

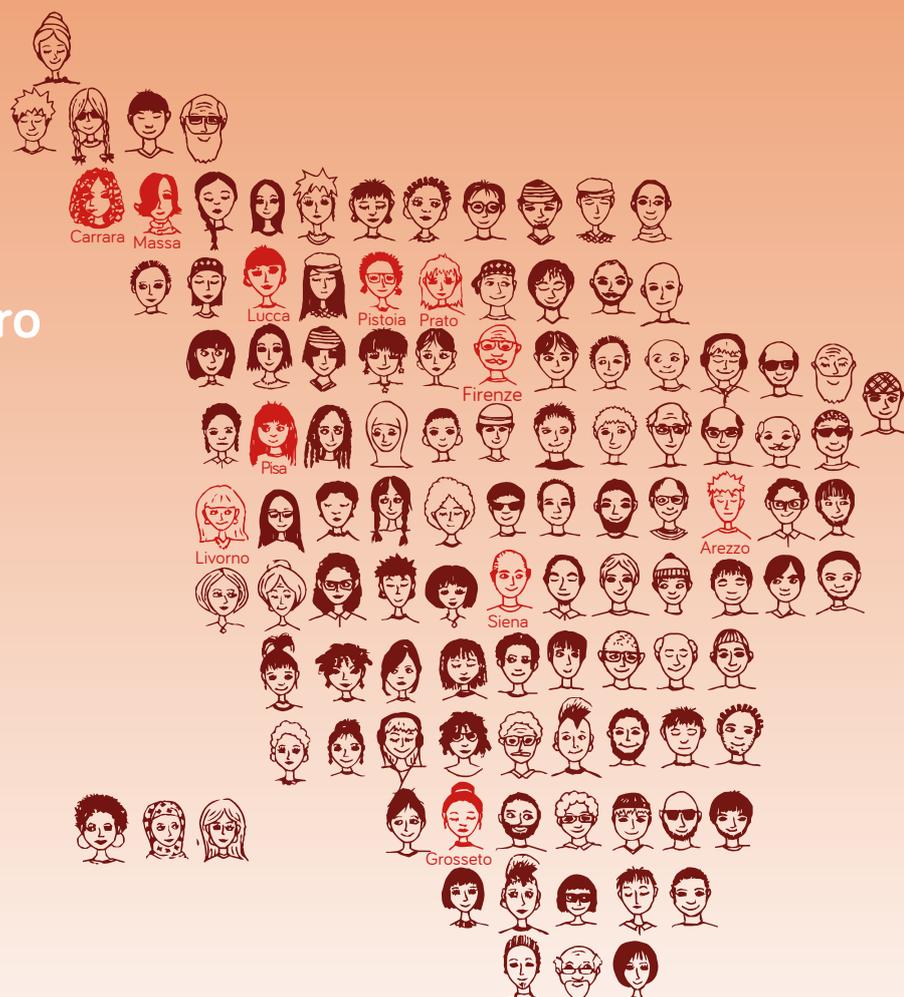
GAPS ESPAD

L'azzardo nella regione Toscana

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

a cura di

Simone Sacco
Claudia Luppi
Sabrina Molinaro



Anni
2023
2024

GAPS ESPAD

L'azzardo nella Regione Toscana

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

a cura di
Simone **Sacco**
Claudia **Luppi**
Sabrina **Molinaro**



Anni
2023
2024

Gioco d'azzardo. Anni 2023-2024

Istituto di Fisiologia Clinica - CNR

Area della Ricerca di Pisa - IFC - Pisa anno 2025

Lab. Epidemiologia e ricerca sui servizi sanitari

www.epid.ifc.cnr.it

ISBN 978-88-79580-76-2 (electronic edition)

Progetto grafico e impaginazione: Claudia Luppi

Immagine pag. 16

Designed by Liravega / Freepik

Immagine pag. 22

Designed by rawpixel.com / Freepik

Immagine pag. 28

Designed by pch.vector / Freepik

Immagine pag. 68

Designed by freedesignfile



Indice

LA RILEVAZIONE EPIDEMIOLOGICA DEL FENOMENO: STRUMENTI E OBIETTIVI	9
IL FENOMENO IN SINTESI	11
IL PIANO DI CONTRASTO AL DISTURBO DA GIOCO D'AZZARDO	17
1.1 Struttura e obiettivi	17
RICERCA E MONITORAGGIO EPIDEMIOLOGICO	23
2.1 Studio GAPS	23
2.2 Studio ESPAD®Italia	24
2.3 I dati economici ADM	24
2.4 Agorà Telematica	25
DIMENSIONE ECONOMICA, OFFERTA E DIFFUSIONE DEL GIOCO D'AZZARDO IN TOSCANA	29
3.1.1 Il gioco onsite	40
3.1 Modalità di gioco	40
3.1.2 Il gioco online	46
3.2 Gli apparecchi da intrattenimento	52
3.3 Il Bingo	54
3.4 Le lotterie	56
3.5 I giochi a base sportiva	58
3.6 I giochi numerici a quota fissa e totalizzatore	60
3.7 Il gioco a distanza	62
3.8 Le scommesse virtuali	64
SERVIZI, CURA E PREVENZIONE	69
INFORMAZIONE E PERCEZIONE DEL RISCHIO	79
OPINIONI, CREDENZE E RUOLO DELLA PUBBLICITÀ	87

NOTE METODOLOGICHE	93
Lo studio GAPS	93
Lo studio ESPAD®Italia	97

INTRODUZIONE

La rilevazione epidemiologica del fenomeno: strumenti e obiettivi

Il fenomeno in sintesi

LA RILEVAZIONE EPIDEMIOLOGICA DEL FENOMENO: STRUMENTI E OBIETTIVI

Il gioco d'azzardo è oggi uno dei fenomeni sociali più pervasivi e delicati da affrontare. Non solo per la sua diffusione crescente in fasce sempre più giovani della popolazione, ma per la sua capacità di trasformarsi, adattarsi, insinuarsi nei meccanismi quotidiani di consumo e intrattenimento, spesso senza essere riconosciuto come un rischio. Inteso come l'atto di scommettere denaro o beni di valore sull'esito incerto di un evento, con la possibilità di vincita o perdita, il gioco d'azzardo si presenta in molteplici forme: dai giochi di carte come poker e blackjack, alle slot machine, Bingo, lotterie (Lotto, Superenalotto, Gratta&Vinci), scommesse sportive e giochi online a pagamento. Il tutto reso più accessibile dalla capillarità dell'offerta fisica (onsite) e, ancor più, dalla diffusione delle piattaforme digitali.

Il presente lavoro, frutto dell'attività scientifica dell'Istituto di Fisiologia Clinica del CNR – rappresenta un'importante risorsa conoscitiva per la Regione Toscana, ma anche un modello esportabile di monitoraggio epidemiologico. Esso offre una dettagliata fotografia del fenomeno incrociando fonti diverse ed eterogenee che vanno dai dati dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM), agli esiti delle indagini epidemiologiche GAPS e ESPAD*Italia e ai dati dei SerD che descrivono la richiesta di aiuto.

Ciò che rende particolarmente prezioso questo documento è la disponibilità di dati comparabili nel tempo, grazie alla seconda edizione dello studio GAPS (*Gambling Adult Population Survey*) e al nuovo ciclo di ESPAD*Italia (*European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs*). GAPS ci offre un'analisi aggiornata sul comportamento di gioco della popolazione adulta (18-84 anni), mentre ESPAD esplora la diffusione del fenomeno tra gli adolescenti (15-19 anni), due popolazioni distinte ma sempre più intrecciate nei modelli di consumo.

Il confronto tra i dati 2019 e quelli raccolti nel 2023 ci consente di osservare l'evoluzione del fenomeno durante e dopo gli anni di attuazione del Piano Regionale di Contrasto al Disturbo da Gioco d'Azzardo, uno degli elementi cardine di questo lavoro. Il Piano, articolato in cinque aree tematiche, ha dato vita a 58 progetti e oltre 300 azioni concrete in tutto il territorio toscano, e la sua efficacia è stata monitorata con attenzione attraverso la piattaforma digitale Agorà Telematica, un archivio aperto e dinamico che consente di seguire l'avanzamento delle attività, analizzare i flussi economici, mappare i punti gioco e promuovere la trasparenza.

Il documento dedica inoltre un ampio spazio ai servizi di cura, prevenzione e riduzione del danno, analizzando i dati dei SerD regionali, che mostrano un chiaro aumento della domanda di aiuto, in particolare nella fascia giovanile.

Sul fronte economico, la fotografia è altrettanto significativa: nel solo 2023, la raccolta da gioco in Toscana ha superato gli 8,1miliardi di euro, con una spesa procapite di oltre 2.200 euro. Eppure, a fronte della riduzione dei punti gioco fisici, i volumi complessivi non calano: crescono, semmai, le giocate online, più difficili da monitorare e spesso più accessibili ai giovani.

In un panorama tanto articolato e in continuo mutamento, questo lavoro si impone non solo come una sintesi tecnica o accademica, ma come uno strumento strategico di governance pubblica. Uno strumento che mette insieme ricerca, dati, politiche e territorio, fornendo a chi decide - e a chi interviene sul campo - gli elementi necessari per comprendere, prevenire e agire. Perché quando si tratta di gioco d'azzardo, la posta in gioco è alta: riguarda salute, benessere e dignità delle persone.



IL FENOMENO IN SINTESI

I dati forniti dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM) e dalle indagini epidemiologiche (GAPS e ESPAD*Italia), insieme ai dati sull'utenza in cura presso i servizi dedicati (SerD), offrono una panoramica dettagliata sulle dimensioni e le tendenze del gioco nella regione Toscana.

Se confrontata con il quadro nazionale, **l'offerta di gioco in regione si distingue per una minore densità di esercizi con giochi tradizionali** (20 per 10.000 abitanti rispetto ai 41 della media nazionale) e punti scommessa (2 ogni 10.000 abitanti contro i 5,1 a livello nazionale). Il numero di apparecchi da intrattenimento si mantiene invece in linea con la media italiana (poco più di 9 ogni 10.000 residenti per entrambe le aree territoriali). Tra le misure e normative volte a disciplinare il settore del gioco d'azzardo e ridurre i rischi di dipendenza a esso correlati recentemente adottate sia a livello nazionale sia regionale, erano comprese anche quelle finalizzate alla riduzione dell'offerta, tra le quali la limitazione dell'apertura di nuovi punti gioco e l'incentivazione alla chiusura di quelli esistenti, specialmente in aree ritenute più vulnerabili. Dal confronto dei volumi di gioco del 2019 e del 2022 si osserva, infatti, una diminuzione generale dei punti gioco di circa il 4% per l'Italia e del 7% per la Toscana. In particolare, sul territorio regionale, la diminuzione più marcata riguarda gli esercizi con apparecchi da intrattenimento che, nel periodo considerato, passa da a 4.138 a 3.515 (-15%; Italia= -12,5%).

Nel 2023, la raccolta complessiva del gioco d'azzardo in Toscana ha raggiunto gli 8,1miliardi di euro, pari al 5% della raccolta nazionale. La spesa procapite regionale, sebbene sia inferiore rispetto alla media italiana, è arrivata a oltre 2.000 euro. Tra i Comuni nei quali sono stati registrati i più alti valori di spesa procapite spiccano Montecatini Terme, Sillano Giuncugnano e Calenzano, con valori superiori ai 5.000 euro. **Sebbene le lotterie restino tra i giochi più diffusi, analizzando la distribuzione della raccolta per tipologia di gioco, si osserva che la maggiore quota di denaro giocato proviene dagli apparecchi da intrattenimento (AWP e VLT) con 2,5miliardi di euro, seguiti da giochi a base sportiva (raccolta da canale fisico=520milioni di euro; canale telematico=710milioni di euro) e lotterie (con un totale 730milioni di euro).**

La riduzione dell'offerta fisica di punti gioco, registrata tra il 2019 e il 2022, non sembra aver influito sulla

crescita della raccolta, suggerendo un incremento della spesa individuale tra i giocatori abituali e/o un maggiore ricorso al gioco online. A conferma di ciò, dal confronto dei flussi economici derivanti dai due differenti canali (fisico e telematico) nel 2019 e nel 2023, si osserva che, a fronte di una tendenziale riduzione della raccolta proveniente da gioco onsite (da 4,9miliardi di euro nel 2019 e 4,1miliardi nel 2023), accompagnato da una diminuzione della spesa procapite da 1.315 a 1.127, **il gioco online registra un incremento significativo, sia della raccolta complessiva, che nel periodo considerato passa da 1,7miliardi a 4miliardi di euro, sia per quanto riguarda il valore procapite, che aumenta da 459 euro a 1.091.**

Per quanto riguarda la diffusione del gioco d'azzardo, i dati dello studio GAPS indicano che il **37% dei residenti toscani tra i 18 e gli 84 anni ha giocato almeno una volta nell'ultimo anno**. Il fenomeno rimane più diffuso tra gli uomini (42%) rispetto alle donne (31%). I giochi più praticati si confermano essere i Gratta&Vinci (19%), seguiti da Superenalotto (12%), Lotto e scommesse sportive (entrambi con il 4,6%). Rispetto al 2019, si registra una riduzione delle prevalenze in quasi tutte le tipologie di gioco analizzate, con un calo di circa 8 punti percentuali per Gratta&Vinci e quasi 6 per Superenalotto. Tali diminuzioni si riflettono sulla prevalenza complessiva che, nel periodo considerato, passa dal 38% al 37%.

Lo studio ESPAD®Italia 2023 evidenzia una **tendenziale crescita di questo comportamento tra gli studenti toscani di 15-19 anni: il 54% riferisce di aver giocato almeno una volta nell'ultimo anno**, contro una prevalenza riferita al 2019 pari al 43%. Anche per questa fascia di età si conferma il maggior coinvolgimento dei ragazzi (60%) rispetto alle ragazze (48%). I Gratta&Vinci risultano essere nuovamente il gioco più praticato (41%), seguito da scommesse sportive (19%) e apparecchi da intrattenimento (12%).

Dal confronto tra le prevalenze per singola tipologia di gioco nella popolazione adulta e negli adolescenti toscani, emerge che, a eccezione dei giochi numerici a quota fissa e a totalizzatore, il coinvolgimento degli adolescenti è maggiore in tutte le altre tipologie di gioco, in particolare per apparecchi, lotterie, Bingo, scommesse virtuali e sportive.

Focalizzando l'attenzione sul solo gioco online, nella popolazione generale la prevalenza di giocatori risulta essere aumentata fino al 7,1% (2019=5,5%), con una netta predominanza tra gli uomini (11%) rispetto alle donne (3,2%). **Lo smartphone è il dispositivo più utilizzato (53%)**; scommesse sportive e Superenalotto i giochi più quotati (rispettivamente 39% e 35%). Tra gli adolescenti toscani il gioco online è stabile, passando dal 9,2% del 2019 al 10% del 2023 degli studenti che riferiscono di aver giocato d'azzardo con questa modalità nell'ultimo anno, con un maggior coinvolgimento dei ragazzi (2023: M=17%, F= 3,6%) e con una maggiore preferenza per scommesse sportive e virtuali, in particolar modo per mezzo dello smartphone.

Attraverso l'uso di specifici test di screening validati (CPGI e SOGS-RA), in entrambi gli studi è stato possibile stimare, sia per gli adulti sia per gli adolescenti, le proporzioni di soggetti a rischio di sviluppare un problema comportamentale verso il gioco d'azzardo. Circa il 3,7% degli adulti presenta un profilo di rischio minimo, mentre l'1,5% rientra nella fascia di rischio moderato-severo. Sebbene si rilevi una lieve riduzione dei giocatori a rischio minimo rispetto al 2019, la quota di coloro con profilo moderato-severo rimane stabile, suggerendo una persistenza delle problematiche legate al gioco.

Per quanto riguarda il rischio di gioco problematico tra gli adolescenti, **il 4,9% degli intervistati presenta un profilo di rischio minimo, mentre il 4% rientra nella categoria del gioco problematico. In altre parole, circa un adolescente su 11 è a rischio o ha già sviluppato problemi legati al gioco d'azzardo, con una prevalenza più elevata tra i ragazzi (5,8%) rispetto alle coetanee (2,2%).**

Si stima che quasi 45.000 adulti e 6.000 adolescenti in Toscana necessitino di aiuto a causa di problematiche legate al gioco d'azzardo.



ADM 2023

RACCOLTA TOTALE

Italia: 148 miliardi

Toscana: 8,1 miliardi



RACCOLTA PRO-CAPITE

Italia: 2.508 euro

Toscana: 2.217 euro



ESERCIZI OGNI 10.000 RESIDENTI

Punti scommessa

(Sportive, ippiche)
5,1

Apparecchi da intrattenimento

(New Slot, VLT)
9,2

Giochi tradizionali

(Bingo, Lotto, Lotterie, giochi numerici a totalizzatore)
40,7



Punti scommessa

(Sportive, ippiche)
2,0

Apparecchi da intrattenimento

(New Slot, VLT)
9,4

Giochi tradizionali

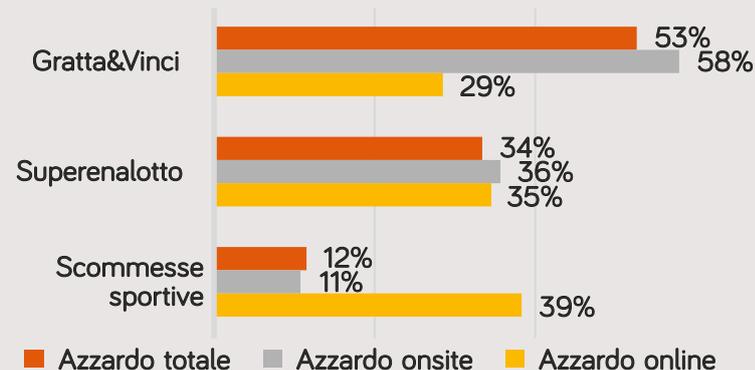
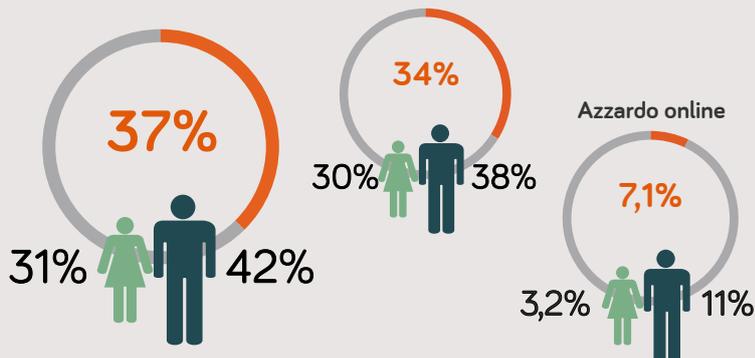
(Bingo, Lotto, Lotterie, giochi numerici a totalizzatore)
20,3

ADM 2022

GAPS 2023/2024

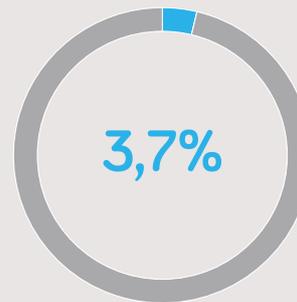
Gioco d'azzardo nell'anno

Azzardo onsite



Gioco d'azzardo problematico

Rischio minimo

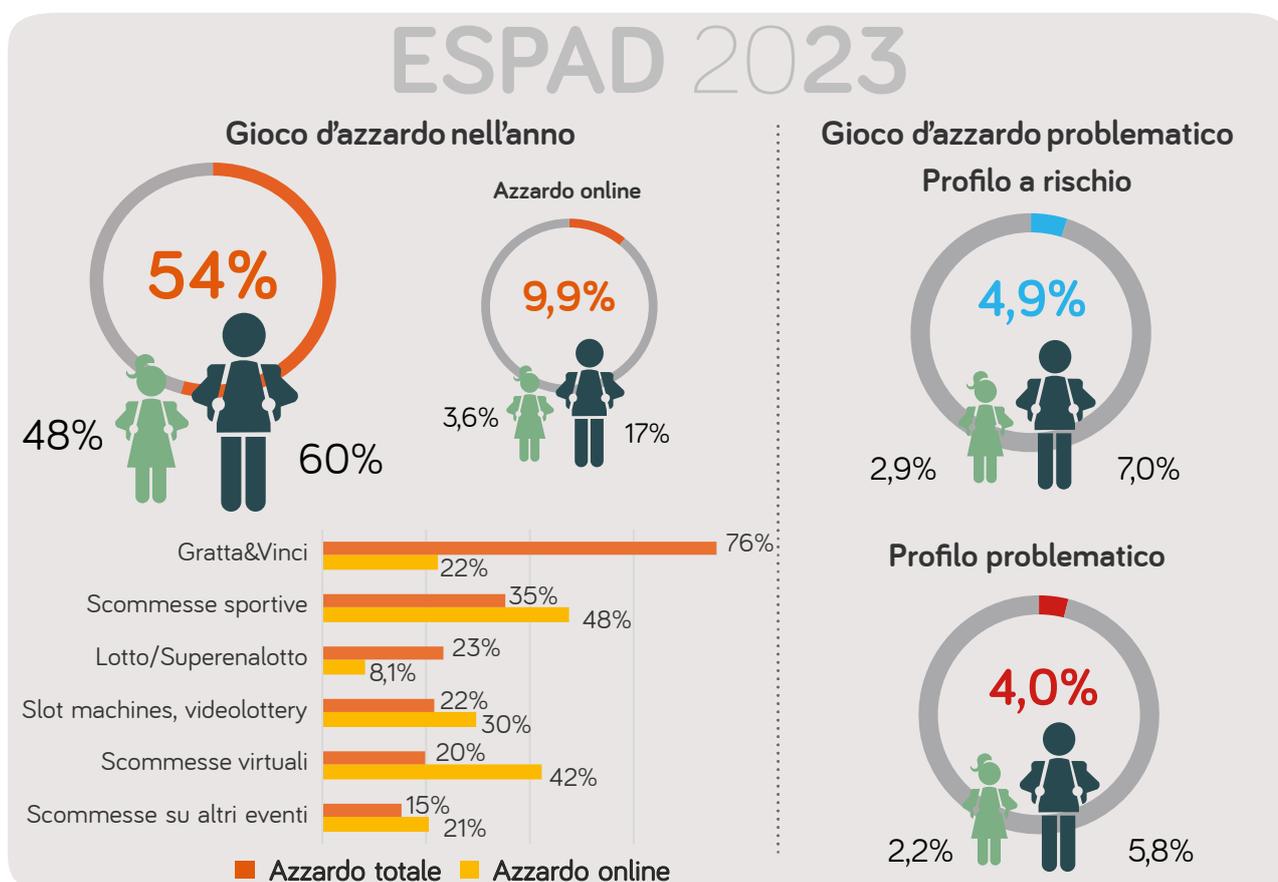


Rischio moderato/severo



A questo proposito, dall'analisi dei dati sugli utenti in carico ai SerD per disturbo da gioco d'azzardo, forniti da Regione Toscana, emerge un cambiamento significativo proprio in termini di età dei soggetti in trattamento per questa patologia. Se nel 2019 la fascia giovanile (età 15-29 anni) rappresentava il 4,2% dell'utenza, nel 2023 questa percentuale è salita al 13%. Tale incremento è coerente con l'aumento del gioco d'azzardo tra i giovani e con la crescente diffusione del gioco online, che risulta più difficile da monitorare.

Il quadro delineato dal report evidenzia un fenomeno in evoluzione, caratterizzato da una contrazione dell'offerta fisica, un incremento della raccolta complessiva e una crescita del gioco online, con particolare impatto sulla popolazione giovanile. Le misure normative adottate per limitare la disponibilità dei punti gioco sembrano aver influito sulla riduzione del gioco fisico, ma non hanno arginato la crescita di quello telematico.



1

IL PIANO DI CONTRASTO AL DISTURBO DA GIOCO D'AZZARDO

1.1 Struttura e obiettivi



IL PIANO DI CONTRASTO AL DISTURBO DA GIOCO D'AZZARDO

1.1 Struttura e obiettivi

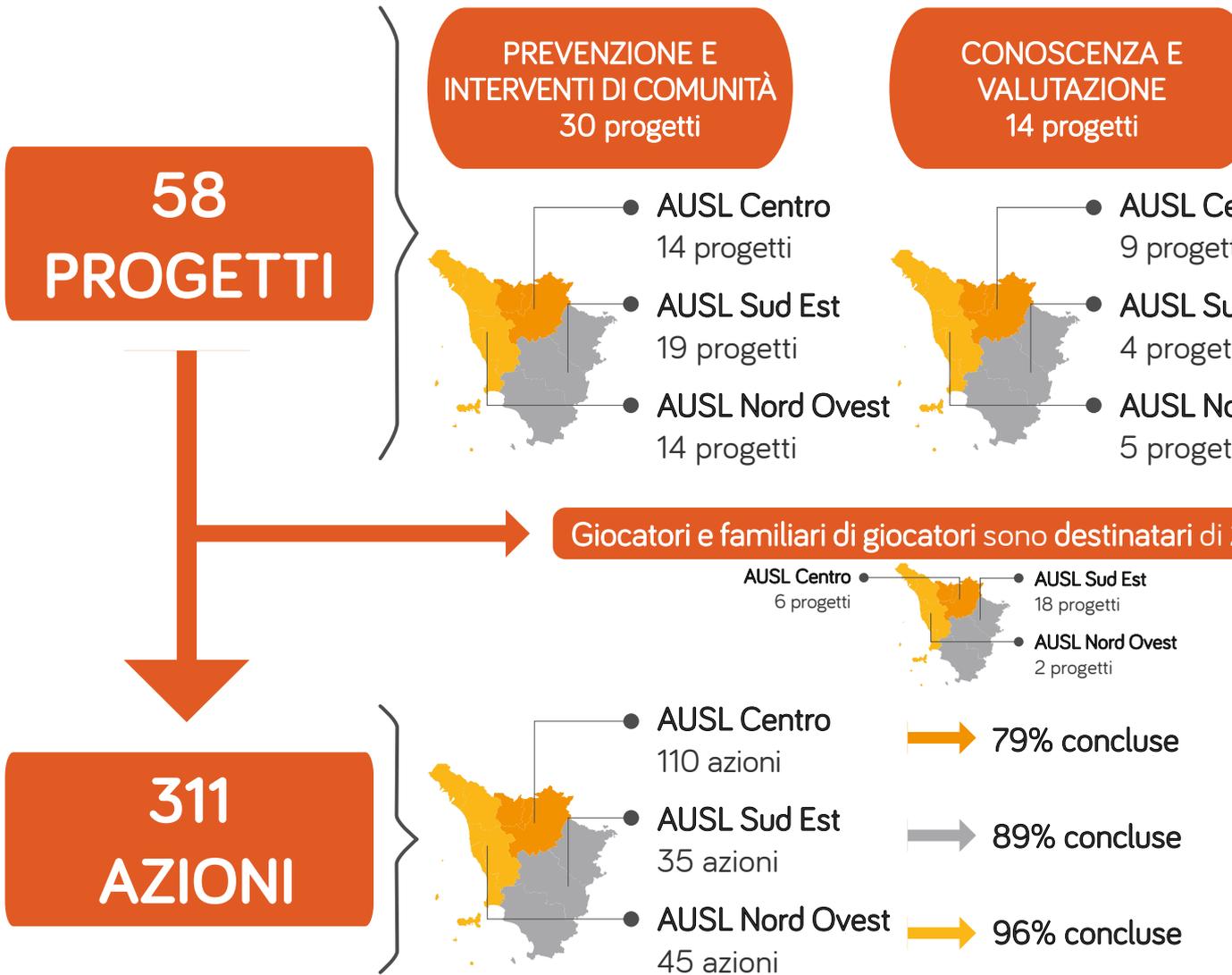
La Regione Toscana è stata tra le prime regioni italiane a prestare attenzione specifica al fenomeno del Gioco d'Azzardo Patologico.

La Legge Regionale n. 4 del 2018, che ha integrato e modificato la precedente Legge Regionale n. 57 del 2013, ha dettato disposizioni finalizzate alla prevenzione e al contrasto delle dipendenze da gioco d'azzardo patologico sul territorio regionale legiferando in merito alle distanze minime, al divieto di pubblicità, agli obblighi dei gestori e definendo attività di formazione e campagne di informazione e sensibilizzazione.

A seguito dell'inserimento del disturbo da gioco d'azzardo nei LEA 2017 (DPCM 12 gennaio 2017, il cosiddetto Decreto Balduzzi) e dei finanziamenti nazionali dedicati (Decreto Ministero della Salute del 6 ottobre 2016), la Regione Toscana ha approvato con la Delibera della Giunta Regionale n.771 del 2018 un primo "Piano regionale di attività per il contrasto al Gioco d'Azzardo" che constava di 39 azioni suddivise in azioni di valenza regionale nelle aree della prevenzione, della formazione, della ricerca e monitoraggio, in azioni locali territoriali, affidate alle Zone Distretto/Società della Salute, e in azioni svolte in coordinamento con il Terzo Settore: all'interno di questa prima cornice programmatica, l'Istituto di Fisiologia Clinica del CNR ha effettuato, nel 2019, la rilevazione GAPS e il sovracampionamento dello studio ESPAD®Italia, i cui risultati sono riportati come confronto all'interno del presente report e dettagliati all'interno di una reportistica specifica ([Il gioco d'azzardo nella Regione Toscana. Rapporto di Ricerca integrato sulla diffusione del gioco d'azzardo in Toscana](#)).

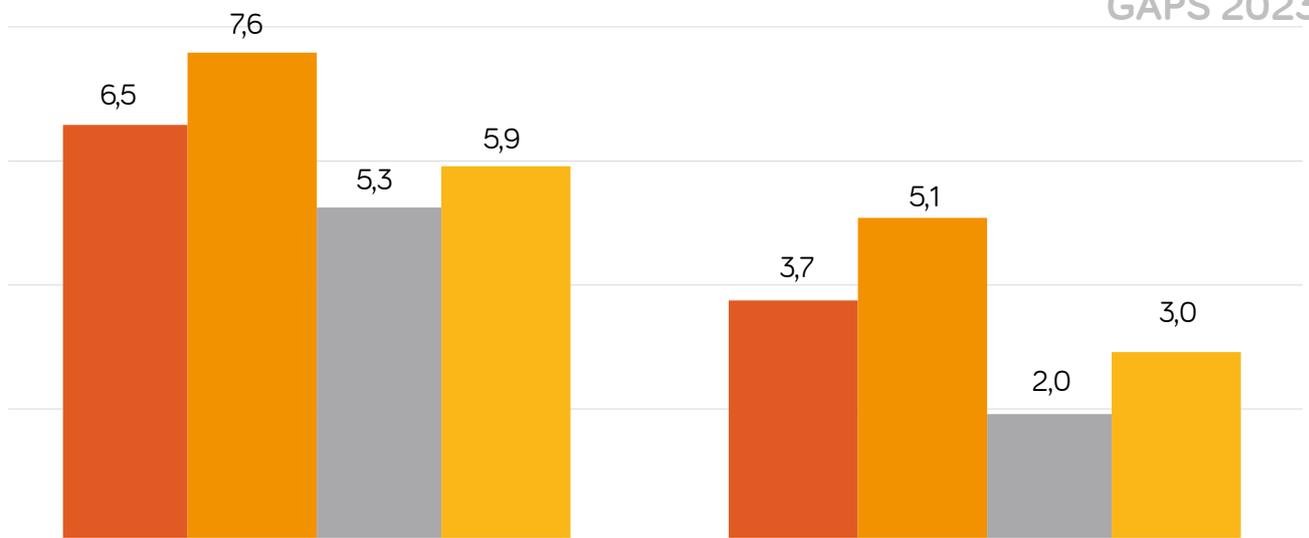
Il piano di contrasto al DGA

(DISTURBO DA GIOCO D'AZZARDO)



CONOSCENZA DI

GAPS 2023 - PO



Essere conoscenza che la propria Regione abbia approvato regole per limitare il gioco d'azzardo

Essere conoscenza che il proprio Comune abbia approvato regole per limitare il gioco d'azzardo

REGIONALE PER IL CONTRASTO AL

ORDO 2019-2021

TELEMATICA

FORMAZIONE DI SISTEMA
9 progetti

SUPPORTO E ASSISTENZA TECNICA
1 progetto

OPERATIVITÀ PROGETTUALE
4 progetti

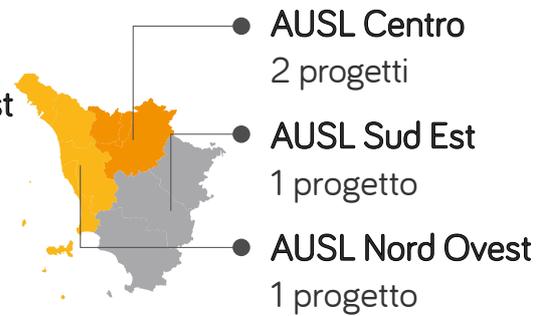
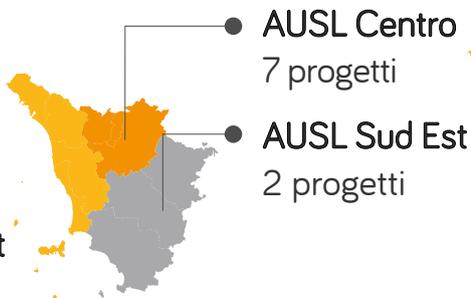
entro

ud Est

ti

ord Ovest

ti

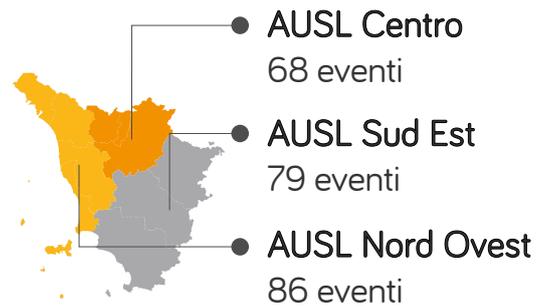


22 progetti

PENETRAZIONE SUL TERRITORIO

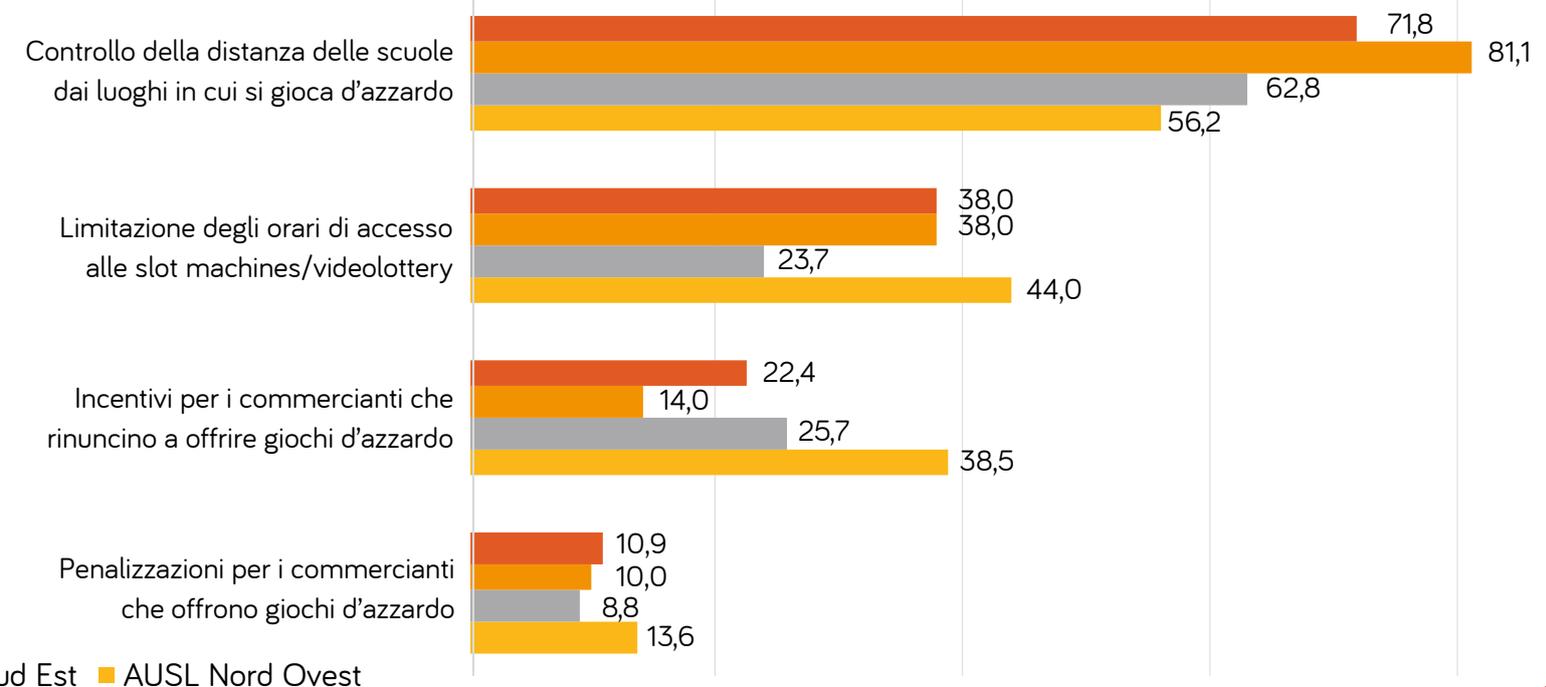
AGORÀ TELEMATICA

193
EVENTI



ELLE POLICY LOCALI

POPOLAZIONE 18-84 ANNI



Nel 2020, con la Delibera della Giunta Regionale n. 1489 del 30 novembre, la Regione ha approvato la “Programmazione regionale delle attività per il contrasto al gioco d’azzardo 2019-2021” articolata in 58 progetti, organizzati in 5 aree tematiche, che hanno prodotto 317 azioni.

Nel 2018 la Regione Toscana ha approvato il primo Piano Regionale di Contrasto al Gioco d'Azzardo (Piano DGA), un vero e proprio strumento di governance con lo scopo di coordinare azioni sia a livello regionale sia locale mirate a monitorare, ridurre e prevenire i danni causati dal disturbo da gioco d'azzardo, in modo sistematico e integrato.

Come nei precedenti assetti, il Piano DGA si articola in una serie di progetti concepiti per comprendere in modo esaustivo i diversi aspetti del fenomeno nella sua complessità, rispondendo ai bisogni identificati sul territorio toscano. Per quanto riguarda il Piano DGA 2021-2023, sono stati approvati complessivamente **58 Progetti**, organizzati in **5 aree tematiche** principali:

- Area degli **interventi di comunità** in ambito di prevenzione e trattamento.
- Area della **conoscenza e valutazione**.
- Area della **formazione di sistema** per rafforzare le reti dei servizi pubblici e privati sul territorio.
- Area della **comunicazione e della promozione**.
- Area del **supporto e assistenza tecnica** alla programmazione regionale e **operatività progettuale**.

Ciascun progetto è stato articolato in un insieme di **azioni specifiche**, attribuite ai diversi **oggetti attuatori** coinvolti nel piano di implementazione. In una prima fase erano previste 317 azioni, successivamente ridotte a **311 azioni** a seguito di un processo di ottimizzazione e razionalizzazione, tenendo in considerazione le priorità operative.

La distribuzione delle azioni ha coinvolto le tre Aziende USL della Toscana - AUSL Toscana Nord Ovest, AUSL Toscana Centro e AUSL Toscana Sud Est - nonché i partner istituzionali e scientifici: Federsanità ANCI, l'Istituto di Fisiologia Clinica del CNR e la Scuola Superiore Sant'Anna.

Lo stato di avanzamento dei singoli progetti e l'effettiva implementazione delle azioni previste sono oggetto di monitoraggio sistematico tramite un set di indicatori specifici, sviluppati ad hoc per valutare la **permeabilità territoriale**, la **copertura sulla popolazione** e l'**output operativo** in termini quantitativi (numero di interventi realizzati).

A supporto della pianificazione e del monitoraggio, l'articolazione in progetti, azioni e relativi indicatori è stata **digitalizzata all'interno della piattaforma [Agorà Telematica](#)**, a seguito di un'analisi strutturata condotta dal CNR, in collaborazione con i partner di progetto e in seno alla cabina di regia regionale.

A oggi, l'analisi dei dati evidenzia che l'**AUSL Toscana Nord Ovest** ha raggiunto il più elevato livello di completamento delle azioni programmate (**96%**), seguita dalla **AUSL Toscana Sud Est** (**89%**) e dalla **AUSL Toscana Centro** (**79%**). Estendendo l'analisi anche agli altri soggetti attuatori – ovvero i partner della ricerca (CNR e Scuola Superiore Sant'Anna) e Federsanità ANCI – il **tasso complessivo di realizzazione** delle azioni operative previste a livello regionale si attesta all'**89%**: su un totale di **311 azioni pianificate**, **278 risultano completate** secondo i termini previsti, mentre 33 non sono arrivate a termine a causa di contingenze non programmabili sopraggiunte in fase di implementazione.

