle studentesse e tre quinti degli studenti delle scuole superiori di secondo grado presenti sul territorio dell'AUSL hanno giocato d'azzardo almeno una volta nell'anno precedente alla rilevazione ESPAD®.

L'aumento della percentuale di studenti giocatori è particolarmente evidente tra i minorenni, dove è passata dal 38% nel 2019 al 53% nel 2023. Questo incremento ha portato la prevalenza tra i ragazzi di 15-17 anni a un livello simile a quello dei 18-19enni (dove pure è aumentata dal 49% nel 2019 al 54% nel 2023).

Il gioco online sembra coinvolgere una percentuale ancora ridotta, seppur non trascurabile, di studenti. In linea con la tendenziale crescita rilevata a livello nazionale (dal 10% all'11% degli studenti), la prevalenza di gioco online tra gli studenti della AUSL è cresciuta dal 9,2% nel 2019 al 9,9% nel 2023.

I ragazzi si confermano più attratti dal gioco d'azzardo in generale (59% rispetto al 48% delle coetanee), e dal gioco d'azzardo praticato su piattaforme digitali in particolare. La percentuale di studenti che hanno giocato online è in aumento, raggiungendo il 16% (15% nel 2019), una cifra quattro volte superiore rispetto a quella delle studentesse (3,8%). Mentre questa modalità di gioco attira un numero crescente di ragazzi, la percentuale di studentesse che riferiscono di averla sperimentata è rimasta stabile.

Non si è modificato neanche il divario di età: il gioco online è infatti più popolare tra maggiorenni (13%) rispetto ai minorenni (8,3%), e in entrambi i casi ha visto un leggero aumento rispetto a quanto rilevato nel 2019 (12% e 7,2% rispettivamente).

A livello provinciale, tra il 2019 e il 2023 la prevalenza di gioco d'azzardo riferito all'ultimo anno ha subito il maggior aumento nella provincia di Pistoia (14,4 punti percentuali) e il minore nella provincia di Firenze (9,9 punti percentuali). Al contrario, in quest'ultima provincia si rileva l'aumento del gioco online più consistente (da 9,3% nel 2019 a 10% nel 2023).

La prevalenza del comportamento di gioco a rischio tra gli studenti della AUSL Toscana Centro mostra un andamento in diminuzione solo nella provincia di Firenze dove si attesta

al 4,6% (rispetto al 5,4% rilevato nel 2019), mentre nelle province di Pistoia e Prato è rimasto sostanzialmente invariato (circa 5%).

La prevalenza del comportamento di gioco problematico è stimata al 3,9% degli studenti della AUSL, in aumento rispetto al dato del 2019. Gli incrementi variano da un minimo di 1,2 punti percentuali nella provincia di Pistoia (dal 2,3% al 3,5%) fino al massimo nella provincia di Firenze, dove il valore è quasi raddoppiato rispetto alla rilevazione precedente (dal 2,5% al 4,0%).

8

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



DETTAGLIO DISTRETTUALE SU DIFFUSIONE E CARATTERISTICHE DEL COMPORTAMENTO 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 Centro.

Per ciascun distretto sociosanitario le infografiche presentano:

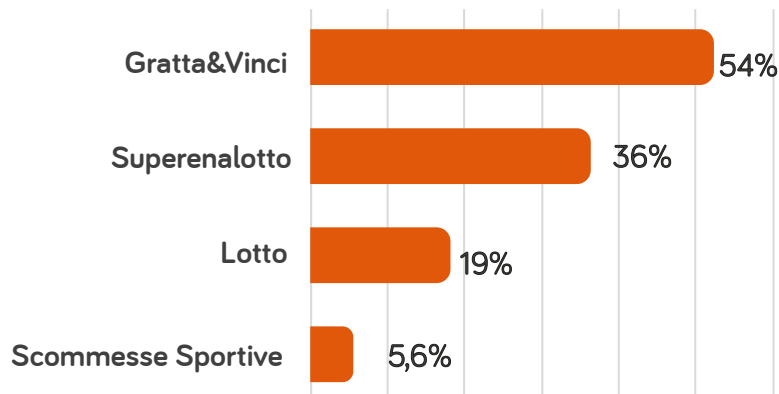
- i dati relativi alla raccolta pro capite (fonte ADM) e il confronto con il dato toscano e nazionale;
- il dato di prevalenza del gioco d'azzardo nell'anno, del gioco on-site e del gioco online nella popolazione generale adulta 18-84enne (fonte: studio GAPS AUSL Toscana Centro 2023) totale e per genere;
- 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 frequentante nelle scuole del territorio (fonte studio ESPAD®Italia Regione Toscana 2023) per provincia;
- la distribuzione percentuale degli studenti giocatori a rischio/problematici per provincia.



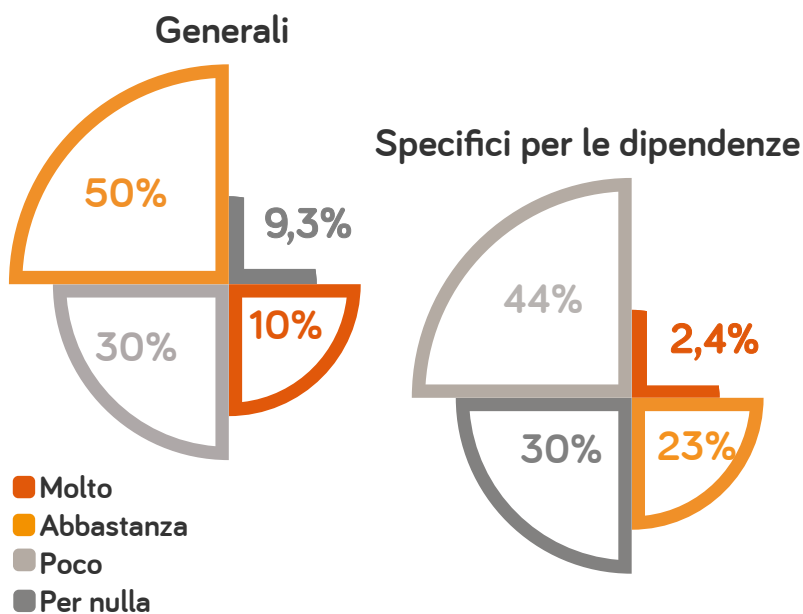
Empolese - Valdarno Inferiore



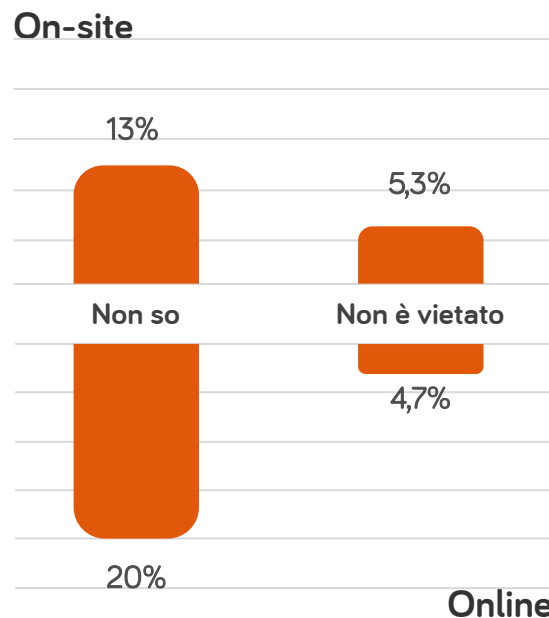
Giochi più praticati



Conosci i servizi sanitari sul tuo territorio?

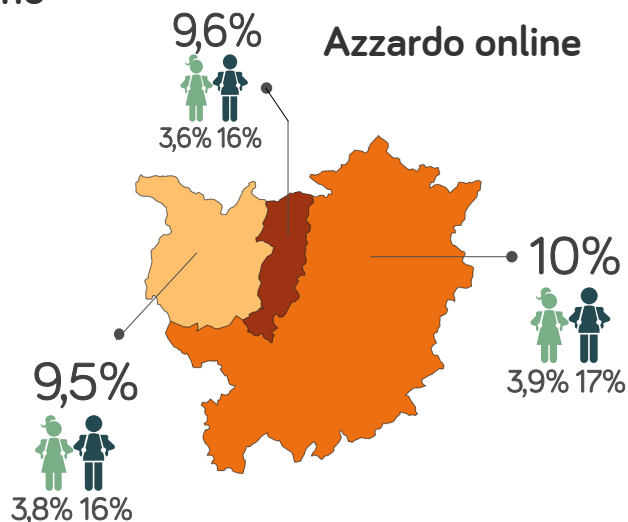
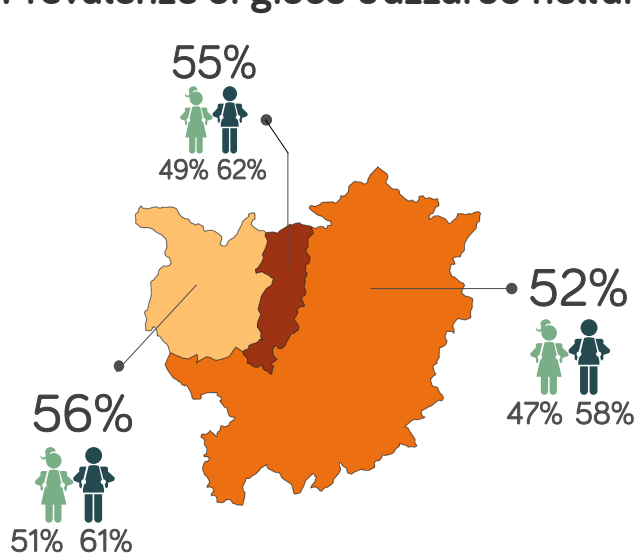


Il gioco d'azzardo è vietato ai minori?

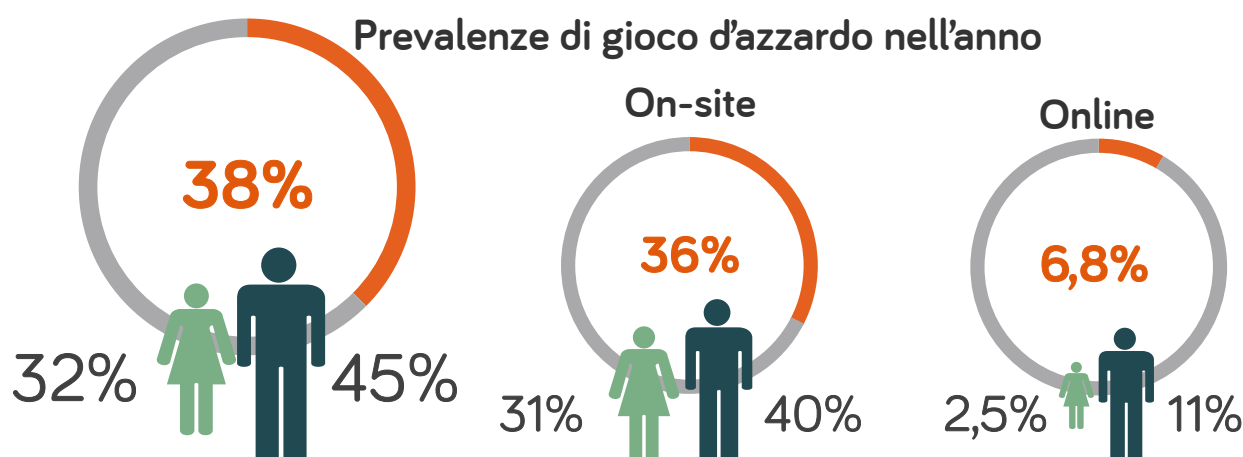


Prevalenze di gioco d'azzardo nell'anno*

ESPAD 2023
Popolazione studentesca 15-19 anni

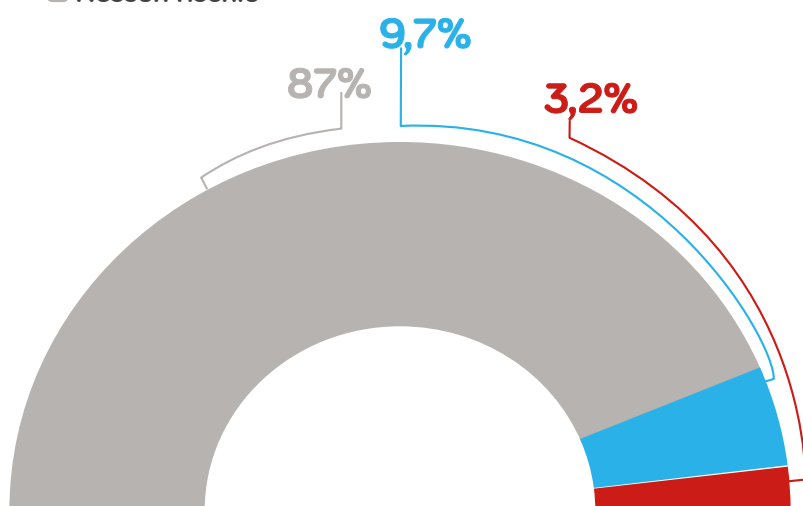


Prevalenze di gioco d'azzardo nell'anno

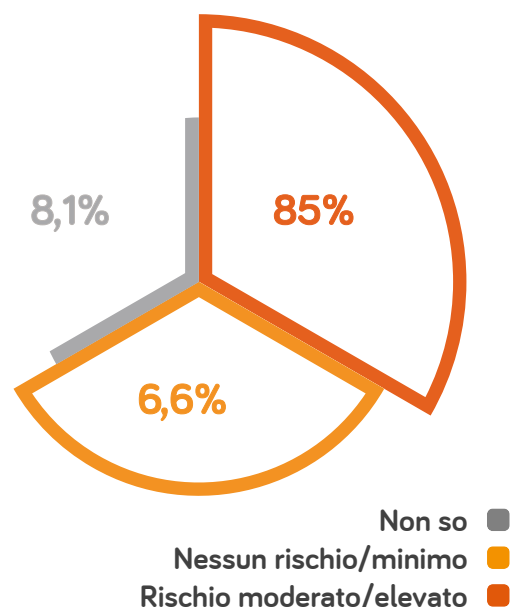


Percentuale giocatori problematici

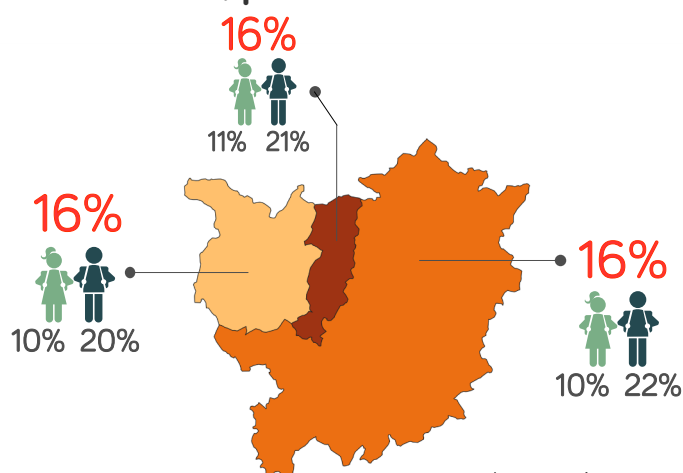
- Rischio moderato/severo
- Rischio minimo
- Nessun rischio



È rischioso giocare più di una volta alla settimana?

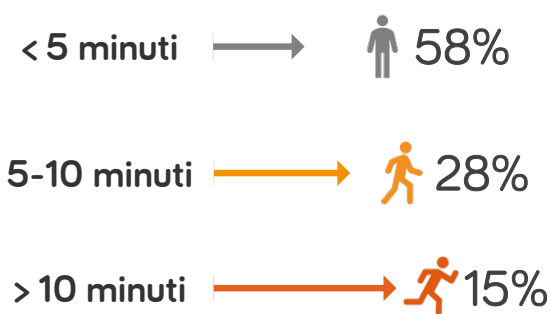


Percentuale giocatori a rischio/problematici nell'anno*



*Dettaglio provinciale

Distanza da casa dei luoghi di gioco



Fiorentina Nord-Ovest

ADM 2022

Agenzia Dogane e Monopoli

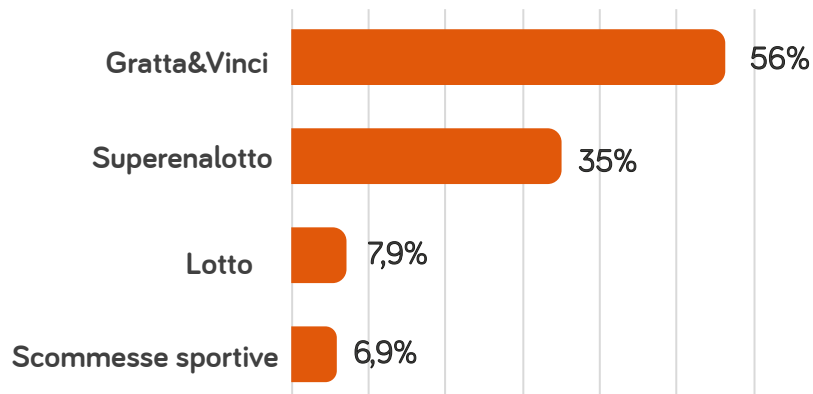


RACCOLTA PRO CAPITE

Toscana: 2.012 euro

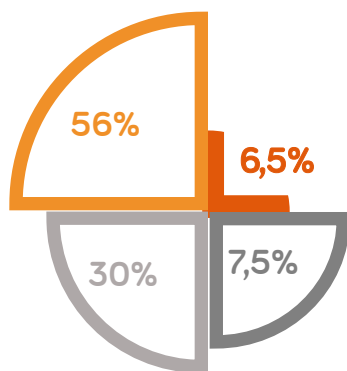
Distretto: 2.311 euro

Giochi più praticati



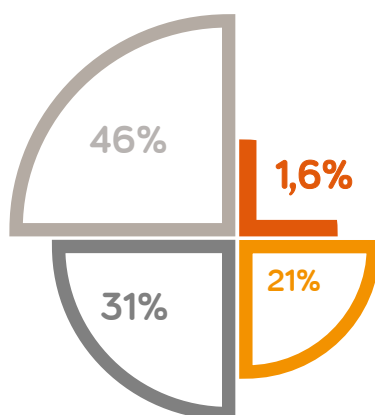
Conosci i servizi sanitari sul tuo territorio?

Generali



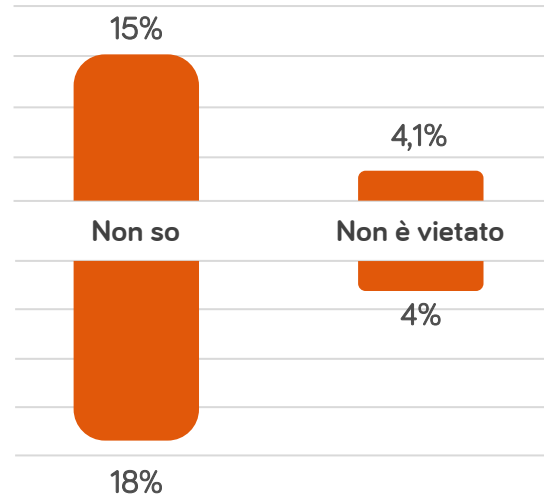
■ Molto
■ Abbastanza
■ Poco
■ Per nulla

Specifici per le dipendenze



Il gioco d'azzardo è vietato ai minori?

On-site

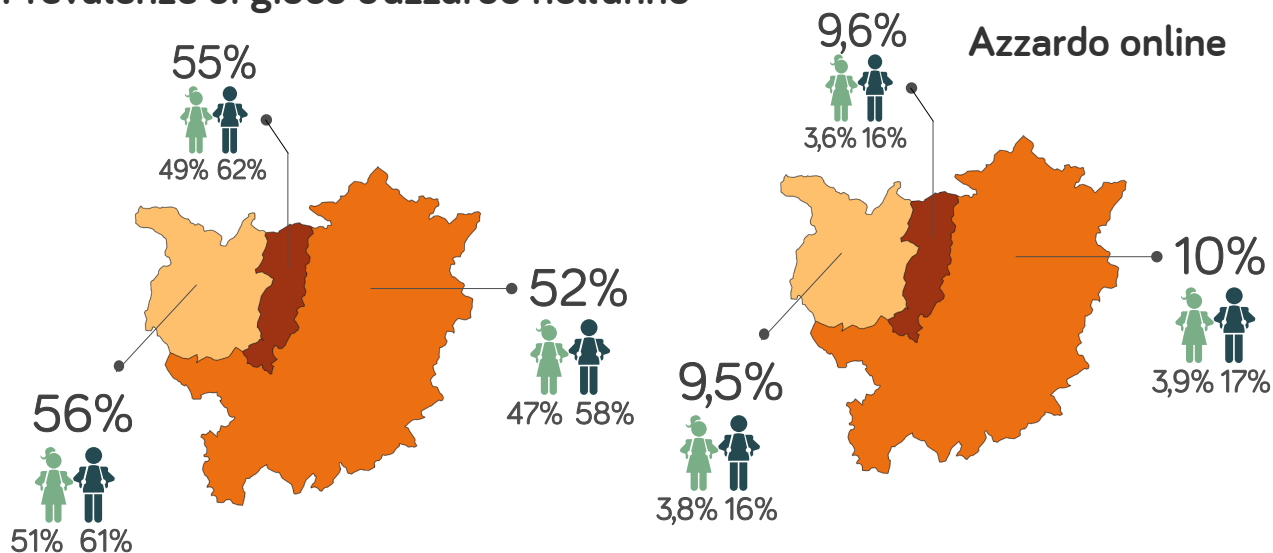


Online

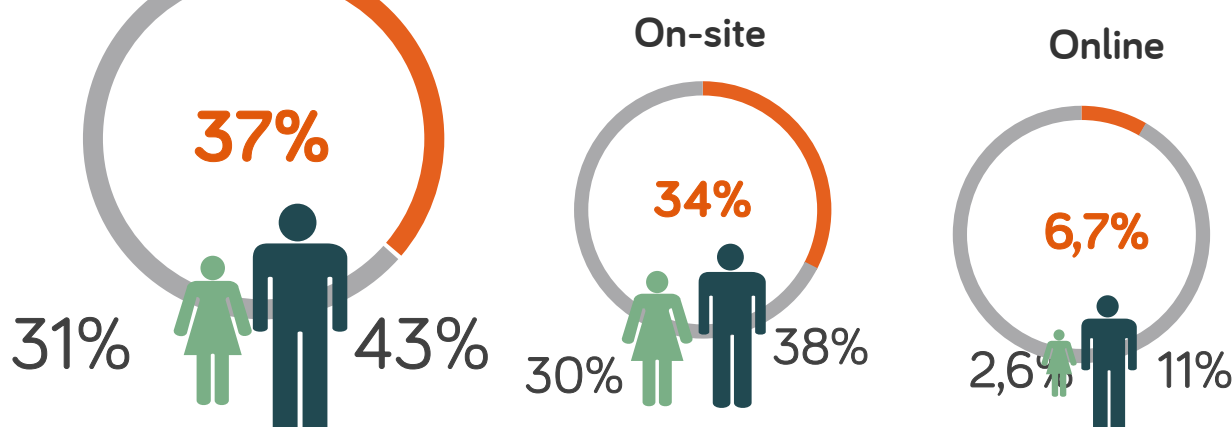
Prevalenze di gioco d'azzardo nell'anno*

ESPAD 2023

Popolazione studentesca 15-19 anni

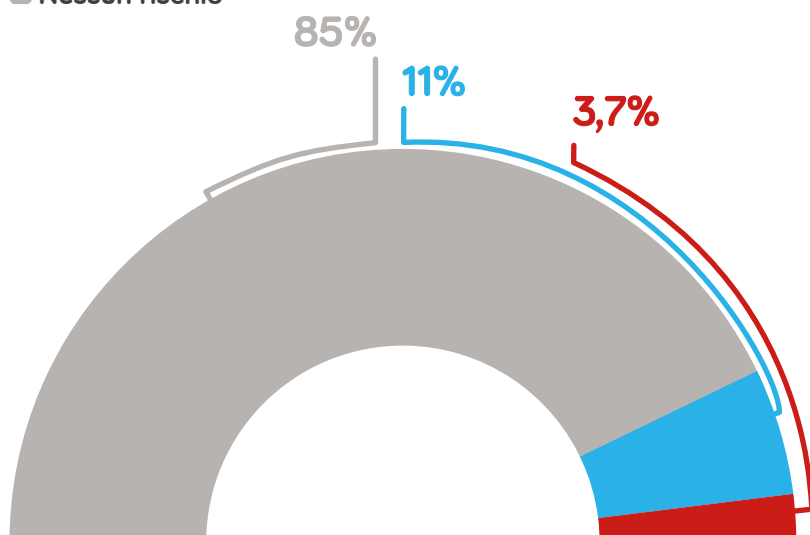


Prevalenze di gioco d'azzardo nell'anno

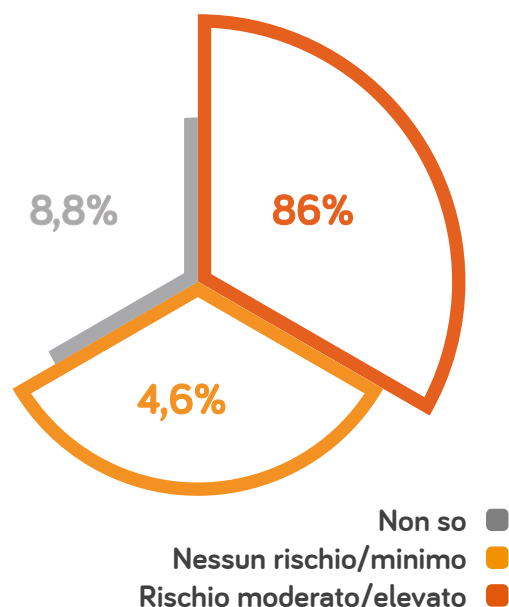


Percentuale giocatori problematici

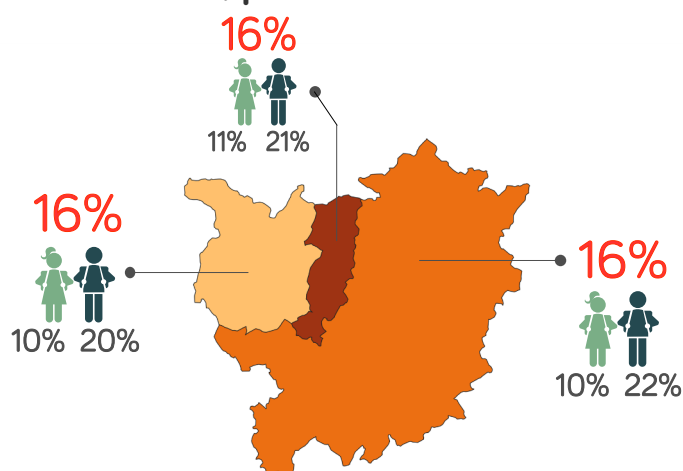
- Rischio moderato/severo
- Rischio minimo
- Nessun rischio



È rischioso giocare più di una volta alla settimana?

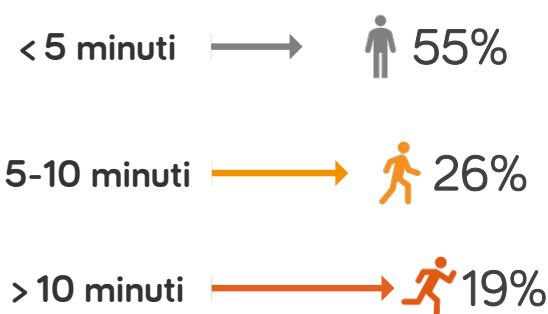


Percentuale giocatori a rischio/problematici nell'anno*



*Dettaglio provinciale

Distanza da casa dei luoghi di gioco



Fiorentina Sud-Est

ADM 2022

Agenzia Dogane e Monopoli

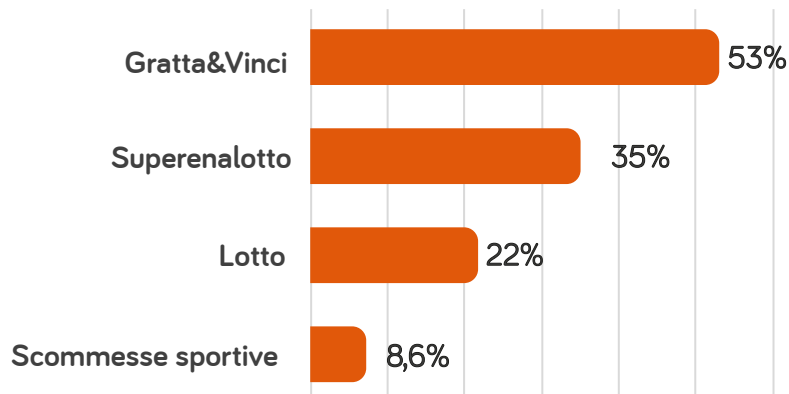


RACCOLTA PRO CAPITE

Toscana: 2.012 euro

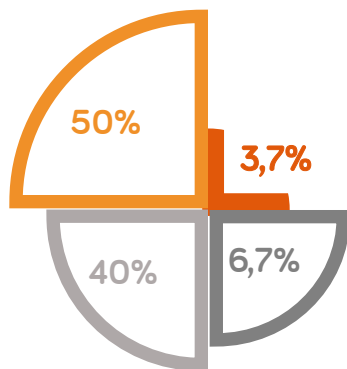
Distretto: 1.385 euro

Giochi più praticati



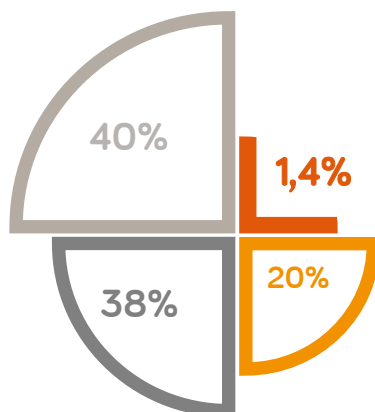
Conosci i servizi sanitari sul tuo territorio?

Generali



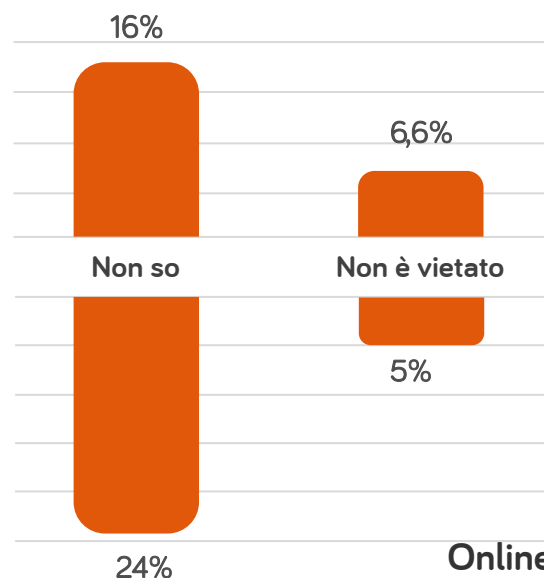
■ Molto
■ Abbastanza
■ Poco
■ Per nulla

Specifici per le dipendenze



Il gioco d'azzardo è vietato ai minori?