A luglio 2025 è stato approvato il nuovo Piano di Contrasto al Gioco d'Azzardo regionale 2024-2026.

2

RICERCA E MONITORAGGIO EPIDEMIOLOGICO

2.1 Studio GAPS

2.1 Studio ESPAD

2.3 I dati economici ADM

2.4 Agorà Telematica



RICERCA E MONITORAGGIO EPIDEMIOLOGICO



All'interno dell'Area di Intervento “Conoscenza e Valutazione” del Piano regionale di contrasto al gioco d'azzardo patologico 2019-2021 e in continuità con la pianificazione precedente, il Laboratorio di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari dell'Istituto di Fisiologia Clinica (IFC) del Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR) ha svolto un ruolo importante finalizzato alla ricerca e al monitoraggio epidemiologico del fenomeno stesso. Per ottenere un inquadramento comprensivo delle dimensioni che caratterizzano il gioco d'azzardo, si è reso indispensabile un monitoraggio integrato delle informazioni rilevabili e misurabili. A tale scopo è stata necessaria la sistematizzazione di tutte le informazioni esistenti e quelle rilevate *ad hoc* su questo specifico dominio. Le differenti fonti informative sono state lo Studio GAPS, lo Studio ESPAD*Italia e i dati sui flussi economici da gioco d'azzardo dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli. Inoltre, con ulteriore scopo di promuovere la fruibilità di queste informazioni e la loro uniformazione a livello territoriale, l'IFC del CNR ha realizzato una piattaforma web chiamata Agorà Telematica, uno strumento complesso e articolato, che consente di integrare e rendere accessibili i dati in modo efficace e condiviso.

2.1 Studio GAPS

Lo Studio *Gambling Adult Population Survey* (GAPS), realizzato da IFC-CNR, fa parte della Programmazione regionale delle attività 2019-21 per il contrasto al gioco d'azzardo approvata con DGRT 1489/2020 e il principale obiettivo è quello di rilevare, tramite un'indagine rappresentativa, la diffusione e le caratteristiche del gioco d'azzardo tra i residenti in Toscana, nonché analizzarne i fattori di rischio connessi. In particolare, tra gli obiettivi specifici dello studio, è stato previsto l'aggiornamento dei dati del precedente studio GAPS del 2019, con lo scopo di offrire un quadro dettagliato dei cambiamenti nelle abitudini di gioco e valutare l'effetto delle restrizioni legate al periodo pandemico.

La rilevazione del 2023, condotta sulla popolazione generale toscana, ha coinvolto 5.685 residenti, di età compresa tra i 18 e gli 84 anni, con una suddivisione di genere equilibrata e rappresentativa della popolazione locale (maschi=52%; femmine=48%). Di questi: 2.084 questionari validi provenivano dalla AUSL Toscana Centro; 1.882 dalla AUSL Toscana Nord Ovest e 1.719 dalla AUSL Toscana Sud Est.

La maggioranza dei partecipanti (65%) rientra nella fascia di età compresa tra i 45 e gli 84 anni, mentre il restante 35% appartiene alla fascia più giovane, tra i 18 e i 44 anni. Sebbene le fasce di età più estreme, ossia quelle dei 18-24enni e dei 75-84enni, siano rappresentate da meno del 10% del campione, le altre classi di età risultano distribuite in modo piuttosto omogeneo, con percentuali che variano tra il 10% e il 20%.

2.2 Studio ESPAD® Italia

La diffusione del gioco d'azzardo, i pattern e gli andamenti temporali nella popolazione residente di età compresa tra i 15 e i 19 anni, sono state rilevate grazie allo studio *European School Survey on Alcohol and other Drugs* (ESPAD®). Nello specifico, il Laboratorio di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari (CNR-IFC) ha condotto per la prima volta lo studio ESPAD® Italia nel 1995 e annualmente dal 1999, monitorando l'andamento e le caratteristiche di diversi comportamenti a rischio, compreso, a partire dal 2008, il gioco d'azzardo. All'interno della cornice del progetto "Agorà Telematica per il monitoraggio del Gioco d'Azzardo Patologico (GAP) in Toscana". DGRT n. 1489 del 30.11.2020 "Legge 28 dicembre 2015, n. 208 e Decreto Ministero della Salute del 26 ottobre 2018 - Programmazione regionale delle attività 2019-2021 per il contrasto al gioco d'azzardo" (GAP Toscana) è stato quindi promosso anche l'obiettivo di condurre lo studio ESPAD® Italia a livello regionale e sub-regionale, al fine di ottenere un quadro informativo dettagliato della Toscana.

Nella rilevazione 2023 sono stati 3.751 gli adolescenti di età compresa tra 15 e 19 anni ad aver partecipato allo studio ESPAD® Italia - Toscana, di cui 1.149 afferenti alla AUSL Toscana Centro, 1.528 alla AUSL Toscana Nord Ovest e 1.285 alla AUSL Toscana Sud Est. 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 regionale. Il 55% degli studenti toscani è di genere femminile.

2.3 I dati economici ADM

L'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM) rappresenta una fonte istituzionale importante per l'analisi del fenomeno del gioco d'azzardo. Ogni anno, ADM pubblica dati dettagliati relativi alla rete di vendita e ai flussi economici del comparto del gioco pubblico, offrendo un quadro completo e aggiornato utile alla valutazione dell'impatto socio-economico di questo mercato. La granularità delle informazioni consente di effettuare analisi multilivello: dal panorama nazionale alla dimensione regionale, fino al dettaglio comunale e distrettuale. In particolare, i dati forniti includono i flussi economici generati dalla raccolta totale da gioco, suddivisa per tipologie (es. slot machine, scommesse sportive, lotterie); permettono l'analisi della distribuzione territoriale, attraverso una mappatura dei punti gioco sul territorio nazionale e, attraverso una rielaborazione dei dati con le numerosità della popolazione residente censita da ISTAT, l'analisi della densità per regione, provincia e comune, determinando il rapporto tra numero di punti gioco e popolazione residente. Sono inoltre disponibili le ripartizioni per tipologia di gioco, con dati relativi alla diffusione e alla fruizione delle diverse categorie di giochi, come apparecchi con vincita in denaro (AWP e VLT), giochi online, lotterie tradizionali e istantanee, scommesse sportive e ippiche dai quali si possono elaborare i dati sull'entità della spesa media procapite per ciascun tipo di gioco, utili per stimare l'incidenza del fenomeno sulle abitudini della popolazione.



2.4 Agorà Telematica

Lo strumento nasce dall'esigenza di sistematizzare e condividere le conoscenze in continua evoluzione sul fenomeno del gioco d'azzardo. Dato il dinamismo del settore e la sua scarsa concettualizzazione che limita fortemente la standardizzazione dei dati disponibili provenienti da fonti molteplici ed eterogenee, l'adozione di un approccio ontologico si è resa necessaria per creare una base semantica comune, cruciale per migliorare la conoscenza e facilitare lo sviluppo di azioni concrete per monitorare e contrastare il fenomeno.

Agorà Telematica è un'innovativa piattaforma web di esperienza digitale, progettata dal Laboratorio di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari (CNR-IFC) che, grazie all'approccio open data, mette a disposizione le fonti di dati di diversa provenienza, sistematizzando le informazioni e rendendole maggiormente fruibili per differenti tipologie di utenti, tra cui i cittadini, gli operatori sanitari e sociali, compresi gli stessi attuatori del Piano DGA, nonché gli amministratori e i responsabili delle politiche regionali e locali. La piattaforma supporta infatti la presentazione dei dati basata su ruoli, utilizzando tabelle, grafici, mappe geolocalizzate e strumenti collaborativi di business intelligence.

Agorà permette di valutare diversi aspetti del gioco d'azzardo, da quelli economici come l'entità della spesa, la tipologia del gioco, i costi di prevenzione e trattamento, a quelli scientifici quali i risultati di studi epidemiologici (GAPS ed ESPAD®Italia) sulle abitudini dei giocatori e sulle tipologie di gioco d'azzardo, evidenziando profili di giocatori a rischio e problematici. Permette inoltre agli utenti di disporre di una mappatura dei punti gioco con elevato dettaglio territoriale e rimanere aggiornati sugli eventi programmati sul territorio come workshop, interventi di prevenzione, sensibilizzazione, formazione etc.

Attraverso Agorà è possibile inoltre documentarsi sulle normative vigenti e monitorare lo stato dell'arte del Piano Regionale di contrasto al gioco d'azzardo.

La sistematizzazione, centralizzazione e fruibilità online delle informazioni è realizzata attraverso un'architettura modulare a servizi realizzata utilizzando l'ambiente tecnologico Liferay DXP, un sistema informativo avanzato per lo sviluppo di piattaforme web nel rispetto dei requisiti di sicurezza e conformità dell'infrastruttura IT con il Regolamento generale sulla protezione dei dati 2016/679 (GDPR) e in linea con le principali raccomandazioni di sicurezza di Open Worldwide Application Security Project (OWASP). La soluzione adottata è innovativa e flessibile in quanto offre la possibilità di integrare applicazioni e contenuti web in un unico punto di accesso attraverso standard accreditati.

Agorà è accessibile all'indirizzo <https://toscana.agoragiocodazzardo.it/> oppure inquadrando il QR Code dedicato.



3

DIMENSIONE ECONOMICA, OFFERTA E DIFFUSIONE DEL GIOCO D'AZZARDO IN TOSCANA

3.1 Modalità di gioco

3.1.1 Il gioco onsite

3.1.2 Il gioco online

3.2 Gli apparecchi da intrattenimento

3.3 Il Bingo

3.4 Le lotterie

3.5 I giochi a base sportiva

3.6 I giochi numerici a quota fissa e totalizzatore

3.7 Il gioco a distanza

3.8 Le scommesse virtuali



DIMENSIONE ECONOMICA, OFFERTA E DIFFUSIONE DEL GIOCO D'AZZARDO IN TOSCANA

Dai volumi di denaro generati dal mercato del gioco d'azzardo è possibile ricavare indicatori utili a misurare la portata e l'impatto del fenomeno sia da un punto di vista economico, sia sociale. Secondo i dati forniti dall'Agenzia dei Monopoli (ADM), nel corso del 2023, in Toscana sono stati raccolti 8,1miliardi di euro attraverso il gioco d'azzardo, il 5% della raccolta complessiva registrata in Italia (148miliardi di euro) e corrispondenti a circa 2.217 euro procapite. **La raccolta procapite risulta leggermente inferiore rispetto a quella osservata a livello nazionale, pari a 2.508 euro per abitante.** Quasi la metà della raccolta complessiva regionale deriva dalla AUSL Centro con 3,8miliardi di euro e una quota procapite leggermente al di sopra della media regionale (2.396 euro procapite); mentre circa un terzo deriva dalla AUSL Nord Ovest (2.163 euro procapite) e poco meno di un quinto dalla AUSL Sud Est (1.944 euro procapite).

L'altro importante aspetto riportato da ADM e direttamente connesso con l'andamento del fenomeno è quello della dimensione dell'offerta dei punti gioco, suddivisa in tre macrocategorie tra cui i punti scommessa (su base sportiva e ippica), gli esercizi con apparecchi (AWP e VLT) e gli esercizi con giochi tradizionali (Gratta&Vinci, Bingo, Lotto, etc). Per l'annualità 2022, anno più recente disponibile, **la Toscana conta complessivamente 11.859 punti di vendita di giochi pubblici, che costituiscono circa il 3,5% rispetto a quelli presenti a livello nazionale. Questo corrisponde a un'offerta procapite di oltre 3 punti di gioco ogni 1.000 abitanti toscani.** A eccezione delle lotterie e degli apparecchi da intrattenimento, l'offerta per residente è inferiore alla media nazionale. In particolare, per il 2022 in Toscana ci sono oltre 20 esercizi con giochi tradizionali ogni 10.000 residenti, un dato significativamente inferiore rispetto a quello nazionale, che è di quasi 41 ogni 10.000 abitanti. Il numero medio di esercizi con apparecchi da intrattenimento è di circa 9,4 ogni 10.000 residenti, in linea con il dato medio nazionale di 9,2. Infine, il numero di punti scommesse è pari a 2 ogni 10.000 residenti, rispetto ai 5,1 osservati a livello nazionale.

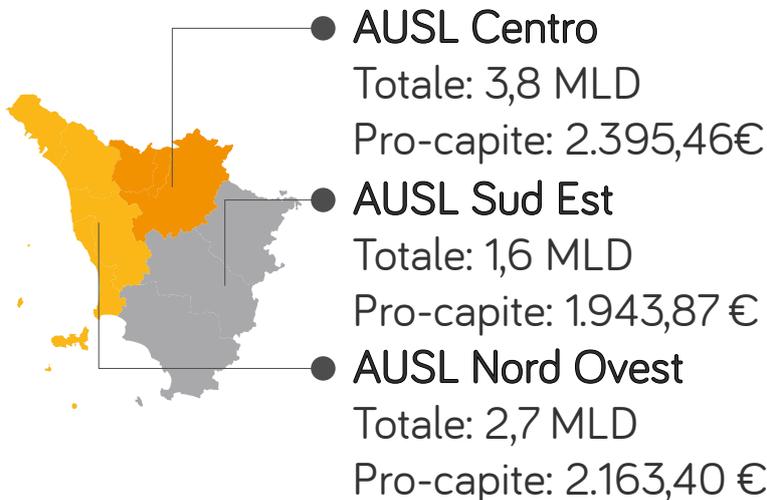
Tra le diverse misure normative adottate negli ultimi anni a livello nazionale e regionale, volte a disciplinare il settore del gioco d'azzardo e ridurre i rischi di dipendenza da esso, vi erano comprese anche quelle finalizzate alla riduzione dell'offerta, attraverso la limitazione dell'apertura di nuovi punti gioco e l'incentivazione alla chiusura di quelli esistenti in determinate aree ritenute maggiormente vulnerabili. Come effetto di queste misure, dal confronto dei volumi di gioco tra il 2019 e il 2023, si osserva una

DENARO GIOCATO (RACCOLTA)

AGENZIA DOGANE E MONOPOLI 2023

Italia: 148 MLD (Pro-capite: 2.508,28€)

Toscana: 8,1 MLD (Pro-capite: 2.216,56€)



DIFFUSIONE PUNTI GIOCO

AGENZIA DOGANE E MONOPOLI 2022

Punti scommessa (sportive, ippiche)

Italia: 30.938 ($5,1 \times 10.000$); Toscana: 760 ($2,0 \times 10.000$)

Esercizi con apparecchi da intrattenimento

Italia: 55.621 ($9,2 \times 10.000$); Toscana: 3.515 ($9,4 \times 10.000$)

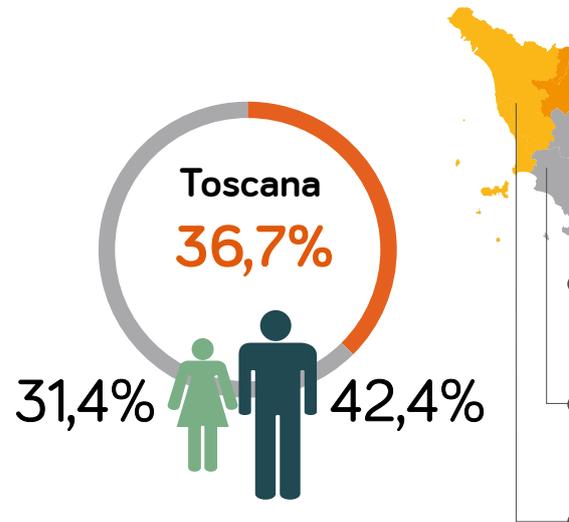
Esercizi giochi tradizionali (Gratta&Vinci, Bingo,

Lotto, giochi numerici a totalizzatore..)

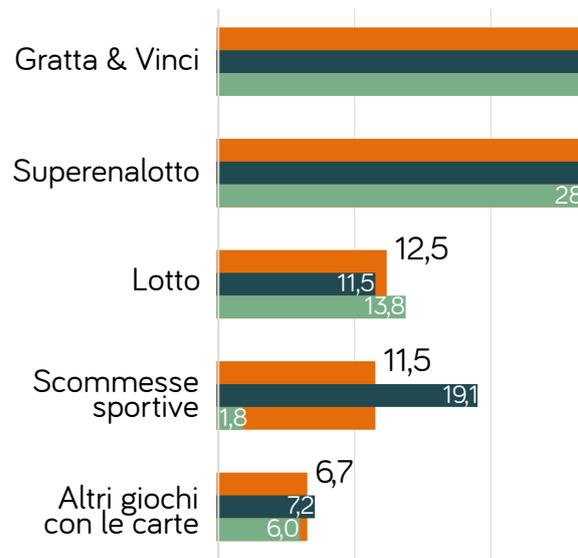
Italia: 247.116 ($40,7 \times 10.000$); Toscana: 7.584 ($20,3 \times 10.000$)

GIOCO D'AZZARDO

GIOCO D'AZZARDO

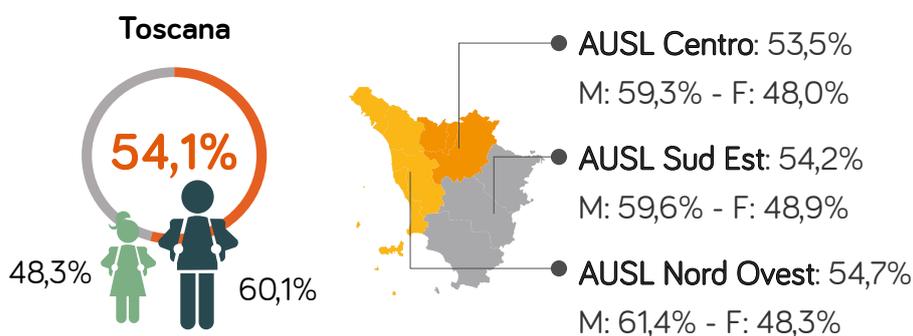


GIOCO

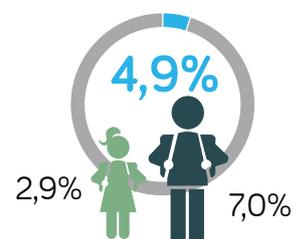


GIOCO D'AZZARDO NELLA POPOLAZIONE

GIOCO D'AZZARDO NELL'ANNO



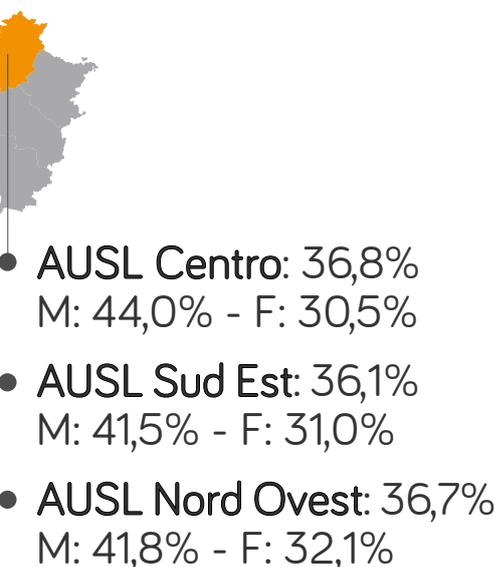
Profilo di gioco a rischio Toscana



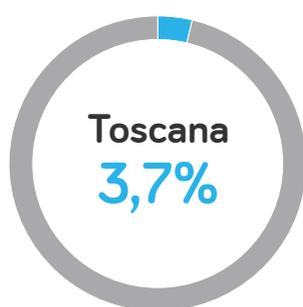
GIUOCO NELLA POPOLAZIONE GENERALE DI 18-84 ANNI

GAPS 2023/2024

GIUOCO NELL'ANNO



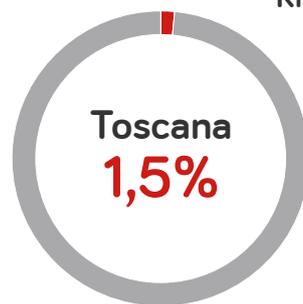
GIUOCO D'AZZARDO PROBLEMATICO



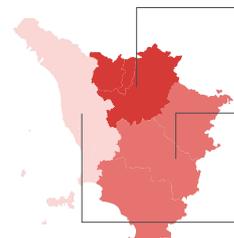
Rischio minimo



- AUSL Centro: 3,9%
- AUSL Sud Est: 3,7%
- AUSL Nord Ovest: 3,4%

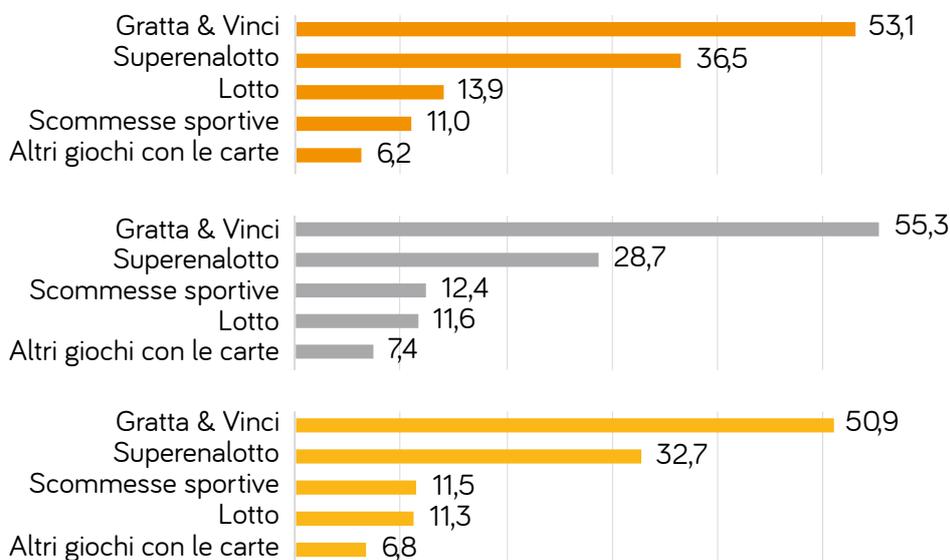
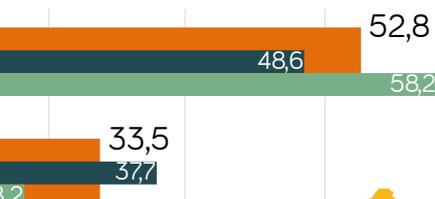


Rischio moderato/severo



- AUSL Centro: 1,5%
- AUSL Sud Est: 1,6%
- AUSL Nord Ovest: 1,5%

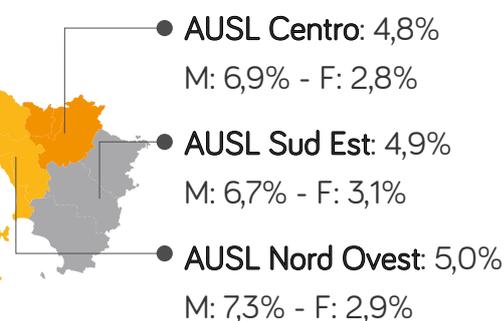
GIUOCHE MAGGIORMENTE PRATICATE NELL'ANNO



GIUOCO NELLA POPOLAZIONE STUDENTESCA DI 15-19 ANNI

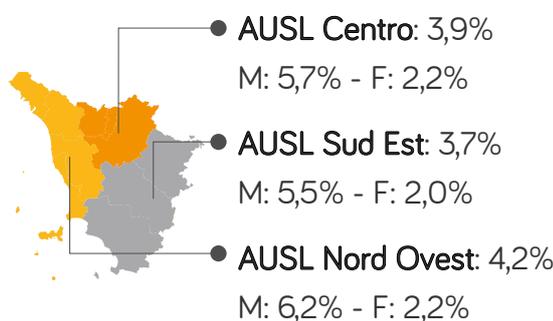
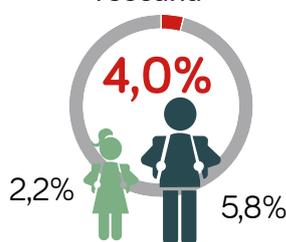
GAPS 2023

GIUOCO D'AZZARDO PROBLEMATICO



Profilo di gioco problematico

Toscana



diminuzione generale dei punti gioco di circa il 4% per l'Italia e del 7% per la Toscana. In particolare, sul territorio regionale, la diminuzione più marcata riguarda gli esercizi con apparecchi da intrattenimento che, nel periodo considerato, passa da a 4.138 a 3.515 (-15%; Italia: -13%). Questi dati fanno tuttavia emergere un aspetto interessante rispetto al quadro generale: il costante incremento della raccolta complessiva (a eccezione della flessione registrata nel biennio 2020-21 durante il periodo pandemico), è stata supportata anche dal graduale aumento dell'offerta di gioco in termini di punti scommessa, esercizi e non ultimo il canale telematico, ma dato il recente calo del numero di punti gioco disponibili riportato da ADM, è ragionevole supporre alcuni scenari possibili tra cui un ulteriore aumento del gioco online, già ampiamente diffuso, con ricadute su segmenti di popolazione più vulnerabili, così come un maggiore investimento in termini di numero di giocate e di spesa per coloro che già giocavano con una certa regolarità.

Come per altri fenomeni sociali, una delle misure più utili per descriverne la portata è la pratica del comportamento riferita agli ultimi 12 mesi. Per il 2023 lo studio GAPS ha rilevato che **oltre un terzo dei residenti toscani, di età compresa tra i 18 e gli 84 anni, ha giocato ad almeno un gioco d'azzardo (37%).** Tra questi, le prevalenze più elevate riguardano il genere maschile (42%) con un distacco da quello femminile di 11 punti percentuali. Nel dettaglio territoriale non si rilevano importanti differenze, le Aziende Unità Sanitarie Locali mostrano infatti percentuali in linea con la media regionale, eccetto che nella AUSL Centro, nella quale si osserva una forbice più ampia tra i due generi (M=44%; F=31%). Anche per quanto riguarda le tipologie di gioco più frequenti, il quadro toscano risulta essere piuttosto omogeneo: tra i giochi maggiormente praticati si ritrovano ancora Gratta&Vinci (53%), seguiti da Superenalotto (34%), Lotto (13%), scommesse sportive (12%) e altri giochi con le carte (6,7%). Tuttavia le preferenze sono differenti tra i due generi: tra le donne risultano più diffusi i giochi come Gratta&Vinci, lotterie e Bingo, mentre gli uomini prediligono le scommesse, soprattutto sportive, e i giochi con le carte.

Il questionario dello studio GAPS contiene al suo interno il test di screening *Problem Gambling Severity Index* (PGSI), adattato e validato per l'Italia (Colasante et al., 2012)¹, che permette di valutare il livello di rischio di problematicità associato al comportamento di gioco. In riferimento a quanto rilevato nel 2023, **il 3,7% dei rispondenti ha un profilo di gioco d'azzardo a rischio minimo, mentre l'1,5% ha un profilo di rischio da moderato a severo. Nel complesso, è possibile affermare che circa una persona su 20 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 ottenere 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.** Nel dettaglio territoriale i profili delineati risultano essere omogenei eccetto per una prevalenza di giocatori a rischio minimo leggermente al di sopra della media nella AUSL Centro (3,9%). Dal confronto di queste informazioni con quanto emerso nella precedente rilevazione del 2019, nella popolazione adulta si osserva una tendenziale diminuzione delle prevalenze di gioco, sia a livello regionale sia nel dettaglio di AUSL. Inoltre, confrontando le distribuzioni delle tipologie di gioco più praticate, nel 2023 si assiste a una conferma delle preferenze rilevate dallo stesso studio nel 2019, ma con una generale riduzione delle percentuali. In particolare, la proporzione di soggetti che **gioca ai Gratta&Vinci vede un decremento nel tempo pari a circa 20 punti percentuali, 13 punti per Superenalotto e, per quanto riguarda Lotto, scommesse sportive e altri giochi con le carte,** le proporzioni tendono a dimezzarsi. A tale proposito, come precedentemente osservato per gli andamenti dei dati ADM, il persistere dell'incremento della raccolta derivata dal gioco potrebbe indicare un aumento della frequenza di gioco o una maggiore spesa da parte di coloro che giocano. Questa ipotesi è ulteriormente confermata dal fatto che, a fronte di lieve riduzione dei giocatori con un profilo di gioco a rischio minimo, i giocatori con un profilo a rischio moderato o severo rimangono stabili nel periodo considerato. Questa tendenza infatti supporterebbe l'ipotesi di un

¹ 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.



ampliamento della diffusione del gioco telematico, peraltro più difficile da monitorare, in sostituzione di quello fisico che risulta più facilmente osservabile.

Per quanto riguarda il contesto giovanile studentesco, il quadro risulta differente dal precedente: i dati rilevati dallo studio ESPAD[®]Italia 2023 evidenziano un maggior coinvolgimento nella pratica del gioco d'azzardo in questa particolare fascia di popolazione, con implicazioni più evidenti dal punto di vista dei profili di gioco. Oltre la metà degli studenti toscani di 15-19 anni riferisce di aver giocato nel corso dell'anno (54%), soprattutto tra i ragazzi (M=60%; F=48%). Non si riscontrano disomogeneità tra le AUSL, anche se la proporzione di giocatori risulta leggermente più bassa nella AUSL Centro e più alta nella AUSL Nord Ovest, sempre con prevalenze maggiori tra gli studenti di genere maschile. Anche tra i giovani residenti toscani, il gioco preferito è il Gratta&Vinci (76%), sebbene con proporzioni decisamente più alte rispetto alla popolazione generale adulta. Seguono poi scommesse calcistiche (32%), altri giochi con le carte (27%), slot machine e videolottery (23%) e Bingo (21%). La distribuzione di queste percentuali è uniforme sul territorio regionale.

Per questa fascia di età, il profilo di gioco viene analizzato attraverso il test di screening *South Oaks Gambling Screen – Revised for Adolescents* (SOGS-RA) (Colasante et al., 2014)². Questo strumento consente di individuare se i comportamenti di gioco siano attribuibili a un profilo “a rischio” o “problematico”. Riferendosi ancora al 2023, **emerge che il 4,9% degli studenti intervistati rientra nella prima categoria, mentre il 4% risulta possedere un profilo problematico. In altre parole, si stima che in Toscana 1 residente ogni 11 della stessa età ha un problema con il gioco d'azzardo o è a rischio di svilupparlo.** Si tratta di giovani tra i 15 e i 19 anni che, in misura differente, riferiscono di aver avuto problemi a scuola o discussioni in famiglia a causa del gioco, preso in prestito denaro o rubato qualcosa per avere abbastanza soldi da giocare, oppure 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. In generale, sono soprattutto i ragazzi ad avere un profilo di gioco a rischio o problematico, con percentuali circa doppie rispetto a quelle delle coetanee (5,8% vs 2,2%).

Un altro importante aspetto da analizzare riguarda l'andamento nel tempo dei parametri rilevati nelle due rilevazioni dello studio ESPAD[®]Italia: tra il 2019 e il 2023 si assiste a un aumento di circa 10 punti percentuali degli studenti che riferiscono di aver giocato negli ultimi 12 mesi, con un impatto simile nelle tre AUSL. Nell'analisi dei profili di gioco, si osserva che dal 2019, a fronte di una sostanziale stabilità della dimensione dei giocatori a rischio, aumentano di circa 1 punto percentuale coloro che invece adottano un comportamento di gioco problematico. Queste tendenze forniscono ulteriori elementi utili all'interpretazione del contrasto precedentemente emerso circa la diminuzione dell'offerta di gioco fisico accompagnata dal decremento delle prevalenze nella popolazione generale e non supportata dall'aumento dei flussi economici in termini di raccolta complessiva. Più precisamente, l'aumentato coinvolgimento **nel tempo dei giovani studenti, per lo più minorenni**, nella pratica del gioco d'azzardo, andrebbe in parte a spiegare l'aumento della raccolta da gioco.

Un ultimo aspetto interessante relativo ai pattern di gioco riguarda il rapporto dei giocatori con il gioco d'azzardo illegale. In particolare, dai dati GAPS emerge che circa il 6% degli intervistati conosce qualcuno che pratica giochi illegali o non autorizzati dalla legislazione italiana. Il dato si presenta leggermente più alto tra gli uomini (6,5%; F=5,1%) e la distribuzione per Azienda Sanitaria mostra un maggior coinvolgimento delle AUSL Sud Est (6,7%) e Centro (6,4%) rispetto alla Nord Ovest (4,4%).

² Colasante, E., Gori, M., Bastiani, L. et al. Italian Adolescent Gambling Behaviour: Psychometric Evaluation of the South Oaks Gambling Screen: Revised for Adolescents (SOGS-RA) Among a Sample of Italian Students. *J Gambl Stud* 30, 789–801 (2014). <https://doi.org/10.1007/s10899-013-9385-6>

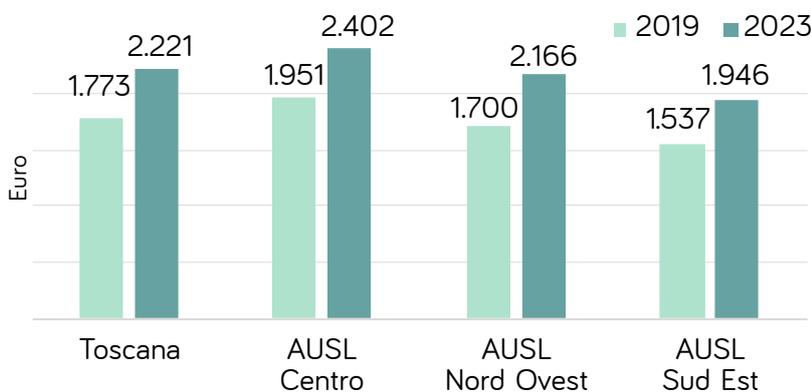
DENARO GIOCATO (RACCOLTA)

AGENZIA DOGANE E MONOPOLI 2019-2023

Raccolta totale (miliardi)

	2019	2023
Italia	110,5	147,7
Toscana	6,6	8,1
AUSL Centro	3,1	3,8
AUSL Nord Ovest	2,1	2,7
AUSL Sud Est	1,3	1,6

Raccolta pro-capite



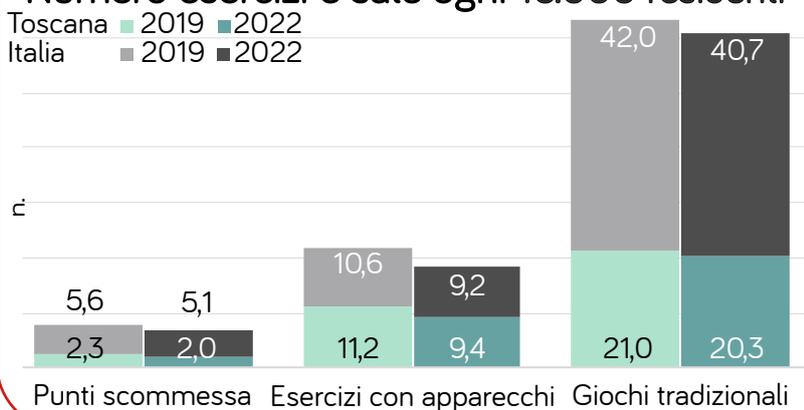
DIFFUSIONE PUNTI GIOCO

AGENZIA DOGANE E MONOPOLI 2019-2022

Numero esercizi e sale totale (n.)

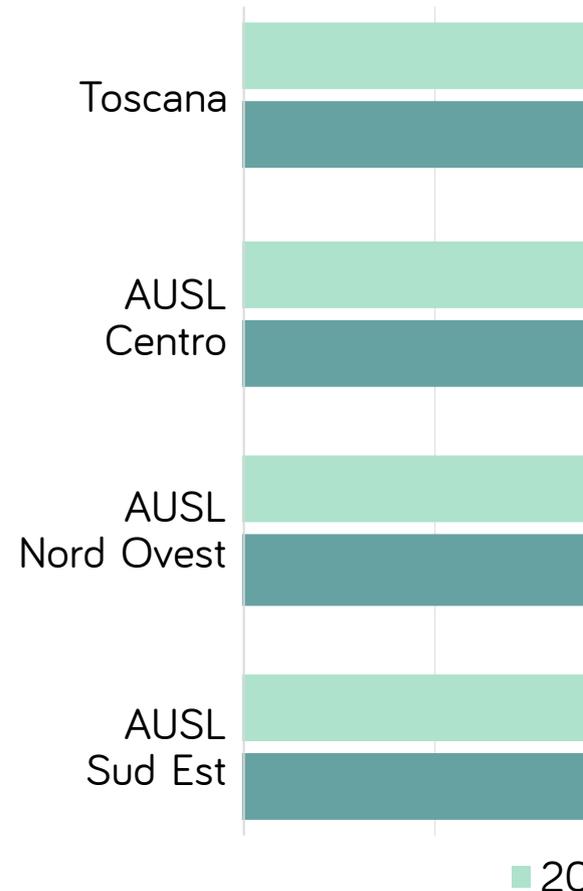
	2019		2022	
	Toscana	Italia	Toscana	Italia
Punti scommessa	854	33.488	760	30.938
Esercizi con apparecchi	4.138	63.390	3.515	55.621
Esercizi con giochi tradizionali	7.759	250.710	7.584	247.116

Numero esercizi e sale ogni 10.000 residenti

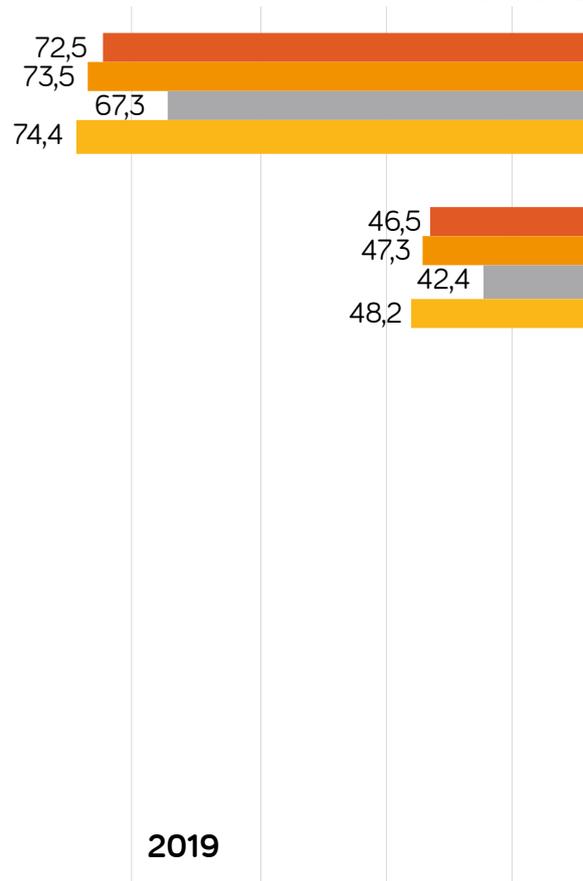


GIOCO D'AZZARDO

GIOCO D'AZZARDO



GIOCO

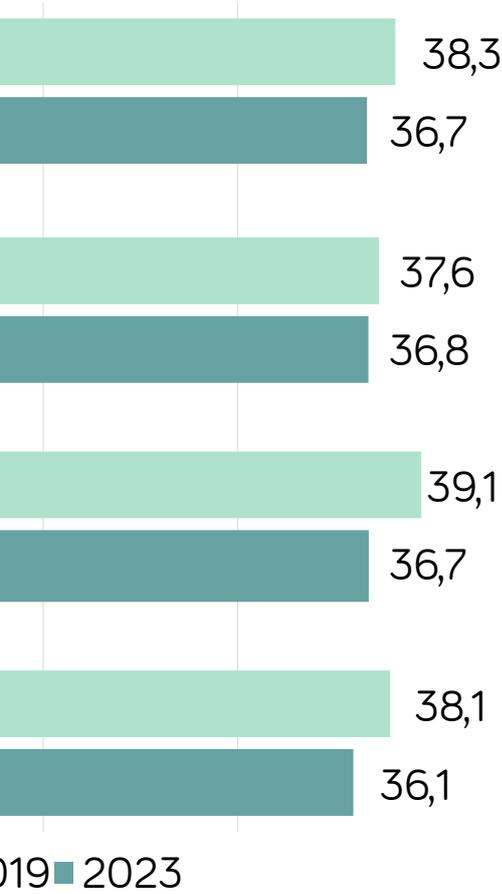


2019

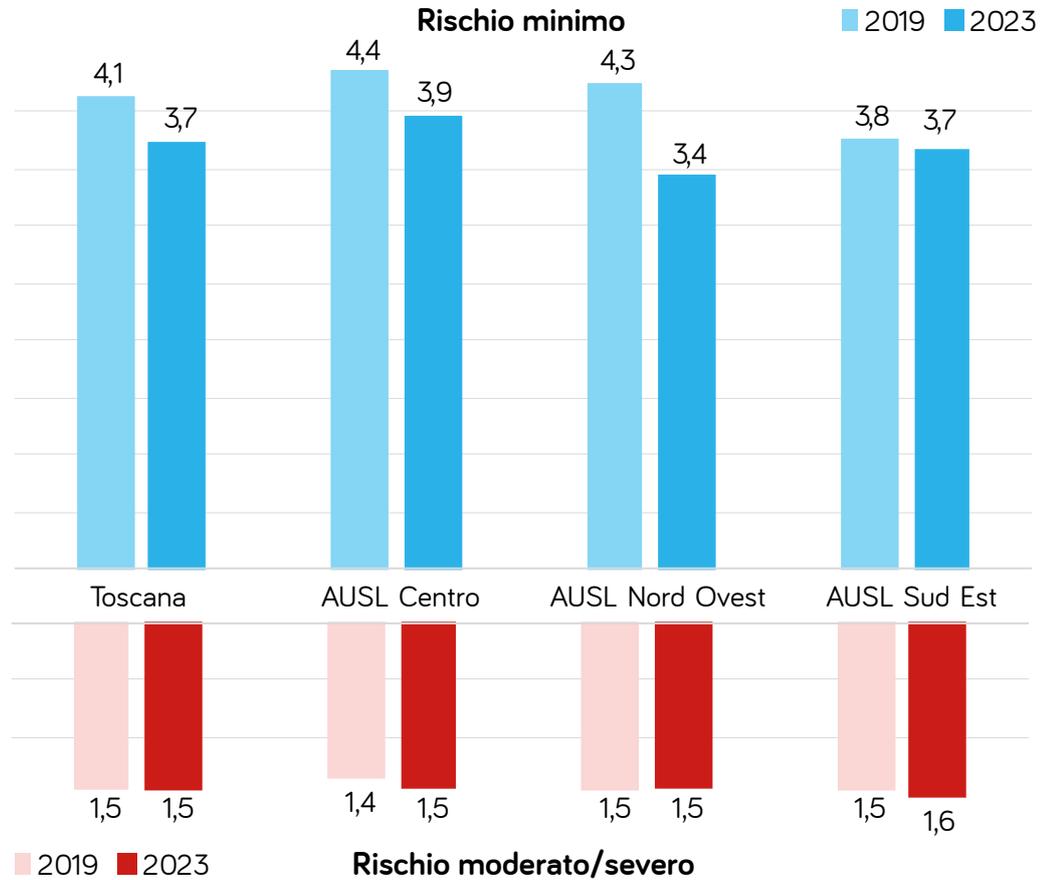
GIUOCO NELLA POPOLAZIONE GENERALE DI 18-84 ANNI

GAPS 2019-2023/2024

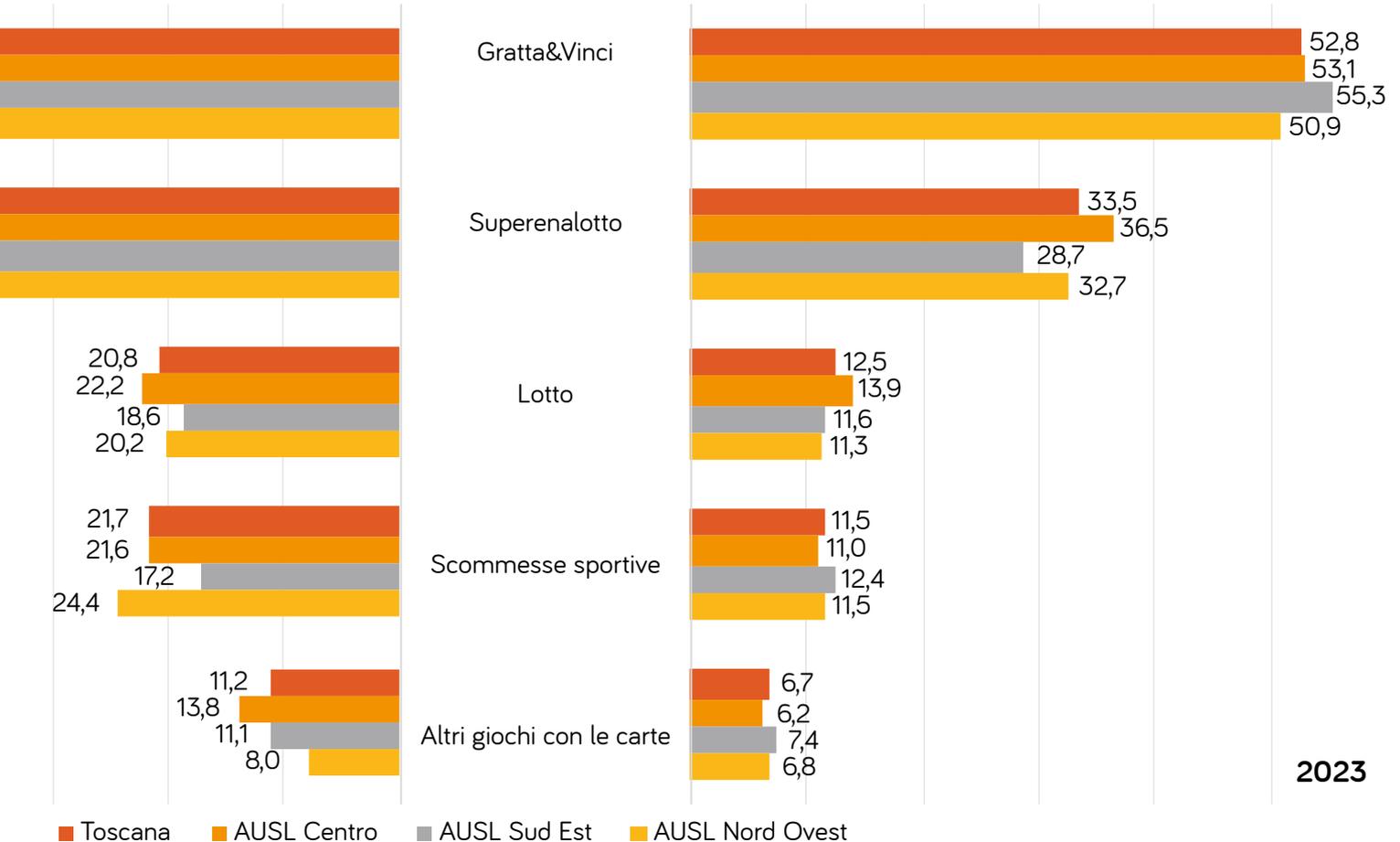
GIUOCO NELL'ANNO



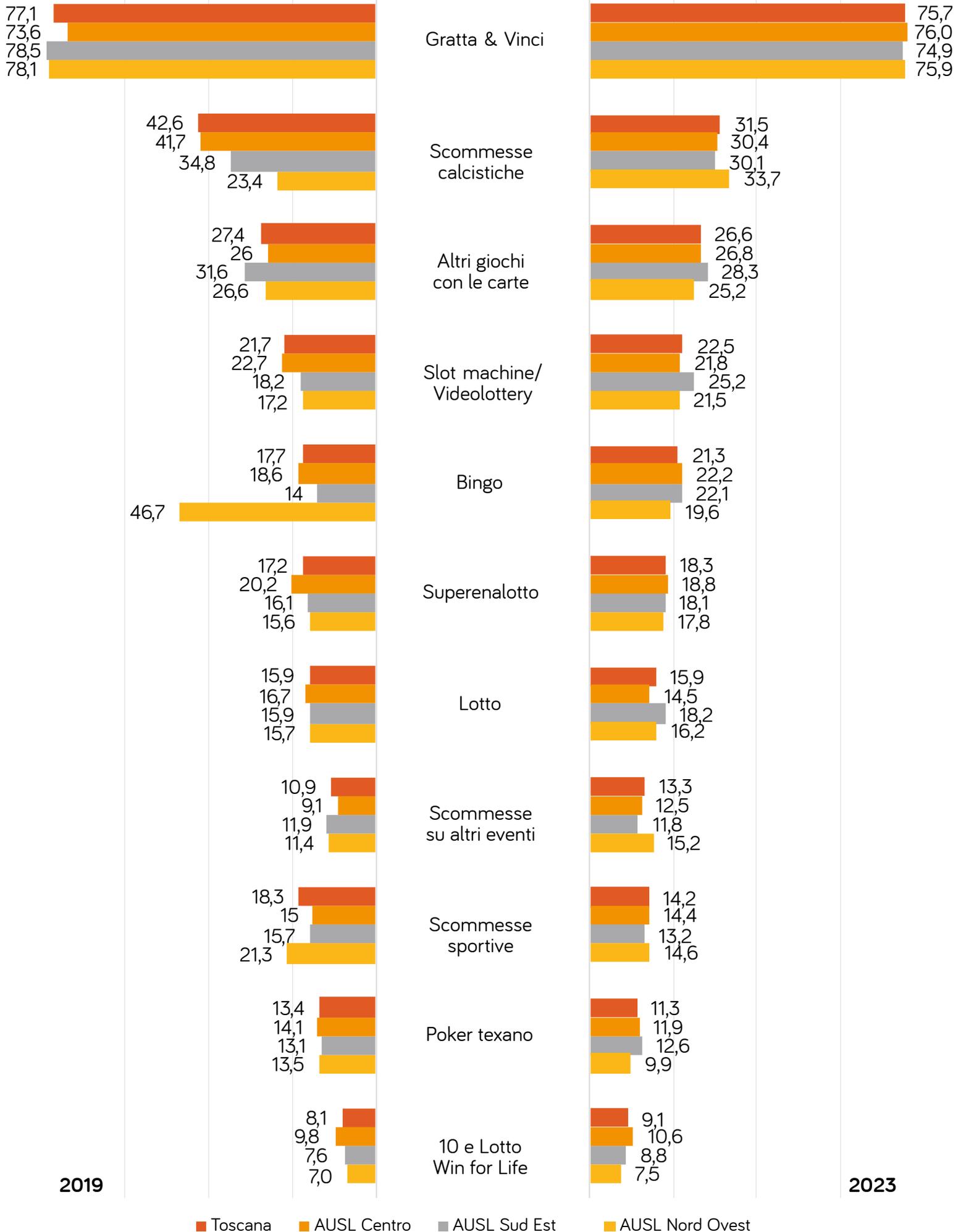
GIUOCO D'AZZARDO PROBLEMATICO



GIUOCHE MAGGIORMENTE PRATICATE NELL'ANNO



GIOCHI MAGGIORMENTE PRATICATI NELL'ANNO



2019

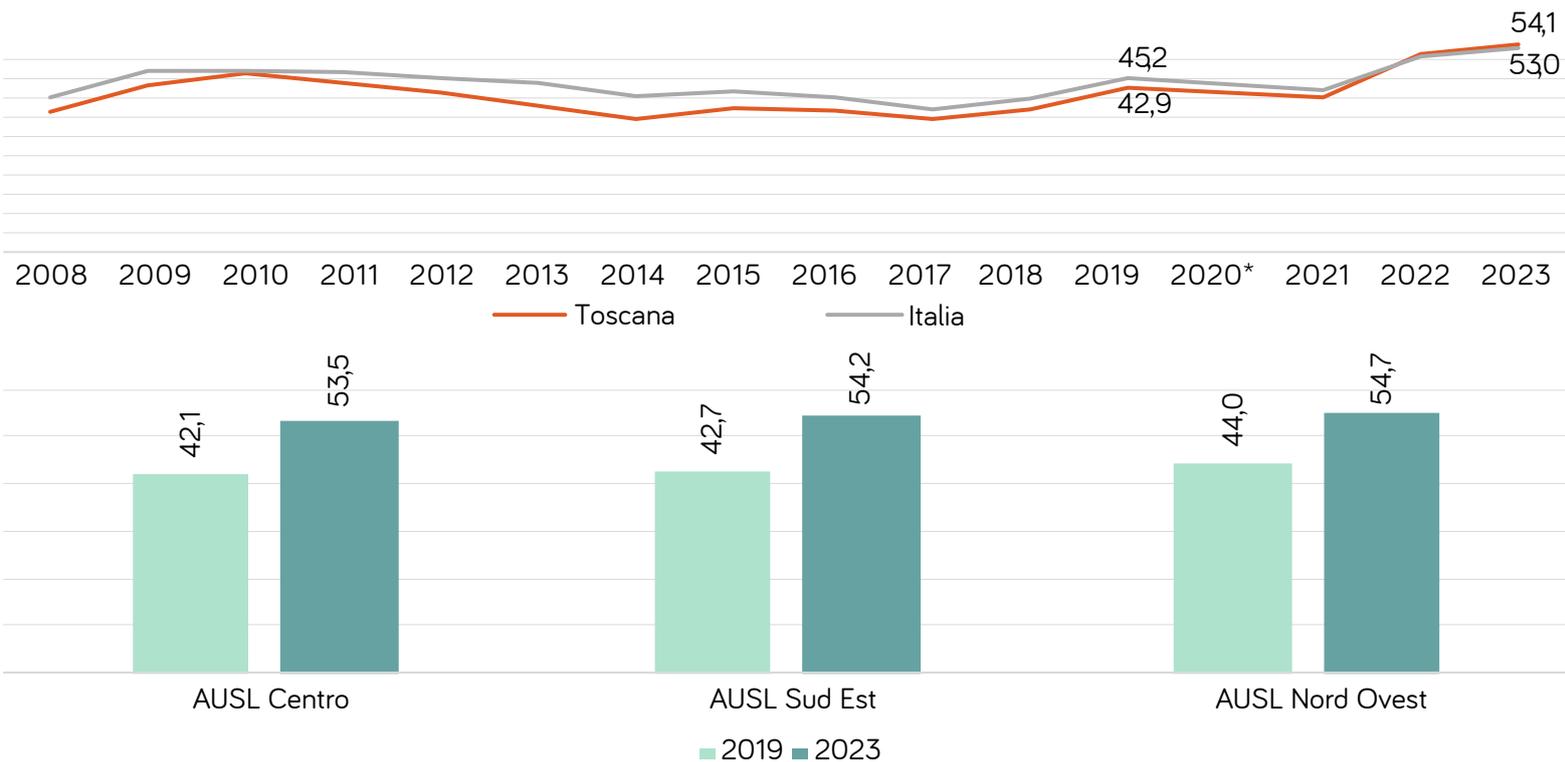
2023

■ Toscana
 ■ AUSL Centro
 ■ AUSL Sud Est
 ■ AUSL Nord Ovest

LA POPOLAZIONE STUDENTESCA DI 15-19 ANNI

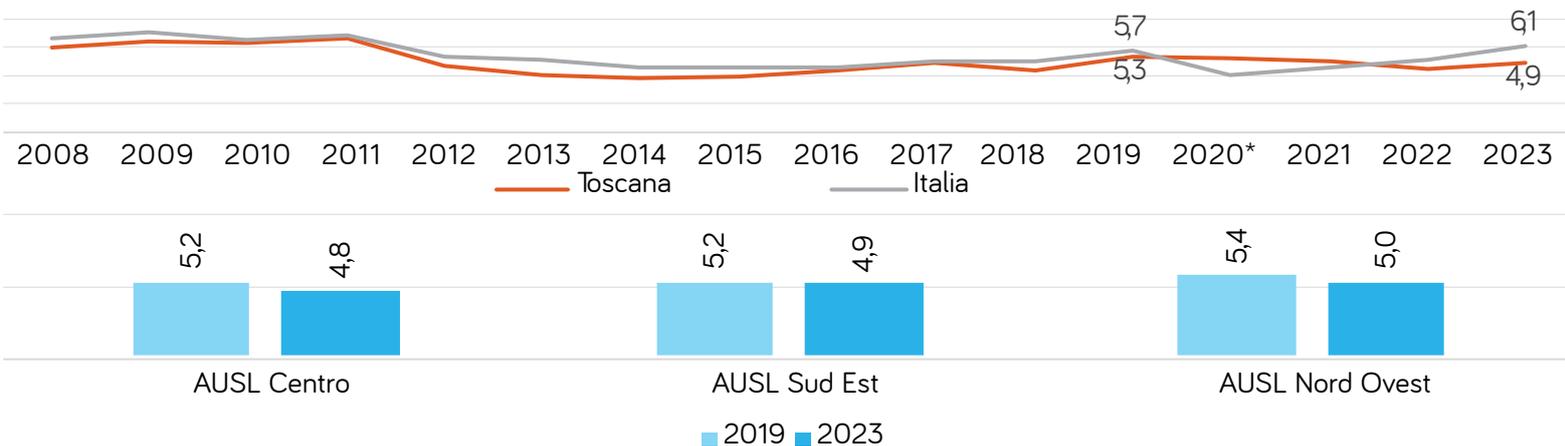
2019-2023

GIOCO D'AZZARDO NELL'ANNO



GIOCO D'AZZARDO PROBLEMATICO

Profilo di gioco a rischio



Profilo di gioco problematico



Quasi il 3% dei rispondenti riferisce di aver giocato d'azzardo illegalmente negli ultimi 12 mesi. Anche in questo caso vi sono lievi differenze di genere e una maggior proporzione nei residenti della AUSL Sud Est (3,9%; Centro=2,2%; Nord Ovest=2,4%) Questo fenomeno, seppur marginale rispetto alla diffusione complessiva del gioco d'azzardo, rappresenta un aspetto critico, poiché è spesso associato a implicazioni più gravi, come l'impatto su individui vulnerabili.

Le esperienze negative causate dal gioco d'azzardo riferite dai rispondenti sono numerose e di varia natura. Tra queste, sebbene le percentuali non siano elevate, emergono situazioni di danni economici e fisici o psicologici, ma anche reati come furti o prestiti illeciti e ogni caso rappresenta un segnale d'allarme, specialmente considerando che questi episodi tendono a rimanere sommersi.

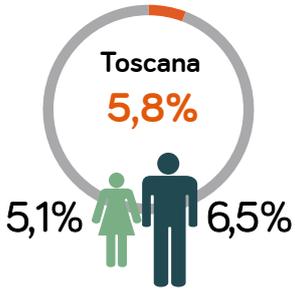
Per quanto riguarda la popolazione studentesca, dai dati ESPAD®Italia 2023 emerge che al 27% degli studenti è stata vietata la pratica del gioco d'azzardo in denaro, con una proporzione più bassa tra le ragazze (26%) rispetto ai ragazzi (31%), perché minorenni. I giochi che più frequentemente sono stati negati ai minorenni sono Gratta&Vinci (58%), scommesse sportive (34%) e l'utilizzo di slot machine e videolottery (30%); i luoghi di gioco dove questa limitazione è avvenuta con più frequenza sono quelli pubblici come bar, tabacchi e esercizi (69%).

Il gioco d'azzardo illegale

POPOLAZIONE GENERALE DI 18-84 ANNI

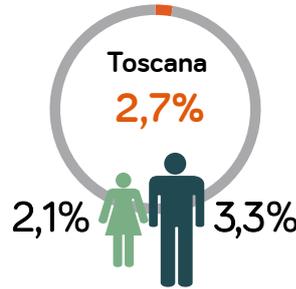
GAPS 2023/2024

Conosci qualcuno che pratica giochi illegali o non autorizzati dalla legislazione italiana?



- **AUSL Centro:** 6,4%
M: 6,8% - F: 6,0%
- **AUSL Sud Est:** 6,7%
M: 8,0% - F: 5,4%
- **AUSL Nord Ovest:** 4,4%
M: 5,1% - F: 3,9%

Hai mai praticato giochi illegali o non autorizzati dalla legislazione italiana?

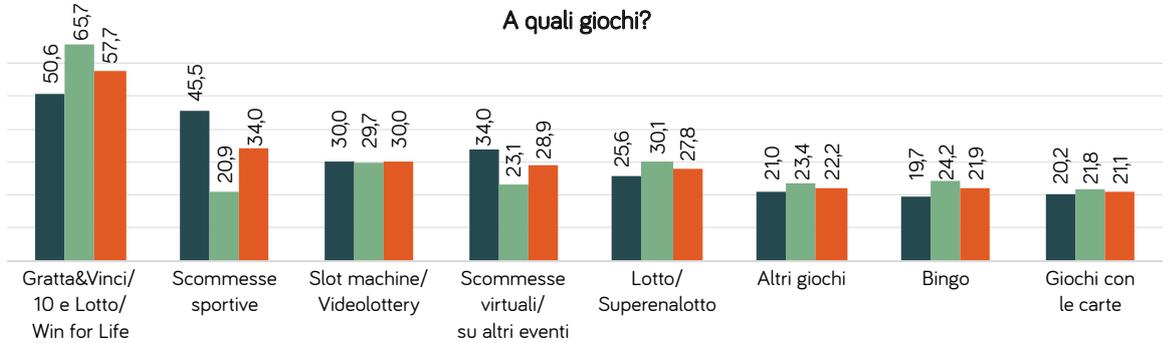


- **AUSL Centro:** 2,2%
M: 2,6% - F: 1,8%
- **AUSL Sud Est:** 3,9%
M: 5,9% - F: 2,0%
- **AUSL Nord Ovest:** 2,4%
M: 2,4% - F: 2,5%

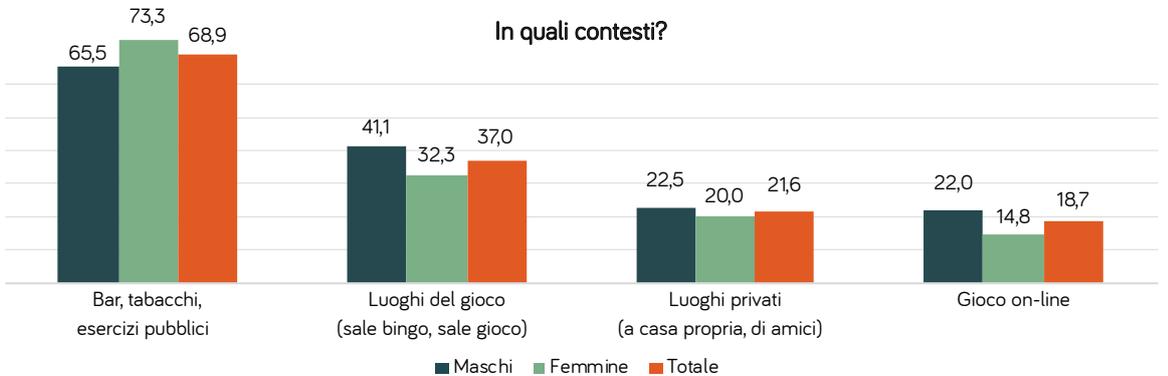
POPOLAZIONE STUDENTESCA DI 15-19 ANNI

ESPAD 2023

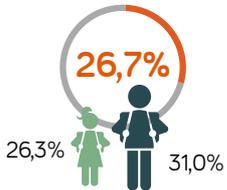
A quali giochi?



In quali contesti?



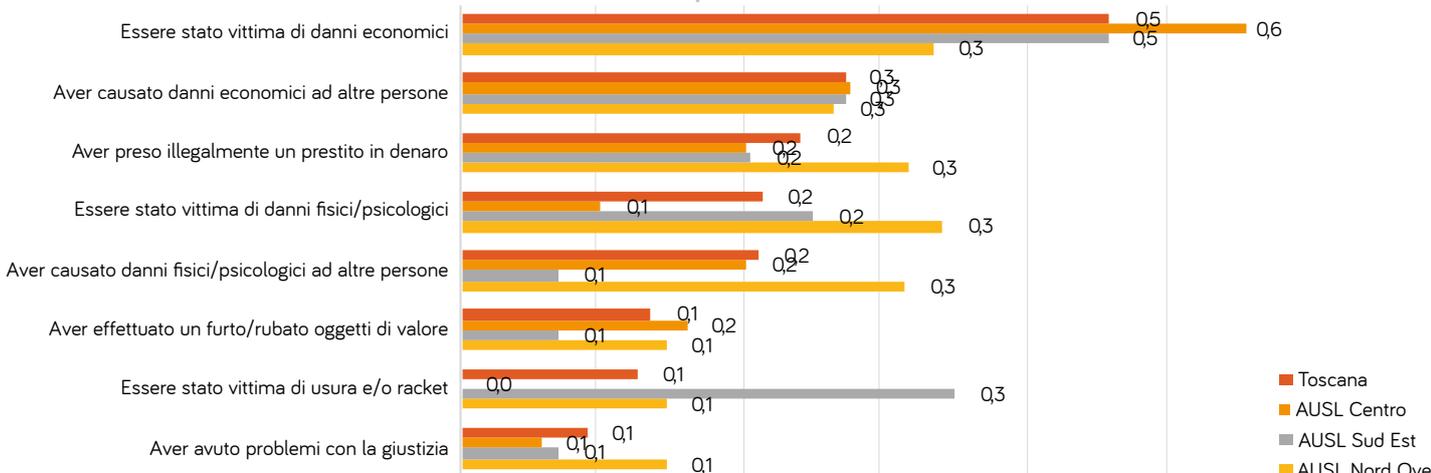
Ti è mai stato impedito, da minorenne, di praticare un gioco in denaro perché vietato ai minori?



Esperienze causate dal gioco d'azzardo

POPOLAZIONE GENERALE DI 18-84 ANNI

GAPS 2023/2024



3.1 Modalità di gioco

Le forme di gioco d'azzardo praticate fisicamente in luoghi specifici e quelle realizzate su piattaforme digitali rappresentano due facce della stessa medaglia che non solo si sommano, ma talvolta si sovrappongono, complicando ulteriormente l'inquadramento di questo fenomeno sociale. Per questo motivo meritano una descrizione separata, in cui possano emergere differenti pattern su cui mirare azioni specifiche più efficaci.

3.1.1 Il gioco onsite

Per gioco d'azzardo "onsite" s'intende qualsiasi attività di gioco d'azzardo regolamentata e praticata in luoghi fisici quali bar, tabaccherie, ricevitorie, sale scommesse o sale gioco. Oltre un terzo dei toscani di età compresa tra i 18 e gli 84 anni, negli ultimi 12 mesi ha giocato d'azzardo con questa modalità (34%), soprattutto gli uomini (38%; F=30%). Non si evidenziano differenze significative a livello delle tre AUSL. Dal confronto temporale la prevalenza di gioco onsite risulta essere diminuita di poco più di 2 punti percentuali su tutto il territorio regionale, eccetto che per la AUSL Nord Ovest in cui il decremento risulta essere più consistente. Nel 2019 infatti la prevalenza in questa AUSL (37%) era al di sopra della media regionale (36%), mentre nel 2023 il dato risulta essere allineato con le altre AUSL, diminuendo di quasi 4 punti percentuali (34%).

Dall'analisi dei flussi economici (dati ADM), **nel corso del 2023 in Toscana sono stati raccolti complessivamente 4,1 miliardi di euro derivati dal gioco su canale fisico, circa il 6% del totale nazionale (65,2 miliardi) e corrispondenti a circa 1.125 euro procapite**, valore in linea con la media nazionale (1.107 euro). La metà della raccolta regionale proviene dalla AUSL Toscana Centro (2,1 miliardi) e il dato procapite si discosta di poco da quello delle altre due Aziende Sanitarie.

Per quanto riguarda le tipologie di gioco, in Toscana, **la raccolta maggiore deriva dagli apparecchi da intrattenimento quali slot machine e videolottery con 2,5 miliardi di euro giocati, corrispondenti a quasi 680 euro procapite**. Seguono i giochi come Gratta&Vinci (0,8 miliardi) e quelli numerici a quota fissa e totalizzatore (0,4 miliardi). Rispetto a quanto osservato in Italia, all'interno della regione la raccolta procapite è leggermente inferiore per tutte le tipologie di gioco, a eccezione degli apparecchi da intrattenimento, il cui valore procapite supera di circa 100 euro quello medio nazionale e fra coloro che giocano onsite, i giochi preferiti sono ancora Gratta&Vinci e Superenalotto, suggerendo che i giocatori toscani agli apparecchi da intrattenimento spendono cifre importanti di denaro in questa attività.

Dal confronto con il 2019, si osserva una diminuzione dei flussi economici provenienti da gioco d'azzardo fisico in tutto il territorio nazionale e regionale, confermata anche da un generale decremento del numero di esercizi ogni 10.000 residenti per tutte le tipologie di gioco riportate. **Tuttavia, i dati sulla raccolta per tipo di gioco evidenziano un aumento della raccolta procapite per Bingo e lotterie, pari al 23% in Toscana e al 27% a livello nazionale: ciò potrebbe indicare una migrazione dei giocatori dagli apparecchi da intrattenimento verso queste tipologie di giochi.**

I luoghi più frequentemente scelti per giocare sono bar e tabaccherie (56%), soprattutto nella AUSL Centro (58%), indicati da oltre la metà dei giocatori. Seguono, con percentuali decisamente inferiori, la propria casa o quella di amici (indicata soprattutto dai residenti nella AUSL Sud Est), le sale scommesse e le sale Bingo, quest'ultime particolarmente diffuse nella AUSL Sud Est. Rispetto ai dati GAPS 2019 il quadro risulta quasi sovrapponibile a quello del 2023.

Sempre grazie allo studio GAPS è stato chiesto ai residenti toscani di indicare la vicinanza dei diversi punti gioco onsite rispetto ai luoghi più abituali come casa, scuola e posto di lavoro. Oltre la metà dei residenti toscani afferma che impiegherebbe meno di 5 minuti a piedi per raggiungere un luogo di gioco, partendo dalla propria abitazione (52%) e poco meno della metà riferisce lo stesso per quanto riguarda il proprio



luogo di lavoro o di studio (48%). Il 28% impiegherebbe 5-10 minuti a piedi per raggiungere un luogo di gioco sia partendo da casa sia da scuola/lavoro, mentre rispettivamente il 20% e il 25% impiegherebbero oltre 10 minuti.

In confronto al 2019 i dati non variano in modo sostanziale ad eccezione di una maggiore accessibilità riferita dai residenti della AUSL Sud Est e una minore accessibilità ai luoghi di gioco riferita dai giocatori residenti nella AUS Nord Ovest.

Le informazioni relative ai luoghi frequentati per giocare d'azzardo e la distanza percorsa in termini di tempo per raggiungerli sono stati rilevati anche dallo studio ESPAD®Italia2023: tra gli studenti, le abitazioni, proprie o di amici, risultano i contesti di gioco più frequentemente riferiti, probabilmente in questa scelta influisce anche il divieto di gioco per i minorenni. Seguono tabaccherie, bar e pub, indicati soprattutto dalle ragazze, e le sale scommesse, dove si osservano percentuali più elevate tra i ragazzi. La proporzione dei giovani che scelgono di giocare in casa propria o di amici risulta aumentata rispetto alla precedente rilevazione, passando dal 36% al 53%, a discapito di un decremento a carico degli altri due contesti analizzati.

Per quanto riguarda l'accessibilità dei luoghi di gioco, il 30% degli intervistati riferisce di impiegare meno di 5 minuti a piedi da casa e il 28% da scuola. Tuttavia, rispettivamente il 35% e il 43% riferiscono che non vi siano luoghi di gioco nelle vicinanze della propria casa o scuola.

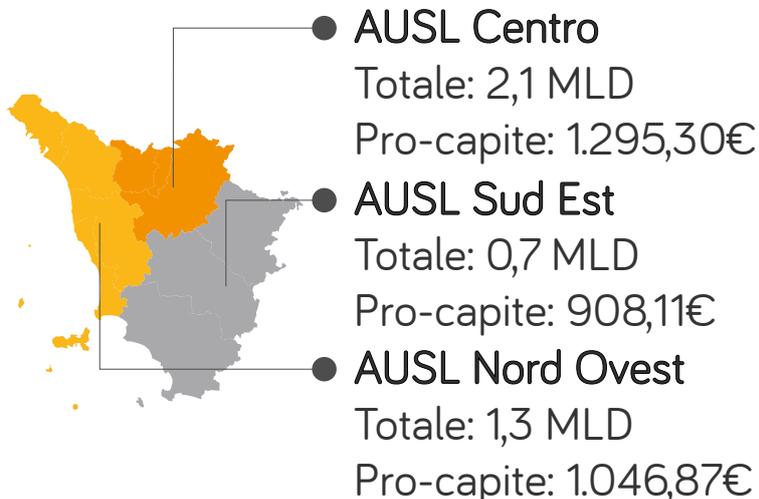
GIOCATO FISICO

AGENZIA DOGANE E MONOPOLI 2023

RACCOLTA

Italia: 65,2 MLD (Pro-capite: 1.106,61€)

Toscana: 4,1 MLD (Pro-capite: 1.125,10€)



RACCOLTA PER TIPOLOGIA DI GIOCO

Giochi a base ippica e sportiva

Italia: 5,5 MLD (Pro-capite: 94,32€);

Toscana: 0,3 MLD (Pro-capite: 90,29€)

Apparecchi da intrattenimento

Italia: 33,8 MLD (Pro-capite: 574,86€);

Toscana: 2,5 MLD (Pro-capite: 677,90€)

Giochi numerici (quota fissa e totalizzatore)

Italia: 9,7 MLD (Pro-capite: 164,21€);

Toscana: 0,4 MLD (Pro-capite: 111,48€)

Gratta&Vinci, Bingo e Lotterie

Italia: 13,3 MLD (Pro-capite: 226,13€);

Toscana: 0,8 MLD (Pro-capite: 212,70€)

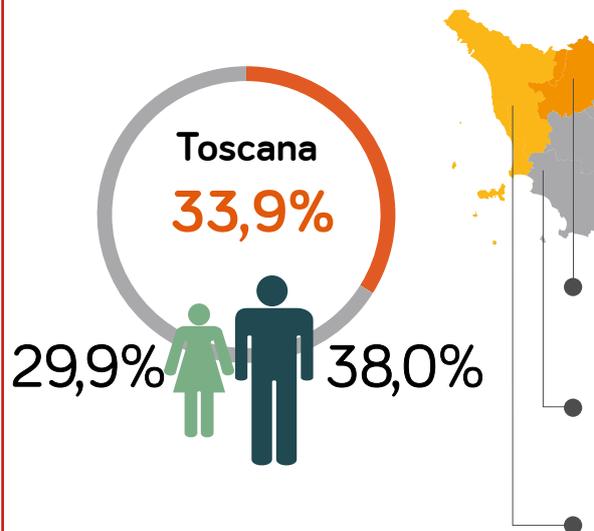
Scommesse virtuali

Italia: 2,9 MLD (Pro-capite: 48,84€);

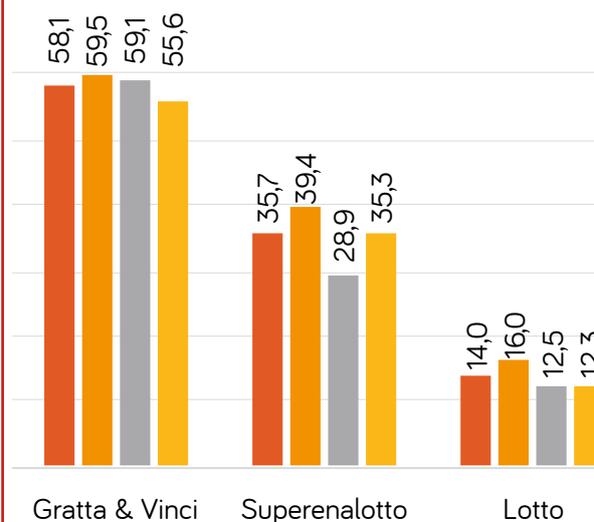
Toscana: 0,1 MLD (Pro-capite: 34,83€)

GIOCO D'AZZARDO

GIOCO D'AZZARDO O

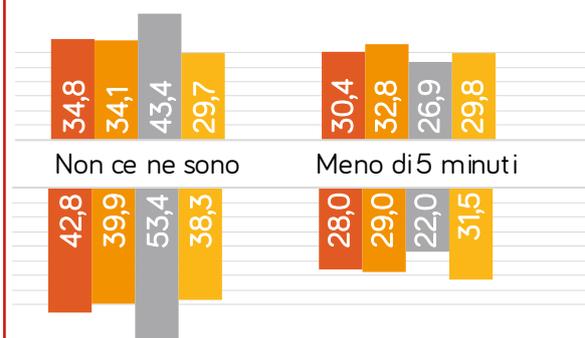


GIOCHI PRATICATI



POPOLAZ

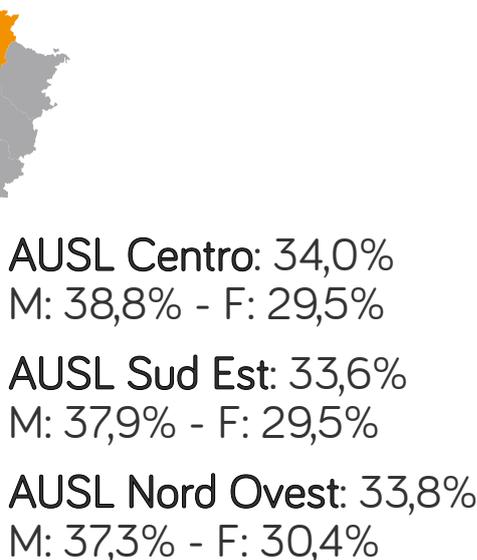
DISTANZA DEI LUO



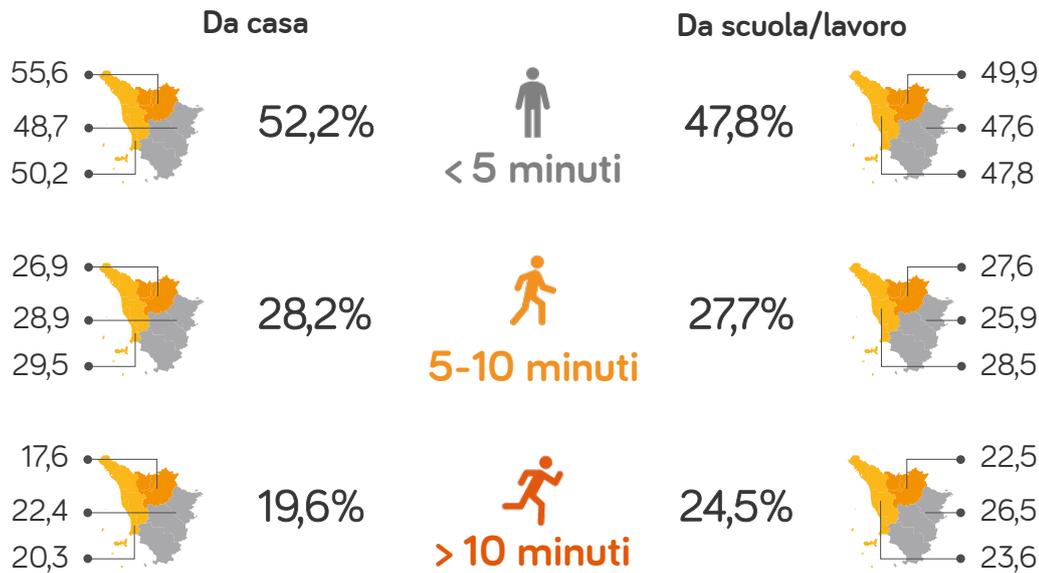
ZARDO ONSITE NELLA POPOLAZIONE GENERALE DI 18-84 ANNI

GAPS 2023/2024

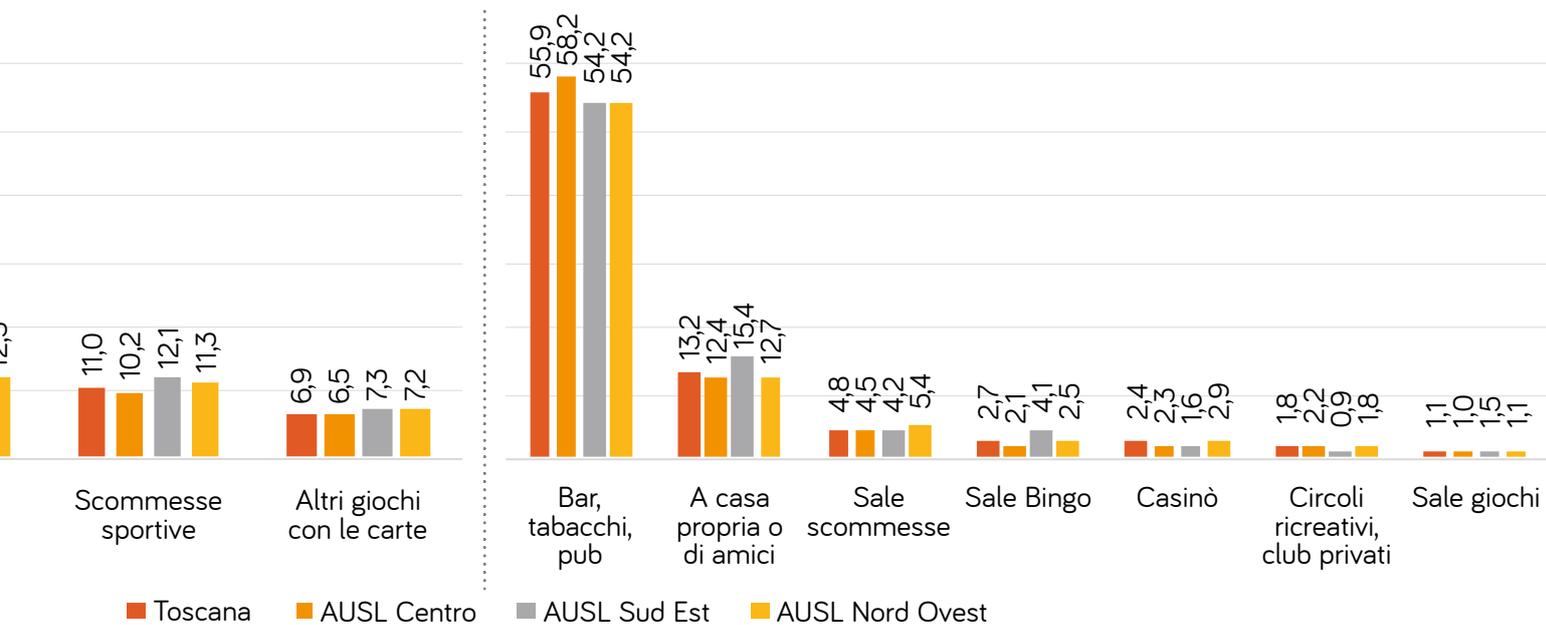
ONLINE NELL'ANNO



DISTANZA DEI LUOGHI DI GIOCO



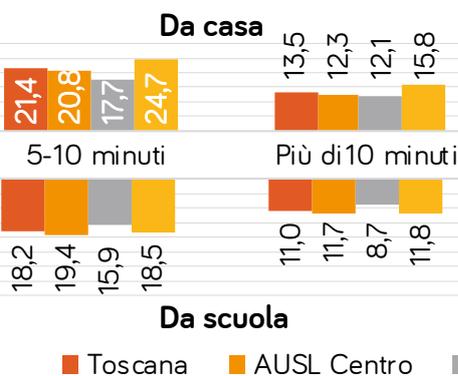
I PIÙ FREQUENTATI E LUOGHI FREQUENTATI NELL'ANNO



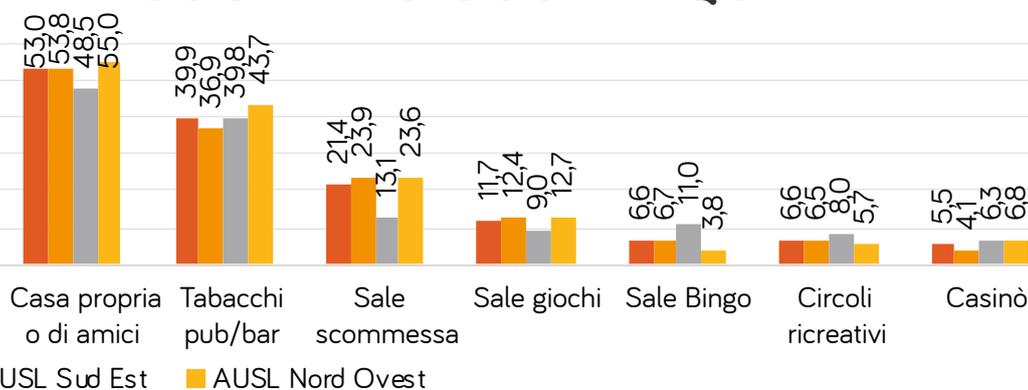
POPOLAZIONE STUDENTESCA DI 15-19 ANNI

ESPAD 2023

LUOGHI DI GIOCO



LUOGHI DI GIOCO FREQUENTATI



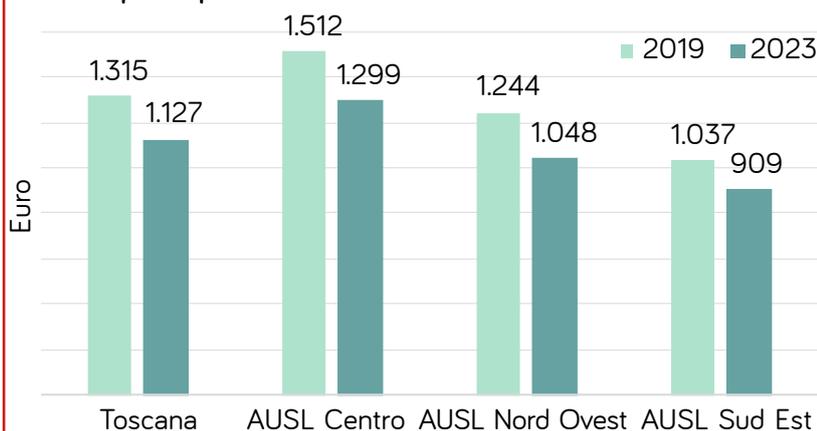
GIOCATO FISICO

AGENZIA DOGANE E MONOPOLI 2023

RACCOLTA

Raccolta totale (MLD)	2019	2023
Italia	74,1	65,2
Toscana	4,9	4,1
AUSL Centro	2,4	2,1
AUSL Nord Ovest	1,6	1,3
AUSL Sud Est	0,9	0,7