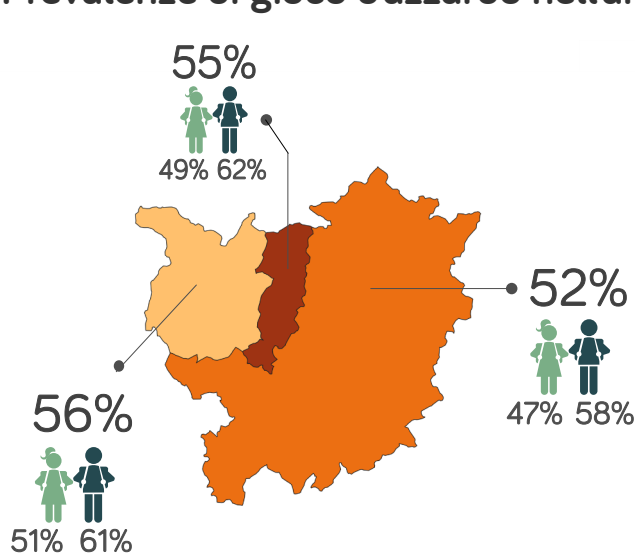
On-site



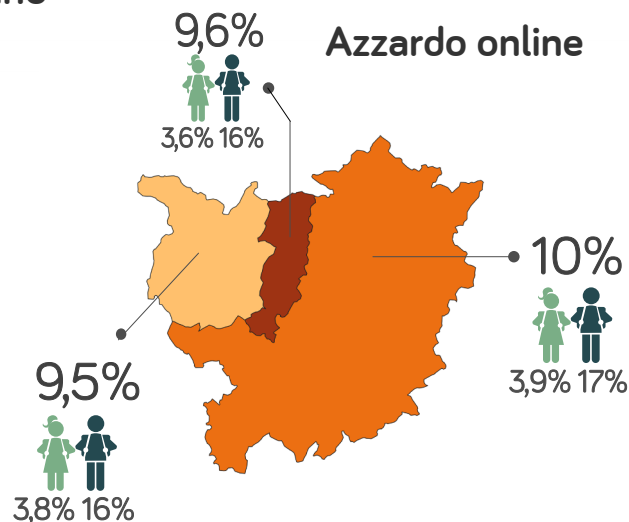
Prevalenze di gioco d'azzardo nell'anno*

ESPAD 2023

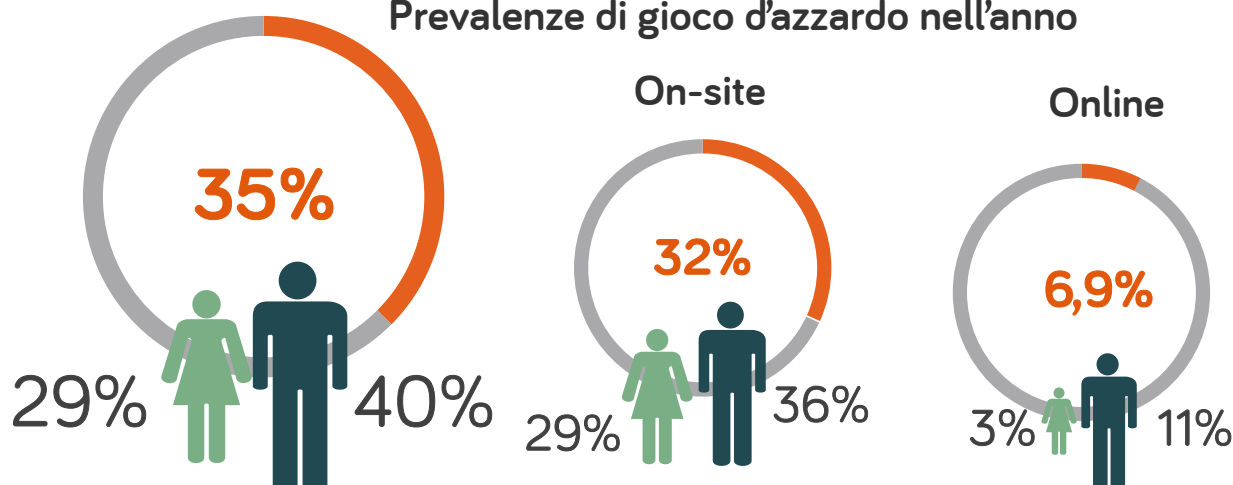
Popolazione studentesca 15-19 anni



Azzardo online

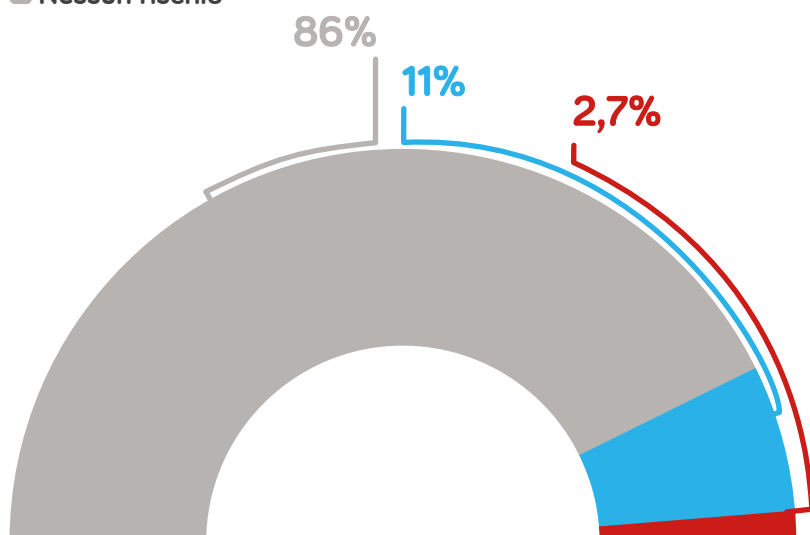


Prevalenze di gioco d'azzardo nell'anno

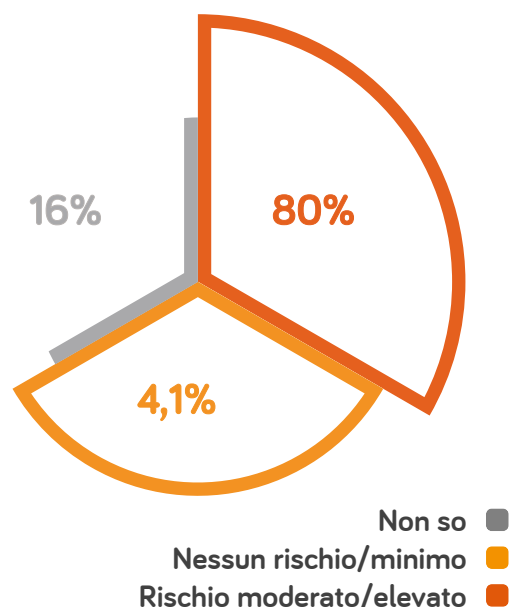


Percentuale giocatori problematici

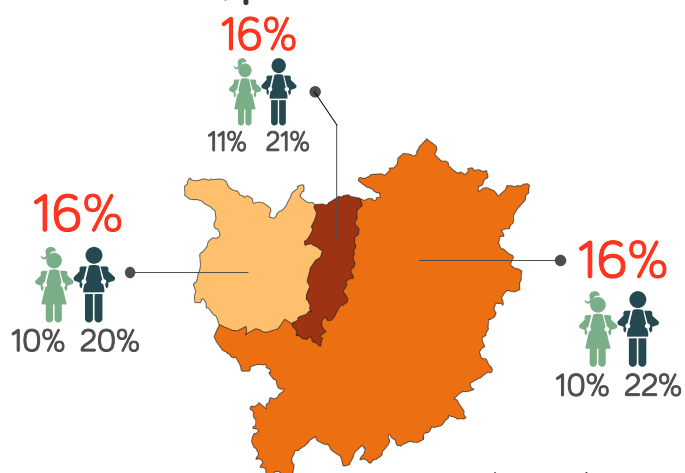
- Rischio moderato/severo
- Rischio minimo
- Nessun rischio



È rischioso giocare più di una volta alla settimana?

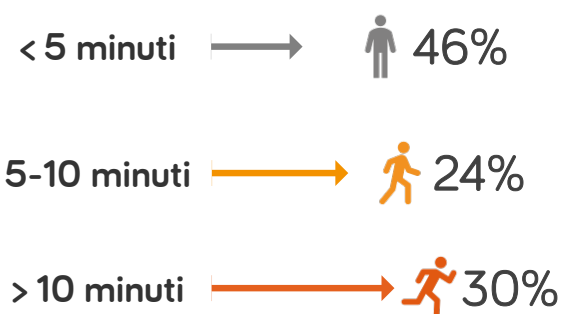


Percentuale giocatori a rischio/problematici nell'anno*



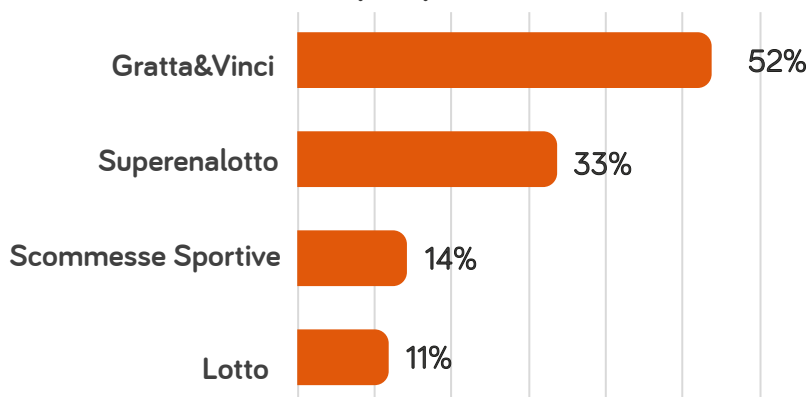
*Dettaglio provinciale

Distanza da casa dei luoghi di gioco

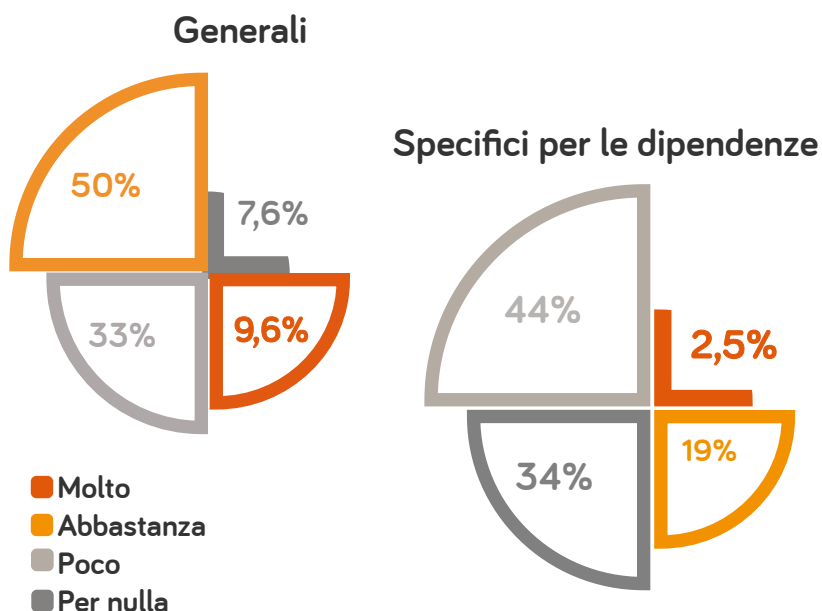




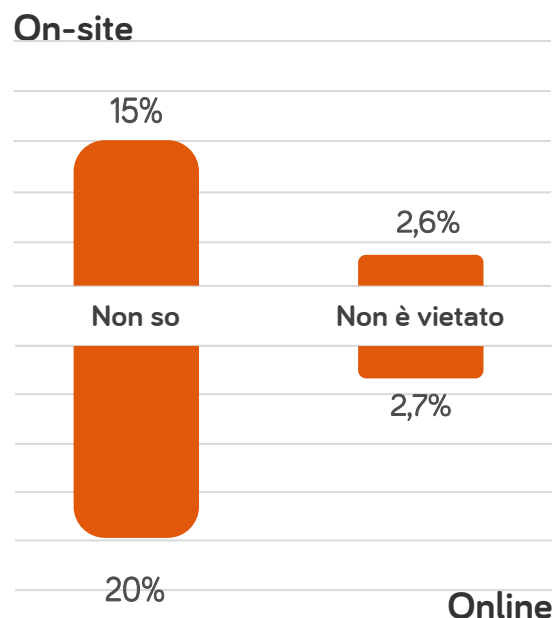
Giochi più praticati



Conosci i servizi sanitari sul tuo territorio?



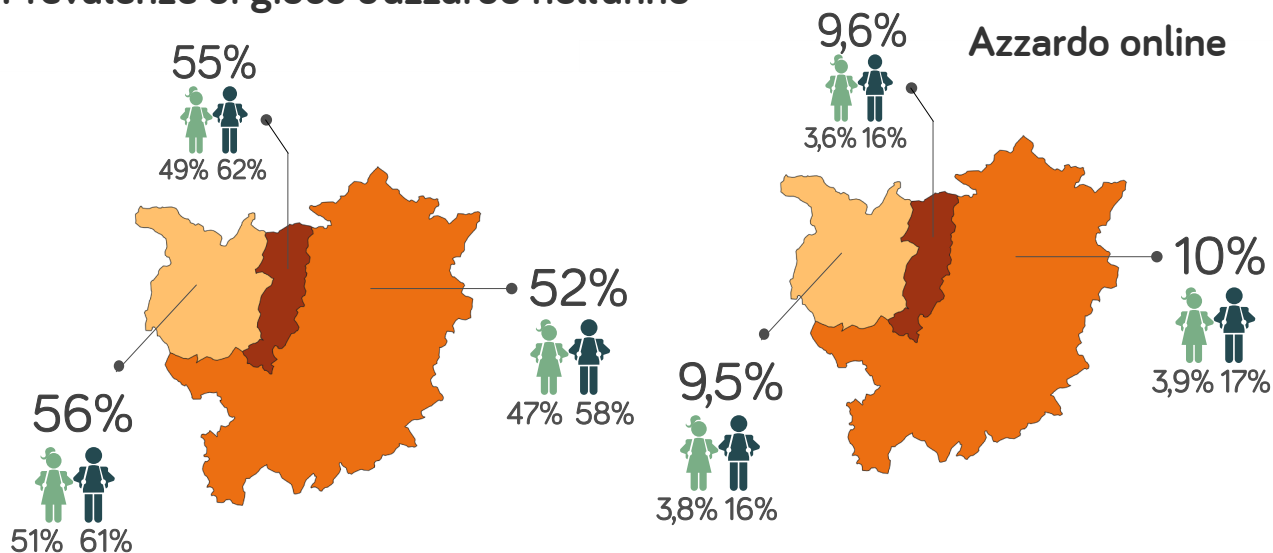
Il gioco d'azzardo è vietato ai minori?



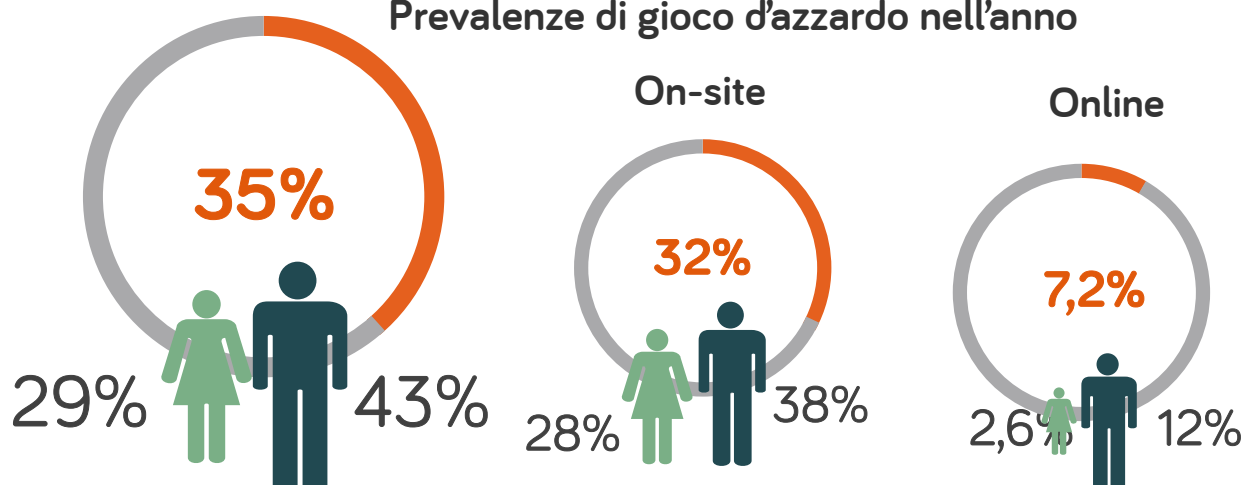
Prevalenze di gioco d'azzardo nell'anno*

ESPAD 2023

Popolazione studentesca 15-19 anni

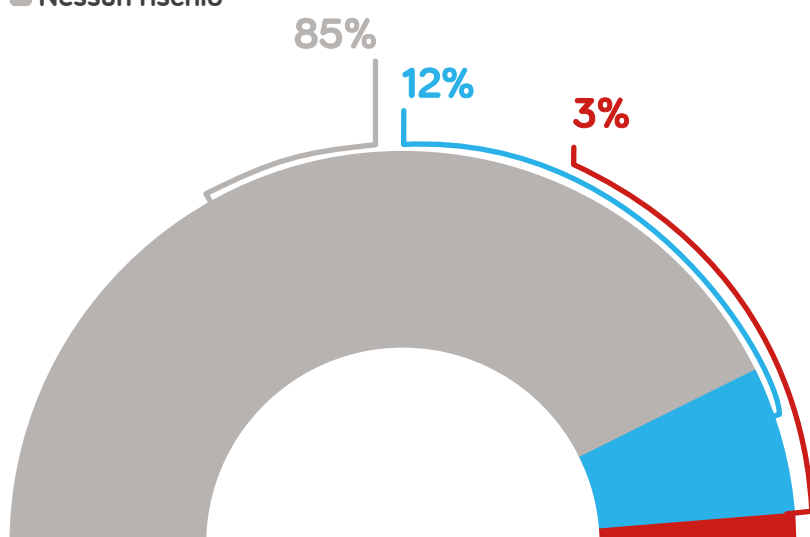


Prevalenze di gioco d'azzardo nell'anno

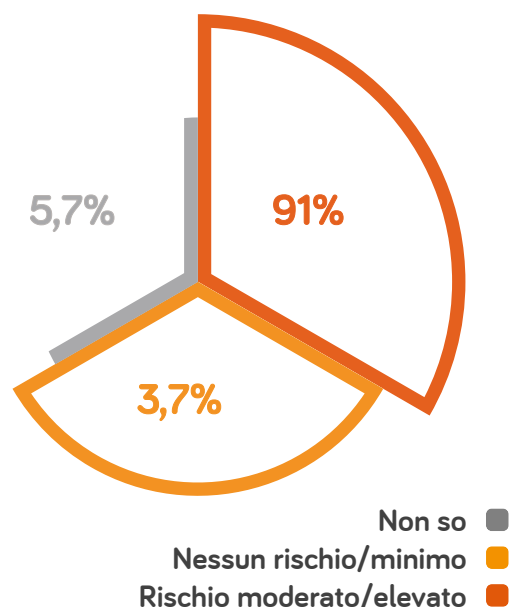


Percentuale giocatori problematici

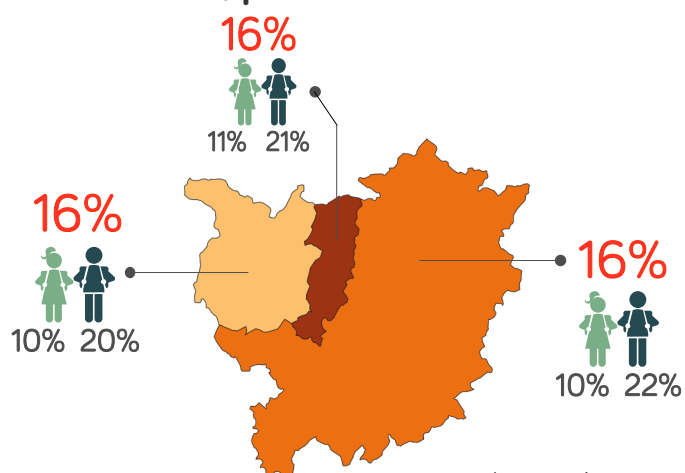
- Rischio moderato/severo
- Rischio minimo
- Nessun rischio



È rischioso giocare più di una volta alla settimana?

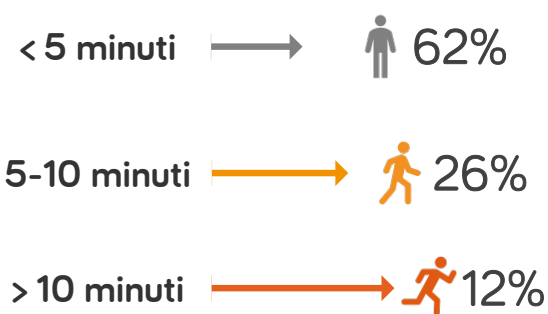


Percentuale giocatori a rischio/problematici nell'anno*



*Dettaglio provinciale

Distanza da casa dei luoghi di gioco



ADM 2022

Agenzia Dogane e Monopoli

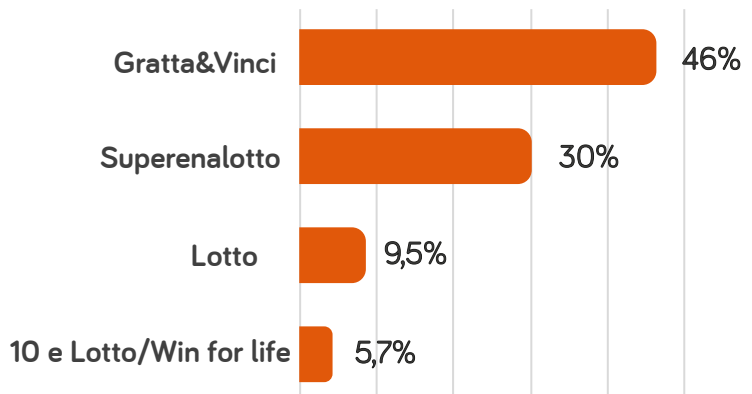


RACCOLTA PRO CAPITE

Toscana: 2.012 euro

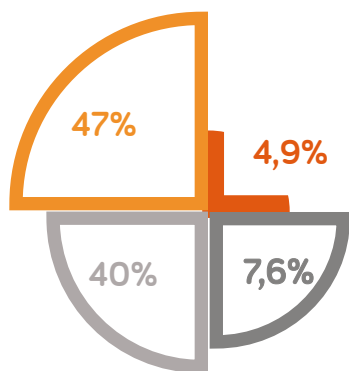
Distretto: 1.302 euro

Giochi più praticati



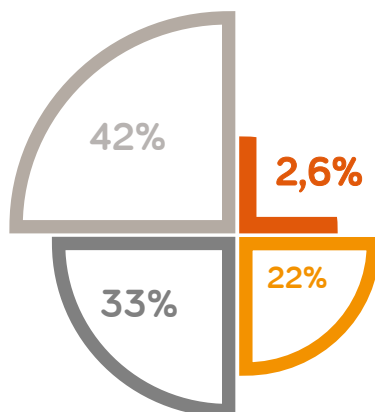
Conosci i servizi sanitari sul tuo territorio?

Generali

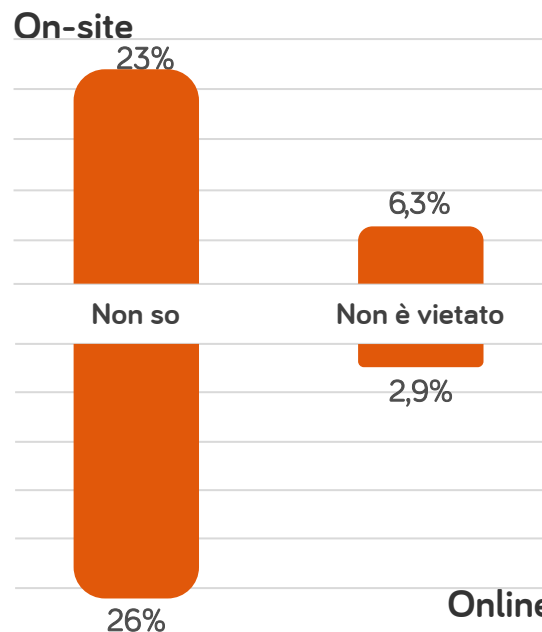


■ Molto
■ Abbastanza
■ Poco
■ Per nulla

Specifici per le dipendenze



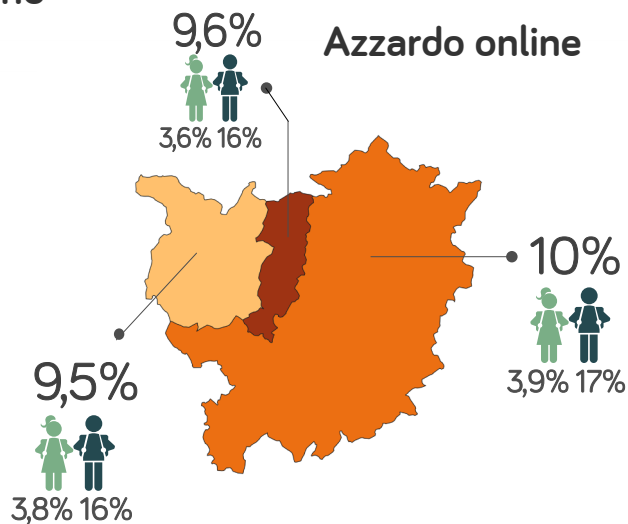
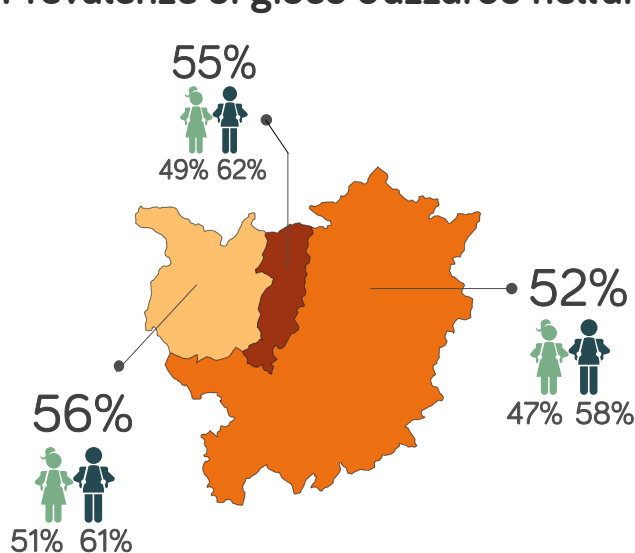
Il gioco d'azzardo è vietato ai minori?



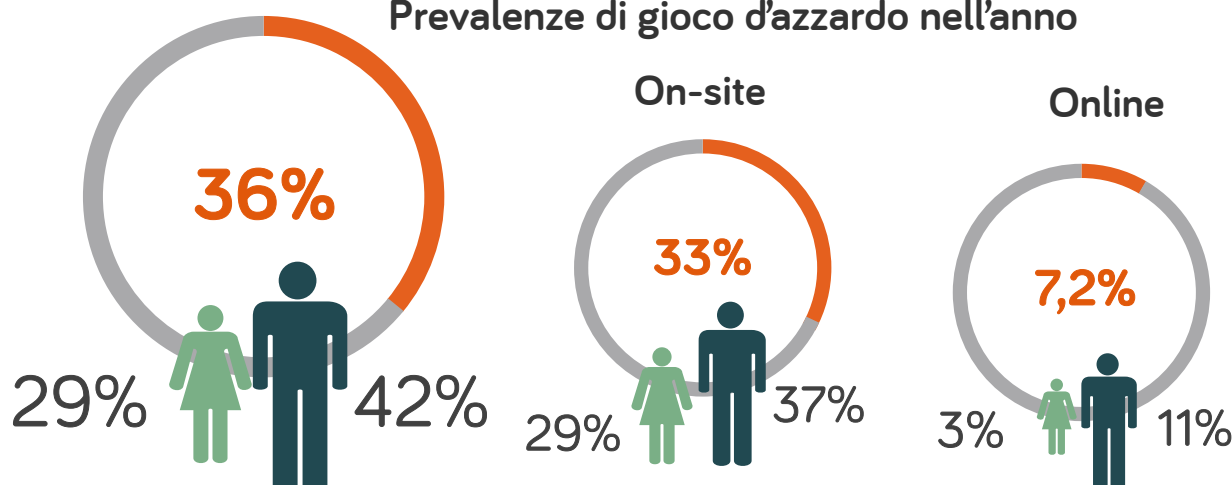
Prevalenze di gioco d'azzardo nell'anno*

ESPAD 2023

Popolazione studentesca 15-19 anni

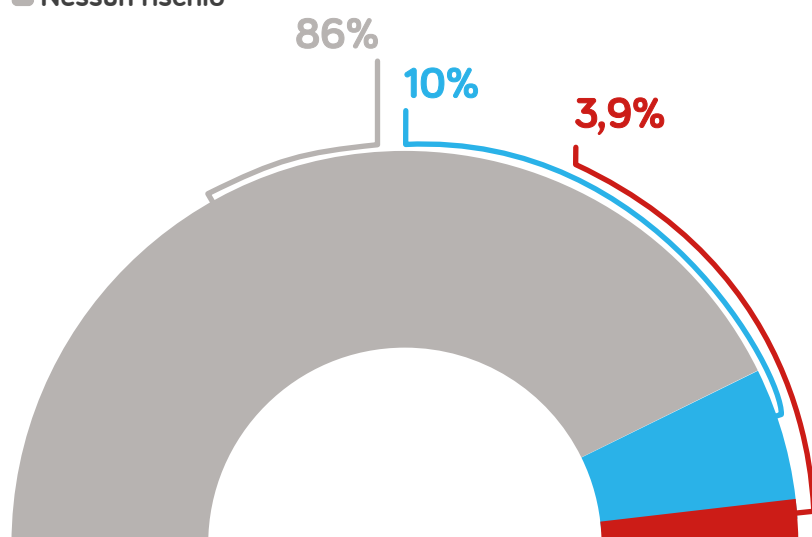


Prevalenze di gioco d'azzardo nell'anno

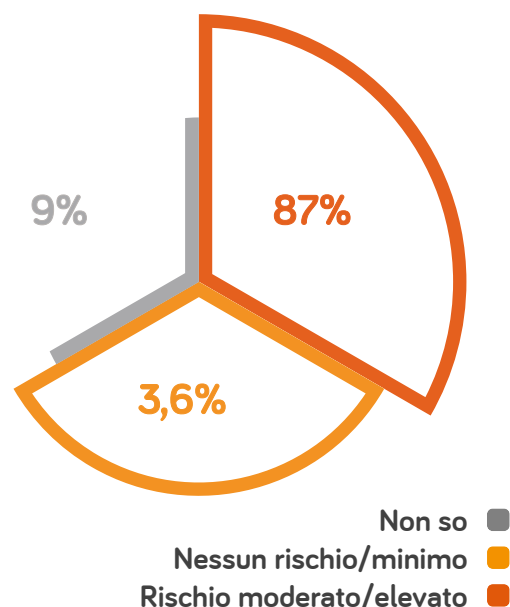


Percentuale giocatori problematici

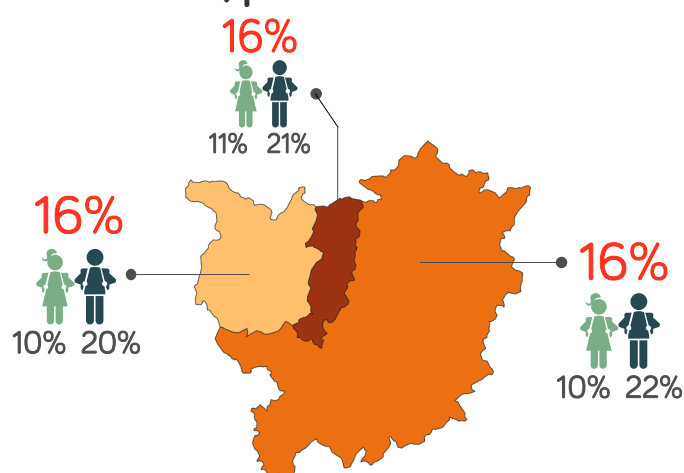
- Rischio moderato/severo
- Rischio minimo
- Nessun rischio



È rischioso giocare più di una volta alla settimana?

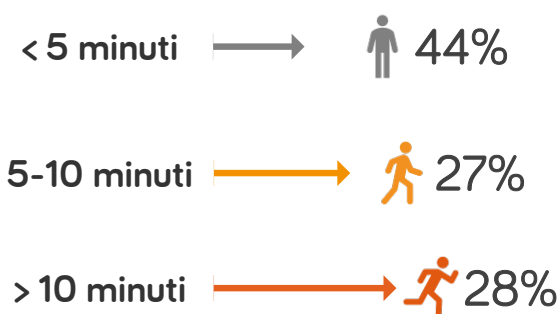


Percentuale giocatori a rischio/problematici nell'anno*



*Dettaglio provinciale

Distanza da casa dei luoghi di gioco



ADM 2022

Agenzia Dogane e Monopoli

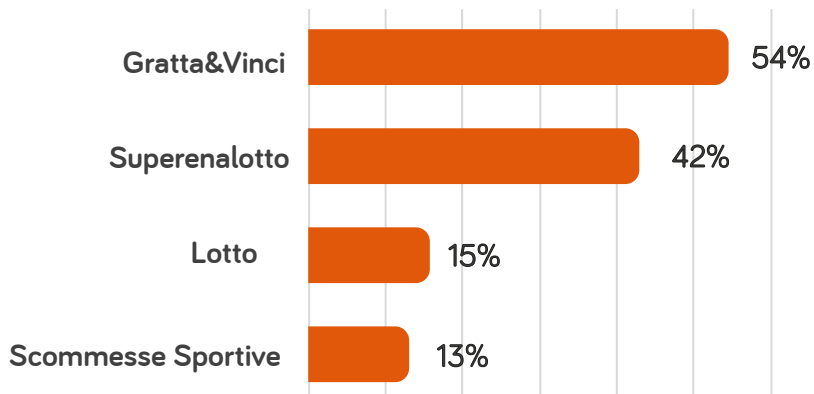


RACCOLTA PRO CAPITE

Toscana: 2.012 euro

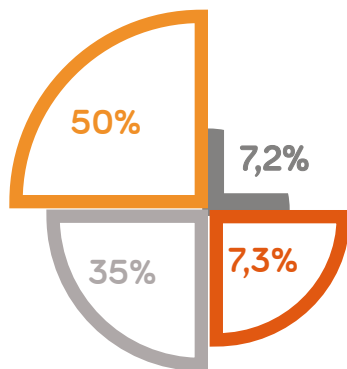
Distretto: 1.658 euro

Giochi più praticati



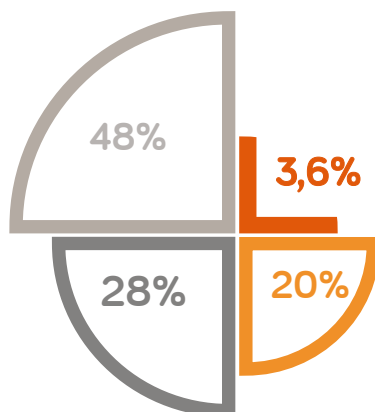
Conosci i servizi sanitari sul tuo territorio?

Generali



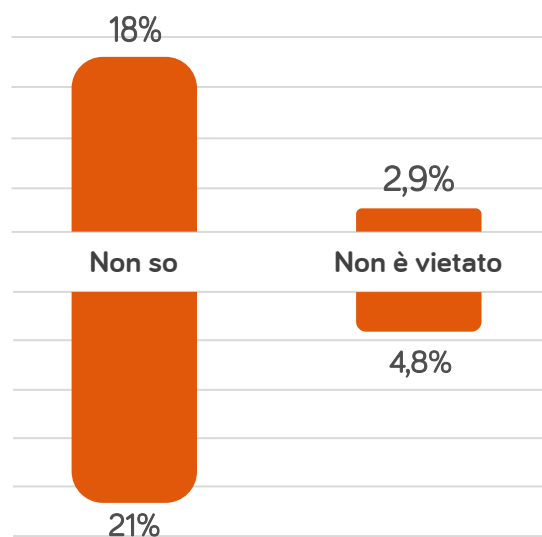
■ Molto
■ Abbastanza
■ Poco
■ Per nulla

Specifici per le dipendenze



Il gioco d'azzardo è vietato ai minori?

On-site

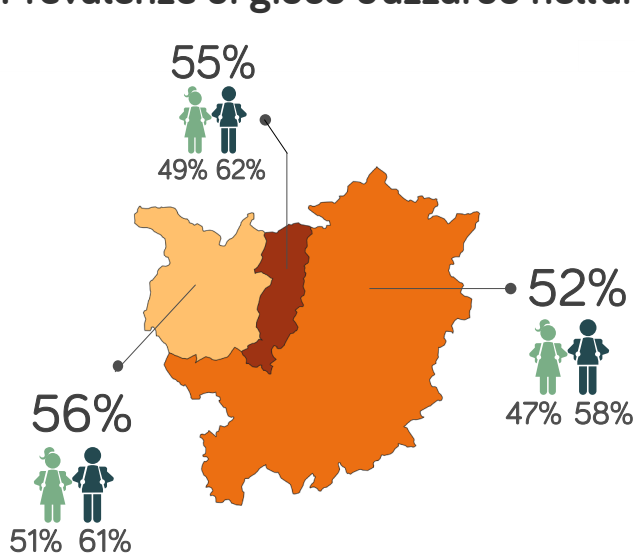


Online

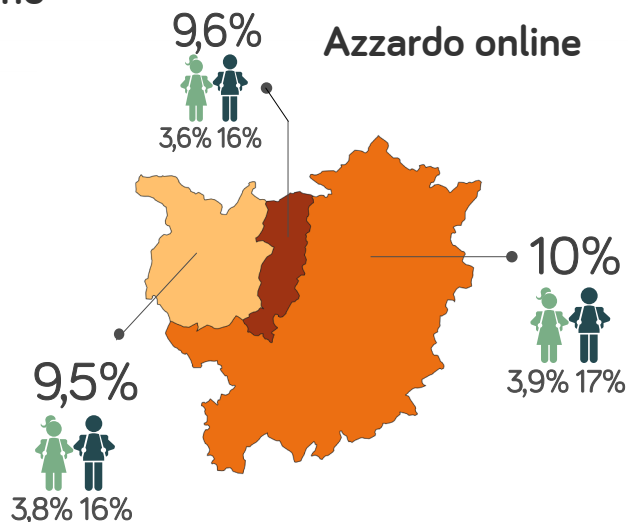
Prevalenze di gioco d'azzardo nell'anno*

ESPAD 2023

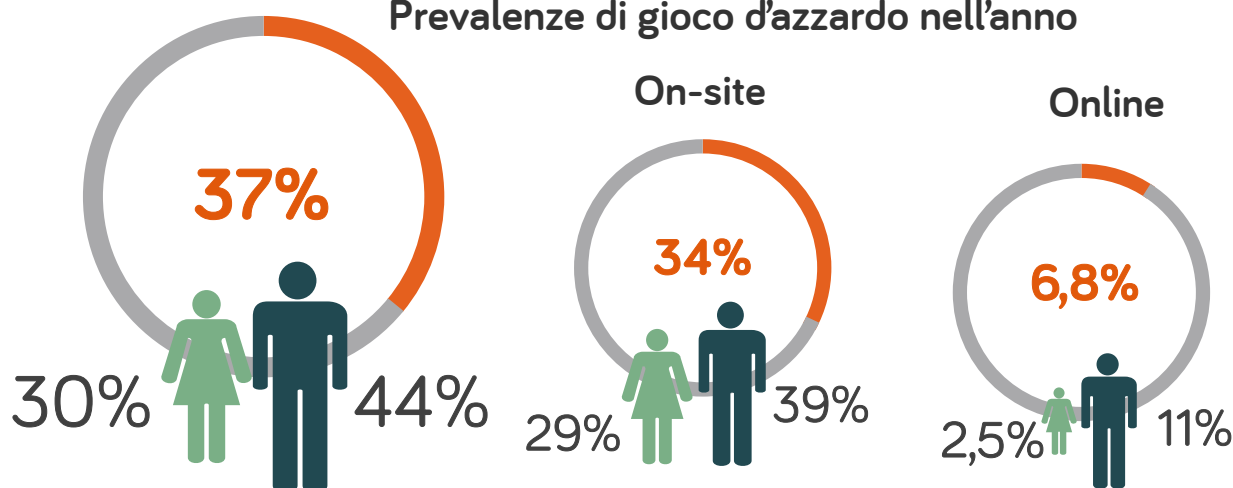
Popolazione studentesca 15-19 anni



Azzardo online

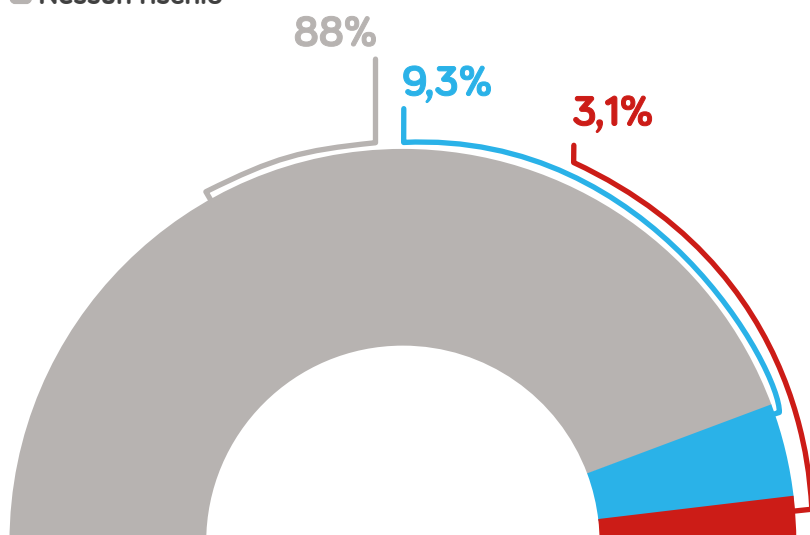


Prevalenze di gioco d'azzardo nell'anno

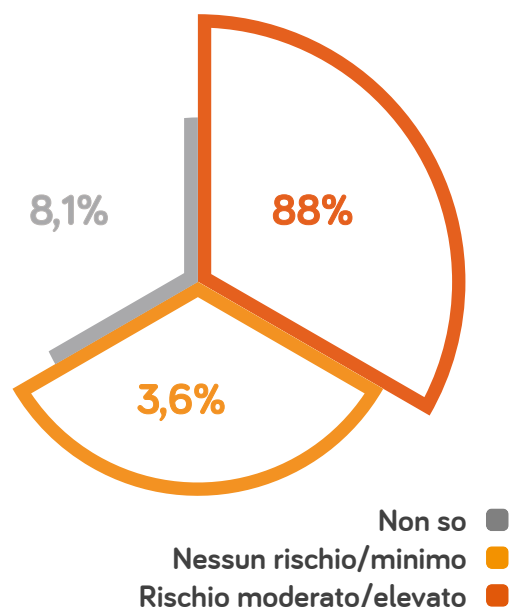


Percentuale giocatori problematici

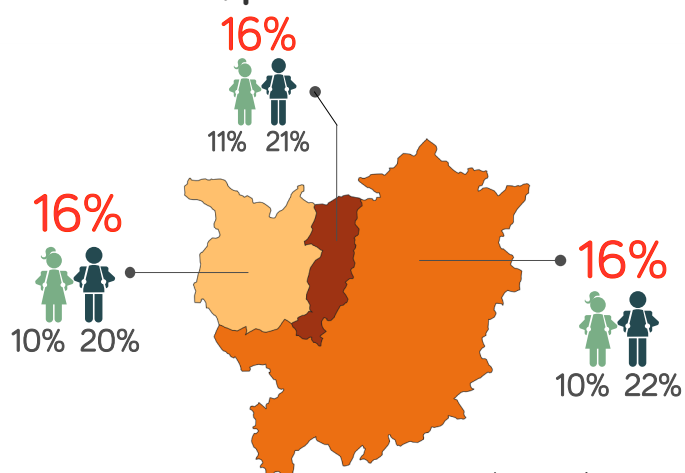
- Rischio moderato/severo
- Rischio minimo
- Nessun rischio



È rischioso giocare più di una volta alla settimana?

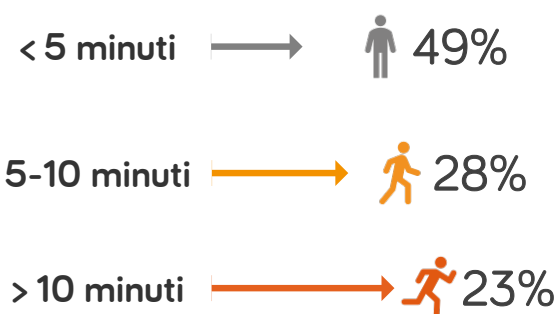


Percentuale giocatori a rischio/problematici nell'anno*



*Dettaglio provinciale

Distanza da casa dei luoghi di gioco



ADM 2022

Agenzia Dogane e Monopoli

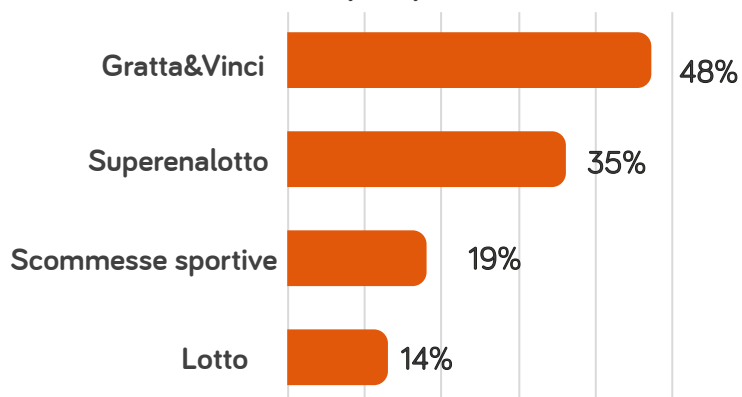


RACCOLTA PRO CAPITE

Toscana: 2.012 euro

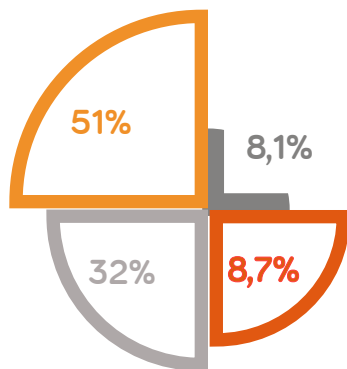
Distretto: 3.579 euro

Giochi più praticati



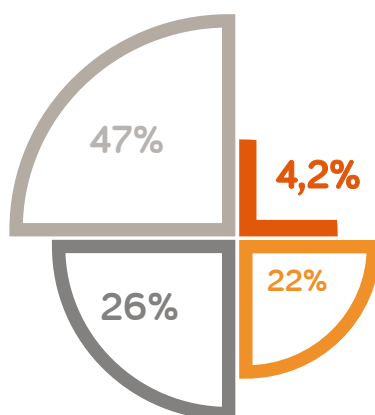
Conosci i servizi sanitari sul tuo territorio?

Generali



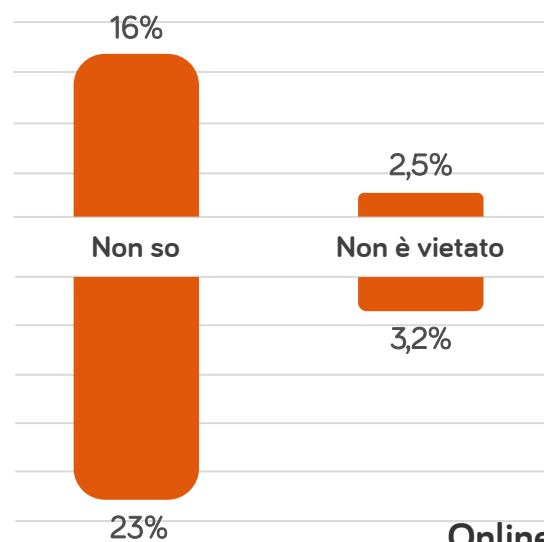
■ Molto
■ Abbastanza
■ Poco
■ Per nulla

Specifici per le dipendenze



Il gioco d'azzardo è vietato ai minori?

On-site

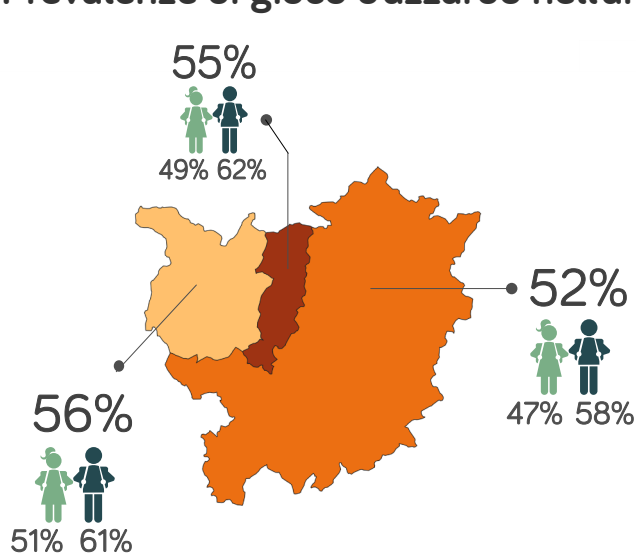


Online

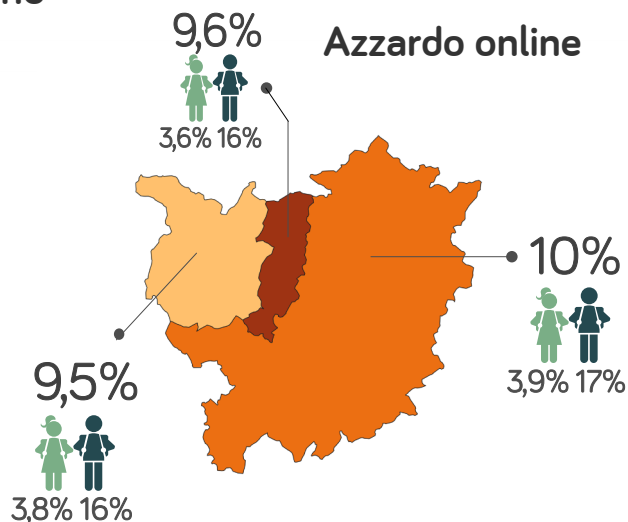
Prevalenze di gioco d'azzardo nell'anno*

ESPAD 2023

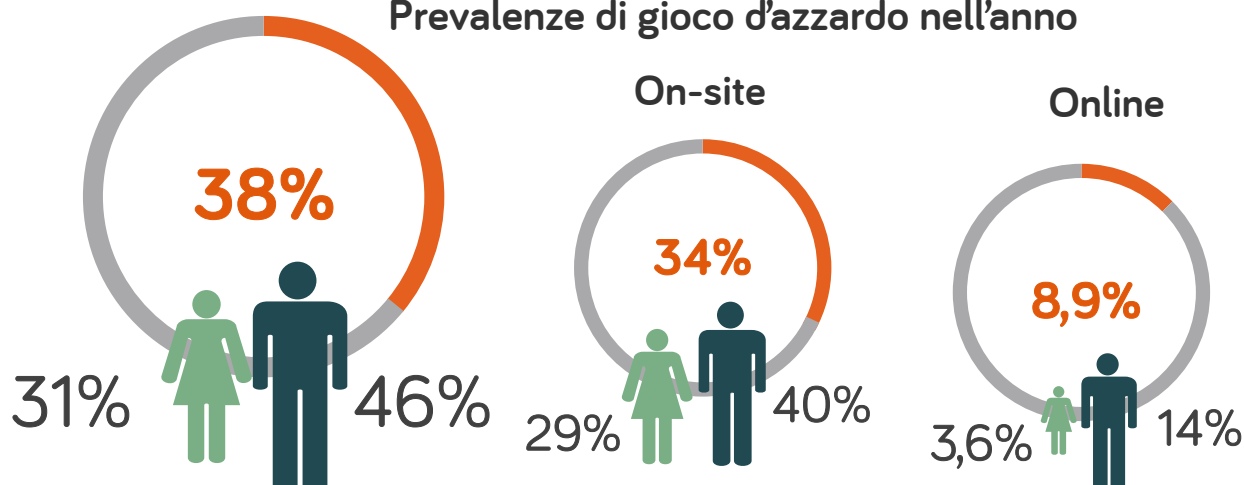
Popolazione studentesca 15-19 anni



Azzardo online

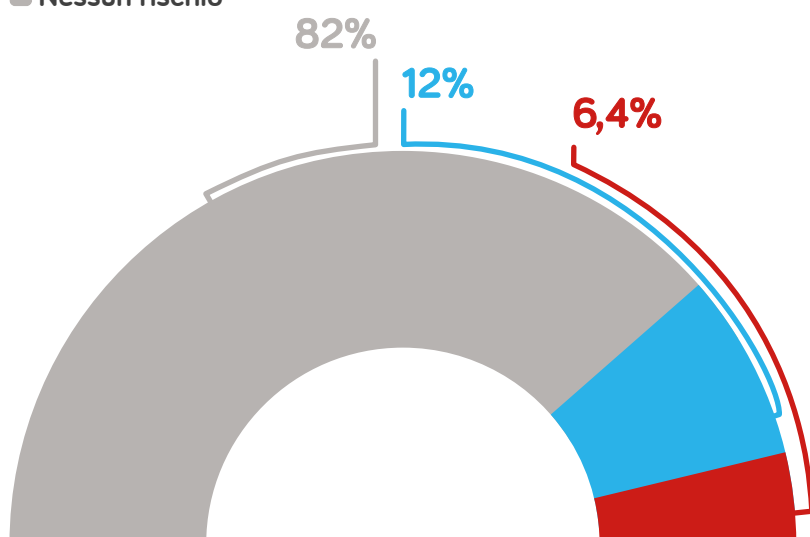


Prevalenze di gioco d'azzardo nell'anno

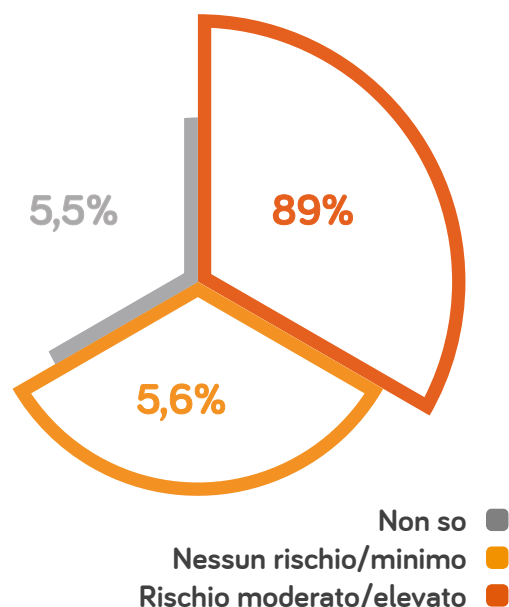


Percentuale giocatori problematici

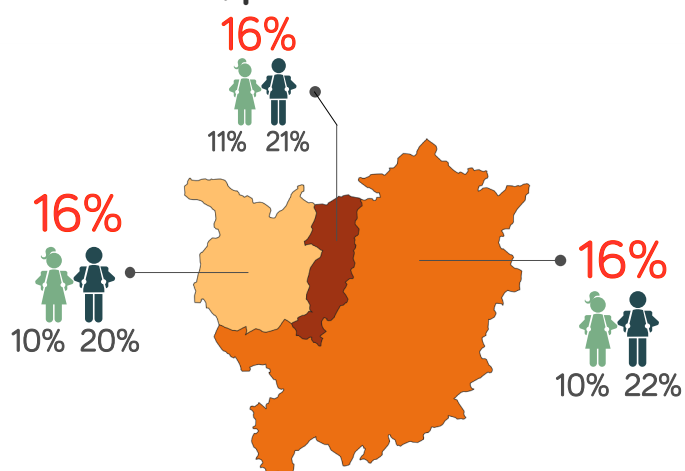
- Rischio moderato/severo
- Rischio minimo
- Nessun rischio



È rischioso giocare più di una volta alla settimana?

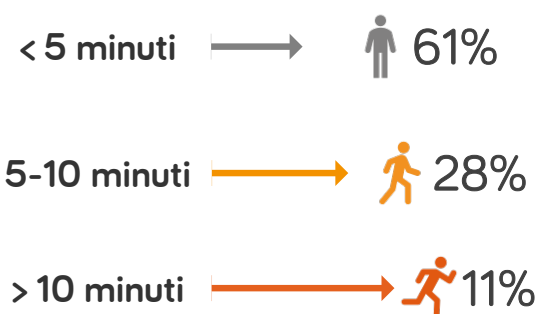


Percentuale giocatori a rischio/problematici nell'anno*



*Dettaglio provinciale

Distanza da casa dei luoghi di gioco



Val di Nievole

ADM 2022

Agenzia Dogane e Monopoli

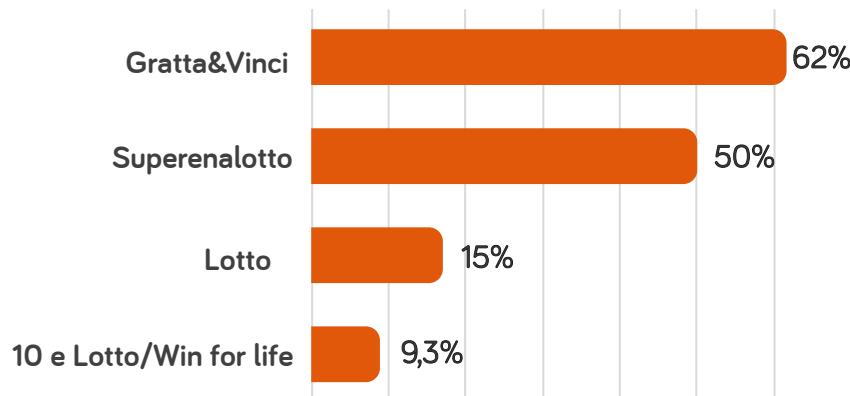


RACCOLTA PRO CAPITE

Toscana: 2.012 euro

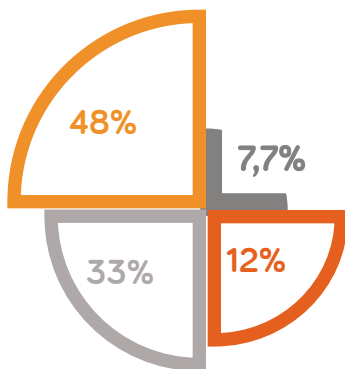
Distretto: 2.591 euro

Giochi più praticati



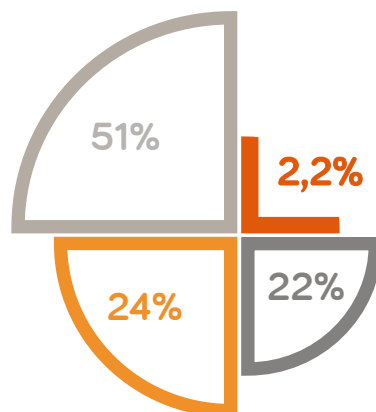
Conosci i servizi sanitari sul tuo territorio?

Generali



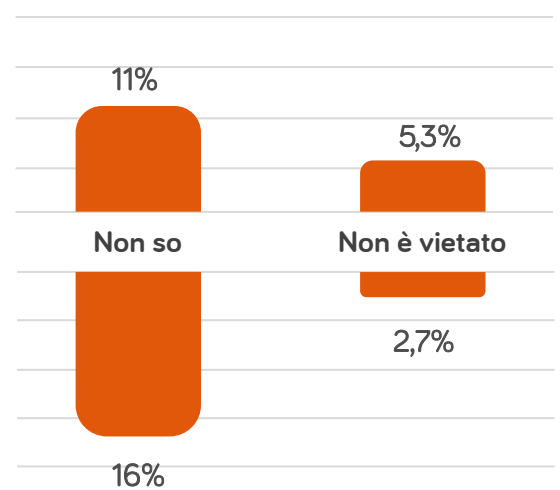
- Molto
- Abbastanza
- Poco
- Per nulla

Specifici per le dipendenze



Il gioco d'azzardo è vietato ai minori?

On-site



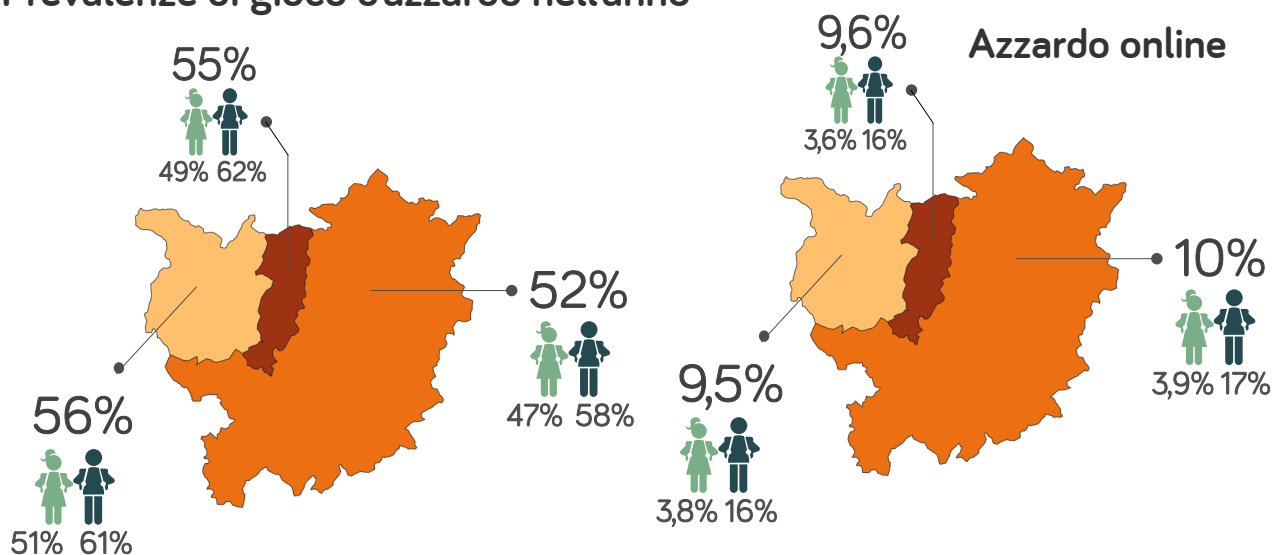
Online



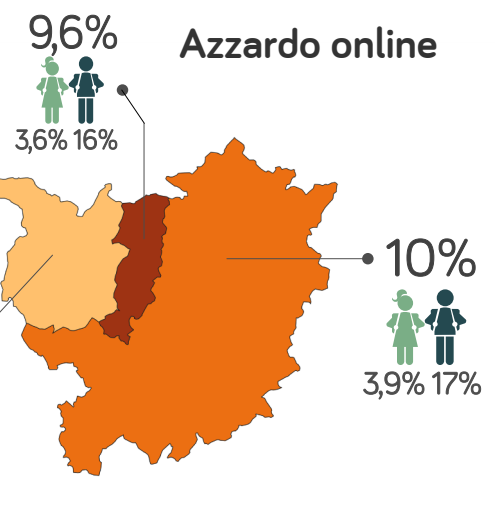
Prevalenze di gioco d'azzardo nell'anno*

ESPAD 2023

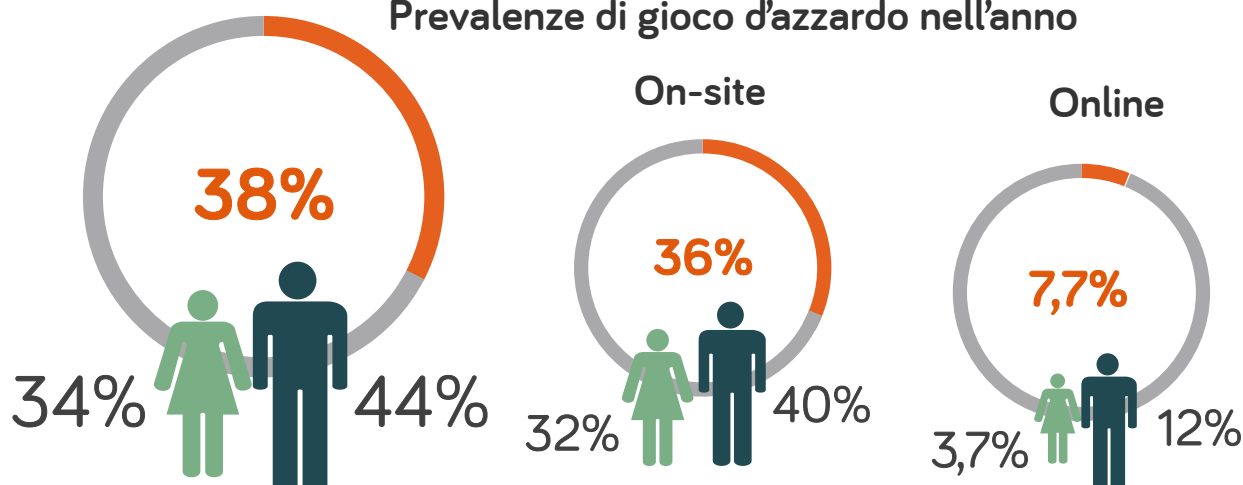
Popolazione studentesca 15-19 anni



Azzardo online

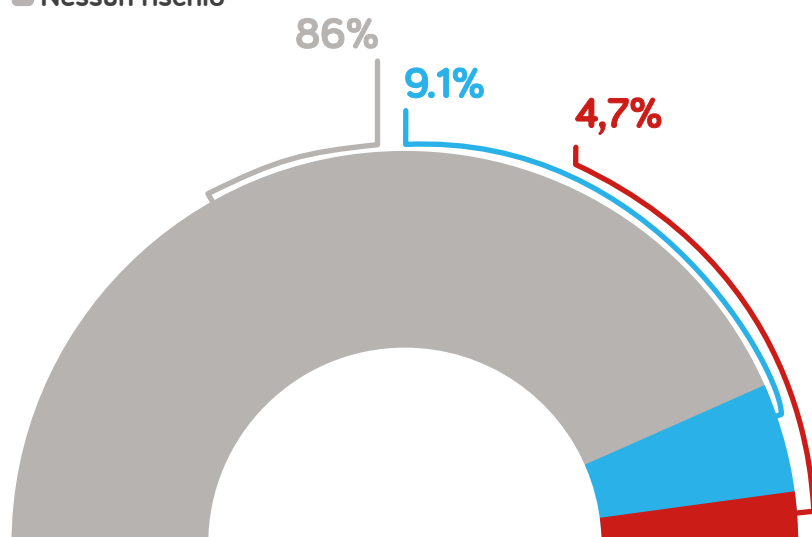


Prevalenze di gioco d'azzardo nell'anno

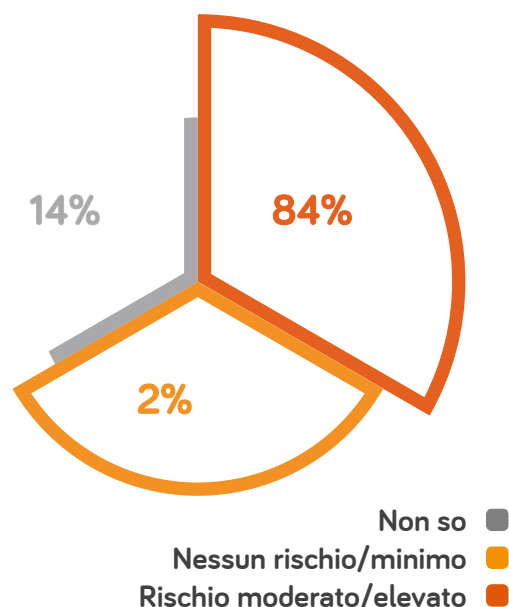


Percentuale giocatori problematici

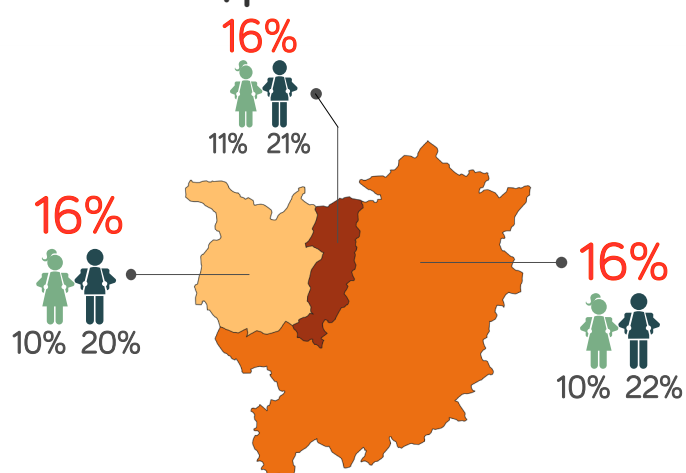
- Rischio moderato/severo
- Rischio minimo
- Nessun rischio



È rischioso giocare più di una volta alla settimana?