Raccolta pro-capite



DATI PER TIPOLOGIA DI GIOCO

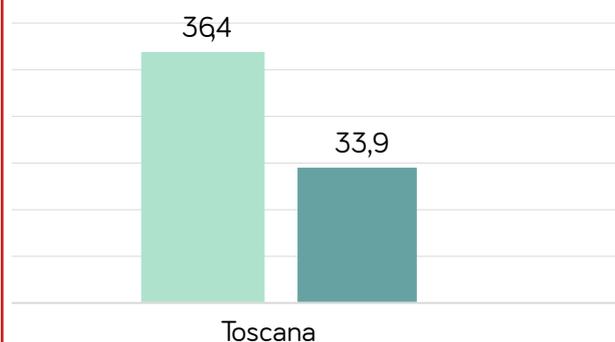
Raccolta pro-capite

	2019		2023	
	Toscana	Italia	Toscana	Italia
Giochi a base ippica e sportiva	90,11	87,15	90,29	94,32
Apparecchi da intrattenimento	911,49	780,63	677,90	574,86
Giochi numerici (quota fissa e totalizzatore)	115,86	163,89	111,48	164,21
Bingo e Lotterie	172,95	178,69	212,70	226,13
Scommesse virtuali	24,40	29,55	34,83	48,84

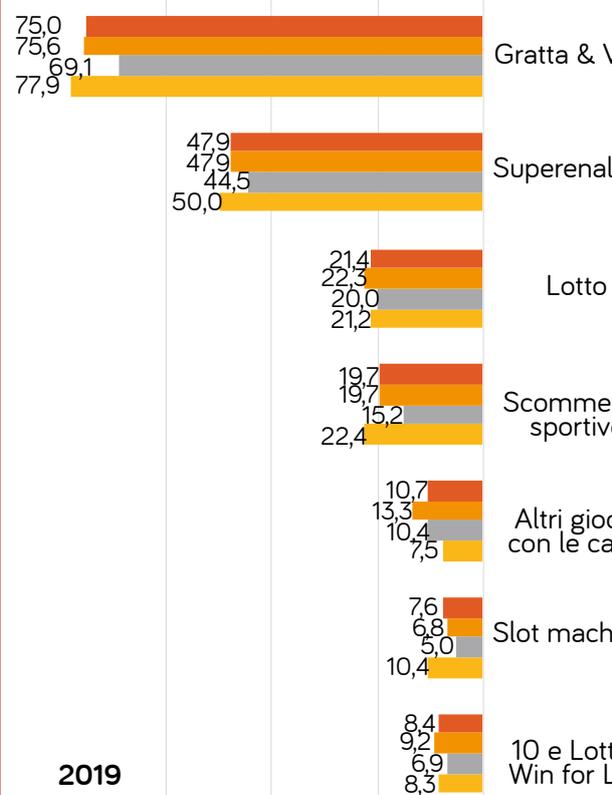
Esercizi ogni 10.000 residenti

	2019		2023	
	Toscana	Italia	Toscana	Italia
Giochi a base ippica e sportiva	2,3	5,6	2,1	5,3
Apparecchi da intrattenimento	11,2	10,6	9,6	9,4
Giochi numerici (quota fissa e totalizzatore)	10,8	22,2	11,4	23,5
Bingo e Lotterie	10,2	19,8	9,3	18,5

GIOCO D'AZZARDO

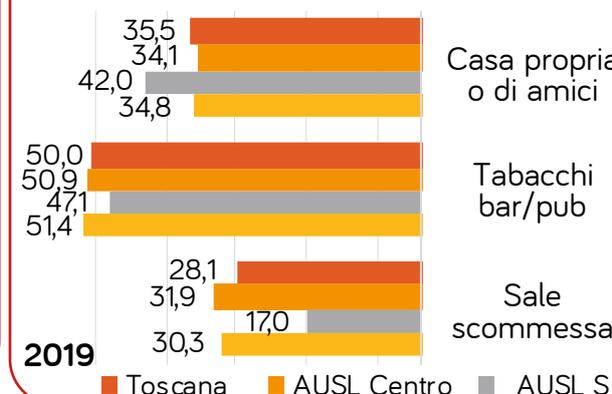


GIOCHI MAGGIORMENTE POPOLARI



POPOLAZIONE

LUOGHI MAGGIORMENTE FREQUENTATI



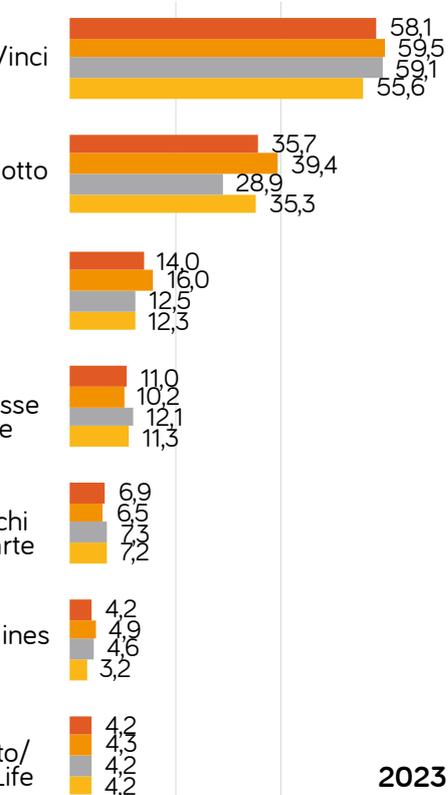
GIUOCO D'AZZARDO ONSITE NELLA POPOLAZIONE GENERALE DI 18-84 ANNI

GAPS 2019-2023/2024

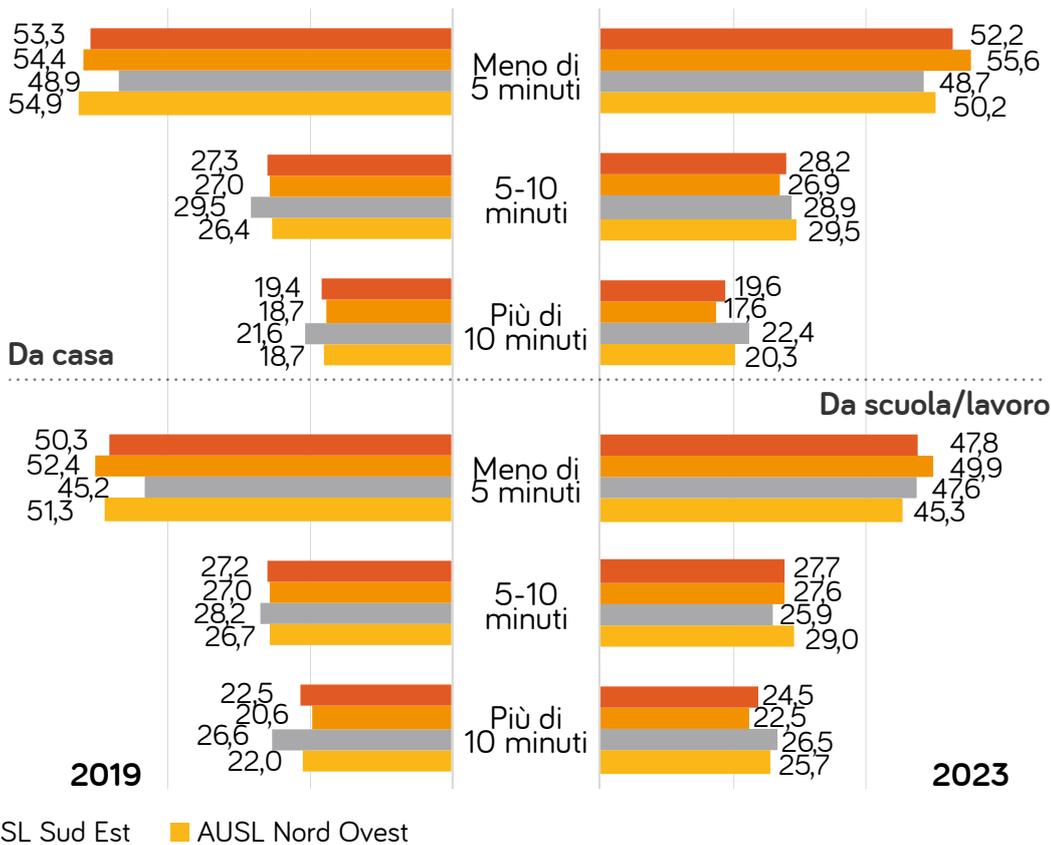
GIUOCO D'AZZARDO ONSITE NELL'ANNO



GIUOCO D'AZZARDO ONSITE NELL'ANNO



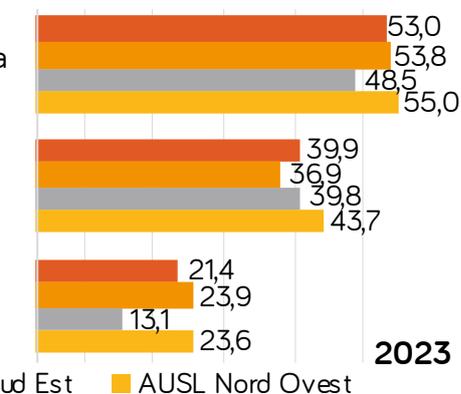
DISTANZA DEI LUOGHI DI GIOCO



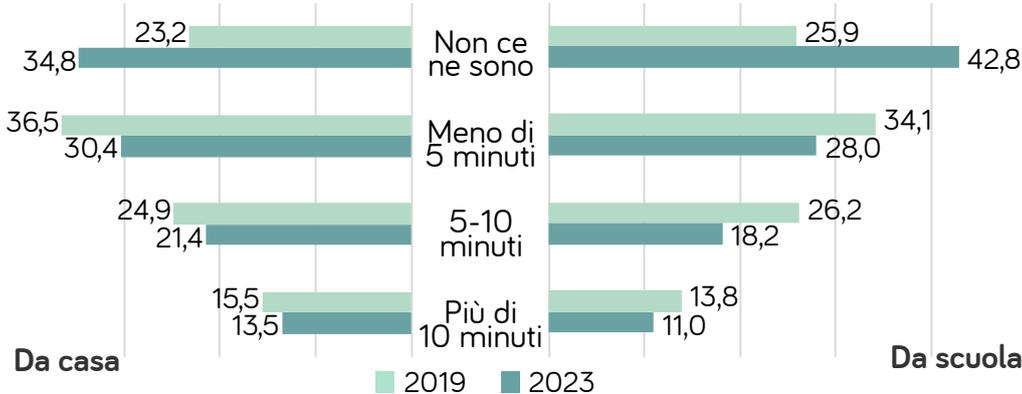
GIUOCO D'AZZARDO ONSITE NELLA POPOLAZIONE STUDENTESCA DI 15-19 ANNI

ESPAD 2023

GIUOCO D'AZZARDO ONSITE NELL'ANNO



DISTANZA DEI LUOGHI DI GIOCO IN TOSCANA



3.1.2 Il gioco online

Il gioco d'azzardo online si riferisce alla pratica di scommettere denaro su differenti tipologie di gioco d'azzardo tramite internet o piattaforme digitali. Queste includono una vasta gamma di attività: casinò virtuali e slot machine online, giochi di poker, scommesse sportive e, non ultime, lotterie online.

Sulla base dei dati ADM il giro d'affari che interessa questa modalità di gioco non ha niente da invidiare a quella fisica. Nel 2023, in Toscana, l'attività di gioco telematico ha portato a una raccolta di 4miliardi di euro, corrispondente a circa 1.092 euro procapite. Nella AUSL Centro sono stati raccolti 1,8miliardi di euro (1.100 euro procapite), nella Nord Ovest 1,4miliardi (1.117 euro procapite) e nella Sud Est 0,8miliardi (1.036 euro pro-capite). I conti gioco attivi rilevati sul territorio toscano rappresentano quasi il 5% del totale nazionale e ammontano a 866.876 (di cui il 28% aperti nel 2023), per un totale di 276 ogni 1.000 adulti residenti, dato inferiore a quello stimato a livello nazionale (375/1.000 residenti).

Tra le AUSL sussistono alcune differenze sulla numerosità dei conti attivi, probabilmente in relazione alla popolazione residente; tuttavia, la percentuale di conti attivati nell'anno risulta molto simile tra le tre aree. Se comparati con il 2019 i flussi economici provenienti dal gioco online sono aumentati in modo consistente. Nel periodo considerato, la raccolta è più che raddoppiata sia in Toscana che nel resto del Paese. I dati delle singole AUSL confermano questa tendenza, sebbene l'incremento registrato nella AUSL Sud Est sia stato meno marcato rispetto a quello delle altre.

Lo studio GAPS ha rilevato che nel corso del 2023, il 7,1% dei residenti toscani adulti ha giocato d'azzardo utilizzando questa modalità, soprattutto gli uomini, le cui percentuali risultano più che triplicate rispetto a quelle delle donne (M=11%; F=3,2%). I dati di prevalenza sono omogenei tra le AUSL e in linea con quelle regionali. Il gioco online interessa soprattutto i più giovani, con una proporzione che sale all'11% tra le persone di età compresa tra i 18 e i 44 anni (45-84 anni=5,2%) e per i giocatori di genere maschile della stessa fascia di età la prevalenza arriva al 17%.

Diversamente dalla modalità onsite, rispetto al 2019, il gioco telematico risulta essere aumentato su tutto il territorio regionale di circa due punti percentuali. Come noto, la principale caratteristica di questa forma di gioco è la sua accessibilità tramite computer, tablet e smartphone, offrendo comodità e una vasta selezione di opzioni 24 ore su 24. I risultati dello studio evidenziano che il dispositivo maggiormente utilizzato per giocare è lo smartphone (53%), particolarmente diffuso nella AUSL Sud Est (61%), seguito dal computer fisso o portatile (27%) e dal tablet (5,7%). Inoltre, quasi due terzi dei giocatori riferiscono di praticare questa attività da casa propria e circa il 10% da casa di amici.

Tra le tipologie di giochi scelti più di frequente emergono le scommesse sportive, riferite dal 39% dei giocatori toscani, il Superenalotto e i Gratta&Vinci (rispettivamente 35% e 29%). Inoltre, meno di un quarto indicano il Lotto e/o il Poker Texano. Rispetto alle medie regionali, i dati per Azienda Sanitaria mostrano una maggior proporzione di scommesse sportive tra i residenti della AUSL Sud Est (41%), mentre la AUSL Nord Ovest riporta una quota di giocatori più alta per Gratta&Vinci (37%) e Superenalotto (36%).

I dati riferiti agli studenti toscani delle scuole secondarie superiori indicano una prevalenza di giocatori online di circa il 10%. Anche in questa fascia d'età, i ragazzi sono di gran lunga più attratti da questa modalità di gioco, raggiungendo una prevalenza pari al 17% contro il 3,6% delle ragazze. Nel periodo intercorso tra l'ultima rilevazione e quella precedente, questa modalità non mostra alcuna diminuzione, bensì una lieve e costante tendenza ad aumentare.

Tra i dispositivi utilizzati, anche i più giovani riferiscono di preferire lo smartphone (75%), seguito dal computer fisso o portatile (43%). Le scommesse sportive sono le più frequenti anche tra gli studenti, riferite dal 48% dei giocatori online (M=51%; F=14%), seguite da scommesse virtuali con il 42% e da altri giochi da casinò con il 33%.

Dalla distribuzione dei giochi preferiti per AUSL, si osserva una proporzione di giovani giocatori più alta



della media regionale nella Azienda Sanitaria Nord Ovest per scommesse sportive (58%), slot machines/ videolottery (36%) e Gratta&Vinci (34%). Quasi tutte le tipologie di giochi vengono praticate in maggior misura dai ragazzi, con una forbice di genere più ampia rispetto alla popolazione adulta, mentre le ragazze superano i coetanei nel giocare a Gratta&Vinci, 10 e Lotto e Win for Life (48%; M=18%).

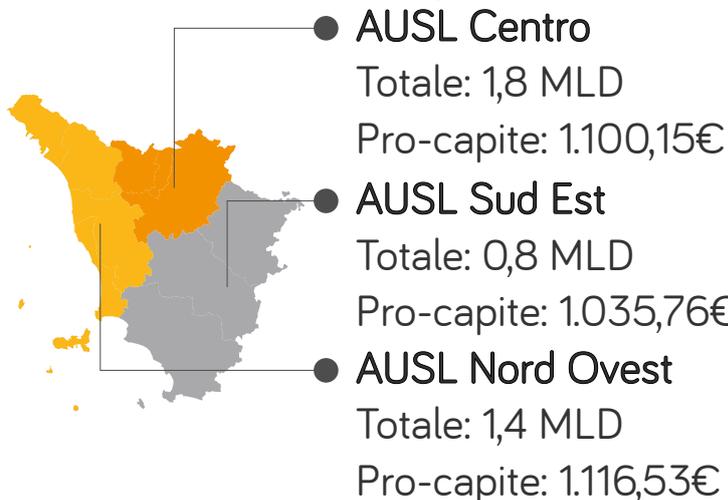
GIOCATO TELEMATICO

AGENZIA DOGANE E MONOPOLI 2023

RACCOLTA

Italia: 82,6 MLD (Pro-capite: 1.401,68€)

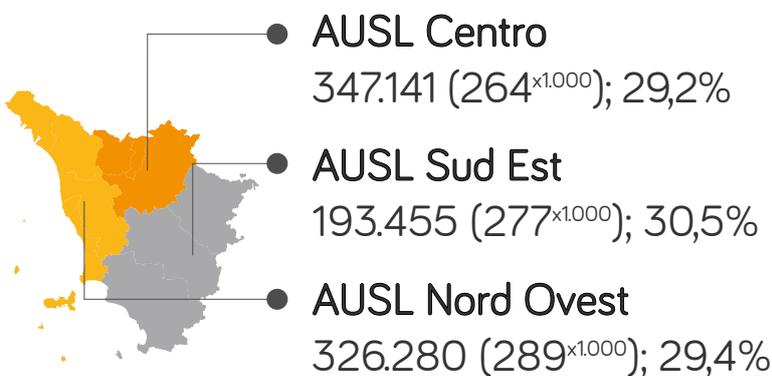
Toscana: 4,0 MLD (Pro-capite: 1.091,47€)



CONTI GIOCO

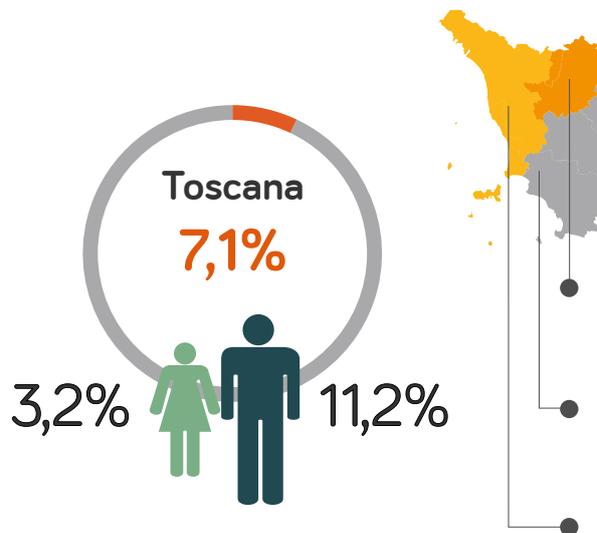
Italia: 18.749.152 conti attivi (375^{x1.000} maggiorenni);
29,5% aperti nell'anno

Toscana: 866.876 conti attivi (276^{x1.000} maggiorenni);
27,9% aperti nell'anno

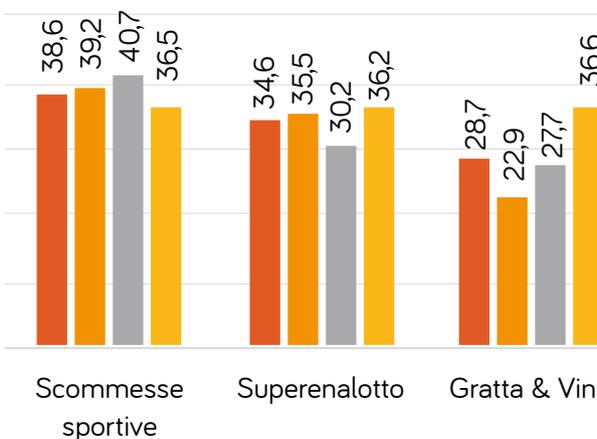


GIOCO D'AZZARDO ONLINE

GIOCO D'AZZARDO ONLINE

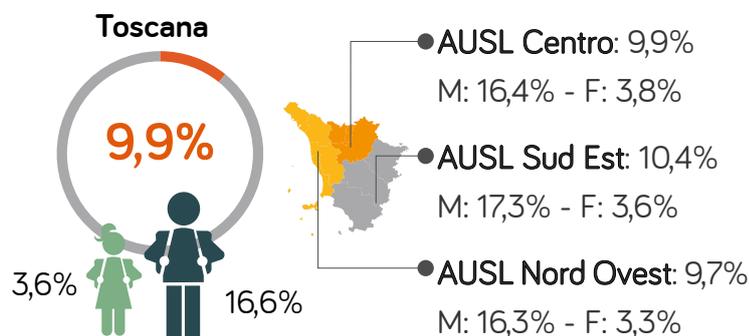


GIOCHI PRATICATI

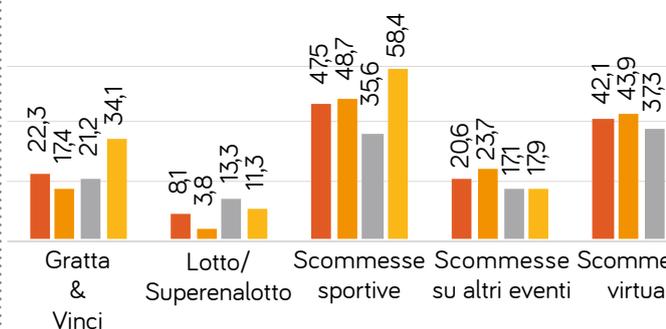


GIOCO D'AZZARDO ONLINE NELLA POSIZIONE

AZZARDO ONLINE NELL'ANNO



GIOCHI PRATICATI



ZARDO ONLINE NELLA POPOLAZIONE GENERALE DI 18-84 ANNI

GAPS 2023/2024

LINE NELL'ANNO

AUSL Centro: 7,3%

M: 11,9% - F: 2,9%

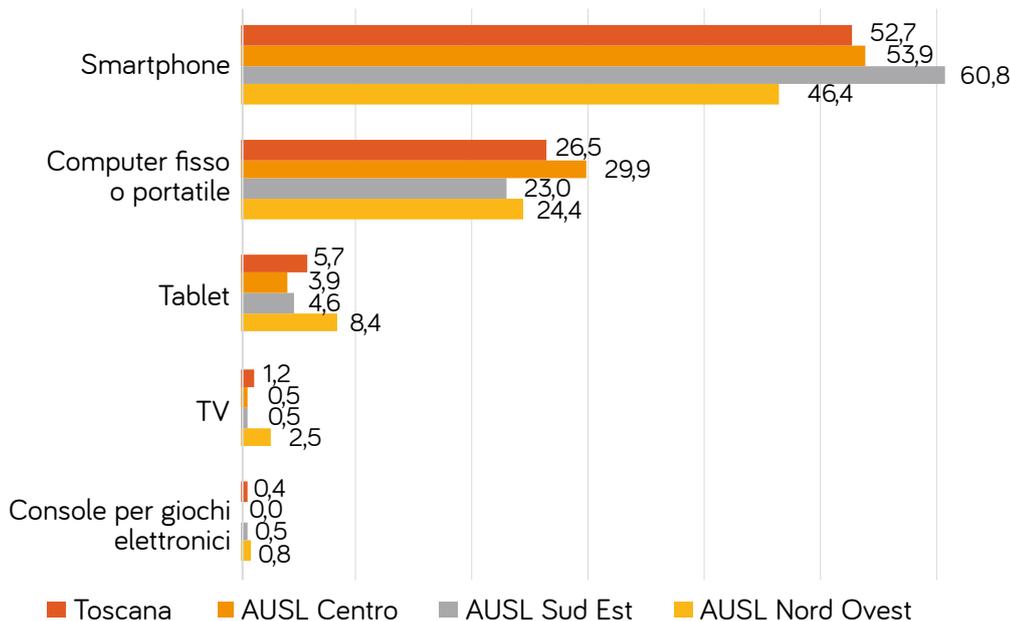
AUSL Sud Est: 6,8%

M: 10,6% - F: 3,2%

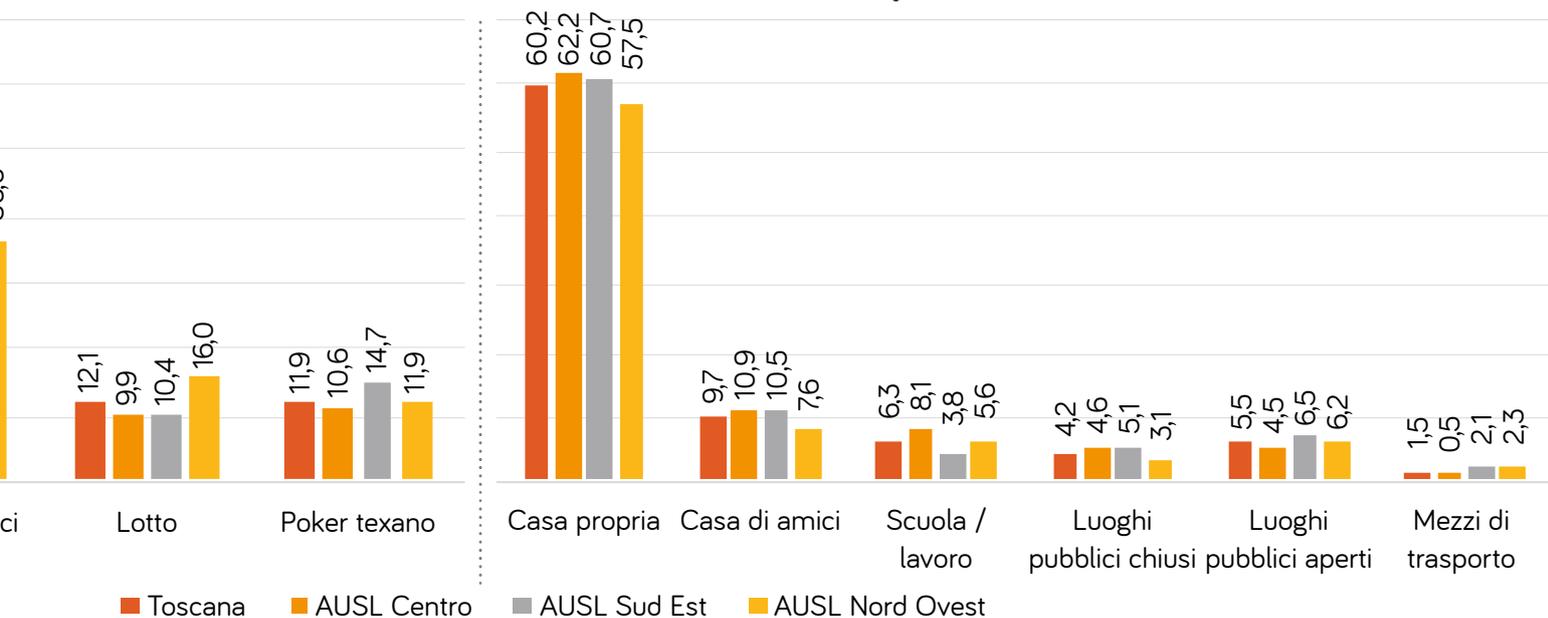
AUSL Nord Ovest: 7,1%

M: 10,7% - F: 3,6%

DISPOSITIVI UTILIZZATI NELL'ANNO



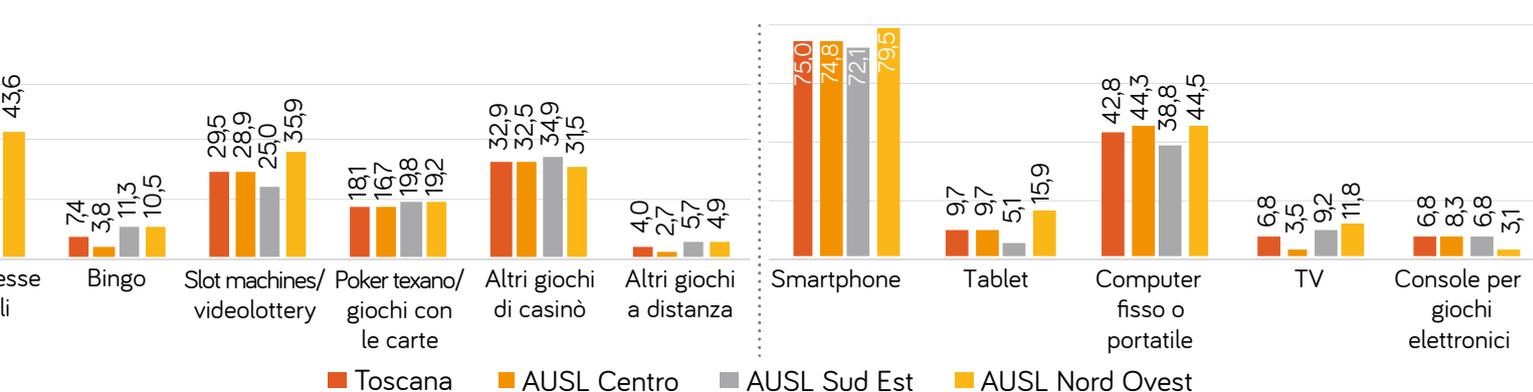
TI MAGGIORMENTE E LUOGHI FREQUENTATI NELL'ANNO



POPOLAZIONE STUDENTESCA DI 15-19 ANNI

APRILE 2023

ATTIVITÀ MAGGIORMENTE E DISPOSITIVI UTILIZZATI NELL'ANNO

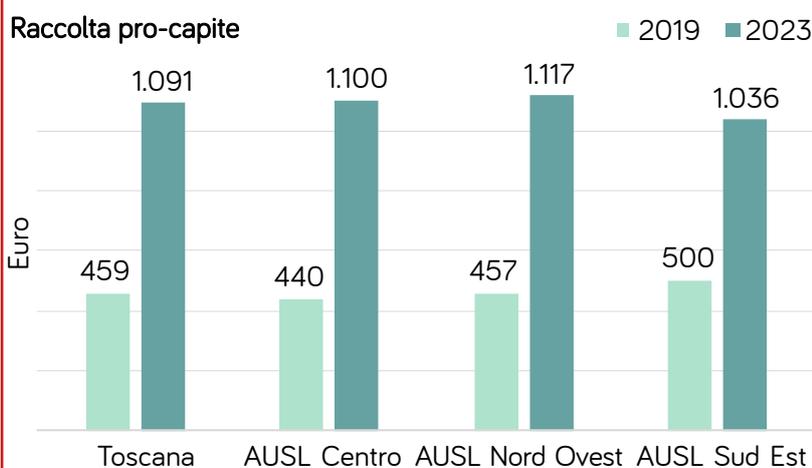


GIOCATO TELEMATICO

AGENZIA DOGANE E MONOPOLI 2023

RACCOLTA

Raccolta totale (MLD)	2019	2023
Italia	36,4	82,6
Toscana	1,7	4,0
AUSL Centro	0,7	1,8
AUSL Nord Ovest	0,6	1,4
AUSL Sud Est	0,4	0,8

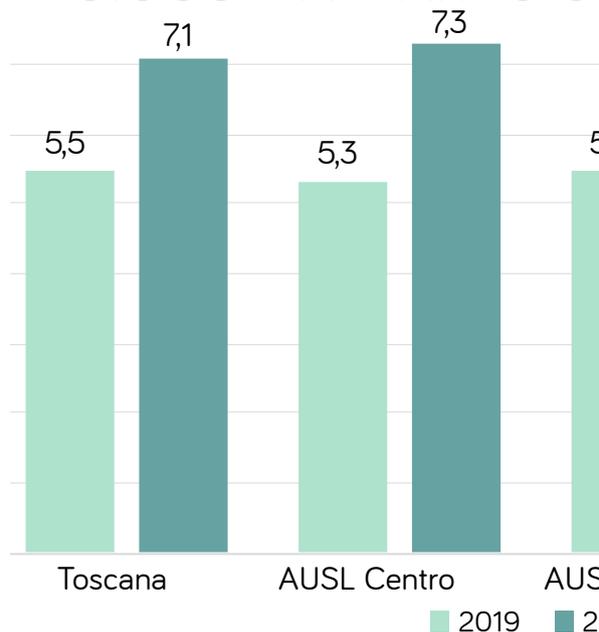


CONTI GIOCO

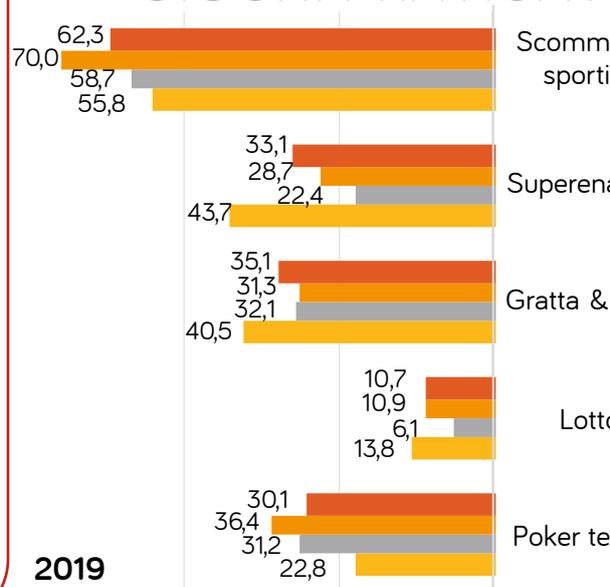
N. ogni 1000 residenti	2019		2023	
	Toscana	Italia	Toscana	Italia
Conti attivi	13,6	20,7	23,7	31,8
Conti aperti	4,5	6,5	7,0	8,9
Utenti attivi	6,4	8,8	9,6	12,0