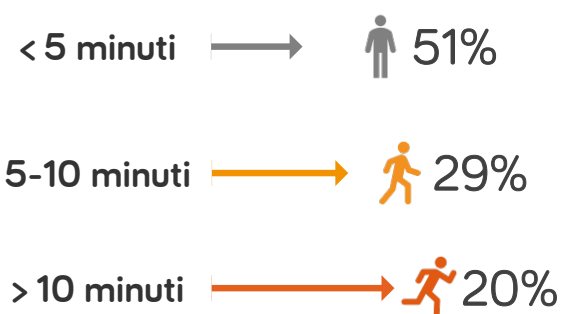


Percentuale giocatori a rischio/problematici nell'anno*



*Dettaglio provinciale

Distanza da casa dei luoghi di gioco



.....

9

TARGET GAPS

9.1 Lo studio

9.1.1 Obiettivi Generali e Specifici

9.2 Metodologia

9.2.1 Lo strumento di rilevazione

9.3 Risultati

9.3.1 Il mercato del gioco d'azzardo nell'area Pratese

9.3.2 Revisione della letteratura: principali evidenze scientifiche

9.3.3 I risultati dello studio TARGET GAPS



TARGET GAPS – INTERNET, GAMBLING E GAMING NELLE COMUNITÀ STRANIERE

9.1 Lo studio



Lo studio TARGET GAPS è stato concepito con l'obiettivo di raccogliere informazioni sulle abitudini legate all'uso di Internet e alle attività ad esso collegate all'interno delle comunità straniere residenti sul territorio della AUSL Toscana Centro, con particolare attenzione all'area del comune di Prato.

Target GAPS nasce dall'iniziativa della AUSL Toscana Centro ed è uno studio svolto da CNR-IFC in collaborazione con l'Azienda Sanitaria nell'ambito del Piano Regionale di Contrasto al Gioco d'Azzardo della Regione Toscana. Lo studio si è avvalso della collaborazione con il Comune di Prato, la Società della Salute dell'area Pratese e l'Università di Firenze.

I risultati dello studio costituiscono elementi conoscitivi importanti per lo sviluppo e il miglioramento delle politiche sociali e sanitarie sul territorio.

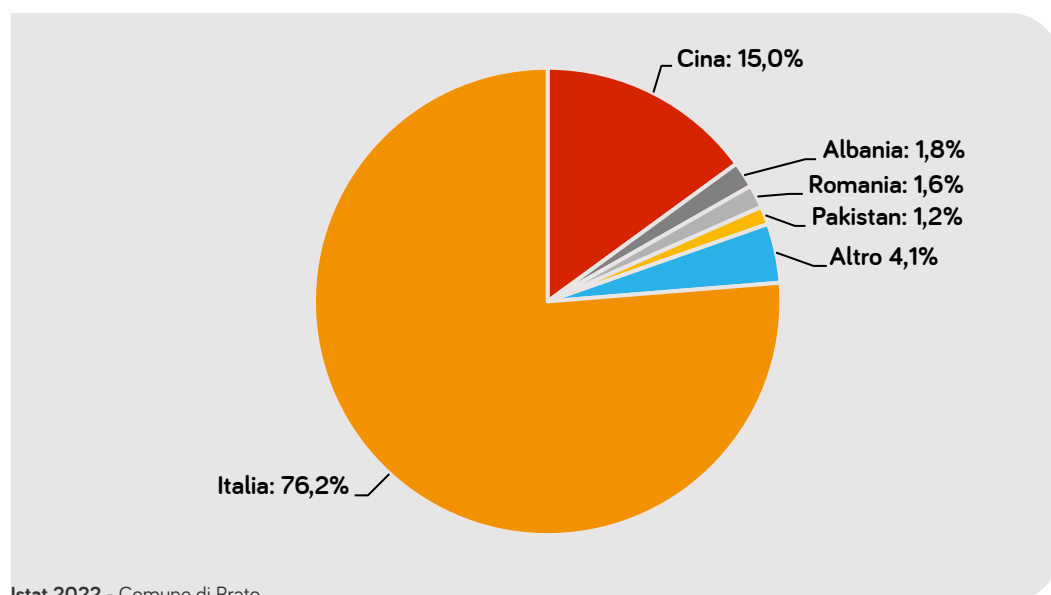
9.1.1 Obiettivi generali e specifici

Il progetto è nato al fine di sviluppare una survey utile a rilevare la diffusione e le caratteristiche dell'uso di Internet e dei fenomeni di gioco d'azzardo e gaming all'interno delle comunità straniere, spesso più difficili da raggiungere a causa di possibili barriere linguistiche e culturali.

Analizzando la composizione demografica della popolazione residente nel comune di Prato, emerge che circa il 15% dei residenti tra i 18 e gli 84 anni possiede la cittadinanza della Repubblica Popolare Cinese.

Questo dato indica che la comunità cinese è il gruppo di popolazione più numeroso, dopo quello di origine italiana, residente nella città.

Fig. 9.1 Distribuzione percentuale dei residenti nel Comune di Prato per cittadinanza



Questa valutazione ha motivato la scelta di individuare la comunità di origine cinese presente nell'area Pratese come iniziale popolazione target, con l'obiettivo di estendere successivamente la somministrazione a tutte le comunità immigrate anche per aiutarle ad eventualmente accedere ai servizi dedicati.

La comunità cinese di Prato è una parte integrante e vitale del tessuto sociale e culturale della città. I risultati dello studio mirano a contribuire a garantire che le voci e le esperienze dei suoi membri siano adeguatamente rappresentate e prese in considerazione nella pianificazione futura delle politiche sociali e sanitarie.

Gli obiettivi specifici di questo studio sono molteplici. In primo luogo, si è inteso acquisire un quadro conoscitivo dettagliato delle caratteristiche e dei



comportamenti legati all'uso di Internet, ai giochi online e al gioco d'azzardo all'interno di questa comunità. In secondo luogo, la rilevazione ha mirato a meglio comprendere le caratteristiche dei partecipanti a queste attività. Infine, una particolare attenzione è stata rivolta alla valutazione della conoscenza dei servizi di supporto disponibili sul territorio, al fine di comprendere meglio come questa comunità possa accedere a risorse di aiuto e prevenzione.

9.2 Metodologia

Il progetto è stato basato su un processo partecipativo strutturato in tre fasi principali.

A tal fine sono stati individuati esperti del settore in contatto con le comunità straniere appartenenti al Servizio Dipendenze (Ser.D) della Azienda USL Toscana Centro di Prato, all'Università di Firenze e al Servizio Immigrazione e Pari Opportunità del Comune di Prato. Il progetto si è inoltre avvalso del prezioso contributo di una mediatrice culturale di origine cinese appartenente al Servizio.

La prima fase ha avuto l'obiettivo di identificare una serie di aree prioritarie da studiare per valutare in modo completo le abitudini legate all'uso di Internet e alle attività ad esso collegate. Le aree prioritarie identificate sono quelle dell'uso di Internet, il *gaming*, l'utilizzo di *Loot Box*, il gioco d'azzardo e l'uso di criptovalute, nonché la conoscenza dei servizi sanitari disponibili sul territorio.

La seconda fase ha previsto lo sviluppo collaborativo del questionario da utilizzare.

A tal fine, è stato organizzato un focus group con gli esperti che ha avuto due finalità:

- raccogliere proposte di revisione e miglioramento della bozza di questionario sviluppato da CNR-IFC;
- raccogliere idee e proposte per individuare i canali preferenziali e i messaggi più incisivi per raggiungere la popolazione straniera di origine cinese ed incentivarla a compilare il questionario.

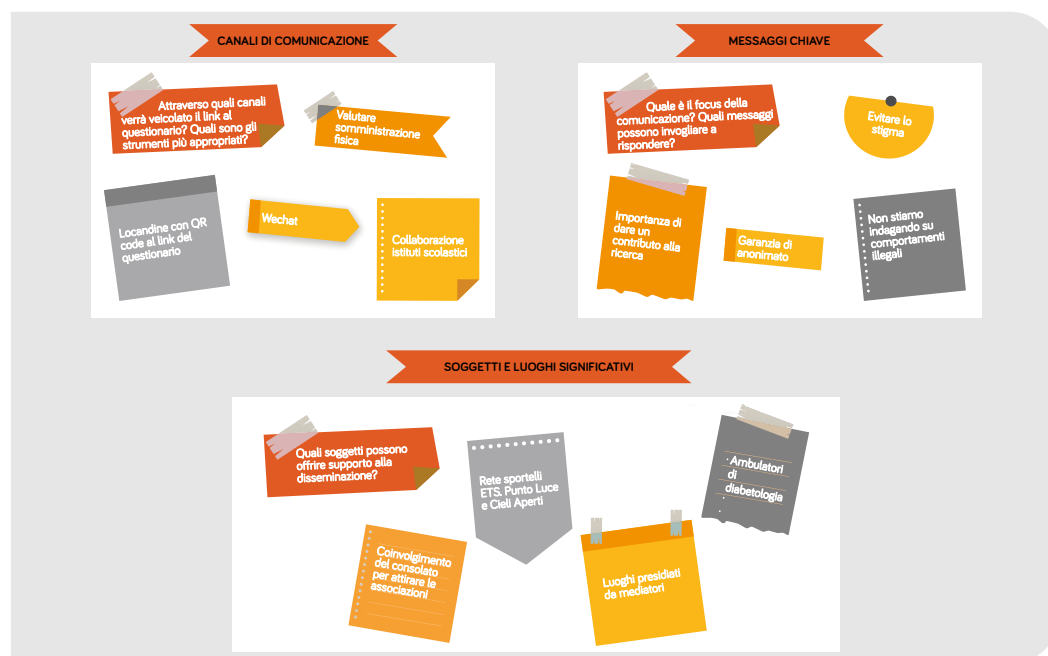
L'incontro online è stato moderato da un facilitatore che ha condotto il lavoro utilizzando un insieme di processi e strumenti partecipativi per raggiungere il consenso. Prima degli incontri, agli esperti invitati è stato fornito uno schema del questionario e istruzioni specifiche riguardanti il metodo di lavoro. Durante l'incontro, è stata discussa ciascuna sezione del

questionario e sono state raccolte le opinioni degli esperti per raggiungere un consenso.

- Durante la prima parte dell'incontro, è stata presa visione del questionario al fine di capire se le domande inserite fossero rilevanti sulla base della cultura cinese. In questa prima parte è stata quindi aperta una discussione rispetto alle domande contenute nelle varie sezioni e i partecipanti hanno avuto il compito di validarle o proporre modifiche in merito.
- Durante la seconda parte dei lavori, sono state raccolte idee utili alla disseminazione del questionario al fine di aumentare l'adesione allo studio.

Sia le questioni fondamentali da investigare che le domande da includere nella survey online sono state valutate sulla base della loro rilevanza e appropriatezza. Sono state inoltre raccolti riflessioni e proposte riguardo ai canali di comunicazione e ai messaggi più efficaci al fine di disseminare adeguatamente il questionario e favorire la rispondenza degli utenti da intercettare. Le principali proposte emerse sono riassunte nella seguente figura.

Fig. 9.2 Risultati del brainstorming del focus group su strategie di comunicazione



Tutti gli elementi e le valutazioni emersi durante il focus group sono stati successivamente raccolti e rielaborati da CNR-IFC, che ha prodotto un report dell'incontro e le indicazioni sui passi successivi da seguire. Sulla base dell'ulteriore contributo degli esperti, lo schema del questionario è stato revisionato per raggiungere e validare la versione finale.



È stata inoltre sviluppata una campagna di comunicazione basata sui due canali principali, digitale e cartaceo, individuati dagli esperti.

Tutto il materiale prodotto è stato poi tradotto e reso disponibile anche in lingua cinese.

In particolare sono stati identificati i messaggi promozionali, successivamente disseminati tramite i siti web della AUSL Toscana Centro e del Comune di Prato, i social media, con messaggi promozionali regolarmente pubblicati sul canale Facebook del Laboratorio di Epidemiologia Sanitaria di CNR-IFC, e tramite il canale WeChat dedicato dal Comune di Prato alla comunità di origine cinese.

Sono inoltre stati individuati punti fisici di promozione dello studio all'interno delle di Università di Firenze e Pisa, dei servizi territoriali della AUSL Toscana Centro, delle associazioni culturali cinesi e di bar e tabacchi del comune di Prato che si sono resi disponibili a promuovere l'iniziativa. In questi punti sono state distribuite locandine e card con le informazioni necessarie alla compilazione del questionario. La terza fase del progetto ha riguardato l'avvio della rilevazione. La survey online è stata lanciata ad aprile 2024 ed è rimasta attiva fino a giugno 2024.



Fig. 9.3 Le Locandine e le Card del progetto Target Gaps

9.2.1 Lo strumento di rilevazione

Lo strumento di rilevazione, appositamente progettato nell'ambito dello studio, consiste in un questionario online le cui modalità di raccolta sono tali da garantire il completo anonimato dei partecipanti. Il tempo mediamente impiegato per la compilazione del questionario è di 10-15 minuti.

Il questionario, che contiene alcuni test di screening per la valutazione di specifiche caratteristiche personali e familiari e di eventuali comportamenti problematici, si articola nelle seguenti aree:

- Dati socio anagrafici;
- Lavoro;
- Internet;
- Videogiochi;
- Loot Box;
- Giochi d'azzardo: online e onsite;
- Criptovalute;
- Servizi Sanitari.

9.3 Risultati

9.3.1 Il mercato del gioco d'azzardo nell'area Pratese

L'analisi del capitale informativo costituito dai dati forniti dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli è utile al fine di illustrare le dimensioni e le caratteristiche del mercato del gioco d'azzardo nell'area. Di seguito vengono quindi illustrati i risultati relativi agli anni 2017 e 2022 e riguardanti la raccolta da gioco telematico e fisico in Italia, nella Regione Toscana, nella AUSL Toscana Centro e nel comune di Prato.

Come già descritto, in Italia anche negli ultimi anni la raccolta totale da gioco d'azzardo è aumentata significativamente, passando da 101.754 milioni di Euro nel 2017 a 136.113 milioni di Euro nel 2022, con un incremento di circa il 34%.

All'interno della regione Toscana, l'aumento della raccolta totale è corrisposto a circa il 21%, passando da 6.100 milioni di Euro nel 2017 a 7.397 milioni di Euro nel 2022.

Nella AUSL Toscana Centro, la raccolta totale è invece cresciuta del 17,2%,



da 2.927 milioni di Euro a 3.430 milioni di Euro. Nel comune di Prato l'incremento è stato più modesto, pari all'8%, con un aumento da 724 milioni di Euro a 782 milioni di Euro, che equivalgono a circa l'11% del totale giocato a livello regionale.

	Anno 2017				Anno 2022				Variazioni tra il 2022 e 2017 (Raccolta a gioco totale)
	Gioco Totale (milioni Euro)	Gioco Telematico (milioni Euro)	Gioco Fisico (milioni Euro)	Gioco Fisico/Totale (%)	Gioco Totale (milioni Euro)	Gioco Telematico (milioni Euro)	Gioco Fisico (milioni Euro)	Gioco Fisico/Totale (%)	
Italia	101.754	26.932	74.822	74%	136.113	73.088	63.025	46%	34%
Regione Toscana	6.100	1.302	4.798	79%	7.397	3.447	3.950	53%	21%
AUSL Toscana Centro	2.927	559	2.368	81%	3.430	1.453	1.977	58%	17%
Comune di Prato	724	85	639	88%	782	218	564	72%	8%

Tab 9.1 Raccolta da Gioco Telematico e Fisico. Anni 2017 e 2022. Italia, Regione Toscana, AUSL Toscana Centro e Comune di Prato

ADM 2017 e 2022 - Elaborazione su dati ADM 2017 - 2022

Un aspetto interessante da evidenziare è come il panorama del gioco d'azzardo sia cambiato significativamente negli ultimi anni, soprattutto a seguito la pandemia da COVID-19. Nel 2017, in Italia, circa il 74% delle entrate dal gioco d'azzardo proveniva da luoghi fisici come sale giochi, bar e tabaccherie. Tuttavia, nel 2022, questa percentuale è scesa al 46%, indicando un netto spostamento verso il gioco online.

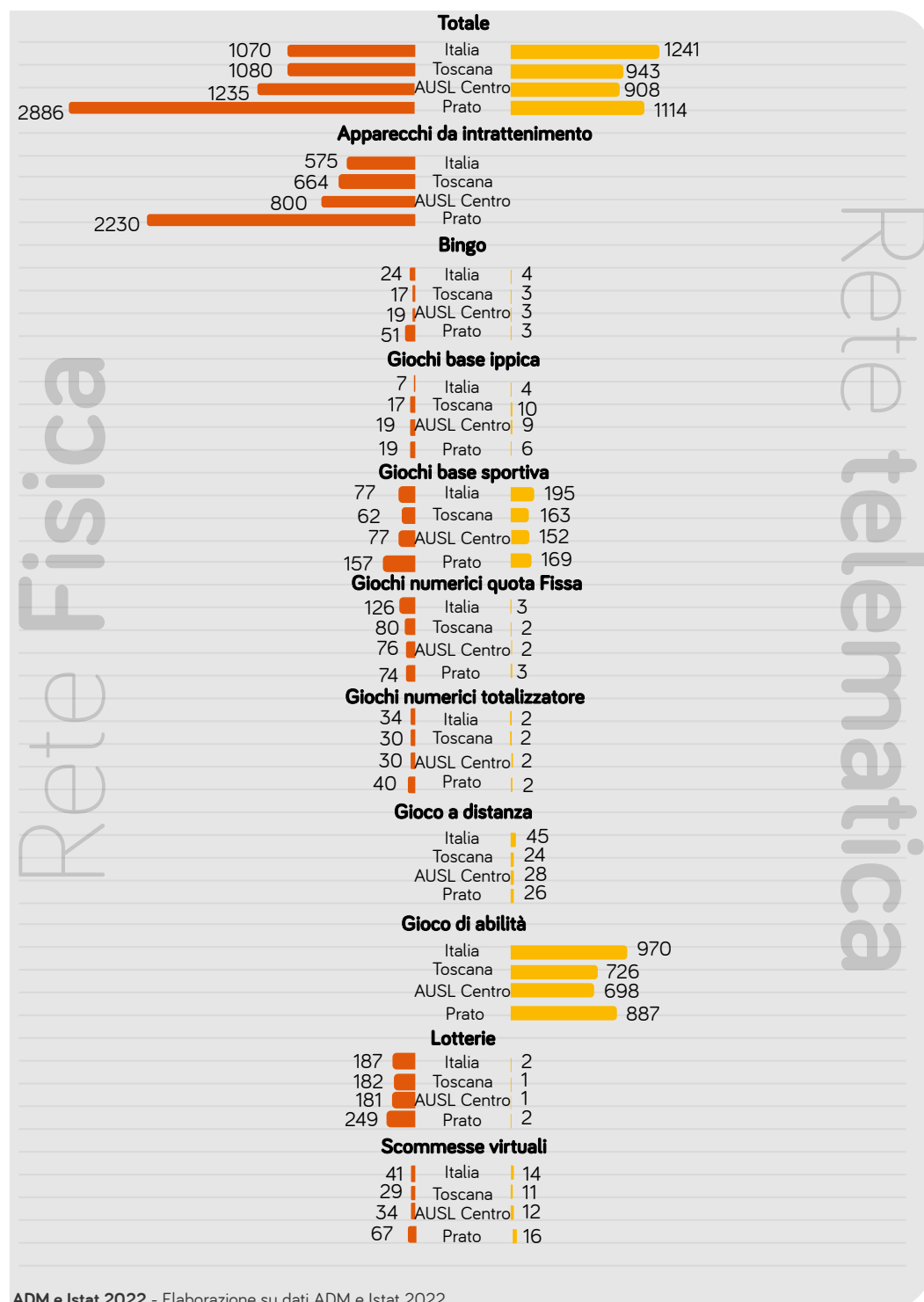
La Toscana riflette questo trend nazionale, ma il comune di Prato rappresenta un'eccezione. Nonostante una diminuzione, la propensione al gioco nei luoghi fisici sul territorio comunale rimane alta: dal 88% nel 2017 al 72% nel 2022. Prato, infatti, mostra volumi di gioco pro capite molto superiori rispetto alla media nazionale e regionale, con una spesa considerevole sia nel gioco fisico che in quello online (1.114 euro per residente).

In particolare, la spesa per gli apparecchi da intrattenimento sul territorio comunale è estremamente elevata, superando di gran lunga quella del resto d'Italia, della Toscana e dell'AUSL Centro. Anche il Bingo vede una spesa significativamente più alta a Prato, soprattutto nei luoghi fisici. Questo comune registra inoltre spese superiori alla media nazionale e regionale anche nei giochi ippici e sportivi. La spesa per le lotterie è rilevante in tutte le aree, ma a Prato si nota una spesa pro capite particolarmente elevata per le lotterie giocabili in luoghi fisici.

L'analisi dei dati economici sulla raccolta da gioco telematico (praticato su

siti web) evidenzia che le componenti principali sono i cosiddetti giochi di abilità (giochi di carte, poker cash, tornei, slot machine, VLT ecc.) e le scommesse sportive (concorsi pronostici, scommesse, ecc.). Dal confronto dei risultati riguardanti il giocato procapite sia nella Regione Toscana che nel comune di Prato non si evidenziano disallineamenti con il dato nazionale.

Fig. 9.4 Raccolta pro capite da gioco d'azzardo su rete fisica e telematica per tipologia di gioco, in Italia, regione Toscana, AUSL Toscana Centro e comune di Prato. Anno 2022.



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



Il comune di Prato si distingue quindi come un vero e proprio *outlier* per quanto riguarda il gioco d'azzardo praticato in luoghi fisici, in particolare per quanto riguarda la diffusione e la rilevanza di Slot Machine (AWP) e Videolottery (VLT). Nel 2022, un cittadino medio di Prato ha speso circa 600 euro all'anno in giochi d'azzardo su Slot Machine, quasi il doppio rispetto alla spesa media a livello italiano (296 euro) e toscano (305 euro). Ancora più rilevante è la spesa pro capite per le VLT: a Prato sono stati spesi 1.627 euro, contro una media italiana di 277 euro

Questi dati sono anche il riflesso di un'offerta piuttosto consistente, provata dal numero di apparecchi presenti sul territorio. Prato ha una densità di apparecchi nettamente superiore alla media italiana e toscana, con circa 7 apparecchi AWP e 3 apparecchi VLT ogni 1.000 abitanti.

Inoltre, l'ammontare giocato su ogni apparecchio è molto più alto rispetto alla media nazionale e regionale. A Prato, ogni apparecchio AWP raccoglie in media oltre 84.000 euro e ogni VLT oltre 465.000 euro, entrambi valori significativamente superiori alla media.

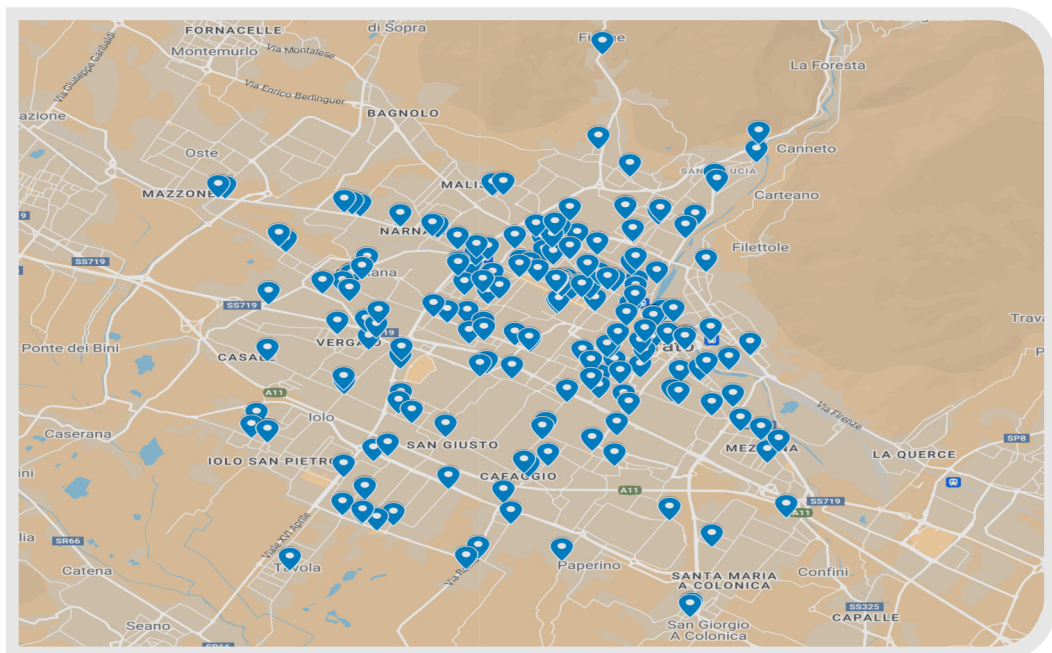
In sintesi, non solo Prato ha un numero maggiore di apparecchi capillarmente diffusi sul territorio urbano, ma ogni singolo apparecchio raccoglie molti più soldi rispetto alla media regionale e nazionale, sottolineando così la peculiare propensione dei residenti nel comune al gioco d'azzardo fisico.

	Raccolta Gioco Fisico		Pro-Capite Gioco Fisico		Apparecchi		Apparecchi su 1000 residenti		Raccolta\ Apparecchi	
	AWP (milioni euro)	VLT (milioni euro)	AWP (Euro)	VLT (Euro)	AWP (N)	VLT (N)	AWP (N)	VLT (N)	AWP (Euro)	VLT (Euro)
Italia	17.444	16.325	296	277	256.276	54.701	4	1	68.066	298.448
Regione Toscana	1.116	1.307	305	357	16.336	4.046	4	1	68.324	323.114
AUSL Toscana Centro	500	778	312	486	6.729	2.052	4	1	74.271	378.923
Comune di Prato	117	318	598	1.627	1.383	683	7	3	84.530	465.736

Tab 9.2 Raccolta da Gioco Fisico per Tipologia di gioco, e Numero di apparecchi per tipologia. Anno 2022. Italia, Toscana, AUSL Toscana Centro e Comune di Prato

ADM 2022 - Elaborazione su dati ADM 2022

Fig. 9.5 Esercizi commerciali con apparecchi da gioco (AWP e/o VLT) presenti sul territorio del comune di Prato



ADM 2022 - Elaborazione su dati ADM 2022

9.3.2 Revisione della letteratura: principali evidenze scientifiche

Basandosi sui risultati di un'analisi della letteratura scientifica disponibile, si osserva che il gioco d'azzardo è un fenomeno altamente diffuso nella popolazione cinese.

Il gioco d'azzardo era molto popolare nell'antica Cina e durante tutta la storia cinese, nonostante fosse soggetto a rigidi controlli legislativi e vietato (Wu & Lau, 2005). Anche se è illegale in Cina (tranne che a Macao, dove il gioco d'azzardo nei casinò è legalizzato), rimane popolare tra i cinesi in tutto il mondo. Questo perché è considerato una forma accettabile di attività sociale all'interno della comunità (Lai, 2006). In effetti, il gioco d'azzardo sociale è visto come una forma di intrattenimento, spesso praticato durante festività come il Capodanno cinese, feste di compleanno o celebrazioni di matrimonio (Gray, 2004). Questa attività si svolge generalmente con amici, familiari o colleghi. Si tratta di un'attività socialmente accettata, tant'è che giochi come Mahjong e Paijiu sono addirittura considerati dei beni culturali (Wu & Lau, 2005).

Tra i fattori di rischio associati al gioco d'azzardo patologico e alla dipendenza da gioco, emergono il genere, il livello di istruzione e il reddito familiare e specifiche tipologie di gioco (Loo et al., 2008). Si osserva infatti come gli uomini siano maggiormente a rischio di sviluppare un comportamento di gioco problematico rispetto alle donne, le quali hanno



un'età di inizio più avanzata, una durata del gioco più breve ed sono più propense ad ammettere le potenziali conseguenze negative associate all'esperienza di gioco. Tutte le forme di gioco d'azzardo (giochi di carte, lotterie, corse ippiche e scommesse sugli esiti) e, in particolare, il mahjong, fanno parte integrante della vita sociale. Analizzando per genere le tipologie di gioco più praticato, gli uomini prediligono le scommesse, corse dei cavalli e partite di calcio, mentre le donne il gioco d'azzardo nei casinò e il Mahjong. Un dato molto importante è quello inerente all'utilizzo del gioco d'azzardo come strumento finanziario: spesso, questa attività viene utilizzata con l'obiettivo di aumentare il proprio reddito o arricchirsi.

Riguardo al probabile profilo di un giocatore, uno studio epidemiologico condotto da Wong e So (2003) ha fornito evidenze che il gruppo più vulnerabile al gioco patologico è costituito da uomini con meno di nove anni di istruzione, reddito familiare medio e frequente partecipazione in scommesse sportive e giochi di abilità (Tao et al., 2011). Gli adulti e gli anziani sembrano più propensi a partecipare al gioco d'azzardo rispetto ai bambini o agli adolescenti, ovviamente a causa del limite di età imposto nei luoghi di gioco d'azzardo (Fong & Ozorio, 2005). Analogamente, in uno studio che ha indagato principalmente i fattori associati al gioco d'azzardo, Hong e Chiu (1988) hanno riscontrato che i partecipanti riferivano un maggiore coinvolgimento nel gioco d'azzardo con l'aumentare dell'età e con il diminuire del livello di istruzione. Questi risultati indicano che il comportamento di gioco d'azzardo potrebbe essere influenzato da una componente di apprendimento sociale.

In sintesi, i temi comuni riportati in negli studi disponibili includono il fatto che gli uomini siano più a rischio di sviluppare problemi legati al gioco d'azzardo, le donne subiscano conseguenze peggiori dal gioco patologico, nonché gli effetti inevitabilmente negativi del gioco patologico sui giocatori e l'alta prevalenza della partecipazione nel gioco d'azzardo all'interno delle comunità cinesi (Loo et al., 2008).

Focalizzandoci sul *gaming*, dai risultati di una meta-analisi condotta nel 2021 e che prende in esame 61 studi, la prevalenza di *gaming* problematico all'interno della comunità cinese oscilla tra il 2,4% e il 13% (Kim et al., 2022). Il disturbo da *gaming* si riferisce a un modello comportamentale caratterizzato dall'uso continuo o ripetuto di giochi elettronici o video, che si manifesta come un controllo ridotto e una priorità data al *gaming* rispetto ad altre attività quotidiane, indipendentemente dalle conseguenze negative di questo comportamento (Snodgrass et al. 2018). Gli studi empirici condotti all'interno della popolazione cinese suggeriscono che il disturbo da *gaming* rappresenta una minaccia per la salute mentale non solo per gli adolescenti, ma anche per gli adulti. Questo ha spinto i ricercatori a raccomandare di includere giocatori di entrambi i sessi e di diverse fasce d'età nei programmi

di prevenzione focalizzati su questo comportamento a rischio (Wu et al., 2018). All'interno della popolazione cinese, questo disturbo è stato inoltre significativamente associato al disagio psicologico.

Un altro comportamento che si intende esplorare tramite lo studio Target GAPS è quello dell'utilizzo delle *loot box*. Le *loot box* sono componenti che offrono ricompense casuali inserite all'interno videogiochi; il loro acquisto è associato al gioco d'azzardo problematico e sono presenti in moltissimi videogiochi disponibili sul mercato, soprattutto sulle piattaforme dei telefoni cellulari. La relativa novità delle *loot box* fa sì che i regolatori e i legislatori di diverse giurisdizioni stiano ancora decidendo come gestirle. La Repubblica Popolare Cinese è la prima, e attualmente l'unica, giurisdizione a richiedere legalmente alle aziende di divulgare le probabilità di ottenere ricompense casuali dalle *loot box*, un approccio che è anche preferito dall'industria come forma di autoregolamentazione (Xiao et al., 2021).

Diversi recenti studi condotti in Cina hanno evidenziato che esiste una correlazione positiva tra la spesa per le *loot box* e il gioco d'azzardo problematico, così come tra la spesa per le *loot box* e il comportamento di *gaming* problematico (Xiao et al., 2024). Tuttavia, sorprendentemente, la spesa per le *loot box* è negativamente correlata con alcuni fattori di tratto (in particolare, alta impulsività e alto *distress* psicologico) che sono invece noti per essere positivamente correlati con altre forme tradizionali di patologie legate alle dipendenze, come il gioco d'azzardo problematico stesso (Xiao et al., 2023). In secondo luogo, i fattori di rischio e protettivi rilevanti per le *loot box* sembrano essere diversi da quelli associati al gioco d'azzardo tradizionale, almeno nella Repubblica Popolare Cinese. Ad esempio, non è stata trovata alcuna evidenza che l'uso delle *loot box* sia correlato ad alta impulsività, alto stress psicologico o cattiva salute mentale, mentre invece è stata identificata una debole correlazione positiva tra l'acquisto di *loot box* e il benessere mentale (Xiao et al., 2024).

Pertanto, le *loot box* appaiono come prodotti nuovi e unici che tanto nella ricerca quanto nella pratica clinica non dovrebbero essere trattati semplicemente come una forma di gioco d'azzardo tradizionale.



9.3.3 I risultati dello studio TARGET GAPS

Il campione esaminato comprende un totale di 32 persone di origine straniera residenti sul territorio pratese. Di queste, il 66% sono maschi e il 34% femmine.

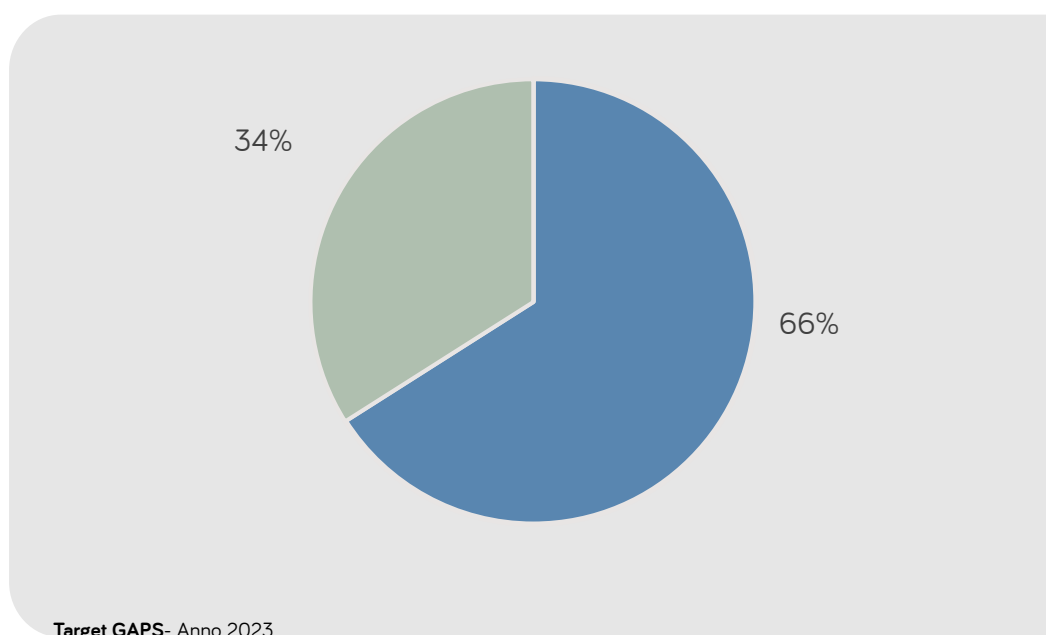


Fig 9.6 I rispondenti a Target GAPS: distribuzione percentuale per genere

■ Maschi
■ Femmine

L'età media dei rispondenti di sesso maschile è 33 anni, mentre quella dei rispondenti di sesso femminile è 37 anni.

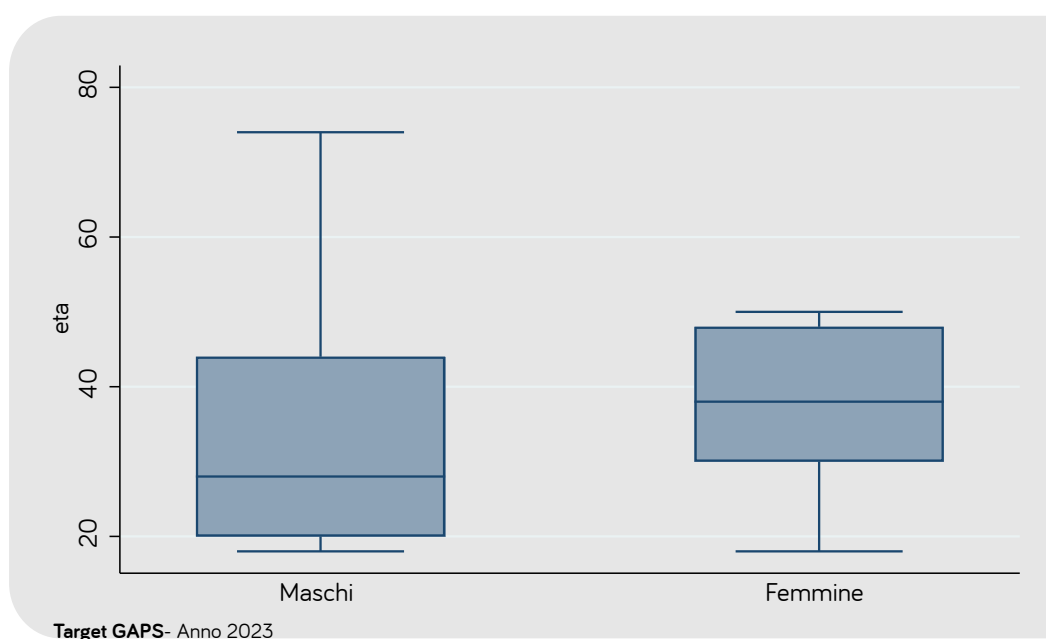
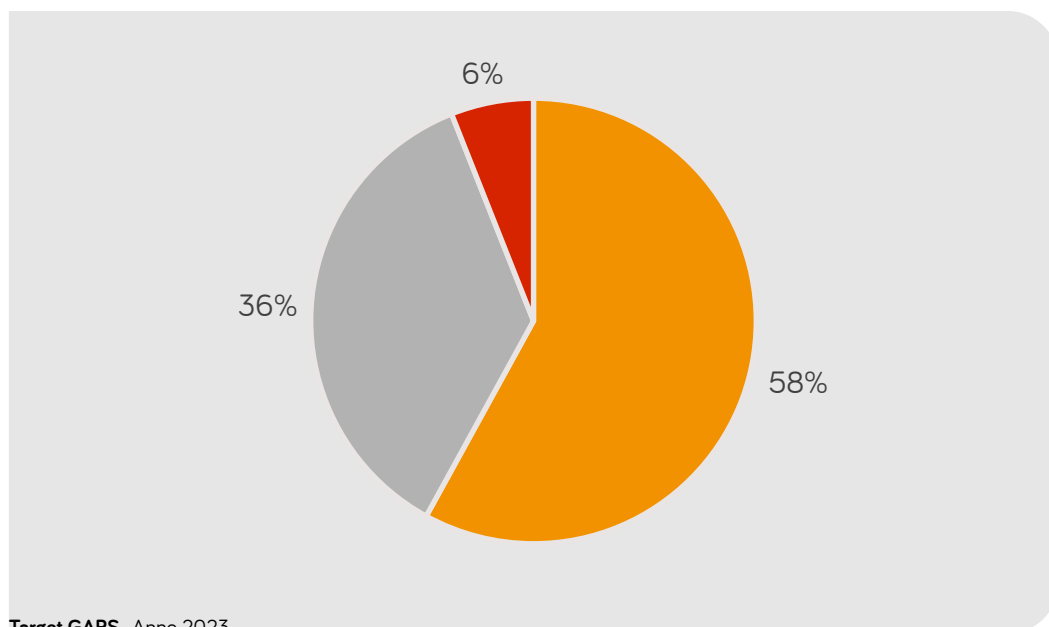


Fig 9.7 I rispondenti a Target GAPS: distribuzione dell'età per genere.

La maggioranza dei partecipanti allo studio è nata in Cina (58%), mentre il 36% è nato in Italia e solo il 6% in un altro Paese.

Fig. 9.8 I rispondenti a Target GAPS: distribuzione per Stato di nascita

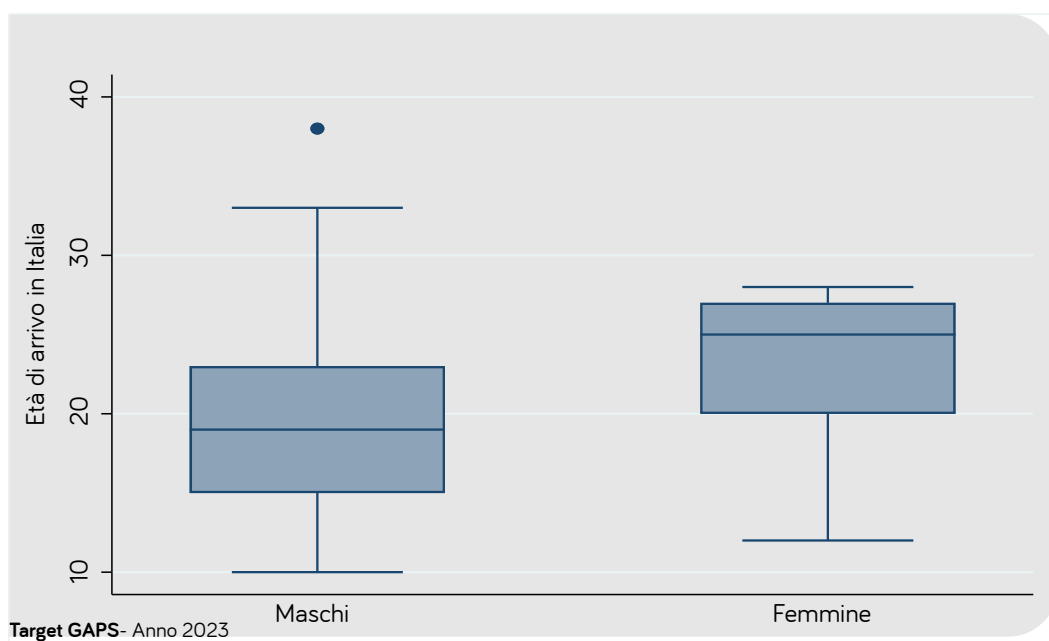
Cina
Italia
Altro



Target GAPS- Anno 2023

Tra chi è nato all'estero, l'età media di arrivo in Italia è 22 anni. Distinguendo per genere, è possibile osservare che le donne si sono trasferite nel nostro Paese in età più adulta rispetto agli uomini.

Fig. 9.9 I rispondenti a Target GAPS: distribuzione dell'età di arrivo in Italia per genere.



Target GAPS- Anno 2023



La metà dei rispondenti riferisce di essere coniugato o unito civilmente. Circa il 44% è celibe o nubile, mentre il 6% è separato o divorziato.

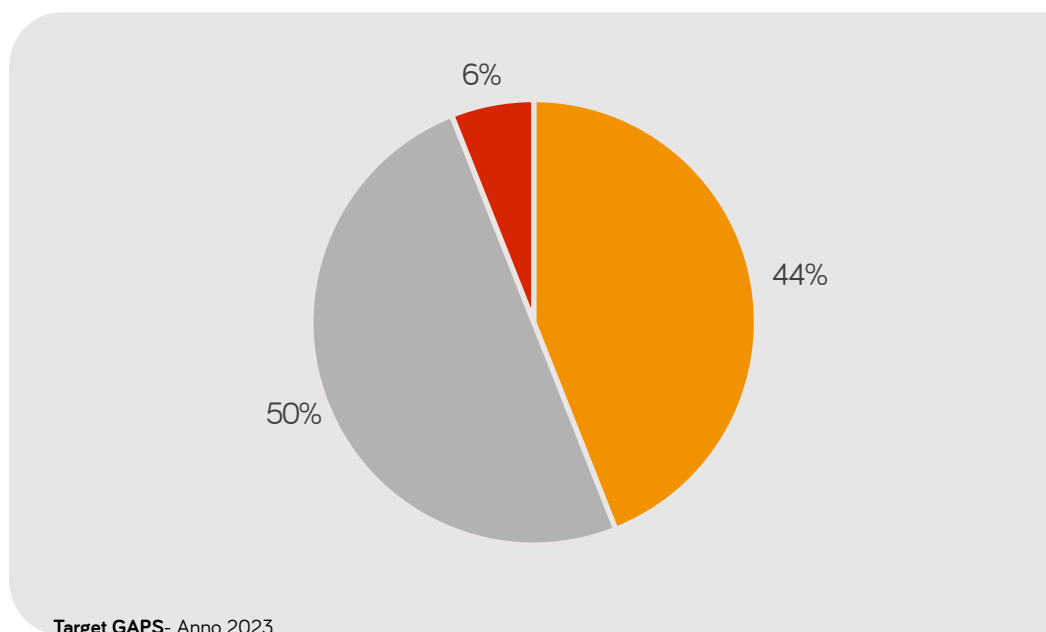


Fig 9.10 Lo stato civile dei rispondenti a Target GAPS: distribuzione percentuale totale

■ Celibe/Nubile
■ Coniugato/a o Unito/a civilmente
■ Separato/a o Divorziato/a

La maggioranza (53%) ha un titolo di studio corrispondente alla scuola secondaria superiore, circa un quarto possiede la licenza media, mentre il 19% ha frequentato l'università.

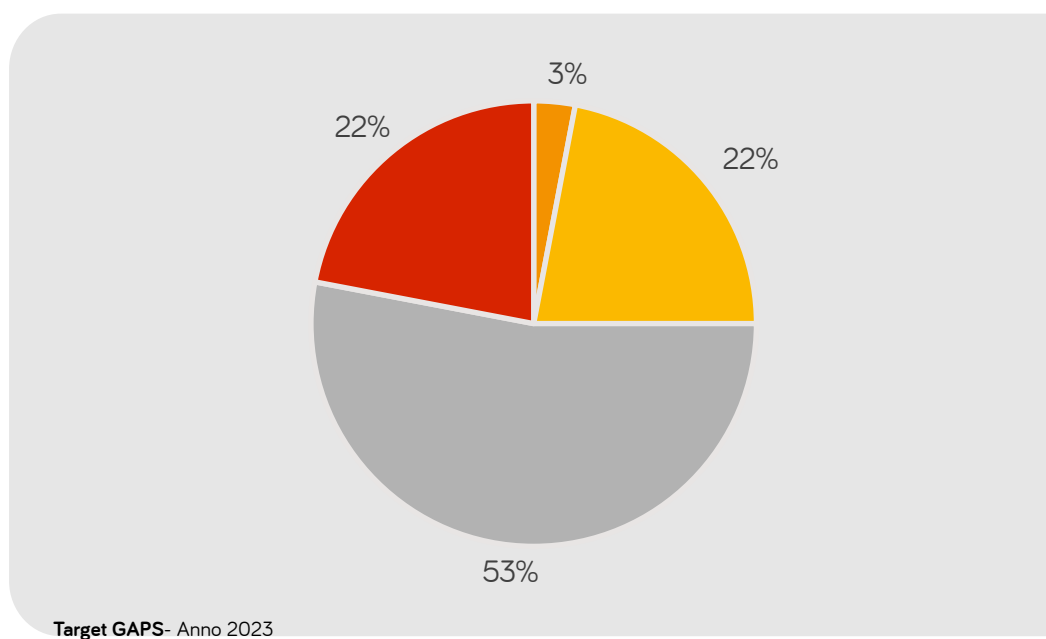


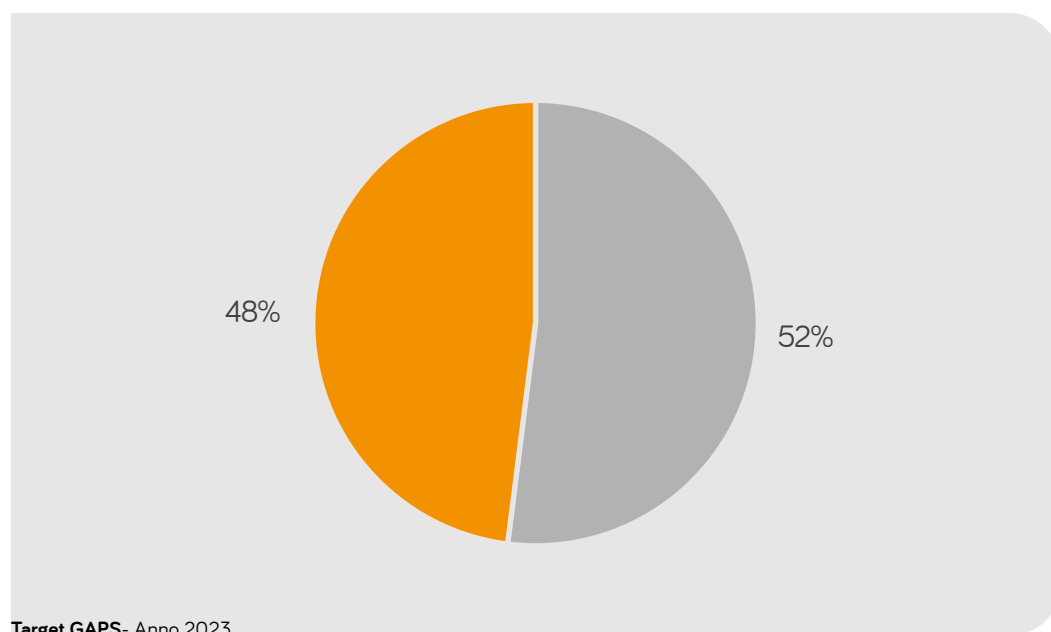
Fig 9.11 Titolo di studio conseguito: distribuzione percentuale totale

■ Nessuno
■ Secondaria Inferiore
■ Secondaria Superiore
■ Università

Riguardo all'attuale status lavorativo, poco meno della metà (48%) dei rispondenti dichiara di avere un lavoro, mentre il restante 52% dichiara di essere disoccupato. Tra gli occupati circa un quarto ha un lavoro autonomo mentre il resto è dipendente o collaboratore.

Fig. 9.12 Status lavorativo: distribuzione percentuale totale

Si 
No 



Target GAPS- Anno 2023

La maggior parte dei rispondenti ritiene che la propria famiglia abbia una situazione economica media, mentre solo una piccola parte (13%) ritiene che sia povera.

Internet

Al fine di analizzare le abitudini legate all'uso di internet, è stato utilizzato il test di screening Short Problematic Internet Use Test - SPIUT validato nel 2015 (Siciliano et al., 2015) per la rilevazione dell'utilizzo a rischio della rete.

L'uso intensivo di internet costituisce un fattore di rischio per l'uso problematico, ma non è l'unico fattore che contribuisce all'acquisizione di questo comportamento. L'uso problematico di internet non significa direttamente dipendenza da internet ma piuttosto un comportamento che se presente frequentemente, indica il rischio di sviluppare una dipendenza. È inoltre importante precisare che ad oggi non esiste una definizione universalmente riconosciuta di dipendenza da internet o dai dispositivi.

Con il termine "uso problematico di Internet" si intendono comportamenti legati al passare troppo tempo davanti al computer senza rendersene conto, perdere la cognizione del tempo durante l'utilizzo di Internet, e preferire



l'interazione sul web piuttosto che quella con amici e parenti. All'interno del questionario dello studio sono state inserite sei domande che riguardano alcuni di questi comportamenti. Si chiede ai rispondenti se li hanno svolti negli ultimi 12 mesi e di valutarne la frequenza utilizzando una scala Likert a 5 punti, dove 0 corrisponde a "mai" e 4 a "molto spesso".

	Mai	Sporadicamente	Spesso
Ti sei accorto di essere rimasto/a collegato a Internet più tempo di quello che volevi?	12,5	54,2	33,3
Hai trascurato il lavoro per passare più tempo collegato a Internet?	20,8	54,2	25,0
Hai ricevuto rimproveri da parte dei tuoi familiari o amici per il tempo trascorso su Internet?	20,8	58,3	20,8
Hai perso ore di sonno perché sei rimasto sveglia/a fino a tardi collegato a Internet?	25,0	50,0	25,0
Ti è capitato di sentirti nervoso/a quando non eri collegato/a. mentre poi sei stato benissimo una volta davanti al computer?	41,7	37,5	20,8
Ti è capitato di aver scelto di stare collegato/a a Internet anziché uscire con gli amici/ famiglia?	37,5	37,5	25,0

Tab 9.3 Pattern di utilizzo di internet: distribuzione percentuale totale

Target GAPS- Anno 2023

Riguardo alla consapevolezza del tempo trascorso online, solo il 13% dei rispondenti non ha mai notato di aver trascorso più tempo online di quanto desiderato. Circa la metà riconosce che questo sia accaduto sporadicamente, mentre un terzo ammette che ciò sia accaduto spesso, indicando una tendenza rilevante a sottovalutare il tempo passato su Internet.

Analizzando l'impatto percepito in ambito lavorativo, un quinto dei partecipanti riferisce di non aver mai trascurato il lavoro per navigare su Internet, una maggioranza del 54% afferma che ciò accade sporadicamente, mentre la percentuale di chi ammette di farlo spesso scende al 25%, suggerendo un problema potenziale di gestione del tempo per circa un quinto dei rispondenti.

Risultati simili si osservano analizzando le risposte relative all'aver ricevuto rimproveri da parte di familiari o amici e all'aver perso ore di sonno perché collegato fino a tardi a Internet.

Quando interrogati rispetto alle occasioni in cui si sono sentiti nervosi mentre non erano collegati, ma poi benissimo una volta davanti al computer, e all'aver preferito

restare collegato a Internet piuttosto di uscire con amici o famiglia, la quota di chi riferisce che ciò non è mai accaduto sale a circa il 40%, mentre diminuisce quella di chi dichiara che ciò capita di rado. Come nei comportamenti precedenti, la quota di coloro che riferiscono che ciò è avvenuto piuttosto o molto spesso rimane sostanzialmente invariata.

Questo suggerisce che circa un quinto del campione (19%) di residenti di origine straniera manifesta segnali di un potenziale uso eccessivo della rete. Ciò si traduce nella tendenza a sottovalutare il tempo trascorso su Internet, ad avere problemi di gestione del tempo dedicato al lavoro, conflitti tra l'uso di Internet e le relazioni personali, implicazioni sulla salute e sul benessere, e un impatto negativo sulle interazioni sociali, tutti indicatori riconducibili ad un possibile uso problematico di Internet.

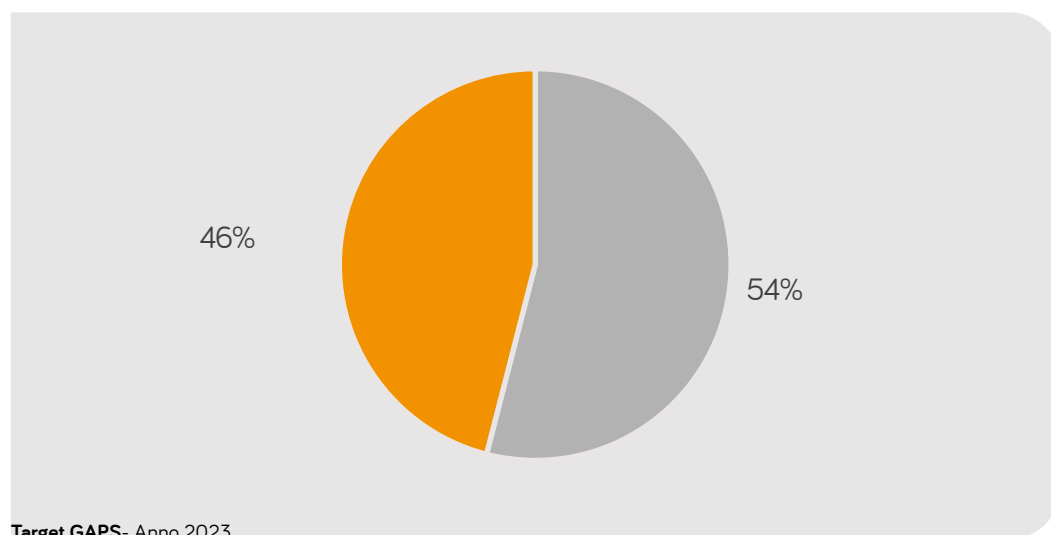
La comparazione con i risultati riferiti alla popolazione generale forniti dallo studio IPSAD, dove la percentuale di residenti nel Paese che riferisce di non aver mai sperimentato i comportamenti indagati non scende mai al di sotto del 50% e quella di chi riferisce di averli sperimentati spesso oscilla tra l'1,6% e il 16%, suggerisce inoltre che quella degli stranieri di origine cinese sia una popolazione particolarmente esposta al rischio di un uso problematico della rete.

Gaming

Le abitudini legate all'uso di Internet e al *gaming* tra i residenti di origine straniera della AUSL Toscana Centro mostrano tendenze significative rispetto alla popolazione generale. Quasi la metà dei rispondenti (46%) ha dichiarato di aver giocato a videogame scaricati da siti web o social network utilizzando PC, tablet o smartphone nell'ultimo anno. Questo sembra indicare che l'abitudine al *gaming* sia più diffusa tra i residenti di origine straniera rispetto alla popolazione generale dell'AUSL Toscana Centro, dove lo studio GAPS ha rilevato una prevalenza inferiore (37%).

Fig. 9.13 Uso di videogame nel corso dell'anno: distribuzione percentuale totale.

Si 
No 



Target GAPS- Anno 2023



Un ulteriore elemento di rilievo è rappresentato dalla spesa associata al *gaming*. Comincia infatti ad essere evidente che una serie di videogiochi, che simulano vincite o che richiedono acquisti in app per continuare a giocare, hanno il potenziale di normalizzare e incoraggiare il gioco con denaro predisponendo di fatto al gioco d'azzardo.

Circa due quinti dei rispondenti che hanno giocato ai videogiochi nel corso dell'ultimo anno (42%), ha speso soldi per acquistare gadget o optional aggiuntivi, prolungare il tempo di gioco o avanzare di livello. In questo caso, la quota di giocatori che hanno investito denaro è molto superiore rispetto a quanto osservato nella popolazione generale della AUSL (12%).

L'analisi di queste informazioni suggerisce non solo una particolare attrazione o accessibilità ai videogiochi tra i residenti di origine straniera, ma anche una maggiore propensione a investire economicamente nel *gaming*, influenzata da vari fattori culturali, economici e sociali.

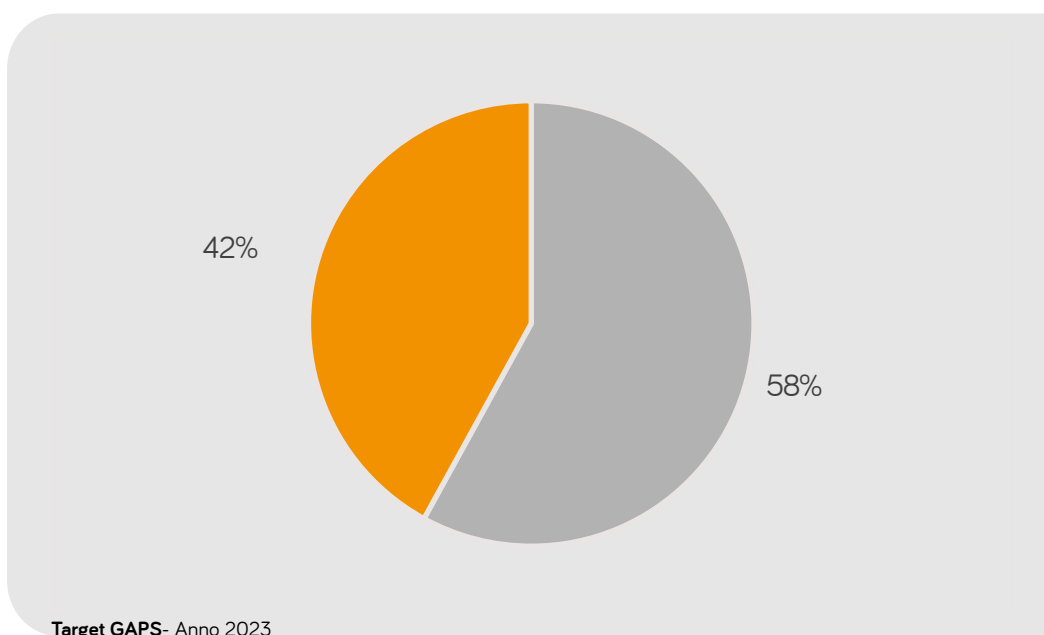


Fig 9.14 Aver speso soldi per giocare ai videogame nel corso dell'anno: distribuzione percentuale tra i giocatori

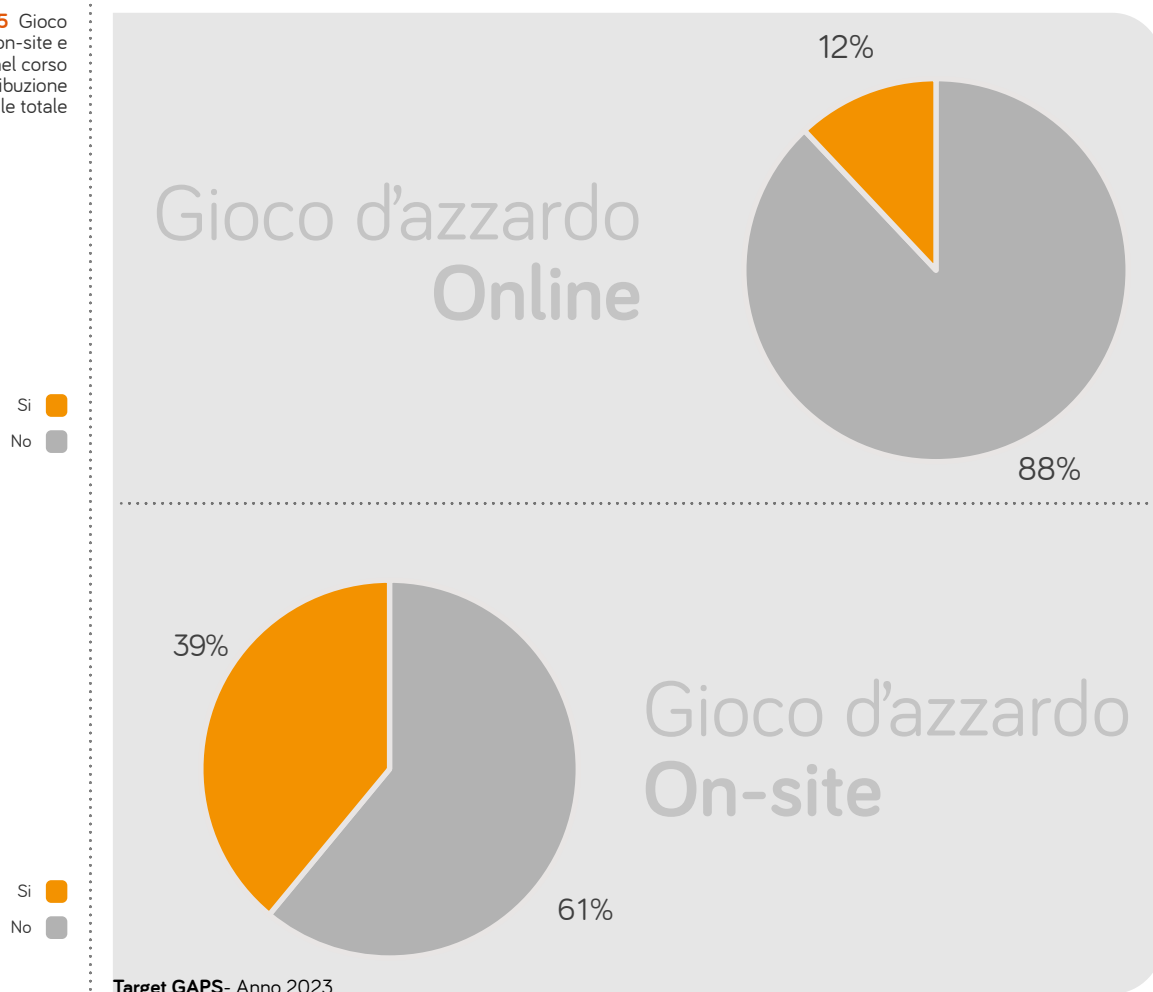


Gioco d'azzardo

Il 12% dei rispondenti ha praticato giochi d'azzardo online nel corso dell'anno precedente alla rilevazione. Si tratta di giochi, come quelli di carte e le roulette, che si possono fare collegandosi ad Internet utilizzando un PC, tablet, smartphone o console, e per questo estremamente accessibili e diffusi. Anche in questo caso, il dato è superiore alla prevalenza nella popolazione generale dei residenti nella ASL Toscana centro (7,3 %).