GIOCO D'AZZARDO ONLINE

GIOCO D'AZZARDO ONLINE

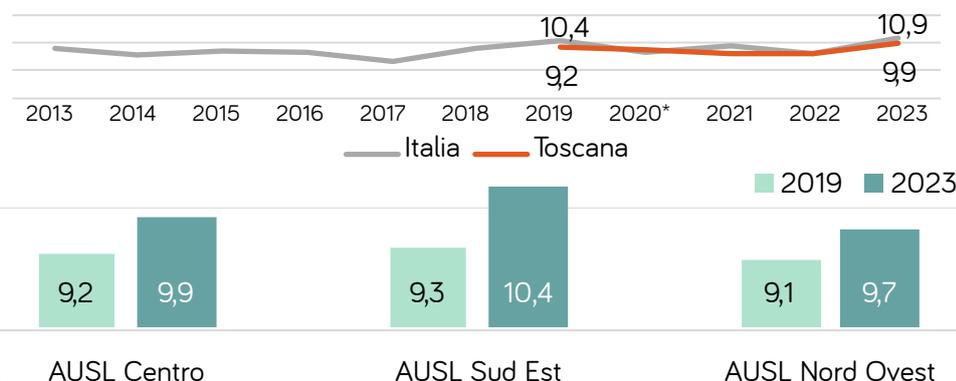


GIOCHI PRATICATI

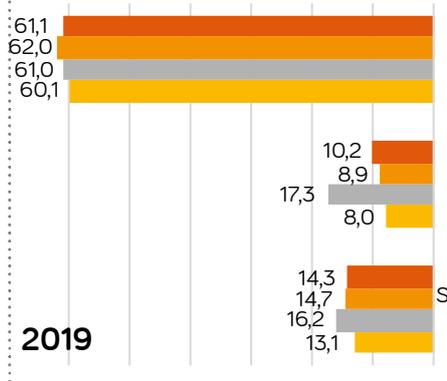


GIOCO D'AZZARDO ONLINE NELLA POSIZIONE

GIOCO D'AZZARDO ONLINE NELL'ANNO



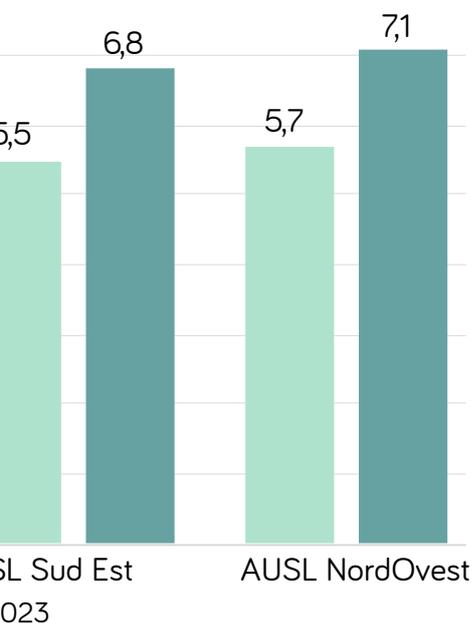
GIOCHI PRATICATI



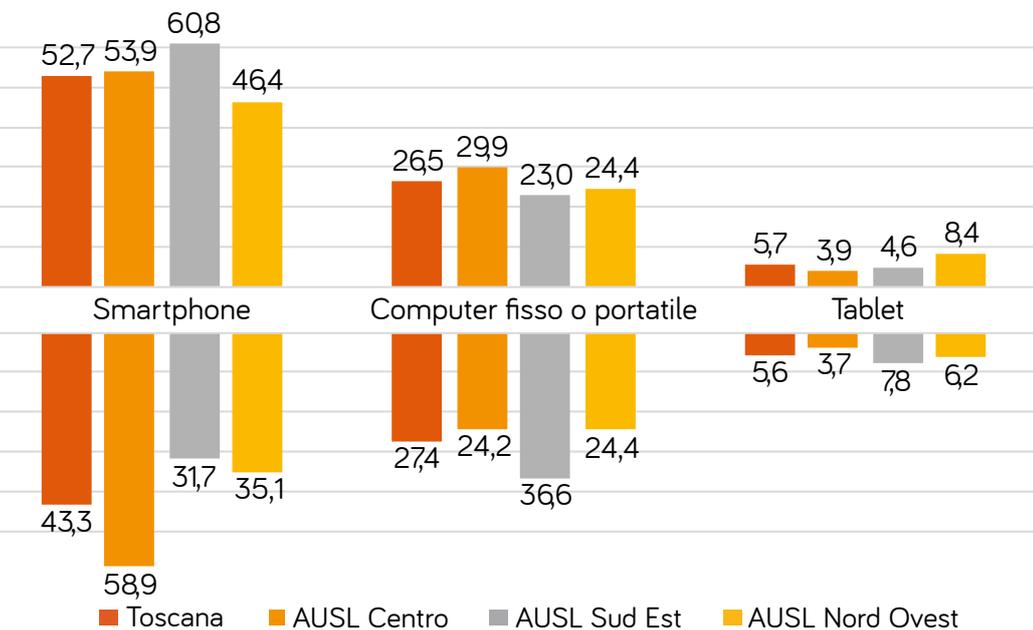
ZARDO ONLINE NELLA POPOLAZIONE GENERALE DI 18-84 ANNI

GAPS 2019-2023/2024

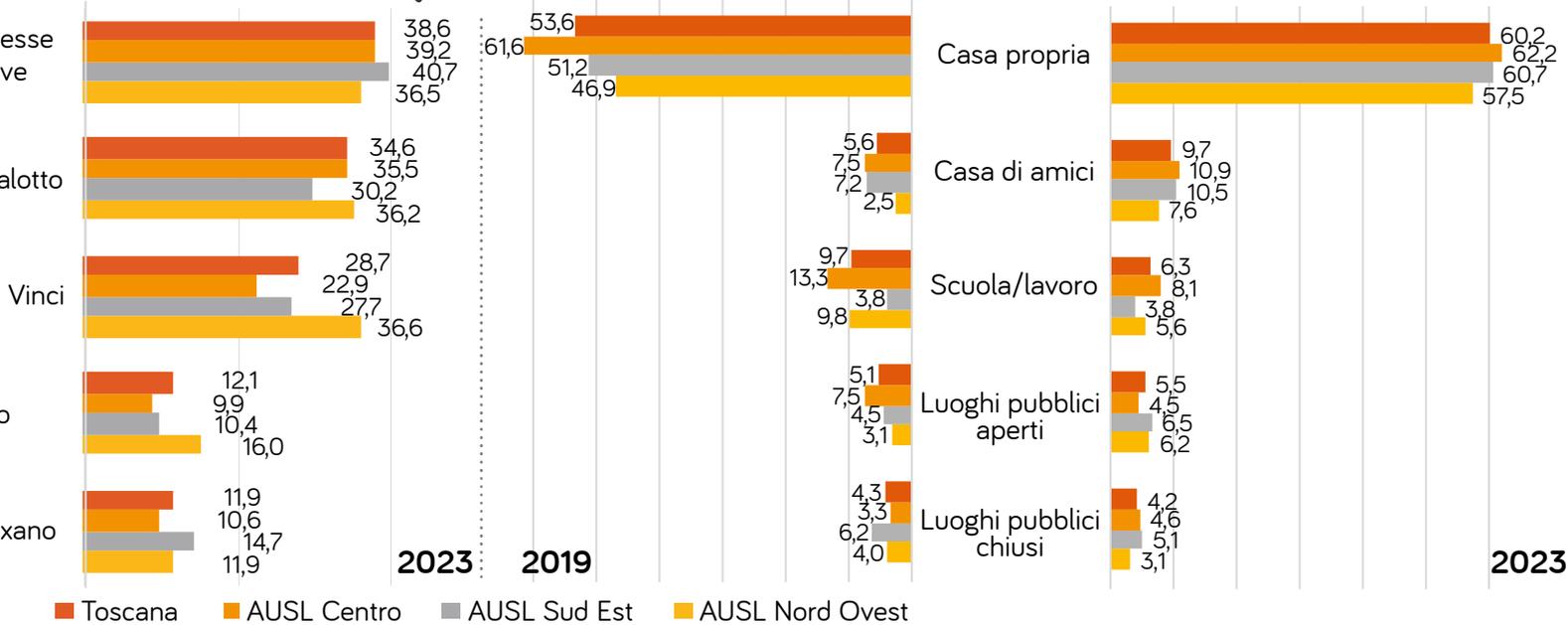
ONLINE NELL'ANNO



DISPOSITIVI PIÙ UTILIZZATI NELL'ANNO



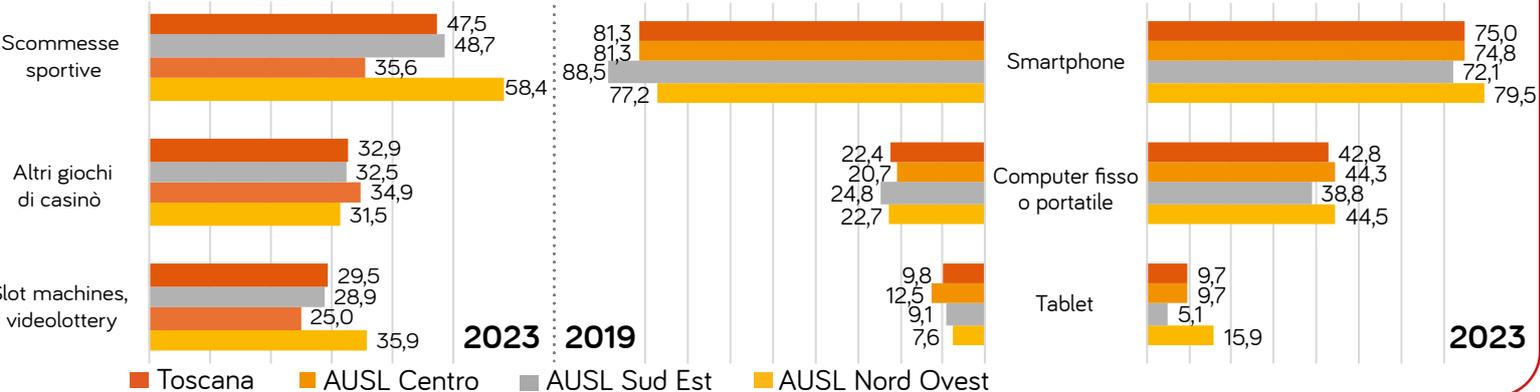
LE FREQUENZE E I LUOGHI FREQUENTATI MAGGIORMENTE NELL'ANNO



POPOLAZIONE STUDENTESCA DI 15-19 ANNI

GAPS 2019-2023

ATTIVITÀ E DISPOSITIVI MAGGIORMENTE UTILIZZATI NELL'ANNO



3.2 Gli apparecchi da intrattenimento

Le analisi sui dati ADM, GAPS e ESPAD*Italia riguardanti gli apparecchi sono suddivisi tra AWP (Amusement with Prize), note anche come New Slot, presenti nei bar, tabaccherie e sale giochi e VLT (Video Lottery Terminal), disponibili esclusivamente nelle sale dedicate (come sale slot e sale Bingo).

ADM, oltre al dato sulla raccolta, fornisce il numero di apparecchi e di esercizi. Rapportando queste misure sulla popolazione, si osserva che nel 2023 l'offerta ammontava a 8,8 esercizi ogni 10.000 residenti toscani e 44 apparecchi AWP (sempre ogni 10.000 residenti); mentre per le VLT è stata calcolata una disponibilità pari a 0,8 sale e 11,3 apparecchi ogni 10.000 abitanti. L'entità dell'offerta in Toscana era quasi sovrapponibile a quella calcolata per l'Italia in entrambe le tipologie di gioco. Tra i comuni toscani con la più alta densità di esercizi e apparecchi AWP si osservano Firenze e Livorno entrambi con 210 esercizi e rispettivamente con 1.117 e 1.049 apparecchi, seguiti da Prato con 199 esercizi ma ben 1.404 apparecchi. Sempre in questo comune è stata riportato anche il più alto numero di sale e apparecchi VLT (rispettivamente 35 e 755), seguito da Firenze (25 e 375).

I soldi giocati dai toscani nel 2023 per AWP e VLT ammontano a 2,5miliardi di euro, con un valore procapite di 677 euro, circa 100 euro in più rispetto alla media nazionale (574 euro). Poco più della raccolta regionale è attribuita alla AUSL Centro con 1,3miliardi di euro giocati e un procapite di oltre 823 euro. In particolare, nei Comuni di Calenzano, Montecatini Terme e Prato si registrano i valori procapite più alti di tutta la regione (rispettivamente 3.700, 3.200 e 2.300 euro). Nell'Azienda Sud Est si registrano i valori più bassi (0,4miliardi giocati e 497 euro procapite).

Per quanto riguarda la diffusione della pratica del gioco agli apparecchi da intrattenimento, nel corso del 2023 l'1,5% dei giocatori ha scelto le slot machine e lo 0,5% le videolottery. Tra le AUSL spicca l'azienda Sud Est con una proporzione di giocatori più alta in entrambe le tipologie di apparecchi (AWP=1,8%; VLT=0,7%). Il dato di prevalenza relativo alle AWP risulta in diminuzione rispetto al 2019 quando era pari al 2,8%.

Le differenze tra i due apparecchi aumentano quando si osservano i profili di gioco: tra i giocatori a rischio minimo il 10% circa gioca con AWP e l'1,8% con VLT; mentre tra quelli a rischio moderato o severo, le proporzioni salgono rispettivamente a 31% e 14%. Nella AUSL Nord Ovest vengono riportate le percentuali più basse di giocatori tra coloro che hanno sia un profilo a rischio minimo, sia a rischio moderato/severo (rispettivamente 5,3% e 18% per AWP e 0% e 5,8% per VLT).

Tra gli adolescenti che riferiscono di aver giocato nell'anno, il 12% lo ha fatto scegliendo gli apparecchi da intrattenimento con un maggior coinvolgimento nella AUSL Sud Est (14%). Tra gli studenti con un profilo a rischio arriva a coinvolgerne la metà (50%). Le AUSL dove le percentuali di giocatori a rischio superano la media regionale sono la Sud Est e la Nord Ovest, entrambe al di sopra del 52%. Rispetto al 2019 la proporzione di studenti che scelgono questa tipologia di giochi è salita di circa il 3% (2019=9,3%).

Gli apparecchi

DIFFUSIONE E RACCOLTA

AGENZIA DOGANE E MONOPOLI 2023

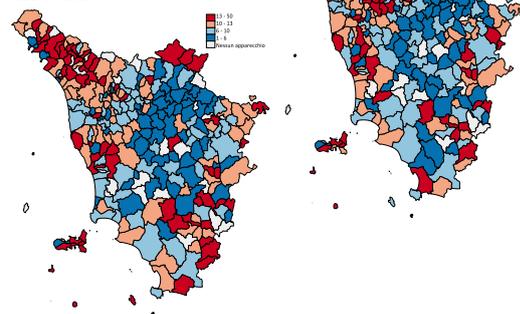
ESERCIZI E APPARECCHI OGNI 10.000 RESIDENTI

AWP

Italia: 8,7 esercizi; 42,4 apparecchi
Toscana: 8,8 esercizi; 44,0 apparecchi

Apparecchi

Esercizi

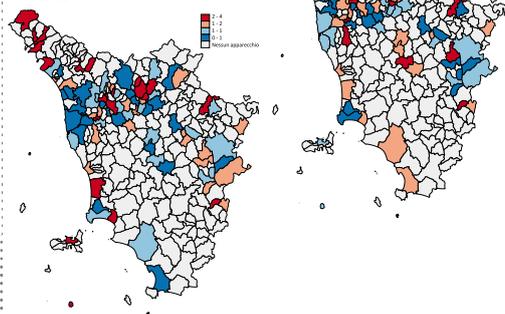


VLT

Italia: 0,7 sale; 9,3 apparecchi
Toscana: 0,8 sale; 11,3 apparecchi

Apparecchi

Sale



RACCOLTA

Italia: 33,8 MLD (Pro-capite: 573,95€)
Toscana: 2,5 MLD (Pro-capite: 676,64€)

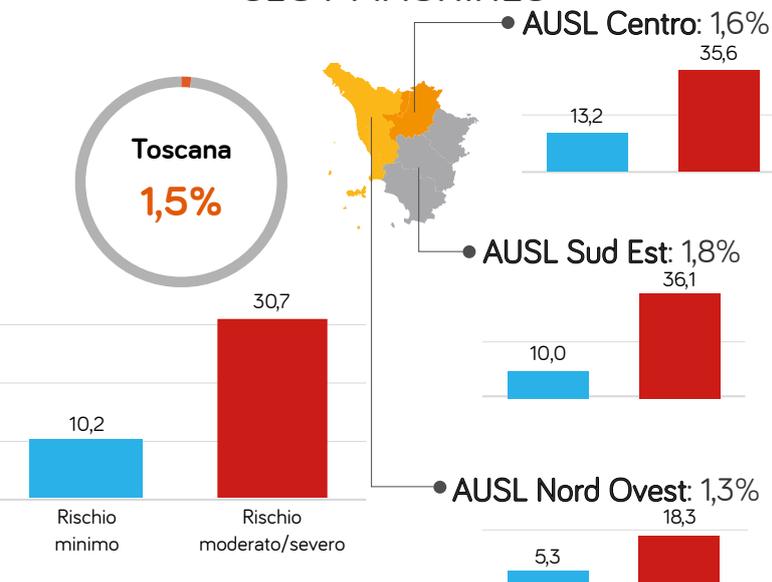
- **AUSL Centro**
Totale: 1,3 MLD
Pro-capite: 823,33€
- **AUSL Sud Est**
Totale: 0,4 MLD
Pro-capite: 497,40€
- **AUSL Nord Ovest**
Totale: 0,8 MLD
Pro-capite: 604,16€



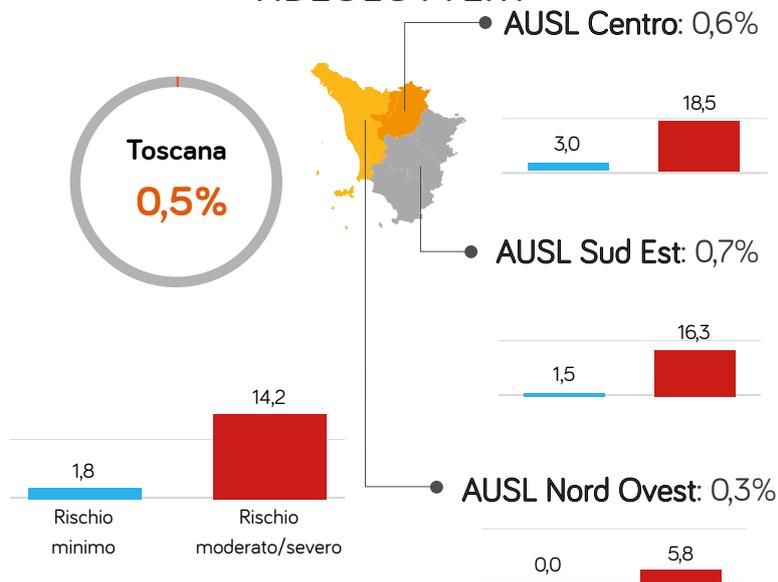
POPOLAZIONE GENERALE DI 18-84 ANNI

GAPS 2023/2024

GIOCO D'AZZARDO NELL'ANNO ALLE SLOT MACHINES



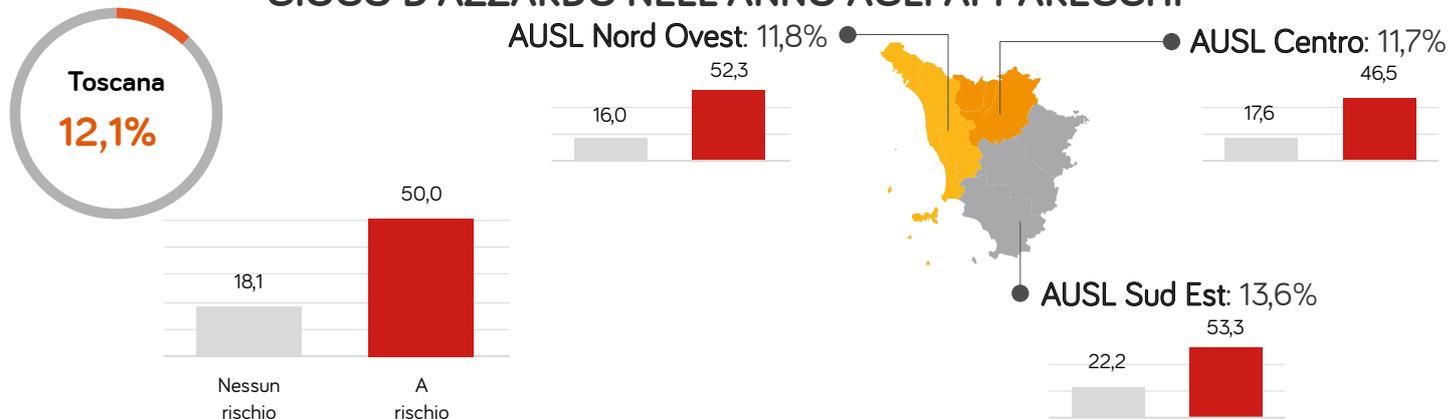
GIOCO D'AZZARDO NELL'ANNO ALLE VIDEOLOTTERY



POPOLAZIONE STUDENTESCA DI 15-19 ANNI

ESPAD 2023

GIOCO D'AZZARDO NELL'ANNO AGLI APPARECCHI



3.3 Il Bingo

La spesa sostenuta dai residenti toscani nel 2023 per il gioco del Bingo ammonta a 60milioni di euro per la raccolta fisica, con un procapite di circa 16 euro e 10milioni di euro per la raccolta telematica con un procapite di oltre 3 euro. Indipendentemente che ci si riferisca al giocato fisico o telematico, il procapite dei Toscani si attesta al di sotto della media nazionale. Dall'analisi delle differenze tra le AUSL, nella raccolta fisica si osserva una spesa procapite al di sopra della media regionale per le Aziende Centro e Sud Est, che arriva a poco meno di 20 euro per entrambe; nella raccolta da gioco telematico, il valore più alto è da attribuire alla Sud Est con circa 4 euro.

Osservando la distribuzione comunale dei valori procapite calcolati per questo gioco, si evidenziano i valori più alti nei comuni di Montecatini Terme, con un procapite di 293 euro e Monteriggioni, con 273 euro. A questi seguono, con valori decisamente inferiori, il Comune di Camaiore (154 euro) e Fabbriche di Vergemoli (105 euro).

Nell'ultimo anno, l'1,4% dei residenti in Toscana tra i 18 e gli 84 anni riferisce di aver giocato al Bingo, con proporzioni quasi sovrapponibili tra le tre AUSL. Dal confronto con il dato riferito al 2019 (2,8%), si osserva un decremento della prevalenza di gioco, che nel triennio dimezza il suo valore.

Secondo i profili di rischio, tra coloro che riscontrano un rischio minimo la proporzione del gioco del Bingo è del 10% circa e, per chi ha un rischio da moderato a severo, la quota sale a circa il 12%. Nelle AUSL Centro e Sud Est i giocatori con un alto livello di rischio, che prediligono il Bingo, arrivano a circa il 13%.

Tra i giovani studenti toscani, l'11,5% riferisce di aver giocato al Bingo negli ultimi 12 mesi. Sebbene le AUSL Centro e Sud Est riportino valori poco al di sopra della media regionale, le differenze territoriali non sono particolarmente significative.

Contrariamente a quanto osservato per la popolazione adulta, rispetto al 2019, la quota di studenti toscani che scelgono questa tipologia di gioco risulta in aumento (2019=7,6%).

Tra coloro che non sono a rischio di sviluppare un problema con il gioco d'azzardo, questo gioco risulta praticato dal 19% dei soggetti; mentre nei giocatori a rischio, la quota sale al 31%. Tra le AUSL si distingue la Sud Est con una proporzione di adolescenti a rischio che scelgono di giocare al Bingo pari al 36%.

Il Bingo

RACCOLTA

AGENZIA DOGANE E MONOPOLI 2023

RACCOLTA

Raccolta fisica

Raccolta telematica

GIOCATO PROCAPITE PER COMUNE

Italia: 1,45 MLD (Pro-capite: 24,67€)

Italia: 0,25 MLD (Pro-capite: 4,25€)

Toscana: 0,06 MLD (Pro-capite: 16,56€)

Toscana: 0,01 MLD (Pro-capite: 3,30€)

AUSL Centro

Totale: 0,03 MLD
Pro-capite: 19,90€

AUSL Sud Est

Totale: 0,01 MLD
Pro-capite: 19,75€

AUSL Nord Ovest

Totale: 0,02 MLD
Pro-capite: 10,18€



AUSL Centro

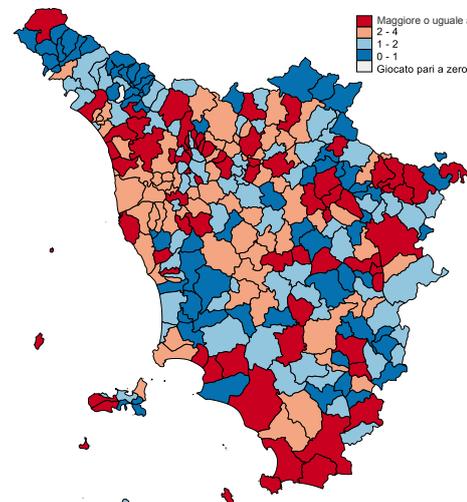
Totale: 0,005 MLD
Pro-capite: 2,96€

AUSL Sud Est

Totale: 0,003 MLD
Pro-capite: 3,95€

AUSL Nord Ovest

Totale: 0,004 MLD
Pro-capite: 3,30€



POPOLAZIONE GENERALE DI 18-84 ANNI

GAPS 2023/2024

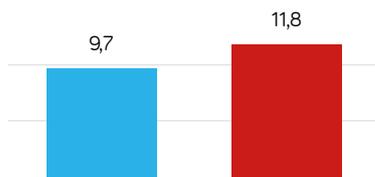
GIOCO D'AZZARDO NELL'ANNO AL BINGO



AUSL Nord Ovest: 1,5%



AUSL Centro: 1,2%



Rischio minimo

Rischio moderato/severo

AUSL Sud Est: 1,6%



POPOLAZIONE STUDENTESCA DI 15-19 ANNI

ESPAD 2023

GIOCO D'AZZARDO NELL'ANNO AL BINGO



AUSL Nord Ovest: 10,7%



AUSL Centro: 11,9%



Nessun rischio

A rischio

AUSL Sud Est: 12,0%



3.4 Le lotterie

La raccolta proveniente dalle lotterie presenta valori molto differenti a seconda della modalità di gioco: nel 2023 i residenti toscani adulti hanno speso circa 720 milioni di euro per quanto riguarda le rete fisica, con un procapite di 196 euro e circa 10 milioni di euro nella rete telematica con un procapite di 2,51 euro. Entrambi i dati sulla raccolta sono allineati con il dato italiano. Dall'osservazione delle differenze territoriali, sebbene nella AUSL Centro si spenda di più per giocare alle lotterie rispetto alle altre due Aziende, non emergono differenze sostanziali in termini di spesa procapite. La distribuzione della raccolta totale a livello comunale evidenzia un alto numero di Comuni con una spesa pro capite al di sopra dei 300 euro, tra quelli con i valori più alti si trovano Capolona (396 €), Massa e Cozzile (383 €), Galliciano (368 €) e Castelnuovo di Garfagnana (357 €).

Secondo lo studio GAPS 2023, il 19% degli adulti residenti in Toscana ha giocato d'azzardo negli ultimi 12 mesi ai Gratta&Vinci. Come per apparecchi e Bingo, l'Azienda Sud Est risulta essere quella maggiormente interessata da questa pratica (20%).

Rispetto al dato di prevalenza rilevato nel 2019 (28%), si osserva un decremento di quasi 9 punti percentuali.

Le distribuzioni secondo i profili di rischio mostrano risultati in linea con quanto atteso: tra coloro che presentano un rischio basso la proporzione di giocatori che prediligono i Gratta&Vinci è di poco superiore al dato generale (56%), mentre tra i giocatori con rischio moderato/severo la proporzione arriva al 69%. Tra le AUSL si distinguono la Nord Ovest e la Sud Est con rispettivamente il 76% e il 72% tra i giocatori con profilo di rischio moderato/severo.

Dai dati raccolti con lo studio ESPAD*Italia si osserva una forte attrazione per i Gratta&Vinci da parte degli adolescenti: il 41% dei ragazzi ha praticato questo gioco d'azzardo nell'ultimo anno, con una distribuzione territoriale uniforme tra le tre AUSL.

La pratica di questo gioco non si differenzia particolarmente tra i profili di rischio: negli ultimi 12 mesi è riferita dal 77% dei giocatori non a rischio e dal 76% di quelli a rischio. Come per la popolazione adulta, si osserva una maggior predisposizione per questo gioco tra gli studenti giocatori a rischio residenti nelle AUSL Nord Ovest e Sud Est (rispettivamente 82% e 80%).

Come per gli altri giochi analizzati, rispetto al 2019 la prevalenza di gioco nell'ultimo anno subisce un importante aumento (2019=30%).

Le lotterie

RACCOLTA

AGENZIA DOGANE E MONOPOLI 2023

RACCOLTA

Raccolta telematica

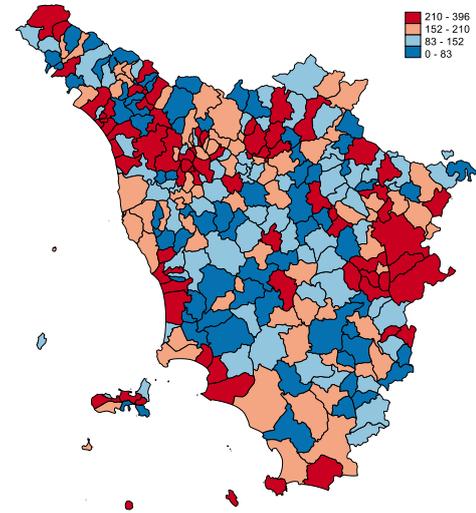
GIOCATO PROCAPITE PER COMUNE

210 - 396
152 - 210
83 - 152
0 - 83

Raccolta fisica

Italia: 11,84 MLD (Pro-capite: 201,10€)
Toscana: 0,72 MLD (Pro-capite: 195,74€)

Italia: 0,19 MLD (Pro-capite: 3,21€)
Toscana: 0,01 MLD (Pro-capite: 2,51€)



AUSL Centro
Totale: 0,31 MLD
Pro-capite: 195,75€

AUSL Sud Est
Totale: 0,16 MLD
Pro-capite: 198,81€

AUSL Nord Ovest
Totale: 0,24 MLD
Pro-capite: 193,72€



AUSL Centro
Totale: 0,004 MLD
Pro-capite: 2,55€

AUSL Sud Est
Totale: 0,002 MLD
Pro-capite: 2,75€

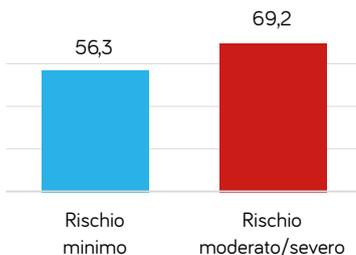
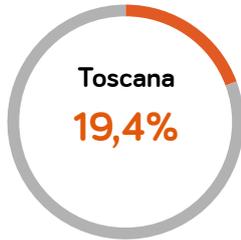
AUSL Nord Ovest
Totale: 0,003 MLD
Pro-capite: 2,31€



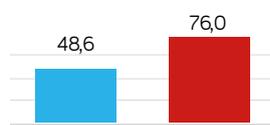
POPOLAZIONE GENERALE DI 18-84 ANNI

GAPS 2023/2024

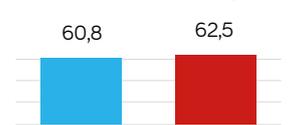
GIOCO D'AZZARDO NELL'ANNO AI GRATTA&VINCI



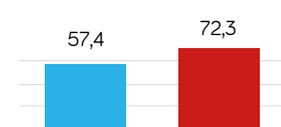
AUSL Nord Ovest: 18,7%



AUSL Centro: 19,6%



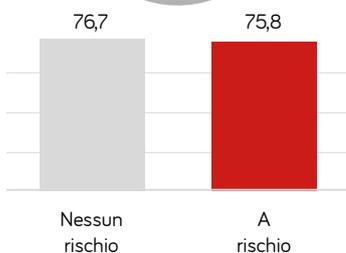
AUSL Sud Est: 20,0%



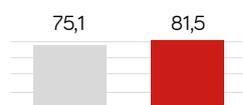
POPOLAZIONE STUDENTESCA DI 15-19 ANNI

ESPAD 2023

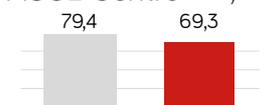
GIOCO D'AZZARDO NELL'ANNO AI GRATTA&VINCI



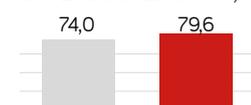
AUSL Nord Ovest: 41,5%



AUSL Centro: 40,6%



AUSL Sud Est: 40,6%



3.5 I giochi a base sportiva

In questa categoria di giochi sono compresi Totocalcio, Totogol e le scommesse sportive. Nel 2023 la raccolta proveniente da queste attività ha raggiunto i 330milioni di euro per quanto riguarda il gioco fisico e 710milioni di euro per quello telematico. La spesa procapite calcolata è pari a 90 euro per il primo e 195 euro per il secondo ed entrambe si attestano al di sotto della media italiana, pari rispettivamente a 94 e 226 euro. Le principali differenze territoriali riguardano il dato procapite per la raccolta fisica calcolato per la AUSL Centro (110 €) e quello sulla raccolta telematica proveniente dalla AUSL Nord Ovest (207 euro), che si discostano dai valori calcolati nelle altre due Aziende e superano la media regionale. In particolare, i Comuni toscani con la spesa procapite più alta sono Montecatini Terme (860 €) e Calcinaia (736 €).

Il 4,6% dei rispondenti allo studio GAPS 2023 tra i 18 e gli 84 anni nell'anno ha riferito di aver praticato giochi a base sportiva, con una distribuzione territoriale piuttosto uniforme tra le AUSL.

Anche per questa tipologia di giochi si conferma la diminuzione della prevalenza rispetto al 2019, in cui i giocatori che avevano scelto le scommesse sportive arrivava all'8,8%.

Tra i giocatori con rischio minimo questa proporzione sale al 24% e, tra coloro che rientrano in un profilo di rischio moderato o severo, si arriva al 39%. Questo fenomeno si verifica con maggior forza nelle Aziende Nord Ovest e Sud Est, in cui questa tipologia di gioco viene riferita da coloro che hanno un profilo moderato o severo con percentuali rispettivamente del 42% e del 40%.

Tra gli studenti la pratica dei giochi a base sportiva negli ultimi 12 mesi ha riguardato il 19% dei ragazzi; un dato significativamente superiore rispetto alla popolazione adulta.

Secondo quanto emerso nella precedente rilevazione, non si osservano variazioni significative (2019=19,4%).

Osservando lo stesso comportamento in base alla profilazione di rischio, il coinvolgimento dei ragazzi risulta più marcato: tra gli studenti con un profilo non ha rischio, i giochi sportivi vengono riferiti nel 29% dei casi e, tra coloro che riportano un profilo di gioco a rischio, la proporzione sale al 64%. Nell'Azienda Nord Ovest la percentuale di adolescenti a rischio che scelgono giochi a base sportiva arriva al 74%.

I giochi a base sportiva

RACCOLTA
AGENZIA DOGANE E MONOPOLI

RACCOLTA

Raccolta fisica

Italia: 5,55 MLD (Pro-capite: 94,32€)
Toscana: 0,33 MLD (Pro-capite: 90,29€)

AUSL Centro
Totale: 0,18 MLD
Pro-capite: 109,70€

AUSL Sud Est
Totale: 0,05 MLD
Pro-capite: 55,56€

AUSL Nord Ovest
Totale: 0,11 MLD
Pro-capite: 87,37€



Raccolta telematica

Italia: 13,31 MLD (Pro-capite: 225,95€)
Toscana: 0,71 MLD (Pro-capite: 195,03€)

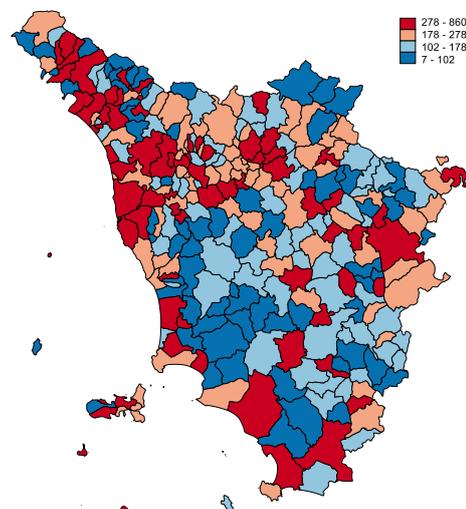
AUSL Centro
Totale: 0,30 MLD
Pro-capite: 188,86€

AUSL Sud Est
Totale: 0,15 MLD
Pro-capite: 189,59€

AUSL Nord Ovest
Totale: 0,26 MLD
Pro-capite: 206,53€



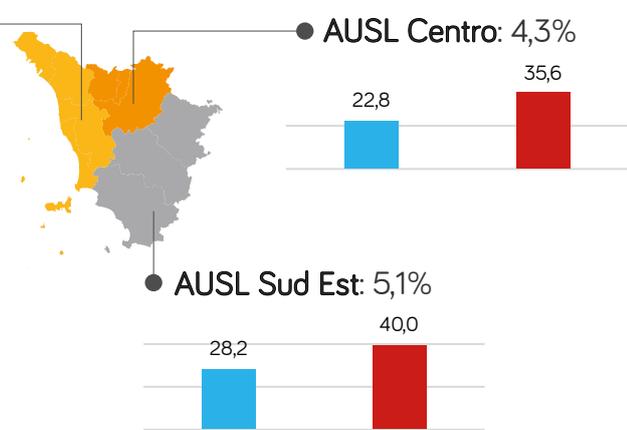
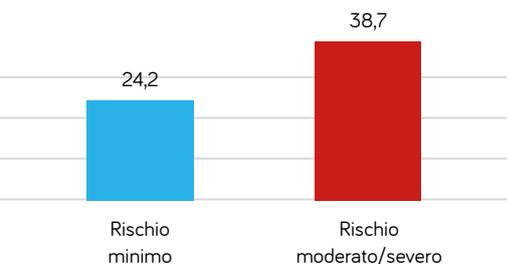
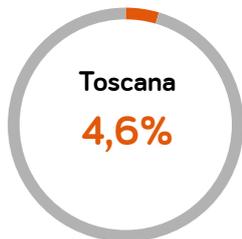
GIOCATO PROCAPITE PER COMUNE



POPOLAZIONE GENERALE DI 18-84 ANNI

GAPS 2023/2024

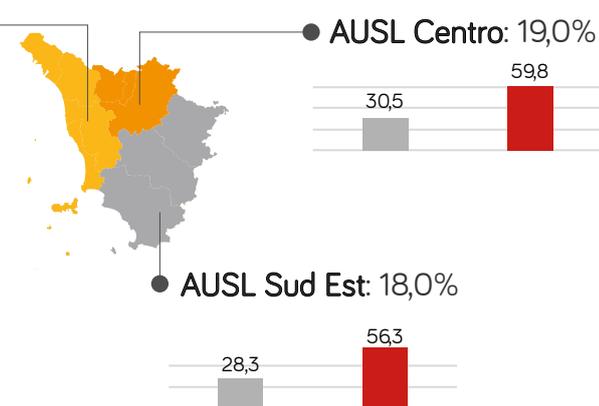
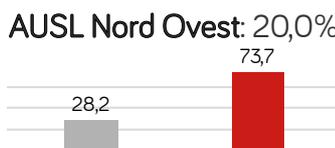
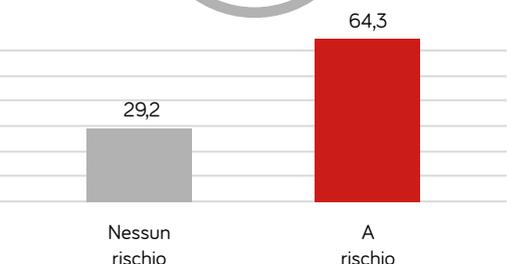
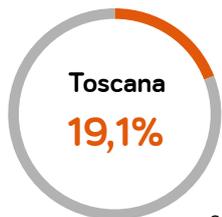
GIOCO D'AZZARDO NELL'ANNO AI GIOCHI A BASE SPORTIVA



POPOLAZIONE STUDENTESCA DI 15-19 ANNI

ESPAD 2023

GIOCO D'AZZARDO NELL'ANNO AI GIOCHI A BASE SPORTIVA



3.6 I giochi numerici a quota fissa e totalizzatore

Secondo quanto riportato da ADM, in questa tipologia di giochi (che include Lotto, Superenalotto, 10eLotto e Win for Life), la rete fisica risulta più attrattiva di quella telematica. Nel 2023 in Toscana la raccolta proveniente da canali fisici ammonta a 410milioni di euro, con una spesa procapite calcolata di circa 111 euro; mentre la spesa sostenuta per le pratica online di questi giochi non supera i 10milioni di euro, con un procapite di poco meno di 4 euro. Questa differenza tra i due canali si osserva anche nel resto del Paese, anche se, per entrambe le modalità di gioco, il valore pro capite regionale è inferiore a quello nazionale (rispettivamente 164€ e 5,59€). Osservando la distribuzione della spesa procapite sul territorio toscano non emergono significative disomogeneità tra le Aziende, eccetto che per la AUSL Nord Ovest in cui il procapite calcolato per la raccolta fisica, raggiunge un valore al di sopra della media toscana pari a 118 euro. Tra i Comuni maggiormente interessati da questa attività spiccano Filattiera (404 €), Isola del Giglio (390 €), Porto Azzurro (367 €) e Capolona (362 €).

Secondo i dati provenienti dallo studio GAPS, nel 2023 il 14% del campione riferisce di averci giocato negli ultimi 12 mesi, senza sostanziali differenze tra le AUSL.

Rispetto alla rilevazione condotta nel 2019 (21%) il dato risulta significativamente ridotto.

Dall'analisi delle differenze nel comportamento di gioco tra coloro che hanno un profilo di rischio minimo e quelli con un rischio da moderato a severo, la proporzione di giocatori che hanno scelto questo tipo di giochi è prossima al 45% in entrambi i profili (rischio minimo=46%; rischio moderato/severo=44%). In particolare, nella AUSL Centro il 58% dei giocatori con un profilo a rischio moderato/severo, riferisce di aver praticato uno dei giochi numerici a quota fissa e totalizzatore.

La prevalenza di adolescenti toscani interessati da uno dei giochi che rientrano in questa categoria (14%) è quasi sovrapponibile a quella calcolata per la popolazione adulta, anche in questo caso tra le AUSL non emergono disomogeneità.