Il gioco d'azzardo on-site si riferisce invece a quei tipi di giochi che possono essere praticati recandosi fisicamente presso ricevitorie, sale scommesse, edicole, bar, autogrill e simili. Questa sembra essere la modalità di gioco più diffusa tra i residenti di origine straniera rispetto alla modalità online. Circa il 40% dei rispondenti riferisce di aver giocato on-site almeno una volta nel corso dell'anno precedente alla rilevazione TARGET GAPS. Il gioco d'azzardo praticato in punti fisici di gioco sembra essere più popolare in questa popolazione specifica rispetto a quella generale dei residenti nella ASL Toscana Centro, dove la prevalenza di gioco on-site nel corso dell'ultimo anno si attesta al 34%.

Fig. 9.15 Gioco d'azzardo on-site e online nel corso dell'anno: distribuzione percentuale totale





Un aspetto particolarmente importante è che, sebbene la maggioranza dei giocatori di origine straniera (78%) presenti un comportamento di gioco esente da rischi, circa il 21% mostra un rischio potenziale di sviluppare comportamenti problematici. In particolare, il 4% dei giocatori ha un rischio "minimo" e il 17% un rischio moderato o severo.

Nel complesso quindi, è possibile affermare che in questo gruppo di popolazione circa un giocatore su cinque presenta un comportamento di gioco potenzialmente a rischio, come scommettere più di quanto possa permettersi, prendere in prestito denaro, vendere beni per giocare, o sentirsi in colpa per il proprio comportamento di gioco. Questo dato è rilevante in termini di salute pubblica, soprattutto considerando che la percentuale di giocatori a rischio nella popolazione generale della ASL Toscana Centro è inferiore (14,7%).

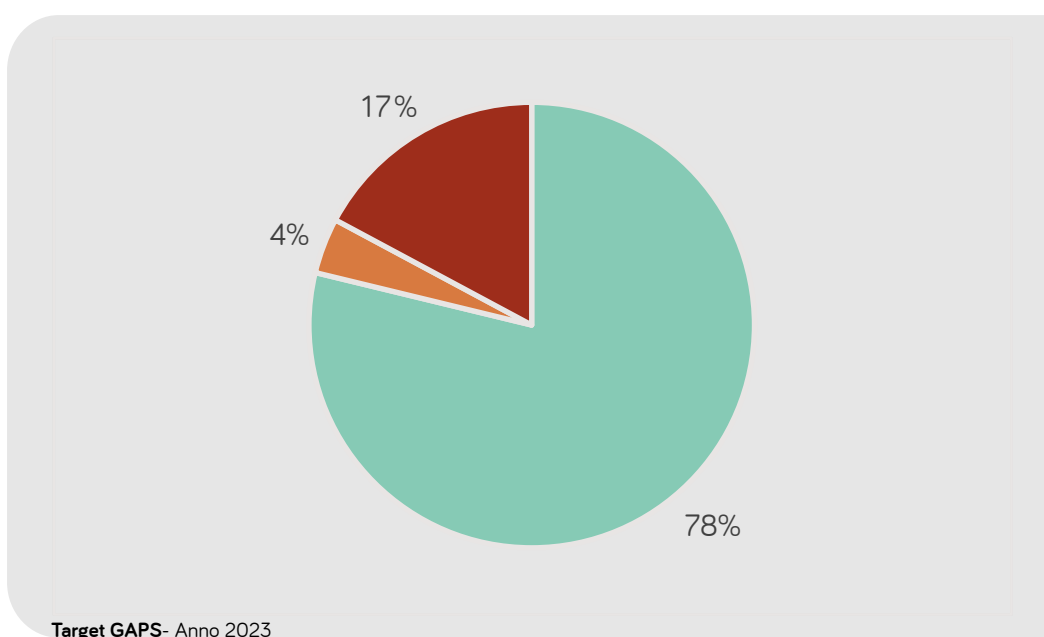


Fig 9.16 I profili di rischio di chi ha giocato durante l'anno: distribuzione percentuale.

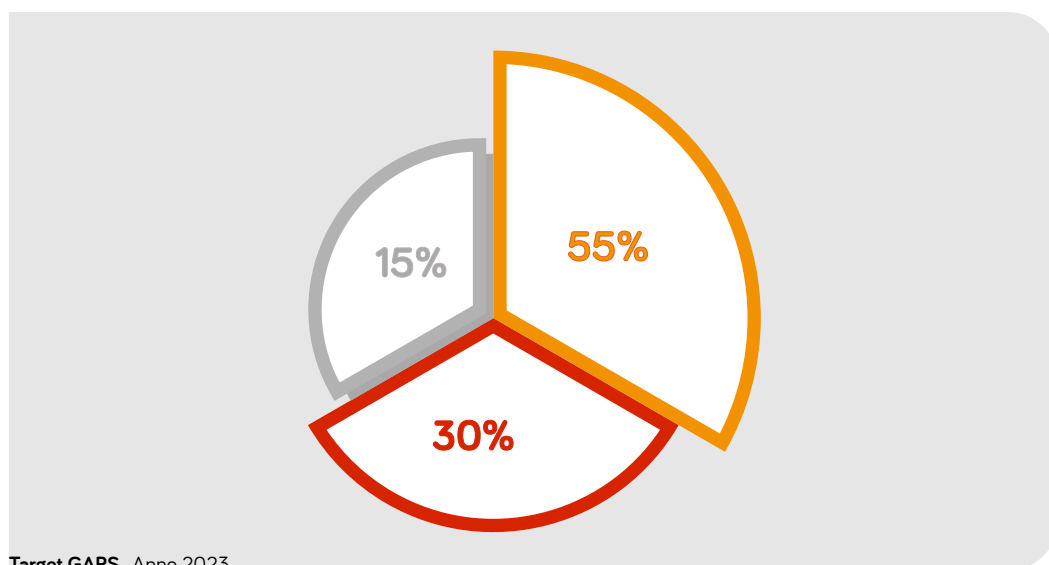
- Nessun rischio
- Rischio minimo
- Rischio moderato/severo

La percezione sui Servizi Sanitari Territoriali

Il 50% dei rispondenti ritiene di essere poco informato sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari offerti dalla propria Azienda Sanitaria, mentre il 17% dichiara di non avere alcuna informazione. Solo un terzo si considera abbastanza informato, e nessuno si ritiene molto informato.

Fig. 9.17 Livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari generali: distribuzione percentuale totale.

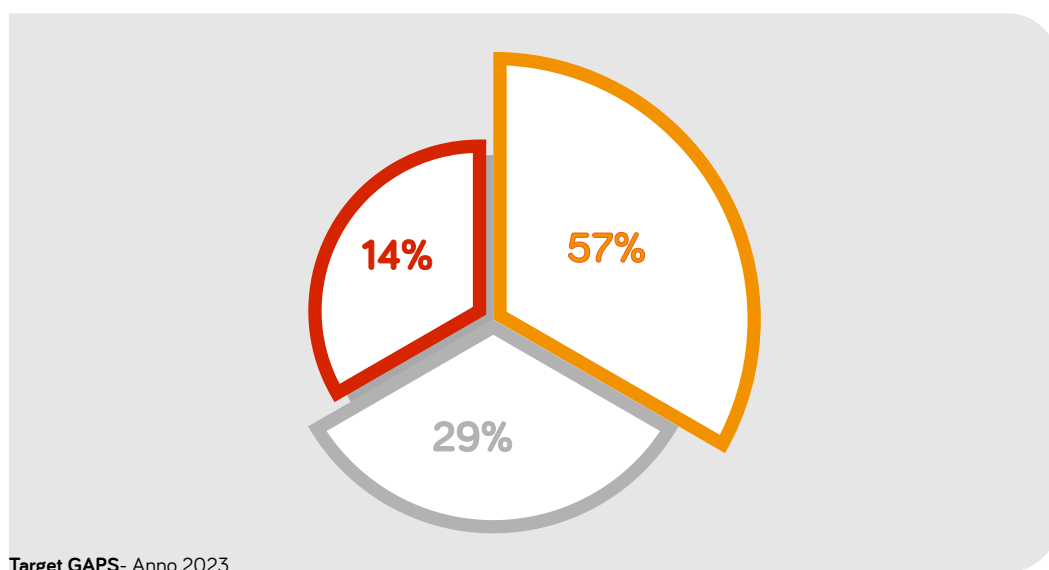
Per nulla ■
Poco ■
Abbastanza ■



Quando si tratta dei Servizi Sanitari specifici per le Dipendenze patologiche (SerD) disponibili sul territorio della AUSL Toscana Centro, il livello di conoscenza cala ulteriormente: l'86% dei partecipanti afferma di essere poco o per nulla informato, mentre solo il 14% si considera sufficientemente informato.

Fig. 9.18 Livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari specifici: distribuzione percentuale totale.

Per nulla ■
Poco ■
Abbastanza ■





In sintesi, le informazioni raccolte suggeriscono che l'uso di internet, il *gaming* e il gioco d'azzardo siano comportamenti molto diffusi tra i residenti di origine straniera. Per quanto riguarda invece gli altri due fenomeni indagati, uso di *lootbox* e criptovalute, lo studio non ha rilevato segnali di una loro significativa diffusione.

Mentre il gioco d'azzardo sembra ancora relativamente poco popolare nella modalità online, nonostante la percentuale di utilizzatori sia più alta rispetto a quella rilevata nella popolazione generale, il gioco d'azzardo nella modalità "on-site" risulta particolarmente comune, con quasi la metà dei rispondenti che riferisce di averlo praticato nell'ultimo anno.

È altresì evidente che una parte significativa di questa popolazione presenta comportamenti a rischio, il che, da un lato, sottolinea l'opportunità di interventi preventivi mirati. Dall'altro, considerando anche la scarsa conoscenza dei servizi sanitari di supporto disponibili sul territorio, evidenzia la sfida di sviluppare strategie specifiche per il supporto personalizzato a chi sviluppa un profilo problematico, garantendo modalità di "aggancio" adeguate a questa potenziale utenza.

Bibliografia

- Fong, D. K., & Ozorio, B. (2005). Gambling participation and prevalence estimates of pathological gambling in a far-east city: Macao. *UNLV Gaming Research & Review Journal*, 9, 15–28.
- Loo, J. M., Raylu, N., & Oei, T. P. (2008). Gambling among the Chinese: a comprehensive review. *Clinical psychology review*, 28(7), 1152–1166. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2008.04.001>
- Hong, Y. Y., & Chiu, C. Y. (1988). Sex, locus of control, and illusion of control in Hong Kong as correlates of gambling involvement. *Journal of Social Psychology*, 128(5), 667–673
- Wong, I. L. K., & So, E. M. T. (2003). Prevalence estimates of problem and pathological gambling in Hong Kong. *American Journal of Psychiatry*, 160(7), 1353–1354.
- Victorian Casino and Gaming Authority (2000). The impact of gaming on specific cultural groups report. Melbourne: Victoria.
- Lai, D. W. L. (2006). Gambling and the older Chinese in Canada. *Journal of Gambling Studies*, 22(1), 121–141.
- Gray, P. B. (2004). Evolutionary and cross-cultural perspectives on gambling. *Journal of Gambling Studies*, 20, 347–371.
- Tao, V. Y., Wu, A. M., Cheung, S. F., & Tong, K. K. (2011). Development of an Indigenous Inventory GMAB (Gambling Motives, Attitudes and Behaviors) for Chinese gamblers: an exploratory study. *Journal of gambling studies*, 27(1), 99–113. <https://doi.org/10.1007/s10899-010-9191-3>
- Wu, A. M., & Lau, J. T. (2015). Gambling in China: socio-historical evolution and current challenges. *Addiction (Abingdon, England)*, 110(2), 210–216. <https://doi.org/10.1111/add.12710>
- Kim, H. S., Son, G., Roh, E. B., Ahn, W. Y., Kim, J., Shin, S. H., Chey, J., & Choi, K. H. (2022). Prevalence of gaming disorder: A meta-analysis. *Addictive behaviors*, 126, 107183. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2021.107183>
- Xiao, L. Y., Henderson, L. L., Yang, Y., & Newall, P. W. S. (2024). Gaming the system: suboptimal compliance with loot box probability disclosure regulations in China. *Behavioural Public Policy*, 8(3), 590–616. doi:10.1017/bpp.2021.23



Xiao, L. Y., Fraser, T. C., & Newall, P. W. S. (2023). Opening Pandora's Loot Box: Weak Links Between Gambling and Loot Box Expenditure in China, and Player Opinions on Probability Disclosures and Pity-Timers. *Journal of Gambling Studies*, 39(2), 645–668.

Xiao, L. Y., Henderson, L. L., Yang, Y., & Newall, P. W. S. (2021). Gaming the system: Suboptimal compliance with loot box probability disclosure regulations in China. *Behavioural Public Policy*, Advance Online Publication, 1–27.

Snodgrass, Jeffrey & Zhao, Wen & Lacy, Michael & Zhang, Shaozeng & Tate, Rachel. (2018). The cross-cultural expression of internet gaming distress in North America, Europe, and China. 100146. 10.1016/j.abrep.2018.100146.

Wu, A. M. S., Chen, J. H., Tong, K.-K., Yu, S., & Lau, J. T. F. (2018). Prevalence and associated factors of Internet gaming disorder among community dwelling adults in Macao, China. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(1), 62–69.

CONCLUSIONI

L'analisi dettagliata dei dati rappresentativi della popolazione generale e studentesca, prodotti dagli studi GAPS e ESPAD*, insieme a quelli forniti dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli riguardanti il mercato del gioco d'azzardo, ha permesso di offrire una lettura integrata dell'evoluzione e dello stato attuale del fenomeno gioco d'azzardo nel territorio della AUSL Toscana Centro. La comparazione con i risultati delle rilevazioni condotte nel 2019, sulla stessa popolazione target e con la stessa metodologia, ha consentito uno studio inedito dei trend rispetto a opinioni e comportamenti sul gioco d'azzardo, nonché di cogliere il contributo della recente crisi pandemica al mutare del fenomeno analizzato.

L'analisi integrata di questo capitale informativo indica la necessità di perseguire un monitoraggio costante del fenomeno gioco d'azzardo sul territorio. La dinamica mutevole delle pratiche e dei pattern di gioco, modellata dagli interventi normativi, dai cambiamenti sociali e dai progressi tecnologici, richiede una vigilanza continua per comprendere appieno l'impatto e l'evoluzione del gioco d'azzardo sulle persone e sul loro benessere. In tale ottica, è essenziale promuovere una sempre maggiore integrazione tra le diverse fonti di dati disponibili. In questa direzione si colloca la piattaforma Agorà, sviluppata da CNR-IFC per Regione Toscana, che funge da luogo virtuale di confluenza di informazioni e di scambio, oltre che da strumento di aggiornamento dinamico e supervisione delle attività sul territorio per contrastare il gioco d'azzardo patologico. Questo approccio consente di valutare l'efficacia delle politiche e delle misure di intervento, fornendo 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, come il marcato aumento del gioco tramite piattaforme online che si affianca al gioco tradizionale nei luoghi fisici, evidenziato dalle rilevazioni più recenti di GAPS ed ESPAD. Questa evoluzione potrebbe 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 abbiano a disposizione una solida base di dati e di evidenze aggiornati, al fine di rispondere prontamente alle sfide emergenti nel campo dell'azzardo per 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 Centro (Gambling Adult Population Survey)**, finanziata dalla Regione Toscana nell'ambito del Piano regionale di contrasto al Gioco d'Azzardo (delibera regionale n. 771 del 09/07/2018) e condotto dal Laboratorio di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari afferente all'Istituto di Fisiologia Clinica del CNR (Consiglio Nazionale delle Ricerche), sulla popolazione di 18-84 anni è stata condotta attraverso l'invio postale di un questionario auto somministrato, strutturato e anonimo, a un campione 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 stato di 45-50 minuti.

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 Centro.

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 IPSAD¹, condotta a livello nazionale da IFC-CNR a partire dal 2001. Tale metodologia è stata opportunamente adattata alle esigenze e ai contenuti dello studio GAPS AUSL Toscana Centro, maggiormente incentrato 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

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

² 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)

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, anno 2019), 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 25 Comuni con caratteristiche tali da poter rappresentare in maniera omogenea la AUSL Toscana Centro

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®, 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 che 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.

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 di 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.

³ 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

⁴ 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

⁵ 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

⁶ 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.

⁷ 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

⁸ 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

⁹ 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

¹⁰ 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 validi è stato di 1.149.

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.

APPENDICE

Studio GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro 181

Tabella 1: Livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari generali: distribuzione percentuale totale, per genere e fascia di età 181

Tabella 2: Livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari generali: distribuzione percentuale per distretto 181

LA PERCEZIONE SUI SERVIZI SANITARI TERRITORIALI 181

Tabella 3: Profilazione dei rispondenti sulla base del livello di conoscenza delle modalità di accesso ai Servizi Sanitari territoriali 181

Servizi Sanitari specifici 182

Tabella 4: Livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari specifici per le dipendenze patologiche 182

Tabella 5: Livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari generali: distribuzione percentuale per distretto 182

Tabella 6: Profilazione dei rispondenti sulla base del livello di conoscenza delle modalità di accesso ai Servizi Sanitari Specifici per il trattamento delle Dipendenze patologiche 182

Tabella 7: Conoscenza della presenza di Servizi Sanitari per le diverse dipendenze patologiche: distribuzione percentuale 183

Tabella 8: Distanza di un luogo di gioco da casa o dal luogo di lavoro/studio e il tempo disposti a impiegare per raggiungerlo: distribuzione percentuale per distretto
184

Tabella 9: I giochi disponibili nel luogo di gioco più vicino: distribuzione percentuale per genere e fascia di età 184

Tabella 10: La conoscenza di regolamentazioni approvate da Regione e Comune per limitare il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per distretto 184

Tabella 11: I giochi disponibili nel luogo di gioco più vicino: distribuzione per distretto
185

Tabella 12: Profilazione dei rispondenti sulla base del livello di conoscenza delle modalità di accesso ai Servizi Sanitari Specifici per il trattamento delle Dipendenze patologiche	185
Tabella 13: Conoscenza dei divieti al gioco ONLINE per distretto	186
Tabella 14: Conoscenza dei divieti al gioco ON-SITE per distretto	186
Tabella 15: Le opinioni dei rispondenti rispetto alla regolamentazione del gioco: distribuzione percentuale per genere e fascia di età	186
Tabella 16: Il rischio percepito nel giocare meno di 1 volta la settimana: distribuzione percentuale per genere e fascia di età	187
Tabella 18: Il rischio percepito nel giocare più di 1 volta la settimana: distribuzione percentuale per genere e fascia di età	187
Tabella 17: Il rischio percepito nel giocare meno di 1 volta la settimana: distribuzione percentuale per distretto	187
Tabella 19: Il rischio percepito nel giocare più di 1 volta la settimana: distribuzione percentuale per distretto	187
Tabella 20: Profilazione dei rispondenti sulla base della percezione del rischio associato al praticare il gioco d'azzardo più di una volta a settimana	188
Tabella 21: Opinioni sulla possibilità di arricchirsi per genere e fascia di età	188
Tabella 22: Opinioni sulla possibilità di arricchirsi: distribuzione percentuale per distretto	188
Tabella 23: Profilazione dei rispondenti sulla base dell'opinione che un giocatore d'azzardo possa arricchirsi giocando se bravo o se fortunato	189
Tabella 24: Prevalenze di gioco d'azzardo, totale e per distretto: distribuzione percentuale per distretto	189
Tabella 25: Prevalenze di gioco d'azzardo, totale e per distretto: distribuzione percentuale per distretto	189
Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco	189
Tabella 26: Il bilancio derivante dal gioco d'azzardo: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno per genere e fascia di età	190
Tabella 27: Prevalenze di gioco d'azzardo on-site, nella vita e nell'anno, per distretto	190
Tabella 28: I giochi praticati on-site: distribuzione per province	190
Il gioco on-site	190
Tabella 29: I luoghi di gioco d'azzardo praticato on-site negli ultimi 12 mesi: percentuali per genere e fascia di età	191
Tabella 30: Prevalenze di gioco d'azzardo online per distretto	191



Il gioco online	191
Tabella 31: I device usati per giocare online nell'ultimo anno: distribuzione percentuale totale, per genere e fascia di età	191
Caratteristiche dei giocatori online	191
Tabella 32: La prevalenza dei profili di rischio, Toscana e AUSL Toscana Centro ..	192
Tabella 33: Il profilo di rischio dei giocatori: distribuzione percentuale per distretto ..	192
Tabella 34: La prevalenza dei profili di rischio nei distretti della AUSL Toscana Centro	192
I giocatori d'azzardo secondo i profili di rischio	192
Tabella 35: Lo stato occupazionale dei giocatori: percentuale per profilo di gioco..	193
Tabella 37: Il numero di giochi praticati: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio	193
Tabella 36: Le tipologie di giochi praticati nell'ultimo anno: percentuale per profilo di gioco	193
Caratteristiche dei giocatori secondo i profili di rischio	193
Tabella 38: Il rischio percepito nel giocare meno o più di 1 volta la settimana: distribuzione percentuale per profilo di rischio	194
Tabella 39: La conoscenza dei divieti: distribuzione percentuale per profilo di rischio ..	194
Tabella 40: Si diventa ricchi giocando d'azzardo? Distribuzione percentuale secondo i profili di rischio	194
Studio ESPAD®ITALIA 2023 - TOSCANA.....	195
Le caratteristiche dei partecipanti.....	195
Tabella 41: Distribuzione rispondenti per sesso. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia	195
Tabella 42: Distribuzione dei rispondenti per zona di residenza. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia	195
Tabella 43: Distribuzione dei rispondenti in base alla lingua parlata nella famiglia di origine: totale, per genere e fascia di età. Toscana e AUSL Toscana Centro.....	195
Tabella 44: Distribuzione dei rispondenti in base alla lingua parlata nella famiglia di origine. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia	196
Tabella 45: Distribuzione dei rispondenti secondo l'andamento scolastico medio. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia	196

Tabella 46: Distribuzione percentuale degli studenti secondo la motivazione dei giorni di scuola persi negli ultimi 30 giorni. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia .. 196

Tabella 47: Attività/interventi di prevenzione dei comportamenti a rischio: percentuale degli studenti che hanno partecipato. Toscana e AUSL Toscana Centro e provincia 196

Tabella 49: La tipologia di attività/interventi di prevenzione dei comportamenti a rischio: percentuale degli studenti che hanno partecipato. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia 197

Tabella 48: La tipologia di attività/interventi di prevenzione dei comportamenti a rischio: percentuale degli studenti che hanno partecipato per genere e fascia di età. Toscana e AUSL Toscana Centro 197

IL GIOCO D'AZZARDO TRA GLI STUDENTI 198

Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze. 198

Tabella 50: La distanza minima da un luogo di gioco da casa e da scuola: distribuzione percentuale degli studenti. Toscana, AUSL Toscana Centro 198

Tabella 51: La distanza minima da un luogo di gioco da casa e da scuola: distribuzione percentuale degli studenti. Toscana, AUSL Toscana Centro e province 198

Tabella 52: Tipologia di giochi praticabili nei luoghi di gioco raggiungibili a piedi: distribuzione percentuale. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia 199

Tabella 53: La conoscenza delle regolamentazioni comunali per limitare il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale degli studenti. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia 199

Tabella 54: La conoscenza delle singole regolamentazioni comunali per limitare il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale degli studenti per genere e fascia d'età. Toscana, AUSL Toscana Centro 199

Tabella 56: La conoscenza del divieto di gioco online ai minori: distribuzione percentuale degli studenti. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia 200

Tabella 55: Profilazione degli studenti non a conoscenza delle regolamentazioni approvate dal proprio Comune di residenza per limitare il gioco d'azzardo 200

Tabella 57: Profilazione degli studenti non a conoscenza del divieto di gioco d'azzardo ai minori 201

Tabella 58: Rischio attribuito al gioco d'azzardo (praticato più o meno di una volta a settimana): distribuzione percentuale degli studenti. Toscana, AUSL Toscana Centro 201

Tabella 59: Rischio attribuito al gioco d'azzardo (praticato più o meno di una volta a settimana): distribuzione percentuale degli studenti. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia 202

Tabella 60: Profilazione degli studenti che non sanno attribuire il rischio al giocare più di una volta a settimana 202

Tabella 61: Possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo: distribuzione percentuale degli studenti. Toscana, AUSL Toscana Centro 203



Tabella 62: : Possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia	203
Tabella 63: Quanto è importante l'abilità del giocatore? Percentuali per tipologia di gioco e distribuzione per genere e fascia d'età. Toscana, AUSL Toscana Centro....	203
Tabella 64: Quanto è importante l'abilità del giocatore? Percentuali per tipologia di gioco. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia	204
Tabella 65: Contiguità con il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per genere e fascia d'età. Toscana, AUSL Toscana Centro.....	204
Tabella 66: Contiguità con il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per genere e fascia d'età. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia	205
Diffusione, contesti e caratteristiche del comportamento di gioco.....	205
Tabella 67: Prevalenze di gioco d'azzardo nella vita tra gli studenti per genere e fascia di età	205
Caratteristiche degli studenti giocatori	206
Tabella 68: Giochi giocati tra gli studenti giocatori nell'anno: distribuzione percentuale per genere e fascia di età. Toscana e AUSL Toscana Centro e provincia	206
Tabella 69: Luoghi di gioco frequentati on-site negli ultimi 12 mesi: totale, per genere e fascia di età. Toscana e AUSL Toscana Centro	206
Tabella 70: Luoghi di gioco frequentati on-site negli ultimi 12 mesi. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia	207
Tabella 71: Bilancio del gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia	207
Tabella 72: Ti è stato impedito di giocare d'azzardo perché minorenni: distribuzione percentuale per genere e fascia d'età. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia.....	207
Tabella 73: Rischio moderato o elevato associato al giocare più o meno di una volta a settimana tra giocatori e non giocatori. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia	208
Tabella 74: Ritenere sia possibile arricchirsi giocando d'azzardo: distribuzione percentuale tra giocatori e non giocatori. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia	208
Tabella 75: Tempo trascorso a giocare d'azzardo in una giornata tipo negli ultimi 12 mesi. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia	208
Il gioco d'azzardo online	209
Tabella 76: Giochi giocati online negli ultimi 12 mesi: distribuzione per fascia d'età. Toscana e AUSL Toscana Centro	209
Tabella 77: Dispositivi utilizzati per giocare d'azzardo online negli ultimi 12 mesi: distribuzione per fascia d'età. Toscana e AUSL Toscana Centro	209
Gli studenti giocatori d'azzardo secondo i profili di rischio	210

Tabella 78: Luoghi dove viene praticato il gioco online: distribuzione per genere e fascia d'età. Toscana e AUSL Toscana Centro	210
Tabella 79: La prevalenza dei profili di rischio tra gli studenti, Toscana e AUSL Toscana Centro	210
Tabella 80: La prevalenza dei profili di rischio tra gli studenti nelle province della AUSL Toscana Centro	210
Tabella 81: Le tipologie di giochi praticati nell'ultimo anno: percentuale per profilo di rischio. AUSL Toscana Centro	211
Tabella 82: Il numero di giochi praticati: distribuzione percentuale per profilo di rischio. AUSL Toscana Centro	211
Tabella 83: I luoghi di gioco: distribuzione percentuale per profilo di rischio. AUSL Toscana Centro	212
Tabella 84: La percezione di rischio elevato di giocare d'azzardo: distribuzione percentuale per profilo di rischio. AUSL Toscana Centro	212



.....