Dal confronto con i dati rilevati nella precedente rilevazione si conferma il trend in aumento che caratterizza questa specifica popolazione (2019=10%).

I risultati mostrano inoltre, che la quota di giocatori a rischio che riferiscono di aver fatto questo tipo di giochi, è più alta rispetto ai coetanei che non risultano essere a rischio (nessun rischio=23%; a rischio=37%). Tra i profili di rischio emergono delle differenze nelle AUSL: nella Nord Ovest e nella Sud Est, infatti, la quota di giocatori a rischio che praticano questo tipo di giochi supera le media regionale attestandosi entrambe sopra il 40% (rispettivamente il 41% e 45%)

I giochi numerici a quota fissa e totalizzatore

RACCOLTA

AGENZIA DOGANE E MONOPOLI

RACCOLTA

Raccolta fisica

Italia: 9,66 MLD (Pro-capite: 163,95€)
Toscana: 0,41 MLD (Pro-capite: 111,27€)

AUSL Centro
Totale: 0,17 MLD
Pro-capite: 105,90€

AUSL Sud Est
Totale: 0,09 MLD
Pro-capite: 111,34€

AUSL Nord Ovest
Totale: 0,15 MLD
Pro-capite: 118,15€



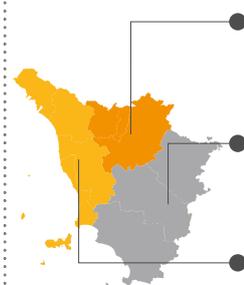
Raccolta telematica

Italia: 0,33 MLD (Pro-capite: 5,59€)
Toscana: 0,01 MLD (Pro-capite: 3,90€)

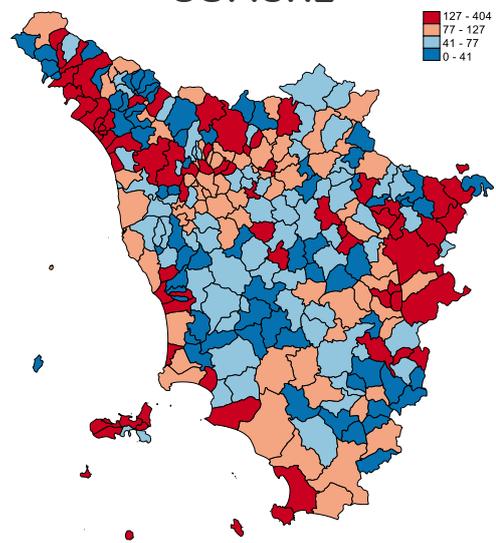
AUSL Centro
Totale: 0,01 MLD
Pro-capite: 3,95€

AUSL Sud Est
Totale: 0,003 MLD
Pro-capite: 4,22€

AUSL Nord Ovest
Totale: 0,005 MLD
Pro-capite: 3,64€



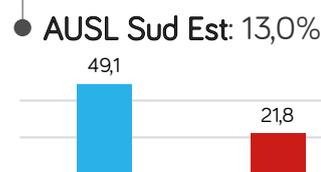
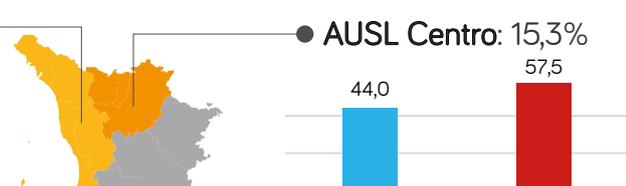
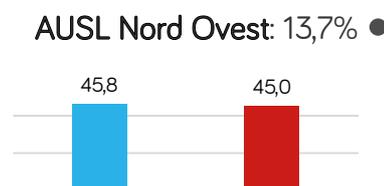
GIOCATO PROCAPITE PER COMUNE



POPOLAZIONE GENERALE DI 18-84 ANNI

GAPS 2023/2024

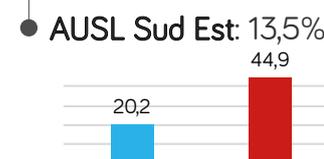
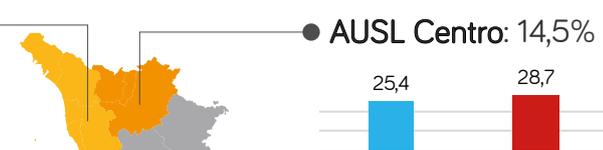
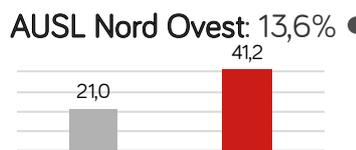
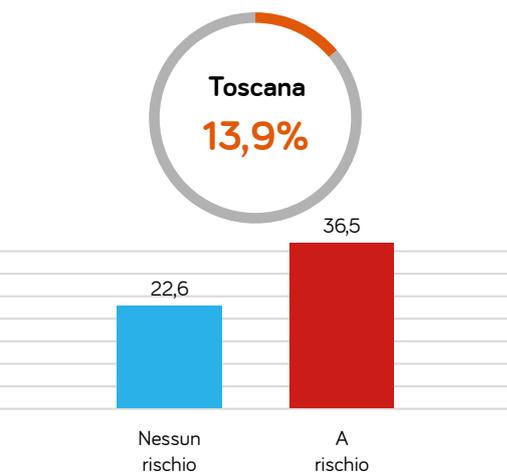
GIOCO D'AZZARDO NELL'ANNO AI GIOCHI NUMERICI A QUOTA FISSA E TOTALIZZATORE



POPOLAZIONE STUDENTESCA DI 15-19 ANNI

ESPAD 2023

GIOCO D'AZZARDO NELL'ANNO AI GIOCHI NUMERICI A QUOTA FISSA E TOTALIZZATORE



3.7 Il gioco a distanza

Per quanto riguarda questo tipo di giochi (tra cui rientrano Poker online, Betting Exchange, PlaySix etc.) i dati economici forniti da ADM si riferiscono esclusivamente a quelli effettuati in modalità online. Nel 2023 la raccolta a essi attribuita è pari a 10milioni di euro, di cui la metà proviene dalla AUSL Centro. Il valore procapite calcolato per la Toscana nello stesso anno è quasi la metà rispetto a quello calcolato per l'Italia (Toscana=26,63€, Italia=50,11€) e nella stessa Azienda Centro questa misura arriva a circa 30 euro. Il dettaglio comunale della spesa procapite si caratterizza per un'ampia variabilità: in particolare, Sillano Giuncugnano con 5.908 euro, è il Comune in cui è stato calcolato il valore più alto, seguito da Isola del Giglio, Capraia e Limite e Lucciana Nardi, tutti con una spesa procapite poco al di sopra dei 2.000 euro.

Per quanto riguarda i comportamenti di gioco, lo studio GAPS evidenzia che nel 2023 in Toscana lo 0,8% dei residenti tra i 18 e gli 84 anni ha praticato un gioco a distanza negli ultimi 12 mesi e i valori riferiti alle singole AUSL non si discostano molto dalla media regionale.

Il trend in diminuzione si conferma anche per questi giochi che, nel 2019, erano praticati dall'1,4% dei toscani.

Le profilazioni, ottenute sui giocatori nell'ultimo anno secondo il rischio di sviluppare una problema da gioco d'azzardo, mostrano un diverso comportamento dei soggetti rispetto al loro livello di rischio: i soggetti con rischio minimo che hanno praticato queste tipologie di giochi sono il 6% circa, mentre tra coloro che hanno un rischio severo o moderato la proporzione arriva quasi all'11%. Diversamente da quanto osservato nelle altre tipologie di gioco, la distribuzione tra le Aziende sanitarie presenta alcune differenze: la AUSL Centro riporta proporzioni simili a quelle regionali per entrambe le categorie di rischio (minimo=6,3%; moderato/severo=12%), mentre nella AUSL Nord Ovest la quota di scommettitori a distanza è maggiore sia tra coloro che presentano un rischio minimo (10%) sia tra quelli con rischio moderato/severo (15%). Nella Azienda Sud Est, infine, le proporzioni assumono dimensioni molto basse, arrivando rispettivamente allo 0,9% e al 4,3%.

Anche per questa tipologia di giochi, la popolazione studentesca della Toscana risulta maggiormente coinvolta rispetto agli adulti. Secondo quanto riportato da ESPAD®Italia, il 7,2% gli adolescenti riferisce il proprio coinvolgimento in questi specifici giochi, con una lieve eccedenza per i residenti della AUSL Nord Ovest (8,2%).

Nel triennio compreso tra l'ultima rilevazione e la precedente la prevalenza di gioco risulta quasi raddoppiata (2019=4,7%).

Le distribuzioni cambiano notevolmente all'interno delle categorie di rischio profilate: tra coloro che non risultano a rischio la proporzione di giocatori è del 2,6%, mentre i giocatori a rischio riferiscono di aver effettuato queste scommesse nel 18% dei casi. Osservando le differenze tra le AUSL, risulta un ulteriore ampliamento della forbice tra le due categorie di studenti residenti nella Azienda Sud Est che, a fronte di una proporzione del 3,3% di ragazzi non a rischio che hanno scommesso su giochi a distanza, sarebbero il 31% i coetanei con profilo a rischio che riferiscono lo stesso comportamento.

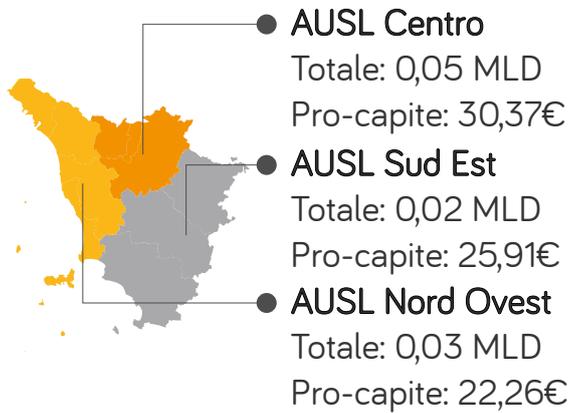
Il gioco a distanza

RACCOLTA

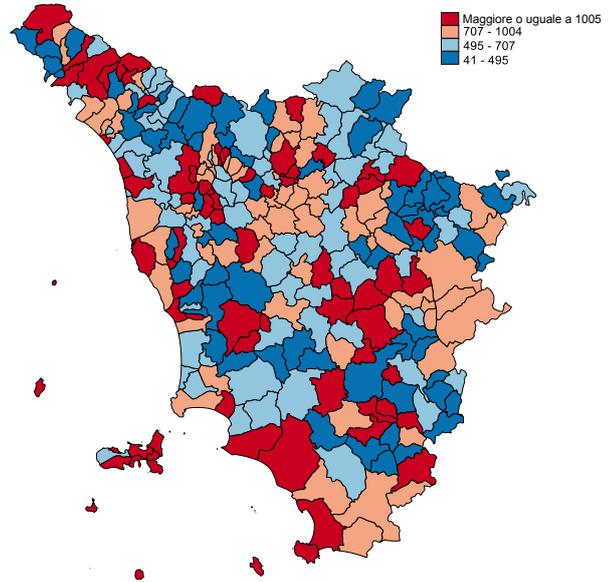
AGENZIA DOGANE E MONOPOLI

RACCOLTA TELEMATICA

Italia: 2,95 MLD (Pro-capite: 50,11€)
Toscana: 0,10 MLD (Pro-capite: 26,63€)



GIOCATO PROCAPITE PER COMUNE



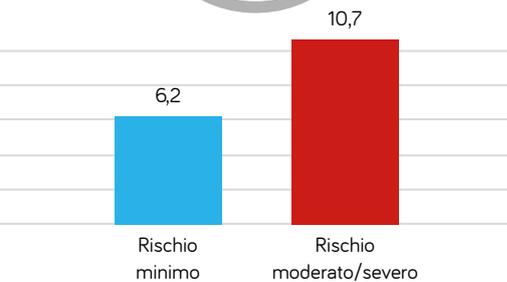
POPOLAZIONE GENERALE DI 18-84 ANNI

GAPS 2023/2024

GIOCO D'AZZARDO NELL'ANNO AI GIOCHI A DISTANZA



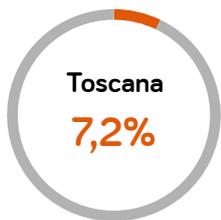
● **AUSL Sud Est: 0,6%**



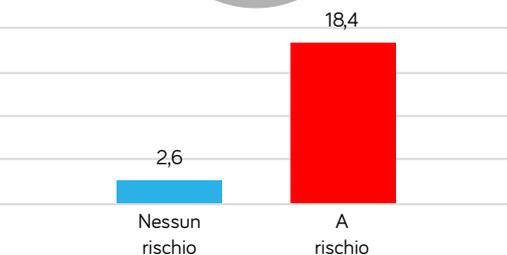
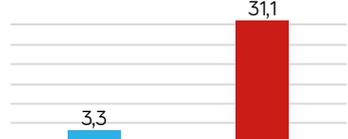
POPOLAZIONE STUDENTESCA DI 15-19 ANNI

ESPAD 2023

GIOCO D'AZZARDO NELL'ANNO AI GIOCHI A DISTANZA



● **AUSL Sud Est: 6,4%**



3.8 Le scommesse virtuali

Questa categoria di giochi consiste nello scommettere denaro sulla previsione dell'esito di eventi simulati al computer. In Toscana nel 2023 sono stati raccolti tramite canale fisico 130milioni di euro, pari a un procapite di circa 35 euro, mentre i dati economici riferiti alla rete telematica rilevano un'affluenza di gioco minore, con una raccolta regionale complessiva di 5milioni di euro e un procapite di circa 15€. Rispetto a quanto calcolato per l'Italia, in Toscana la spesa procapite di entrambe i canali è più bassa (Italia: fisico=49€, telematico=18€). Tra le principali differenze territoriali individuate, emerge il valore procapite riferito alla rete fisica, calcolato per la AUSL Centro, che ammonta a oltre 40€, superando la media regionale. Inoltre, tra i comuni maggiormente coinvolti da queste scommesse, **spiccano le quote procapite calcolate per Montecatini Terme con 330€ e Porcari con 207€.**

Dai risultati dello studio GAPS, emerge che l'1,2% dei residenti Toscani riferisce di aver effettuato scommesse virtuali nell'ultimo anno, prevalenza che si conferma anche nel dettaglio di AUSL.

Rispetto al dato del 2019 (1,5%) l'andamento si presenta piuttosto stabile.

Secondo l'analisi dei profili di rischio, la proporzione di giocatori a rischio minimo che riferisce di aver fatto queste scommesse arriva al 6% e a quasi il 14% tra quelli a rischio moderato/severo. Nella AUSL Centro la quota di questi ultimi supera il 21%.

Come emerso nei capitoli precedenti, anche le scommesse virtuali rientrano tra i giochi d'azzardo preferiti dai più giovani, in particolare dai ragazzi. Secondo lo studio ESPAD®Italia, sono circa l'11% gli adolescenti che in Toscana li praticano e, tra coloro che non hanno un profilo a rischio, la quota sale al 13%; tra chi risulta essere a rischio, questa proporzione supera la metà dei rispondenti (52%).

Dall'analisi delle differenze territoriali, nella AUSL Centro si osserva una quota ancora più alta di studenti con lo stesso profilo che riferiscono di fare queste scommesse, pari al 55%.

Le scommesse virtuali

RACCOLTA

AGENZIA DOGANE E MONOPOLI

RACCOLTA

Raccolta telematica

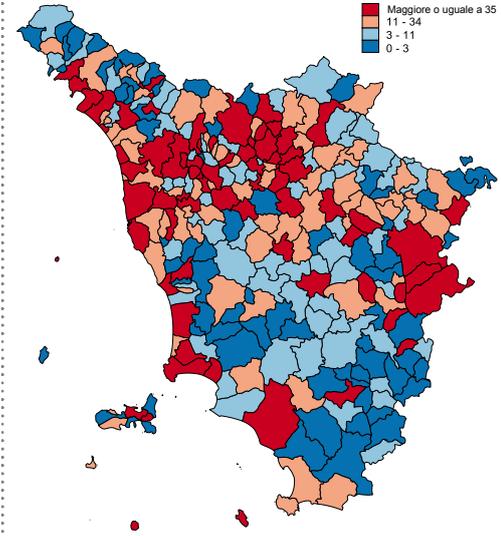
GIOCATO PROCAPITE PER COMUNE

Maggiore o uguale a 35
11 - 34
3 - 11
0 - 3

Raccolta fisica

Italia: 2,87 MLD (Pro-capite: 48,76€)
Toscana: 0,13 MLD (Pro-capite: 34,76€)

Italia: 1,08 MLD (Pro-capite: 18,28€)
Toscana: 0,05 MLD (Pro-capite: 14,85€)



AUSL Centro
Totale: 0,07 MLD
Pro-capite: 40,72€

AUSL Sud Est
Totale: 0,02 MLD
Pro-capite: 25,24€

AUSL Nord Ovest
Totale: 0,04 MLD
Pro-capite: 33,29€



AUSL Centro
Totale: 0,03 MLD
Pro-capite: 16,23€

AUSL Sud Est
Totale: 0,01 MLD
Pro-capite: 10,80€

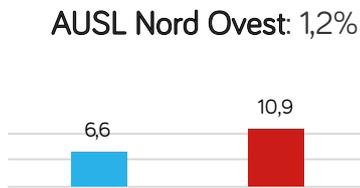
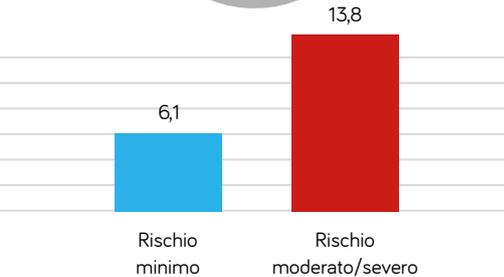
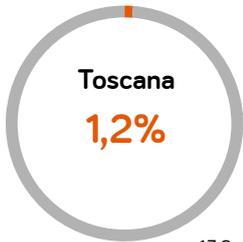
AUSL Nord Ovest
Totale: 0,02 MLD
Pro-capite: 15,70€



POPOLAZIONE GENERALE DI 18-84 ANNI

GAPS 2023/2024

GIOCO D'AZZARDO NELL'ANNO ALLE SCOMMESSE VIRTUALI



AUSL Nord Ovest: 1,2%



AUSL Centro: 1,2%

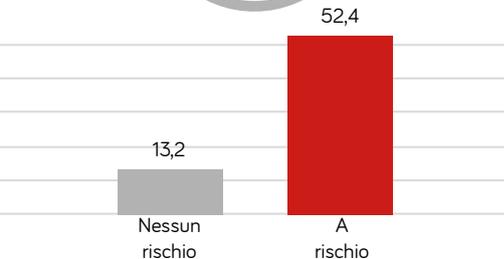
AUSL Sud Est: 1,0%



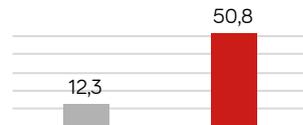
POPOLAZIONE STUDENTESCA DI 15-19 ANNI

ESPAD 2023

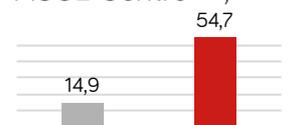
GIOCO D'AZZARDO NELL'ANNO ALLE SCOMMESSE VIRTUALI



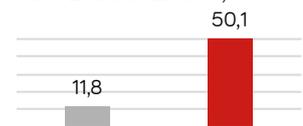
AUSL Nord Ovest: 10,7%



AUSL Centro: 11,6%



AUSL Sud Est: 9,3%



4

**SERVIZI, CURA E
PREVENZIONE**



SERVIZI, CURA E PREVENZIONE

Come per altri comportamenti d'abuso, le persone che sviluppano un problema nei confronti del gioco d'azzardo, si possono rivolgere ai Servizi territoriali per richiedere assistenza in merito a diagnosi, trattamento e prevenzione. Sul territorio toscano sono attivamente presenti 40 Servizi per le dipendenze (SerD), distribuiti tra le AUSL in base alla popolazione residente, 16 Enti e Associazioni del terzo settore e 11 Gruppi di Auto e Mutuo Aiuto.

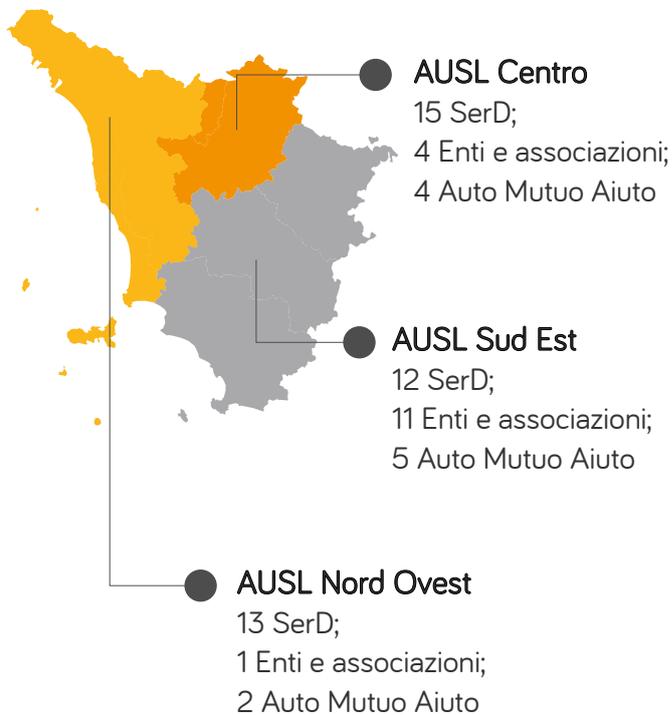
Dai dati estratti dalla cartella clinica HTH e forniti da Regione Toscana, Direzione Sanità, Welfare e Coesione Sociale, è stato possibile identificare un quadro sull'offerta di trattamento per disturbo da gioco d'azzardo (DGA) da parte dei SerD regionali. Nel 2024, i soggetti in carico con DGA presso i Servizi toscani erano 1.302, pari al 5% dell'utenza totale della regione. La distribuzione per AUSL evidenzia una percentuale più elevata di utenti nell'Azienda Centro (42%) e più contenuta nella Sud Est (24%). La quota di soggetti incidenti, ossia coloro che si sono rivolti per la prima volta ai servizi nel 2024, ammontava al 28% e risultava piuttosto omogenea sul territorio regionale. Per quanto riguarda la distribuzione di genere, si conferma il maggior coinvolgimento degli uomini, con una proporzione superiore di oltre quattro volte rispetto alle donne (M=82%; F=18%). Su tutto il territorio regionale, le fasce di età più rappresentate sono quelle adulte e mature (dai 40 ai 65 anni e oltre), con un'età media degli utenti afferenti ai SerD di circa 49 anni.

Il confronto con i dati del 2019 mostra un quadro interessante: sebbene la proporzione di utenti incidenti nel 2019 non fosse molto diversa (26%), l'analisi del periodo successivo evidenzia **una significativa flessione**, con un minimo registrato nel 2021 (15%), seguita da un graduale aumento negli anni seguenti. Anche l'andamento dell'età media ha subito variazioni nel periodo considerato: diminuisce, infatti, di circa 4 anni passando dai 53 anni del 2019 agli attuali 49 anni. Nello specifico, la proporzione di soggetti di età compresa tra i 15 e i 29 anni passa da 4,2% a 13%. Lo stesso andamento si conferma anche a livello delle Aziende Sanitarie, in particolar modo nella Nord Ovest dove la percentuale di giovani con DGA cresce da 4,5% a 14%.

MAPPATURA DEI SERVIZI

AGORÀ TELEMATICA

Toscana: 40 SerD; 16 Enti e associazioni; 11 Gruppi di Auto Mutuo Aiuto

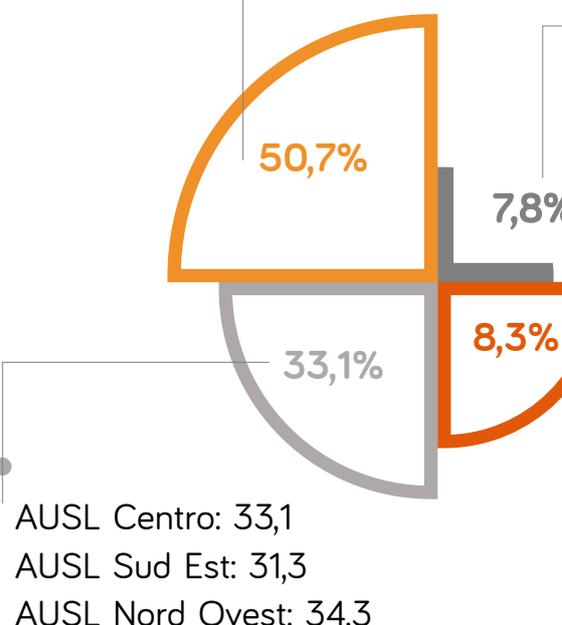


Generali

AUSL Centro: 50,8

AUSL Sud Est: 52,

AUSL Nord Ovest:

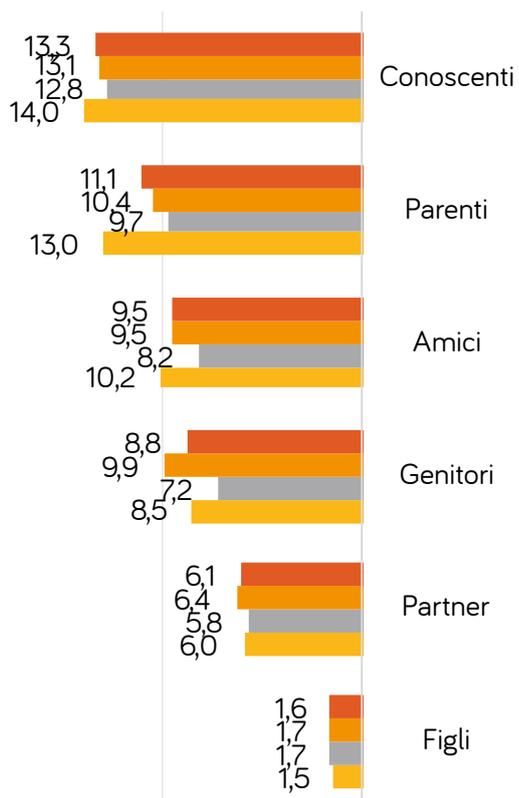


Molto

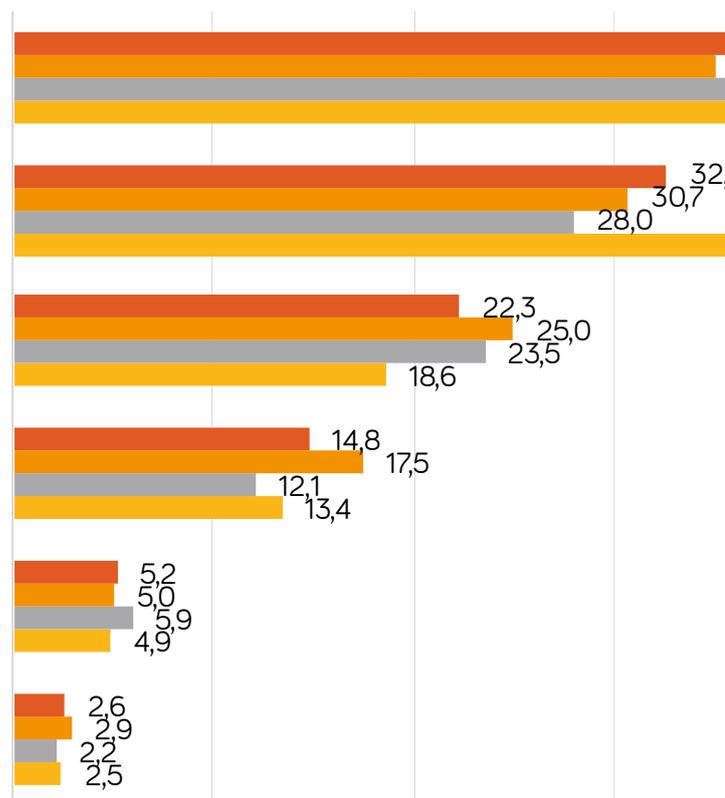
RICHIE

GAPS 2023/202

Qualcuno vicino a te gioca d'azzardo?



Tra questi, a tuo parere, qualcuno gioca un po' tro

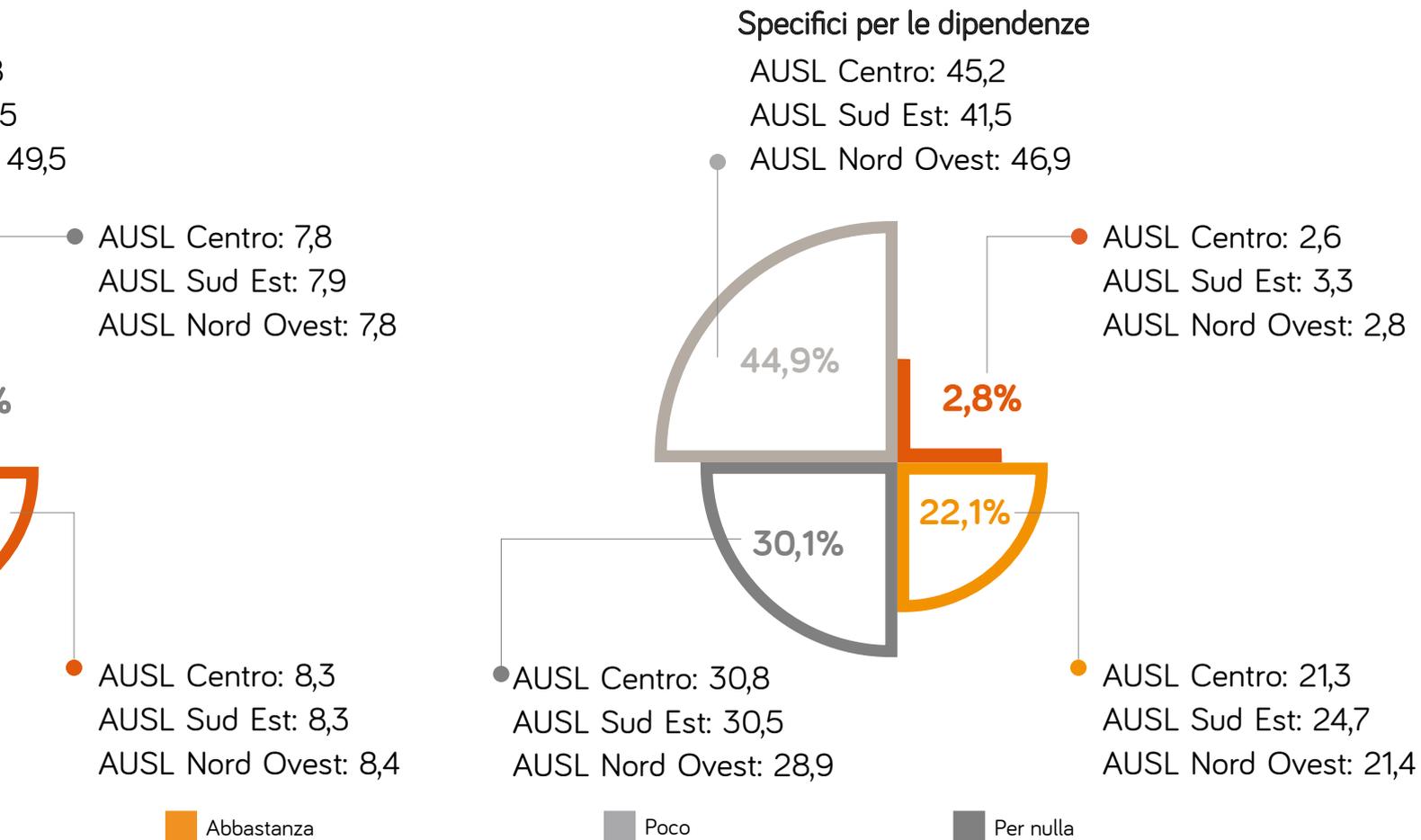


Toscana

AUSL Centro

CONOSCENZA DEI SERVIZI

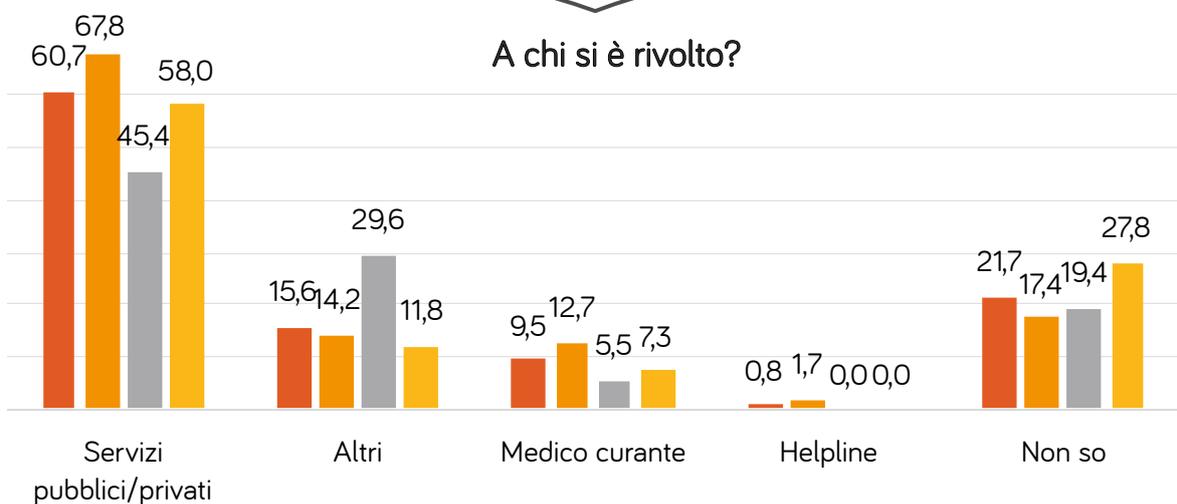
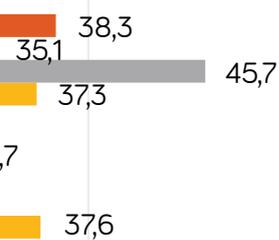
GAPS 2023 - POPOLAZIONE 18-84 ANNI



NECESSITÀ DI AIUTO

4 - POPOLAZIONE 18-84 ANNI

Il **13,9%** ha chiesto aiuto per ridurre o smettere di giocare d'azzardo



In Toscana lo **0,1%** delle persone che hanno giocato d'azzardo ha chiesto aiuto per smettere di giocare

Entrambi i fenomeni osservati suggeriscono un possibile effetto della pandemia da COVID-19 e delle relative misure restrittive che, inizialmente, hanno determinato una riduzione delle richieste di assistenza, seguite da un rapido incremento. Tale aumento ha riguardato in particolare le fasce più giovani, che come emerso dai risultati di GAPS e ESPAD*Italia, hanno mostrato un maggiore coinvolgimento nel gioco d'azzardo, soprattutto online.

Ancora oggi lo stigma legato al mondo delle patologie da abuso è molto presente nella società, rendendo **difficile** per molte persone cercare aiuto e supporto. A questo proposito il questionario GAPS ha indagato il livello di conoscenza da parte dei cittadini sull'esistenza dei Servizi e la loro consapevolezza in termini di richiesta di aiuto sul tema gioco d'azzardo. La metà dei residenti toscani adulti ritiene di essere abbastanza informata rispetto alle modalità di accesso ai servizi sanitari offerti dalla propria azienda sanitaria, mentre il 7,8% riferisce di non esserlo per nulla. Per contro, quando si analizzano le stesse informazioni riferite ai servizi specifici nel campo delle dipendenze patologiche, le percentuali decrescono **significativamente**: il 22% riferisce di essere abbastanza informato sulle modalità di accesso a questi Servizi, mentre il 45% lo è poco e il 30% per niente. Alla luce dei dati di prevalenza di giocatori a rischio moderato e severo nella popolazione adulta e di quelli problematici nella fascia giovanile, osservati nei paragrafi precedenti, si stima che circa 16.600 adulti e circa 6.800 ragazzi toscani necessitino di aiuto a causa del gioco d'azzardo, rendendo questo dato particolarmente significativo.

Rispetto alla rilevazione del 2019, si osserva un tendenziale aumento delle percentuali di coloro che si dichiarano abbastanza informati sull'esistenza dei Servizi sanitari generici, in particolare nella AUSL Sud Est, dove si passa dal 47% al 53%. Al contrario, per quanto riguarda la conoscenza dei Servizi specifici per le dipendenze, nella stessa Azienda si registra un incremento di persone che si considerano per nulla informate sull'esistenza dei SerD, passando dal 23% nel 2019 al 30% nel 2023.

Dall'analisi delle informazioni inerenti alla prossimità con la pratica del gioco d'azzardo, emerge che tra i giocatori adulti negli ultimi 12 mesi, il 13% riferisce che a giocare sono conoscenti, l'11% parenti e il 10% amici. Le proporzioni scendono quando la contiguità è più ravvicinata come nel caso di genitori (8,8%), partner (6,1%) e figli (1,6%). Tra questi, il 38% riferisce che a giocare troppo sia un conoscente, il 33% parenti e il 22% amici. Tra coloro che riferiscono di avere conoscenti/amici/parenti che giocano un po' troppo, solo il 14% indica sia stato chiesto aiuto per ridurre o smettere il proprio comportamento di gioco d'azzardo, con percentuali più basse nella AUSL Centro. Inoltre, tra i diversi canali offerti sul territorio regionale per poter richiedere aiuto nel gestire un problema col gioco d'azzardo, quasi i due terzi di chi ha chiesto aiuto si è rivolto a un SerD o un servizio privato, con proporzioni inferiori nella AUSL Sud Est.

Osservando quanto emerso nella precedente rilevazione GAPS circa la prossimità col gioco d'azzardo e la propensione alla richiesta di aiuto da parte di coloro che potrebbero avere un problema comportamentale, rispetto al 2019 si osserva una diminuzione generale del livello di prossimità in quanto decresce la quota di rispondenti che indicano di conoscere giocatori d'azzardo a vario titolo (conoscenti, amici, genitori, figli etc.), mentre per coloro che riferiscono di conoscere qualcuno che ha richiesto aiuto per contrastare un problema con il gioco, si osserva un aumento di quanti si sono rivolti ad un Servizio pubblico o privato o a un medico. La contiguità genitoriale sembra registrare differenze più marcate, in particolar modo nella AUSL Sud Est, nella quale la proporzione di rispondenti con genitori che giocano d'azzardo passa dal 15% al 7,2%. Il confronto delle distribuzioni dei rispondenti che riferiscono di conoscere qualcuno che gioca un po' troppo, appare eterogeneo e senza seguire un particolare andamento in base al grado di prossimità sia tra le due rilevazioni, sia tra le tre AUSL. La categoria dei genitori è quella nella quale si osservano variazioni in aumento per tutte le Aziende Sanitarie, anche se con differenze più ampie nella Sud Est (2019=5,5%; 2023=12%). Inoltre, secondo quanto riferito dai rispondenti nelle due rilevazioni, in Toscana la quota di persone che hanno giocato d'azzardo e hanno chiesto aiuto per smettere, passano dallo 0,7% del 2019 allo 0,1% del 2023, dato da imputare prevalentemente all'Azienda Sud Est, nella quale la diminuzione è di 3 punti

L'utenza trattata per Disturbo da Gioco d'Azzardo

DIREZIONE SANITÀ, WELFARE E COESIONE SOCIALE 2024

UTENZA DGA NELL'ANNO

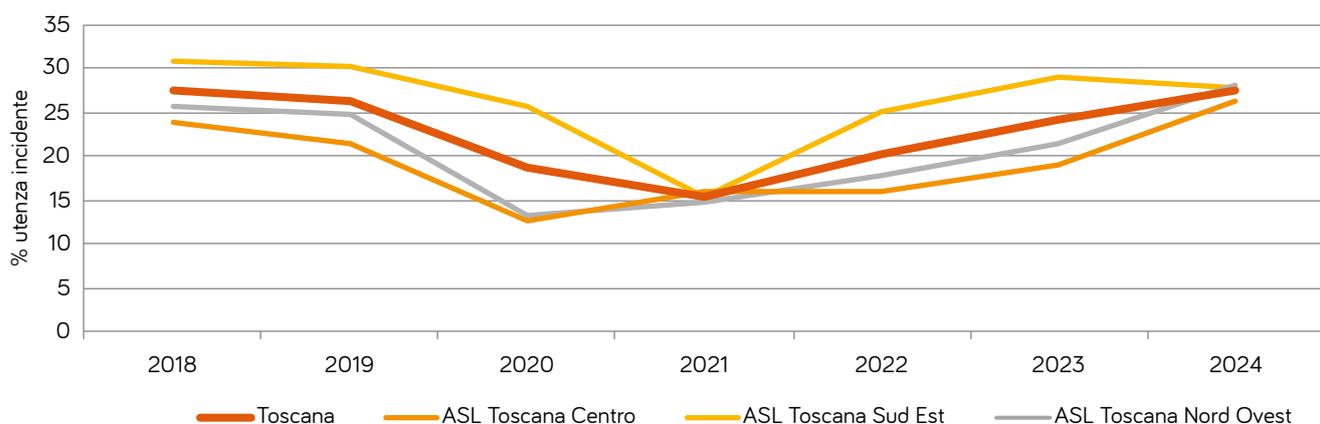
1.302 → 359 nuovi utenti



CARATTERISTICHE UTENZA DGA

			<30 anni	30-49	>49 anni
	17,9	82,1	12,5	37,3	50,2
	15,8	84,2	11,2	40,5	48,4
	19,1	80,9	12,3	37,2	50,5
	19,7	80,3	14,2	33,8	52,0

TREND TEMPORALE NUOVA UTENZA DGA



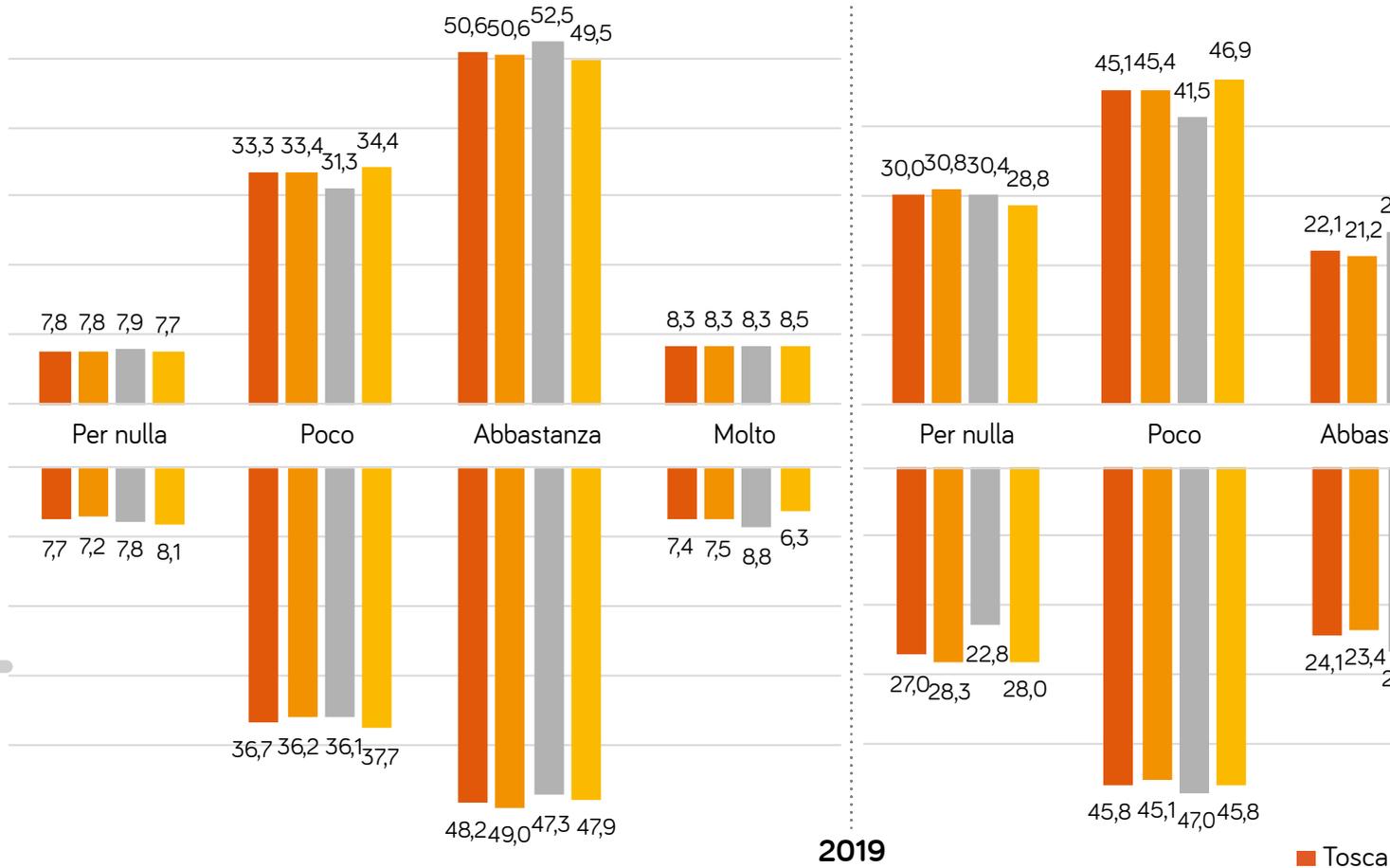
I cambiamenti dei servizi per la cura del DGA

CONOSCENZA DEI SERVIZI

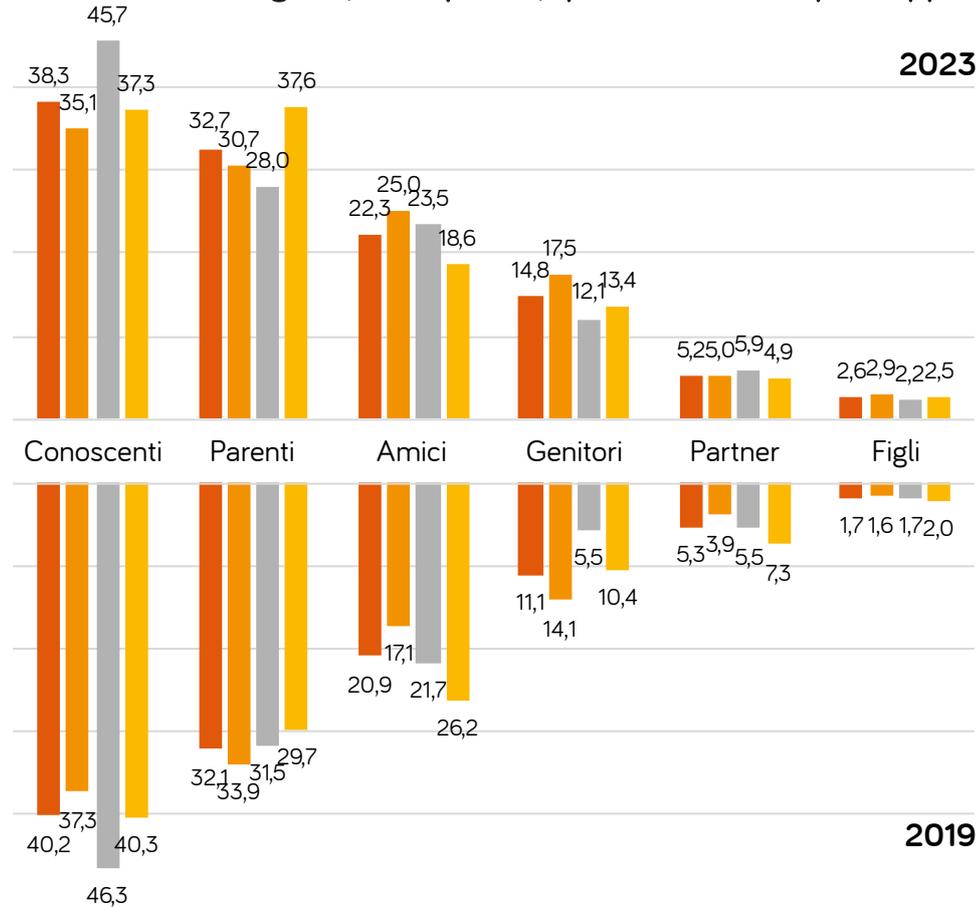
Generali

2023

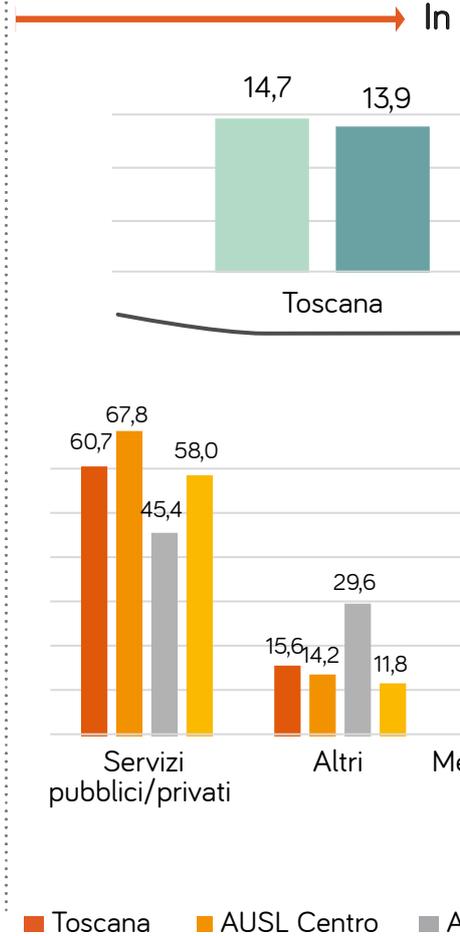
Spec



Tra chi vicino a te gioca, a tuo parere, qualcuno lo fa un po' troppo?



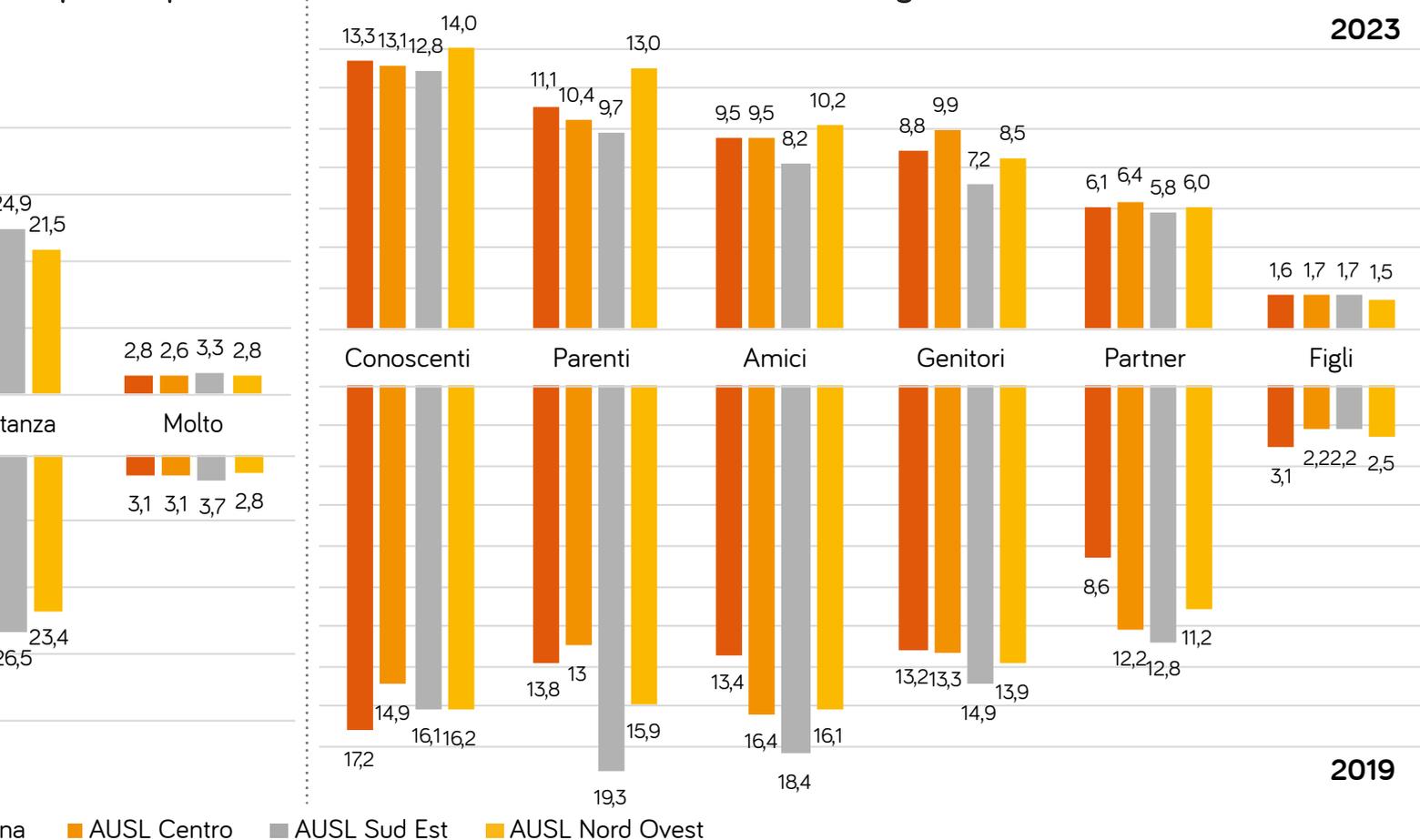
RICHIES



ifici per le dipendenze

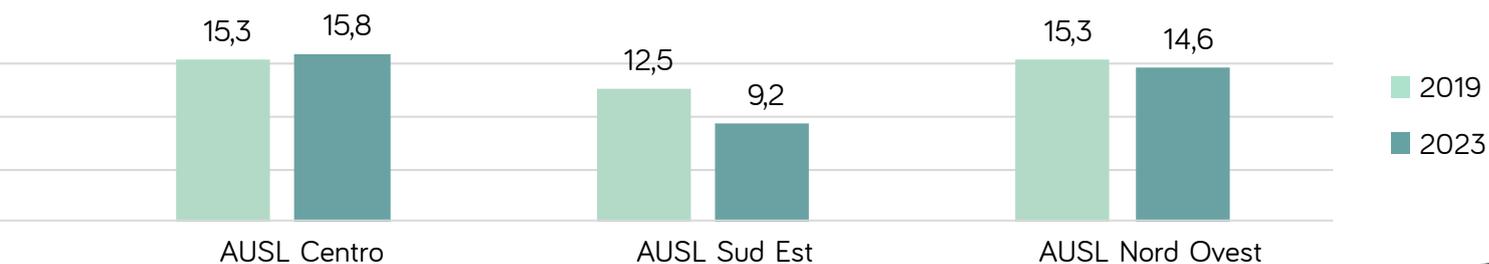
PROSSIMITÀ

Qualcuno vicino a te gioca d'azzardo?

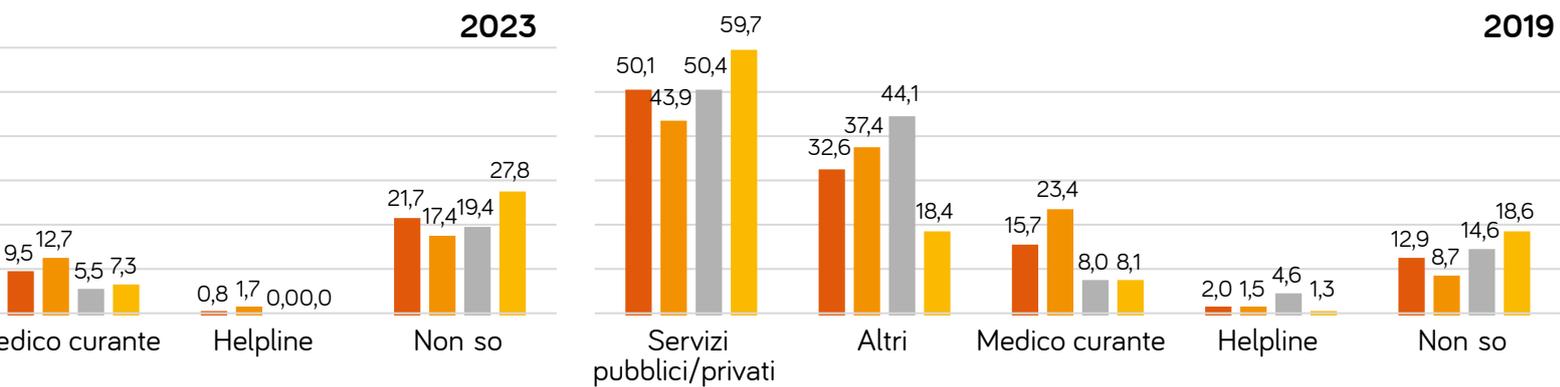


TA DI AIUTO

quanti hanno chiesto aiuto per ridurre o smettere di giocare d'azzardo?



A chi si sono rivolti?



In Toscana le persone che hanno giocato d'azzardo e hanno chiesto aiuto per smettere di giocare passano dallo 0,7% del 2019 allo 0,1% del 2023

percentuali. Per quanto riguarda infine la tipologia di canali scelti per affrontare un problema con il gioco d'azzardo, nel tempo si assiste a una concentrazione delle richieste di aiuto verso i Servizi pubblici e privati, che nel periodo intercorso tra le due rilevazioni, acquisiscono 10 punti percentuali nel dato regionale e oltre 20 in quello riferito alla AUSL Centro. Per contro, nel 2019 le richieste di aiuto erano più distribuite tra gli altri canali offerti sul territorio, nella maggior parte dei casi questi non erano specificati, in altri si trattava del medico curante o delle Helpline.

5

**INFORMAZIONE E
PERCEZIONE DEL
RISCHIO**



INFORMAZIONE E PERCEZIONE DEL RISCHIO

I dati sulla percezione del rischio da parte dei rispondenti al questionario GAPS, in relazione alla frequenza di gioco, mostrano che la metà dei soggetti ritiene moderatamente o molto rischioso giocare d'azzardo meno di una volta a settimana, percentuale che sale all'87% quando si considera una frequenza di gioco maggiore. Non si rilevano disomogeneità tra i territori delle Aziende Sanitarie. Ciò che emerge, tuttavia, è una percentuale significativa di rispondenti che scelgono l'opzione "non so", sia riguardo al rischio percepito giocando meno di una volta a settimana (10%) sia più di una volta (8,4%).

Tra gli studenti intervistati con il questionario ESPAD*Italia 2023, la percezione di un livello di rischio moderato o elevato è riferita dal 46% dei rispondenti quando la frequenza di gioco è inferiore a una volta a settimana e dal 61% per la pratica più frequente. Per questa fascia di età la proporzione di soggetti che rispondono "non so" risulta ancora più alta che nella popolazione generale, arrivando a circa il 30% per entrambe le frequenze di gioco esplorate.

Rispetto al 2019 la percezione del rischio riferita dalla popolazione adulta nello studio GAPS non mostra cambiamenti sostanziali, mentre tra gli studenti toscani quando la frequenza di gioco è minore di una volta a settimana, la quota di coloro che percepiscono un rischio moderato o severo decresce nel tempo di circa 10 punti percentuali per il dato regionale e arrivando a oltre 20 punti percentuali nel dato riferito alla AUSL Sud Est. Quando la frequenza di gioco considerata aumenta, i dati più recenti mostrano una percezione del rischio minore rispetto a quanto emerso nel 2019: in particolare, il rischio moderato/severo diminuisce la dal 50% al 46%, con un impatto maggiore nella Azienda Sud Est, mentre il rischio minimo passa da 28% a 23%, interessando più marcatamente gli studenti della AUSL Nord Ovest.

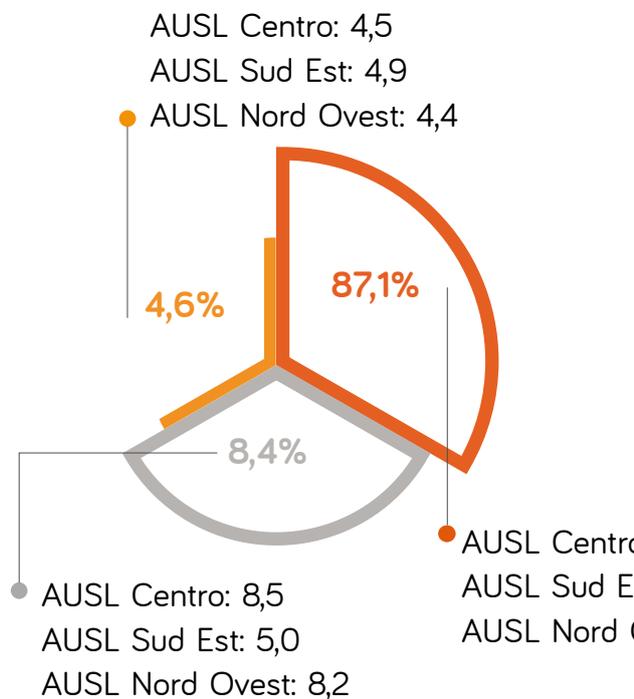
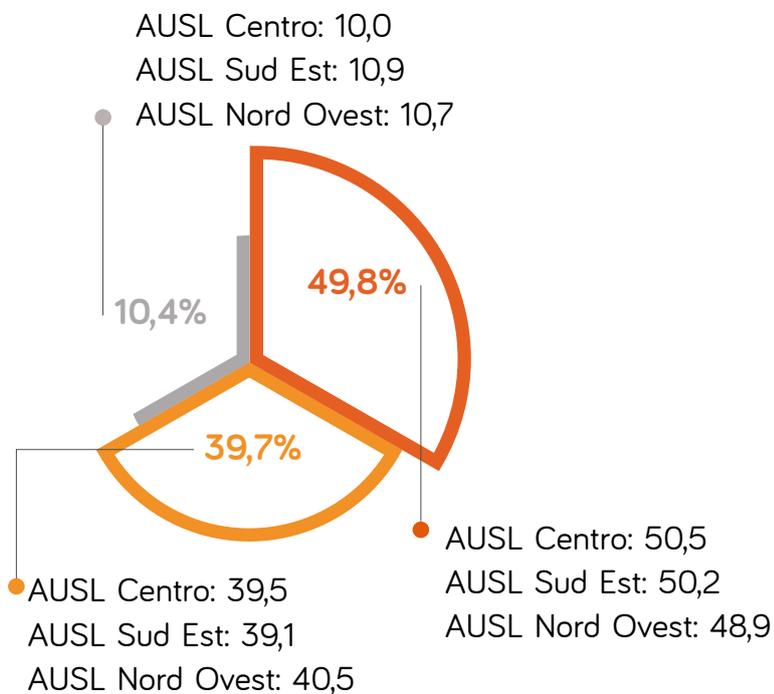
Dall'analisi della conoscenza dei divieti normativi nella popolazione generale, condotta separatamente per il gioco online e onsite, emerge che circa il 60% dei rispondenti sia consapevole che il gioco online è vietato ai minori di 18 anni, percentuale che sale al 66% quando si parla di gioco onsite. Le percentuali risultano stabili tra le diverse AUSL, segnalando una buona diffusione dell'informazione sul territorio. Poco più di un quinto riferisce di non conoscere con certezza le eventuali restrizioni per il gioco online, mentre questa quota scende

PERCEZIONE DEL RISCHIO

■ Moderato/elevato
 ■ Nessuno/minimo
 ■ Non so

Giocare d'azzardo meno di 1 volta a settimana

Giocare d'azzardo più di 1 volta a settimana



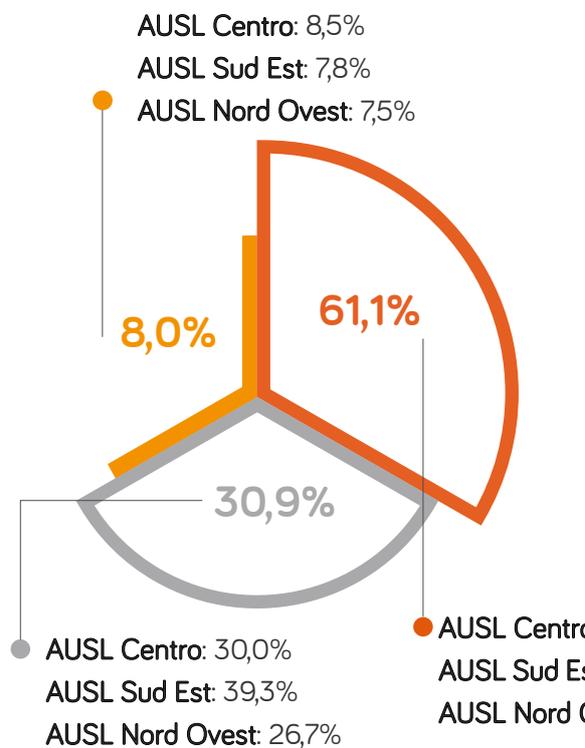
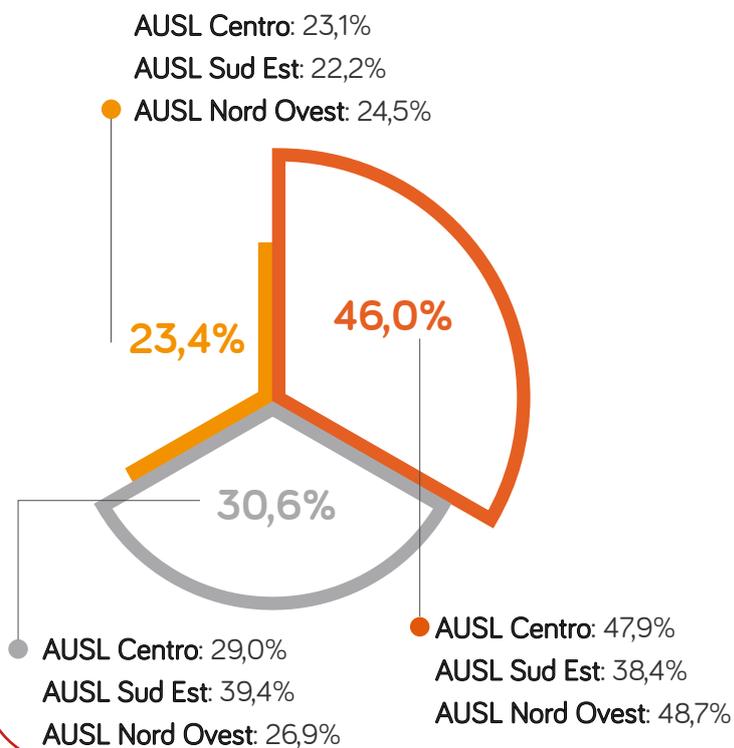
Rischi e divieti