Studio GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

LA PERCEZIONE SUI SERVIZI SANITARI TERRITORIALI

Tabella 1: Livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari generali: distribuzione percentuale totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44	45-84
Per nulla	7,8	9,4	6,3	8,4	7,5
Poco	33,4	34,2	32,6	39,7	30,4
Abbastanza	50,6	49,1	52,0	45,0	53,3
Molto	8,3	7,3	9,2	6,9	8,8

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Tabella 2: Livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari generali: distribuzione percentuale per distretto

	Empolese - Valdarno Inferiore	Fiorentina Nord-Ovest	Fiorentina Sud-Est	Firenze	Mugello	Pistoiese	Pratese	Val di Nievole
Per nulla	9,3	7,5	6,7	7,6	7,6	7,2	8,1	7,7
Poco	30,1	30,1	39,9	33,2	40,4	35,2	32,1	32,9
Abbastanza	50,4	55,9	49,7	49,6	47,1	50,3	51,2	47,7
Molto	10,2	6,5	3,7	9,6	4,9	7,3	8,7	11,7

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Tabella 3: Profilazione dei rispondenti sulla base del livello di conoscenza delle modalità di accesso ai Servizi Sanitari territoriali

		Per nulla/poco informato	Abbastanza/molto informato
Sesso	Maschi	51,1	46,2
	Femmine	48,9	53,8
Fascia di età (anni)	18-44	37,5	28,4
	45-84	62,5	71,6
Reddito personale annuo (lordo)	0 €	11,7	7,6
	Fino a 15.000€	27,3	23,8
	Fino a 36.000€	47,9	50,6
	Fino a 70.000€	10,5	13,7
	Fino a 100.000€	1,7	2,0
	Più di 100.000€	1,0	2,3
Reddito netto mensile complessivo della famiglia	Meno di 600€	0,6	0,7
	Fino a 1.000€	4,3	5,5
	Fino a 1.400€	10,5	6,1
	Fino a 1.800€	11,8	11,7
	Fino a 2.500€	33,5	30,1
	Fino a 5.000€	32,7	35,0
	Fino a 10.000€	4,5	6,2
	Più di 10.000€	2,1	4,7
Presenza di figli/e	No	39,5	31,2
	Sì	60,5	68,8
Situazione lavorativa	Occupato	58,1	59,9
	In cerca di nuova/prima occupazione	4,7	4,0
	Casalingo/a	8,7	5,1
	Inabile al/ritirato dal lavoro	22,3	27,4
	Studente	9,6	5,2

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Servizi Sanitari specifici

Tabella 4: Livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari specifici per le dipendenze patologiche

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44	45-84
Per nulla	30,8	28,6	32,8	36,8	27,9
Poco	45,4	47,5	43,4	47,7	44,3
Abbastanza	21,2	21,3	21,1	13,7	24,7
Molto	2,6	2,6	2,6	1,8	3,0

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Tabella 5: Livello di informazione sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari generali: distribuzione percentuale per distretto

	Empolese - Valdarno Inferiore	Fiorentina Nord-Ovest	Fiorentina Sud-Est	Firenze	Mugello	Pistoiese	Pratese	Val di Nievole
Per nulla	30,1	30,8	38,4	34,4	33,3	28,2	26,4	22,0
Poco	44,4	46,2	40,1	43,9	41,7	48,4	47,4	51,4
Abbastanza	23,1	21,4	20,0	19,1	22,5	19,8	21,9	24,4
Molto	2,4	1,6	1,4	2,5	2,6	3,6	4,2	2,2

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Tabella 6: Profilazione dei rispondenti sulla base del livello di conoscenza delle modalità di accesso ai Servizi Sanitari Specifici per il trattamento delle Dipendenze patologiche

		Per nulla/poco informato	Abbastanza/molto informato
Sesso	Maschi	48,5	48,8
	Femmine	51,5	51,2
Fascia di età (anni)	18-44	36,2	21,3
	45-84	63,8	78,7
Reddito personale annuo (lordo)	0 €	10,2	6,2
	Fino a 15.000€	24,2	27,2
	Fino a 36.000€	50,7	46,2
	Fino a 70.000€	11,9	14,5
	Fino a 100.000€	1,6	2,8
	Più di 100.000€	1,4	3,2
Reddito netto mensile complessivo della famiglia	Meno di 600€	0,5	1,2
	Fino a 1.000€	4,3	5,7
	Fino a 1.400€	7,5	8,1
	Fino a 1.800€	11,7	12,3
	Fino a 2.500€	32,4	29,6
	Fino a 5.000€	34,7	32,9
	Fino a 10.000€	5,2	6,7
	Più di 10.000€	3,7	3,6
Presenza di figli/e	No	37,8	25,1
	Sì	62,2	74,9
Situazione lavorativa	Occupato	61,4	54,1
	In cerca di nuova/prima occupazione	4,4	3,9
	Casalingo/a	6,4	6,5
	Inabile al/ritirato dal lavoro	22,0	34,0
	Studente	8,3	3,2

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro



Tabella 7: Conoscenza della presenza di Servizi Sanitari per le diverse dipendenze patologiche: distribuzione percentuale

		Totale	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	18-44	45-84
Servizi per le Dipendenze patologiche (SerD)	Sostanze legali	30,0	27,1	32,7	27,7	31,2
	Sostanze illegali	33,1	32,0	34,2	34,2	32,7
	Gioco d'azzardo	18,8	17,7	19,9	19,9	18,4
	Non so	63,1	64,8	61,5	64,9	62,0
Servizi di strada	Sostanze legali	5,0	4,9	5,1	5,1	5,0
	Sostanze illegali	5,6	5,4	5,7	6,4	5,2
	Gioco d'azzardo	1,3	1,3	1,3	1,0	1,5
	Non so	92,9	93,0	92,7	92,9	92,8
Centro di salute mentale	Sostanze legali	21,1	16,2	25,7	19,0	22,2
	Sostanze illegali	21,3	17,7	24,6	22,8	20,6
	Gioco d'azzardo	14,2	11,9	16,4	16,0	13,4
	Non so	74,0	78,5	69,8	75,4	73,2
Neuropsichiatria dell'Infanzia e dell'Adolescenza	Sostanze legali	15,5	11,3	19,4	13,8	16,4
	Sostanze illegali	14,4	11,3	17,3	14,5	14,4
	Gioco d'azzardo	8,1	6,8	9,3	8,7	7,8
	Non so	82,8	86,9	79,0	84,8	81,7
Servizio psichiatrico di diagnosi e cura	Sostanze legali	19,4	15,5	23,0	17,1	20,6
	Sostanze illegali	20,0	16,2	23,6	20,8	19,7
	Gioco d'azzardo	13,5	12,1	14,8	15,5	12,6
	Non so	76,7	80,9	72,7	76,8	76,5
Comunità terapeutiche accreditate	Sostanze legali	14,1	11,6	16,3	11,8	15,2
	Sostanze illegali	16,8	14,7	18,7	16,2	17,1
	Gioco d'azzardo	8,3	6,7	9,9	9,3	7,9
	Non so	81,5	83,5	79,6	83,1	80,6
Servizi sociali degli Enti locali	Sostanze legali	17,9	15,2	20,4	15,5	19,1
	Sostanze illegali	16,9	15,6	18,2	17,4	16,8
	Gioco d'azzardo	10,9	8,7	12,8	12,3	10,2
	Non so	79,6	82,8	76,6	81,7	78,5
Associazioni dei Volontari	Sostanze legali	17,2	15,9	18,5	14,8	18,5
	Sostanze illegali	15,2	14,9	15,6	16,2	14,9
	Gioco d'azzardo	10,3	9,4	11,3	10,6	10,3
	Non so	79,3	79,8	78,8	81,3	78,2
Helpline	Sostanze legali	9,7	9,6	9,8	11,6	8,8
	Sostanze illegali	8,5	8,3	8,7	10,5	7,5
	Gioco d'azzardo	8,3	8,6	8,0	11,3	6,8
	Non so	88,4	87,7	89,0	86,7	89,1

Tabella 8: Distanza di un luogo di gioco da casa o dal luogo di lavoro/studio e il tempo disposti a impiegare per raggiungerlo: distribuzione percentuale per distretto

		Empolese - Valdarno Inferiore	Fiorentina Nord-Ovest	Fiorentina Sud-Est	Firenze	Mugello	Pistoiese	Pratese	Val di Nievole
Da casa	< 5 minuti	57,8	54,9	45,5	62,0	43,8	49,0	61,0	51,2
	5-10 minuti	27,5	26,1	24,3	26,0	28,6	28,0	27,8	28,6
	> 10 minuti	14,8	19,0	30,2	12,0	27,7	23,0	11,3	20,2
Dal luogo di lavoro/studio	< 5 minuti	47,9	52,3	40,0	50,2	54,6	53,7	52,2	51,4
	5-10 minuti	33,1	26,0	33,5	26,1	23,3	21,0	30,4	20,5
	> 10 minuti	19,0	21,7	26,6	23,8	22,2	25,3	17,4	28,1
Tempo disposti a impiegare	< 10 minuti	93,8	91,1	95,5	91,9	95,0	90,0	89,7	94,7
	10-30 minuti	3,4	5,8	4,5	6,0	2,7	6,7	8,2	5,3
	>30 minuti	2,8	3,2	0	2,1	2,3	3,3	2,1	0

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Tabella 9: I giochi disponibili nel luogo di gioco più vicino: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44	45-84
Gratta&Vinci	94,6	91,4	97,7	96,4	93,6
10 e Lotto / Win for life	64,5	64,9	64,0	75,5	58,1
Lotto / Superenalotto	87,5	85,5	89,5	88,9	86,7
Totocalcio / Totogol	64,2	63,1	65,4	62,8	65,2
Scommesse sportive o su altri eventi	35,3	41,8	28,9	44,8	29,7
Slot machines	47,9	52,2	43,8	57,0	42,5
Videolottery	15,6	18,5	12,8	19,8	13,1
Poker texano	3,6	4,7	2,5	4,3	3,2
Bingo	7,5	8,4	6,6	7,4	7,3
Altri giochi (roulette, dadi,...)	2,7	3,0	2,4	2,4	2,9

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Tabella 10: La conoscenza di regolamentazioni approvate da Regione e Comune per limitare il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per distretto

	Empolese - Valdarno Inferiore	Fiorentina Nord-Ovest	Fiorentina Sud-Est	Firenze	Mugello	Pistoiese	Pratese	Val di Nievole
Regione	8,1	8,9	6,6	8,3	7,7	4,0	6,7	9,4
Comune	3,9	5,5	5,2	7,3	6,7	0,8	5,4	5,0

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro



Tabella 11: I giochi disponibili nel luogo di gioco più vicino: distribuzione per distretto

	Empolese - Valdarno Inferiore	Fiorentina Nord-Ovest	Fiorentina Sud-Est	Firenze	Mugello	Pistoiese	Pratese	Val di Nievole
Gratta&Vinci	93,5	93,5	97,1	94,1	95,4	96,1	95,2	93,7
10 e lotto / Win for life	66,9	62,6	60,4	62,9	61,7	67,6	73,0	53,4
Lotto / Superenalotto	88,9	86,0	89,9	89,3	88,7	86,7	90,9	72,8
Totocalcio / Totogol	67,5	62,5	57,8	66,4	58,3	66,8	70,0	52,6
Scommesse sportive	31,3	37,8	24,4	38,5	35,6	29,6	44,8	30,8
Slot machines	47,3	44,0	47,4	47,0	47,0	41,6	59,9	43,4
Videolottery	15,1	16,6	8,5	16,6	13,3	13,4	21,8	13,0
Poker texano	4,6	5,3	1,6	2,0	7,3	2,1	5,2	2,6
Bingo	7,4	6,8	2,7	6,1	7,3	5,2	12,0	13,6
Altri giochi (roulette, dadi,...)	2,2	4,1	0	3,3	3,3	1,7	3,9	1,5

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Tabella 12: Profilazione dei rispondenti sulla base del livello di conoscenza delle modalità di accesso ai Servizi Sanitari Specifici per il trattamento delle Dipendenze patologiche

		Regolamentazioni regionali	Regolamentazioni comunali
Sesso	Maschi	48,2	58,4
	Femmine	51,8	41,6
Fascia di età (anni)	18-44	37,3	23,3
	45-84	62,7	76,7
Reddito personale annuo (lordo)	0 €	10,0	4,2
	Fino a 15.000€	24,1	18,7
	Fino a 36.000€	49,6	54,5
	Fino a 70.000€	12,4	18,2
	Fino a 100.000€	2,0	1,8
	Più di 100.000€	1,9	2,6
Reddito netto mensile complessivo della famiglia	Meno di 600€	0,7	0,5
	Fino a 1.000€	5,1	0,7
	Fino a 1.400€	7,5	11,5
	Fino a 1.800€	11,6	17,1
	Fino a 2.500€	30,0	29,1
	Fino a 5.000€	35,9	30,8
	Fino a 10.000€	5,4	5,8
	Più di 10.000€	3,7	4,4
Presenza di figli/e	No	36,0	34,9
	Sì	64,0	65,1
Situazione lavorativa	Occupato	61,6	65,2
	In cerca di nuova/prima occupazione	4,2	4,6
	Casalingo/a	4,9	5,7
	Inabile al/ritirato dal lavoro	23,5	24,3
	Studente	8,4	1,1

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Tabella 13: Conoscenza dei divieti al gioco ONLINE per distretto

	Empolese - Valdarno Inferiore	Fiorentina Nord-Ovest	Fiorentina Sud-Est	Firenze	Mugello	Pistoiese	Pratese	Val di Nievole
Non so	19,8	18,3	23,9	20,2	26,2	21,2	23,3	16,1
Non è vietato	4,7	4,3	5,0	2,7	2,9	4,8	3,2	2,7

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Tabella 14: Conoscenza dei divieti al gioco ON-SITE per distretto

	Empolese - Valdarno Inferiore	Fiorentina Nord-Ovest	Fiorentina Sud-Est	Firenze	Mugello	Pistoiese	Pratese	Val di Nievole
Non so	12,6	15,3	16,3	15,0	22,5	18,2	16,4	10,6
Non è vietato	5,3	4,1	6,6	2,6	6,3	2,9	2,5	5,3

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Tabella 15: Le opinioni dei rispondenti rispetto alla regolamentazione del gioco: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

		Totale	Genere		Fascia d'età	
			Maschi	Femmine	18-44	45-84
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano da scuole e luoghi di aggregazione giovanile	Per nulla	1,9	2,0	1,7	1,3	2,2
	Poco	1,3	1,5	1,2	2,5	0,8
	Abbastanza	10,0	12,2	7,9	16,6	6,5
	Molto	86,8	84,2	89,2	79,7	90,5
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano da istituti di credito e Bancomat	Per nulla	1,8	2,5	1,1	1,5	1,9
	Poco	6,8	8,5	5,3	9,9	5,3
	Abbastanza	18,2	21,6	15,2	24,1	15,2
	Molto	73,2	67,4	78,4	64,5	77,6
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dalle Stazioni	Per nulla	2,0	2,4	1,7	1,9	2,1
	Poco	12,6	14,6	10,8	20,5	8,5
	Abbastanza	22,3	25,0	19,9	27,6	19,4
	Molto	63,1	58,0	67,6	50,0	70,0
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano da ospedali e strutture socio-sanitarie	Per nulla	1,7	1,9	1,5	1,9	1,6
	Poco	9,2	10,6	8,0	15,7	5,9
	Abbastanza	18,8	19,6	18,0	24,1	16,0
	Molto	70,3	67,9	72,6	58,3	76,5
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano da esercizi di compravendita di oggetti preziosi ed oro usati	Per nulla	3,0	3,5	2,6	2,5	3,3
	Poco	13,0	16,0	10,2	19,8	9,4
	Abbastanza	19,5	20,7	18,4	23,9	17,2
	Molto	64,5	59,8	68,8	53,8	70,0
Imporre limitazioni temporali all'esercizio del gioco tramite gli apparecchi slot machine/ videolottery	Per nulla	1,8	2,9	0,8	1,5	2,0
	Poco	2,7	3,6	1,9	2,0	3,0
	Abbastanza	18,1	18,8	17,4	23,0	15,5
	Molto	77,4	74,7	79,9	73,5	79,4
Obbligare gli esercenti del gioco a percorsi di formazione specifici sui rischi correlati al gioco d'azzardo	Per nulla	2,9	2,9	2,8	3,3	2,6
	Poco	7,8	9,4	6,3	9,3	7,0
	Abbastanza	19,7	22,1	17,4	26,3	16,1
	Molto	69,7	65,5	73,5	61,1	74,3
Vietare la pubblicità del gioco d'azzardo	Per nulla	1,9	1,8	1,9	2,9	1,4
	Poco	6,1	6,6	5,5	11,7	3,2
	Abbastanza	16,0	17,7	14,4	22,9	12,3
	Molto	76,1	73,8	78,1	62,5	83,1

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro



Tabella 16: Il rischio percepito nel giocare meno di 1 volta la settimana: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44	45-84
Nessun rischio	9,7	12,8	6,6	10,9	9,0
Rischio minimo	29,8	32,2	27,7	39,5	24,2
Rischio moderato	31,7	29,1	34,2	34,5	30,2
Rischio elevato	18,9	17,0	20,6	11,4	23,1
Non so	9,9	8,9	10,9	3,7	13,5

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Tabella 17: Il rischio percepito nel giocare meno di 1 volta la settimana: distribuzione percentuale per distretto

	Empolese - Valdarno Inferiore	Fiorentina Nord-Ovest	Fiorentina Sud-Est	Firenze	Mugello	Pistoiese	Pratese	Val di Nievole
Nessun rischio	10,0	8,3	11,7	8,4	9,3	7,8	12,2	9,3
Rischio minimo	29,8	29,9	29,7	28,1	32,6	33,8	27,6	33,7
Rischio moderato	32,3	33,9	26,7	32,6	26,6	35,9	30,0	29,7
Rischio elevato	20,3	17,4	16,1	22,4	22,7	12,7	21,6	13,0
Non so	7,6	10,5	15,8	8,5	8,7	9,7	8,7	14,3

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Tabella 18: Il rischio percepito nel giocare più di 1 volta la settimana: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44	45-84
Nessun rischio	1,1	1,7	0,4	1,2	1,0
Rischio minimo	3,4	4,1	2,8	3,0	3,7
Rischio moderato	15,5	19,6	11,5	22,7	11,3
Rischio elevato	71,6	66,6	76,4	69,9	72,6
Non so	8,4	8,0	8,9	3,3	11,4

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Tabella 19: Il rischio percepito nel giocare più di 1 volta la settimana: distribuzione percentuale per distretto

	Empolese - Valdarno Inferiore	Fiorentina Nord-Ovest	Fiorentina Sud-Est	Firenze	Mugello	Pistoiese	Pratese	Val di Nievole
Nessun rischio	0,6	0,4	0,9	1,4	1,1	0,9	2,3	0
Rischio minimo	6,0	4,3	3,2	2,3	2,5	2,7	3,3	2,0
Rischio moderato	11,4	16,4	17,9	14,4	23,1	16,8	16,2	14,2
Rischio elevato	73,9	70,2	62,2	76,2	64,2	71,5	72,7	70,1
Non so	8,1	8,8	15,8	5,7	9,0	8,1	5,5	13,8

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Tabella 20: Profilazione dei rispondenti sulla base della percezione del rischio associato al praticare il gioco d'azzardo più di una volta a settimana

		Nessuno/minimo rischio	Moderato/elevato rischio	Non so
Sesso	Maschi	63,1	48,5	46,5
	Femmine	36,9	51,5	53,5
Fascia di età (anni)	18-44	33,4	38,7	14,1
	45-84	66,6	61,3	85,9
Reddito personale annuo (lordo)	0 €	5,5	10,2	6,1
	Fino a 15.000€	22,7	22,8	31,7
	Fino a 36.000€	61,3	49,7	47,4
	Fino a 70.000€	5,3	13,2	13,8
	Fino a 100.000€	1,3	2,2	0,5
	Più di 100.000€	3,9	1,9	0,5
Reddito netto mensile complessivo della famiglia	Meno di 600€	0,8	0,7	0
	Fino a 1.000€	2,4	4,5	4,1
	Fino a 1.400€	7,5	7,9	6,0
	Fino a 1.800€	17,3	11,0	19,6
	Fino a 2.500€	26,5	29,9	37,6
	Fino a 5.000€	32,2	36,3	29,5
	Fino a 10.000€	11,8	5,6	2,0
	Più di 10.000€	1,4	4,1	1,2
Presenza di figli/e	No	33,1	37,0	22,6
	Sì	66,9	63,0	77,4
Situazione lavorativa	Occupato	67,5	63,4	41,6
	In cerca di nuova/prima occupazione	3,1	4,7	1,4
	Casalingo/a	5,7	4,7	19,3
	Inabile al/ritirato dal lavoro	17,4	21,4	38,8
	Studente	6,2	8,5	0,7

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Tabella 21: Opinioni sulla possibilità di arricchirsi per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44	45-84
No, è impossibile	42,4	39,5	45,2	29,8	49,7
Sì, se bravo	16,2	20,7	12,0	25,8	10,8
Sì, se fortunato	47,2	48,0	46,4	55,1	42,7

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Tabella 22: Opinioni sulla possibilità di arricchirsi: distribuzione percentuale per distretto

	Empolese - Valdarno Inferiore	Fiorentina Nord-Ovest	Fiorentina Sud-Est	Firenze	Mugello	Pistoiese	Pratese	Val di Nievole
No, è impossibile	41,7	41,0	50,2	41,3	44,4	41,2	40,0	46,0
Sì, se bravo	15,3	16,1	16,0	16,7	14,5	17,1	20,5	6,7
Sì, se fortunato	46,8	49,1	38,5	48,2	45,1	47,7	48,6	49,9

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro



Tabella 23: Profilazione dei rispondenti sulla base dell'opinione che un giocatore d'azzardo possa arricchirsi giocando se bravo o se fortunato

		Sì se bravo	Sì se fortunato
Sesso	Maschi	62,3	49,7
	Femmine	37,7	50,3
Fascia di età (anni)	18-44	57,1	41,7
	45-84	42,9	58,3
Reddito personale annuo (lordo)	0 €	15,9	10,9
	Fino a 15.000€	23,9	25,3
	Fino a 36.000€	43,6	49,1
	Fino a 70.000€	12,8	11,5
	Fino a 100.000€	1,5	2,0
	Più di 100.000€	2,2	1,3
Reddito netto mensile complessivo della famiglia	Meno di 600€	1,4	0,9
	Fino a 1.000€	4,6	3,2
	Fino a 1.400€	9,9	7,1
	Fino a 1.800€	9,2	12,9
	Fino a 2.500€	23,2	30,9
	Fino a 5.000€	42,4	35,6
	Fino a 10.000€	5,8	5,5
	Più di 10.000€	3,5	3,8
Presenza di figli/e	No	54,3	39,4
	Sì	45,7	60,6
Situazione lavorativa	Occupato	66,3	62,1
	In cerca di nuova/prima occupazione	5,7	4,9
	Casalingo/a	2,6	4,4
	Inabile al/ritirato dal lavoro	13,7	21,3
	Studente	15,5	10,2

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco

Tabella 24: Prevalenze di gioco d'azzardo, totale e per distretto: distribuzione percentuale per distretto

	Empolese - Valdarno Inferiore	Fiorentina Nord-Ovest	Fiorentina Sud-Est	Firenze	Mugello	Pistoiese	Pratese	Val di Nievole
Gioco nella vita	72,5	70,0	67,2	67,2	68,0	66,5	69,7	71,3
Gioco nell'anno	38,1	36,9	34,7	35,4	35,8	36,8	38,2	38,5

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Tabella 25: Prevalenze di gioco d'azzardo, totale e per distretto: distribuzione percentuale per distretto

	Empolese - Valdarno Inferiore	Fiorentina Nord-Ovest	Fiorentina Sud-Est	Firenze	Mugello	Pistoiese	Pratese	Val di Nievole
1-10€	76,1	68,1	79,9	71,6	65,2	65,6	58,3	74,3
11-50€	12,4	26,9	15,9	21,5	21,4	26,2	27,9	21,9
Oltre 50€	11,5	5,0	4,3	6,9	13,4	8,3	13,8	3,7

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Tabella 26: Il bilancio derivante dal gioco d'azzardo: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44	45-84
In pari	38,6	32,0	49,6	39,5	38,0
In rosso	52,6	60,6	39,5	50,6	54,0
In attivo	8,8	7,4	10,9	9,9	8,0

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Il gioco on-site

Tabella 27: Prevalenze di gioco d'azzardo on-site, nella vita e nell'anno, per distretto

	Empolese - Valdarno Inferiore	Fiorentina Nord-Ovest	Fiorentina Sud-Est	Firenze	Mugello	Pistoiese	Pratese	Val di Nievole
Gioco on-site nella vita	69,3	67,0	63,7	63,2	64,5	63,5	66,0	67,7
Gioco on-site nell'anno	35,6	34,2	32,2	32,5	32,8	34,2	34,4	35,5

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Tabella 28: I giochi praticati on-site: distribuzione per province

	Empolese - Valdarno Inferiore	Fiorentina Nord-Ovest	Fiorentina Sud-Est	Firenze	Mugello	Pistoiese	Pratese	Val di Nievole
Gratta&Vinci	59,5	62,4	63,0	59,0	50,8	57,1	55,0	68,5
Lotto	20,0	9,5	24,3	12,3	11,0	18,7	15,8	17,0
Superenalotto	36,8	38,8	42,9	34,7	33,8	44,6	38,4	51,9
10 e lotto / Win for Life	5,3	3,3	2,3	2,4	6,8	2,0	7,4	6,5
Totocalcio/totogol	1,7	0	0	1,4	5,2	1,1	1,9	2,5
Bingo	0	5,1	0	2,9	0	3,7	6,2	2,5
Slot machines	1,7	5,0	6,6	2,7	6,1	6,6	8,5	4,8
Videolottery	2,0	0	3,5	1,1	0	0	2,3	4,8
Scommesse sportive	6,3	6,8	7,3	13,1	3,8	9,3	19,0	5,0
Scommesse su altri eventi	0	0	0	1,9	0	1,2	3,6	3,7
Poker texano	0	1,6	0	3,8	3,1	4,8	8,2	3,3
Altri giochi con le carte	1,3	2,9	2,3	7,8	5,0	6,6	15,4	6,1
Altri giochi (roulette, dadi)	0	3,1	0	3,6	3,1	4,5	5,8	0
Scommesse virtuali	0	0	3,5	4,3	0	2,3	3,6	0

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro



Tabella 29: I luoghi di gioco d'azzardo praticato on-site negli ultimi 12 mesi: percentuali per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44	45-84
Sale scommesse	4,5	7,8	0,4	9,0	1,7
Sale Bingo	2,1	2,5	1,6	3,6	1,1
Casinò (escluso online)	2,3	2,5	2,1	4,3	1,1
Circoli ricreativi, club privati	2,2	3,2	1,0	2,2	2,2
Bar, tabacchi, pub	58,2	57,8	58,7	53,4	61,1
Sale giochi	1,0	1,2	0,9	2,3	0,3
A casa mia o di amici	12,4	15,0	9,2	16,1	10,1

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Il gioco online

Tabella 30: Prevalenze di gioco d'azzardo online per distretto

	Empolese - Valdarno Inferiore	Fiorentina Nord-Ovest	Fiorentina Sud-Est	Firenze	Mugello	Pistoiese	Pratese	Val di Nievole
Gioco online nella vita	10,9	11,0	11,0	12,0	11,0	10,1	12,8	11,1
Gioco online nell'anno	6,8	6,7	6,9	7,2	7,2	6,8	8,9	7,7

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Caratteristiche dei giocatori online

Tabella 31: I *device* usati per giocare online nell'ultimo anno: distribuzione percentuale totale, per genere e fascia di età

	Totale	Genere		Fascia d'età	
		Maschi	Femmine	18-44	45-84
Smartphone	53,9	56,5	41,0	63,9	40,3
Tablet	3,9	4,1	3,0	5,4	2,0
Computer fisso o portatile	29,9	31,9	19,8	35,5	22,2
TV	0,5	0,6	0	0,9	0
Console per giochi elettronici	0	0	0	0	0

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

I giocatori d'azzardo secondo i profili di rischio

Tabella 32: La prevalenza dei profili di rischio, Toscana e AUSL Toscana Centro

	Toscana	AUSL Toscana Centro
Rischio minimo	3,8	4,0
Rischio moderato/severo	1,4	1,4

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Tabella 33: Il profilo di rischio dei giocatori: distribuzione percentuale per distretto

	Empolese - Valdarno Inferiore	Fiorentina Nord-Ovest	Fiorentina Sud-Est	Firenze	Mugello	Pistoiese	Pratese	Val di Nievole
Nessun rischio	87,1	85,4	86,5	84,6	85,9	87,6	81,6	86,2
Rischio minimo	9,7	11,0	10,9	12,5	10,2	9,3	12,1	9,1
Rischio moderato/severo	3,2	3,7	2,7	3,0	3,9	3,1	6,4	4,7

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Tabella 34: La prevalenza dei profili di rischio nei distretti della AUSL Toscana Centro

	Empolese - Valdarno Inferiore	Fiorentina Nord-Ovest	Fiorentina Sud-Est	Firenze	Mugello	Pistoiese	Pratese	Val di Nievole
Rischio minimo	3,7	4,0	3,8	4,4	3,7	3,4	4,6	3,5
Rischio moderato/severo	1,2	1,4	0,9	1,0	1,4	1,1	2,4	1,8

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro



Caratteristiche dei giocatori secondo i profili di rischio

Tabella 35: Lo stato occupazionale dei giocatori: percentuale per profilo di gioco

	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/ severo
Occupato	67,9	67,7	71,3
In cerca di prima/nuova occupazione	3,8	8,9	5,6
Casalingo/a	3,3	1,6	0
Studente	6,9	5,0	8,3
Inabile/Ritirato dal lavoro	20,4	18,2	22,8

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Tabella 36: Le tipologie di giochi praticati nell'ultimo anno: percentuale per profilo di gioco

	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/ severo
Gratta&Vinci	51,7	60,8	62,5
Lotto	14,1	12,4	16,2
Superenalotto	36,7	34,1	46,5
10 e Lotto / Win for Life	3,7	12,0	9,9
Totocalcio/totogol	1,1	1,6	4,3
Bingo	1,7	11,1	13,2
Slot machines	1,9	13,2	35,6
Videolottery	0,7	3,0	18,5
Scommesse sportive	8,9	22,8	35,6
Scommesse su altri eventi	1,3	6,3	11,8
Poker texano	1,3	15,0	22,1
Altri giochi con le carte	4,5	16,1	17,8
Altri giochi (roulette, dadi)	2,0	5,2	17,0
Scommesse virtuali	2,4	4,8	21,4

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Tabella 37: Il numero di giochi praticati: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio

	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/ severo
1 gioco	53,1	34,8	14,9
2-3 giochi	40,2	38,1	45,2
4 o più giochi	6,7	27,1	39,9

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Tabella 38: Il rischio percepito nel giocare meno o più di 1 volta la settimana: distribuzione percentuale per profilo di rischio

		Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Meno di una volta a settimana	Nessun/Minimo rischio	64,3	71,2	66,3
	Rischio moderato/elevato	30,4	25,7	33,7
	Non so	5,3	3,1	0
Più di una volta a settimana	Nessun/Minimo rischio	10,1	10,0	6,3
	Rischio moderato/elevato	84,3	84,6	88,3
	Non so	5,6	5,4	5,4

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Tabella 39: La conoscenza dei divieti: distribuzione percentuale per profilo di rischio

		Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Gioco online	Ai minori di 14 anni	10,4	7,0	5,2
	Ai minori di 16 anni	4,9	4,8	16,2
	Ai minori di 18 anni	66,9	74,2	64,6
	Non è vietato	3,7	3,9	0
	Non so	14,1	10,1	14,1
Gioco on-site	Ai minori di 14 anni	8,2	6,3	2,0
	Ai minori di 16 anni	5,8	9,7	6,8
	Ai minori di 18 anni	72,6	68,5	77,1
	Non è vietato	3,6	7,1	5,6
	Non so	9,8	8,5	8,5

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro

Tabella 40: Si diventa ricchi giocando d'azzardo? Distribuzione percentuale secondo i profili di rischio

	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Impossibile	34,3	19,1	27,8
Sì se bravo	19,0	26,5	22,6
Sì se fortunato	55,2	63,1	63,3

GAPS 2023 - AUSL Toscana Centro



Studio ESPAD®ITALIA 2023 - TOSCANA

Le caratteristiche dei partecipanti

Tabella 41: Distribuzione rispondenti per sesso. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia

	Toscana	AUSL Toscana Centro	Provincia		
			Firenze	Pistoia	Prato
Maschi	45,4	44,8	42,1	50,0	52,2
Femmine	54,6	55,2	57,9	50,0	47,8

ESPAD®ITALIA 2023 - Regione Toscana

Tabella 42: Distribuzione dei rispondenti per zona di residenza. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia

	Toscana	AUSL Toscana Centro	Provincia		
			Firenze	Pistoia	Prato
Urbana (Città)	29,3	38,3	28,5	37,8	79,7
Semi-Urbana (Periferia, Sobborgo, ecc.)	19,4	21,2	19,6	33,9	12,8
Semi-Rurale (Paese)	39,0	27,8	35,9	19,1	4,0
Rurale (Campagna, Montagna, ecc.)	12,4	12,7	15,9	9,3	3,5

ESPAD®ITALIA 2023 - Regione Toscana

Tabella 43: Distribuzione dei rispondenti in base alla lingua parlata nella famiglia di origine: totale, per genere e fascia di età. Toscana e AUSL Toscana Centro

	Toscana	AUSL Toscana Centro	Genere		Fascia di età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Italiana	94,7	93,9	95,0	92,8	93,7	94,2
Spagnola / Portoghese	2,3	2,7	2,9	2,5	3,1	2,2
Inglese / Tedesca	3,0	2,9	2,0	3,9	3,6	1,7
Francese	1,6	1,1	0,9	1,3	1,3	0,8
Slava	1,0	0,6	0,9	0,3	0,8	0,4
Cinese	1,6	3,1	2,9	3,1	3,4	2,7
Araba	2,4	1,6	1,6	1,3	2,0	1,1
Indiana / Filippina	0,9	0,9	0,8	1,1	1,1	0,7
Senegalese / Ghanese / Nigeriana	0,4	0,1	0,3	0	0,2	0
Albanese	4,4	4,8	4,2	5,3	4,8	4,7
Altra lingua	5,2	3,4	2,8	3,8	3,5	3,1

ESPAD®ITALIA 2023 - Regione Toscana

Tabella 44: Distribuzione dei rispondenti in base alla lingua parlata nella famiglia di origine. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia

	Toscana	AUSL Toscana Centro	Provincia		
			Firenze	Pistoia	Prato
Italiana	94,7	93,9	94,5	93,1	92,8
Spagnola / Portoghese	2,3	2,7	3,3	1,3	2,3
Inglese / Tedesca	3,0	2,9	2,5	4,0	3,0
Francese	1,6	1,1	1,5	0,7	0
Slava	1,0	0,6	0,9	0,3	0
Cinese	1,6	3,1	1,6	2,8	8,9
Araba	2,4	1,6	2,2	0,7	0,9
Indiana / Filippina	0,9	0,9	1,1	1,3	0
Senegalese / Ghanese / Nigeriana	0,4	0,1	0,1	0,3	0
Albanese	4,4	4,8	4,7	7,8	1,6
Altra lingua	5,2	3,4	4,1	4,0	0

ESPAD*ITALIA 2023 - Regione Toscana

Tabella 45: Distribuzione dei rispondenti secondo l'andamento scolastico medio. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia

	Toscana	AUSL Toscana Centro	Provincia		
			Firenze	Pistoia	Prato
Basso	4,1	4,5	4,8	4,3	3,7
Medio/alto	95,9	95,5	95,2	95,7	96,3

ESPAD*ITALIA 2023 - Regione Toscana

Tabella 46: Distribuzione percentuale degli studenti secondo la motivazione dei giorni di scuola persi negli ultimi 30 giorni. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia

	Toscana	AUSL Toscana Centro	Provincia		
			Firenze	Pistoia	Prato
Perché malato	30,1	26,7	27,6	31,7	17,6
Perché non avevo voglia	14,6	11,8	14,3	11,1	4,4
Per altri motivi	23,6	21,8	23,1	22,9	15,6

ESPAD*ITALIA 2023 - Regione Toscana

Tabella 47: Attività/interventi di prevenzione dei comportamenti a rischio: percentuale degli studenti che hanno partecipato. Toscana e AUSL Toscana Centro e provincia

	Toscana	AUSL Toscana Centro	Provincia		
			Firenze	Pistoia	Prato
No	63,1	59,7	65,0	46,7	79,9
SI	36,9	40,3	35,0	53,3	20,1

ESPAD*ITALIA 2023 - Regione Toscana



Tabella 48: La tipologia di attività/interventi di prevenzione dei comportamenti a rischio: percentuale degli studenti che hanno partecipato per genere e fascia di età. Toscana e AUSL Toscana Centro

	Toscana	AUSL Toscana Centro	Genere		Fascia di età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Gioco d'azzardo	29,6	26,2	24,5	27,5	23,0	29,2
Uso di sostanze psicoattive / droghe	63,1	65,4	60,3	70,0	57,1	73,5
Uso di tabacco	37,1	41,5	35,6	46,3	36,5	46,3
Utilizzo di Internet	52,2	50,9	46,2	54,3	46,7	55,0
Bullismo o Cyberbullismo	78,1	75,9	75,8	76,8	72,2	79,6
Guida sicura	28,9	35,2	31,7	37,3	22,8	47,1
Altre tematiche	28,6	30,7	20,7	36,3	33,4	28,0

ESPAD*ITALIA 2023 - Regione Toscana

Tabella 49: La tipologia di attività/interventi di prevenzione dei comportamenti a rischio: percentuale degli studenti che hanno partecipato. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia

	Toscana	AUSL Toscana Centro	Provincia		
			Firenze	Pistoia	Prato
Gioco d'azzardo	29,6	26,2	23,0	31,1	27,7
Uso di sostanze psicoattive / droghe	63,1	65,4	62,9	63,9	94,2
Uso di tabacco	37,1	41,5	40,1	46,1	34,1
Utilizzo di Internet	52,2	50,9	52,7	46,5	59,0
Bullismo o Cyberbullismo	78,1	75,9	78,6	69,3	87,9
Guida sicura	28,9	35,2	36,4	26,4	61,8
Altre tematiche	28,6	30,7	26,8	42,9	15,6

ESPAD*ITALIA 2023 - Regione Toscana

IL GIOCO D'AZZARDO TRA GLI STUDENTI

Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze

Tabella 50: La distanza minima da un luogo di gioco da casa e da scuola: distribuzione percentuale degli studenti. Toscana, AUSL Toscana Centro

		Toscana	AUSL Toscana Centro	Genere		Fascia di età	
				Maschi	Femmine	15-17	18-19
Da Casa	Meno di 5 minuti	24,3	26,0	29,0	23,1	23,0	30,6
	5-10 minuti	17,2	16,5	18,4	14,5	15,8	17,7
	Più di 10 minuti	10,8	9,8	10,4	9,1	8,0	12,5
	Non so	19,7	20,7	16,0	25,5	22,4	18,0
	Non ce ne sono	27,9	27,1	26,2	27,8	30,8	21,2
Da Scuola	Meno di 5 minuti	19,6	19,2	22,5	15,7	15,8	24,5
	5-10 minuti	12,8	12,9	16,6	9,6	11,2	15,7
	Più di 10 minuti	7,7	7,8	8,5	7,3	6,4	10,0
	Non so	29,9	33,7	24,6	42,5	35,7	30,6
	Non ce ne sono	30,0	26,4	27,8	24,9	31,0	19,1

ESPAD*ITALIA 2023 - Regione Toscana

Tabella 51: La distanza minima da un luogo di gioco da casa e da scuola: distribuzione percentuale degli studenti. Toscana, AUSL Toscana Centro e province

		Toscana	AUSL Toscana Centro	Provincia		
				Firenze	Pistoia	Prato
Da Casa	Meno di 5 minuti	24,3	26,0	24,9	27,4	27,8
	5-10 minuti	17,2	16,5	14,8	18,1	20,5
	Più di 10 minuti	10,8	9,8	10,0	11,0	7,7
	Non so	19,7	20,7	20,0	18,2	25,7
	Non ce ne sono	27,9	27,1	30,3	25,3	18,2
Da Scuola	Meno di 5 minuti	19,6	19,2	16,3	25,6	21,8
	5-10 minuti	12,8	12,9	11,6	14,9	15,2
	Più di 10 minuti	7,7	7,8	7,7	7,1	8,7
	Non so	29,9	33,7	32,9	30,1	40,7
	Non ce ne sono	30,0	26,4	31,4	22,3	13,7

ESPAD*ITALIA 2023 - Regione Toscana



Tabella 52: Tipologia di giochi praticabili nei luoghi di gioco raggiungibili a piedi: distribuzione percentuale. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia

	Toscana	AUSL Toscana Centro	Provincia		
			Firenze	Pistoia	Prato
Gratta e Vinci / 10 e lotto / Win for Life	77,2	78,5	79,8	78,8	72,7
Lotto / Superenalotto	48,6	55,5	51,9	48,1	42,0
Totocalcio / Totogol / Scommesse sportive	33,4	36,2	33,2	31,6	27,4
Scommesse virtuali e/o su altri eventi	24,3	29,7	29,9	19,4	20,2
Bingo	13,8	16,1	15,3	13,4	12,5
Slot machines / Videolottery	42,6	49,4	44,4	45,5	34,0
Poker texano / Altri giochi con le carte (Poker, bridge)	10,2	10,4	9,5	6,2	17,2
Altri giochi (Roulette, dadi, Betting exchange, Playsix, ...)	13,7	13,4	14,0	12,9	12,9

ESPAD[®]ITALIA 2023 - Regione Toscana

Tabella 53: La conoscenza delle regolamentazioni comunali per limitare il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale degli studenti. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia

	Toscana	AUSL Toscana Centro	Provincia		
			Firenze	Pistoia	Prato
Non è a conoscenza	92,6	92,1	93,4	92,3	87,7
È a conoscenza	7,4	7,9	6,6	7,7	12,3

ESPAD[®]ITALIA 2023 - Regione Toscana

Tabella 54: La conoscenza delle singole regolamentazioni comunali per limitare il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale degli studenti per genere e fascia d'età. Toscana, AUSL Toscana Centro

	Toscana	AUSL Toscana Centro	Genere		Fascia di età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Limitazione degli orari di accesso alle slot machines/videolottery	65,0	65,4	58,4	73,1	59,8	72,1
Controllo della distanza delle scuole dai luoghi in cui si gioca d'azzardo	40,0	41,5	58,4	25,2	43,1	39,4
Incentivi per i commercianti che rinunciano a offrire giochi d'azzardo	32,7	18,5	14,3	22,6	19,9	16,8
Penalizzazioni per i commercianti che offrono giochi d'azzardo	38,6	32,1	28,2	36,3	26,7	38,6

ESPAD[®]ITALIA 2023 - Regione Toscana

Tabella 55: Profilazione degli studenti non a conoscenza delle regolamentazioni approvate dal proprio Comune di residenza per limitare il gioco d'azzardo

		Non a conoscenza
Sesso	Maschi	49,6
	Femmine	50,4
Fascia di età (anni)	15-17	61,6
	18-19	38,4
Zona di residenza	Urbana / Semi-urbana	60,1
	Rurale / Semi-rurale	39,9
Rendimento scolastico	Ottimo / Buono	55,7
	Medio / Basso	44,3
Situazione economica familiare	Al di sopra	32,4
	Circa lo stesso	57,6
	Al di sotto	10,0
I genitori mi danno soldi	Quasi sempre / Spesso	69,5
	Qualche volta	20,2
	Di rado / Quasi mai	10,3
Da minorenne ti è stato impedito di giocare d'azzardo	No	73,2
	Sì	26,8
Hai fratelli/sorelle maggiori	No	57,8
	Sì	42,2
Hai partecipato a interventi/attività di prevenzione	No	63,9
	Sì	36,1

ESPAD*ITALIA 2023 - Regione Toscana

Tabella 56: La conoscenza del divieto di gioco online ai minori: distribuzione percentuale degli studenti. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia

	Toscana	AUSL Toscana Centro	Provincia		
			Firenze	Pistoia	Prato
Minori di 14 anni	4,6	4,1	4,1	2,8	5,8
Minori di 16 anni	5,3	5,4	6,4	4,6	2,4
Minori di 18 anni	76,3	75,3	72,6	79,6	80,8
Non è vietato	2,1	2,2	2,2	3,9	0
Non so	11,7	13,0	14,7	9,2	10,9

ESPAD*ITALIA 2023 - Regione Toscana



Tabella 57: Profilazione degli studenti non a conoscenza del divieto di gioco d'azzardo ai minori

		Non a conoscenza
Sesso	Maschi	50,1
	Femmine	49,9
Fascia di età (anni)	15-17	72,2
	18-19	27,8
Zona di residenza	Urbana / Semi-urbana	58,6
	Rurale / Semi-rurale	41,4
Rendimento scolastico	Ottimo / Buono	53,2
	Medio / Basso	46,8
Situazione economica familiare	Al di sopra	33,6
	Circa lo stesso	55,1
	Al di sotto	11,3
I genitori mi danno soldi	Quasi sempre / Spesso	64,4
	Qualche volta	22,8
	Di rado / Quasi mai	12,7
Da minorenne ti è stato impedito di giocare d'azzardo	No	78,8
	Sì	21,2
Hai fratelli/sorelle maggiori	No	60,8
	Sì	39,2
Hai partecipato a interventi/attività di prevenzione	No	74,2
	Sì	25,8

ESPAD*ITALIA 2023 - Regione Toscana

Tabella 58: Rischio attribuito al gioco d'azzardo (praticato più o meno di una volta a settimana): distribuzione percentuale degli studenti. Toscana, AUSL Toscana Centro

		Toscana	AUSL Toscana Centro	Genere		Fascia di età	
				Maschi	Femmine	15-17	18-19
Giocare d'azzardo meno di una volta alla settimana	Non so	30,6	29,0	32,4	25,7	32,0	24,4
	Rischio elevato	25,4	25,8	23,8	27,8	24,9	27,1
	Rischio moderato	20,7	22,2	20,9	23,0	20,4	24,9
	Rischio minimo	19,2	19,1	18,0	20,4	18,6	20,0
	Nessun rischio	4,2	3,9	5,0	3,1	4,1	3,6
Giocare d'azzardo più di una volta alla settimana	Non so	30,9	30,1	33,1	27,4	33,7	24,5
	Rischio elevato	40,2	40,1	35,2	44,3	37,2	44,5
	Rischio moderato	20,8	21,2	20,8	21,7	19,9	23,2
	Rischio minimo	6,6	7,5	9,7	5,5	8,2	6,5
	Nessun rischio	1,4	1,1	1,1	1,2	1,0	1,3

ESPAD*ITALIA 2023 - Regione Toscana

Tabella 59: Rischio attribuito al gioco d'azzardo (praticato più o meno di una volta a settimana): distribuzione percentuale degli studenti. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia

		Toscana	AUSL Toscana Centro	Provincia		
				Firenze	Pistoia	Prato
Giocare d'azzardo meno di una volta alla settimana	Meno di 5 minuti	30,6	29,0	31,2	25,4	25,5
	5-10 minuti	25,4	25,8	27,7	23,3	22,1
	Più di 10 minuti	20,7	22,2	19,2	29,2	24,1
	Non so	19,2	19,1	17,4	19,1	25,1
	Non ce ne sono	4,2	3,9	4,5	3,0	3,2
Giocare d'azzardo più di una volta alla settimana	Meno di 5 minuti	30,9	30,1	31,9	26,2	28,5
	5-10 minuti	40,2	40,1	38,5	44,3	40,1
	Più di 10 minuti	20,8	21,2	20,3	21,0	24,5
	Non so	6,6	7,5	8,1	7,3	5,7
	Non ce ne sono	1,4	1,1	1,1	1,1	1,2

ESPAD*ITALIA 2023 - Regione Toscana

Tabella 60: Profilazione degli studenti che non sanno attribuire il rischio al giocare più di una volta a settimana

		Non So
Sesso	Maschi	53,7
	Femmine	46,3
Fascia di età (anni)	15-17	67,9
	18-19	32,1
Zona di residenza	Urbana / Semi-urbana	53,5
	Rurale / Semi-rurale	46,5
Rendimento scolastico	Ottimo / Buono	47,9
	Medio / Basso	52,1
Situazione economica familiare	Al di sopra	31,9
	Circa lo stesso	61,3
	Al di sotto	6,8
I genitori mi danno soldi	Quasi sempre / Spesso	68,8
	Qualche volta	20,7
	Di rado / Quasi mai	10,6
Da minorenne ti è stato impedito di giocare d'azzardo	No	72,5
	Sì	27,5
Hai fratelli/sorelle maggiori	No	59,8
	Sì	40,2
Hai partecipato a interventi/attività di prevenzione	No	80,4
	Sì	19,6

ESPAD*ITALIA 2023 - Regione Toscana



Tabella 61: Possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo: distribuzione percentuale degli studenti. Toscana, AUSL Toscana Centro

	Toscana	AUSL Toscana Centro	Genere		Fascia di età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
No, è impossibile	21,4	20,9	21,4	20,5	22,5	18,3
Sì, è raro, ma è possibile che qualcuno molto bravo ci riesca	33,8	31,4	31,7	31,1	29,9	33,9
Sì, è raro, ma è possibile che qualcuno molto fortunato ci riesca	34,3	36,7	34,7	39,2	37,3	35,7
Sì, entrambe le precedenti	10,5	11,0	12,3	9,3	10,4	12,1

ESPAD*ITALIA 2023 - Regione Toscana

Tabella 62: Possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia

	Toscana	AUSL Toscana Centro	Provincia		
			Firenze	Pistoia	Prato
No, è impossibile	21,4	20,9	21,6	15,2	25,6
Sì, è raro, ma è possibile che qualcuno molto bravo ci riesca	33,8	31,4	30,7	35,4	28,9
Sì, è raro, ma è possibile che qualcuno molto fortunato ci riesca	34,3	36,7	35,9	37,9	38,1
Sì, entrambe le precedenti	10,5	11,0	11,8	11,6	7,3

ESPAD*ITALIA 2023 - Regione Toscana

Tabella 63: Quanto è importante l'abilità del giocatore? Percentuali per tipologia di gioco e distribuzione per genere e fascia d'età. Toscana, AUSL Toscana Centro

	Toscana	AUSL Toscana Centro	Genere		Fascia di età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Gratta&Vinci / 10 e Lotto / Win for Life	20,5	17,6	18,8	16,8	22,3	10,9
Lotto / Superenalotto	12,1	9,8	10,0	9,6	12,2	6,3
Totocalcio / Totogol / Scommesse sportive	38,9	39,6	48,0	30,8	39,2	40,4
Scommesse virtuali	29,3	31,0	29,9	32,1	33,4	27,6
Scommesse su altri eventi	27,0	28,4	29,1	27,4	29,5	26,8
Bingo	18,2	18,7	12,0	26,2	20,0	17,0
Slot machine/Videolottery	16,5	16,3	12,4	20,2	17,4	14,7
Poker texano/Altri giochi con le carte (Poker, bridge)	66,2	67,7	69,5	65,1	61,2	77,1
Altri giochi (Roulette, dadi, Betting exchange, Playsix)	20,9	21,7	20,0	23,0	21,8	21,6
In nessun gioco	24,7	24,4	23,0	26,0	26,4	21,5

ESPAD*ITALIA 2023 - Regione Toscana

Tabella 64: Quanto è importante l'abilità del giocatore? Percentuali per tipologia di gioco. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia

	Toscana	AUSL Toscana Centro	Provincia		
			Firenze	Pistoia	Prato
Gratta e vinci / 10 e lotto / Win for Life	20,5	17,6	19,3	11,1	19,9
Lotto / Superenalotto	12,1	9,8	11,8	7,6	6,0
Totocalcio / Totogol / Scommesse sportive	38,9	39,6	39,6	34,7	45,6
Scommesse virtuali	29,3	31,0	30,5	33,7	29,5
Scommesse su altri eventi	27,0	28,4	26,4	29,5	33,5
Bingo	18,2	18,7	17,2	25,5	15,6
Slot machine/Videolottery	16,5	16,3	16,5	17,2	14,6
Poker texano/Altri giochi con le carte (Poker, bridge)	66,2	67,7	66,1	70,9	69,1
Altri giochi (Roulette, dadi, Betting exchange, Playsix)	20,9	21,7	20,1	27,8	20,5
In nessun gioco	24,7	24,4	27,5	20,2	18,7

ESPAD*ITALIA 2023 - Regione Toscana

Tabella 65: Contiguità con il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per genere e fascia d'età. Toscana, AUSL Toscana Centro

		Toscana	AUSL Toscana Centro	Genere		Fascia di età	
				Maschi	Femmine	15-17	18-19
Genitori	Nessuno dei due	64,9	61,8	61,1	62,7	61,1	63,0
	Solo padre	14,0	15,1	14,7	15,2	13,0	18,3
	Solo madre	2,0	2,2	2,6	2,0	3,2	0,7
	Entrambi	7,7	9,4	10,0	9,1	9,2	9,8
	Non so	11,4	11,4	11,5	11,0	13,5	8,1
Amici	Nessuno	60,3	56,7	52,6	60,3	61,8	48,9
	Pochi	21,0	22,1	19,5	25,0	19,8	25,6
	Alcuni	13,5	15,3	20,1	10,4	13,7	17,6
	La maggior parte	4,3	5,0	6,5	3,6	4,1	6,3
	Tutti	0,9	0,9	1,3	0,6	0,6	1,5

ESPAD*ITALIA 2023 - Regione Toscana



Tabella 66: Contiguità con il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per genere e fascia d'età. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia

		Toscana	AUSL Toscana Centro	Provincia		
				Firenze	Pistoia	Prato
Genitori	Nessuno dei due	64,9	61,8	64,0	61,4	54,9
	Solo padre	14,0	15,1	14,4	13,7	19,1
	Solo madre	2,0	2,2	2,2	2,3	2,3
	Entrambi	7,7	9,4	9,0	10,5	9,6
	Non so	11,4	11,4	10,4	12,1	14,1
Amici	Nessuno	60,3	56,7	58,1	63,1	43,3
	Pochi	21,0	22,1	21,2	21,4	26,5
	Alcuni	13,5	15,3	15,5	10,2	20,9
	La maggior parte	4,3	5,0	4,3	3,7	9,2
	Tutti	0,9	0,9	0,9	1,6	0

ESPAD*ITALIA 2023 - Regione Toscana

Diffusione, contesti e caratteristiche del comportamento di gioco

Tabella 67: Prevalenze di gioco d'azzardo nella vita tra gli studenti per genere e fascia di età

	Maschi	Femmine	Totale	15-17 anni	18-19 anni
FIRENZE	64,0	52,5	58,1	58,5	57,4
PISTOIA	65,7	56,9	61,2	60,0	63,1
PRATO	66,8	56,0	61,1	60,6	62,0
AUSL Toscana Centro	64,8	54,0	59,3	59,1	60,8
TOSCANA	65,3	54,1	59,6	59,3	60,0
ITALIA	65,8	51,6	58,7	57,2	60,9

ESPAD*ITALIA 2023 - Regione Toscana

Caratteristiche degli studenti giocatori

Tabella 68: Giochi giocati tra gli studenti giocatori nell'anno: distribuzione percentuale per genere e fascia di età. Toscana e AUSL Toscana Centro e provincia

	Toscana	AUSL Toscana Centro	Provincia		
			Firenze	Pistoia	Prato
Gratta&Vinci	75,9	76,0	76,1	81,2	70,3
Lotto	16,2	14,5	14,3	16,0	13,5
Superenalotto	17,8	18,8	18,2	17,2	21,8
10 e Lotto/Win for Life/Eurojackpot	7,5	10,6	9,9	10,1	12,6
Bingo	19,6	22,2	19,2	19,8	31,7
Slot machines, videolottery	21,5	21,8	24,4	22,0	15,7
Scommesse calcistiche (Totocalcio, Totogol)	33,7	30,4	31,8	23,7	34,0
Scommesse su altri sport (ippica, tennis, big race)	14,6	14,4	13,8	12,7	17,5
Scommesse su altri eventi	15,2	12,5	13,6	9,6	12,7
Scommesse virtuali	19,8	21,5	24,6	16,5	19,5
Poker texano (Texas hold'em)	9,9	11,9	11,0	8,2	17,6
Altri giochi (poker, burraco, roulette, dadi)	25,2	26,8	27,4	31,1	21,2
Altri giochi a distanza (Betting exchange, Playsix)	5,5	4,5	5,5	3,3	3,2

ESPAD*ITALIA 2023 - Regione Toscana

Tabella 69: Luoghi di gioco frequentati on-site negli ultimi 12 mesi: totale, per genere e fascia di età. Toscana e AUSL Toscana Centro

	Toscana	AUSL Toscana Centro	Genere		Fascia di età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Sale scommesse	21,4	24,1	38,3	2,6	13,3	35,4
Sale Bingo	6,6	6,9	6,8	6,1	3,3	10,5
Casinò (escluso online)	5,5	3,7	5,6	0	5,0	2,3
Circoli ricreativi	6,6	6,7	5,9	7,1	6,5	6,9
Bar/ tabacchi, pub	39,9	37,1	32,7	43,5	38,3	35,9
Sale giochi	11,7	12,7	11,7	13,5	13,3	12,1
A casa mia o di amici	53,0	54,0	51,8	56,5	64,7	42,9

ESPAD*ITALIA 2023 - Regione Toscana



Tabella 70: Luoghi di gioco frequentati on-site negli ultimi 12 mesi. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia

	Toscana	AUSL Toscana Centro	Provincia		
			Firenze	Pistoia	Prato
Sale scommesse	21,4	24,1	21,1	30,7	25,3
Sale Bingo	6,6	6,9	4,4	12,5	7,7
Casinò (escluso online)	5,5	3,7	6,4	2,0	0
Circoli ricreativi	6,6	6,7	9,4	5,9	0
Bar/ tabacchi, pub	39,9	37,1	35,5	37,6	40,0
Sale giochi	11,7	12,7	16,2	12,6	2,6
A casa mia o di amici	53,0	54,0	57,8	59,6	39,4

ESPAD[®]ITALIA 2023 - Regione Toscana

Tabella 71: Bilancio del gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia

	Toscana	AUSL Toscana Centro	Provincia		
			Firenze	Pistoia	Prato
In pari	73,3	73,6	71,2	85,7	66,3
In rosso	10,4	10,2	12,3	3,6	12,2
In attivo	16,3	16,1	16,5	10,7	21,5

ESPAD[®]ITALIA 2023 - Regione Toscana

Tabella 72: Ti è stato impedito di giocare d'azzardo perché minorenne: distribuzione percentuale per genere e fascia d'età. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia

	Toscana	AUSL Toscana Centro	Provincia		
			Firenze	Pistoia	Prato
No	66,4	72,4	68,2	70,9	61,5
Si	33,6	27,6	31,8	29,1	38,5

ESPAD[®]ITALIA 2023 - Regione Toscana

Tabella 73: Rischio moderato o elevato associato al giocare più o meno di una volta a settimana tra giocatori e non giocatori. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia.

		Toscana	AUSL Toscana Centro	Provincia		
				Firenze	Pistoia	Prato
Giocare d'azzardo meno di una volta alla settimana	Giocatori	43,7	45,5	45,5	49,6	41,3
	Non giocatori	48,4	50,5	47,9	55,8	58,7
Giocare d'azzardo più di una volta alla settimana	Giocatori	60,6	59,1	58,1	60,8	59,8
	Non giocatori	61,5	63,9	59,9	72,1	76,9

ESPAD*ITALIA 2023 - Regione Toscana

Tabella 74: Ritenere sia possibile arricchirsi giocando d'azzardo: distribuzione percentuale tra giocatori e non giocatori. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia

		Toscana	AUSL Toscana Centro	Provincia		
				Firenze	Pistoia	Prato
Non Giocatori	No, è impossibile	23,8	23,6	23,9	18,5	29,4
	Sì, è raro, ma è possibile che qualcuno molto bravo ci riesca	30,5	26,4	23,7	36,8	26,7
	Sì, è raro, ma è possibile che qualcuno molto fortunato ci riesca	36,3	39,6	40,3	39,3	36,0
	Sì, entrambe le precedenti	9,4	10,4	12,1	5,4	8,0
Giocatori	No, è impossibile	18,9	18,0	18,5	12,7	23,2
	Sì, è raro, ma è possibile che qualcuno molto bravo ci riesca	37,3	36,8	40,1	34,3	30,4
	Sì, è raro, ma è possibile che qualcuno molto fortunato ci riesca	32,1	33,6	30,1	36,9	39,5
	Sì, entrambe le precedenti	11,7	11,6	11,3	16,1	6,9

ESPAD*ITALIA 2023 - Regione Toscana

Tabella 75: Tempo trascorso a giocare d'azzardo in una giornata tipo negli ultimi 12 mesi. Toscana, AUSL Toscana Centro e provincia

	Toscana	AUSL Toscana Centro	Provincia		
			Firenze	Pistoia	Prato
Meno di 30 minuti	60,9	57,5	58,4	54,4	57,8
Fra 30 minuti e 1 ora	18,4	19,0	15,0	30,7	20,1
Fra 1 ora e 2 ore	12,4	16,6	19,5	9,1	15,5
Fra 2 e 3 ore	4,1	4,6	4,0	4,0	6,6
3 ore o più	4,3	2,2	3,2	1,8	0

ESPAD*ITALIA 2023 - Regione Toscana



Il gioco d'azzardo online

Tabella 76: Giochi giocati online negli ultimi 12 mesi: distribuzione per fascia d'età. Toscana e AUSL Toscana Centro

	Toscana	AUSL Toscana Centro	Fascia di età	
			15-17	18-19
Gratta&Vinci	22,3	17,4	21,9	11,9
Lotto/Superenalotto	8,1	3,8	2,1	5,8
Totocalcio/Totogol/Scommesse sportive	47,5	48,7	48,3	49,1
Scommesse su altri eventi	20,6	23,7	34,2	11,0
Scommesse virtuali	42,1	43,9	43,6	44,3
Bingo	7,4	3,8	2,2	5,8
Slot machines, videolottery	29,5	28,9	19,7	39,9
Poker texano (Texas hold'em)/Altri giochi con le carte (poker, burraco, bridge)	18,1	16,7	14,1	19,9
Altri giochi di casinò virtuale (Roulette, dadi,...)	32,9	32,5	23,2	43,8
Altri giochi a distanza (Betting exchange, Playsix)	4,0	2,7	2,0	3,6

ESPAD*ITALIA 2023 - Regione Toscana

Tabella 77: Dispositivi utilizzati per giocare d'azzardo online negli ultimi 12 mesi: distribuzione per fascia d'età. Toscana e AUSL Toscana Centro

	Toscana	AUSL Toscana Centro	Fascia di età	
			15-17	18-19
Smartphone	75,0	74,8	67,9	83,0
Tablet	9,7	9,7	5,5	14,7
Computer fisso o portatile	42,8	44,3	41,7	47,3
TV	6,8	3,5	2,7	4,5
Console per giochi elettronici	6,8	8,3	11,3	4,7

ESPAD*ITALIA 2023 - Regione Toscana

Tabella 78: Luoghi dove viene praticato il gioco online: distribuzione per genere e fascia d'età. Toscana e AUSL Toscana Centro

	Toscana	AUSL Toscana Centro	Fascia di età	
			15-17	18-19
A scuola	24,3	20,8	19,9	22,0
A casa mia	69,7	79,7	80,4	78,8
A casa di amici	53,6	54,3	45,5	64,7
In luoghi pubblici chiusi (sale giochi, bar)	24,6	17,8	20,0	15,3
In luoghi pubblici aperti (piazza, parco)	21,2	21,0	24,1	17,4
Sui mezzi di trasporto (tram, autobus)	10,4	12,0	6,8	16,7

ESPAD*ITALIA 2023 - Regione Toscana

Gli studenti giocatori d'azzardo secondo i profili di rischio

Tabella 79: La prevalenza dei profili di rischio tra gli studenti, Toscana e AUSL Toscana Centro

	Toscana	AUSL Toscana Centro
Rischio minimo	4,9	4,8
Rischio moderato/severo	4,0	3,9

ESPAD*ITALIA 2023 - Regione Toscana

Tabella 80: La prevalenza dei profili di rischio tra gli studenti nelle province della AUSL Toscana Centro

	Firenze	Pistoia	Prato
Rischio minimo	4,6	5,1	5,0
Rischio moderato/severo	4,0	3,5	3,9

ESPAD*ITALIA 2023 - Regione Toscana



Tabella 81: Le tipologie di giochi praticati nell'ultimo anno: percentuale per profilo di rischio. AUSL Toscana Centro

	Toscana		AUSL Toscana Centro	
	Non problematico	A rischio/ problematico	Non problematico	A rischio/ problematico
Gratta&Vinci	76,7	75,8	79,4	69,3
Lotto	13,0	26,9	12,8	20,6
Superenalotto	16,5	26,6	17,3	24,1
10 e Lotto / Win for Life / Eurojackpot	6,5	17,4	9,1	15,6
Bingo	18,6	30,8	18,9	28,8
Slot machines, videolottery	18,1	50,0	17,6	46,5
Scommesse calcistiche (Totocalcio, Totogol, ...)	26,3	59,7	27,4	51,9
Scommesse su altri sport (ippica, tennis, big race)	8,8	34,7	8,7	33,5
Scommesse su altri eventi	10,1	29,7	9,7	24,6
Scommesse virtuali	13,2	52,4	14,9	54,7
Poker texano (Texas hold'em)	8,7	25,9	9,5	27,4
Altri giochi (poker, burraco, roulette, dadi, ...)	23,8	44,4	24,4	44,9
Altri giochi a distanza (Betting exchange, Playsix, ...)	2,6	18,4	2,2	15,7

ESPAD[®]ITALIA 2023 - Regione Toscana

Tabella 82: Il numero di giochi praticati: distribuzione percentuale per profilo di rischio. AUSL Toscana Centro

	Non a rischio	A rischio/problematico
1 gioco	40,7	18,9
2-3 giochi	36,4	20,4
4 o più giochi	22,9	60,6

ESPAD[®]ITALIA 2023 - Regione Toscana

Tabella 83: I luoghi di gioco: distribuzione percentuale per profilo di rischio. AUSL Toscana Centro

	Non a rischio	A rischio/problematico
Sale scommesse	16,0	43,4
Sale Bingo	6,7	6,9
Casinò (escluso online)	3,2	4,0
Circoli ricreativi	6,6	6,6
Bar/ tabacchi, pub	35,8	40,1
Sale giochi	11,8	15,3
A casa mia o di amici	59,2	42,3

ESPAD*ITALIA 2023 - Regione Toscana

Tabella 84: La percezione di rischio elevato di giocare d'azzardo: distribuzione percentuale per profilo di rischio. AUSL Toscana Centro

		Non a rischio	A rischio/problematico
Giocare d'azzardo meno di una volta alla settimana	Non so	27,3	22,3
	Rischio elevato	29,6	12,7
	Rischio moderato	18,1	18,2
	Rischio minimo	20,2	37,9
	Nessun rischio	4,7	8,9
Giocare d'azzardo più di una volta alla settimana	Non so	29,9	27,7
	Rischio elevato	37,8	24,8
	Rischio moderato	22,0	34,8
	Rischio minimo	8,9	7,1
	Nessun rischio	1,4	5,6

ESPAD*ITALIA 2023 - Regione Toscana

L'azzardo nella AUSL Toscana Centro

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

Indice degli autori:

Elisa **Benedetti**
Rodolfo **Cotichini**
Silvia **Biagioni**
Rita **Tuccillo**
Corrado **Fizzarotti**
Benedetta **Ferrante**
Sonia **Cerrai**
Marco **Scalese Urcioli**
Alessio **Lachi**
Claudia **Luppi**
Simone **Sacco**
Marina **Baroni**
Giada **Anastasi**
Serena **Di Sisto**

Pier Paolo **Ciullo**
Francesca **Denoth**
Alessia **Formica**
Lucia **Fortunato**
Michela **Franchini**
Daniela **Gasperini**
Antonella **Pardini**
Stefanella **Pardini**
Stefania **Pieroni**
Roberta **Potente**
Chiara **Sbrana**
Rita **Taccini**
Sabrina **Molinaro**



Regione Toscana

20
23



Consiglio Nazionale delle Ricerche
IFC - Istituto di Fisiologia Clinica