PERCEZIONE DEL RISCHIO

■ Moderato/elevato
 ■ Nessuno/minimo
 ■ Non so

Giocare d'azzardo meno di 1 volta a settimana

Giocare d'azzardo più di 1 volta a settimana



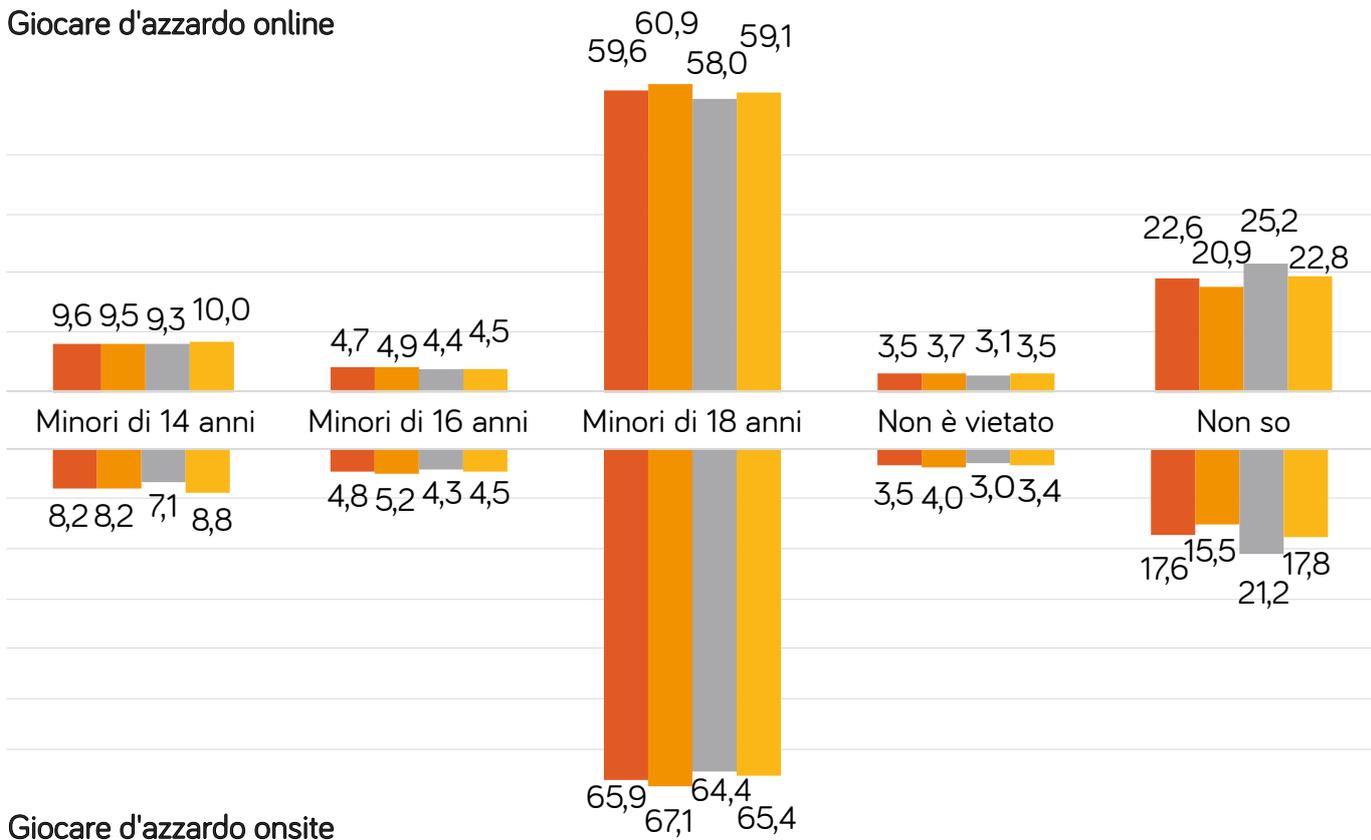
NERALE DI 18-84 ANNI

S 2023/2024

CONOSCENZA DEI DIVIETI

Toscana AUSL Centro AUSL Sud Est AUSL Nord Ovest

Giocare d'azzardo online



o: 87,0
st: 86,7
Ovest: 87,4

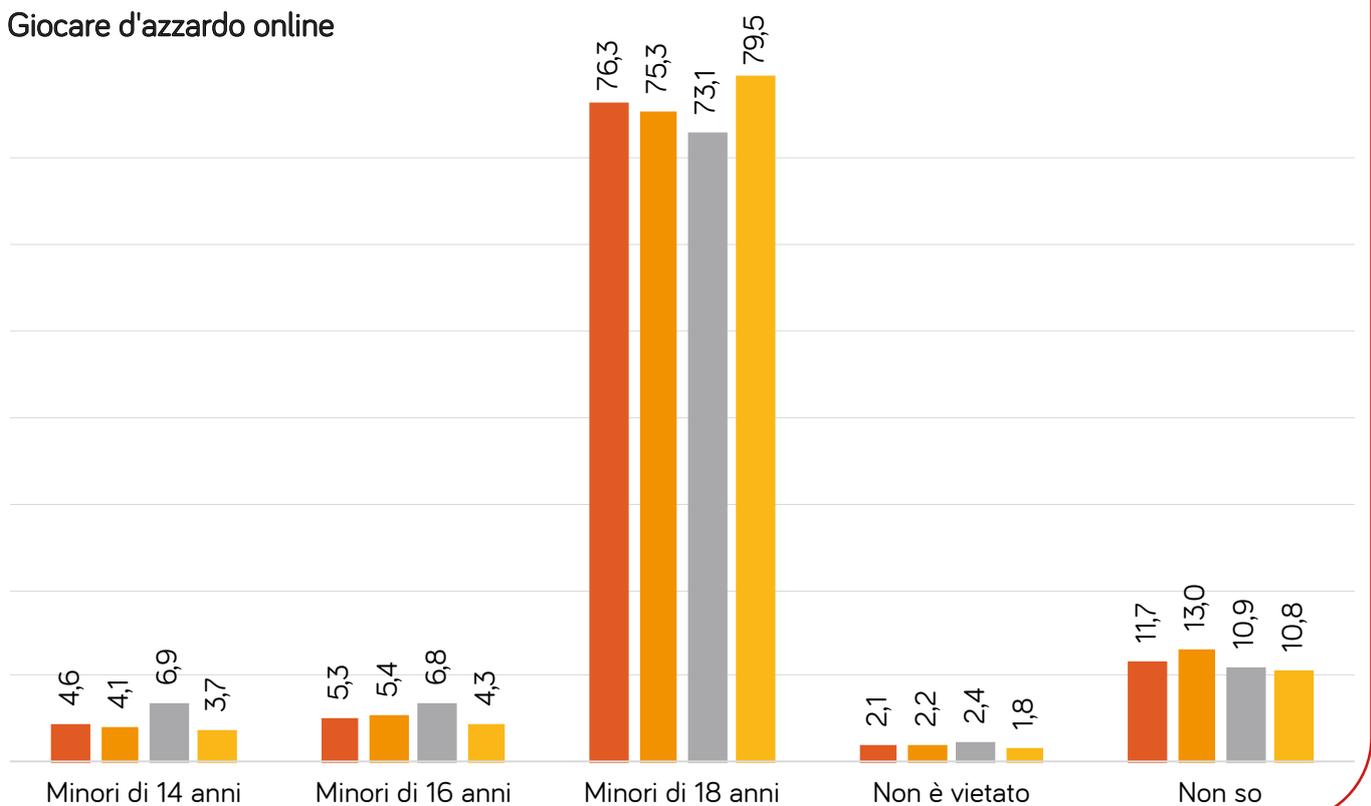
MENTESCA DI 15-19 ANNI

SPAD 2023

CONOSCENZA DEI DIVIETI

Toscana AUSL Centro AUSL Sud Est AUSL Nord Ovest

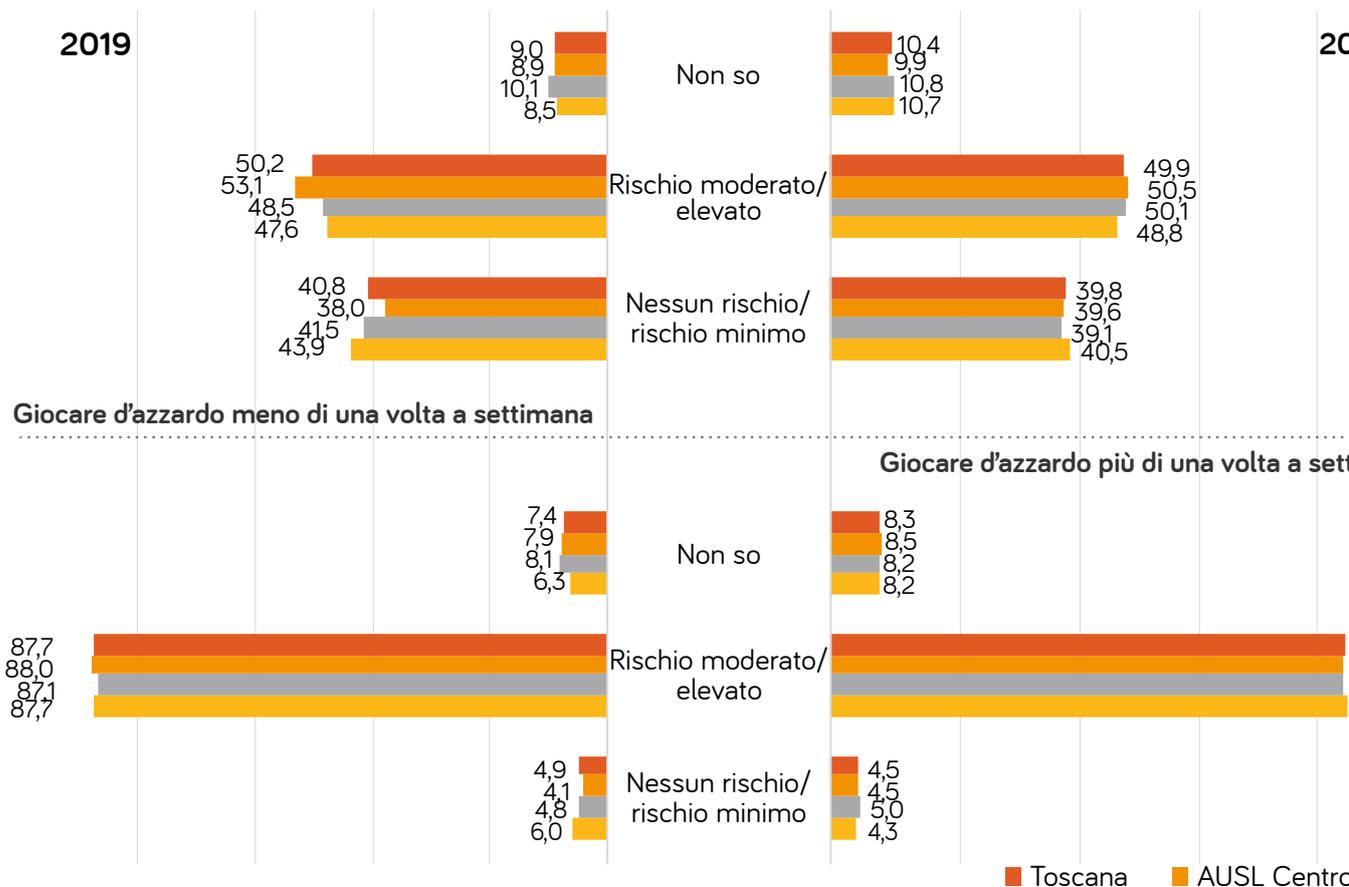
Giocare d'azzardo online



o: 61,5%
st: 52,9%
Ovest: 65,7%

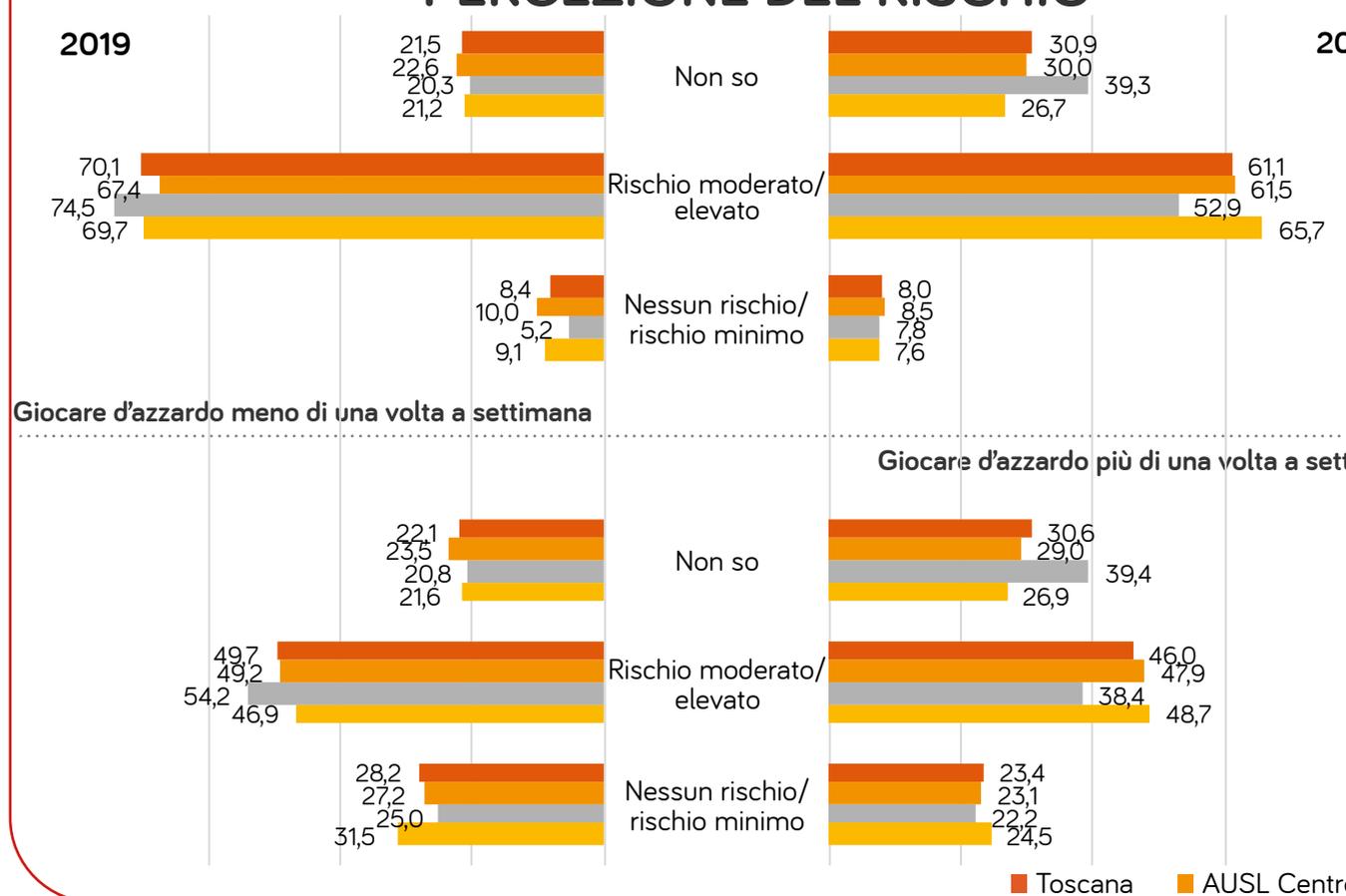
PERCEZIONE DEL RISCHIO

2019



PERCEZIONE DEL RISCHIO

2019

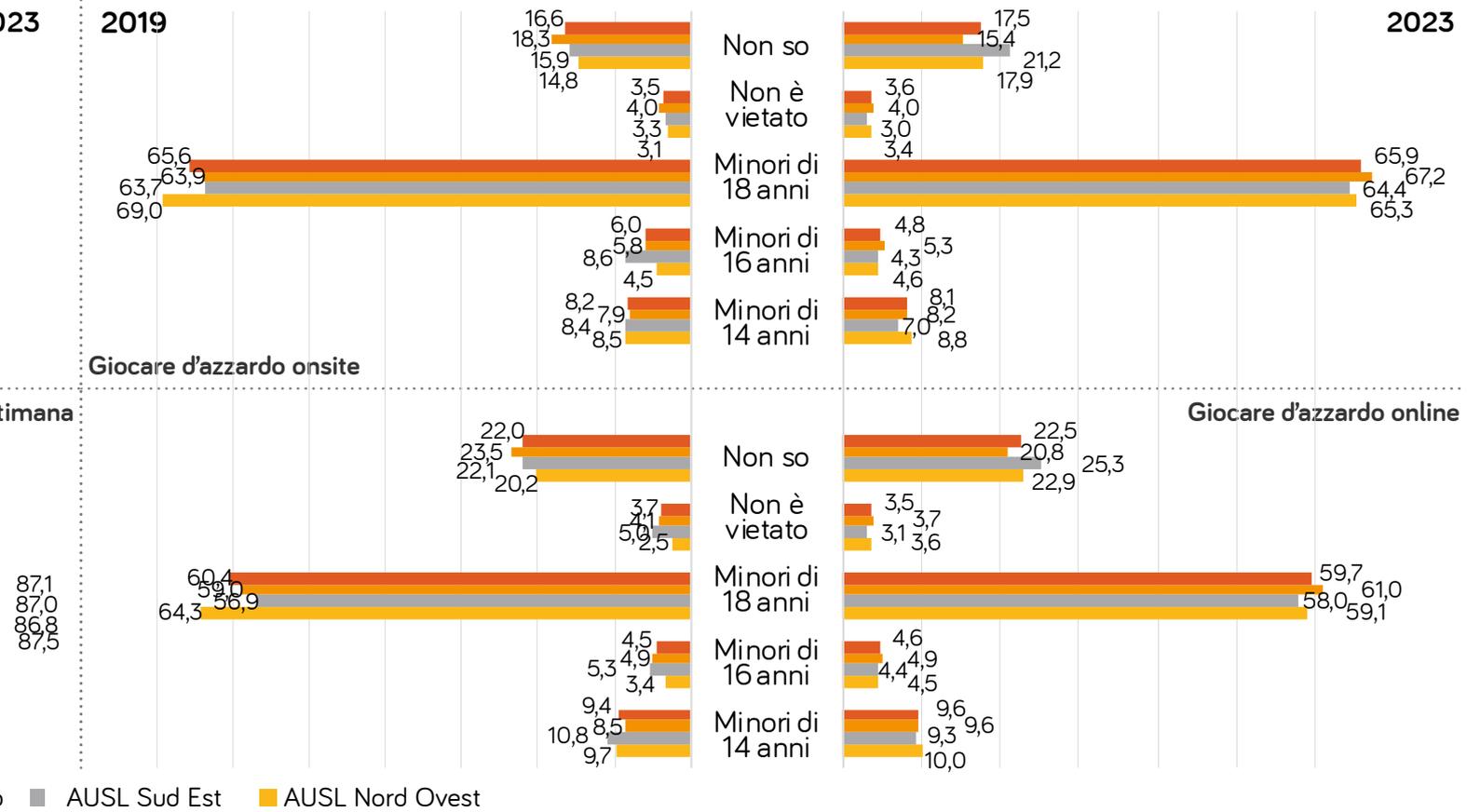


Come sono cambiate la percezione del rischio e la conoscenza dei divieti

GENERALE DI 18-84 ANNI

2019-2023/2024

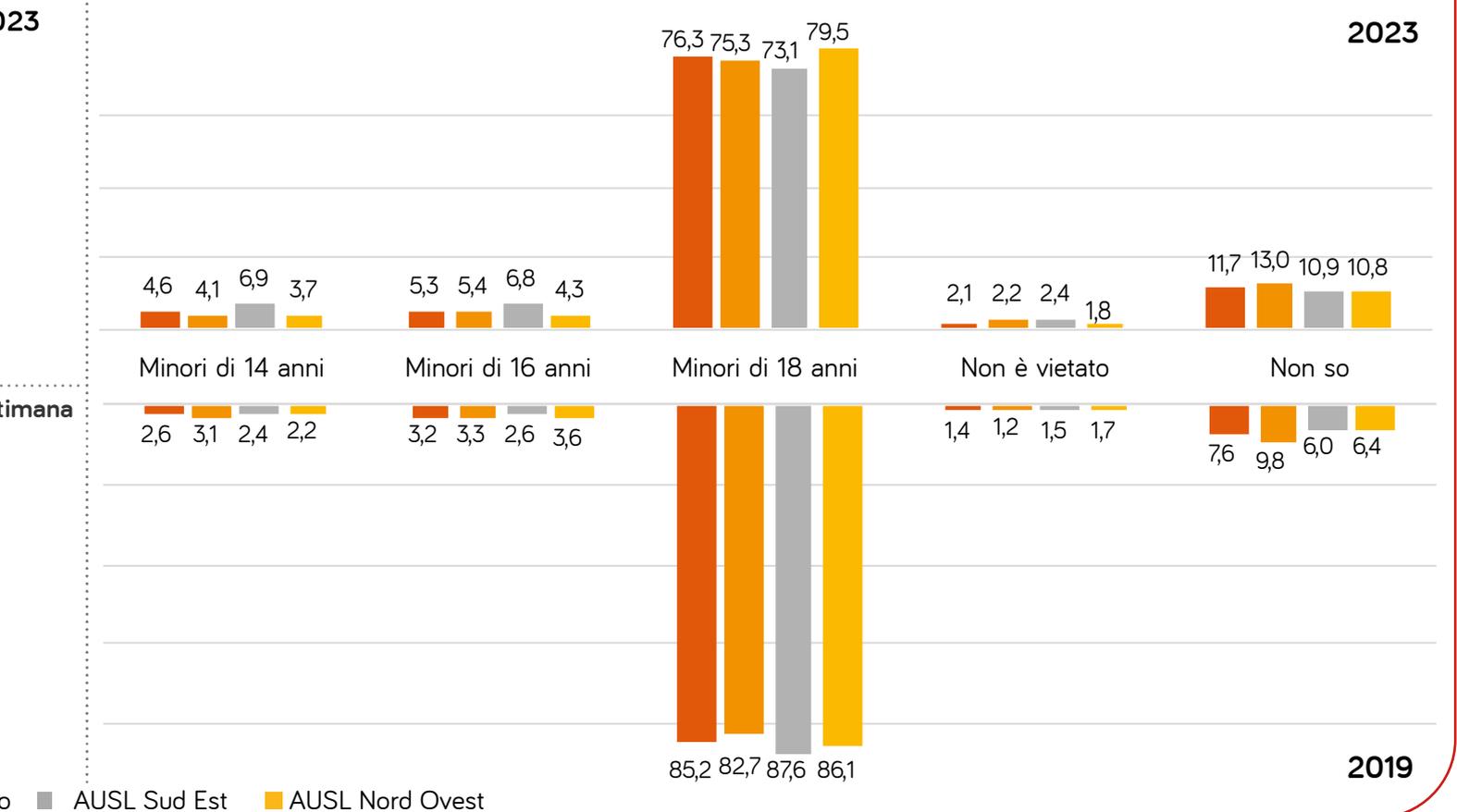
CONOSCENZA DEI DIVIETI



ADOLESCENTE DI 15-19 ANNI

PERIODO 2019-2023

CONOSCENZA DEI DIVIETI



al 18% per il gioco onsite. In entrambe le modalità, sono meno del 10% ad attribuire erroneamente i divieti ai minori di 14 anni e, solo circa il 5%, ai minori di 16 anni, indicando che la maggior parte dei rispondenti possiede una percezione piuttosto corretta dei limiti normativi.

Le stesse informazioni reperite nel 2019 non mostrano differenze né a livello regionale, né aziendale.

Sulla conoscenza dei divieti, i giovani studenti sembrano avere una maggiore consapevolezza rispetto agli adulti: circa il 76%, infatti, riferisce di sapere che il gioco sia vietato ai minori di 18 anni.

Tuttavia, rispetto alla rilevazione del 2019, i giovani toscani risultano essere meno informati: nel dato precedente, infatti, la quota di coloro che riferivano una corretta conoscenza dei divieti era quasi 10 punti percentuali più alta (85%).

6

**OPINIONI,
CREDENZE E
RUOLO DELLA
PUBBLICITÀ**

Vinci facile!

SE NON GIOCHI, NON VINCI!

Un'opportunità da non perdere

Il gioco ti premia

DIVERTITI MENTRE VINCI



OPINIONI, CREDENZE E RUOLO DELLA PUBBLICITÀ

La spesa media mensile sostenuta per il gioco d'azzardo nella popolazione generale ammonta a meno di 10 euro per il 68% dei giocatori, con una proporzione più alta tra le donne (F=78%; M=63%). La quota di coloro che spendono oltre 50 euro arriva all'8,5% con un rovesciamento delle proporzioni tra i due generi (F=4,3%; M=11%) La distribuzione geografica evidenzia una percentuale più alta di giocatori che spendono oltre 50 euro al mese nell'AUSL Sud Est rispetto alle altre Aziende sanitarie.

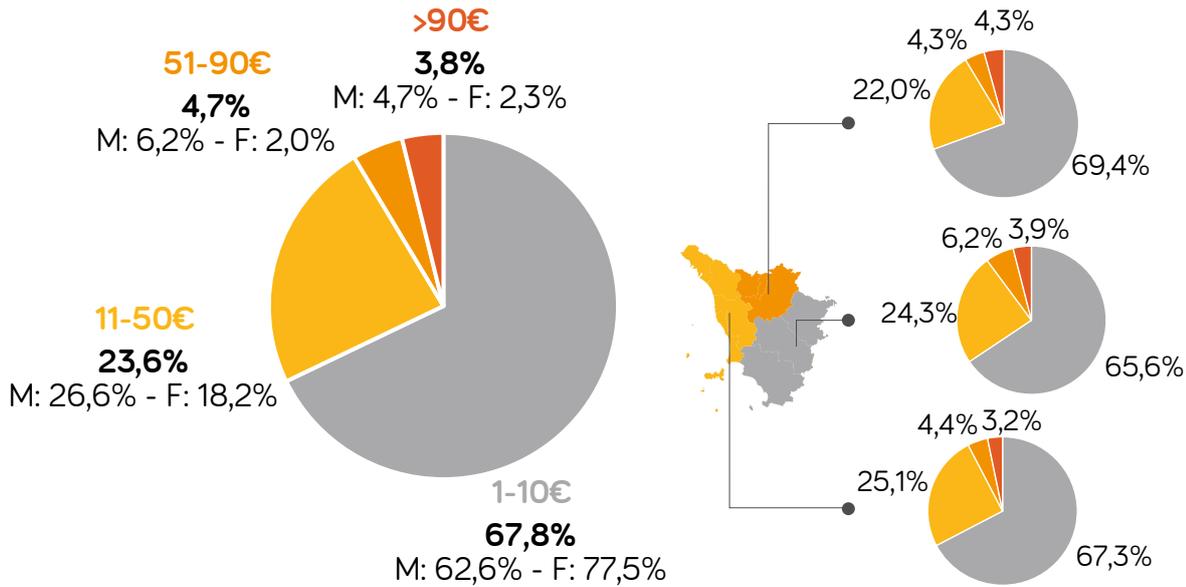
Un altro dato significativo è quello sul bilancio economico indicato dai giocatori: oltre la metà riferisce di essere andata "in rosso" rispetto alle vincite da gioco d'azzardo, senza importanti differenze tra le AUSL e, il 40%, "in pari". Soltanto l'8,2% afferma di essere stato "in attivo".

A questo proposito un aspetto interessante riguarda **la percezione del gioco come mezzo per arricchirsi: quasi la metà della popolazione ritiene che sia possibile arricchirsi, ma solo se si è "fortunati" (48%) e circa il 16%, se si è "bravi"**. Tuttavia, una quota significativa (42%) considera impossibile ottenere ricchezza attraverso il gioco d'azzardo. Questo dato riflette un parziale disincanto ma sottolinea anche come una parte rilevante della popolazione continui a nutrire speranze irrealistiche.

In riferimento all'importanza dell'abilità per i giocatori sull'esito dei giochi d'azzardo, è stato chiesto di indicare se e per quale gioco le competenze individuali fossero determinanti al fine di vincere: sebbene una buona proporzione ritenga che in nessun gioco sia determinante la bravura (37%), molti intervistati attribuiscono un ruolo centrale a questa caratteristica per alcuni giochi: i primi sono i giochi di carte, come il poker, percepiti come quelli dove l'abilità conta di più (52%); seguono le scommesse sportive (33%) e quelle su altri eventi (20%). Questa convinzione, però, spesso sottovaluta il ruolo predominante del caso anche nei giochi apparentemente più strategici.

Le stesse informazioni sono state rilevate nella popolazione studentesca di età compresa tra i 15 e i 19 anni. Per quanto riguarda la spesa media mensile sostenuta per il gioco d'azzardo, i dati sono stati raccolti separatamente tra gioco onsite e online: nella prima modalità di gioco il 70% dei giocatori nell'ultimo anno sostiene di spendere meno di 11 euro al mese. Tuttavia, la proporzione dei ragazzi che spende oltre 50 euro mensili si avvicina molto a quanto emerso nella popolazione adulta, arrivando a superare il 7%, con un picco del 9,3% per la AUSL Nord Ovest. I dati sul gioco online risultano essere più preoccupanti: la quota di chi spende meno di

SPESA SOSTENUTA NELL'ULTIMO MESE



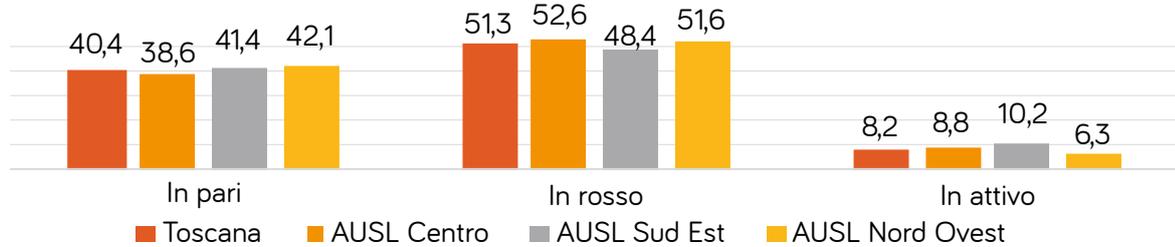
GAP
È POS
CON IL

Se bravo

15,8%

AUSL Centro
AUSL Sud Est
AUSL Nord O

BILANCIO NELL'ULTIMO ANNO



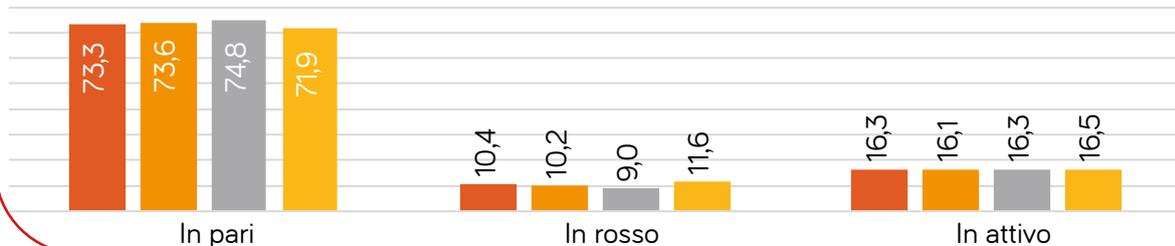
SPESA SOSTENUTA NELL'ULTIMO MESE



ES
È POS
CON IL

AUSL Centro: 3
AUSL Sud Est:
AUSL Nord Ove

BILANCIO NELL'ULTIMO ANNO



AUSL Centro: 3
AUSL Sud Est:
AUSL Nord Ove

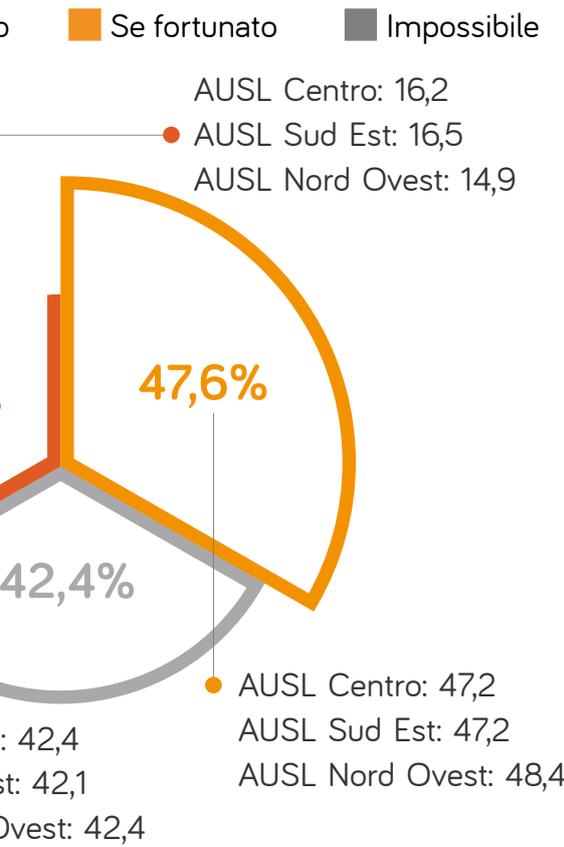
Impossibile S

Spesa e false credenze

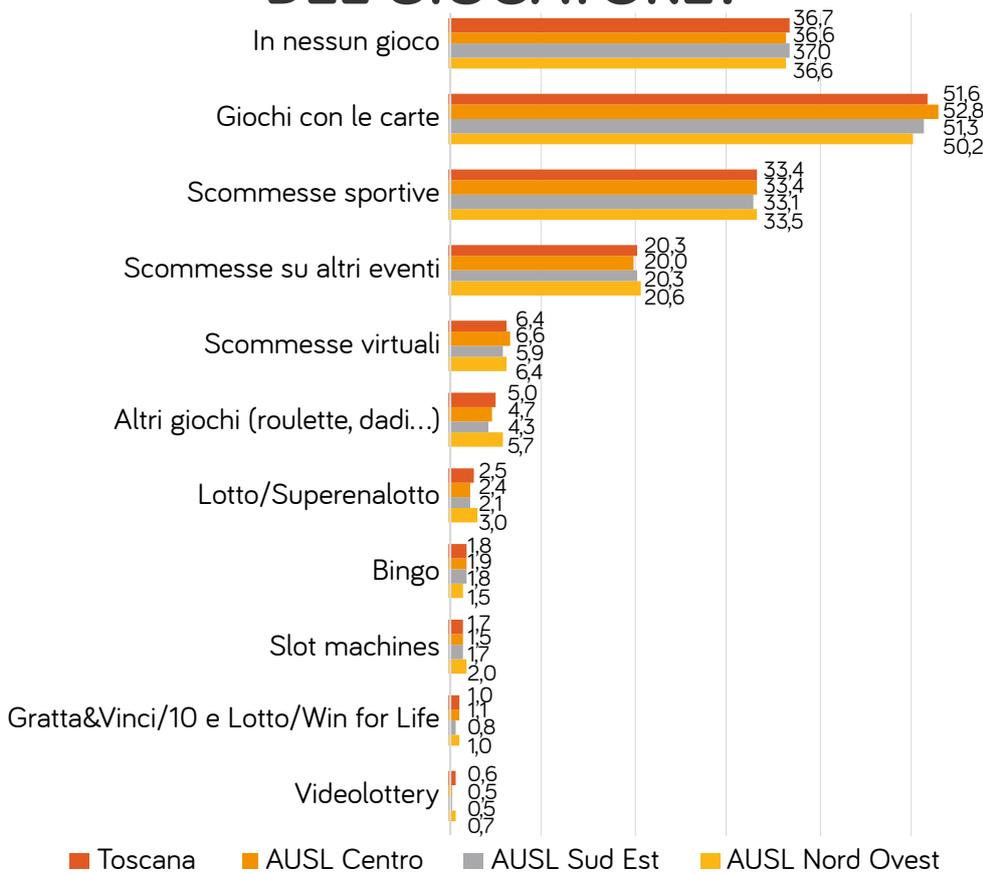
NERALE DI 18-84 ANNI

SPAD 2023/2024

È POSSIBILE ARRICCHIRSI CON IL GIOCO D'AZZARDO?



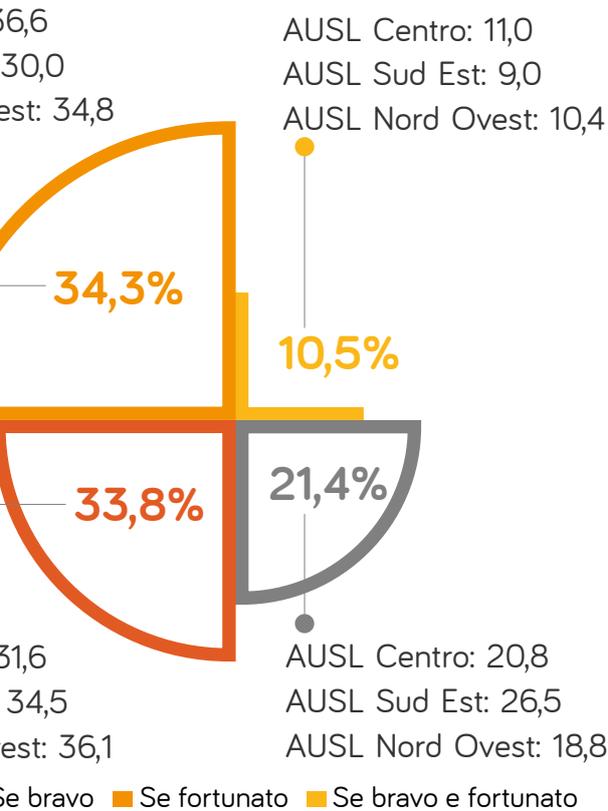
QUANTO È IMPORTANTE L'ABILITÀ DEL GIOCATORE?



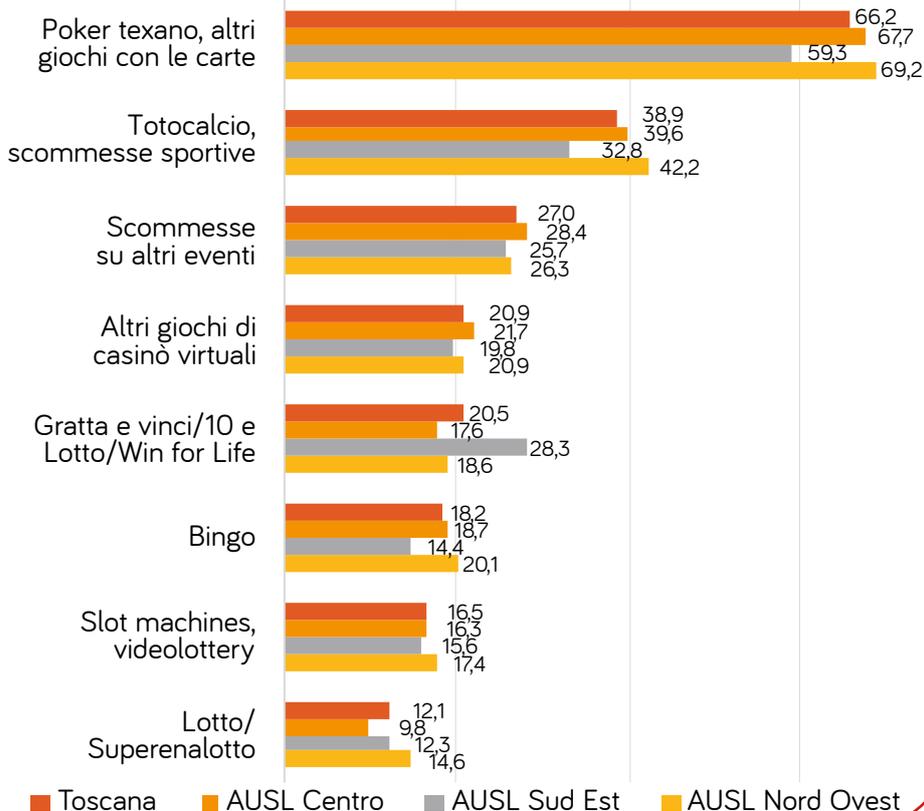
POPOLAZIONE GIOVANE DI 15-19 ANNI

SPAD 2023

È POSSIBILE ARRICCHIRSI CON IL GIOCO D'AZZARDO?



QUANTO È IMPORTANTE L'ABILITÀ DEL GIOCATORE?



11 euro scende al 60% e coloro che riferiscono una spesa mensile sopra ai 50 euro sale a quasi il 18% e sfiorando un quinto degli adolescenti residenti nella AUSL Nord Ovest.

Anche agli studenti toscani è stato chiesto un parere sul bilancio economico derivante dal gioco d'azzardo: nella maggior parte dei casi (73%) i ragazzi si considerano "in pari", circa il 16% riferisce di essere "in attivo", ma 1 su 10 considera il proprio bilancio complessivo "in rosso".

Le false speranze sulla possibilità di arricchirsi giocando d'azzardo sembrano più diffuse tra i giovani: poco più di un quinto ritiene che sia impossibile arricchirsi col gioco; per contro, oltre un terzo ritiene che sia possibile se si è fortunati e una quota simile se si è bravi. Infine, 1 su 10 pensa che siano necessari fortuna e bravura per arricchirsi. Anche tra gli studenti, infatti, l'abilità rappresenta un elemento importante, in particolar modo in giochi con le carte (66%) e scommesse sportive (39%). Nella distribuzione geografica di queste proporzioni, nella AUSL Sud Est gli studenti sono meno convinti che in questi giochi sia importante l'abilità.

Per quanto riguarda il ruolo della pubblicità sul gioco d'azzardo, i residenti in Toscana tra i 18 e gli 84 anni riferiscono che l'esposizione più frequente, indicativamente una o più volte al mese, è quella che ricevono da internet, social media e TV. Mentre ai media più tradizionali, come quotidiani, riviste, manifesti e radio, viene attribuita un'esposizione meno frequente, probabilmente per una minore capacità di penetrazione di questi mezzi.

Esplorando le opinioni dei giocatori circa l'impatto che la pubblicità sul gioco d'azzardo ha sul comportamento e l'incentivazione o la disincentivazione a giocare, la maggioranza dei soggetti (83%) afferma di non fare attenzione alla pubblicità sul gioco d'azzardo, quasi il 70% ritiene che la pubblicità non influenzi la decisione di giocare d'azzardo e oltre un terzo concorda sul fatto che la pubblicità abbia aumentato la consapevolezza delle opzioni di gioco disponibili. Tuttavia, quasi un quarto degli intervistati ritiene probabile che l'interesse verso il gioco sia aumentato dopo aver visto una pubblicità e 1 su 5 ammette che la pubblicità li abbia spinti a considerare di giocare.

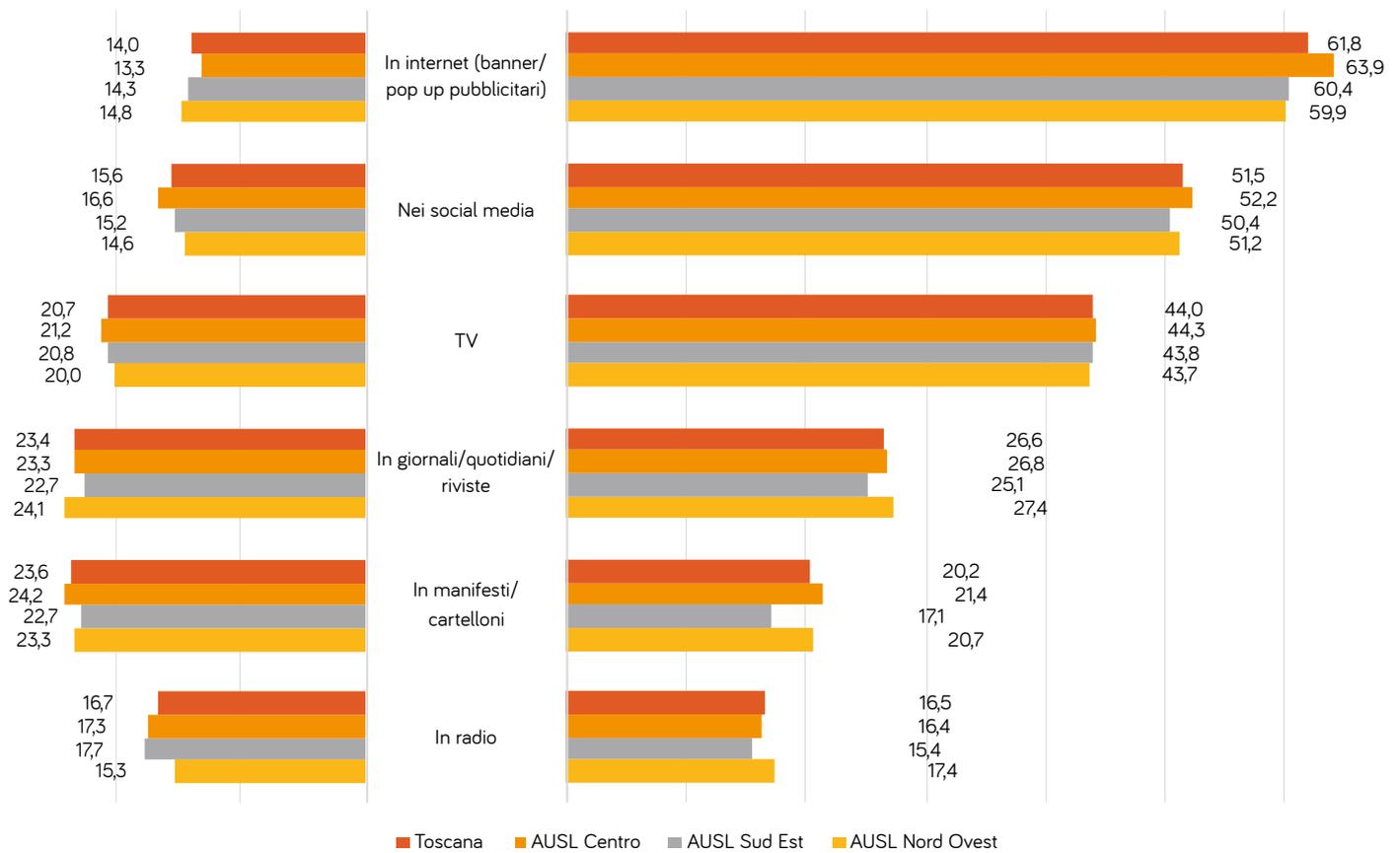
L'impatto della pubblicità

GAPS 2023/2024

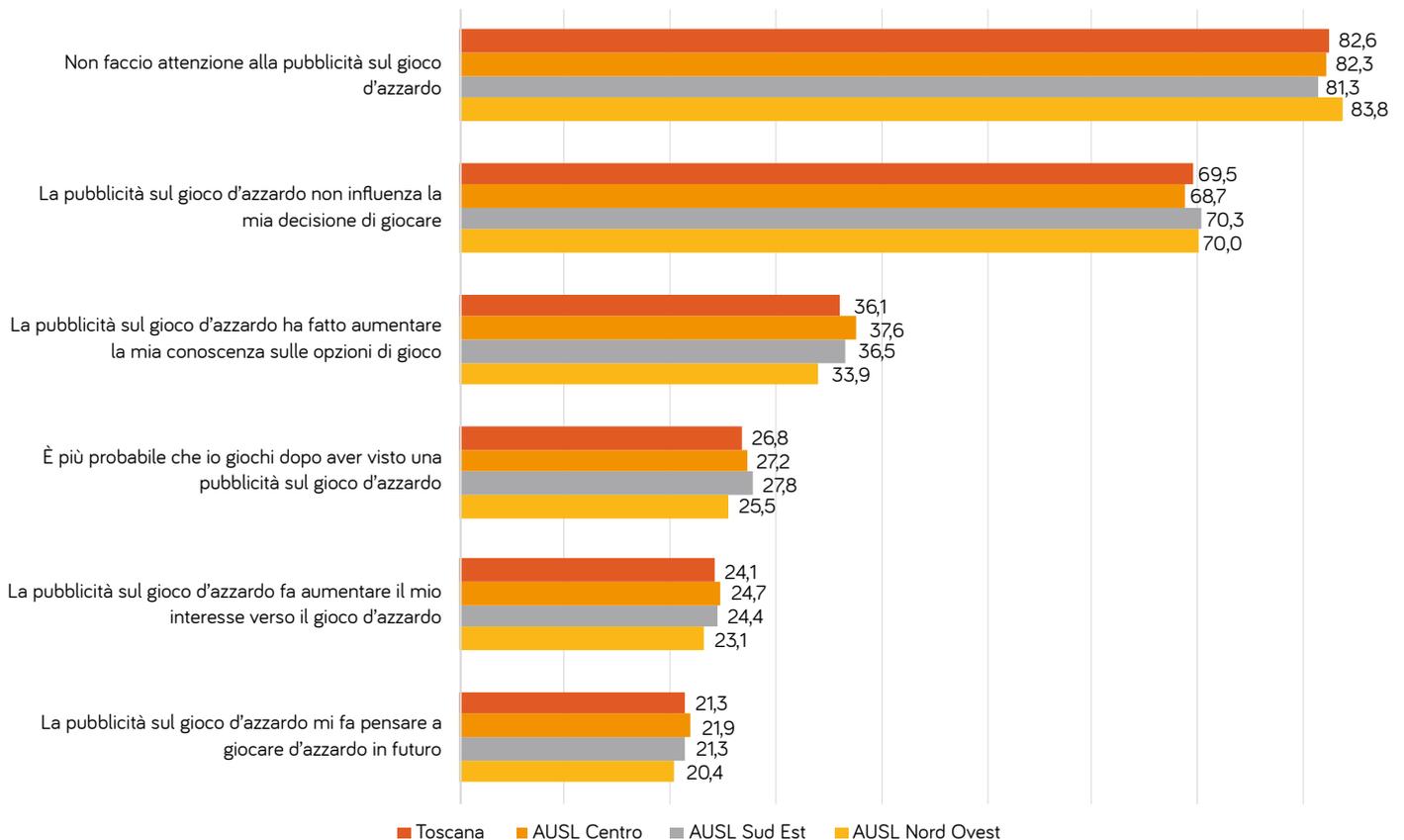
ESPOSIZIONE ALLA PUBBLICITÀ¹

Meno di una volta al mese

Una o più volte al mese



ESSERE IN ACCORDO CON LE SEGUENTI AFFERMAZIONI²



¹ La percentuale mancante al raggiungimento del 100% per ogni canale corrisponde all'opzione "Mai"

² La percentuale mancante al raggiungimento del 100% per ogni risposta corrisponde all'opzione "In disaccordo"



NOTE METODOLOGICHE

Lo studio GAPS

Lo studio: obiettivi generali e specifici

La rilevazione **GAPS Regione Toscana** (Gambling Adult Population Survey), è stata condotta dal Laboratorio di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari afferente all'Istituto di Fisiologia Clinica del CNR (Consiglio Nazionale delle Ricerche) nell'ambito delle azioni previste all'interno dell'Area di Intervento Conoscenza e Valutazione del Piano regionale di contrasto al gioco d'azzardo patologico 2019-2021 della Regione Toscana (delibera della Giunta Regionale n. 1489 del 30/11/2020). La rilevazione ha investigato la diffusione del fenomeno gioco d'azzardo tra la popolazione adulta (18-84 anni) del territorio della Regione Toscana ed è stata condotta attraverso l'invio postale di un questionario auto somministrato, strutturato e anonimo, a un campione di residenti selezionato sulla base della strategia di campionamento dettagliata oltre in questa sezione.

Lo strumento di rilevazione

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

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

seguenti sezioni:

Condizione socio-demografica

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

Occupazione

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

Famiglia e salute

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

Gioco d'Azzardo (gambling)

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

Gioco d'Azzardo ON-SITE

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

Gioco d'Azzardo ONLINE

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

Gioco d'Azzardo ON-SITE e ONLINE

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

Consumo di sostanze legali

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

Consumo di sostanze illegali

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

Servizi Socio-Sanitari territoriali

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

Opinioni e comportamenti a rischio

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

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)



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 Regione Toscana.

La realizzazione dello studio campionario sulla popolazione ha previsto la definizione di un piano di campionamento dei comuni coinvolti, adottando la metodologia utilizzata nella survey IPSAD®, 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 Regione Toscana, maggiormente focalizzato sul gioco d'azzardo.

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

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, sia la busta pre-affrancata di restituzione non contengono alcun segno identificativo e le risposte fornite non possono essere ricondotte al rispondente. La cartolina nominativa pre-affrancata segue invece una procedura di restituzione indipendente e svincolata dal questionario. Essa viene inviata al fine di raccogliere informazioni riguardo alla volontà della persona di aderire o meno allo studio e, in caso di rifiuto, le relative motivazioni (es. "non ho tempo", "non mi interessa"). In caso di un secondo invio del questionario, la cartolina permette inoltre di non selezionare nuovamente le persone che hanno espresso la volontà di non partecipare allo studio.

Il numero di questionari compilati e considerati validi per la presente analisi di livello territoriale è stato di 5.685.

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 (crochette, 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.



Lo studio ESPAD® Italia

Lo studio: obiettivi generali e specifici

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

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

Lo strumento di rilevazione

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

Condizione socio-demografica

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

Attività fisica e sportiva

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

Consumo di tabacco, sigarette elettroniche e sigarette senza combustione

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

Consumo di alcol

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

Consumo di sostanze illecite

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

Consumo di bevande energetiche, integratori e anabolizzanti

- 7 item relativi alle abitudini all'uso.

Gioco d'azzardo (Gambling)

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

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:

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., Scalse 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



- 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.

I dirigenti scolastici e i docenti referenti delle scuole selezionate vengono contattati telefonicamente da personale appositamente formato. Dopo una presentazione delle finalità e delle modalità dello studio, vengono invitati a partecipare attraverso un'adesione formale. La somministrazione del questionario richiede meno di un'ora (45-50 minuti) e può essere svolta sia in formato cartaceo che online. Nel caso di somministrazione cartacea viene inviato al docente referente un pacco contenente istruzioni per insegnanti e studenti, questionari, buste, un questionario per l'insegnante ("scheda classe") e la scatola per raccogliere e restituire al CNR i questionari compilati tramite corriere (senza onere per la scuola). La compilazione online avviene attraverso un link inviato dal docente agli studenti, che possono utilizzare dispositivi mobili personali o computer scolastici.

Gli studenti compilano il questionario simultaneamente in classe sotto la supervisione dell'insegnante, garantendo l'anonimato dei partecipanti. In caso di compilazione online, gli insegnanti possono monitorare il progresso di compilazione tramite una dashboard senza compromettere l'anonimato.

Un servizio di assistenza è disponibile per i docenti che necessitano di ulteriori chiarimenti, specie per quello che riguarda le somministrazioni telematiche.

La partecipazione degli studenti è volontaria e completamente anonima, in modo da garantire la riservatezza delle risposte fornite.

Il numero di questionari compilati e considerati validi per la presente analisi di livello territoriale è stato di 3.751.

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

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.

L'azzardo nella Regione Toscana

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

Indice degli autori:

Simone **Sacco**
Claudia **Luppi**
Alice **Berti**
Silvia **Biagioni**
Marco **Scalese Urcioli**
Giada **Anastasi**
Elisa **Benedetti**
Sonia **Cerrai**
Rodolfo **Cotichini**
Pier Paolo **Ciullo**
Francesca **Denoth**
Benedetta **Ferrante**

Corrado **Fizzarotti**
Alessia **Formica**
Lucia **Fortunato**
Michela **Franchini**
Antonella **Pardini**
Stefanella **Pardini**
Stefania **Pieroni**
Roberta **Potente**
Chiara **Sbrana**
Rita **Taccini**
Rita **Tuccillo**
Sabrina **Molinaro**



Regione Toscana

Anni
2023
2024



Consiglio Nazionale delle Ricerche
IFC - Istituto di Fisiologia Clinica